

FICHE PÉDAGOGIQUE

**SÉLECTION DU MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE**

Résumé

A lors qu'il croit rentrer chez lui après un voyage professionnel, Hiroshi, père de famille de 48 ans, se trompe de train et se retrouve dans la ville de son enfance. Il n'y est pas revenu depuis plusieurs années. En attendant le train suivant, il décide d'aller se recueillir sur la tombe de sa mère morte depuis 23 ans. Une impression étrange s'empare alors de lui : il est pris d'un malaise et se réveille au printemps de ses 14 ans, juste dix mois avant la date fatidique de la disparition de son père. Hiroshi revit son enfance avec une conscience d'adulte et se demande s'il peut agir dans ce présent qui est son passé pour modifier le cours de sa vie.

POINTS FORTS

- Un texte et des dessins de qualité pour ouvrir les élèves à la culture du manga et, plus largement, à la culture japonaise.
- Un voyage dans le temps, mélangeant fantastique et récit intimiste.
- Une réflexion philosophique sur le poids que chacun peut avoir sur le cours de sa vie.
- Une œuvre qui permet de travailler les émotions des personnages et qui utilise des outils de narration particulièrement variés.



CYCLE 4 / 3^e

Quartier lointain

Jirô Taniguchi
BANDE DESSINÉE
410 p. – 26,50 €

MOTS-CLEFS :
JAPON, SENTIMENTS,
PASSÉ, FANTASTIQUE.

- Prix d'excellence du Festival des arts médias de l'Agence pour les affaires culturelles au Japon, catégorie Manga, 1998.
- Prix Canal BD (Association des Libraires de Bandes dessinées), Angoulême 2003.
- Alph'Art du Scénario, Festival d'Angoulême 2003.
- Prix de la meilleure BD adaptable au cinéma, Forum de Monaco 2004.
- Prix de la meilleure édition, Japan Expo Awards, 2011.

FAIRE LIRE UN MANGA EN CLASSE

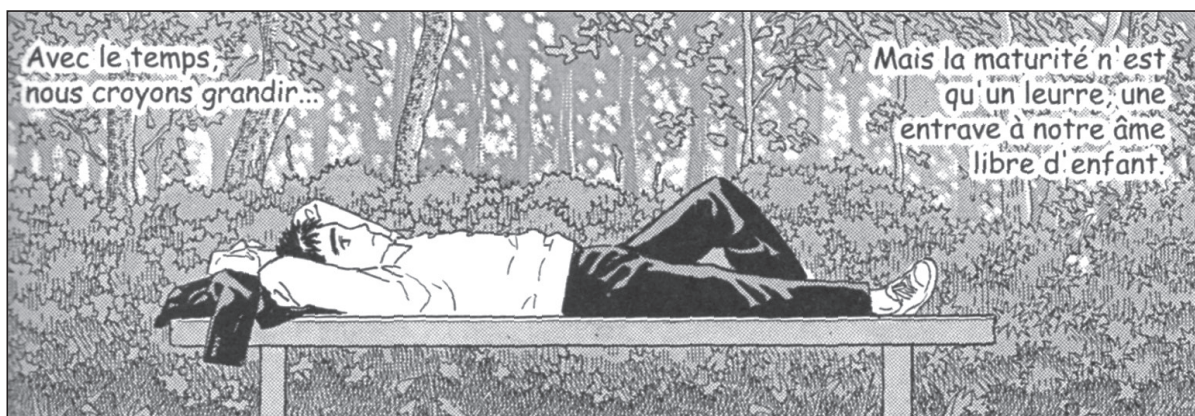
Quartier lointain constitue une production majeure dans le monde du manga, et a valu à Jirô Taniguchi plusieurs prix prestigieux et une reconnaissance unanime tant dans son pays qu'à l'étranger.

L'œuvre a été adaptée au cinéma en 2010 : le film *Quartier lointain* a été réalisé par le cinéaste belge Sam Garbarski. L'action est transposée en France, à Nantua, et le héros s'appelle Thomas. Jirô Taniguchi y fait lui-même une brève apparition. *Quartier lointain* a également été adapté au théâtre en 2011 par une troupe suisse. Il s'agit d'une œuvre qui témoigne de réelles qualités littéraires.

Jirô Taniguchi est né le 14 août 1947 au Japon, dans une famille plutôt modeste. Il connaît des problèmes de santé durant toute son enfance. Ses principaux loisirs sont la lecture et le dessin. Il se lance dans l'écriture de mangas en 1969 et devient *mangaka* à Tokyo. Il commence comme assistant et publie sa première œuvre en 1970. Il découvre la bande dessinée franco-belge qui devient pour lui source d'inspiration. Devenu indépendant, il va axer sa création sur l'expression de la vie quotidienne et les relations entre les êtres humains, sur la famille et l'enfance aussi.

La séquence pédagogique proposée ici a plusieurs objectifs :

- faire découvrir aux élèves un manga de qualité et ses spécificités ;
- identifier les caractéristiques de ce manga : une œuvre fantastique et philosophique ;
- construire des modes de compréhension de la lecture en fonction des obstacles rencontrés.



p. 171

I. Découvrir la spécificité des mangas¹

Le dessinateur de mangas, le *mangaka* propose à son lecteur un code différent de celui de la BD traditionnelle. Quelles sont donc les particularités des mangas ? Voici une brève synthèse des usages classiques du manga à partir des illustrations de *Quartier lointain*.

¹PAEZ, Melissa. *La bande dessinée japonaise : comment le manga a séduit les japonais et les francophones* [en ligne]. 2008, date de mise à jour ou de révision. <http://realitymanga.wordpress.com>: vous trouverez là une synthèse sur la naissance du manga et son évolution.

<p>Le sens de lecture</p> <p>Le manga japonais se lit de droite à gauche, en partant du coin droit supérieur pour aller vers le coin gauche inférieur. Il s'agit donc d'un sens de lecture tout à fait différent du nôtre.</p>	<p>Les éditions Casterman ont choisi d'adapter le manga <i>Quartier lointain</i> de sorte qu'il se lise de gauche à droite comme les BD classiques.</p>
<p>L'utilisation du noir et blanc et les trames</p> <p>C'est parce qu'il fallait publier à moindre coût, après la Seconde Guerre mondiale, que le noir et blanc a été choisi. Pour que le manga ne soit pas morne et terne, les mangakas choisissent la technique du découpage cinématographique et les trames qui permettent des nuances, des reliefs et une dynamisation du dessin : les personnages semblent vivants.</p>	<p>Les jeux de trame sont utilisés par Jirô Taniguchi à plusieurs reprises :</p> <ul style="list-style-type: none"> p. 112 vignette du haut : le gris fait ressortir le personnage qui se réveille ; p. 160 : le gris rend la végétation foisonnante. p. 234 : les scènes qui racontent la course permettent aux coureurs de se détacher sur le fond gris. <p>Les premières pages en couleur de <i>Quartier lointain</i> correspondent au temps et à l'espace du présent que le personnage quitte, avant que les premières interrogations sur ce qui se passe ne surgissent.</p>
<p>Les bulles</p> <p>Les bulles sont toujours créatives. Elles cherchent à donner au manga une sorte de puissance sonore. Elles peuvent aussi permettre d'identifier de manière particulière qui parle.</p>	<p>On relèvera en particulier les bulles des pages 140 à 142, lorsque Hiroshi rêve et cherche à manifester sa présence à sa famille du présent.</p>
<p>Le personnage mannequin et le personnage témoin</p> <p>Le personnage mannequin est celui qui prend une place conséquente dans la vignette. Il est au premier plan. Le personnage témoin, plus petit, est en arrière-plan.</p>	<p>Cette technique est particulièrement utilisée dans les scènes de rues ou les scènes qui se déroulent à l'école. Elle permet de souligner la solitude de Hiroshi.</p> <p>On note aussi de nombreuses vignettes avec, côte à côte, des personnages de même taille. Il s'agit des scènes intimistes : certaines scènes de repas de famille, scènes d'amitié, scènes de confidence.</p>

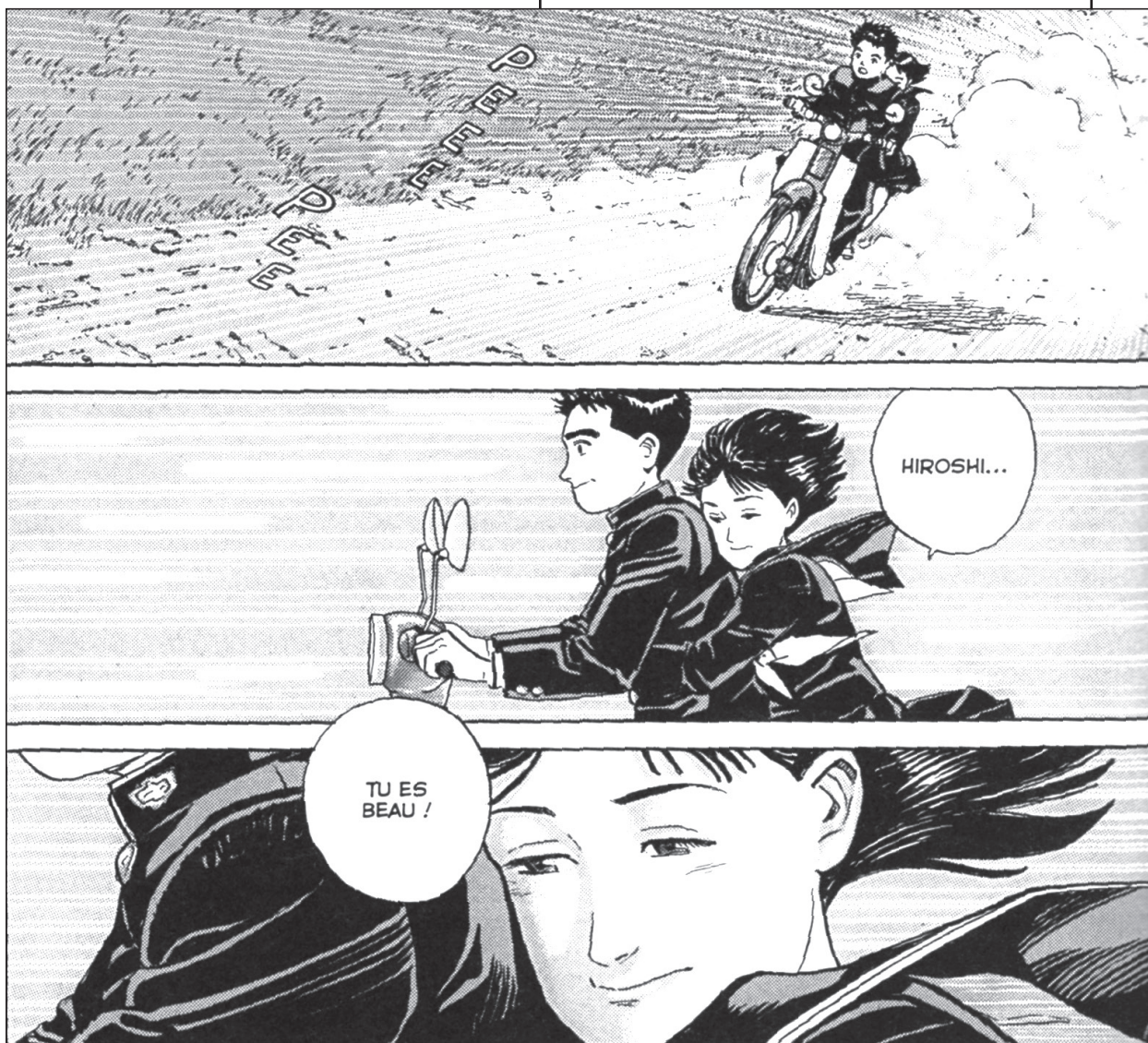
Le story-board

Il s'agit de l'utilisation des techniques du cinéma : découpage de l'action, cadrages...

On notera ici le choix de disposition des vignettes, leur nombre, souvent très variable :

p. 56 : 8 vignettes pour évoquer une scène de repas assez statique.

p. 244 : 4 vignettes qui permettent d'exprimer le mouvement ;



p. 244

Le choix des contrastes

Sur un plan thématique, le manga se construit souvent sur un système d'opposition.

Ici, il s'agit surtout du contraste entre réel et fantastique, entre les scènes d'extérieur et les scènes d'intérieur, les scènes de groupe et les scènes intimistes.

Les codes graphiques pour scénariser la BD et exprimer les émotions des personnages :

• Les grands yeux

Les yeux des personnages sont représentés de telle sorte qu'ils sont très grands. Ce choix est lié à la volonté d'exprimer des émotions.

• Les traits de vitesse

Les traits guident notre regard dans la bonne direction et accentuent les effets de déplacement et de mouvement.

• Les onomatopées

Il s'agit de donner une vie sonore au manga.

• Le super deformed

Le personnage est dessiné de manière plutôt caricaturale.

• La goutte de gêne

Il s'agit d'exprimer l'embarras d'un personnage.

• L'éclat de compréhension

C'est un signe graphique qui indique que le personnage a surmonté un problème sans que le lecteur soit au courant des détails.

• La veine de colère

C'est un signe graphique qui symbolise l'énervement du personnage.

Jirô Taniguchi utilise la plupart de ces codes.

P. 61 : le gros plan sur les yeux de Hiroshi permet de voir sa surprise ;
p. 174 : expression d'un sentiment d'amour chez Tomoko.

Les traits de vitesse sont utilisés à la page 244 pour accentuer le déplacement de la moto.

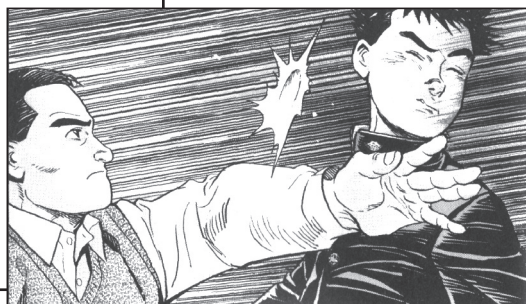
Elles sont utilisées pour sonoriser des mécaniques (p. 216), pour rendre une bagarre vivante (p. 120-121) ; elles sonorisent également le mouvement dans des bulles sans texte (p. 102).

C'est une technique qui n'est pas utilisée ici : le thème de l'œuvre ne s'y prête pas.

Il n'y en pas d'exemple net ici. L'embarras est plutôt exprimé par les regards ou les textes des bulles. On peut penser en trouver une illustration p. 200 dans la vignette 3.

Ce que nous trouvons à plusieurs reprises, ce sont des ronds blancs qui apparaissent dans des scènes qui réunissent père et fils autour de la question de la disparition du père (p. 150-151 et page 348).

Nous en avons un exemple dans la vignette de la gifle p. 146.



p. 146

II. Analyser les techniques de scénarisation de l'histoire

Le choix des plans et des angles de vue est un élément important pour la scénarisation des planches et du récit qu'elles mettent en scène.

Le choix des plans permet au dessinateur de nous montrer comment il souhaite découper le monde représenté.

Le strip	C'est un enchaînement de vignettes qui constitue une unité narrative complète.	Il est très souvent utilisé ici, notamment dans les scènes de conversation ou de cheminement des personnages dans la ville.
Le plan d'ensemble	Il met en valeur l'importance du décor et le positionnement des personnages.	Ce sont surtout des scènes de groupes, à l'école ou en famille.
Le plan moyen	Le personnage est saisi des pieds à la tête et est montré en action.	C'est une technique utilisée fréquemment, notamment dans toutes les scènes qui montrent un cheminement ou un déplacement des personnages.
Le plan américain	Les personnages sont coupés au niveau du genou. Ce plan est utilisé souvent dans le cinéma américain, pour les scènes de tension et d'affrontement.	C'est le plan utilisé par exemple p. 148 dans les vignettes 3 et 4, qui montrent une certaine tension entre le père et le fils.
Le plan rapproché	Les personnages sont coupés au niveau de la taille. Ce plan est plutôt choisi pour souligner l'intimité d'une scène.	C'est un plan souvent utilisé pour les conversations. (p. 79 par exemple).
Le gros plan	Il permet de poser le regard sur un détail, un visage.	Ils sont nombreux et permettent de mesurer les émotions du personnage.

Les angles de vue entraînent le lecteur dans la subjectivité du dessinateur.

La plongée	La scène est vue d'en haut. Cet angle de vue est en général utilisé pour montrer que le personnage représenté est vulnérable.	C'est un plan utilisé souvent, lorsqu'Hiroshi dort par exemple (p. 72 et 73) ; également quand il pose son regard sur la ville (p. 74).
La contreplongée	La scène est vue d'en bas. Cet angle de vue est utilisé pour montrer que le personnage représenté est fort. Mais il arrive que les dessinateurs en fassent un usage décalé pour souligner au contraire l'angoisse et le désarroi des personnages.	Nous en avons un exemple à la p. 89 : Hiroshi semble paisible. Au contraire, la contreplongée de la vignette du bas p. 81 montre davantage sa surprise et son étonnement.

III. Comprendre une œuvre longue et complexe

Les élèves vont rencontrer des difficultés à mémoriser les lieux, les noms des personnages et les différentes ruptures temporelles. Il convient donc de les inviter à prendre note des éléments clés chapitre par chapitre, éventuellement sous forme de tableau.

Vous trouverez ci-dessous une synthèse des éléments essentiels du manga.

CHAPITRE 1. LA PORTE VERS LE LOINTAIN (33 pages)

ESPACE-TEMPS. C'est le chapitre du passage. Le changement de lieu va occasionner le changement d'époque. Le cadre spatiotemporel est défini : il s'agit du Japon, au ^{xx}e siècle.

PERSONNAGES. Dès le début, on comprend que le personnage principal en sait plus que nous sur ce qui va lui arriver. On découvre les deux cercles familiaux. On peut relever toutes les phrases qui évoquent le doute du personnage. C'est par le regard des autres qu'il est identifié comme adolescent. L'objectif du personnage est de comprendre ce qui lui arrive.

CHAPITRE 2. 14 ANS (30 pages)

ESPACE-TEMPS. La confusion entre passé, présent et futur est constante.

Le cimetière est le lieu qui permet le passage.

PERSONNAGES. Nous découvrons la famille d'Hiroshi. Il arrête de douter quant à ce qui lui arrive car il dispose de plusieurs indices qui montrent qu'il est face à une situation fantastique au sens propre.

CHAPITRE 3. SECOND PRINTEMPS (23 pages)

ESPACE-TEMPS. Dans son rêve, Hiroshi voit le présent et le passé se mêler. La maison de l'enfant et la maison de l'adulte se confondent.

PERSONNAGES. Le sommeil tient une fois de plus un rôle important. Hiroshi confond sa mère et sa femme. Le regard de ses camarades de classe conforte ses certitudes : il est redevenu adolescent. Nous découvrons la sphère de l'école. En fin de chapitre, il revient au cimetière, pensant qu'il va pouvoir rejoindre sa vie d'adulte.

CHAPITRE 4. UN ÉTOURDISSEMENT (21 pages)

ESPACE-TEMPS. L'école est très présente dans ce chapitre.

PERSONNAGES. C'est un chapitre placé sous le signe du bonheur pour Hiroshi. Il rencontre Tomoko. Mais cette rencontre appartient au présent qui le transporte dans le passé, pas à son passé réel. Hiroshi analyse la situation avec son regard d'adulte.

CHAPITRE 5. LE COURS DU TEMPS (21 pages)

ESPACE-TEMPS. Le réveil ne permet pas toujours un retour au présent. Hiroshi constate que son passé se modifie et se demande si le cours de sa vie va changer. C'est le chapitre qui évoque le rapport d'Hiroshi à l'alcool : l'ivresse ne lui permet pas de revenir à son réel d'adulte.

PERSONNAGES. Ce chapitre révèle des qualités sportives qu'Hiroshi n'avaient pas quand il a eu 14 ans la première fois. C'est le chapitre de la bagarre durant laquelle Hiroshi utilise une technique de combat encore inconnue de ses camarades. Cette bagarre est aussi un nouvel élément dans sa nouvelle vie. Son ami Daisuke pressent un changement.

CHAPITRE 6. LE JARDIN SECRET DE MON PÈRE (21 pages)

ESPACE-TEMPS. Le sommeil va conduire Hiroshi dans son monde réel par le biais du rêve. On semble presque avoir affaire à un regard omniscient.

Hiroshi va vivre un futur qui fait partie du passé. (p. 151 à 153) Le flashback devient une anticipation.

PERSONNAGES. La scène de repas entre ses filles et leur mère fait écho aux scènes de repas en famille. C'est aussi le chapitre qui évoque la disparition future du père. Le père souligne que le fils a changé.

CHAPITRE 7. LE CIEL DE L'ÂME (23 pages)

ESPACE-TEMPS. Là encore, il y a un flashback : l'absence du père au petit matin.

PERSONNAGES. Le flashback semble révéler que la mère et la grand-mère connaissent le motif de départ du père. Daisuke s'interroge sur le comportement d'Hiroshi qui semble connaître des éléments qui devraient lui être inconnus.

Dans ce chapitre, Hiroshi change le cours de son passé en donnant rendez-vous à Tomoko.

CHAPITRE 8. UNE TABLETTE INCONNUE (23 pages)

ESPACE-TEMPS. Le récit de la grand-mère propose un retour en arrière qui explique le présent. C'est un moment-clé du récit puisqu'il s'agit de la révélation du secret de famille autour duquel se noue toute l'histoire.

PERSONNAGES. Hiroshi apprend comment ses parents se sont rencontrés.

CHAPITRE 9. PAPA ET MAMAN (23 pages)

ESPACE-TEMPS. Un flashback permet de connaître le récit de guerre.

PERSONNAGES. Hiroshi découvre le secret de la rencontre de ses parents.

CHAPITRE 10. LES CHEMINS DE L'AMOUR (21 pages)

ESPACE-TEMPS. Là encore, une scène enchâssée évoque Hiroshi adulte dans un bar, se déclarant prêt à quitter sa femme : on ne sait si c'est le rappel d'une scène vécue ou un rêve.

PERSONNAGES. Hiroshi émet une nouvelle hypothèse concernant le départ de son père : une liaison avec une autre femme.

CHAPITRE 11. UNE BELLE FEMME (26 pages)

ESPACE-TEMPS. L'histoire se déplace dans un autre lieu.

PERSONNAGES. Hiroshi découvre où son père se rend. Il rencontre la femme étrange à laquelle son père rend visite à l'hôpital.

CHAPITRE 12. UNE FAMILLE HEUREUSE (21 pages)

ESPACE-TEMPS. Il n'y a pas de voyage dans le temps dans ce chapitre. Il n'y a qu'un déplacement dans une autre ville.

PERSONNAGES. Le chapitre porte bien son titre. Il s'agit ici de voir quelle image Daisuke a de la famille d'Hiroshi.

On découvre aussi le second secret du père.

CHAPITRE 13. UNE SCÈNE D'ÉTÉ (23 pages)

ESPACE-TEMPS. Les personnages investissent un nouveau lieu : la plage. C'est un lieu d'insouciance. Hiroshi compare ce qui lui arrive là par rapport à ce qui lui est arrivé auparavant.

PERSONNAGES. Hiroshi profite de ce moment intense. Au retour, il apprend que l'amie de son père est mourante et que son père n'est pas là.

CHAPITRE 14. J'ATTENDS MON PÈRE (24 pages)

ESPACE-TEMPS. Un court flashback concerne la scène de l'hôpital.

PERSONNAGES. Hiroshi découvre que sa mère connaît l'existence de la femme malade. Il a une discussion franche avec son père. Il continue à croire qu'il doit tout faire pour l'empêcher de partir.

CHAPITRE 15. CHACUN SA VÉRITÉ (23 pages)

ESPACE-TEMPS. La difficulté de ce chapitre est que la conversation avec le père appartient au passé. Mais il y dévoile le futur : la vie après le départ du père.

PERSONNAGES. C'est la confrontation avec le père au moment du départ. On comprend le mal-être du père et sa volonté de prendre sa vie en main. Hiroshi constate qu'il n'a pas pu changer le cours des choses. Il analyse sa propre situation.

CHAPITRE 16. AU VOYAGEUR DU TEMPS (36 pages)

ESPACE-TEMPS. C'est le chapitre du retour vers le présent, permis par l'alcool et le sommeil. Le lieu du retour est le cimetière.

PERSONNAGES. Hiroshi souhaite revenir dans sa vraie vie.

Hiroshi s'adresse à ses filles en utilisant les éléments qu'il avait vus lors d'un rêve : il sait ce qu'il ne devrait pas savoir. Ce retour est particulier. Il croit croiser son père et il reçoit un ouvrage de Daisuke qui porte le titre du livre que les élèves sont en train de lire.

On notera plusieurs points :

1. Les chapitres 1 et 16 sont de longueurs proches et sont plus longs que les autres chapitres : ce sont les chapitres sur « le passage » entre présent et passé.
2. Les titres ne peuvent pas véritablement permettre des émissions d'hypothèses et devront faire l'objet d'une explicitation.
3. Le chapitre 11, qui permet à Hiroshi de comprendre le secret du père, est plus long que les chapitres qui le précèdent et le suivent : le temps semble se suspendre et le chapitre constitue une entité close sur un moment et un lieu.



p. 405

Il est évident que la longueur et la densité de cette œuvre nécessitent que les élèves puissent organiser leur prise de note pendant la lecture.

À l'issue de la lecture des deux premiers chapitres, il sera possible de déterminer avec eux les points de vigilance de lecture :

- les déplacements dans le temps et dans l'espace d'Hiroshi,
- les personnages secondaires,
- l'évolution du personnage principal et, notamment, ses réflexions sur le cours du temps et sur le pouvoir de changer le cours de sa vie.

IV. Identifier les obstacles à la compréhension

Quartier lointain présente plusieurs obstacles à la compréhension, outre la découverte d'une autre culture que les élèves vont devoir comprendre.

LE TRAITEMENT DU TEMPS

Les problématiques liées au temps qui peuvent poser problème sont les ruptures temporelles qui ne permettent pas au récit de se dérouler de manière chronologique.

1. Le motif du retour en arrière

Les retours en arrière sont de deux ordres et ont des rôles différents.

- **Le retour en arrière qui permet à Hiroshi de revenir à ses 14 ans.**

Moteur même du récit, il est associé au rêve. Il permet à Hiroshi de revivre joyeusement son adolescence et de chercher les indices qui pourraient l'éclairer sur les motifs de la disparition de son père.

- **Les retours en arrière qui permettent à Hiroshi redevenu adolescent d'accéder à ce qui fait partie du futur.**

La disparition du père revient comme un leitmotiv qui permet à Hiroshi de revivre ce moment douloureux. Il cherche à faire que cela ne recommence pas. Le retour en arrière devient presque une anticipation.

2. L'anticipation

Il s'agit en réalité des déclarations d'Hiroshi qui reposent sur ce que les personnages deviendront dans le futur. Il semble avoir ici le rôle d'un narrateur omniscient qui en sait plus que les personnages sur leur vie.

LA QUESTION DES LIEUX

1. Les itinéraires du personnage principal

Hiroshi est en perpétuel mouvement, qu'il soit adulte ou adolescent. Il se déplace tantôt en train, tantôt à pied. Il s'agira pour les élèves de comprendre tous ses déplacements. La multiplicité des parcours constitue en effet l'un des obstacles à la compréhension. Les motifs des déplacements sont aussi à prendre en compte dans l'étude de l'ouvrage.

2. Derrière les lieux, des symboles

- **L'école.** Hiroshi y est plus à l'aise que lors de sa première vie d'adolescent. Il y vit des moments de bonheur. Il y connaît aussi des tensions. C'est là qu'il réussit à être un enfant.

- **La maison.** C'est le lieu des échanges intergénérationnels en famille, le lieu des repas, le lieu du sommeil par lequel Hiroshi pense rejoindre son présent. C'est le lieu qui est empreint du souvenir du père.

- **La plage.** C'est le lieu de l'insouciance, du jeu. La scène de la baignade est un vrai temps de pause dans la vie d'Hiroshi. C'est un moment de « lâcher prise ».

- **L'hôpital.** C'est le lieu qui explique l'un des mystères du père. C'est en effet finalement là que le père a sûrement trouvé le ressort qui le décide à vivre sa vraie vie.

- **Le cimetière.** C'est le lieu du « passage » d'une vie à l'autre et de l'hommage à la mère.

LA QUESTION DU PERSONNAGE

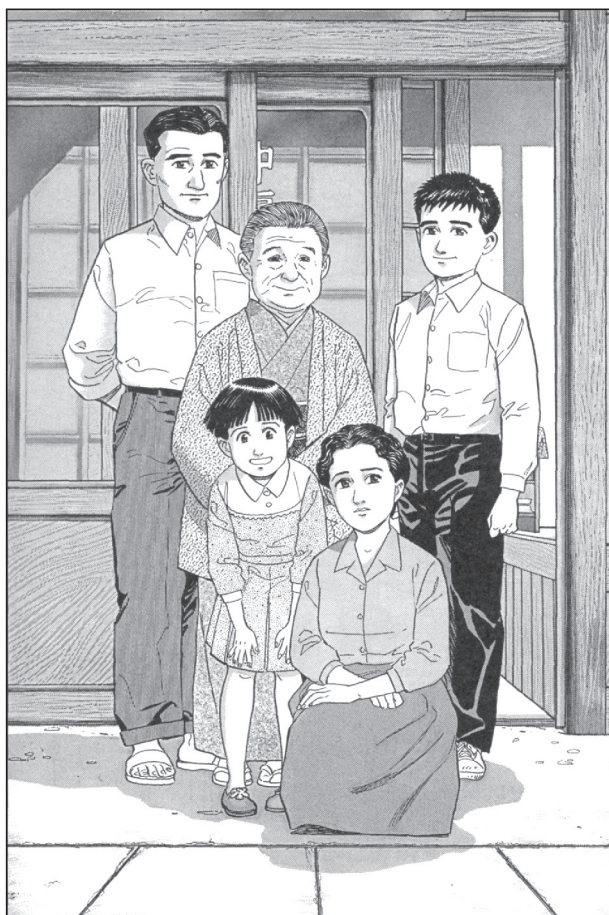
1. Le système du personnage

Nous côtoyons peu Hiroshi adulte dans le manga. Mais nous percevons très vite une certaine forme de lassitude et nous apprenons à diverses reprises qu'il trouve refuge dans la boisson. Ses relations avec sa femme et ses filles semblent compliquées. Il ressemble en quelque sorte à son propre père, toujours très occupé et toujours absent. À la fin du manga, il devient un autre homme : il réintègre la cellule familiale en reprenant vraiment son rôle de père de famille.

Hiroshi adolescent-adulte est un personnage complexe. Il est sans cesse en évolution au contact de ses deux vies. Sa seconde adolescence va avoir un impact sur son présent : s'il ne peut revenir sur ce qui s'est passé, il pourra agir sur son présent en réinvestissant son rôle de père. Sa vie d'adulte lui permet aussi de mieux comprendre le passé et le présent.

2. Le système des personnages : les cercles de personnages et leur rôle

- **Les familles.** Le cercle de famille d'Hiroshi enfant est souvent mis en parallèle avec le cercle de famille d'Hiroshi adulte.
- **La grand-mère.** Elle joue un rôle important puisque c'est elle qui a conduit les parents d'Hiroshi à rester dans cette ville, et c'est elle qui révèle un secret de famille qui explique la blessure profonde du père et la nature de la relation qui unit le couple : l'absence d'un autre.
- **Les camarades.** Daisuke joue un rôle important puisqu'il est le seul à sentir des changements chez Hiroshi.
- **Tomoko.** C'est le premier amour d'Hiroshi dans cette seconde adolescence. C'est un amour interdit car il ne cesse de penser à sa femme et à ses filles.
- **La femme.** Elle est le secret du père d'Hiroshi. C'est elle qui lui donne envie de vivre sa vie. Cette amie d'enfance, malade, qui est elle-même passée à côté de sa vie, lui permet de comprendre qu'il a encore le temps de vivre.



p. 275

V. Une œuvre de sentiments

Un travail approfondi sur les sentiments des personnages est indispensable pour entrer au cœur de l'univers de Taniguchi. Les sentiments exprimés sont nombreux. L'ensemble de l'œuvre est placée sous le signe de la nostalgie, c'est-à-dire ce sentiment fait de tristesse, de regret des choses passées.

- **Nostalgie des lieux** : elle est particulièrement présente lorsqu'Hiroshi retrouve sa maison d'enfance.
- **Nostalgie des personnes** : elle est particulièrement marquée lorsqu'Hiroshi revoit sa mère alors qu'il vient de penser à sa mort ; mais il éprouve aussi de la nostalgie quant à sa femme et ses filles quand il sent qu'il vit un nouvel amour d'adolescent.
- **Nostalgie des moments** : elle concerne par exemple les moments de repas en famille qui sont régulièrement des temps d'échanges entre générations.

Hiroshi ressent une certaine peur à l'idée de ne plus retrouver sa vie d'adulte. Il ressent aussi une insouciance empreinte d'exaltation quand il revit sa jeunesse. Sa seconde vie d'écolier est placée sous le signe du bonheur. Et très vite surgissent les remords.

- **Remords face à Tomoko** : il ne peut pas l'aimer puisqu'il est déjà marié.
- **Remords face à Tamiko** : il comprend qu'elle n'est pas la maîtresse de son père et regrette ses pensées négatives.
- **Remords de n'avoir pas su convaincre son père de ne pas partir.**

Le départ de son père fait aussi naître une véritable appréhension. Un sentiment de culpabilité surgit aussi lorsqu'il semble oublier un instant qu'il a une femme et des enfants.

VI. Une œuvre fantastique

Le manga de Taniguchi appartient au genre fantastique. Le retour dans le passé en constitue un motif essentiel. Si, dans un premier temps, on peut penser que tout cela n'est qu'un rêve, deux indices nous prouvent bien que quelque chose d'étrange s'est passé.

La scène finale du repas permet de revenir sur une conversation à laquelle Hiroshi n'a assisté qu'en rêve et sur le fait que Daisuke est devenu écrivain. Le fait même que le livre reçu porte le titre du livre lu par les élèves crée un vertige particulier.

VII. Une œuvre philosophique

Le manga de Taniguchi est aussi une œuvre philosophique qui pose la question des choix que l'on fait dans son existence, des choix que l'on subit aussi. Il permet également de voir comment l'Histoire peut briser à jamais des vies : le père et la mère d'Hiroshi n'auront pas réussi à panser ensemble la blessure du passé. Mais ils ne peuvent cesser d'y penser... À de nombreuses reprises, Hiroshi adolescent se pose des questions sur le cours de sa vie. On pourra faire relever aux élèves toutes les réflexions d'Hiroshi au fil de la lecture.

Le film de Sam Garbarski : une interprétation plus qu'une adaptation

Lorsque l'on entre dans le film de Sam Garbarski, réalisé en 2010, on sent très vite que Taniguchi ne sera pas trahi. Dans un cadre spatiotemporel différent de celui du manga, l'essentiel est là. On comprend aussi très vite que cette adaptation est avant tout une véritable interprétation qui conduit le lecteur du manga à re-parcourir les pages lues pour continuer à réfléchir.

Le cinéaste a choisi de placer l'action à Nantua dans les années 60. Le personnage de Thomas Vergnat (le double d'Hiroshi) est particulièrement brillant. Ce jeune garçon réussit par le regard, la voix et les gestes à nous montrer l'adulte qu'il est.

Les événements clés sont conservés et les plans de Taniguchi sont largement réutilisés. La ville de Nantua, avec ses maisons hautes de chaque côté de la rue, permet aux déambulations du personnage de faire écho aux déplacements de Hiroshi. Le paysage de montagnes avec brouillard rappelle aussi certaines vignettes du manga. Dans le film de Garbarski, Thomas pense avoir trouvé le moyen d'empêcher son père de partir, mais ce sera vain. Le voyage en train de Thomas peut nous laisser penser que tout cela n'est qu'un mauvais rêve. Mais le contrôleur est là pour confirmer que cette fois, il est dans le bon train, mais pas dans le bon wagon. Ce dernier fait n'est-il pas là pour prouver que Thomas a décidé de changer le cours de sa vie ?

Construction de la séquence

Séance 1	Fiche 1 Découvrir le manga de Taniguchi
Séance 2	Analyser le cadre spatiotemporel du récit Fiche 2 Un voyage dans l'espace et le temps
Séance 3	Le système du personnage et des personnages Fiche 3 Le personnage principal Fiche 4 Les autres personnages
Séance 4	Fiches 5 L'expression des sentiments
Séance 5	Fiche 6 et 7 Scénariser et dramatiser le récit
Séance 6	Fiche 8 Un manga fantastique et philosophique