LAST HERO INUYASHI 3

En général, de nombreux auteurs voient leur carrière résumée à une œuvre phare. Pour Hiroya Oku, on pouvait décemment penser que cela serait *Gantz*, cette fantastique série épique et archi-violente. Avec *Last Hero Inuyashiki*, les certitudes vacillent amplement. Après deux premiers volets très réussis dans lesquels le mangaka mettait en place un univers teinté de science-fiction et de chronique sociale, le tout avec une relecture habile de la thématique des super-héros, il parvient dans ce 3e opus à nous mettre un uppercut redoutable. Alors que l'on pensait facilement que notre père de famille à la grise chevelure et au cancer à l'état avancé allait combattre Hiro Shishigami ou juste le traquer, l'auteur ouvre l'album en nous faisant suivre les exactions commises par Samejima, un chef yakuza pervers et violent. Il fait kidnapper des femmes à qui il fait subir tous les sévices possibles jusqu'à ce qu'elles en meurent. En termes de portrait de salopard, Hiroya Oku sait y faire et nous l’a démontré par le passé. Là où la tension monte d'un cran, c'est lorsque ce méchant kidnappe la gentille Fumino. Le récit était déjà sombre et violent, il monte en tension brusquement. L'arrivée d'Inuyashiki est un soulagement pour le lecteur, mais peut-il vraiment quelque chose contre une bande de types mal famés et armés jusqu'aux dents (s'ils leur en restent évidemment) ? Trépidant, spectaculaire et même scotchant sont quelques-uns des qualificatifs qui viennent à l'esprit pendant et après la lecture. Le mangaka prouve avec cet album que sa série n'est pas juste une resucée de *Gantz*, loin de là. Visuellement, le rendu est toujours ultra-efficace avec des planches entièrement réalisées via tablette graphique. Seule une ou deux incursions de photographies évitent à l'auteur d'atteindre la perfection. Préparez-vous à une grosse baffe !

REQUIEM 2

L'univers sombre et fantastique créé par Pat Mills et Olivier Ledroit dans le premier opus de *Requiem* présente de nouvelles subtilités dans un second opus des plus envoûtants. Nous avions laissé ce dernier au beau milieu d'une gigantesque bataille. Cette suite nous permet d'en apprendre plus sur la personnalité du héros, avec un flashback qui le montre torturé et violant une innocente, dont le seul crime est de partager quelques traits physiques avec Rebecca. Pat Mills continue de jouer sur les ambivalences de son héros, entre son monstrueux passé et sa tentative compliquée de s'amender dans la mort. Les aventures de ce chevalier maudit intrigue et captive. Dans cet album, nous le voyons hésiter entre son attachement profond envers Rebecca et ses pulsions pour la vampire Claudia. Pat Mills multiplie les péripéties, les saupoudre de souffre et d'humour acide. Celui que les fans de la revue *2000 A.D.* vénèrent est en grande forme. Déferlement d'hémoglobine et visions cauchemardesques n'ont jamais été aussi effrayantes que sous le coup de crayon minutieux d'Olivier Ledroit. Une claque magistrale à chacune des pages. *Requiem* continue de nous ravir avec la suite de sa partition infernale.

THOMAS SILANE 9

De triptyque en diptyque, le journaliste-baroudeur-beau-gosse *Thomas Silane* fait avancer (ou trébucher) son enquête tarabiscotée sur la mort de ses parents qui, en fait, ne sont peut-être pas morts. Mais rien n’est moins sûr. Ou l’inverse. Ses investigations ont jadis ricoché en Russie, où il a écopé d’une fiancée super bien roulée ; puis en Argentine, où il a failli la lâcher au profit d’une inspectrice de police trop canon. A chaque fois, en marge du fil conducteur majeur, il utilise un appareil photo « magique » qui prend des clichés des lieux au passé, au moment où s’y sont déroulés des scènes de crimes. Pratique pour orienter son enquête, mais tellement peu crédible, qu’il utilise cet outil avec un maximum de discrétion. Le voilà désormais premièrement à Londres, où il infiltre une sulfureuse société spécialisée dans les contrats criminels (qui a pignon sur rue…). Puis deuxièmement, après avoir récupéré une nouvelle piste dans le réseau informatique de cette société, il part en Namibie pour infiltrer un groupe de cobayes bêta-testeurs médicamenteux. Hépepep, on vous entend d’ici : « *Houla, mais kéceussé ce scénar de série B qui part dans tous les sens ??* ». Et vous avez (un peu) raison. Cela dit, étayé par le dessin réaliste, varié et virevoltant de Roberto Zaghi, le récit est rythmé et distrayant. On n’en attendait pas moins, vu le pitch. Surtout, il semble que cette fois, les scénaristes Patrice Buendia et Philippe Chanoinat aient enfin décidé de tout mettre en cohérence : la mort des parents, l’appareil photo magique et les mystérieux hommes en noir ! Le cliffhanger nous laisse en effet entrevoir un immense pas en avant à venir au tome 10.

LE CARREFOUR

Cette enquête se déroule dans un village français au printemps 1968, alors que le pays entier connait une pénurie d'essence et qu'une révolution en marche parait flotter au dessus des événements, au rythme de son personnage principal. Elias Baumer porte sur ses épaules le poids d'un passé qui semble avoir marqué son existence à plus d'un titre, sans que l'on comprenne immédiatement pourquoi, et sans qu'il se départisse d'un calme impressionnant. Les relations étranges avec sa fille, et cette obsession pour le carrefour du village, tiennent le lecteur en haleine, alors que l'expert en assurance ne fait que se promener et rencontrer des gens. Grégory Charlet livre pour cet album un très joli travail aux couleurs fondues, qui créent une atmosphère très dense lorsque les personnages marchent sous le soleil avec les paysages de verdure en arrière-plan. Le dessinateur touche parfois la fragilité de l'américain Jeff Jones, dans les très beaux jeux d'ombre de la page 23. Et ses Peugeot d'époque sont superbement stylées, sans hyperréalisme et avec une patte très sensible. La série de flashbacks orchestrés par Arnaud Floc'h révèle petit à petit les dessous du mystère d'une vie d'adulte, même si la mécanique mise en place par le scénariste en dit beaucoup dès le début. Les deux auteurs construisent en tout cas un one-shot attachant, dont l'atmosphère très réussie invite immédiatement à la relecture. Ce qui, par les temps qui courent, chers lecteurs, est un signe d'originalité.

CENTAURUS 2

A travers *Centaurus*, Léo et Rodolphe ré-exploitent les recettes aventurières et galactiques qui ont fait le succès des séries *Aldebarran, Bételgeuse, Antares*. C’est à dire, en premier lieu : poussé par un besoin colonisateur, un groupe d’humains explore une planète dotée d’une faune et d’une flore bigarrées et hostiles. En deuxième lieu, ils se frottent à des mystères qui les dépassent complètement, autant venus d’un biais cosmique encore inconnu, que d’une volonté scénaristique de désarçonner le lecteur (comme sur *Kenya* et *Namibia*). Dans ce second volet, nos aventuriers se retrouvent notamment face à d’improbables artefacts terrestres… mais aussi, par exemple, d’une boule en lévitation (ça ne vous rappelle rien ?). Et pas que. Bref, la trajectoire narrative ne surprendra pas les amateurs de Léo, a contrario des rencontres, pour le moins inattendues. Les premiers fans trouveront que l’auteur fait décidément toujours la même chose ; les seconds se réjouiront de cela, tant les surprises sont légions et ne manqueront pas de révéler leur cohérence au fil des explications. Nous faisons partie des seconds. Deux nouveautés notables sont à souligner : primo, *Centaurus* est édité par Delcourt (et non Dargaud) ; deuxio le dessinateur Zoran Janjetov, jadis aux palettes graphiques pour *les Technopères*, délivre un dessin « à l’ancienne » d’une grande justesse. Nous refermons ce tome 2 en proie à un cliffhanger pour le moins scotchant… qui nous laisse dans l’attente fébrile du tome 3

DAMNED

*Damned* est un récit de taule qui met en scène un ex détenu tout juste libéré. Ce titre recèle toutes les ficelles du genre, mettant en scène un taulard au grand cœur, fidèle à la parole donnée et qui doit accomplir les dernières volontés d’un ami. Comme dans toute histoire du genre, Mike se fourre dans les ennuis et se retrouve très vite au centre d’une intrigue dont il ne connait pas toutes les facettes. *Damned* est un titre sans surprise qui utilise tous les clichés du genre et dont l’histoire se déroule tellement rapidement qu’on n’a même pas le temps de ressentir une quelconque émotion ni aucune empathie pour des personnages qui se succèdent à une vitesse folle. À peine ouvert, déjà refermé. Graphiquement, le style de Mike Zeck est encore assez maladroit et ne permet malheureusement pas de rattraper la platitude du récit. Un titre qui ne réjouira pas les amateurs du genre.

KOKKOKU 6

Si on a commencé à assister à des trahisons et des alliances surprenantes, ce n’est rien comparé à ce volume où tous les personnages y vont de leurs réflexions égoïstes. Du coup, on en voit certains qui manipulent les autres pour arriver à leurs fins, d’autres font semblant d’être des alliés pour sauver leur peau, quand il ne s’agit pas de faire bande à part. Tous ces changements font que les scènes d’action prennent une tournure très intéressante où personne ne sait à quoi s’attendre. Les passages sont donc très tendus, avec encore plus de surprises étonnantes, et on se laisse complètement embarquer dans le récit. Loin d’être statique, le récit évolue donc sans cesse et on apprécie largement le résultat !

KURO UN COEUR DE CHAT 4 + 5

4 / Kuro continue de nous raconter son quotidien mais il est plutôt en retrait. Déjà, la guerre des clans qui s’installe dans le premier chapitre dure un bon moment (toute la première moitié du volume) et ce sont donc tous les matous du coin qui donnent dans l’action. Cela donne lieu à des bagarres, des remaniements de groupes et quelques frayeurs. Puis, une fois la paix revenue, Kuro s’intéresse au sort de Daïsuke, de Chibiko et du chien de la nouvelle voisine. Là encore ce sont les personnages secondaires qui sont au premier plan et font tout l’intérêt de ce volume, en nous faisant découvrir d’autres aspects de la vie de chat et en enrichissant la galerie des personnages. On reste donc totalement conquis même si Kuro fait plus office de fil conducteur qu’autre chose. A suivre !

5 / Ce n’est pas parce qu’il est le dernier de la série que ce volume ne nous réserve pas des surprises et du changement, au contraire ! Kuro se trouve en effet un nouveau maître qui lui apprend des nouvelles techniques (notamment pour la bagarre et la chasse aux rats) : en plus de faire évoluer le chat, c’est l’occasion pour nous de découvrir une nouvelle façon de vivre chez les félins. De plus, d’autres expériences s’ajoutent à cela : Kuro transmet ses acquis à certains, et expérimente le rôle de boss et des maladies. On vit au rythme des chats, nos émotions se calquant sur les leurs, et on apprécie de revoir une dernière fois tout ce petit monde qui a bien grandi depuis le début. Quant à la toute fin, elle offre un dénouement véritablement émouvant qui nous tire des larmes, avec un message de l’auteur sur son Kuro : l’hommage est touchant, bouleversant et sincère. Malgré quelques passages un peu durs, Kuro aura su nous émouvoir tout du long et on ne regrette pas un instant d’avoir fait sa connaissance

AU COEUR DE FUKUSHIMA 1

Non, le but de ce manga n’est pas de nous expliquer comment ou pourquoi la catastrophe du 11/03/2011 a eu lieu. Non, il ne s’agit pas de dénoncer qui que ce soit ou de lister les terribles conséquences du drame. Ici, l’auteur nous livre tout simplement son histoire, de la difficulté d’être employé sur place à la réalité des tâches difficiles à faire. A notre grande surprise, les employés se comportent comme des ouvriers dans une usine normale, râlant du salaire et appréciant de papoter avec leurs collègues. Et les voir accomplir leur labeur sans être constamment inquiet de leur santé est également étonnant. Mais ce ne sont pas les seules surprises. En effet, on réalise que des sociétés mettent en place des fraudes pour se faire de l’argent grâce au business généré, les règles de sécurité laissent franchement à désirer, le manque d’information des employés sur les risques encourus est aberrant, et la pénibilité du travail (notamment en été avec un soleil de plomb) est incroyable. Et, bien sûr, on apprend au passage comment se démonte une centrale nucléaire, ce qui est toujours intéressant à savoir. Sans chercher à faire passer des messages, l’auteur nous livre son expérience brute et nous laisse libres de faire notre propre interprétation des choses. La lecture est donc captivante et essentielle pour en apprendre plus sur le sujet et avoir encore plus d’admiration pour ces hommes qui nettoient le désastre avec un courage et une détermination incroyable. Et, pour couronner le tout, les dessins sont très réalistes et détaillés, ce qui ne gâche rien du tout. Une œuvre à lire absolument !

BTOOOM 17

Rien ne va plus pour les quelques joueurs restants : en plus de devoir tout faire pour survivre et remporter la victoire, ils doivent reconsidérer leurs alliances et leurs stratégies. Mais rien ne va comme prévu et chacun prend un chemin différent : Ryota perd la raison, Togo voit un traumatisme refaire surface et trouve une source de réconfort et, enfin, Nobutaka nous livre les raisons de son côté calculateur en nous racontant son arrivée dans le jeu. L’histoire principale n’avance certes pas beaucoup mais les découvertes qu’on fait et les remaniements qui ont lieu sont aussi intéressants qu’explicatifs de pas mal de choses. On comprend mieux les uns, on redoute encore plus les autres, et le tout est très divertissant. Un très bon volet donc !

LES PETITS MYHTOS 6

Certaines séries donnent l'occasion de se marrer et de revisiter ses classiques. *Les petits Mythos* répond à ces critères : c'est fun et c'est un excellent moyen pour les bambins de se frotter à une mythologie grecque dépoussiérée à grand coups de gags. Ainsi, la page de garde ne trompe pas : une carte reconstitue en 14 étapes le fabuleux voyage du héros antique. Tel que dans le récit antique de Homère, nous y croiserons Zeus et Poséidon, des sirènes et le Cyclope, des Lotophages, la déesse Calypso, l'ensemble de ces rencontres correspondant à autant de références au récit antique. Les gags écrits par Christophe Cazenove fonctionnent bien et son complice de dessinateur, Philippe Larbier, propose un style caricatural tout en rondeur. Dans cet univers mythologique, les animaux et autres créatures extraordinaires sont omniprésents et c'est l'occasion de les croquer avec truculence. Totor le Minautore joue à merveille son rôle de mascotte, aux côtés du petit Ulysse. Les gags se succèdent et on assiste aux exploits hilarants de ces héros rigolos et attachants. Heureusement, le retour à Ithaque reste fun, ce petit Ulysse a pour arme son humour et il ne fomente aucune vengeance. Pour boucler la boucle et permettre aux bambins de resituer les personnages, un cahier de 8 pages les reprend, façon fiche-résumé. Idéal pour passer un bon moment et faire en sorte que des gosses se cultivent un bout tout en rigolant !

LES CHEVALIERS DE LA CHOUETTE 2

Dans le premier tome de la série, Ben Fiquet nous proposait une aventure extrêmement riche, tant au niveau des univers, des protagonistes, que des intrigues. Au sein d’un récit empli de bonne humeur, mais également avec des passages plus sombres, l’auteur continue sur cette excellente lancée. Il sépare cette fois les membres de la chouette, afin qu’ils accomplissent chacun un objectif, tout en dévoilant en parallèle les agissements de divers ennemis. Mais là où il réalise un véritable exploit, c’est qu’il ne nous perd jamais au cœur de cet univers riche, passant régulièrement d’une intrigue à une autre. Qui plus est, il réussit aussi toujours à distiller un savant mélange de révélations et de nouveaux mystères. Bref, il confirme que cette série à l’intention des enfants a tout pour plaire à un plus large public, tant elle est intelligemment mise en place. Et même s'il a fallu attendre deux ans entre le tome 1 et celui-ci, on ne boude pas notre plaisir à la lecture de ces 80 pages très divertissantes. Côté dessin et couleurs, Fiquet livre des graphismes dynamique et joyeux, qui renforcent le comique de certains passages tout en adoucissant les moments plus triste ou violent, afin qu’ils passent mieux auprès du jeune public. Si vous cherchez une série BD qui conviendra à toute la famille, *Les chevaliers de la chouette* ne vous décevront pas.

L'HEURE DES LAMES / WARUM

Autant vous prévenir tout de suite, si, pour vous immerger dans une œuvre, il vous est nécessaire d'y trouver des points de repère, des ancrages et des sentiers déjà débroussaillés pour vous, alors vous devriez peut-être passer votre chemin. *L'Heure des Lames* est un titre difficilement abordable pour le lecteur (trop) habitué à des récits centrant l'originalité sur leur récit même. Ici, chaque élément de l'univers délivré par Rob Davis relève de l'imaginaire et du fantastique. Seuls les personnages y évoluant peuvent être blasés (et ils le sont) et tout peut être sujet à interrogation, interprétation, au risque, d'ailleurs, d'aller chercher des symboles et des significations là où il n'en existe pas. Empreint de surréalisme, *L'Heure des Lames* propose pourtant des repères aux lecteurs : celui de la jeunesse britannique, de sa culture, la rébellion adolescente et les premiers émois. On comprend assez vite l'intention de Davis : nous rapprocher des adolescents et de la manière dont ils voient le monde : à la fois déroutant, inquiétant et fascinant. L'histoire même s'avère difficile à saisir, du fait du caractère sans cesse déroutant de son décor, au point que le récit est sans doute plus approchable dès lors qu'on l'aborde comme une poésie visant surtout à susciter l'émotion, plus qu'une réflexion pragmatique. Le dessin de Rob Davis, tout en nuances de gris, est parfait. Dynamique et sinistre tout en préservant la fraîcheur des visages de ses jeunes protagonistes. L'auteur ayant déjà dévoilé, au détour de certains entretiens, que *L'Heure des Lames* était envisagé comme la première partie d'une trilogie, on ne peut qu'espérer voir bientôt se profiler deux autres tomes prenant place dans cet univers sombre mais ô combien surréaliste. Un ouvrage que l'on vous recommande donc chaudement mais dont les choix artistiques et la complexité de son univers pourraient cependant en rebuter plus d'un.

RUST 2

Après une mise en place impeccable et un beau suspense en fin de tome 1, la série trouve ce qui est le cœur de son propos, à savoir une belle série de combats entre machines démesurées et robots surpuissants. La surprise du recrutement des membres de la blacklist étant passée, l'intrigue perd un peu de sa force, malgré la découverte de nouveaux aspects de ce monde en ruines après l'attaque des S-Cats. Luca Blengino et Nesskain penchent beaucoup plus nettement dans l'esprit manga avec des créatures aux pouvoirs spectaculaires qui entrent en collision, dévastant tout sur leur passage. La référence très appuyée à *Pacific Rim* s'éloigne quelque peu, en particulier grâce au personnage d'Angel, de loin le plus fascinant de toute cette galerie. Les menaces qu'il profère à l'encontre de Becky, dont il est par ailleurs amoureux, créent une tension très stimulante lorsqu'on sait que le scénariste italien ne s'interdit rien, que ce soit pour trancher des bras ou raser des villes entières. Les images de Nesskain sont plutôt spectaculaires, ses robots aux formes multiples introduisant une forme de délire graphique dans les scènes de combat. Cette série hybride, entre comics, manga et inspiration hollywoodienne, trouvera sa conclusion dans un troisième volume qui paraîtra très vite. Malgré quelques facilités de scénario, le rythme reste soutenu et la mise en scène impeccable.

JABBERWOCKY 7

Lily et Sabata jouent aux cowboys et aux indiens : d’abord ils se coltinent des tâches dans une troupe de cirque avant de semer le chaos dans une mine dans laquelle les vilains extraient un or très particulier. Si les débuts de Lily et Sabata ne sont pas très glorieux dans ce septième volet, le duo fait vite des étincelles, et ce dans tous les sens du terme. L’action est comme toujours un régal pour les yeux, aussi bien grâce à ses graphismes hyper stylés que par l’originalité des combats. Et on a également le droit à des révélations de taille sur les plans du « Serpent à plumes », de l’amour inter-espèces, de l’humour noir et une bonne rasade d’alcool : le cocktail fonctionne toujours aussi bien, le côté western et le visuel étant maîtrisés à la perfection. Un programme alléchant, non ?

CETTE MACHINE TUE DES FASCISTES

Jean-Pierre Pécau démontre une nouvelle fois sa passion pour l'Histoire du XXème siècle en mettant en scène une arme de guerre, témoin à la fois de l'ambition soviétique et de la portée de la guerre froide après 1945. Ce char d'assaut puissant surprit les Panzer allemands eux-mêmes, et va se retrouver sur des terrains très éloignés de sa patrie de naissance. Transporté par bateau sur les champs de bataille emblématiques de l'affrontement Est-Ouest, il devient, avec les années qui passent, une sorte de symbole de la volonté de puissance et d'omniprésence d'un empire qui décline peu à peu. Les personnages qui animent cette saga à travers plusieurs décennies ne sont finalement pas très importants. L'illuminé ingénieur Sougarov suffit pour incarner la machine dans son obsession de vengeance. Les scènes de bataille sont très bien mises en image par Senad Mavric, le dessinateur collaborant parfaitement avec la coloriste Scarlett Smulkovski pour rendre les impacts d'obus ultra percutants. La postface du scénariste donne un réel piquant à la construction de son récit. Il y explique ses choix en lien avec l'histoire vraie du char d'assaut appelé le « Joseph Staline 2 ». Il donne une vraie densité documentaire à de nombreuses scènes de l'album, tout en précisant les moments où son imagination l'emporte sur la vérité historique. Un thème très original pour un album bien réalisé. Sans retournement spectaculaire, mais dont l'angle de vue sur l'histoire récente constitue le choix narratif assumé.

LA MENUISERIE

Aurel livre en plus de 130 pages une chronique à la fois familiale et sociale qui raconte la vie d'une petite entreprise de menuiserie dans un village de l'Ardèche. La retraite annoncée du père de famille et l'absence de repreneur donnent à cette longue exploration faite de dialogues et de scènes de la vie au travail une vraie nostalgie. Aurel la partage avec le lecteur sans pathos et sans sentiments artificiels, mettant l'accent sur les discussions avec les ouvriers et leurs problématiques, à la fois très quotidiennes et très humaines. Une suite d'entretiens avec Dominique, Khalil, Jacques ou Julien dessinent en creux le défi de faire tourner une petite entreprise dont les quelques employés sont tous indispensables, mais promènent avec eux, comme tout le monde, leurs problèmes quotidiens. Les regrets non exprimés du fils qui ne sera pas repreneur donnent la force d'un témoignage à son travail, sa densité étant décuplée lorsqu'il se plonge dans des paysages plus sombres, beaux et fouillés, qui tranchent délibérément avec le dessin rapide du reste de l'album. L'auteur montre par ailleurs une vraie habileté pour expliquer les caractéristiques et les dangers des différents machines-outils du petit atelier familial, tirant au lecteur des « *ah, d'accord !* » béats. Car outre la chronique douce amère d'un changement d'époque et de génération, cet album propose l'explication ultime sur l'empilement des lames sur le porte-outils de la toupie !

CAFE BUDAPEST

En auteur complet, Alfonso Zapico signe une fiction originale qui plonge le lecteur au cœur de l’après-seconde guerre mondiale, entre les villes de Jérusalem et de Budapest. Démarré en 1947, l’histoire met en scène le jeune violoniste juif Yechezkel et sa mère Shorintza. Au travers de l’histoire de cette famille, le récit montre les étapes rapides de la transformation de la Palestine en état d’Israël. On plonge directement dans les événements historiques de cette mutation, mais aussi dans les changement inéluctables que cela impose au quotidien des habitants de la Palestine, juifs et arabes. A l’aide d’un dessin en noir et blanc au trait stylisé sur le protagoniste central (au nez pointu !), mais plutôt semi-réaliste sur les décors, il développe une histoire touchante teintée d’amour, voire d’humour parfois, malgré un fond plutôt difficile. En effet, cette période est marquée par de nombreux drames liés à la seconde guerre mondiale sur les juifs d’Europe qui cherchent à se construire un pays, mais aussi sur les tensions et les drames liés à la création d’Israël. Au milieu de cela, l’auteur insuffle l’espoir dans ses personnages qui, coûte que coûte, veulent vivre leur vie au nom de l’amour. Une remise en lumière d'une période charnière difficile...

PORCELAINE 2

En unissant leurs talents, le scénariste Benjamin Read et le dessinateur Chris Wildgoose ont introduit avec le premier album de *Porcelaine* un univers original et une héroïne des plus attachantes. Nous suivions cette dernière alors qu'elle n'était encore qu'une enfant et plutôt que de jouer la sécurité, le tandem artistique a préféré la faire devenir femme. Dès le premier contact avec ce second opus, nous voyons un monde qui a évolué, avec en toile de fond les pressions de l'armée pour acquérir les fameux êtres de porcelaine. L'histoire met aussi en scène le bal amoureux entre l'héroïne et le capitaine, des prémices au dénouement. Les sentiments sont parfaitement perceptibles lors de la lecture, au point que l'on en vient à vibrer en même temps que les personnages lorsqu'ils subissent des coups de cœur ou des coups du sort. Si dans le premier album, nous avions parfois l'impression que certaines ellipses étaient trop marquées, ce n'est pas le cas ici. Benjamin Read écrit un très bon récit mis en scène avec une certaine virtuosité par Chris Wildgoose. Le trait subtil et précis de l'artiste est toujours aussi plaisant. Une suite de *Porcelaine*chaudement recommandée.

LE VOYAGE IMPROBABLE 2

Suite et fin de ce voyage spatial improvisé à bord d’un phare sans contrôle qui se dirige inéluctablement vers la lune sans que les occupants puissent intervenir. On y retrouve une galerie de portraits des plus loufoques avec : un professeur de paléontologie paternaliste, un de ses collègues anglais flegmatique, deux jolies étudiantes, le gardien du phare un poil misanthrope, un escroc antipathique pas très courageux, la chienne Laïka, un perroquet et un poisson rouge. Ces naufragés de l’espace aux égos affirmés, aux idées farfelues et qui ont pour seule nourriture des boîtes de sardines et des petits pois à l’étuvé, cohabitent contre leur gré... ce qui donne lieu à des échanges hauts en couleurs et des situations incongrues. Même si l’histoire souffre parfois de quelques longueurs, on se délecte de retrouver cet univers décalé propre à Turf. Ce second volume dispose d'une mise en scène beaucoup plus riche et imaginative que le premier opus. A l’instar de la série *La Nef des fous*, la créativité fertile et la poésie qui caractérisent le style de Turf sont au rendez-vous : cadrages originaux, découpage audacieux et trait d’une rare élégance, enluminés d’une magnifique mise en couleur. L’auteur alterne des scènes très denses, bavardes et des planches tout simplement sublimes où le dessin se suffit à lui-même pour nous faire voyager. Le lecteur pourra s’amuser à retrouver certaines références aux œuvres (littérature, BD, cinéma) qui ont traité de la conquête spatiale. Ce second volume a la magie de vous porter en gravité !

ODYXES 2

Dans le tome précédent, Arleston plantait parfaitement le décor en alternant les derniers événements vécus par Oscar avant d’être « téléporté » dans l’antiquité par une mystérieuse rouquine et ses agissements en tant qu’*Odyxes* en Egypte, ainsi que sa rencontre avec un homme qui, comme lui, a été enlevé de son époque. Cette seconde partie reprend donc exactement au même endroit. Le scénariste a cette fois décidé de tout nous révéler sur les mystères entourant la série. On découvre l’identité de ceux qui ont envoyé Oscar et le colonel yankee dans l’antiquité, les raisons pour lesquelles ils l’ont fait, ainsi que ce que les deux hommes sont censés accomplir dans leur nouvelle vie. Dans le même temps, on nous révèle qui est la jolie rousse qui a croisé la route d’Oscar à plusieurs reprises ainsi que les véritables intentions du scribe qui suit les agissements d’Odyxes avec intérêt. Le récit, qui s’alterne toujours entre l’ancienne et la nouvelle vie d’Oscar, est donc extrêmement prenant, entre les révélations et les autres événements qui amènent à une conclusion efficace mais pas surprenante pour autant. Si tout est révélé dans ce tome 2, cela ne veut pas forcément dire que la série n’aura pas de suite puisque le scénariste propose une fin ouverte. Celle-ci pourrait permettre au héros de croiser d’autres voyageurs du temps comme lui. Aux dessins, Steven Lejeune fournit le même travail appréciable que précédemment, avec un trait semi-réaliste très détaillé, aussi agréable dans le Paris contemporain que dans l’Egypte antique. Bref, une chouette série qu’on aura(it) plaisir à retrouver lors de prochains tomes…

LES AVENTURES DE CHARLOTTE

1992. André Taymans vient de terminer la série *Munro* initiée par Griffo (et n’est pas encore le géniteur de *Caroline Baldwin*). Ses lectures du moment sont l’œuvre d’André Malraux, les romans de Jack London et d’Ernest Hémingway, les écrits de Saint-Éxupéry, de Conrad et d’Henri de Monfreid. L’aventure le travaille et son désir de transposer un ouvrage de ce type est présent dans son esprit. Il propose donc à Philippe Vandooren d’adapter *La voie Royale* de Malraux (un roman largement autobiographique, qui vaudra à son auteur des problèmes avec la justice pour vol d’antiquités). Mais son parti-pris ne colle pas avec la collection Aire Libre : Taymans voulait une ligne claire, alors que Vandooren imaginait un traitement graphique plus réaliste. Le projet est abandonné. Taymans n’abandonne pas son idée de traiter de l’Indochine. Son vœu sera exaucé avec Rudi Miel, un jeune journaliste indépendant avec lequel il avait effectué un périple au Laos… *Les aventures de Charlotte* sont nées et dureront 5 albums, avant que Taymans ne crée Caroline Baldwin. Rudi Miel concocte des scénarios simples et efficaces destinés plutôt à un public jeune (les tomes 2 et 3 se démarquent par leur qualité scénaristique). Le dessin de Taymans est dans la lignée de son travail effectué dans le quatrième tome de *Munro*. C’est d’ailleurs intéressant de comparer avec ses productions postérieures comme *Lefranc* (*Le châtiment*), *La Main de Pangboche* ou son *Ella Mahé*, tant son trait a gagné en épaisseur. Comme dans nombre intégrales, un dossier de 12 pages vient éclairer le travail des deux auteurs.

L’intégrale des *Aventures de Charlotte* regroupe 4 albums : *Le secret des cornacs* : C’est le grand jour pour Charlotte. Elle va quitter sa grand-mère avec laquelle elle vit pour rejoindre ses parents au Laos. Sur le bateau, elle fait la connaissance de la jeune Sao. Son père, Monsieur Tsung, est une personne peu recommandable… *Le rocher aux hirondelles* : Henri, un vieil ami de Léon, devient le précepteur et professeur de piano de Charlotte. Malheureusement, le passé nébuleux de cet homme resurgit et précipite tout le monde dans une nouvelle aventure… *La perle noire* : Charlotte et son père, accompagnés de Léon, sont pris dans une tempête et sont contraints de trouver refuge sur une île. Ils sont accueillis fraîchement par le maître des lieux, Sir Farrington… *Les cornes de feu* : Charlotte, son père et Léon accompagnent le professeur Jacquemart dans une expédition pour découvrir un animal chimérique aux cornes de feu. Mais il ne sont pas seuls sur le coup. Un certain mister Rifle, un grand chasseur, est bien décidé à mettre la main sur cet animal étrange…

SIDNEY BRUCE

Décidément, Place du Sablon, la collection de Paquet dirigée par André Taymans, fait dans le revival. Après *Roxane Leduc*, c’est au tour de *Sydney Bruce* de faire son come-back. Ce héros, né en 1987 de la collaboration entre François Rivière et Francis Carin et publié chez Glénat, répond à la fascination du duo pour l’époque victorienne, les enquêtes de Sherlock Holmes ou Edgar Allan Poe. Mais celle-ci a été arrêtée au deuxième tome, suite au succès de son autre série, *Victor Sackville*, l’agent secret britannique, qui cartonnait (20 albums au compteur). Presque 30 ans après, les deux auteurs remettent donc le couvert avec une nouvelle aventure, intitulée *le Signe de Sokari*, éditée chez Place du Sablon. En attendant, pour patienter et mettre au parfum ceux qui ne l’étaient pas, l’éditeur ressort une intégrale des deux premiers tomes en noir et blanc, tirée à 1 100 exemplaires et augmentée de bonus et d’un dossier supplémentaire. Une seconde vague proposera les deux tomes séparés avec de nouvelles couleurs… Que penser de ce retour ? Le récit reste très sage. Les mécaniques narratives sont convenus et manquent de suspense. Tout cela manque de fluidité, surtout si on compare avec ses autres productions plus marquantes, comme *Victor Sackville*, le privé d’Hollywood, ou les dossiers secrets de Maître Berger qui sont bien mieux construites. Espérons que le tir sera corrigé avec le troisième album appelé à sortir au deuxième semestre 2016. Il est intéressant de retrouver les débuts graphiques de Francis Carin, trait qu’il affinera par la suite. Son sens du détail fait ici merveille avec un trait précis et ciselé. Cet esprit graphique, il le gardera sur *Victor Sackville* et le transmettra à son fils David Caryn, avec lequel il travaille sur *Ennemis de sang.*

Cette édition reprend les deux aventures de Sydney Bruce :

*- L’Indien bleu* : Sydney Bruce se rend au Strand Theatre où l’on joue *Docteur Blood*, une pièce d’Arthur Nichols. Alors que les acteurs jouent leurs rôles sur scène, un cri alerte Sydney. Il découvre le corps gisant de Nichols, la gorge tranchée, puis un étrange personnage à ses côtés. Il ressemble à s’y méprendre à l’Indien Bleu. Cet individu s’empare du corps de Nichols et s’échappe par les toits de Londres. Sydney court en direction de Scotland Yard pour raconter ces évènements à son oncle, l’inspecteur Mallory…

*La Révélation de Clackmannan* : Sydney Bruce se rend à Édimbourg, en Écosse, pour répondre à l’invitation de son grand-oncle qu’il n’a jamais connu. À peine arrivé sur place, on lui annonce une triste nouvelle : le vieil homme est mort. Le climat est lourd. Sydney sent qu’il n’est pas le bienvenu. Un terrible secret semble planer sur le petit village de Clackmannan. Au cours de ses investigations, Sydney tombe sur Sir Arthur Conan Doyle, pas encore père de Sherlock Holmes...

PREACHER 3

*Urban Comics* continue de chouchouter les fans de Garth Ennis avec cette sublime réédition de son plus grand classique. Cette troisième intégrale propose pas moins de 390 pages dans lesquels le scénariste va s'offrir une petite pause dans les aventures de Jesse Custer. Dès les premières pages, nous voyons déambuler le Saint des Tueurs à la fin du XIXe siècle dans un décorum de western. Sauvage et impitoyable, ce récit plante d'emblée une atmosphère sombre servie par le dessin âpre de Carlos Ezquerra, célèbre illustrateur de titres cultes comme *Judge Dredd*. Ensuite, nous revoyons Cassidy dans ses errements passés. C'est drôle et plein de surprises. Du bon Garth Ennis ! La seconde partie de l'album reprend le fil de l'histoire mais par rapport aux précédents épisodes, le rythme est plus lent et met en place de nombreux éléments. Moins fougueux et passionnant, ces chapitres n'en restent pas moins agréables à suivre. Le dessinateur Steve Dillon reste quant à lui égal à lui-même. Cette troisième intégrale se présente plus comme un opus de transition, permettant d'éclairer le passé de certaines figures marquantes de la série tout en avançant doucement vers un nouveau passage plus ambitieux. Vivement la suite !

CHOC 2

Mais qui est donc *Choc*, l’adversaire masqué et insaisissable de *Tif et Tondu* ? Après un premier tome d’introduction très sombre et très réussi, qui se terminait par l’enfermement, puis l’évasion d’Allan d’un centre de redressement, voici un deuxième volume tout aussi excellent (il est quand même conseillé de se replonger dans le premier afin de ne pas perdre le fil). La narration se nourrit de flashbacks incessants, entre passé (1926 et 1934-1935) et présent (1955). Il est donc recommandé de rester très attentif, sous peine de décrocher. Choc dévoile ici comment il s’est construit, avec l’envie de se venger contre la société qui l’a rejeté. On découvre notamment l’origine de la Main Blanche, symbole qui apparaît avec chacun de ses messages. Stéphane Colman développe une intrigue multiple où chaque ingrédient est saupoudré, avec en toile de fond la montée des extrémismes de tous bords (de droite comme de gauche). C’est rudement bien mené, avec certaines scènes ultra-violentes où le sang coule à flots et le psychologique est soumis à rude épreuve. La séquence où Choc se retrouve confronté aux fantômes de son passé (sa mère, le Comte de Hillbury et William…) est tout simplement fantastique. Le dessin de Maltaite est toujours aussi puissant, tant et si bien que les 86 planches se dégustent avec délectation. On passe d’une époque à l’autre sans encombre. Bonne nouvelle : *Choc* initialement prévu en deux tomes, devrait jouer les prolongations…

MISTY MISSION 1

Ce nouveau récit imaginé et dessiné par Michel Koeniguer se trouve idéalement niché au sein de la collection *Cockpit* des éditions Paquet. Ici, deux amis d’enfance américains partent faire la guerre du Vietnam. La particularité de ce contexte, c’est que les motivations de leurs engagements sont antinomiques. L’un pilote part comme engagé volontaire pour servir le pays ; tandis que l’autre se retrouve obligé de partir à cause d’un problème avec la Justice. Le résultat, quoi qu'il en soit, c'est que le lecteur plonge à leur suite au cœur du conflit vietnamien. On suit alors la progression des troupes au sol grâce à l’infanterie, mais aussi les opérations aériennes de soutien à la cavalerie. Koeniguer utilise un dessin réaliste maîtrisé, qui retranscrit parfaitement l’ambiance moite et martiale du contexte. Il reproduit impeccablement avions, hélicoptères et autres engins de l’armée américaine. Ses mises en scènes, entre autre les batailles aériennes et terrestres, sont parfaitement orchestrées. On s'immerge dans le conflit comme si on y était et on attend la suite des aventures des deux amis afin de savoir s'ils vont s’en sortir ou pas.

LA TRAJECTOIRE DES VAGABONDS / EP EDITIONS

Avec sa précédente trilogie *Des fragments de l’oubli*, Serge Annequin montrait une griffe narrative matinée de sinistre, d’étrange et d’ésotérique, pas mal hermétique tout de même. Avec ce nouveau one-shot, le registre du thriller psychologique est déjà mieux balisé. Via ce road-trip provincial, selon un parcours nord-sud de Besançon vers Rennes-le-Château, nous suivons les rapports ambigus entre une auto-stoppeuse finlandaise (Syd) et son chauffeur occasionnel (Banjo), qui se présente comme scénariste-photographe en repérage. Or il se trouve qu’un mystérieux serial-killer inquiète la France au même moment, en suivant le strict même parcours et en laissant des dessins sur des post-its. Banjo serait-il le tueur ? A moins que ce ne soit Syd ? Voire un ami de Banjo ? Annequin entretient habilement le suspens, ménageant de fausses pistes, distillant des non-dits et des réactions suspectes, jouant avec les cauchemars et les fantômes des protagonistes pour encore troubler l’arbre des possibles. Tout en restant en dehors des sentiers battus et des explications clichés, l’auteur parvient à en dénouer suffisamment pour que le lecteur puisse se faire son opinion finale. Sur le plan visuel, Annequin n’est certes pas un grand dessinateur… mais son trait stylisé épouse des ambiances et un rythme lugubres, à la colorisation terne et glauque, parfaits pour renforcer le sentiment de malaise.

LES ENFANTS DE MIDVALLEY 1

Le scénariste Benoît Broyart débute là une bien étrange trilogie, prenant globalement la forme, dans ce premier tome, d’une course-poursuite nocturne et quasi onirique dans une jungle-ville tentaculaire. La thématique de l’urbanisme fou et plutôt d’obédience new-yorkaise était déjà très présente dans les deux saisons de *Cité 14*, déjà dessinées par Romuald Reutimann. Le dessinateur s’éclate une nouvelle fois en détaillant par moment ce décorum fastueux, ici plus cerné sur les années 50 américaines (les voitures, les immeubles, les modes vestimentaires…), une période charnière entre le gigantisme architectural hérité des années 20 et le modernisme d’aujourd’hui. Etrangement, les personnages héros empruntent des traits de dessin stylisés, en contrepied avec le semi-réalisme de fond. Pour le moment, on ne comprend pas trop pourquoi ce duo d’enfants est la cible de ce mystérieux Mr Paul, qui est obnubilé et qui contrôle le temps. Au terme de la course-poursuite qui tient lieu d’intrigue dans ce premier opus, ils s’extirpent avec pas mal de chance d’un piège fantastique et temporel dont ils ne maîtrisent aucun rouage. Mais pourquoi Jack était-il absent ? Quels sombres desseins nourrit Mr Paul ? Comment en est-il arrivé à bénéficier de tels pouvoirs ? Que des questions qui restent à être éclaircies dans les deux prochains volets…

UNLUCKY YOUNG MEN 2

N déménage dans son nouvel appartement avec Yoko. Kaoru, qui est venu l’aider, s’étonne d’apprendre qu’il continuera à payer le loyer de son logement. N est en effet persuadé que T finira par réapparaître et ne veut pas que le jeune homme se retrouve à la rue. Après cela, Kaoru se rend chez un homme qu’il ne connaît pas. Ce dernier est un musicien qui n’a pas un gros succès auprès du public. Néanmoins, la police l’a coincé avec de la drogue sur lui et cela pourrait nuire à sa carrière si cela se savait. Aussi, il est ravi de fournir un alibi à Kaoru pour le vol des 300 millions en échange de sa liberté. Hélas, Kaoru ne l’entend pas de cette façon et le poignarde...Après une première partie qui revisitait le fameux vol des 300 millions en abordant au passage les révolutions estudiantines et le terrorisme, ce second et dernier volet franchit un cap dans la violence et le désespoir des personnages. Ainsi, on découvre ici comment la police utilise certaines affaires pour changer l’opinion publique et aider le gouvernement, les révoltes virent à de terribles affrontement et il est même question de bombe nucléaire ! La dimension politique du récit se fait beaucoup plus forte, plus présente, plus dure et les personnages se radicalisent dans leurs convictions, aussi bien en ce qui concerne le terrorisme que le suicide. Rien de joyeux donc, mais un récit très adulte, politique et inquiétant qui témoigne de la douleur d’une génération. Passionnant !

MAGIC 7 TOME 1 / DUPUIS

Cette nouvelle série du catalogue Dupuis nous propose de découvrir sept enfants aux pouvoirs magiques qui vont devoir choisir de les utiliser pour faire le bien ou le mal. Dans ce premier tome scénarisé par Kid Toussaint, on en découvre déjà cinq (voire six, si on compte la 4ème de couverture...) ; mais l’action est surtout centrée sur trois s'entre eux en particulier. Il y a tout d’abord Léo, le nouveau qui fait office de personnage principal et voit des fantômes célèbres ; vient ensuite Hamelin, qui communique avec les animaux via la musique ; et Farah capable de manipuler le feu. Ce tome d’exposition nous fait donc découvrir la personnalité de ces trois protagonistes, tout en y ajoutant une intrigue autour de mystérieux vols qui ont lieu dans leur école. Le fort capital sympathie de la série et la bonne idée de mettre en scène des personnages célèbres que les enfants ne connaissent pas forcément sont appréciables. Néanmoins, l’histoire de cette première partie reste tout de même assez classique dans son déroulement, comme dans son panel de personnages caricaturaux (institutrice revêche, groupe de fille superficielles, duos de brutes…) Les dessins sont assurés par Rosa la Barbera et Giuseppe Quattrocchi et mis en couleurs par un autre duo italien, Francesca Mengozzi et Giovanni Marcora. Les graphismes sont dynamiques et collent adroitement avec la sympathie de la série, pour le plus grand plaisir des jeunes lecteurs. Espérons que cette série se démarquera davantage dans ses prochains tomes, déjà prévus pour juin 2016 (tome 2) et octobre 2016 (tome 3).

UN MAILLOT POUR L'ALGERIE

Dans la nuit du 13 au 14 avril 1958, 11 footballeurs d’origine algérienne, qui jouent jusqu'alors sous le maillot des plus grandes équipes françaises, décident de fuir le pays. Sur l’initiative du FLN, ils souhaitent constituer la première équipe nationale algérienne : le foot devient un outil de propagande politique. Après leur « évasion » rocambolesque du sol français, on va suivre le périple de ces sportifs militants lors de matchs exhibition à travers le monde. Kris et Bertrand Galic, deux copains d’enfance passionnés de foot, se sont inspirés de faits historiques pour nous faire vivre l’épopée de ces révolutionnaires en short qui ont marqué le monde avec leurs armes ! Ces deux auteurs férus d’histoire, en s’intéressant à ces courageux héros qui ont à leur manière participé à l’indépendance de l’Algérie, redonnent tout son sens et sa noblesse à l’expression « porter le maillot ». Avec un juste équilibre entre scènes de matchs anthologiques et militantisme politique, ce récit est très bien rythmé. On est pleinement immergé dans ce rêve de liberté, un épisode historique méconnu en France. Au-delà de leur travail minutieux de recherche dans les ouvrages qui traitent de ce sujet, les auteurs ont rencontré Rachid Mekhoulfi pour étayer leur histoire : un dossier et un entretien avec le footballeur qui apporte son éclairage sur ces événements vient clore ce magnifique ouvrage. La mise en image de l'épopée est également de très haute volée. Javi Rey avec son style réaliste, ses aplats de couleurs un peu froides, sont d’une très belle finition. Encore un superbe album dans la prestigieuse collection Aire Libre.

MACARONI

Avec *Macaroni !*, il n’est pas question de pâtes, mais bien de ces immigrés italiens venus en Europe à partir de la fin du XIXème siècle pour trouver du travail dans les bassins miniers du Nord de l’Europe (en Belgique, en l’occurrence). Ottavio est l’un d’eux. Pour bâtir son histoire, Vincent Zabus s’est inspiré de la vie rocambolesque du père d’Inès, une des ses amies, qui l’avait frappé. Un homme aigri qui avait le sentiment d’avoir raté une vie bousculée par les aléas de l’Histoire. Une histoire dont Zabus a tiré un scénario bien ficelé. Il se focalise sur les rapports entre le grand-père et le petit-fils, une relation froide qui se réchauffe crescendo. Chacun faisant un pas vers l’autre pour mieux le comprendre et faire sauter les préjugés. L’écriture de Zabus est efficace et ne tombe jamais dans le pathos. Il parle de quête d’identité, de non-dits familiaux et des regrets d’un homme au crépuscule de sa vie. Pour accompagner graphiquement ce récit, c’est l’auteur italien Thomas Campi qui est à la manœuvre (pour la petite histoire, le scénario devait initialement être adapté par Renaud Collin, le dessinateur du *Monde selon François*). Son trait délicat donne une véritable âme à la narration. Il donne vie aux fantômes du passé qui hante la vie d’Ottavio (les mineurs, Giulia, sa femme décédée) avec un effet stylistique remarquable. Tant et si bien, qu’on se laisse porter par la vie de cet homme qui transmet à son petit-fils ses racines enfouies. Un bel album (qui aurait sa place dans la collection Aire Libre) préfacé par le chanteur italo-belge Salvatore Adamo dont la famille a connu une destinée similaire à celle d'Ottavio...

SURVIVANTS 4

Il est incroyable, ce Léo. Depuis plus de 20 ans – et le premier opus d’*Aldebarran* – il nous sert la même formule d’aventures naturalistes et ethnologiques science-fictionesques, à la surface de lointaines planètes fourmillant d’espèces animales et végétales dingues… Et à chaque fois, ça ne manque pas, on reste totalement suspendu aux rebondissements déroutants, aux mille périls endurés par ses protagonistes, à leurs petites intrigues de cœur et aux profonds messages humanistes. Pour le souffle aventureux qui se dégage de chacun de ses scénarios, l’auteur se place véritablement dans la lignée d’un RL Stevenson ou d’un Jack London. A la fin du tome 3, nous avions laissé le couple héros en proie à une angoisse ultime : ils venaient de faire un bond dans le futur… mais ne savaient pas de combien d’années. La réponse tombe, comme un couperet. Dingue. On se croirait dans *Interstellar* ! Les cartes sont donc redistribuées… pour mieux réapparaître dans un ordre qu’on n’attendait pas… Léo le prestidigitateur n’a pas peur de reformater régulièrement les bases de son récit (ou pas), pour repartir à zéro (ou pas) et jouer avec le suspens. Au passage, il en profite aussi pour étoffer le mythe de la « Mantrisse » entrevue dans les 3 séries menées par Kim Keller. N’oublions pas que *Survivants* est estampillée « *Les Mondes d’Aldebarran* »… Son dessin réaliste est fin et simple ; il a ses détracteurs, mais il a surtout le mérite premier d’être juste, précis et efficace. Il y a de l’action, des mystères, de beaux sentiments, des très moches aussi, et un puissant sentiment écologique de fonds… C’est habile, c’est génial, c’est la raison pour laquelle ses séries se vendent comme des petits pains, à raison ! On en redemande.

DARK SWEET NIGHMARE 2

Maintenant que Chizuru a appris que la créature en Yukihiko se nourrit des âmes errantes, la demoiselle s’inquiète encore plus pour son maître dont elle veut prendre soin. Mais l’homme hésite car il veut prendre soin d’elle autant qu’il veut l’éloigner du mal en lui. On ne va pas se voiler la face, le seul intérêt de cette partie est de voir le duo passer à l’étape supérieure en se laissant aller au plaisir charnel, les dialogues ne servant à rien si ce n’est à faire radoter les personnages et rendre le tout beaucoup trop sirupeux. Heureusement, la deuxième partie sauve un peu le tome du naufrage en nous faisant découvrir la famille de Yukihiko : là, les choses sont un peu plus consistantes et on a enfin l’impression que la mangaka a prévu un scénario ! Bon, le résultat reste très classique pour le moment mais, au moins, le vide se remplit un peu. Ce second volet marque donc une certaine amélioration mais rien de bien folichon pour autant.

BABY SITTERS 10

- La petite Kyoko lit aux autres enfants le conte du fantôme Hanako qui aspire les gens dans les toilettes. A cause de cela, beaucoup de petits sont terrorisés et refusent d’aller faire pipi seuls...

- Tout le monde a prévu de faire un pique-nique pour fêter le *hanami*. Hélas, le jour dit, il y a beaucoup d’imprévus embêtants, à commencer par la météo peu clémente...

- Comme il fait très chaud, Ryuichi sort la piscine pour les enfants. Tous sont ravis, sauf Kazuma qui n’est pas à l’aise et n’apprécie pas la température de l’eau... AUTRES EPISODES...

Les épisodes ont beau tous être des concentrés de *kawaï* de scénettes du quotidien, ils se suivent sans se ressembler. Hari Tokeino renouvelle sans cesse ses idées pour nous montrer comment, tous les jours, les enfants progressent et tentent de braver leurs peurs. Ce n’est pas toujours gagné, on vous l’accorde, mais les bouilles des personnages sont tellement craquantes qu’il est inutile d’essayer de résister. On fond devant leurs mimiques, leurs petites aventures sont trop mignonnes et mouvementées, et il y a également un brin d’humour qui finit de rendre l’ensemble trop adorable. Bref, on adore toujours autant !

GANGSTA 7

C’est la guerre en ville ! Les humains « normaux » s’en prennent aux indexés et commettent de véritables massacres, pendant que les clans se livrent à des luttes très violentes dans le but d’exterminer leurs ennemis. L’action fait donc rage dans tous les sens et on peut voir tous les groupes de personnages à l’œuvre. Tous déploient des techniques redoutables et personne ne cherche à éviter le conflit : l’heure de régler les comptes avec le sang a sonné ! Tout cela donne donc lieu à un spectacle très divertissant où l’action fait rage et le sang gicle de partout. On a tout de même le droit à quelques révélations, notamment sur Constance et Marco et les deux boss des lieux, histoire de donner un peu dans le dialogue mais, soyons honnêtes, ce sont surtout les affrontements qu’on apprécie ici. Un divertissement violent mais rudement efficace !

L'ADOPTION 1

Tout débute comme une jolie chronique familiale qui voit deux générations faire face à l'évènement que représente l'arrivée d'une petite gamine venue du bout du monde. Qinaya est toute mignonne et le grand-père faussement bougon ne va pas rester longtemps le dernier résistant, et va fondre lui aussi. Zidrou consacre la quasi totalité de ce premier tome à installer le contexte de son histoire, avant de lui insuffler la surprise qui va accrocher le lecteur pour une suite forcément attendue. Les dessins très soignés d'Arnaud Monin appuient le ton général de ce premier volume, plein de sentiments gentils et de dialogues amusants. Il dessine une gamine petite au-delà du raisonnable, appuyant les contrastes qui construisent les personnages. Les scènes de la vie quotidienne s'enchaînent avec habileté, une vraie tendresse présente à toutes les pages, et une narration impeccable de fluidité. Les dialogues au sein de la famille ou avec les amis de Gabriel sont justes et parfaitement équilibrés, la touche Zidrou est patente, aussi palpable que celle de son confrère le scénariste Jim lorsqu'il dépeint des quadras. Le scénariste belge est une véritable révélation de la bande dessinée de ces dernières années, démontrant de quelle manière on peut renouveler le genre en touchant le grand-public. Il faudra néanmoins attendre le prochain volume de cette *Adoption* pour que la profondeur trouve sa place dans ce nouveau projet d'aventure familiale, esquissée par la tristesse qui surgit de la bouche de Qinaya.

EL GUIDO DEL CREVARDO MEXIQUE

Camille Burger et ses deux amis également auteurs de BD, Camille Besse et Pierre Place, partent au Mexique pour parcourir les principaux sites du sud du pays. Il en revient avec un carnet de route dopé au peyotl et aux situations cocasses. Entre culture locale et gros délires entre potes, *El guido del crevardo* offre quand même une vision relativement juste de ce pays, avec ses bons et moins bons aspects, réalistes malgré les apparences. Graphiquement, c’est fun et cartoonesque, depuis le trait jusqu’au choix des couleurs bien pimentées à la sauce locale. Le choix zoomorphique permet d’aborder les sujets avec un décalage qui ouvre à toutes les fantaisies le scénario qui n’en manque pas. Les anecdotes historiques ou amicales rythment le récit et envahissent les planches avec un dynamisme foisonnant qui va parfois jusqu’au tournis visuel, se calant au passage avec l’ambiance déjantée et l’animation de la vie mexicaine. Loufoque et bien renseigné à plein d’égards, cet improbable guide touristique offre dépaysement et détente des zygomatiques, tout ça sans bouger de chez soi ! Aye aye, pépito tequila.

LE VOYAGE EXTRAORDINAIRE 4

Emilien et Noémie reviennent dans une nouvelle aventure et c’est le début d’un deuxième cycle en trois tomes. L’univers de Jules Verne plane encore sur ce nouveau *Voyage extraordinaire*, le titre du cycle étant baptisé *Les îles mystérieuses*. Le début est assez lent et permet de retrouver une galerie de personnages que l’on avait déjà croisé dans le premier cycle : les enfants, bien sûr, mais aussi Terence, sans oublier Lucile ou encore Al Capone lui-même ! Les présentations faites, le scénariste Denis-Pierre Filipi en profite pour enchaîner une série de dialogues qui permet de creuser la personnalité des personnages. C’est l’étape classique d’un roman d’aventures : au départ, tout est tranquille et paisible, voire presque morne. C’est alors qu’apparaît le nœud de l’intrigue : c’est encore la technologie qui va bouleverser l’univers des enfants. Cette fois, ce ne sont pas des robots qui vont tout déclencher mais une mystérieuse sphère qui contient un plan. On pense tout de suite à *Star Wars*, d’autant que Silvio Camboni croque des vaisseaux du plus bel effet. Le mélange rétro-futuriste est toujours aussi fascinant et notamment grâce aux superbes réalisations graphiques de Camboni. Les détails sont très nombreux, du plus bel effet, et les couleurs chatoyantes. Bref, le voyage est aussi beau que le précédent. Même si l’intrigue peine à se lancer, Filipi ménage ses effets et maîtrise parfaitement le rythme de son récit. On a ainsi peu d’informations sur l’utilité exacte de cette sphère et le mystère reste entier à la fin du volume. L’action reprend vite ses droits vers la fin de l’album et le final promet une suite des plus rocambolesques. Un nouveau cycle sous forme de préambule à une future grande aventure !

BIG MAN PLANS

En parallèle de sa série *The Goon*, Eric Powell trouve régulièrement le temps de laisser vagabonder sa fertile imagination sur d'autres projets. Après *Chimichanga*, l'auteur s'associe à son ami Tim Wiesch sur *Big Man Plans*. Eric Powell aime les héros atypiques et après le Goon ou la petite fille à barbe, c'est cette fois-ci un nain qui va se lâcher dans une quête vengeresse. Le jour où il reçoit un courrier de sa meilleure amie, le petit homme choisit de retourner dans sa ville natale, où il a connu bien des malheurs et d'y faire couler le sang. La violence a toujours été présente dans l'œuvre d'Eric Powell mais dans *Big Man Plans*, elle atteint un niveau inédit. Loin de n'être qu'une succession de scènes sanguinolentes, le récit bénéficie d'une narration particulièrement immersive. On sent la colère du héros monter à chaque page pour exploser totalement lors de séquences aussi sadiques que violemment dégoûtantes. Sombre, malsain et parfois drôle, *Big Man Plans* plonge le lecteur dans l'enfer d'une vengeance impitoyable comme jamais nous n'en avions lues en bande dessinée. Et que dire du visuel proposé par l'artiste américain ? Exceptionnel une fois de plus. Eric Powell a une approche d'une efficacité redoutable. Dans la droite lignée des derniers *The Goon*, son style est d'une grande variété et vous mettra plus d'une claque. À l'origine, *Big Man Plans* est né de plans galères entre les deux auteurs-amis et de cette idée qu'un jour ils proposeraient un truc qui défonce. De quoi inventer une nouvelle maxime : "Jeu de nain, jeu de vilain !"

MORGANE

Les histoires dérivées des légendes arthuriennes ne manquent pas dans le 9ème art. Jean-Luc Istin en a même fait, en quelque sorte, sa spécialité, au sein de la collection Soleil Celtic. Toutefois, cette version en one-shot publiée sous la bannière Mirages de Delcourt mérite largement qu'on s'y intéresse. Primo, la surprise vient du traitement graphique signé Stéphane Fert. Son dessin est en effet ultra stylisé, saturé de teintes bleues-violettes (au début... par la suite, les couleurs d'ambiance varient en fonction des chapitres), comme imprégné par moment de gènes mutants de Picasso ou de Klimt, de gros soupçons de naïveté en prime. Il n'empêche, il se montre parfaitement lisible et agréable à suivre, car expressif, varié, novateur et géré avec un vrai sens du cadrage et de la mise en scène. A aucun moment on ne s'y perd. Deuxio, le scénario est génialement balancé, moderne dans son approche à la temporalité mélangée, emmené par un sens du dialogue de haute volée, riche dans ses symboliques et par sa longueur. Les joutes verbales entre Morgane et Merlin (son père) et/ou Arthur (son demi-frère) confinent tantôt à la tragédie grecque, tantôt au Vaudeville farceur (l'embrouille avec Guenièvre), sans que cela soit jamais incohérent. Par moment, le récit prendrait même des allures de manifeste féministe ! Cette *Morgane* indépendante et inattendue aura toutes les chances de séduire un public rompu aux mécanismes narratifs et aux graphismes académiques, plutôt que les néophytes.

FRANKENSTEIN UNDERGROUND

C'est lors d'une virée au Mexique d'Hellboy (dans le 15e tome de ses aventures) que Mike Mignola eut l'idée de mettre en scène pour la première fois la créature imaginée par Mary Shelley dans *Frankenstein et la prométhée moderne*. Satisfait de cette apparition, l'insatiable auteur eut l'envie d'intégrer un peu plus le monstre dans son univers. Avec ses habituels partenaires Ben Stenbeck (aux dessins) et Dave Stewart (à la colorisation), il s'est lancé dans un récit évoquant le passé du monstre de Frankenstein tout en le faisant errer dans un monde sombre et inconnu. *Frankenstein Underground* va, durant cinq épisodes, envoyer ce héros maudit et torturé dans une quête dévoilant certains pans du Mignola-verse. L'atmosphère gothique qui ressort de la lecture est omniprésente et participe à la réussite de l'ensemble. Les trois premiers épisodes sont absolument parfaits en terme narratif, là où les deux suivants reviennent à un cheminement plus classique et prévisible. Globalement, Mike Mignola a conçu une histoire efficace et qui manque, de peu, de se hisser auprès de ses meilleurs titres. Ben Stenbeck ne cesse de progresser au fil des années. Son trait hérité de Mignola se fait progressivement plus personnel et moins rigide aussi. Un très bon album accessible et assez envoûtant.

LES ASTROMOMES 1

Depuis quelques temps, les éditions Bamboo proposent des séries mêlant humour et pédagogie, parlant notamment des insectes, de la mythologie grecque ou encore des dinosaures. Cela a sans doute donné des idées aux éditions Vents d'Ouest qui proposent aujourd’hui la série *Les Astromômes*. Comme son nom l’indique, celle-ci met en scène des enfants s’intéressant à l’astronomie. L’album se compose de gags en une page scénarisés par Jérôme Derache et dessinés par Cédric Ghorbani, accompagnés des couleurs de Gao. Sous travers d’humour, sont ici livrées de véritables informations sur cette science des astres. Centrées sur trois personnages principaux aussi sympathiques que l’univers où ils évoluent, les historiettes nous apprennent ainsi d’où viennent le nom des planètes de notre système solaire, ce qu’est le « Big bang », une éclipse ou encore une exoplanète. Ludique sans être redondante, la série propose donc un divertissement idéal pour les enfants. On y trouve même un petit lexique complémentaire en fin d’album, pour ceux qui seraient restés sur leur faim après la lecture des gags. Côté graphismes, le dessinateur livre un travail proche de ses autres séries gaguesques, avec un trait expressif et dynamique qui convient parfaitement au ton humoristico-ludique de l’album. Un premier tome qui a tout ce qu’il faut pour créer de nouvelles vocations chez les plus jeunes…

SAUDADE

Dans ce *Saudade* en petit format souple, l’auteur Fortu signe quinze mini-récits campés sur des situations de vie quotidienne, concernant des personnes lambda. Au travers ces situations, on plonge dans l’instant d’une vie dans laquelle s’expriment des sentiments généralement très forts. Le ton général est donné par le titre, « *Saudade* », qui se traduit par « mélancolie » en portugais. Tout tourne autour de cette mélancolie, que l'auteur décline avec d’autres sentiments proches comme la nostalgie, l’amour, le désir, le désespoir, le tout rassemblé dans chacune des courtes histoires. A l’aide d’un graphisme réaliste et fin, mais très épuré, sans couleur ni la moindre masse de noir ou de lavis gris, l’auteur met en scène ces situations de vie selon un découpage strict de deux scènes par planche. Aucun dialogue direct par phylactère interposé, Fortu préfère raconter par écrit en bas de chaque dessin. Cet exercice de style reste très réussi et immersif dans chacune des histoires. Elles sont courtes, mais intenses dans leur sensibilité et ne laisseront personne indifférent à la lecture.

RUMBLE 1 / GLENAT COMICS

Ayant déjà collaborés ensemble sur *Abe Sapien* et *B.P.R.D.*, le scénariste John Arcudi et le dessinateur James Harren ont imaginé un drôle de récit avec *Rumble*. Nous y découvrons un drôle de protagoniste très grand et puissant nommé Rathraq, une sorte de Conan le barbare dont le corps est celui d'un épouvantail. Comment et pourquoi sont des interrogations qui trouveront très vite leurs réponses dans ce premier album. Désirant se venger des monstres qui l'ont fait longtemps souffrir, ce guerrier n'utilise qu'une méthode : la manière forte. à côté de lui, nous retrouvons deux humains normaux, Bobby et Del, qui viendront aider ou non Rathraq dans sa quête. L'histoire est vraiment dynamique et même si la violence est très présente, les deux auteurs ont inclus pas mal d'humour, que ce soit par le biais des dialogues ou de détails visuels. Sur ce point, James Harren fait un travail remarquable. Son style est d'une grande justesse et l'artiste évite toutes fioritures inutiles. Complété par une galerie d'études préliminaires de James Harren sur la série, ce premier album installe un titre à l'atmosphère atypique et accrocheuse. *Let's get ready to.... Rumble* !

BUCK DANNY CLASSIC 3

Après la Guerre de Corée, cette troisième aventure de ***Buck Danny*** "*Classic*" nous entraine au lendemain de la seconde guerre mondiale et permet de retrouver l'atmosphère des Tigres Volants. Ainsi, on peut croiser les célèbres Miss Lee et Mo-Choung-Young, qui ont déjà donné du fil à retordre à Buck Danny. Après avoir écrit seul les deux premiers tomes de cette série, Zumbhiel fait cette fois équipe avec Fabrice Marniquet. Le titre en dit beaucoup sur ce que le lecteur va lire dans ce récit. D'ailleurs, les fantômes de Charlier et Hubinon semblent accompagner les scénaristes Marniquet et Zumbhiel. On retrouve bien l'esprit des premières histoires. On a vraiment l'impression que Charlier est toujours présent. Les scénaristes prennent le temps de batir leur intrigue, de mettre en place les protagonistes avant de nous faire plonger dans le suspense. On peut dire qu'il s'y passe quand même beaucoup de choses dans cette première partie, on voit que certains n'apprécient pas la fin de la guerre et la défaite du japon (ni de l'Allemagne d'ailleurs). Arroyo avait déjà prouvé dans les tomes précédents qu'il était un digne héritier de Victor Hubinon. Dans ce troisième tome, il ne nous déçoit pas. Un travail efficace du début à la fin. Il sait donner du rythme, même lors de scènes de dialogue qui peuvent paraitre longues. *Les Fantômes du Soleil Levant* ouvre avec brio, cette nouvelle aventure de Buck Danny. On veut vite découvrir la suite, surtout qu'un des protagonistes est en facheuse posture. A noter aussi que ce tome est proposé avec le premier tome de la nouvelle série Une aventure "Classic" de Tanguy et Laverdure dans un coffret special

ATLANTID 1

Cette nouvelle série (qui fera trois volumes au total) commence sur les chapeaux de roue, avec de l'action non stop. Dès les premières pages on ne peut que penser à City Hall, par exemple, un univers mâtiné de steampunk, de mystérieux automates et de machines gigantesques, avec une pincée de civilisation perdue ! C'est très intrigant et franchement cela fonctionne tout de suite. Le scénario est très enlevé, avec peut-être une tendance à la caricature, surtout par le biais des caractérisations à la louche qui nous donnent l'impression d'avoir déjà vu ce genre de personnages des centaines de fois. Toutefois, ce cadre Steampunk rajoute une ambiance générale des plus intéressantes, qui laisse espérer une suite vraiment captivante. Pour l'instant, pas mal de pistes ouverets et autant de mystères irrésolus ! Il en résulte un très bon premier numéro qui donne envie de rapidement lire la suite. D'autant que graphiquement c'est très sympathique, pas mal d'expression et des détails qui accrochent le regard ! Une agréable nouvelle série que je vous conseille vivement ! Londres en 1882, une mystérieuse jeune femme tente de fuir ses poursuivants qui finissent par la rattraper. Elle ne doit son salut qu'à l'intervention d'un jeune voleur des rues, Sully, qui en profite pour lui subtiliser un étrange anneau... Quand il le porte à son doigt une énergie incroyable s'en dégage et une sorte d'amalgame technologique apparait... Conscient du pouvoir que semble contenir l'anneau, Sully va s'associer à la jeune femme, et avec sa bande de copains ils vont tous se lancer dans une aventure qui va tout changer pour eux !

THE WRENCHIES

Alors j'ai un cas de conscience avec cet album ! Car d'une part j'ai adoré la partie graphique et la richesse des univers mis en place, par contre la narration extrêmement foutraque m'a globalement ennuyé ! Ce qui m'embête d'autant plus qu'on ressent bien l'incroyable potentiel que recèle cette histoire, ses multiples idées, ses personnages fabuleux et le concept lui même qui aurait pu être encore plus porteur si le scénario avait opté pour une approche plus lisible, moins "c'est raconté par un gamin de 10 ans" ! Et mon cas de conscience il est là. Car très vite on est séduit par ce qui se glisse de toute part, les idées fusent, les petites cases laissent deviner des entre cases fascinants, la construction des pages est tout bonnement du grand art, avec des détails dans tout les coins, des ambiances colorées magnifiques ! C'est de la virtuosité à l'état pur ! Seulement voilà, il faut très vite accepter d'appréhender le récit comme un fleuve sans cesse changeant selon les affluents qui viennent se rajouter et qui changent donc progressivement la cohérence d'ensemble ! Il y a certes un fil conducteur, globalement, mais ce fil est perpétuellement ponctué par des éléments digressifs ou perturbateurs qui influent sur le reste. Ce qui donne des bases qui se transforment sans cesse, au point ou en vient même à se demander quel est le sens de tel ou tel éléments. De plus, avant de vraiment se lancer le récit prend bien la moitié de l'album pour simplement s'installer... Toutefois j'ai adoré ce récit d'un enfant qui se plonge dans l'univers qu'il s'est créé, qui le nourrit de ses angoisses, de ses lectures. Il grandit en alimentant cette imagination, allant même jusqu'à s'imaginer espion, plus tard !!! Il y avait juste matière à amener les choses de façon plus subtile, plus fine... Je peux comprendre qu'on puisse être fasciné par The Wrenchies, par cette énergie créatrice qui déborde d'enthousiasme et d'idées, je reste juste dubitatif en ce qui concerne l'ensemble. Avec l'envie de conclure par un "Tout ça pour ça" qui montre bien combien je trouve dommage que Dalrymple soit resté dans son écriture elliptique et chaotique d'un bout à l'autre !

STRAT DOG 2

Second volume de cette série made in France qui explore l'univers fantastique d'Ishtar, peuplé de créatures étranges et monstrueuses. L'album commence par un long échange entre Toru et Aki qui ont du mal à simplement cohabiter ensemble. J'avoue que j'ai eu du mal à dépasser cette partie, tant ces échanges interminables m'ont parus inintéressants au possible et surtout rébarbatifs. Après tout, on comprend très vite les enjeux qui se jouent devant nous et la difficulté pour l'un comme pour l'autre de s'accepter, vu leur nature et leur passif. Mais c'était déjà très compréhensible dès le premier volume, il était peut-être temps d'amener une progression plus équilibrée (la jeune fille acceptant finalement son protecteur sur une sorte de coup de tête...) Du coup, on peine à entrer dans le récit et le rebondissement, au chapitre 8 arrive à peine à redynamiser le scénario ! Alors qu'au fond, l'intrigue reste vraiment intéressante, avec pas mal de bonnes idées, ce qu'il faut de complexité pour approfondir les différents concepts et des personnalisations assez bien vues ! De plus, dès que le récit se lance, on est très vite happé par les évènements qui s'enchaînent, malgré la propension de l'auteur à se perdre dans des dialogues redondants ! Un second volume qui fait tout de même avancer les choses !

LES SCHTROUMPFS 34

La couverture à fond violacé, avec un personnage central physiquement plus proche des galaxiens du *Scrameustache* que des *Schtroumpfs*, ne séduiront initialement que moyennement les vieux lecteurs fidèles aux aventures classiques des petits bonhommes bleus. Passez outre ce préjugé, ce 34ème épisode scénarisé par Alain Jost et Thierry Culliford (fils de Peyo), demeure d'une excellente tenue. Sur le plan narratif, l'aventure est construite avec rythme ; sur le plan visuel, l'univers graphique est parfaitement respecté et conforme à la charte (c'est dessiné par le vétéran Jeroen de Coninck, assisté de Miguel Diaz). Surtout, la problématique de fond convoque un bon génie et ses vœux, afin de découler sur une morale pleine de bon sens, qui sonne comme une maxime : « quand on obtient trop facilement tout ce qu'on désire, on n'y prend plus aucun plaisir ». Soit une variante de « Après l'effort, le réconfort ». Si on voulait critiquer à tout prix, on pourrait juste reprocher au scénario un léger manque de diversité chez le peuple schtroumpf : quatre schtroumpfs mènent quasi exclusivement les débats (le costaud, le à lunettes, la schtroumpfette et évidemment le Grand Schtroumpf). Sans oublier le sorcier Gargamel et son abruti de chat Azraël, qui se retrouvent une nouvelle fois dans des situations dignes de leur ignominieux caractères...

L'ERE DES CRISTAUX 2

ÈéCelle qui, parmi les siens, se brise le plus facilement, Phos, est aussi celle qui a pour vocation d’explorer un monde comme figé depuis des millénaires déjà, bégayant sans cesse les mêmes rituels. Et, paradoxalement, ce sont les cassures qu’elle subit qui la font progresser. L’oubli lui permet ainsi d’apprendre ce que les autres ignorent, tandis que la perte de certains membres l’invite à assimiler de nouvelles matières pour s’en approprier les propriétés et palier son handicap. La "leçon" qui se dégage, subtilement et poétiquement, de cette fable, se double de l’élaboration d’un univers mystérieux et envoûtant. Un charme opère, indéniablement, d’autant que la galerie de personnages déployée par Haruko Ichikawa s’avère convaincante, jouant bien entendu d’archétypes, que la dimension mythologique de l’aventure rend cependant naturels et bienvenus. À présent, on a hâte d’en apprendre davantage sur les Séléniens, cette fameuse menace à laquelle les cristaux doivent faire face mais à laquelle ils se trouvent en fait irrémédiablement liés par une ascendance commune. D’autant que leurs apparitions sont toujours l’occasion de planches de toute beauté.

MOYASIMON 9

Dense, très dense volume de *Moyasimon*. On pensait repartir, avec le thé, sur une développement un peu similaire à ceux qui avaient concerné le vin, lors du voyage en France, puis la bière, objet central du précédent volume. Mais là, sitôt le "cours" délivré - ces fameux développements permettant de se faire une idée précise des différentes catégories du breuvage, mais aussi d’en apprendre plus sur l’histoire de sa culture et de sa consommation - nos héros passent à autre chose et enchainent débats et péripéties. Ainsi nous assistons à des échanges houleux et passionnants autour de l’auto-suffisance alimentaire, tandis que plusieurs personnages secondaires ont droit à divers développements particuliers assez savoureux. Sans oublier le fil rouge du saké élaboré par le professeur Itsuki qui revient sur le devant de la scène. Enfin, on profite de la venue de Marie, le sosie français de Yuki, qui occupe toute la fin du tome et annonce le prochain comme un festival en matière de comique situation ! Si *Moyasimon* fait encore parler ses qualités en matière de vulgarisation de savoirs techniques, et démontre sa capacité à s’approprier de manière intelligente et ludique de vrais débats sociétaux, ce volume 9 insiste particulièrement sur les relations entre les personnages. C’est avec humour et finesse que sont mis au jour l’ambivalence des sentiments et du désir. Et l’on a hâte de voir se dénouer nombre de situations en suspens, ce que l’arrivée de Marie ne devrait pas manquer de provoquer. En tout cas, *Moyasimon*, tout en demeurant franchement très drôle et en jouant de clichés, se permet de tenir un discours mature et parfois osé pour un manga grand public. C’est assez remarquable pour être signalé.

LES AMANDES VERTES / WARUM

En 2008, Anaële part en Palestine pour 8 mois, pour une mission humanitaire auprès de la population. Sa soeur Delphine, reste en Belgique et une correspondance s’installe entre elles. A travers les lettres d’Anaële, on découvre sa vie sur place, entre guerre, tradition et rencontres. Quand 2 soeurs ont chacune un talent, pourquoi ne pas les associer? C’est ce que Delphine et Anaële Hermans ont décidé de faire, en mettant en scène le parcours d’Anaële en Palestine, mis en image par Delphine, la dessinatrice. Loin d’être une bande dessinée traditionnelle, Les Amandes Vertes tire sa force de l’expérience vécue par la narratrice dans un pays où le conflit israélo-palestinien régit la vie quotidienne de ses habitants. En partageant ses impressions avec sa soeur restée loin de tout cela lors de leurs échanges épistolaires, Anaële lui fait (et à nous par la même occasion) découvrir le quotidien en se mêlant à la population lors de traditionnels repas ou encore de mariage ou même en écoutant le récit des hommes et des femmes qui finissent par lui offrir leur confiance. Mais c’est surtout l’horreur et l’absurdité de la guerre qui est mis en avant, car chaque palestinien est touché de loin ou de près par ce conflit. Entre camps de réfugiés, check-point, emprisonnement… rien n’est épargné aux habitants. Anaële assiste, impuissante, à cela et se rend compte indignée, du fossé culturel qui oppose l’occidentale qu’elle est elle et ce peuple meurtri qui vit avec cette situation au jour le jour, sans paraître réagir. A travers ses interrogations, on découvre des gens qui se battent à leur façon au quotidien, mais bien loin de ce que nous, occidentaux, pouvons imaginer. Toutefois, malgré le propos, les 2 soeurs ont choisi d’aborder le sujet de façon assez « légère ». C’est avant tout un regard posé sur une situation et elles ne cherchent pas à expliquer plus en détail, ce qui m’a manqué à plusieurs reprises. J’aurais aimé en apprendre davantage lors de ma lecture, approfondir le propos qui, pour le coup, est tout de même complexe. J’ai beaucoup aimé les dessins naïfs de Delphine qui, par leur simplicité, ne mettent pas à mal le propos douloureux évoqué par un dessin trop « lourd ». Cela apporte une certaine légèreté nécessaire à certaines situations. Pour conclure, Les Amandes Vertes est un joli témoignage, habilement écrit et que j’aurais aimé voir approfondi un peu plus, pour le rendre encore plus poignant. Une lecture intéressante qui vaut tout de même le coup d’oeil!

VAISSEAU SPECIAL

On est ici dans l’exploration spatiale pour de rire. En effet, la seule chose d’intersidérale dans cette histoire, c’est la connerie des trois membres de l’équipage de cette navette – stationnaire en plan fixe (celui de la couverture) pour commencer la quasi-totalité des pages. Les trois membres de l’équipage n’ont rien compris à leur mission (et moi non plus, mais on s’en fout !), et la femme (qui va exacerber les obsessions érotiques du second d l’équipage) et l’extraterrestre qui les rejoignent au bout d’un moment ne font que renforcer le n’importe quoi qui domine largement. Des gags en quasi huis clos (ça pourrait presque se passer ailleurs que dans l’espace ou dans une navette), qui fonctionnent généralement, pour peu qu’on soit réceptif à cet humour con, mâtiné d’absurde et de lourdeurs volontairement assumées (voir les passages assez « pipi caca prout »). Dans le même genre et le même univers, si vous avez aimé cet album, allez voir du côté de [LFDU14](main.php?bdid=15667). Le dessin de Yann Rambaud est basique, quasi enfantin, mais ce n’est pas la priorité dans ce genre d’album. Et il arrive quand même à faire passer quelques mimiques amusantes. Un bon moment de déconne que je vous recommande.

TU N'AS RIEN A CRINDRE DE MOI

Un homme. Une femme. Loin des chabada-badas. Ils se rencontrent. Se regardent. Se cherchent. Se parlent des nuits entières. Se murmurent des mots doux. Et moins doux. S’aiment. Un peu. Beaucoup. S’aiment. Sans cesse. Il s’amuse à l’admirer. Et elle aime qu’on la regarde. Il aime à la peindre. Et elle s’amuse à poser. C’est l’histoire des meilleurs moments de l’amour. De l’art de l’amour. Et de l’amour de l’art. Une collection d’instants précieux. Avec *Tu n’as rien à craindre de moi*, Joann Sfar propose un joli portrait de couple. Un couple contemporain. Moderne. Avec tout ce qu’il comporte d’envolées lyriques. Mais également de moments plus prosaïques. Ses interrogations. Ses silences. Ses incompréhensions. A travers les voix de ses deux amoureux, mais également celles de leur entourage, il questionne des notions qui lui sont chères. L’amour bien sûr. Mais également l’amitié. La religion. Les chats. Et évidemment l’art. Contemporain. Ou pas d’ailleurs. Et qu’on se le dise, toutes ces considérations sont intrinsèquement liées dans ce grand marasme qu’est la vie. Et sous le trait si particulier de Joann Sfar. Toujours en mouvement. Reconnaissable entre tous. Tellement désinvolte et pourtant si soigné. Délicieux ! J’ai aimé pénétrer ici dans une intimité à peine voilée. Qu’elle soit artistique. Ou sentimentale. Amant ou peintre ? Maîtresse ou muse ? Chacun est libre de jouer le rôle qui lui plaît dans cette représentation de l’amour. Et lorsque le rideau tombe. Que la pièce est finie. Que la flamme s’éteint. Que les personnages se séparent. Alors quoi ? Passée la mélancolie. On réapprend à vivre. A apprécier les petits bonheurs. A s’ouvrir au monde. Aux autres. Et le cycle reprend… Un homme. Une femme. Loin des chabada-badas…

BLACK BULLET 2

Dans un début de tome mouvementé, on note surtout le réel décollage de l'intrigue principale de cette courte série, avec l'arrivée de l'intrigue sur l'héritage des sept étoiles et, surtout, l'entrée en scène d'un antagoniste assez marquant en la personne de Kagetane Hiruko, à qui la dégaine assez extravagante et l'art de l'entrée en scène et de l'élocution offrent un certain charisme, et dont le danger est parfaitement présent via son Initiator, la petite Kohino, sa propre fille un brin psychopathe. Pour revoir l'intrigue autour de la mallette décoller, il faudra toutefois attendre la fin du volume, car une bonne partie du tome s'intéresse ensuite à un élément brièvement évoqué dans le premier volume et qui fait tout le sel de l'oeuvre : le racisme dont sont victimes les enfants maudits. Ainsi l'occasion nous est-elle donnée de mieux cerner toute la tragédie de la situation de ces pauvres gosses qui n'ont rien demandé, via quelques exemples assez marquants, et où le plus terrible reste toutefois celui réservé à Enju, qui voit soudainement tous ses amis s'éloigner d'elle quand ils apprennent sa véritable nature... Comment s'en sortira-t-elle ? Tiendra-t-elle le coup ? La métaphore de cette société dystopique, dénonciatrice du racisme, est évidemment déjà vue, mais Morinohon parvient à la mettre en avant de façon très marquante, tant le sort d'Enju parvient à être touchant. On retrouve cette jeune fille, si enjouée et caractérielle dans le premier tome, dans une position de faiblesse, de fragilité et d'incertitude assez terrible, qui capte très facilement notre émotion et qui amène un background plus étoffé à l'oeuvre. Au bout du compte, c'est aussi sa relation avec Rentarô qui en ressort plus poignante, ce dernier quittant ses airs nonchalants pour montrer une réelle inquiétude et bienveillance envers sa jeune partenaire. Le résultat est vraiment prenant, d'autant que le trait incisif et expressif du dessinateur participe pleinement à l'atmosphère, et qu'on y déniche quelques merveilles côté angles de vue et encrage. Mieux que de confirmer simplement les promesses du tome 1, le second volume bonifie réellement une série qui, pour l'instant, en a sous le coude. Sans se prétendre très originale, cette courte adaptation manga s'avère suffisamment bien menée, immersive, poignante et prenante. Une affaire à suivre de très près sur la deuxième moitié !

GUREN FIVE 2

Débarquée au sein du lycée Kyûren pour y recruter des yankees qu'elle pense suffisamment forts pour contrer l'invasion extraterrestre des Gears, la petite Harmony a déjà mis la main sur Raku et Fumito, à qui elle a confié des brassards permettant d'augmenter respectivement la défense du premier et l'attaque du deuxième. Mais ses plans sont déjà mis à mal quand le dénomme Raichi, un menteur de premier ordre détestant les voyous et ayant chapardé l'un des précieux brassards, celui du mensonge. Harmony et ses deux compères devront neutraliser ce bonhomme et tenter de le faire intégrer leur groupe, avant d'aller dénicher un quatrième larron, le dénommé Kurose, réputé pour être un véritable démon de la baston, mais ayant cessé de se battre pour des raisons très éloignées de l'image qu'il renvoie... Le problème lié à Raichi se termine assez vite, mais plutôt efficacement, pour ensuite laisser essentiellement la place à la tentative de recruter Kurose, tâche qui s'annonce peu aisée puisque le bonhomme s'est rangé et est parti dans une voie radicalement différente de ce qu'il était avant, et que l'on vous laisse découvrir ! Le résultat est plutôt drôle, tant le contraste entre l'apparence sévère de Kurose et ses nouvelles activités est assez bien rendu et de manière générale, c'est bien cet humour porté par l'aspect un peu branque et décalé des principaux personnages qui continue de faire tout le sel de cette courte série, car en plus de Kurose, Harmony reste elle aussi rigolote dans son aspect enfantin, et la relative idiotie de Raku et Fumito offre à nouveau quelques coups d'éclat. Pour le reste, par contre, la série nous laisse toujours un peu dans l'attente, alors même que le prochain tome sera déjà le dernier. Quelques nouvelles pistes et nouveaux personnages apparaissent, mais sont très vite exposés, si bien que l'on se demande un peu ce qu'ils vont avoir le temps d'apporter en seulement un tome, et du côté du concept intéressant des brassards et de leurs pouvoirs on reste un peu sur notre faim, car ils sont peu utilisés. Une nouvelle fois, la lecture s'avère donc plutôt fun à suivre grâce à ces yankees crétins et décalés et à la petite Harmony, mais aussi grâce au rythme qui ne faiblit pas (quitte à être trop rapide), mais à côté de ça la petite intrigue et ses quelques embouchures peinent à gagner en consistance et offrent un aspect trop éparpillé. Il faudra donc attendre le troisième et dernier volume pour savoir si Guren Five parviendra à conserver sa petite aura de sympathie ou s'il s'agira d'un pétard mouillé..

ASEBI 4

Réponses dans un quatrième volume mouvementé et qui conserve les les défauts et qualités que connaît la série depuis ses débuts : le coup de crayon a beau rester encore assez pauvre, il jouit d'une expressivité sans failles (et certaines bouilles d'Asebi sont particulièrement attachantes), d'un sens du rythme indéniable, ainsi que d'un découpage et d'une mise mise en scène qui restent efficace tant Taisuke Umeki parvient à y être fluide. Cela contribue sans mal à nous faire suivre la lecture d'un bout à l'autre, et à observer les quelques thématiques que l'auteur glisse dans son aventure. En tête, bien sûr, le statut d'Asebi, affichant toute son humanité à plus d'une reprise, mais restant malgré tout une machine que certains sont bien décidés à exploiter en tant que telle. Cette dualité humanité/machine ne compte rien d'original pour n'importe quel lecteur habitué à cette thématique, mais elle reste efficacement évoquée et constitue l'un des fils conducteurs de l'oeuvre, d'autant qu'Asebi sait se faire de plus en plus attachante dans sa relation avec Yû, qui lui permet de se rattacher à ses aspects humains. Pour le reste, on appréciera le petit travail apporté au personnage de Dahlia, module humanoïde comme Asebi, mais suivant une voie jusque là différente, celle d'une machine de guerre à la solde de ses maîtres contre lesquels elle ne peut se rebeller... à moins qu'elle-même ne puisse afficher certains tourments et un aspect un peu plus humain. Là aussi, Umeki reste sur des basses classiques et assez basiques, mais il les évoque avec clarté. Au bout du compte, Asebi reste donc sur ses acquis : avec ses visuels assez pauvres, mais très clairs et son intrigue exploitant de façon très classique, mais assez efficace ses thématiques, l'oeuvre confirme qu'elle peut faire un récit d'aventure divertissant et plaisant à suivre, pour un public relativement jeune, ou pour des adultes pas trop regardants quant à la profondeur des thématiques. Le seul problème, c'est qu'après 4 volumes l'intrigue ne semble pas avoir totalement décollé puisque le voyage n'a pas encore vraiment débuté, et que désormais il va falloir attendre un peu plus longtemps les volumes puisque la parution japonaise est déjà rattrapée. L'édition reste agréable à prendre en main, avec son papier souple, sa page couleur et sa traduction rythmée. Concernant celle-ci, on appréciera la note au début de tome, au sujet d'une petite erreur de traduction qui s'est lissée dans le tome 3 sur le sexe d'un personnage. Ce sont des choses qui peuvent arriver, et mieux vaut le signaler que de faire comme si de rien n'était.

LOST SEVEN 1 + 2

1 / Pour son scénario, Nakashima a choisi de se baser sur le conte de Blanche-Neige qui aurait mal tourné, et propose, à partir de cette idée, un récit où il imagine ce qui se serait passé ensuite. Malheureusement, on a très vite du mal à y croire, parce que concrètement on cherche encore le rapport avec le conte de Blanche-Neige, qui ne semble être qu'un gros prétexte pour offrir un énième récit d'action-fantasy avec chevaliers et démons à la clé. Les 7 nains sont ici troqués contre 7 guerriers qui n'ont absolument rien à voir avec eux, pas même niveau caractère, l'idée du miroir maléfique laissant échapper des démons a de quoi laisser pantois tant cela s'éloigne du conte original, et ne parlons pas de l'invasion démoniaque, parfait cliché de fantasy qui là aussi n'a aucun lien avec Blanche-Neige... Par la suite, on trouvera de temps à autre quelques clins d'oeil à l'univers des contes, le récit mettant par exemple en scène les frères Grimm parmi les ennemis, ou encore Barbe-Bleue. Mais là aussi, difficile de dénicher une réelle attache avec les personnages originaux. Hormis le fait qu'ils tiennent toujours un livre et cherchent à écrire des histoires, les Grimm sont pour l'instant très pauvres côté background. Quant à Barbe-Bleue... pour l'instant, on se retrouve avec un Empereur au look d'arlequin, aimant se la donner sur scène avec un micro, et affichant constamment un grand sourire façon chat du cheshire. Gné ? Bref, sur ce premier tome, n'attendez pas une suite alternative réellement valable et construite de Blanche-Neige : pour l'heure, le conte n'est qu'un énorme prétexte pour surfer sur un nom déjà connu. Si le nom de Blanche-neige n'était pas là, ça reviendrait au même, et on semble se diriger plutôt vers un récit de fantasy avec une énième lutte de guerriers en quête de rédemption contre les forces démoniaques dominantes. Je dis bien "on semble se diriger", car au bout de ce premier tome, on se demande toujours dans quoi on est embarqué. Il faut vraiment attendre les dernières pages pour que les choses se précisent un peu plus autour de la quête de rédemption de Tanlo, sa volonté de protéger la fille de la Reine Rose, et son désir de réunir ses anciens compagnons pour combattre les ennemis. Ce qui, par la suite, pourrait donner un petit divertissement tout à fait honnête. Mais avant cela, on a le droit pendant tout le tome à une mise en place aux allures de gros bazar. Les personnages peinent à se démarquer, que ce soit les différents guerriers où l'on ne retient que le nom de Tanlo tant la mise en place des autres est pauvre (et leurs réactions face au retour de Tanlo et à son désir de reconstituer la bande manquent de variété et de peps), la fille de la reine qui a son petit caractère, mais manque d'envergure, et les personnages comme barbe bleue et les Grimm qui pour l'instant ne font qu'apparaître sans comprendre exactement ce qu'ils comptent faire. Egalement, certains comportements mal construits tendent à décrédibiliser le récit (la fille de la Reine se montre étonnamment peu hostile envers Tanlo alors qu'il a tué sa mère, les autres guerriers ne semblent pas spécialement étonnés de voir réapparaître Tanlo qu'ils pensaient mort depuis dix ans...). En résulte un scénario dont, pour l'instant,on a du mal à cerner les embouchures.

2 / Bien qu'intrigant et nourri de quelques idées intéressantes, le premier tome de Lost Seven s'avérait assez lisse et maladroit et peinait à réellement convaincre, si bien que l'initiative de Doki-Doki d'avoir sortir le tome 2 en même temps que le 1 paraissait salutaire pour se faire une meilleure idée de cette courte série. Globalement, cela se confirme, puisque l'on peut affirmer sans mal que le scénario et certains personnages se précisent beaucoup mieux. Certes, il y a toujours des éléments qui peinent un peu à convaincre. La faute à un récit qui se veut rapide, certains éléments manquent encore trop de consistances. En tête, le rôle du "nouvel empereur déjà détrôné" Barbe Bleue qui ne devient finalement qu'un second rôle tout juste bon à servir quelques gags, ou l'apparition des 4 guerriers de Brème qui, en plus de manquer de charisme, s'avèrent assez pauvres dans leur inspiration du conte des Musiciens de Brême (quelques grands signes particuliers comme le flair de l'un sont là pour rappeler vite fait le lien, mais c'est tout... On se demande toujours quelle est l'utilité de réinterpréter des personnages de contes si c'est pour ne rien en faire de plus concret). De même, les scènes d'action peinent encore à réellement emballer tant elles sont peu travaillées dans leur découpage. Mais pour le reste, le récit consolide des bases intéressantes autour d'un flot d'événements qui parviennent à accrocher et évitent les temps morts. On reste évidemment intéressé par l'avenir de la relation entre Tanlo et Rose Rouge, mais aussi par les motifs sur le corps du héros et de ses compagnons, par un étrange pouvoir qui semble résider dans la jeune femme, par la mise en avant de Hagen, et par l'aura de mystère entourant certains personnages comme le Comte Heinrich. Mais ce sont peut-être certains nouveaux personnages et certains événements en particulier qui viennent booster le plus les choses. Que ce soit côté "gentil" ou côté "méchant", de nouvelles têtes viennent enrichir le récit, voire carrément lancer réellement les choses concernant la "petite Reine" et ses funestes projets. Et l'on peut dire que Kazuki Nakashima a à coeur de tenter de surprendre, en rendant la quête de réunification du groupe des guerriers de Brai particulièrement ardu suite à certains drames. Enfin, malgré les carences de mise en scène, le coup de crayon de Ko Yasung conserve une réelle richesse : les décors restent très présents et certains sont très riches, les costumes sont joliment travaillés aussi (notamment celui du Compte Heinrich), le trait des personnages offre pas mal de variété et conserve un rendu dynamique. Arrivé au bout de ce deuxième volume, il reste des choses à peaufiner, mais on a le sentiment que c'est bien ce tome qui fait mieux décoller le récit. Le hic est qu'une fois ce tome refermé, nous sommes déjà à la moitié de la série. Mais avec son rythme rapide et si les choses continuent de gagner en consistance, Lost Seven pourrait tout à fait devenir un bon divertissement.