

RECHERCHES SUR LES ENFANTS LOUPS.

<http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/manga/67941>

Manga.

(mot japonais signifiant littéralement « dessin dérisoire »)



Bande dessinée japonaise.

L'univers du manga

Au pays du Soleil-Levant, le manga représente un patrimoine graphique et artistique considérable et jouit d'un statut exceptionnel, sans équivalent en Occident malgré la reconnaissance du genre depuis l'école franco-belge de la « ligne claire » jusqu'aux *comics* américains.

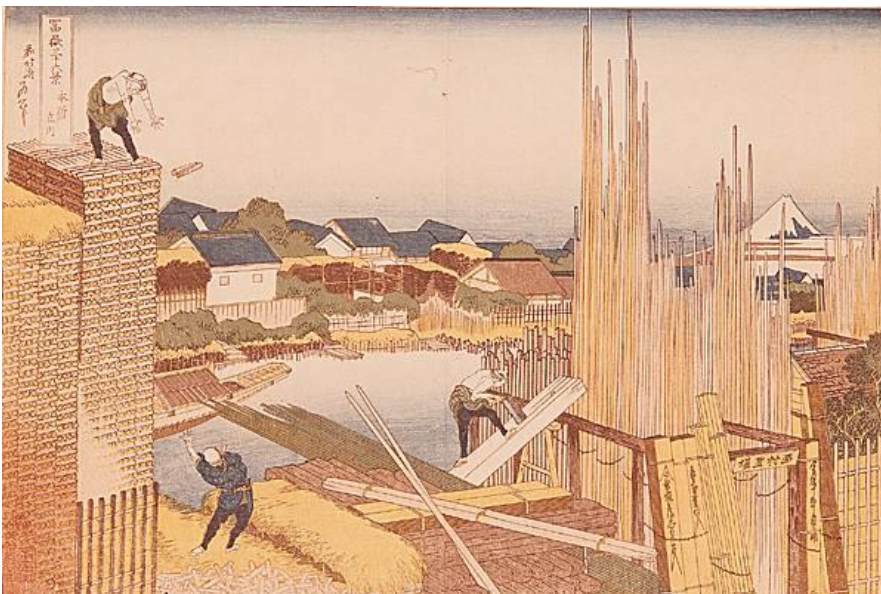
Après avoir longtemps souffert d'une mauvaise réputation en Europe – où on lui reprochait sa violence gratuite et son romantisme à l'eau de rose, la laideur de ses dessins et l'inconsistance de ses scénarios –, le manga est aujourd'hui reconnu comme un art à part entière. Il révèle une inventivité et une diversité telles qu'il est parvenu à franchir les barrières culturelles occidentales, devenant un authentique phénomène.

Une ancienne tradition graphique

Les Japonais, qui grâce à l'écriture entretiennent depuis l'enfance un rapport privilégié avec le dessin, sont les héritiers d'une tradition picturale élaborée, que révèlent les premières œuvres graphiques datées du ^{viii}e s. Dès cette époque et jusqu'au ^{xiv}e s., les artistes ont développé une technique de dessin nommée *e-makimono* : ces images peintes sur des rouleaux de papier longs de plusieurs mètres, agencées en séquences, racontaient des légendes, des anecdotes de guerre, des scènes de la vie quotidienne.

Les origines du manga pourraient ainsi remonter aux *Chôjû-giga* (littéralement « caricature de la faune »), quatre célèbres rouleaux d'*e-makimono* du ^{xii}e s. Attribuées au moine bouddhiste Toba Sojô (1053-1140), ces peintures satiriques représentaient des animaux (lapins, grenouilles, singes, chevaux, etc.) dans des postures humaines, dans une suite de saynètes humoristiques. On y retrouve l'économie du trait qui caractérisera les œuvres d'art graphiques japonaises jusqu'aux mangas.

L'invention du mot « manga »



Hokusai Katsushika, *le Chantier*

C'est en 1814 que le peintre Hokusai Katsushika, grand maître de l'estampe japonaise, invente un mot pour désigner ses carnets de croquis, caricatures et études diverses qu'il réunira dans une encyclopédie en 13 volumes (1814-1848 et 2 volumes posthumes) : la Manga, néologisme issu de deux idéogrammes chinois, *man* et *ga*, qui signifie « dessins foisonnants », et qu'on traduit aussi par « images dérisoires » ou « dessins grotesques ». Ces dessins représentaient en effet des personnages aux expressions grimaçantes et aux physionomies comiques, caractéristiques que l'on retrouvera dans le manga des temps modernes.

L'influence de l'Occident



Deux samouraïs.

Le manga, tel que nous le connaissons aujourd'hui, est issu de cette tradition graphique japonaise et des influences occidentales survenues au milieu du ^{XIX}^e s.

Vers 1860, le Japon ouvre en effet ses frontières au monde et importe de nouvelles techniques d'illustration, notamment en matière de dessins de presse politiques, qui vont profondément influencer les dessinateurs nippons. Un Britannique, Charles Wirgman (1832-1891), correspondant pour le quotidien *The Illustrated London News*, s'installe à Yokohama en 1861 et fonde l'année suivante un magazine satirique : *The Japan Punch*. Il intègre dans ses pages des caricatures de style occidental, surnommées *ponchi-e* (« dessins à la Punch »). En 1882, suivant les traces de Wirgman, le Français Georges-Ferdinand Bigot (1860-1927) publie de nombreux recueils de dessins satiriques, dont le plus connu demeure *Tôbaé*.

Le procédé séduit les illustrateurs japonais qui, en l'enrichissant de références et de calembours du cru, n'hésitent plus à critiquer ouvertement le pouvoir – ce qui était interdit depuis le Shogounat. Le genre fait fureur. Dans les années 1890, le terme (alors plutôt péjoratif) de *ponchi-e* est remplacé par le mot *manga*.

À l'aube du ^{XX}^e s., les quotidiens japonais publient leurs premières bandes dessinées inspirées par les *comic strips* américains récemment importés. Influencé par ces séries courtes à l'humour universel, le dessinateur Rakuten Kitazawa (1876-1955) fait paraître en 1902 une série de *strips* dans le supplément couleur du dimanche calqué sur le modèle des journaux américains, *Jiji Manga*. Suivent alors le *Tokyo Puck*, nouveau support en couleur, ainsi que de nombreuses traductions et adaptations de *comic strips*, dont la série *Bringing Up Father* de Georges McManus (connue en français sous le titre *la Famille Illico*). Le manga se développe ensuite grâce à de multiples magazines : l'éditeur Kôdansha publie le *Shônen Club* (1914), un mensuel illustré pour garçons, suivi du *Shôjo Club* (1923), la version pour filles, puis du *Yônen Club* (1926), pour les enfants en bas âge. En 1932 est créé le Nihon Mangaka Kyokai, première association de mangakas, qui existe encore aujourd'hui.

Durant la décennie 1935-1945, conscient du formidable impact du manga sur la population, le gouvernement japonais décide d'utiliser celui-ci à des fins militaires en en faisant un instrument de propagande. L'exemple le plus célèbre est celui de Norakuro, un des personnages les plus populaires du *Shônen Club* : héros pour les enfants à l'origine, ce petit chien errant se transforme bientôt en symbole de la cause nationaliste par ses victoires sur les champs de bataille. Recueillies en livres imprimés en couleurs vives, ses aventures se vendent à plus d'un million d'exemplaires durant la Seconde Guerre mondiale. Mais la défaite de 1945, combinée au traumatisme né du bombardement d'Hiroshima et de Nagasaki, plonge le pays dans la récession et le désespoir. Paradoxalement, ce malheur va réveiller les forces vitales de toute une nation et accélérer le processus de reconstruction intellectuelle et culturelle, dont le manga va bientôt bénéficier.

Tezuka Osamu, le « Dieu du manga »

Dans ce contexte difficile d'après-guerre, Tezuka Osamu, un jeune homme de 19 ans qui voue une véritable passion au cinéma, va révolutionner le manga. Né en 1928 dans une famille libérale et cultivée, Tezuka fait montre d'un talent précoce pour le dessin et passe ses années d'adolescence à noircir des carnets de croquis. En 1947, parallèlement à des études de médecine, il publie son premier manga, qui reçoit un écho favorable auprès d'un public avide de distractions : *Shin Takarajima* (*la Nouvelle Île au trésor*). De nouveaux succès, comme *Jungle Tatei* (*le Roi Léo*, 1950-1954) et *Atomu Taishi*, rebaptisé *Tetsuwan Atomu* (*Astro Boy* ou *Astro le petit robot*, 1951-1968), suivront rapidement.

Parallèlement à une abondante production dans les genres les plus divers (contes de samouraï, séries animalières, histoires pour les petites filles, récits fantastiques), Tezuka crée en 1961 son propre studio d'animation (Mushi Productions, rebaptisé Tezuka Productions en 1976) et réalise des adaptations télévisuelles de ses principaux personnages. Les séries suivantes (*Hinotori* [*Phénix*], à partir de 1967 ; *Black Jack*, 1973-1978) ne feront que confirmer l'immense talent de ce dessinateur : en ayant recours à des figures inhérentes aux codes narratifs du cinéma (cadrage, angle de vues), en développant des astuces graphiques propres à simuler le mouvement et à susciter l'émotion, il crée un style et ouvre la voie à une nouvelle génération d'artistes. Également reconnu pour son humanisme qui transparaît dans chacune de ses œuvres, Tezuka est aujourd'hui considéré dans son pays comme le « Dieu du manga ».

Un genre en mutation

Au début des années 1950, les mangas connaissent un essor considérable dû en partie au besoin du peuple de se divertir pour oublier les difficultés d'une vie quotidienne marquée par la pauvreté. Peu onéreux, alliant humour et fantaisie, de nouveaux magazines se multiplient et se livrent à une rude concurrence. En 1955, les éditeurs commencent à publier des séries complètes précédemment parues en épisodes dans ces magazines. Ces volumes de poche (*tankô-bon*) deviennent rapidement très populaires ; le principe dès lors s'imposera sur le marché du manga. C'est également à cette époque que sont créés les *kashibon manga*, librairies-bibliothèques ambulantes proposant la location payante de mangas.

Toutefois, en marge de cette production dépourvue de réelle inventivité et formatée pour plaire au jeune public, quelques auteurs en quête d'innovations créatrices s'attachent à défricher les horizons inexplorés. C'est ainsi qu'en 1957 Tatsumi Yoshihiro crée le *manga gekiga*, genre dramatique s'adressant aux adolescents et aux jeunes adultes. Auteur notamment de *Coups d'éclat* (1969-1972) et des *Larmes de la bête* (1971), il est rejoint dans sa démarche par un petit cercle de mangakas dont les récits sérieux, inspirés par la sombre réalité sociale, se heurtent d'abord au conservatisme de l'époque. Il faut attendre la fin des années 1970 pour que le *gekiga* trouve enfin son public et fasse évoluer le genre vers plus de maturité graphique et narrative.

L'explosion des années 1980-1990

Entre les innovations graphiques de Tezuka et les renouvellements thématiques du *gekiga*, le manga s'est diversifié selon les goûts d'un lectorat de plus en plus nombreux et varié. À partir des années 1980, grâce à sa diffusion en prépublication dans des magazines bon marché, il touchera toutes les classes sociales et toutes les générations.

Le genre aborde aujourd'hui une multitude de thèmes : de la romance au récit de science-fiction, de la satire sociale aux épopées historiques, du conte initiatique au journal intime, de l'épouvante à l'érotisme. Il peut même prendre la forme de manuels pratiques pour apprendre à bricoler, jouer au football ou faire la cuisine ! Cette extrême diversité, associée à un prix de vente modeste – le manga est publié en petit format sur du papier de qualité médiocre qui engendre un faible coût de production – fait de lui un phénomène d'édition : il représente actuellement environ 40 % du marché de l'édition japonaise, soit deux milliards de livres et de magazines de bandes dessinées par an. Phénomène d'édition, voire de société, car on parle désormais de « culture manga », laquelle englobe le film d'animation, la musique, la mode vestimentaire et le design.

L'arrivée du manga en France

Le temps des dessins animés

C'est par le biais des dessins animés que le manga a fait son apparition en France, à la fin des années 1970. En effet, pendant un temps, les séries télévisées comme *Goldorak* (d'après *Ufo Robo Grandizer*, de Nagai Gô), *Albator* (d'après *Captain Harlock*, de Matsumoto Leiji) ou *Candy* (d'après *Candy Candy*, de Mizuki Kyôko) ont été les uniques représentants du genre pour le public, qui ignorait qu'elles étaient des adaptations de mangas. Pour répondre à l'engouement suscité par cette nouveauté, les chaînes françaises se sont alors livrées à une surenchère dans leur programmation destinée aux enfants, sans toujours se soucier du contenu. C'est ainsi que, à partir de 1984, la diffusion de dessins animés ultra violents, ciblant à l'origine un public adolescent, comme *Dragon Ball* (d'après Toriyama Akira), puis surtout *Ken le Survivant* (d'après Hara Tetsuo et Buronson), indignera l'opinion qui associera systématiquement manga et violence gratuite. Malgré quelques tentatives pionnières en matière d'édition de qualité,

comme la revue *Le cri qui tue* (6 numéros parus entre 1978 et 1981) ou *Gen d'Hiroshima*, le chef-d'œuvre de Nagasawa Keiji (publié chez Les Humanoïdes Associés en 1983), le manga peinera à se départir de cette image négative.

Une reconnaissance tardive

Il faut attendre 1989 et le succès tant public que critique de la série d'Otomo Katsuhiro, *Akira* (paru chez Glénat), pour que le manga commence à sortir de l'impasse où l'avait conduit son impopularité. Dès la fin des années 1990, outre Glénat, plusieurs éditeurs de bandes dessinées lancent ainsi leurs collections ou leur label d'édition de mangas – Écritures (1997) et Sakka (2004) chez Casterman, Akata chez Delcourt (2002) –, tandis que se créent des maisons d'édition spécialisées, comme Tonkam (1994), Kana (1997) ou Pika (2000).

Le festival d'Angoulême contribuera également à l'essor du manga en faisant du Japon son invité d'honneur dès 1991, puis de nouveau en 2001, année où la manifestation atteindra des records de fréquentation. Régulièrement sélectionnés et récompensés par ce festival, des auteurs tels que Taniguchi Jirô (Prix du meilleur scénario en 2003 pour *Quartier lointain*) ou Urasawa Naoki (Prix de la meilleure série en 2004 pour *20th Century Boys*) révèlent au grand public des œuvres d'une qualité graphique et scénaristique exceptionnelle. De même, la découverte tardive à partir de 1999 des dessins animés de Miyazaki Hayao (*Nausicaä de la vallée du vent*, 1984 ; *Mon voisin Totoro*, 1988 ; *Princesse Mononoké*, 1997 ; *le Voyage de Chihiro*, 2001) participera à la consécration du genre.

Depuis le début des années 2000, le marché du manga connaît une véritable explosion sous la multiplication des titres et des éditeurs spécialisés. Malgré le risque d'une certaine saturation, le genre apparaît aujourd'hui comme le meilleur ambassadeur du Japon auprès des jeunes : en 2007, en France, le japonais est ainsi devenu la deuxième langue traduite après l'anglais.

Les codes graphiques du manga

Si la créativité des auteurs de manga reflète une multiplicité de manières, le genre est cependant soumis à des codes graphiques précis et aisément repérables.

Les lignes de vitesse (*speed-lines*)

Ce sont des séries de lignes parallèles qui représentent le mouvement, la vitesse, l'impact. Elles servent également à mettre en valeur un personnage, ses déclarations ou ses découvertes : son visage est alors entouré de *speed-lines* afin de souligner l'importance de ses propos ou de son expression.

Les trames

Les trames sont des feuilles autocollantes imprimées de motifs variés (points, étoiles, fleurs, nuages, etc.), dans lesquelles on découpe la forme voulue avant de l'appliquer sur la planche. Elles remplacent les décors qui ne sont pas toujours repris d'une case à l'autre, et créent un effet visuel qui s'accorde avec l'atmosphère de la case en donnant l'impression d'un papier peint. Il existe des centaines de variétés de trames.

La déformation (*super-deformed*)

Cette technique consiste à déformer les personnages de manière outrancière pour traduire des émotions fortes, appuyer le propos ou détendre l'atmosphère dans une situation tragique : yeux exorbités, veines saillantes, bouches béantes, narines fumantes, cheveux dressés, etc. La déformation peut s'appliquer à un ou plusieurs personnages, n'importe où dans la planche : le héros peut ainsi passer, d'une case à l'autre, de la normalité à la caricature.

Le dessin des yeux

La plupart des personnages sont représentés avec des yeux démesurés, qui ne semblent pas correspondre au type asiatique standard. C'est Tezuka Osamu qui, le premier, sous l'influence de Walt Disney, a dessiné ses personnages avec de grands yeux « à la Bambi », afin de mieux décrire leurs émotions et leurs sentiments. Cette tradition, maintenue par la suite, est devenue une spécificité du style manga et présente des caractéristiques propres à chaque personnage : yeux ronds et grands ouverts pour les jeunes enfants, grands yeux aux longs cils scintillant d'étoiles pour les filles, yeux allongés au trait simple pour les garçons. Les « méchants » sont souvent représentés avec des petits yeux et des sourcils épais.

Le personnage-mannequin

C'est un personnage dessiné de face et en pied, sur toute la hauteur de la planche, l'arrière-plan étant comblé par des cases où se déroule l'action. La présence du personnage-mannequin affirme l'importance du héros dans le récit et

permet de souligner sa valeur psychologique. Il offre aussi la possibilité d'apprécier le détail des costumes, parfois très élaborés.

Le découpage analytique

Proche du découpage cinématographique, cette technique, appliquée à la bande dessinée par Tezuka Osamu, consiste à utiliser plusieurs cases pour raconter un seul moment du récit en le dilatant à l'extrême, créant ainsi une dynamique narrative par des cadrages variés, des zooms avant et arrière, des gros plans sur les visages.

Les onomatopées

Omniprésents dans les mangas, ces mots servent à représenter des sons tels que la pluie, le bruit de pas, la glissade, le grattement, etc. Le registre des onomatopées est infini, à tel point qu'elles peuvent également évoquer des choses ou des événements qui ne font pas de bruit : la neige qui tombe, un miroitement, ou même une émotion comme un sourire ou un rougissement. Difficilement traduisibles en français, les onomatopées sont écrites en caractères *katakana*, dont le graphisme s'insère parfaitement dans l'illustration.

Enfin, il n'est pas inutile de rappeler qu'au Japon le sens de lecture d'un manga s'effectue de droite à gauche et de haut en bas. Le volume s'ouvre ainsi par ce qui tient lieu chez nous de quatrième page de couverture. La majorité des mangas traduits en Occident ont été inversés afin de les rendre conformes à notre pratique de lecture, ce qui entraîne parfois quelques incohérences, comme un gaucher qui devient droitier, ou un coup porté au cœur situé à droite. Toutefois, devant le succès persistant du genre, quelques éditeurs occidentaux (Tonkam, Kana ou Panini Comics en France) ont fait le choix de garder le sens de lecture initial afin de restituer l'esprit de l'œuvre originale.

Mangaka, un métier difficile

Le manga apporte aux auteurs les plus doués une notoriété proche de la starisation ; on leur accorde même parfois le titre de « maître » (*sensei*). Fascinés par ce mythe, nombre de jeunes japonais caressent le rêve de devenir mangakas. Si les prétendants sont soumis à une très forte concurrence, le métier exige en outre un total dévouement : à titre de comparaison, un auteur de bande dessinée en France réalise en moyenne une trentaine de planches par an, soit l'équivalent de ce qu'un dessinateur japonais doit généralement fournir en une semaine.

L'édition du manga au Japon

Le système japonais d'édition de bandes dessinées relève plus de l'industrie que de l'art. Chaque éditeur de manga possède plusieurs magazines de prépublication répartis selon la classe d'âge des lecteurs, les *mangashi*, qui contiennent de 20 à 25 séries et qui peuvent atteindre 600 pages. La prépublication des séries dans ces magazines est donc un passage obligé pour le débutant. Les mangas sélectionnés paraissent d'abord en feuillets d'une vingtaine de pages, accompagnés d'un bulletin de vote invitant le lecteur à donner son avis sur la série. Si celle-ci n'obtient pas les suffrages du public, elle est abandonnée. En revanche, une série est maintenue tant que les lecteurs la plébiscitent. Pour tenir les délais hebdomadaires de parution, le mangaka doit alors engager des assistants, chargés de compléter ses planches. Il est aussi tenu de soumettre régulièrement ses projets à l'éditeur, qui se réserve le droit de modifier un dialogue, un dessin, voire de changer le scénario, afin de plaire au plus grand nombre de lecteurs.

Les séries à succès paraissent ensuite dans des volumes de poche, les *tankô-bon*, d'environ 200 pages. Au gré de leur popularité, elles peuvent se poursuivre sur plusieurs années et atteindre jusqu'à 50 tomes – au détriment toutefois, dans la majorité des cas, de ce qui faisait l'originalité ou le charme de l'histoire dans les premiers numéros. Les « classiques » du manga ont également la possibilité d'être édités en volumes plus petits et plus épais, appelés *bunkô-bon*. *Mangashi*, *tankô-bon* et *bunkô-bon* sont diffusés aussi bien dans les kiosques à journaux que dans les librairies, lesquelles possèdent d'ailleurs souvent un étage entier consacré aux mangas.

Le travail du maître et des assistants

Le travail d'un mangaka diffère considérablement de celui d'un auteur européen de bande dessinée. La production oscillant entre 1 500 et 3 000 planches par an lui impose en effet une organisation proche de celle mise en place par un cinéaste. Les assistants, de deux à six selon la renommée du mangaka, se voient confier les multiples tâches qui permettent d'avancer la réalisation des planches préparées en amont par le maître : encrage, pose des trames, dessin des décors. C'est ce travail à la chaîne qui permet au mangaka de respecter les délais imposés par l'éditeur pour la publication de la série dans les *mangashi*. Régulièrement, les planches sont soumises au maître qui demande des corrections si nécessaire, avant de finaliser le dessin dans le détail en apportant sa touche personnelle.

Un mangaka peut faire fortune avec une seule série à succès, car, outre les droits d'auteur échus de ses propres livres, il perçoit d'importantes recettes annexes liées à l'exploitation des produits dérivés et des différentes

adaptations (télévisuelles, cinématographiques, sous forme de jeux vidéo). Mais le rythme de travail harassant, l'obligation de rendre des comptes à l'éditeur, le stress provoqué par les délais de parution – il n'est pas rare que le mangaka et son équipe mangent et dorment à l'atelier, six jours sur sept –, conduisent parfois certains auteurs à la maladie ou à la dépression.

Les mangakas « indépendants »

L'objectif de tout mangaka est de réaliser une œuvre personnelle, libérée des contraintes tant éditoriales que commerciales. Mais cela n'est réservé qu'à quelques-uns, ceux dont le succès est tel qu'ils peuvent imposer leurs vues aux éditeurs. Pour asseoir leur indépendance, ces auteurs ouvrent parfois leur propre studio de création : s'entourant d'un ou deux assistants, ils recouvrent alors un rythme de travail moins effréné, ce qui ne les empêche, à l'instar de Taniguchi Jirô, d'Otomo Katsuhiro, de Toriyama Akira ou d'Urasawa Naoki, d'acquérir une renommée internationale.

<https://fr.wikimini.org/wiki/Manga>

Manga

« Manga » défini et expliqué aux enfants par les enfants.



Figurine d'un personnage de manga (La Mélancolie d'Haruhi)

Le **manga** est une sorte de [bande dessinée japonaise](#) créée vers le [XVIIIe siècle](#).



Dessin manga typique

Il se [lit](#) généralement « à l'envers » dans le sens de lecture traditionnel japonais (de droite à gauche).

Sommaire

- [1Le mot « manga »](#)
- [2Le mangaka](#)
- [3L'histoire des mangas](#)
- [4Les caractéristiques des mangas](#)
- [5Types de mangas](#)
- [6L'anime](#)
- [7Mangas célèbres](#)
- [8Document vidéo](#)
- [9Référence](#)
- [10Voir aussi](#)

Le mot « manga »

Les mangas désignent les bandes dessinées japonaises. Ce ne sont en aucun cas des [dessins animés](#) ! Il existe cependant les [Animes](#) qui, eux, sont des films ou des séries d'animation asiatiques, beaucoup sont adaptés de mangas ou, parfois, de séries de roman appelé [Light novel](#).

Le mot *manga*, qui s'écrit en japonais 漫画, est composé de deux [Idéogrammes](#) :

- le premier, 漫 qui se lit *man*, signifie divertissant ou exagéré ;
- le second, 画 qui se lit *ga*, signifie dessin.

Le mot *manga* signifie donc à l'origine « image dérisoire » ou [Caricature](#). Le mot ne désigne aujourd'hui plus que la bande-dessinée au Japon et est synonyme de « bande-dessinée japonaise » chez nous.

Dans l'orthographe traditionnelle du [français](#), le mot *manga* ne prend pas de "s" final au pluriel, comme tout mot d'origine étrangère (*manga* venant du [japonais](#)). Mais, depuis les [rectifications orthographiques de 1990](#), il est recommandé d'accorder au pluriel les mots d'origine étrangère.

Le mangaka

La personne qui dessine le manga et/ou invente l'histoire s'appelle le [mangaka](#). C'est son métier.

Pour dessiner, il utilise traditionnellement une encre noire et travaille à la plume et au pinceau. De plus en plus de mangakas utilisent cependant l'[Infographie](#) pour les aider à dessiner des décors compliqués ou pour mettre en couleurs certaines [Illustrations](#). Ou bien, certains pour mettre en gris leur dessins, utilisent des [Trames](#).

L'histoire des mangas

Le premier manga a été publié en 1902. Il fut dessiné par [Kitazawa](#) dans le magazine *Jiji Shinpô*. Kitazawa créa par la suite son propre magazine.

Le tout premier manga de création française se nomme [Pink Diary](#), de [Jenny](#).

Le manga apparaît en France dans les [années 1980](#) mais n'y devient vraiment populaire que dans les [années 1990](#).

Aujourd'hui encore, beaucoup de mangas connaissent un certain succès au Japon et ne font parler d'eux à l'étranger que par Internet (ex: Axis Power Hetalia, Sora No Woto...)

Les caractéristiques des mangas

Les mangas ont un style bien à eux dont voici les principales caractéristiques :

- un rythme de parution très important ;
- le sens de lecture de droite à gauche pour les cases, les bulles dans une même case se lisent comme si on traçait un N à l'envers contrairement à la bande-dessinée [Occidentale](#) où elles se lisent en Z ;
- les dessins en noir et blanc le plus souvent ;
- une [Mise en page](#) des cases traditionnellement plus dynamique que dans la bande-dessinée occidentale ;
- les traits de vitesse qui dynamisent le récit et indiquent le sens de l'action ;
- des décors simples ou absents pour se concentrer sur les personnages et l'action ;

- de nombreux codes graphiques pour indiquer les émotions ou l'état de santé des personnages.

Types de mangas

- Voir l'article détaillé [Type de manga](#)

L'anime

La version animée du manga n'est pas appelée « [dessin animé](#) », mais plus souvent « [anime](#) ». Beaucoup de mangas à succès sont retranscrits en anime.

Mangas célèbres

Voici des exemples de mangas très célèbres et populaires:



Un des héros les plus célèbre: Naruto (héros du manga Naruto)

- [Fruits Basket](#), [Nana](#), [Parmi eux](#), [Angel Sanctuary](#) et [Cardcaptor Sakura](#) pour les *shōjo manga*.
- [Berserk](#), [Monster](#), [XxxHOLiC](#), [20th Century Boys](#) et [Vagabond](#) pour les *seinen manga*.
- Yu-Gi-Oh, Naruto, One Piece, FullMetal Alchimiste, Fairy Tail pour les *sōnen manga*.

Les enfants – loups.

L'histoire

Dans une université de la banlieue de Tokyo, Hana, 19 ans, suit normalement ses études, jusqu'au jour où elle croise dans l'amphithéâtre où elle a cours un jeune homme qui l'attire tout de suite. Il n'est pas étudiant dans cette université, il n'a pas de manuel. Hana lui propose de partager le sien, et c'est comme ça que tout commence. Le charme opère, ils s'aiment, forment un couple classique et beau. Et rien ne pourra éloigner Hana de celui qu'elle aime, pas même sa véritable nature, qu'il finit par lui révéler : il est un homme-loup, le dernier de son espèce.

Avec son homme-loup, Hana poursuit sa vie de couple idyllique. Ils emménagent ensemble, la jeune femme lui fait découvrir diverses petites joies du quotidien, et bientôt un heureux événement se profile. Hana doit laisser tomber son travail pour se préparer à mettre au monde son premier enfant, avec la crainte qu'il s'agisse d'un enfant-loup, à cacher aux yeux du monde. Mais son compagnon est toujours là pour la rassurer. Tout se passera bien. Quand la petite Yuki vient au monde en hiver, elle a forme humaine. Au printemps de l'année suivante, son petit frère Ame naît à son tour. Ils sont des enfants-loups, mais tout va bien, car Hana a à ses côtés son grand amour.

Pourtant, juste après la naissance d'Ame, il ne rentre pas. Il ne rentrera plus jamais. Alors qu'il est visiblement parti en chasse en laissant parler son instinct animal, il est retrouvé mort par Hana, sous sa forme de loup. Elle est désormais seule dans la grande ville, où les dangers ne cessent d'affluer autour d'Ame et Yuki, ses deux enfants loups, dont la nature ne doit pas être découverte. Pour les élever du mieux qu'elle peut, elle décide alors de partir vivre en pleine campagne, dans une ancienne ferme près d'une forêt luxuriante.

Tout ceci n'est que le début de son histoire, et son véritable rôle de mère ne fait que commencer. Avec les Enfants Loups, préparez-vous à replonger dans l'univers de Mamoru Hosoda, pour un conte universel sur le quotidien, l'éducation et la tolérance, au fil d'un cri d'amour poussé envers toutes les mères.



Fiche signalétique

Les Enfants Loups – Ame & Yuki (Ôkami Kodomo no Ame to Yuki) est un film réalisé en 2012 par **Mamoru Hosoda** au sein du studio **Chizu**, qu'il a créé pour l'occasion.

Sorti au Japon le 21 juillet 2012, il connaît une avant-première internationale à Paris le 25 juin, en présence du réalisateur, qui pour l'occasion inaugure également une exposition sur son film à la galerie Arludik. Distribué par Eurozoom et Kazé, il sort réellement dans les salles française le 29 août 2012, et connaît un beau succès public et critique. N'ayant d'abord droit dans toute la France qu'à 49 copies, ce qui est peu, il parvient pourtant à cumuler quasiment 37000 entrées sur sa première semaine d'exploitation en salles, si bien que le nombre de copies augmente les semaines suivantes, offrant alors au film une meilleure visibilité en salles. Début octobre, il atteint les 100000 entrées avec seulement 110 copies, puis les 150000 entrées sont atteintes en dixième semaine.

En novembre 2012, le magazine Télérama annonce avoir sélectionné le film dans le cadre de son Festival Cinéma. Le magazine déclare considérer le film comme l'un des meilleurs de l'année, ce qui lui vaut une nouvelle exploitation en salle dans toute la France entre le 16 et le 22 janvier 2013. A cette occasion, le film atteint les 200000 entrées, ce qui lui vaut de devenir le plus gros succès de Mamoru Hosoda dans notre pays.

Le film est également vainqueur de quelques récompenses, dont le Prix du public et le Miroir d'argent au festival international Films du Sud à Oslo en 2012.

Le film sort en DVD et blu-ray en France le 5 juin 2013, l'éditeur Kazé proposant trois éditions : des

éditions simples DVD et blu-ray, ainsi qu'une édition collector combo DVD/blu-ray comprenant le roman, 4 cartes postales et un DVD de bonus.

Enfin, tout comme les deux précédents films de Mamoru Hosoda (la Traversée du Temps et Summer Wars), Les Enfants Loups – Ame & Yuki a eu droit à son adaptation en manga, mais a aussi été décliné en un roman. Nous reviendrons dessus plus tard.



Petite genèse du film

L'idée du film est venue de façon assez simple chez Mamoru Hosoda, puisqu'il l'a puisée en observant la vie autour de lui, Tout comme il l'avait fait pour Summer Wars.

Pour Summer Wars, l'idée lui vient de son mariage juste après avoir fini la Traversée du Temps. Du jour au lendemain des personnes qui n'avaient aucun lien avec lui sont alors devenues sa propre famille, ce qui a provoqué en lui une sensation aussi étrange qu'intéressante. C'est ce qui lui a donné envie de faire un film où la notion de famille serait très importante.

Les Enfants Loups n'est que la suite logique de ce raisonnement, car après le mariage, il y a évidemment les enfants qui arrivent, et les jeunes adultes deviennent alors parents. Ainsi, quand il a vu des couples l'entourant commencer à avoir des enfants, Mamoru Hosoda a trouvé les femmes plus belles que jamais dans leur nouveau rôle de mère, qui leur conférait un sens des responsabilités les rendant rayonnantes. C'est ce qui a provoqué en lui l'envie de faire un film sur les mères et sur l'éducation des enfants.

Le film fut ensuite un projet de longue haleine : si l'idée du film est venue à Mamoru Hosoda en 2009 (donc tout de suite après Summer Wars), il lui a fallu une année complète pour élaborer le scénario avec son staff, puis deux ans pour tout réaliser en compagnie de l'équipe du film. La planning de production s'étala ainsi :

Août 2009 – juin 2010 : développement de l'intrigue

Juillet 2010 – octobre 2010 : écriture du scénario

Septembre 2010 – décembre 2010 : élaboration du character design

septembre 2010 – novembre 2010 : repérages scénaristiques à Ibaraki, Kanagawa, Niigata, Chiba, Fukuyama & Ishikawa

Décembre 2010 – octobre 2011 : création du story-board

Janvier 2011 – septembre 2011 : repérage de lieux à Tokyo et Fukuyama

Février 2011 – mai 2012 : création de l'animation

1er au 5 avril 2012 : enregistrement des dialogues

28 avril 2012 – 9 mai 2012 : post-synchronisation

5 juin 2012 : projection test

25 juin 2012 : avant-première mondiale à Paris



C'est d'ailleurs pour réaliser ce film que Mamoru Hosoda a créé le studio Chizu, avec lequel il compte bien produire tous ses autres films. Ce studio Chizu a pour vocation de ne faire que des films d'animation pour le cinéma, alors que des studios comme Madhouse ou Toei (anciens studios où officiait Mamoru Hosoda) font également des séries télévisées. Ce choix est parti d'un constat : quand un studio fait des films et des séries, il a tendance à faire des films dans la continuité de ses séries, alors que ce sont là deux choses complètement différentes. En fondant Chizu, Hosoda espère pouvoir chercher des choses propres au style cinématographique. Il a d'ailleurs été très agréablement surpris par les nombreux soutiens qu'il a eus lors de la création du studio.

Critique de la série manga

Publiée le Mardi, 31 Mars 2015

Les enfants loups est une série en trois tomes dessinée par Yû, adaptée du film éponyme réalisé par le talentueux Mamoru Hosoda. Nous y suivrons sur plusieurs années le quotidien pas vraiment banal d'une femme nommée Hana, qui va devoir élever seule ses deux enfants (Ame et Yuki) après le décès de son compagnon, qui avait le pouvoir de se transformer en loup, et qui a transmis cette caractéristique à ses rejetons.

Ne s'éloignant pas de l'intrigue développée dans le film, la série va donc suivre la vie de ces trois personnages très attachants sur quelques périodes distinctes. Dans un premier temps, nous allons assister à la rencontre d'Hana et de l'homme loup (nous ne connaissons jamais le nom de ce dernier), qui vont au fil des rendez-vous apprendre à s'aimer tendrement. Un amour sincère et pur, qui dépassera sans mal les clivages inhérents au statut du compagnon d'Hana. De leur union naîtra tout d'abord Yuki, une jeune fille espiègle, puis Ame, un garçon beaucoup plus taciturne.

Par la suite, après la mort de son compagnon, Hana va devoir élever seule ses deux enfants, ce qui est loin d'être une chose facile, d'autant plus dans la présente situation puisque Ame et Yuki, encore très jeunes, ont la fâcheuse habitude de se transformer en loups à tout bout champ. Ces transformations créeront parfois des situations très cocasses qui ne manqueront pas de nous faire rire, mais pourront parfois conduire à des situations très délicates, qui amèneront finalement Hana à quitter la ville pour s'établir en pleine campagne, un environnement isolé qu'elle juge plus épanouissant pour Ame et Yuki.

Au fil des années et à mesure qu'ils grandissent, Ame et Yuki vont prendre toute la mesure de leur nature unique et suivre des chemins différents. Yuki, qui était turbulente colérique, va petit à petit prendre conscience de sa féminité et s'adoucir au contact de ses camarades de classe, s'intégrant ainsi dans le monde des hommes. Pour Ame, par contre, les choses seront différentes. Au début, le jeune garçon n'aimait pas se transformer en loup mais son caractère solitaire et introverti, ainsi que quelques rencontres marquantes, vont faire qu'il va finir par accepter son statut et même préférer sa forme de loup à celle de jeune garçon.

Face aux choix des deux enfants, les réactions d'Hana seront les moments les plus importants de notre histoire. Depuis leur naissance, Hana n'aura de cesse de prendre des décisions difficiles et de se dépasser pour offrir la meilleure éducation possible à ses enfants. C'est un personnage attachant mais aussi et surtout exemplaire. Un vrai modèle d'abnégation et de volonté que Yû mettra à de très nombreuses reprises en valeur, faisant du courage le thème central du manga. En parallèle, d'autres thématiques seront bien évidemment abordées, comme la tolérance, la vie à la campagne, le deuil... Chaque lecteur se retrouvera forcément dans l'une ou l'autre de ces thématiques, et se nourrira alors du message globalement positif véhiculé par l'œuvre. Et pour que cette dernière soit mieux accueillie, on pourra compter sur les dessins particulièrement léchés de Yû. Si dans le premier tome, le style graphique, bien que très joli, pouvait sembler un peu trop "propre", il va petit à petit se bonifier et gagner cette touche de "caractère" qui lui manquait peut-être au début. En plus d'être magnifiques, certaines planches auront alors une forte portée émotionnelle, même si elles n'atteindront jamais les sensations provoquées lors du visionnage du film.

Concernant l'édition, on peut souligner le très bon travail de Kazé Manga sur la série. Les couvertures sont magnifiques et ont droit à un papier haut de gamme. Chaque tome sera pourvu de quelques pages en couleur, et d'une traduction de bonne facture. Le tout fera bien évidemment honneur à cette série, qui méritait amplement une telle édition.

En définitive, si le manga ne parvient pas à atteindre la qualité du film dont il s'inspire, il n'en reste pas moins de bonne qualité et sera un bon complément à tous ceux qui souhaitent se replonger dans l'univers créé par Mamoru Hosoda, mais sur un autre support, et ce même si ce dernier n'apporte pas grand chose de plus à l'œuvre originale. Sans avoir réussi à s'approprier pleinement le chef d'œuvre d'Hosoda (est-ce seulement possible ?), la mangaka Yû va petit à petit trouver ses marques et nous proposer une série très agréable à lire, qui peut compter sur un scénario efficace et des dessins très jolis.

TV : « Les Enfants loups, Ame et Yuki »



Notre choix du soir. Histoire d'amour bouleversante, chronique familiale aux accents animistes, ce dessin animé est une ode à la nature (sur 6ter à 21 heures).

LE MONDE | 15.08.2017 à 17h45 • Mis à jour le 15.08.2017 à 18h11 | Par Thomas Sotinel

Abonnez vous à partir de 1 € Réagir Ajouter

Partager (3 252) Tweeter

FILM D'ANIMATION SUR 6TER À 21 HEURES

La vogue du loup-garou égale presque celle du vampire, et l'on pourrait, en lisant distraitemment le titre du long-métrage de Mamoru Hosoda, croire que le cinéaste japonais y a « succombé ». L'idée de faire d'Ame, petite fille née un jour de neige, et de son frère, Yuki, né sous la pluie, deux créatures fantastiques, susceptibles de se transformer en loups, n'est pas à l'origine de ce film, sorti en 2012.

Contrairement à ce que pourraient faire croire les thèmes de ses précédents opus (le voyage dans le temps, la guerre entre le monde réel et le monde virtuel, les humains qui se transforment en loups), Mamoru Hosoda est un cinéaste très réaliste qui puise son inspiration dans son propre quotidien. « *Des amis ont eu des enfants, je suis allé chez eux, raconte-t-il, pour expliquer la conception des Enfants-Loups. J'ai été frappé par le changement qui était intervenu chez eux.* »

Initialement, le réalisateur ne pensait même pas donner une dimension fantastique à son film. « *Avant de m'y lancer, j'ai rencontré plusieurs mères qui m'ont dit que, vers 2, 3 ans, les enfants étaient un peu comme des monstres. Je me suis demandé ce que ce serait d'avoir une bête sauvage à la maison.* »

Les Enfants-Loups est donc une épopée intime, un dessin animé centré autour de la maternité. Commencé en ville, dans les espaces brutaux et confinés de Tokyo, le film s'épanouit dans la campagne japonaise, où des paysans arrachent le produit de la terre aux montagnes qui les entourent.

Il raconte l'histoire de Hana, une jeune fille esseulée, amoureuse d'un sombre et bel inconnu, dont elle apprend qu'il est le dernier descendant d'une lignée d'hommes-loups susceptibles de se transformer en prédateurs. Ils ont à peine le temps d'avoir deux petits qu'il est tué. Après avoir lutté des mois pour élever ses enfants – dont elle s'aperçoit vite qu'ils ressemblent beaucoup à leur père –, Hana décide de s'établir loin du monde, dans une maison traditionnelle au pied des montagnes.



Les Enfants-Loups prend alors une dimension lyrique inattendue. Les premiers films de Mamoru Hosoda, *La Traversée du temps* et *Summer Wars*, se distinguaient par leur rigueur narrative et la soumission de l'invention visuelle aux exigences de la mise en scène. Cette fois, la peinture (au sens original du terme) de la vie du Japon rural porte le film. Hana découvre pas à pas les exigences d'une agriculture de subsistance, parfaitement opposées à celles de la vie moderne. Le mouvement des branches dans le vent, la pluie ou la neige sont dessinés, peints et filmés avec une infinie délicatesse. Cet animisme est bien plus intime que les rêves extravagants du cinéma de Miyazaki. On pense parfois, en regardant le film d'Hosoda, à certaines séquences des films que Naomi Kawase a tournés dans les environs de Nara.

On pourrait s'attendre à ce que les enfants-loups trouvent leur bonheur dans cet habitat, mais seule l'aînée se tourne vers la vie sauvage, tandis que son frère hésite entre ces deux destins. Le récit s'étire sur treize ans, de la conception des enfants au moment où ils acquièrent leur autonomie. Là encore, ce sont les éléments (une tempête) qui orchestrent cette rupture finale, apportant aux *Enfants-Loups* la conclusion épique que ce beau film mérite.