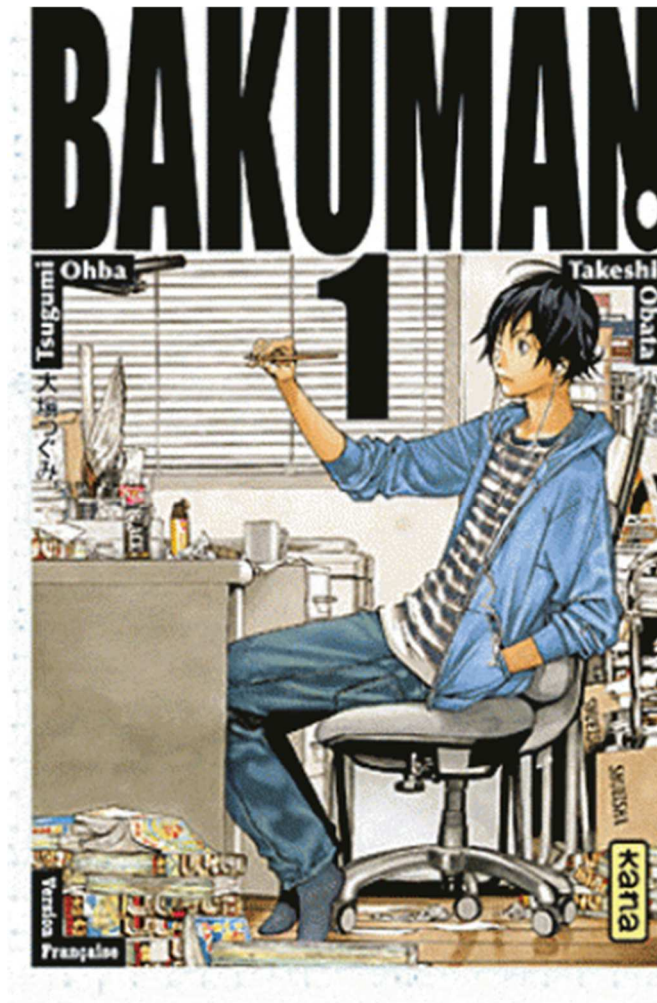


Bakuman



Tsugumi Ohba, Takeshi Obata

Mashiro possède un don évident pour le dessin. De son côté, Takagi, le meilleur élève de sa classe, écrit des scénarios. Ensemble, ils vont forcer le destin ! La lente ascension pour réaliser le meilleur manga jamais édité commence !

BAKUMAN

Rêve et réalité

Vrai ou Faux ? Coche tes choix.

	V	F
Moritaka Mashiro a une idée très claire de ce qu'il veut faire plus tard.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
En classe, il fait partie des meilleurs.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Avec les filles, il ne sait pas comment faire...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il a une passion, la peinture.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Un soir, il oublie son cahier de maths au collège et il doit y retourner.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Akito Takagi, le cancre de la classe, est là qui l'attend.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Celui-ci a remarqué le don de Taka et aussi son amour silencieux pour Suzuki.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pour faire un manga, il faut quelqu'un qui dessine et quelqu'un qui écrit.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
En Chine, les bons mangakas sont riches et très respectés.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Un bakichuichi est quelqu'un qui n'a pas réussi, dont le talent est insuffisant.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Taka a un oncle mangaka célèbre et riche.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Akito n'en a jamais entendu parler.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il propose à Taka de s'associer pour réaliser des mangas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Taka est aussitôt enthousiasmé par cette idée.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Taro Kawagushi n'était pas un très bon dessinateur.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il a fini par arrêter les mangas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le problème de Taka, c'est qu'il n'a pas confiance en lui.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
De retour chez lui, Taka téléphone à son oncle Taro.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Celui-ci est devenu mangaka par amour pour une jeune fille.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il a d'ailleurs fini par se marier avec elle.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'un de ses mangas a été adapté en dessin animé et il est devenu immensément riche.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Akito donne rendez-vous à Taka devant chez Asuki.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les garçons lui annoncent qu'ils vont collaborer pour écrire et dessiner des mangas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Akito révèle à Asuki qu'il l'aime et désire l'épouser quand il sera célèbre.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Taka est plein désormais d'une immense énergie et croit que le projet peut aboutir.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BAKUMAN

Rêve et réalité

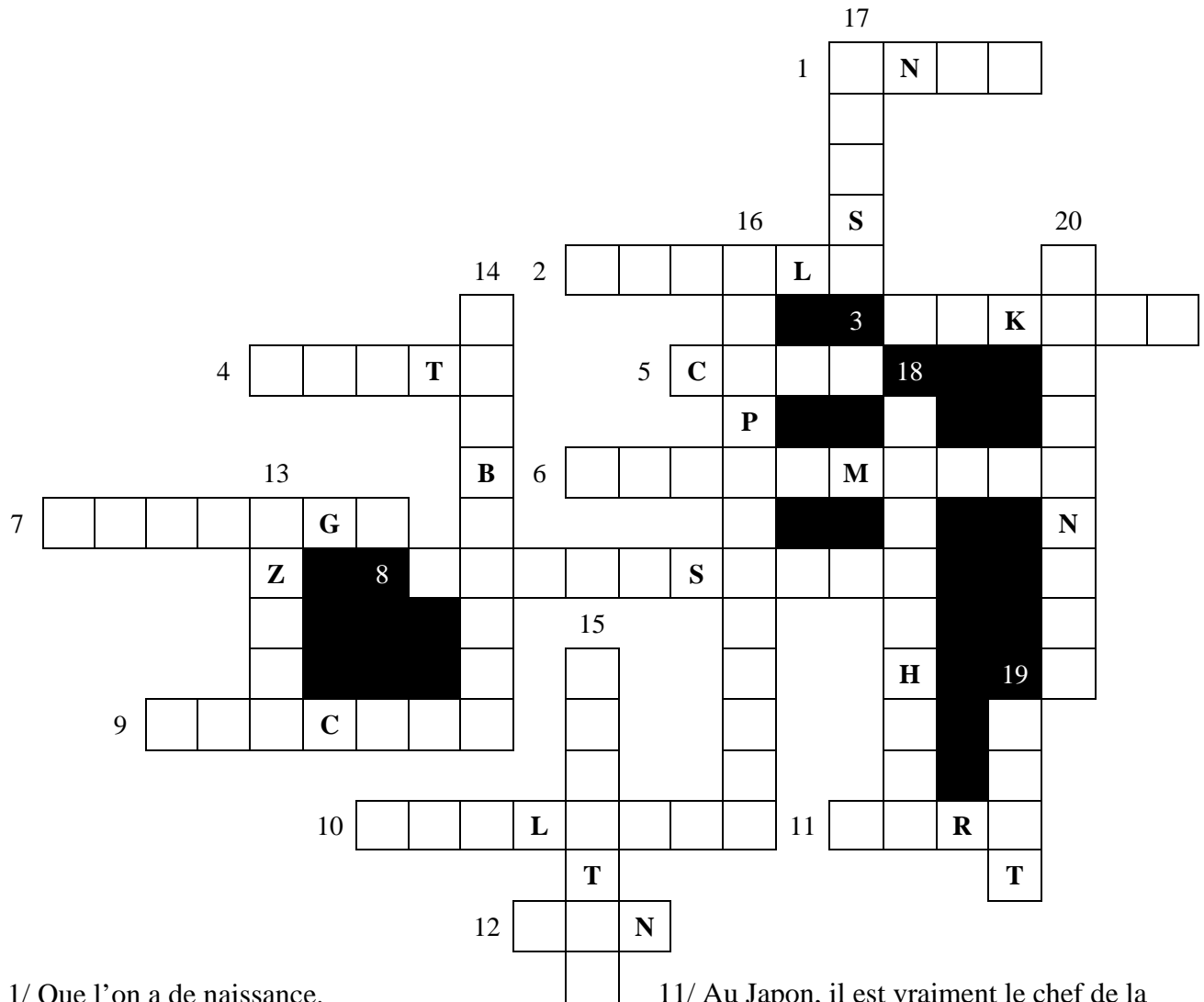
Vrai ou Faux ? Coche tes choix.

	V	F
Moritaka Mashiro a une idée très claire de ce qu'il veut faire plus tard.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
En classe, il fait partie des meilleurs.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Avec les filles, il ne sait pas comment faire...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il a une passion, la peinture.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Un soir, il oublie son cahier de maths au collège et il doit y retourner.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Akito Takagi, le cancre de la classe, est là qui l'attend.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Celui-ci a remarqué le don de Taka et aussi son amour silencieux pour Suzuki.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Pour faire un manga, il faut quelqu'un qui dessine et quelqu'un qui écrit.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
En Chine, les bons mangakas sont riches et très respectés.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Un bakichuichi est quelqu'un qui n'a pas réussi, dont le talent est insuffisant.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Taka a un oncle mangaka célèbre et riche.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Akito n'en a jamais entendu parler.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Il propose à Taka de s'associer pour réaliser des mangas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Taka est aussitôt enthousiasmé par cette idée.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Taro Kawagushi n'était pas un très bon dessinateur.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il a fini par arrêter les mangas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le problème de Taka, c'est qu'il n'a pas confiance en lui.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
De retour chez lui, Taka téléphone à son oncle Taro.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Celui-ci est devenu mangaka par amour pour une jeune fille.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il a d'ailleurs fini par se marier avec elle.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
L'un de ses mangas a été adapté en dessin animé et il est devenu immensément riche.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Akito donne rendez-vous à Taka devant chez Asuki.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Les garçons lui annoncent qu'ils vont collaborer pour écrire et dessiner des mangas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Akito révèle à Asuki qu'il l'aime et désire l'épouser quand il sera célèbre.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Taka est plein désormais d'une immense énergie et croit que le projet peut aboutir.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BAKUMAN

Idiots et intelligents

Retrouve ces mots grâce aux définitions.



1/ Que l'on a de naissance.

2/ Deux personnes ensemble.

3/ Quartier où travaillait l'oncle de Mashiro.

4/ Surnom de Takagi.

5/ Le grand-père de Mashiro les lui offre.

6/ Les deux amis s'y retrouvent pour 15/.

7/ Serait-ce le rêve ultime de toutes les jeunes filles japonaises ?

8/ Jolie et attirante.

9/ Action de se donner la mort.

10/ Marquent la fin réussie des études.

11/ Au Japon, il est vraiment le chef de la famille.

12/ Monnaie japonaise.

13/ Mashiro en est amoureux.

14/ Azuki souhaite en faire son métier.

15/ Discuter en ami(e)s.

16/ Battements désordonnés du cœur.

17/ Elle est la première de la classe.

18/ Permettre à un élève de repasser un contrôle plus tard.

19/ Au Japon, personne sans activité.

20/ Fatigue intense due à l'excès de travail.

BAKUMAN

Plumes et nemus

Colorie tes 15 choix.

L'atelier de l'oncle de Mashiro se trouve	dans une maison à la campagne.
	dans un immeuble.
	au 8 ^{ème} étage.
Dans l'entrée, on voit une collection de	personnages Disney.
	figurines folkloriques.
	super-héros.
Un mangaka dessine	à la plume.
	au pinceau.
	avec de l'encre.
Un nemu, c'est	un manga terminé.
	un scénario écrit.
	un brouillon crayonné de manga.
Oncle Nobu travaillait	en équipe.
	seul.
	avec un scénariste.
Ashita No Joe	est le manga préféré des filles.
	est plutôt destiné aux garçons.
	parle de boxe.
Les mangas que dessinaient l'oncle de Mashiro sont du genre	romantique.
	gag mangas.
	violent.
Dans les mangas les plus populaires, on voit beaucoup	de sabres et d'épées.
	de revolvers.
	d'arc et de flèches.
Le manga préféré de Shûjin est	Bleach.
	One piece.
	Dragon Ball.
Dans les casiers d'oncle Nobu sont rangées	des photos.
	des planches originales.
	des diapositives.
Oncle Nobu est mort	d'épuisement.
	de maladie.
	accidentellement.
Ashita No Joe est	un philosophe japonais.
	un personnage de manga.
	un acteur célèbre.

BAKUMAN

Plumes et nemus

Colorie tes 15 choix. Correction

L'atelier de l'oncle de Mashiro se trouve	dans une maison à la campagne.
	dans un immeuble.
	au 8 ^{ème} étage.
Dans l'entrée, on voit une collection de	personnages Disney.
	figurines folkloriques.
	super-héros.
Un mangaka dessine	à la plume.
	au pinceau.
	avec de l'encre.
Un nemu, c'est	un manga terminé.
	un scénario écrit.
	un brouillon crayonné de manga.
Oncle Nobu travaillait	en équipe.
	seul.
	avec un scénariste.
Ashita No Joe	est le manga préféré des filles.
	est plutôt destiné aux garçons.
	parle de boxe.
Les mangas que dessinaient l'oncle de Mashiro sont du genre	romantique.
	gag mangas.
	violent.
Dans les mangas les plus populaires, on voit beaucoup	de sabres et d'épées.
	de revolvers.
	d'arc et de flèches.
Le manga préféré de Shûjin est	Bleach.
	One piece.
	Dragon Ball.
Dans les casiers d'oncle Nobu sont rangées	des photos.
	des planches originales.
	des diapositives.
Oncle Nobu est mort	d'épuisement.
	de maladie.
	accidentellement.
Ashita No Joe est	un philosophe japonais.
	un personnage de manga.
	un acteur célèbre.

BAKUMAN

Parents et enfants

Réponds en faisant des phrases.

1/ Qu'y a-t-il dans la boîte découverte par Mashiro ?

2/ Qu'est-ce que Miyuki et Taro ne se sont-ils jamais clairement dit ?

3/ Quelle incroyable découverte les deux amis font-ils dans l'album du collègue ?

4/ A qui demander confirmation et explication à ce sujet ?

5/ Qui est Gevanni ?

6/ Dans quel sport le père de Mashiro excellait-il au collège ?

7/ Comment les Japonais s'excusent-ils ?

8/ Lequel des deux amis est le plus direct dans ses questions à la mère de Miho ?

9/ Comment celle-ci réagit-elle ?

10/ De quelle manière Nobu a-t-il finalement avoué son amour à Miyuki ?

11/ Comment Mashiro et Akita considèrent-ils la découverte qu'ils ont faite ?

12/ Quel accord concluent-ils avec la mère de Miho ?

BAKUMAN

Parents et enfants

Réponds en faisant des phrases. Correction

1/ Qu'y a-t-il dans la boîte découverte par Mashiro ?

Il y a les lettres que l'oncle Taro a reçues de celle qu'il aimait.

2/ Qu'est-ce que Miyuki et Taro ne se sont-ils jamais clairement dit ?

Ni l'un ni l'autre n'a exprimé son amour.

3/ Quelle incroyable découverte les deux amis font-ils dans l'album du collègue ?

Celle que l'oncle aimait est la mère d'Azuki !

4/ A qui demander confirmation et explication à ce sujet ?

A Miyuki elle-même.

5/ Qui est Giovanni ?

C'est un détective, personnage de Death Note.

6/ Dans quel sport le père de Mashiro excellait-il au collège ?

Il était capitaine de l'équipe de judo.

7/ Comment les Japonais s'excusent-ils ?

Ils s'inclinent très bas et baissent la tête.

8/ Lequel des deux amis est le plus direct dans ses questions à la mère de Miho ?

C'est Akita.

9/ Comment celle-ci réagit-elle ?

Elle ne se vexe pas et répond à toutes leurs questions très franchement.

10/ De quelle manière Nobu a-t-il finalement avoué son amour à Miyuki ?

Il a imaginé un manga qui raconte leur histoire.

11/ Comment Mashiro et Akita considèrent-ils la découverte qu'ils ont faite ?

C'est un signe du destin, qui les conforte dans leur projet de devenir mangakas.

12/ Quel accord concluent-ils avec la mère de Miho ?

Azuki ne doit rien savoir des relations passées entre Miyuki et Taro.

BAKUMAN

Temps et clé

Remets de l'ordre en numérotant. La bande noire est bien placée.

	pris sa décision : devenir mangaka est son seul but et viser une université plus accessible lui
	plume, il découvre cet univers fascinant et infini. Et le voilà qui découvre qu'en suivant des
	décors adaptés dans des catalogues énormes, choisir des expressions de sons... Et cela sans
	hautes études, va les abandonner pour rester avec son ami dans la même classe. N'ont-ils pas
	mum de mangas. Et il y en a des milliers chez l'oncle. Pendant que Mashiro se penche sur sa
	laissera du temps. Et il en a du travail ! Améliorer la fluidité de ses personnages, trouver des
7	manque encore... Akita prend alors une décision inattendue : lui qui est destiné aux plus
	il ne pourra pas accéder à une université prestigieuse. Son ami s'en inquiète. Mais Mashiro a
	aucune aide et sans expérience. Tant pis si Azuki n'est pas en classe avec lui, ce sera plus ro-
	principes exigeants mais simples, on peut devenir un mangaka accompli dès quinze ans !
	Mashiro consacre tellement d'énergie à ses dessins qu'il néglige ses études. Si ça continue,
	le même rêve ? En attendant, il faut se consacrer à la création. Pour Akita, c'est lire le maxi-

BAKUMAN

Temps et clé

Remets de l'ordre en numérotant. La bande noire est bien placée. **Correction**

3	pris sa décision : devenir mangaka est son seul but et viser une université plus accessible lui
11	plume, il découvre cet univers fascinant et infini. Et le voilà qui découvre qu'en suivant des
5	décors adaptés dans des catalogues énormes, choisir des expressions de sons... Et cela sans
8	hautes études, va les abandonner pour rester avec son ami dans la même classe. N'ont-ils pas
10	mum de mangas. Et il y en a des milliers chez l'oncle. Pendant que Mashiro se penche sur sa
4	laissera du temps. Et il en a du travail ! Améliorer la fluidité de ses personnages, trouver des
7	manque encore... Akita prend alors une décision inattendue : lui qui est destiné aux plus
2	il ne pourra pas accéder à une université prestigieuse. Son ami s'en inquiète. Mais Mashiro a
6	aucune aide et sans expérience. Tant pis si Azuki n'est pas en classe avec lui, ce sera plus ro-
12	principes exigeants mais simples, on peut devenir un mangaka accompli dès quinze ans !
1	Mashiro consacre tellement d'énergie à ses dessins qu'il néglige ses études. Si ça continue,
9	le même rêve ? En attendant, il faut se consacrer à la création. Pour Akita, c'est lire le maxi-

BAKUMAN

Tout et rien

Réponds par Vrai ou Faux. Si c'est faux, rétablis la vérité.

1/ Les deux amis envisagent de faire équipe avec Ishizawa, dont ils apprécient les dessins.

2/ Un mauvais éditeur peut conduire un jeune mangaka dans de mauvaises directions.

3/ Un éditeur impitoyable a brûlé toutes les pages qu'un mangaka lui avait présentées.

4/ C'était pour lui faire comprendre qu'il ferait mieux de changer de métier.

5/ Le but des amis est de finir par publier dans Jump.

6/ Dans la rue, ils rencontrent Azuki avec son père et sa sœur.

7/ Ils font semblant de ne pas les avoir vus.

8/ Quand Mashiro se retourne, Miyuki, la mère d'Azuki, le regarde.

9/ Mashiro et Miyuki se sont vus pour la première fois en maternelle.

10/ Shujin a imaginé une histoire de guerre entre deux planètes.

11/ Et une autre, à propos d'un joueur de base-ball devenu fou.

12/ Ils se fixent un but : présenter un manga à Jump avant la fin de l'année scolaire.

BAKUMAN

Tout et rien

Réponds par Vrai ou Faux. Si c'est faux, rétablis la vérité. Correction

1/ Les deux amis envisagent de faire équipe avec Ishizawa, dont ils apprécient les dessins.

Faux. Bien au contraire, ils les trouvent mauvais.

2/ Un mauvais éditeur peut conduire un jeune mangaka dans de mauvaises directions.

Vrai.

3/ Un éditeur impitoyable a brûlé toutes les pages qu'un mangaka lui avait présentées.

Faux, ils les a passées au broyeur.

4/ C'était pour lui faire comprendre qu'il ferait mieux de changer de métier.

Faux, c'était pour le forcer à faire encore mieux.

5/ Le but des amis est de finir par publier dans Jump.

Vrai.

6/ Dans la rue, ils rencontrent Azuki avec son père et sa sœur.

Faux. Ce n'est pas son père mais sa mère.

7/ Ils font semblant de ne pas les avoir vus.

Vrai.

8/ Quand Mashiro se retourne, Miyuki, la mère d'Azuki, le regarde.

Faux, il s'agit d'Azuki.

9/ Mashiro et Miyuki se sont vus pour la première fois en maternelle.

Faux, c'était à l'école primaire.

10/ Shujin a imaginé une histoire de guerre entre deux planètes.

Vrai.

11/ Et une autre, à propos d'un joueur de base-ball devenu fou.

Faux, il est devenu aveugle.

12/ Ils se fixent un but : présenter un manga à Jump avant la fin de l'année scolaire.

Faux. C'est avant la fin des vacances scolaires.

BAKUMAN

Sourire et rougissement

Barre ces mots, écrits horizontalement, ou verticalement.

R A W V B G U G J Y R K R B L A
L A S A E G I J J Y P G G U X T
Z W D C R B V F A V F G U M A O
I Z F A I B L E K A Y A D C E Z
D J V N B X X L F I Z F K F R C
S H E C J P A H P D E F V D C T
B I K E R Q K A R A T E W W A D
W D U S O U B R E T T E A P O J
L M K • C L I M A T I S A T I O N •
H D X H V N O S E M E S T R E C
S U Y A D Z T U N I F O R M E I
N T F U Q A I D T A L E N T U R
R J G S H I V E I J I V S B M I
B A O S U N A D E F A I T E U A
G I W E M E T R U F R O O L E O
H A T T O R I P S H U E I S H A
E E Z T U B O T E P Z M T V R B
I W R E R E N E J E T E D Q O C

Au collège, les deux amis s'y retrouvent .

Copine d'Azuki.

Maladresse, indécatesse.

Sport de combat japonais.

Attirance pour quelqu'un.

Qui se croit supérieure aux autres.

Elles recouvrent les jambes des collégiennes.

Tous les collégiens en portent un, identique selon le sexe.

Période de six mois.

Période préférée de tous les étudiants.

Goût pour la plaisanterie, la blague.

Régulation de la température.

Contraire de victoire.

Période de quinze jours.

Il a dessiné « Large Bander ».

Ils ont rendez-vous avec cet éditeur.

Grande maison d'édition japonaise.

Ce qui motive, qui donne envie.

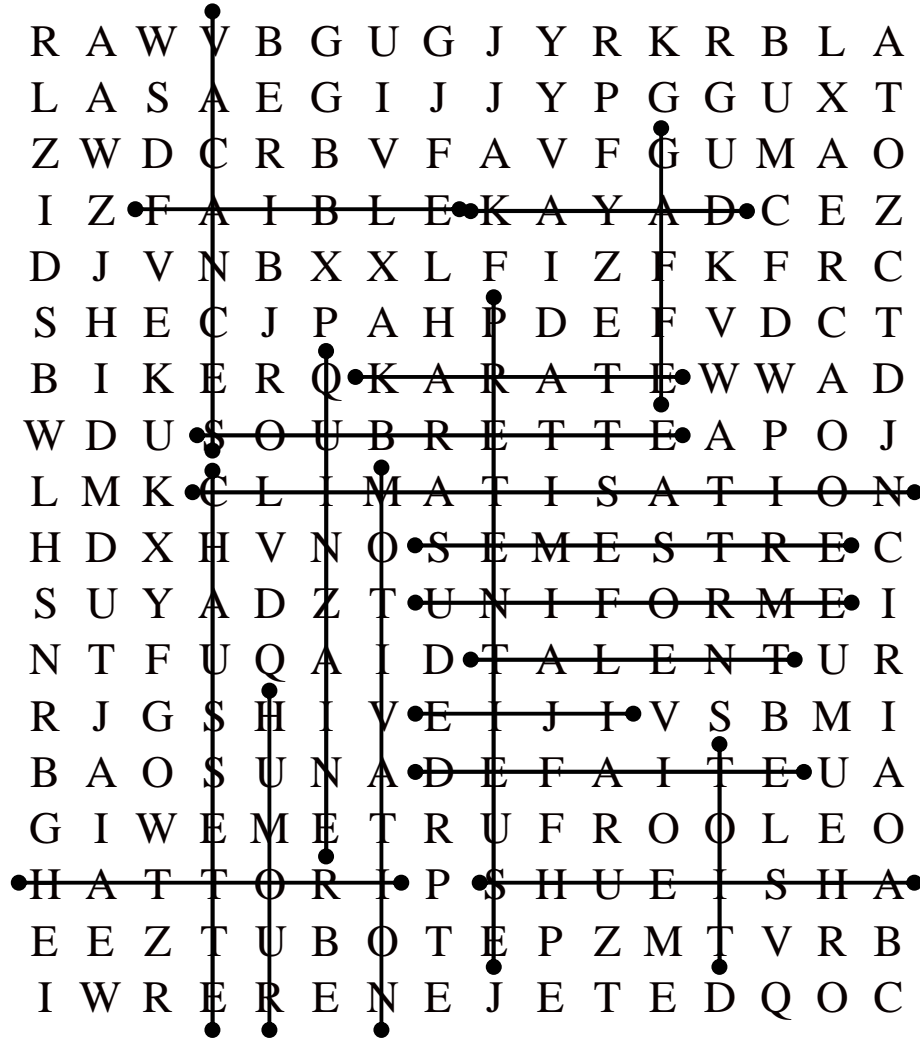
Aptitude, don, capacité naturelle ou acquise par le travail.

Serveuse

BAKUMAN

Sourire et rougissement

Barre ces mots, écrits horizontalement, ou verticalement. **Correction**



Au collège, les deux amis s'y retrouvent .

Goût pour la plaisanterie, la blague.

Copine d'Azuki.

Régulation de la température.

Maladresse, indélicatesse.

Contraire de victoire.

Sport de combat japonais.

Période de quinze jours.

Attirance pour quelqu'un.

Il a dessiné « Large Bander ».

Qui se croit supérieure aux autres.

Ils ont rendez-vous avec cet éditeur.

Elles recouvrent les jambes des collégiennes.

Grande maison d'édition japonaise.

Tous les collégiens en portent un, identique selon le sexe.

Ce qui motive, qui donne envie.

Période de six mois.

Aptitude, don, capacité naturelle ou acquise par le travail.

Période préférée de tous les étudiants.

Serveuse.

BAKUMAN

Qu'est-ce qu'un mangaka ? (Wikipédia)

Un *mangaka* (漫画家) est un auteur de manga, bande dessinée japonaise.

Il est soumis à des rythmes de parution très rapides et ne bénéficie pas toujours d'une liberté totale sur son œuvre, selon la réception et le succès auprès du public. Son éditeur peut lui demander de poursuivre ou arrêter la création.

Un *mangaka* peut être uniquement **scénariste**, comme le très mystérieux Tsugumi Ōba (*Bakuman*, *Death Note*, *Platinum end*) ou uniquement **dessinateur**, comme Takeshi Obata (*Hikaru no Go*, *Bakuman*, *Death Note*, *Platinum end*) mais beaucoup de mangakas ont les deux facettes : Akira Toriyama (*Dr Slump*, *Dragon Ball*) ou Katsuhiko Ōtomo (*Akira*) pour n'en citer que deux.

Leurs œuvres sont généralement publiées sous forme de **feuilleton**, dans des magazine de prépublication de manga hebdomadaires ou des mensuels, en **épisodes** de dix à vingt pages, avant d'être finalement compilées en recueils.

En 2009, 5 300 *mangaka* ont eu les honneurs d'un titre édité en tome relié au Japon, à comparer avec la situation du territoire francophone européen en 2011 : « Sur le territoire francophone européen, 1 749 auteurs de la création de bande dessinée ont publié au moins un album en 2011 », soit trois fois moins. La population japonaise (127 millions d'habitants), compte 5 300 *mangaka*, là où pour le territoire francophone européen existent 1 749 dessinateurs de bandes dessinées pour 70 millions d'habitants, soit une proportion 1,7 fois supérieure pour le Japon.

Au Japon, le processus créatif des mangas a toujours été lié à **une logique industrielle**. On demande généralement aux *mangaka* **une très grande productivité**. Beaucoup d'entre eux doivent livrer en une semaine plus de vingt planches ! Mais si leur manga fonctionne bien, ils peuvent devenir très riches (le pourcentage versé en droits d'auteur étant généralement bien plus élevé qu'en Europe et proportionnel à la notoriété du produit) et connaître la gloire en voyant leur série portée à la télévision, au cinéma... Le salaire moyen annuel d'un *mangaka* est estimé à 24 000 euros soit un peu moins que celui d'un employé de société estimé à 35 000 euros.

Les *mangaka* travaillent généralement en indépendance, mais s'accompagnent d'**assistants** qui les déchargent des parties les plus fastidieuses de la création d'un manga (dessin des personnages de second plan, des décors, remplissage des noirs, tramage/gommage des planches...). Généralement, la carrière d'un *mangaka* commence d'ailleurs par l'assistance d'un autre *mangaka*. L'éditeur est souvent très impliqué dans l'orientation des histoires, comme Takashi Nagasaki, devenu même le scénariste de Naoki Urasawa.