


L'Ezine des Mondes Imaginaires


INTERVIEW

Mickaël Bourguoin *dessinateur de Blue Note* 

Henscher, *scénariste d Banni* 

Ulysse Malassagne *scénariste et dessinateur de Kairos* 

Vincent Dutrait *Illustrateur* 

Pascal Notredam, *entrepreneur ludique* 

DOSSIER

La sélection de Noël



Psycho-Investigateur, un univers original plein d'inventivité



Lewis & Clark, un jeu de course et de gestion à la thématique très présente



Une Nuit à Rome, un diptyque romantique et bouleversant.

Ce numéro de SdImag vous propose une petite sélection d'albums et de jeux à commander au Père-Noël pour vous-même ou vos proches...

Côté BD, l'idée est de ne proposer que des séries publiées et terminées cette année, afin de ne pas à avoir attendre une année afin de connaître le fin mot de l'histoire.

Côté jeux, nous avons envie de proposer une sélection de jeux qui ont marqué cette année ludique dans différentes catégories afin de satisfaire le plus grand nombre...

A travers cinq interview, vous pourrez rencontrer des auteurs remarquables du neuvième art ainsi que des créateurs inspirés qui œuvrent dans le monde du jeu.

Le numéro spécial Vampires n'est pas passé à la trappe, il avance, doucement mais sûrement et devrait paraître début 2014.. Désolé pour ce retard impromptu...

Rendez-vous donc à l'année prochaine et en attendant... Joyeuses Fêtes!

Ludiquement vôtre

Le Korrigan



Maquette : K-El

Coordinateur : Laurent Ehrhardt

✉ chrysopee@free.fr



Retrouvez nous sur notre site



Sélection de Noël 2013



Noël 2013

J'AURAI TA PEAU DOMINIQUE A.

Un one-shot série d'Arnaud Le Gouëfflec et Olivier Balez (Glénat)

dans la peau de Dominique A.

L'album s'ouvre sur un homme découpant soigneusement les lettres d'un journal pour composer une inquiétante lettre sur laquelle on peut lire « J'aurai ta peau Dominique A ». En fond sonore, Il ne faut pas souhaiter la mort des gens de Dominique A, un titre qui donne un relief étrangement décalé à l'action...

Changement de décor pour la seconde planche alors que la musique se poursuit avec le chanteur qui l'interprète sur scène... Durant le concert, son fan numéro un, un inquiétant sosie, hurle hystériquement son nom... Dans les coulisses, l'auteur découvre la fameuse et inquiétante lettre qui va faire basculer son destin. Qui peut bien souhaiter la mort d'un chanteur « pas si connu que ça » ? Qui a-t-il bien pu heurter au point que ce dernier veuille le faire basculer de vie à trépas ? Un esprit dérangé qui n'ira sans doute pas plus loin que cette lettre... Mais lorsque le corbeau passe à l'acte et tente de poignarder le chanteur, il faut se faire une raison, quelqu'un a bel et bien décidé de le supprimer. L'inspectrice qui enregistre sa plainte et pour le moins dubitative, jugeant que ce ne sont pas là les affabulations d'un chanteur désireux de défrayer la chronique et de faire souffler les trompettes de la renommée...

S'en suit alors une histoire délicieuse flirtant avec le surréalisme comme avait su le faire Michel Blanc avec son excellent Gosse Fatigue qui trouve ici de lointains échos...

Arnaud Le Gouëfflec retrouve son complice Olivier Balez avec qui il avait signé le saisissant Chanteur sans Nom et le troublant Topless. C'est toujours un réel plaisir que de découvrir le travail de ses deux auteurs iconoclastes qui entraînent le lecteur à mille lieux des sentiers battus pour des histoires aussi originales que captivantes. Et ce J'aurai ta peau Dominique A. ne déroge pas à la règle... Quelle étrange idée savoureuse que de s'emparer d'un chanteur existant pour tisser une histoire surréaliste qui va entraîner le lecteur à suivre les doutes et les interrogations d'un artiste « underground » que l'on connaît sans connaître et qui fête déjà ses vingt années de carrière ! On y croise même en guest star un certain Philippe Katerine et son univers fantasque et décalé ! Les affres de la dépression guettent Dominique A. alors qu'il s'interroge sur le sens de sa vie, plongeant le lecteur dans les tourments de la création artistique...

Ce mélange de fiction et de réalité confère à cet album une teinte toute particulière... Olivier Balez parvient à habiller ses planches d'une certaine musicalité et à donner vie à la truculente galerie de personnages imaginés par Arnaud Le Gouëfflec (la voyante qui lit dans la fumée de cigarette, l'impresario, le gorille, le fan inconditionnel sans oublier Philippe Katerine et Dominique A. lui-même!) avec un évident talent. Son style qu'on pourrait qualifier de « sérigraphique », reconnaissable entre tous, est d'une redoutable efficacité. Son trait sobre et élégant pose un univers graphique fort et expressif avec une facilité déconcertante. Les amateurs pourront trouver sur internet une planche concoctée au début du projet, alors que les deux auteurs s'étaient rendus au Théâtre de la Ville en coulisse pour y découvrir quelques anecdotes qui ont sans doute alimenté cet album...

J'aurai ta peau Dominique A. n'est absolument pas une biographie, mais une création imaginaire bâtie autour d'un chanteur qui a mené sa carrière sans faire de concessions. La musique n'en finit décidément pas d'inspirer ce duo d'auteurs aussi inventifs que talentueux ! Et force est de reconnaître que nous ne nous en plaignons pas, bien au contraire!!! Quand à la collection 1000 Feuilles, elle n'en finit pas de nous enthousiasmer!



[BD] Bio Imaginaire

15.20€

DOSSIER



CREVE SAUCISSE

Une one-sot de Pascal Rabaté et Simon Hureau (*Futuropolis*)

Quel étrange cri...

Crève Saucisse est une histoire de vengeance orchestrée en coulisse par Pascal Rabaté et mis en image par Simon Hureau. Inutile de présenter Rabaté, maître du neuvième art et des histoires intimistes laissant une belle part à l'humanité de ses personnages. Passé depuis peu derrière la caméra avec la sensibilité qui le caractérise, il tisse avec cette album au titre étrange qui raisonne comme un étrange cri. Un récit inquiétant mettant en scène Didier, un boucher passionné par son travail, amoureux fou de sa femme et s'occupant avec tendresse de son fils. Mais sa vie bascule le jour où il découvre que sa femme a un amant, et qui plus est son meilleur ami... Peu à peu, il va se laisser envahir par l'impérieuse nécessité de se venger de son ami qui a planté des cornes sur sa tête. Il va alors échafauder un plan machiavélique s'inspirant du scénario d'un classique de la BD franco-Belge né de l'imagination de Maurice Tillieux, *La Voiture immergée*, second tome de Gil Jourdan. Une fois son amant mort, c'est sûr, tout redeviendra comme avant... Mais le lecteur perçoit déjà que l'on s'achemine peu à peu vers un point de non retour... La fin sera dramatique, ou ne sera pas...

Ce récit intimiste nous montre la lente descente aux enfers d'un homme qui voit sa vie s'écrouler et sombre peu à peu, s'accrochant à la moindre parcelle d'espoir comme un noyé à une bouée. Avec une désarmante facilité, Pascal Rabaté nous entraîne dans l'intimité de cet homme, dans sa souffrance qu'il porte chaque jour comme une croix. La scène du coup de fil de l'amant laissant présager la fin de leur relations est un petit bijou de précision. Remarquablement bien écrit, les dialogues de l'album sonnent de façon très authentique. Les personnages évoluent de façon crédible, conférant à l'ensemble une cohérence saisissante. Le dessin semi-réaliste de Simon Hureau fait plus que porter joliment cette histoire. Il en accentue étrangement l'humanité. Son trait, très épuré, met en relief les sentiments ressentis par ces derniers, leur conférant une force évocatrice poignante. Sa façon de traiter les non-dits est saisissante, une larme qui coule, un regard suffit à dire bien plus que des mots.

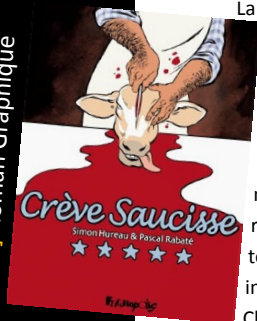
Crève Saucisse est un album qui dévoile la part sombre de l'humanité, la façon dont la souffrance vous fait peu à peu glisser vers ma haine et la folie.

La chute de l'histoire est forte et apparaît comme la suite logique de l'enchaînement des événements. Quand à la dernière planche, qui apparaît comme une sorte d'épilogue, elle est glaçante et pour le moins inquiétante, ancrant définitivement le récit dans le drame. Un remarquable drame d'une grande justesse esquissé par petites touches, façon impressionniste, à la manière d'un film de Chabrol...



16.15 €

[BD] Roman Graphique



GATSBY LE MAGNIFIQUE

Une one-shot de Benjamin Bachelier & Stéphane Melchior-Durand (Gallimard)

Un récit d'une grande élégance

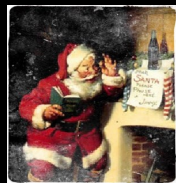
Gatsby le Magnifique de Francis Scott Fitzgerald est considéré par beaucoup comme l'un des meilleurs romans de la littérature américaine, bien que, malgré un succès critique, sa renommée fut tardive et posthume.

Alors que Baz Luhrmann prépare une nouvelle adaptation cinématographique du roman de Fitzgerald (avec Leonardo DiCaprio dans le rôle titre et après la version de 1975 de Jack Clayton avec Robert Redford et Mia Farrow), Benjamin Bachelier et Stéphane Melchior-Durand en propose une magnifique adaptation graphique dans l'élégante collection Fétiche des éditions Gallimard.

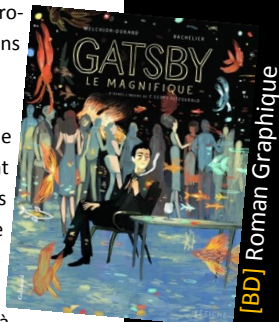
S'emparant de l'œuvre pour en écrire une version toute personnelle mettant en exergue les sentiments, ils transposent le récit originel dans un Shanghai contemporain, délaissant la métropole de New-York où se déroulait l'intrigue du roman. Nick Carraway n'est plus agent de change mais un jeune architecte débarquant en Chine. Il va faire connaissance de l'homme dont le nom est sur toutes les bouches, Gatsby, dont il loue une petite maison dans une zone résidentielle très huppée. Les plus folles rumeurs courent sur ce jeune millionnaire au passé trouble sur lequel on murmure beaucoup de choses... Peu à peu, Nick va devenir son confident et ami, apprenant alors que le jeune homme est fou amoureux de Gaby, sa cousine, un amour de jeunesse dont la vie l'a éloigné et qu'il retrouve (mal) marié au riche Tom et rustre Buchanan... Avec le concours de Nick, il compte bien la reconquérir... Nick évolue dans ce monde fait de mensonges et de faux-semblants, dans ces familles bourgeoises et superficielles où la manipulation est élevée au rang d'art... L'étau se resserre peu à peu autour des personnages alors que le récit glisse inexorablement vers l'abîme dans une dramaturgie savamment dosée qui annonce un final des plus tragiques...

C'est peu dire que le récit est superbement mis en image par Benjamin Bachelier qui reprend en son temps le Legs de l'alchimiste à la suite de Hervé Tanquerelle. Ses planches sont toutes à la fois chargées de poésie et de toute beauté. Elles mettent superbement en scène ces multiples sentiments qui s'exacerbent autour du personnage de Gatsby alors que le récitatif, très littéraire, renforce la filiation entre l'album et le livre de Fitzgerald. Certaines planches, chargée en émotion, frôle le sublime, comme celle se déroulant sous les cerisiers en fleurs aux couleurs épatantes...

La transposition de l'histoire dans la Chine moderne en plein essor s'avère extrêmement judicieuse, retranscrivant l'atmosphère du New-York des années 20, alors que le jazz était, bien plus qu'une simple musique, un mode de vie. En ne faisant qu'esquisser les somptueuses réceptions données par Gatsby, les auteurs se centrent subtilement sur les relations complexes et torturées entre les différents personnages du récit... Amours, haines, jalousies, trahisons, amitiés et rivalités sont au programme de cette somptueuse adaptation du roman de Fitzgerald, étrange et édifiante immersion dans cet univers étrange et déroutant, tellement déconnecté de la réalité, qu'est le quotidien des nantis... Une magnifique adaptation, pleine de charme, de force et d'élégance...



Noël 2013



[BD] Roman Graphique

17,01€

DOSSIER

Une tétralogie de Xavier Dorrison & Mathieu Lauffray (Dargaud)

Dantesque et sublime

Avec Guyanacapac s'achève la formidable tétralogie de Long John Silver, héros sorti de l'île au trésor et de l'imagination fertile de Robert Louis Stevenson. En donnant vie à ce flibustier, c'est la figure archétypale du pirate que l'écrivain écossais a esquissée, marquant durablement l'imaginaire collectif.

En s'emparant de Long John Silver, Xavier Dorrison et Mathieu Lauffray s'attaquaient à l'une des figures emblématiques du roman d'aventure, avec tous les récifs et écueils que cela peut comprendre. Mais, dès le premier tome qui remettait en scène tant le pirate unijambiste que le docteur Livesey qui accompagna Jim Hawkins sur l'Île au Trésor, les doutes s'estompaient pour laisser place à l'aventure et à l'émerveillement. Reprenant là où le roman s'arrêtait, les deux auteurs se sont efforcés de donner une réponse à la question que ne manquait pas de se poser tout lecteur du roman: qu'est-il advenu du pirate après qu'il se soit échappé, emportant avec lui trois ou quatre cents guinées volée au trésor du capitaine Flint.



Dans cet ultime épisode de cette formidable saga, Long John Silver et les mutins découvrent enfin les ruines de la mystérieuse cité de Guyanacapac, censées abriter un fabuleux trésor. Mais les masques tombent et la vérité, crue, apparaît aux yeux des différents protagonistes, la tension allant crescendo pour un final dantesque et une chute empreinte d'un grand romantisme.

Comment ne pas être une nouvelle fois époustoufflée par les sublimes planches de l'album où rien ne semble avoir été laissé au hasard. Le découpage impeccable de Mathieu Lauffray sert remarquablement bien le récit, renforçant la dramatique de chaque situation, accentuant le mouvement ou mettant en exergue une expression ou une émotion. La colère résolue de Silver, l'inquiétante folie de Moxtechica, la peur de Lady Hawkins se trouvent ainsi sublimés par l'incroyable énergie du trait de Lauffray et son sens aigu de la mise en scène. Le travail réalisé sur les décors est lui aussi de haute tenue. L'architecture de la cité de Guyanacapac est tout à la fois majestueuse, sinistre et inquiétante.

S'il a fallu patienter trois longues années pour pouvoir lire la conclusion, celle-ci est à la hauteur de nos plus folles espérances. En rendant ce vibrant hommage à l'œuvre de Robert Louis Stevenson, Xavier Dorrison et Mathieu Lauffray ont créé une série magistrale. La beauté des dessins, la force de l'intrigue, le charisme incroyable de Silver, la force intérieure de Lady Hawkins... tout contribue à faire de Long John Silver l'un des chefs d'œuvre du neuvième art, une œuvre incontournable pour tout amateur d'aventure et de piraterie...

13,29€

[BD] Aventure



La relecture d'un mythe

Si Asgard a toutes les apparences d'une saga nordique, le lecteur attentif percevra rapidement que de nombreux ponts existent entre ce diptyque signé par Xavier Dorison et mis en image par Ralph Meyer et le chef-d'œuvre de Herman Melville. On y retrouve tout d'abord un héros unijambiste qui risque sa vie pour affronter un monstre titanesque dont les deux albums sont le récit. Mais, comme dans Moby Dick, le récit est l'occasion pour ses auteurs d'aborder des notions plus universelles, telle la notion de Bien et de Mal, le concept de classe sociale ou l'existence et l'importance des dieux et leur influence supposée sur le monde des hommes. Des premières pages à la dernière, l'ombre de Melville plane ainsi sur ce récit épique.

Le serpent-monde s'ouvre là où Pied de fer s'achevait. On retrouve Asgard-pied-de-fer, homme colérique obsédé par le monstre qu'il poursuit depuis que les viking du village de Dyflin sont venus demander son aide. Né estropié, il aurait dû mourir de la main de son père pour satisfaire les dieux. Mais ce dernier n'a pu s'y résoudre et l'a nommé Asgard par défit.

Voilà plusieurs jours qu'il était parti à bord d'un drakkar embarquant un noble, un barde, une femme et une jeune esclave. Tout laisse à penser que le monstre est mort. Il a entraîné avec lui bon nombre des compagnons du début. L'intransigeance du chasseur de monstre, semble s'estomper peu peu à peu alors que son armure se lézarde, le rendant plus humain et par la même plus attachant. Après s'être forgé une jambe pour échapper à sa condition de skaelring et se forger un destin, il va, grâce à l'une des ses compagnes d'aventures et contrairement au capitaine Achab, trouver une sorte d'apaisement dans la lutte dantesque qui l'oppose au grand serpent. La chute de l'album apportant à ce personnage une aura toute particulière là où Achab disparaissait en prise à la folie furieuse qui l'habitait...

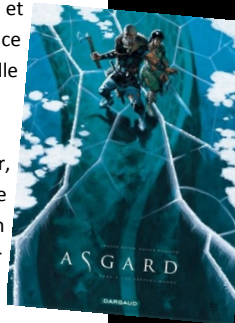
Chargé d'une portée symbolique évidente (comme pouvait l'être la baleine blanche de Melville), le krökken évoque bien évidemment Jörmungand, le Serpent-monde qui donne le titre à l'album et qui joua un grand rôle dans le Ragnarök, bataille qui marqua la fin des dieux. Ce faisant, les auteurs confèrent à leur récit une dimension mythique alors que la fin, à la fois tragique et porteuse d'espoir, lui apporte l'humanité qui en fait un grand récit.

Le dessin de Ralph Meyer est magistral. Son sens du cadrage et du découpage confèrent à ses planches une énergie saisissante. Son trait puissant, rehaussé par une mise en couleur de haute tenue, met magnifiquement en scène cette saga nordique. La couverture s'avère elle aussi construite avec une redoutable efficacité. Alors que celle du premier tome montrait un Asgard tout tendu vers son but de tuer le monstre, celle ci le montre plus en retenu, en train de protéger quelqu'un, comme si sa vie prenait peu à peu un autre tournant, annonçant par la même sa mutation à venir...

Ecrit originellement pour intégrer les Mondes de Thorgal en mettant en scène Arguun pied-d'arbre et Tjall le fougueux, le récit fut refusé ce qui a poussé les auteurs à revoir leur copie pour donner naissance à ce personnage original et à cette fresque épique, retranscription libre du roman de Melville dans un univers nordique s'avérant particulièrement bien approprié... Le résultat, une formidable saga, est tout à la fois haut en couleur et saisissant...



Noël 2013



[BD] Aventure

18.29€

DOSSIER

Un one-shot de Rascal & Thierry Murat (Futuropolis)

Les sanglots longs des violons de l'automne

Au vent Mauvais est un road-movie magistral remarquablement bien écrit et superbement mis en scène.

Lorsque qu'Abel Mérian sort de prison, personne ne vient l'attendre. Dans le premier magasin, il se débarrasse de ces frusques, dépensant son maigre salaire d'écreuil en cage pour couper court avec ces dernières années passées à l'ombre. Lorsqu'il monte dans un train de banlieue, c'est pour aller chercher son magot qui dort dans les entrailles d'une vieille usine désaffectée. Hélas ! En lieu et place de l'usine a poussé un musée d'art moderne et contemporain, engloutissant ses rêves d'avenir sous des tonnes de béton... C'est alors que sous le banc où il encaisse le coup, un téléphone sonne. Il décroche. Sa propriétaire, une jeune femme en partance pour l'Italie, lui demande de lui réexpédier... En fouillant dans les entrailles du téléphone, sms et photos lui apprennent qu'elle vient de connaître une rupture amoureuse. Abel se propose de lui expédier le portable mais n'ayant rien d'autre à faire, il décide de voler une voiture et de partir lui-même vers l'Italie pour lui rapporter... Commence alors un road-movie saisissant qui le ramèneront un temps sur les traces de son enfance, accompagné par un vieux chien dormant sur la banquette arrière de la Volvo 780...

Peu de dialogues dans ce récit mais des récitatif qui permettent au narrateur de parler de lui, de ce qu'il a sur le cœur, de ses regrets et ses espoirs, de cette vie à reconstruire où rien ne ressemblera à ce qu'il avait espéré, à travers sa fenêtre flanquée de trois barreaux qui lui barraient l'horizon. La façon dont Abel Mérian s'accroche au téléphone comme à une ultime branche de salut confère au récit une force saisissante. Alors qu'il a perdu toutes ces illusions et que plus rien ne le raccroche à son passé, cette femme dont il ne sait rien mais dont il découvre la vie à travers des SMS et photos stockés dans sa mémoire virtuelle lui semble être un horizon, un avenir possible. Le récit prend alors la tournure d'une fuite en avant éperdue vers des lendemains qui déchantent, un récit baigné de nostalgie où sonne le glas des espoirs défunts.

L'ambiance patiemment distillée dans les pages de l'album est d'une rare densité. Le texte de Rascal est en parfaite osmose avec le dessin impressionniste de Thierry Murat qui donne autant à voir qu'à ressentir, baignant ce road-movie d'une ambiance mélancolique teintée de romantisme et de noirceur avec cette nécessaire pointe d'espoir, rappelant que c'est dans l'obscurité qu'il est beau de croire en la lumière, comme aimait à le dire Edmond Rostand.

Le vent mauvais emporte Abel, deçà, delà, telle la feuille morte du poème ou cette page de journal balayée par le vent et qui clos l'album de façon tragique et puissante. C'est un album fort et prenant signé par deux auteurs au style affirmé qui parviennent avec maestria à embarquer le lecteur à bord de cette Volvo 780, pour un voyage sombre voyage à l'issue tragique. Magistral...



17,1€

Une savoureuse relecture

Ceux qui ont lu les six tomes de la Brigade Chimérique s'en souviennent sans nuls doutes comme une série audacieuse et inventive qui s'emparait du mythe du super-héros pour en écrire un pan européen prologue à celle qui a fleuri outre atlantique entre les deux guerres. S'ancrant dans la réalité, Serge Lehman et Fabrice Colin ont tissé une délicieuse uchronie mettant en scène de nombreux personnages historiques. Les héros sont nés dans le sang et la boue des tranchées pendant la grande guerre, à cause du souffle fétide des gaz de combats et des armes à rayon x qui y furent utilisés plus que de raison. Par de là le bien et le mal, ils ont pris peu à peu le contrôle des principales capitales européennes. Mais le spectre d'une nouvelle guerre se profile alors que de sombres menaces grandissent, menaçant jusqu'au souvenir de leur existence. Certains sont devenus des icônes, telle la Brigade Chimérique qui a fait parler d'elle dans le sillage de Marie Curie, la Reine du Radium, qui fit passer l'humanité de l'ère de la vapeur à celle du radium.

En refermant le sixième et dernier album, qui bouclait la boucle historique, refermant par la même l'uchronie, difficile de ne pas ressentir un pincement au cœur face au formidable potentiel inexprimé de cet univers à la fois original et séduisant... Le prolongement en jeu de rôle était presque naturel de par la densité de l'univers et les multiples intrigues qui pouvaient s'y développer...

C'est peu dire que ce projet conférant une origine européenne aux super héros américains était audacieux et ambitieux... mais le pari était plus que réussi et cette série éditée par L'Atalante a d'emblée fait sensation... Le subtil dosage entre fiction et histoire, les références multiples à des personnages où des événements véridiques et à la culture populaire, la structure complexe et alambiquée du scénario, et le formidable travail graphique de Guess ont fait de cette série une série incontournable.

Et voilà que Serge Lehman et Guess nous propose de nous replonger dans leur univers pour ce qui pourrait être considéré comme un prologue aux Brigades Chimériques.

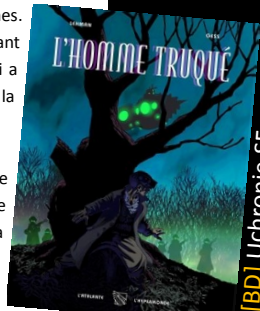
La guerre vient de s'achever. Une créature baptisée l'Homme Truqué par la presse à sensation commence à terroriser la population aux portes de Paris. Le Nyctalope et Marie Curie vont s'allier pour tenter de le capturer. Ils apprendront qu'il combattait lors de l'offensive du Chemin des Dames lorsqu'il perdit la vue lors de l'explosion d'un schrapnell le 27 mai 1918. Kidnappé par une mystérieuse organisation qui lui rendit la vue grâce à une machine aussi mystérieuse qu'ingénieuse, il est relâché, sans un mot d'explication. Mais à sa vue humaine fut substituée une vue de l'électricité et des impulsions électriques qui siègent dans chaque créature du règne animal... Son étrange pouvoir superscientifique lui permettra peut-être de mettre fin à une sourde et inquiétante menace qui grandit dans la capitale...

L'adaptation de ce roman éponyme de Maurice Renard, ou plutôt sa relecture par le prisme des Brigades Chimériques, est un réel délice. Serge Lehman s'empare du personnage du lieutenant Jean Lebris pour en faire l'un des rouages d'un scénario encore et toujours intrigant et captivant. L'exploitation du contexte historique est faite de façon très judicieuse et le découpage en chapitre qui respecte l'aspect feuilletonesque du roman comme de la série-mère impulse un rythme appréciable à ce one shot plus que convaincant... tout en permettant à Guess de proposer d'élégantes pages de garde inspirées des unes de la presse de l'époque. Son travail graphique est une nouvelle fois remarquable, tant dans sa narration extrêmement fluide que dans le soin apporté aux décors et aux objets superscientifiques qui émaillent le récit, conférant à l'ensemble densité et crédibilité.

L'homme truqué est un délicieux prolongement de l'univers échafaudé par Fabrice Colin et Serge Lehman avec leurs Brigades Chimériques. Les amateurs de la série-mère ne peuvent passer à côté de cet album qui prolonge la magie distillée par les six tomes de cette dernière. Quand à ceux qui ne connaissent pas cette œuvre qualifiée de radiumpunk par ses créateurs, en référence au stempunk, nous ne pouvons que leur conseiller vivement de s'y plonger sans tarder avant de lire L'homme truqué. Il ne le regretteront pas.



Noël 2013



[BD] Uchronie SF

14.25€

DOSSIER

Ndlr : *L'Homme truqué dont l'auteur est mort depuis plus de soixante-dix années est tombé dans le domaine public. On peut le trouver au format PDF sur internet, pour se replonger dans cette étrange histoire et compléter la lecture de cet album en tous points réussi.*

JACK JOSEPH, SOUDEUR SOUS-MARIN

Un one-shot de Jeff Lemire (Futuropolis)

Mea culpa

Jack Joseph soudeur sous-marin fait partie de ce albums poignant et bouleversant qui rappellent combien le neuvième art s'est éloigné des petits mickey de ses débuts pour accoucher d'histoires adultes, riches et incroyablement bien écrites...

Jack Joseph est un soudeur sous-marin qui travaille sur une plateforme pétrolière au large de la Nouvelle-Écosse. Habitué à travailler sous la pression (sous-marine) mais ne semble pas paré pour affronter sa paternité à venir. Plus ce moment pour lui fatidique approche et plus il souhaite se réfugier au fond de l'océan... C'est là qu'un énigmatique plongeur l'aiguille vers une montre ancienne, posée au fond de l'eau. Jack Joseph reconnaît dans cet objet ancien la montre que son père, pêcheur d'épave, avait remonté du fond des océans avant de lui offrir. Avec elle, c'est des souvenirs diffus et brumeux de sa propre enfance qui vont peu à peu remonter, lui faisant perdre le sens du temps et de la réalité. En eux, il va peu à peu comprendre les origines de sa peur d'être père, sans nuls doutes liés à l'étrange relation qu'il a noué avec son propre père, alors qu'il n'était qu'un enfant, peu avant que ce dernier ne disparaissent le soir d'Halloween, dans les flots bleus, une nuit de tempête...

Entre rêverie et réalité, Jeff Lemire, scénariste et dessinateur de l'album, mène et perd le lecteur dans les méandres de la culpabilité de Jack... Ses personnages taillés à la serpe, parfois rehaussés d'un discret lavis, sont bouleversants d'authenticité. L'auteur décortique avec brio la relation entre Jack et son épouse aimante dont il semble peu à peu s'éloigner, en proie à ses doutes et ses démons intérieurs qui le rongent... Il pressent qu'il doit retrouver cette montre, symbole de son mal-être et clef de son inconscient pour remettre sa vie en ordre, pour cesser de regarder dans le rétroviseur et regarder la ligne d'horizon... Mais quel sera le prix à payer? Quels sombres secrets sont-ils enfermés dans un obscur recoin de son esprit, enfouis sous des souvenirs doux ou douloureux?

Le travail graphique de Jeff Lemire est particulièrement saisissant. Il met en scène avec une redoutable efficacité cet étrange et savoureux mélange des époques et des personnages, ces moments suspendus dans l'éther ou le temps semble se figer, alors que Jack se perd dans les méandres labyrinthiques de son esprit tourmenté à la recherche d'un souvenir enfoui incarné par cette montre rouillée dormant au fond des océans... Rêve(s) et réalité(s) se mêlent et s'entremêlent de façon saisissante et savoureuse, les personnages se rencontrent, se confondent, l'histoire se répète comme une étrange mélodie venue du fin fond de l'inconscient de Jack. C'est beau, c'est puissant comme une vague qui balaye et avale toute chose...

Après sa trilogie de l'Essex, Jeff Lemire signe avec Jack Joseph soudeur sous-marin un album d'une rare justesse où planent, à travers l'image du père, un puissant et persistant sentiment de mélancolie. Difficile de ne pas être bouleversé par cet album et par cette fin tissée d'émotions brutes... Un pur chef d'œuvre qui fera date, à n'en pas douter...

[BD] Roman Graphique



24.25€

A la croisée des chemins...

Temudjin est un album envoûtant sur lequel règne un charme indéfinissable et plane une étrange magie qui n'est pas sans évoquer celle que distillait la plume et les pinceaux de l'immense Hugo Pratt dans des albums tels les Celtiques ou Mû.

Ozbeq le chaman a fait un long chemin pour recueillir un jeune enfant. Au cours de ses trances, les esprits lui ont révélé qu'il aura un destin hors du commun. Les signes semblent concordants : du caillot de sang qu'il tenait dans sa main au jour de sa naissance en passant par son troisième œil et sa formidable capacité d'entrer en contact avec les esprits. L'enfant, né de l'union contre nature d'une mère mortelle et d'un esprit de la forêt, est l'Elu, Ozbeq en est persuadé : il sera celui qui parviendra à unir à nouveau les tribus mongoles, déchirées par des luttes intestines, celui qui mettra ses pas dans ceux de Gengis Khan, génie politique et militaire qui a forgé un empire s'étendant sur une grande partie de l'Asie... Comme lui, il portera le nom de Temudjin... Mais, alors que son destin paraît tout tracé, le jeune Temudjin semble vouloir jouir de son libre arbitre et tracer lui-même sa voie, forger son propre destin... Mais a-t-il réellement le choix?

Avant d'être envoûtés par l'histoire magique d'Antoine Ozanam, c'est le charme incroyable du dessin d'Antoine Carrion qui à lui seul donne une furieuse envie de lire l'album. L'illustration de la couverture de l'édition classique est de toute beauté, tant est si bien que c'est ce visuel qui a été choisi pour l'ex-libris de l'élégante version toilée éditée par Canal BD, dont la couverture est elle aussi sublime. En voyant les planches de l'album, on peine à croire qu'il a été réalisé entièrement à l'ordinateur! Que le temps où les planches des albums réalisés en numériques étaient étouffés et manquaient cruellement de profondeur! Les dessins de cet album sont à la fois puissants et chargés de mystères et de poésie... Ce subtil et délicat dosage était exactement celui qui convenait pour mettre en image ce récit si particulier concocté par Ozanam, jouant les équilibristes entre une réalité et le monde des rêves et des esprits...

Les deux auteurs n'en sont pas à leur coups d'essai ! Ensemble ils n'ont pas créé que le sombre No pasaran ou le fantastique L'Ombre blanche mais aussi romantique Amourir et le tranchant Chant des Sabres que le dessinateur signa sous le pseudo de Tentacle Eye. Et le fait est que le duo fonctionne à merveille. Le charme opère, dès

les premières pages, laissant planer un doute étrange sur la nature du récit. Il comporte un pendant historique, comme le suggère les analogie avec la vie de Gengis Khan, mais aussi une dimension plus mystique, elle-même emprunté aux croyances mongoles et à la légende du célèbre conquérant... une façon de s'interroger sur le fatum en général et sur le destin de Gengis Khan... Le jeune homme qu'il fut rêva-t-il un autre destin que celui qui fut le sien? Ou, à la manière de la dernière tentation du Christ de Martin Scorsese, l'histoire ne peut-elle pas apparaître comme un songe de Gengis Khan lui-même, une parenthèse onirique où il se rêva une autre vie...

Temudjin est un formidable récit initiatique puissant et captivant, un conte historico-fantastique des plus envoûtant en parfaite symbiose avec le dessin... Difficile de rester insensible au charme incroyable qui se dégage de cet one-shot impressionnant de maîtrise... Pour une poignée de tugrik de plus, n'hésitez pas à acquérir l'édition toilée Canal BD, plus élégante encore que la version classique, ce qui n'est pas peu dire!



Noël 2013



[BD] Contes et Légendes

24.70€

DOSSIER



LE SOURIRE DE MAO

Un one-shot de Jean-Luc Cornette & Michel Constant (Futuropolis)

Le Mao pour rire...

Avec le Sourire de Mao, Jean-Luc Cornette et Michel Constant nous entraînent dans un récit de politique fiction qui nous invite à réfléchir sur les événements qui déchirent la Belgique.

Après des années de crises politiques, la Belgique s'est finalement résignée à se scinder en deux états. Rongé par les crises économiques et politique, la Belgique a, comme d'autres états européens, vu peu à peu monter les partis extrémistes. La République Démocratique de Wallonie est dirigée un président-capitaine qui, pour faire briller son pays au firmament des nations, envisage, le plus sérieusement du monde, d'acheter le corps momifié de Mao Tsé-Toung, le Grand Timonier. Mais ce destin collectif est vu par le regard croisé d'une poignée de jeunes que tout oppose.

Ludmilla est membre des Fauves de Hesbaye, une formation scout à tendance fascisante, fervente admiratrice du Président-Capitaine Delcominette. Antoine est un jeune garçon qui porte un œil critique sur le régime qui s'est peu à peu imposé dans son pays. Par inadvertance, il va blesser Ludmilla et être jeté en prison. Franck a été incarcéré après avoir abattu un jeune membre des Combattants de Liège, version masculine des Fauves. En

prison, il va faire la connaissance d'Antoine et accepter de travailler pour la police afin de tenter de démasquer de dangereux activistes, dont pourrait faire partie Antoine... A leur sortie de prison, tous deux vont recontacter Ludmilla, pour des raisons bien différentes... Ignorant que leur destin est désormais scellé. Pour le meilleur, et pour le pire...

Délayant avec finesse un contexte sombre et oppressant avec une pointe d'humour, Jean-Luc Cornette et Michel Constant ne s'attardent pas à démonter les mécanismes qui ont conduit à la situation qu'ils décrivent. Ils se « contentent » de décrire un avenir possible d'un pays démocratique qui cède aux sirènes de l'extrémiste. Avec finesse, les auteurs tissent une uchronie politique qui démarre avec légèreté pour mieux dénoncer les discours extrémistes que l'on voit fleurir dans nos sociétés. Uchronie car l'action semble démarrer dans un décor évoquant dans les années 70, ancrant le récit dans une réalité connue, pour mieux montrer le dérives possibles des politiques esquissées par certains de nos dirigeants potentiels. La crise économique sert de toile de fond au récit, alors que la pénurie alimentaire s'installe peu à peu dans le quotidien, ce qui rend plus extravagant encore l'idée de Delcominette d'acheter la dépouille de Mao.

Le dessin, empruntant largement à la ligne claire chère à la BD franco-belge, est faussement naïf, contribuant largement à dédramatiser le récit, pour mieux dénoncer le système répressif qui se met en place sous les pressions nationalistes.

On se laisse facilement prendre par le destin croisé de cette poignée d'individus jetés dans cette dictature fascisante qu'est la République Démocratique de Wallonie. Avec humour et subtilité, les auteurs déroulent une histoire pesante et joliment orchestrée, tout en dénonçant les germes du nationalisme que certains tentent de planter dans de nombreux pays...



[BD] anticipation

15.20€

LE VENT DES CIMES

Un one-shot de Christian Perrissin & Éric Buche (Glénat)

Un album de haut vol (de nuit)

Le vent des cimes est une variation autour de l'histoire d'Henri Guillaumet, de son crash survenu lors de sa 92ième traversée des Andes à bord d'un Potez 25 et de son incroyable sauvetage. Il ne dut sa survie qu'à son courage et à celui d'un certain Antoine de Saint-Exupéry parti à sa recherche. Les auteurs se sont inspirés de son histoire pour tisser un épatant roman graphique.

A la veille de son mariage avec la délicieuse Rachel Wieszman, le moteur de Jack Rouault capote lors d'une tempête de neige alors qu'il survolait les Andes pour la 92ième fois... Pionnier de l'aéropostale, son ami et collègue (un certain Antoine) croit en sa survie et épaula sa fiancée, au risque de se faire licencier pour faute grave. Commence alors ce qui apparaît être l'opération de la dernière chance pour retrouver le pilote, errant seul dans une montagne enneigée et battue par les vents.

On le voit, les analogies avec l(a) (més)aventure de Guillaumet sont nombreuses, à commencer par les circonstances et le lieu du crash, aux environs de la Laguna Diamante. A partir d'une base historique, Christian Perrissin a échafaudé un drame romantique de toute beauté. Lorsqu'il s'écrase à la veille de son mariage, Jack Rouault n'est mu que par la volonté farouche de survivre pour tenir sa promesse faite à Rachel de l'emmener en voyage de noces à Paris (Là où Guillaumet en était réduit à ce qu'on retrouve son corps pour que sa femme puisse toucher la prime d'assurance et être à l'abri du besoin).

La structure audacieuse du récit, alternant flash-backs et narration parallèle rondement menée, s'avère particulièrement fluide et efficace, tant dans la tension que dans le rythme qu'elle impulse au récit. Les flash-back permettent de préciser la relation qui unit Jacques et Rachel, précisant les circonstances de leurs rencontres et leur projet de mariage à travers des souvenirs en commun qu'ils partagent et auxquels ils accrochent leurs fol espoirs de se revoir. Le lecteur découvre la lutte pour la survie que livre Jack dans une montagne hostile balayée par une tempête de neige et les vents glacés alors que Rachel se sent totalement démunie face aux événements, d'autant plus dramatiques qu'elle porte leur enfant... Mais la belle est dotée d'un courage et d'une volonté à toute épreuve. Plutôt que de subir les affres de l'attente, elle va prendre son destin en main, quelles qu'en soit les conséquences... Le récit est rondement mené avec une chute qui prend le lecteur à contrepied, offrant un final aussi poignant qu'inattendu... Difficile d'en dire plus sans gâcher ce réel plaisir de lecture...

Le dessin de Éric Buche, à a fois épuré élégant, confère à ce récit captivant une note poétique. Il parvient, à la pointe de ses pinceaux, à faire naître l'émotion et à préciser finement les différentes atmosphères de l'histoire. De la froide solitude du pilote perdu au sommet d'une montagne et confronté à des choix cornéliens à la triste solitude de la fiancée éplorée rongée par l'insupportable attente, sans oublier les souvenirs inondés de joie et de soleil qui apparaissent tels des îlots de bonheur...

La naissance de l'aéropostale qui sert de toile de fond au récit esquisse cette incroyable aventure humaine et technologique à laquelle furent liés des noms tel Mermoz et Guillaumet (qui ouvrirent la ligne des Ades) ou Saint-Exupéry, faisant naître chez le lecteur l'envie d'en savoir d'avantage sur ces pionniers... un petit dossier aurait en ce sens été le bienvenu, pour rappeler cette histoire qui sombre peu à peu dans l'oubli...

Le vent des cimes est un album fort bien construit plein de subtilité et d'émotions. L'objet en lui-même est par ailleurs magnifique, avec cette superbe couverture épurée et ce dessin élégant montrant les deux amants juste avant qu'il n'échange un tendre et fougueux baiser... Le Vent des Cimes est un roman graphique magistral, tout à la fois captivant et poignant, servi par un dessin tout en délicatesse... un coup de cœur, assurément...



Noël 2013



[BD] roman graphique

24,23€

DOSSIER

un univers original plein d'inventivité

Il y a de cela près de huit ans paraissait *Les fantômes de la culpabilité*, premier tome des aventures de Simon Radius. Malgré l'originalité et l'inventivité graphique et scénaristique dont on fait preuve les deux auteurs, la série avait semble-t-il été sacrifiée sur l'autel de la rentabilité... Fort heureusement, les éditions Physalis se sont lancés dans l'aventure, publiant l'ensemble des aventures, prévue en trilogie, en un seul (et magnifique!) album... Car force est de reconnaître que tant dans sa forme que sur le fond, l'album est en tous points une réussite!

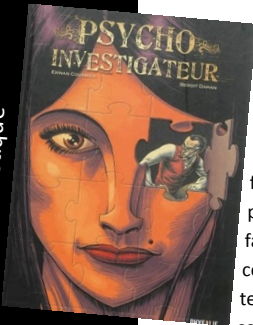
L'objet en lui-même déjà ne peut qu'attirer l'œil. Sa couverture, intrigante, creusée d'une pièce ne forme de puzzle, laisse entrevoir la page de garde qui montre Simon Radius, le psycho-investigateur, en train d'étudier le cas d'un de ses patients en explorant les différentes parties de sa psyché et de ses souvenirs.

Simon Radius exerce donc l'étrange métier de psycho-investigateur. Il peut, à l'aide d'une technique bien particulière, pénétrer presque physiquement dans l'inconscient de ses patients et tenter d'exhumer des souvenirs enfouis voir de les modifier! Ouvrant une à une les portes des souvenirs, il peut ainsi remonter aux origines des névroses ou schizophrénies dont peuvent souffrir les hommes et les femmes qui poussent la porte de son étrange cabinet dans l'espoir d'y trouver une solution à leurs problèmes. Mais les souvenirs sont parfois modifiés inconsciemment par les patients, obligeant Simon Radius à interpréter les scènes souvent tourmentées auxquelles il assiste...

Mais ses talents hors du commun font que la police a parfois recours à ses services pour résoudre des affaires alors insolubles... Mais si Simon Radius parvient à aider de nombreuses personnes, il a bien du mal à affronter ses propres démons. Après des journées très chargées, il expérimente son pouvoir sur lui-même, plongeant dans ses propres souvenirs pour essayer de comprendre pourquoi sa chère et tendre épouse a un jour disparu pour ne plus jamais revenir...

L'intrigue concoctée par Erwan Courbier et Benoit Dahan est tout à la fois audacieuse et extrêmement originale. Graphiquement, le scénario était sans nuls doutes un challenge incroyable pour un jeune dessinateur, fut-il très talentueux! Mais Benoit Dahan s'en sort à merveille, parvenant à créer une sorte de cartes des souvenirs et à les mettre en scène de façon très expressive, influencée par le propre inconscient du patient. Son travail graphique est à la fois inventif et saisissant. Lorsque la réalité et les souvenirs interfèrent, il fait preuve d'une réelle audace visuelle qui confère au récit une dimension unique. La construction de ses planches est elle aussi particulièrement percutante, entraînant le lecteur dans l'histoire et dans les souvenirs avec une aisance appréciable... Le travail sur les couleurs vaut lui aussi qu'on s'y attarde : les scènes de souvenirs sont teintées d'une teinte dominante qui souligne de façon subtile les sentiments, parfois violents, ressentis par les personnes dont Simon Radius explore l'inconscient. Rien ne semble donc avoir été laissé au hasard dans le travail graphique très structuré réalisé par Benoit Dahan.

L'histoire est elle aussi solidement charpentée. Avec leur concept novateur, les auteurs auraient pu se contenter de nous narrer les explorations intérieures menées par Simon Radius, enchaînant les enquêtes et les investigations du docteur dont l'apparence n'est pas sans évoquer celle d'un certain Sigmund Freud... Mais c'eut été mal les connaître! Sur leur concept, ils ont tissé une enquête introspective dense et intrigante qui constitue, bien plus qu'un fil rouge, la véritable ossature à l'intrigue. Sur fond de rivalité, amoureuse et professionnelle, ils ont créé un trame dense et intrigante pleine de surprises et de rebondissements...

**17,01€**



Noël 2013

Une question assaille d'ailleurs rapidement le lecteur : comment un album avec une telle pagination (138 pages, soit trois albums de 46 pages), une telle qualité d'édition (sans même parler d'un scénario et d'un dessin bougrement original) peut ne coûter que 17€90 ? Voilà un insondable mystère...

De par sa conception, sa construction scénaristique et son graphisme saisissant, Psycho-Investigateur est un album incontournable, original et inventif qui fait pénétrer le lecteur dans un univers très personnel particulièrement enthousiasmant... On ne peut que remercier les éditions Physalis d'avoir permis à ces deux auteurs de mettre en image la suite et la fin des aventures vertigineuses de Simon Radius, tout à la fois remarquablement bien écrites et si efficacement mises en scène...



DOSSIER

L'Ange de la Mort

Avec Killing Time Kid Toussaint et Chris Evenhuis nous entraînent dans les tréfonds de l'âme d'un serial killer à travers un scénario particulièrement bien écrit, riche en surprise délicieusement cynique.

Isabelle Bauffays est une jeune journaliste qui a obtenu les accréditations nécessaires pour interviewer Gyorgi Owens, un serial-killer reconnu coupable de 34 homicides incarcérés dans le pénitencier Saint-James. Elle a dans l'idée de recueillir sa confession pour que le public puisse mieux le connaître et le comprendre. Il a commis son premier meurtre dans les ruines fumantes des World Trade Center en écoutant les supplications d'un policier mortellement blessé et souffrant le martyre... Au fil de l'entretien qui se poursuit sur plusieurs jours, on comprend que cet infirmier qui aidait les malades à mourir pour leur éviter de souffrir avant d'aider des personnes à l'âme meurtrie à se suicider, cache une réalité bien plus sombre et bien plus inquiétante...

Le scénario de Kid Toussaint ne connaît aucune fausse note. Après une scène inaugurale qui pose le contexte, le premier flashback laisse déjà planer le doute sur cet inquiétant personnage. Les premiers échanges entre Owens et la journaliste apaisent le récit avant qu'il ne s'enfonce peu à peu dans l'horreur. Se déroulant à plusieurs époques, le récit est entrecoupé de scènes interlopes montrant deux vieillards se croisant et se recroisant sur les bancs de l'hôpital où chacun soigne son cancer. Etrange intermède qui, comme on s'en doute, est loin d'être anecdotique... Les fils de l'intrigue finissent par se croiser de façon pour le moins inattendu alors que le cliffhanger final est particulièrement savoureux, obligeant à regarder l'histoire sous une tout autre perspective...

Le récit est porté par des personnages étoffés tout particulièrement crédibles. En quelques cases, les auteurs parviennent à esquisser des portraits denses et saisissants dont le lecteur semble percevoir que ce qui est dévoilé n'est que la partie émergée de l'iceberg. On se prend à rêver à d'autres albums remettant en scène Tom Mc Neil, Sophie Lewis ou Sam Justice, à la manière des séries américaines, pour former une comédie humaine tout à la fois sombre, tragique et moderne...

Le trait énergique de Chris Evenhuis, rehaussé par les couleurs de Homeros Gilani, s'inscrit dans la plus pure tradition du comics et ce n'est sans doute pas par hasard que ses planches présentant les deux vieillards à l'hôpital évoquent par certains aspects le travail de Domingo Mandrafina sur Veille Canailles. Classique mais efficace, son dessin porte merveilleusement bien le récit concocté par un Kid Toussaint en grande forme.

Killing Time est un petit bijou de polar sombre et tourmenté qui mène le lecteur par le bout du nez pour le déstabiliser et l'emmener en territoires inconnu...



[BD] Polar

13,21€

un récit bouleversant d'authenticité

Lupano fait partie de ces auteurs dont on achète les albums les yeux fermés, avant de les ouvrir en grand tant il a pour habitude de travailler avec de jeunes dessinateurs aux talents saisissants. Il parvient avec maestria à développer des intrigues passionnantes en prenant le temps qu'il faut pour développer des personnages crédibles et attachants, parvenant à leur conférer une part d'humanité saisissante.

Ma révérence ne déroge pas à la règle : c'est un album fort, denses, engagé et formidablement mis en scène par un dessinateur dont le trait est d'une redoutable efficacité.

Vincent, trentenaire un brin dépressif esquisse les contours d'un nouveau genre de braquage, un braquage social, un braquage à but non lucratif. Associé à Gaby Rocket, rockeur alcoolique raciste perdu dans les années 60, il compte braquer un fourgon transportant des fonds en enlevant le fiston d'un des convoyeur mais en prévoyant de l'indemniser pour le préjudice subit...

L'histoire de l'album, c'est celle de la préparation de ce braquage atypique, mais aussi et surtout l'occasion de mettre en lumière une poignée d'hommes cabossés par la vie, méprisé par une société dans laquelle ils n'ont pas vraiment leur place... Difficile de résumer cet album dense et riche, fertile en flashback et en monologues remarquablement bien écrits. A partir de ce qui n'aurait pu n'être qu'un fait divers, Wilfrid Lupano esquisse des portraits saisissants de petites frappes, de pauvres types qui vivent en marge d'une société qui s'est depuis longtemps détourné de l'homme pour se centrer sur l'argent et la quête du profit.

L'angle narratif choisit par le scénariste, faisant de Vincent le narrateur de l'histoire, rend cette dernière particulièrement intimiste, nous faisant partager ses doutes et ses rêves avec une redoutable efficacité.

Ce récit aussi captivant que bouleversant est aussi un regard aussi lucide que tragique porté sur notre société... Mais, s'affranchissant de tous misérabilisme, l'album est aussi porteur d'espoir et d'une foi inébranlable en la capacité de l'homme à réagir, à se battre, envers et contre tous, pour préserver cette part d'humanité et de beauté sans laquelle rien n'aurait de sens... Au fil des flashback et des rebondissements inattendus de l'intrigue, les auteurs parviennent à broser des portraits touchants et saisissants de leurs personnages, révélant les fêlures et blessures qui les ont emmenés à être ce qu'ils sont et montrant surtout que même le pire des connards peut être capable du meilleur...

Cette histoire intimiste est servie par des dialogues tirés au cordeau et un dessin de haute tenue, tout en sobriété et en efficacité. Le sens du mouvement de Rodguen est tout juste bluffant et ses personnages, extrêmement expressifs, particulièrement convaincants... Cet album révèle le talent d'un dessinateur dont on devrait entendre reparler...

Alors que certaines scènes sont absolument irrésistibles (celles de la chèvre dans la baignoire fera date) d'autres, particulièrement poignantes, vous bouleversent littéralement. La palette des émotions par lesquelles les auteurs font passer le lecteur s'avère extrêmement large, nous remuant comme peu d'albums peuvent le faire.

Ma révérence est un récit bouleversant d'authenticité magistralement orchestré qui met en scène des personnages profondément humains. C'est incontestablement l'une des plus belles surprises de cette rentrée littéraire, un album à lire, relire, faire lire... un pur chef d'œuvre.

**Noël 2013****[BD] polar****17.05€****DOSSIER**

Entre western moderne et polar noir

Après Atar Gull ou le destin d'un esclave modèle (flamboyante adaptation du roman d'Eugène Sue), Fabien Nury et Brüno signent avec Tyler Cross un nouvel album jubilatoire qui leur permet de revisiter à leur sauce le polar noir qui fit les belles heures d'Hollywood dans les années 50.

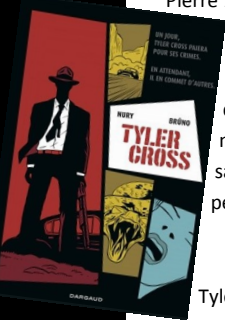
L'action prend place dans le Texas des années 50. Tyler Cross a mis la main sur 17 tonnes d'héroïne suite à un braquage qui a plus que dérapé. C'est avec un gun, un fusil à pompe et 21 dollars et 81 cents en poche que Tyler arrive à Black Rock, une chiure de mouche sur une carte de l'état. Le bled qui vit sous la coupe des Pragg, un clan mené à la cravache par un inquiétant patriarche, se souviendra longtemps de sa venue...

Difficile de lire ce polar hardboiled sans penser aux meilleurs films de Tarantino dont on retrouve le cynisme et la démesure. Mais sans doute est-ce parce que les auteurs se sont abreuvés aux mêmes sources qu'ils ont, tout comme lui, pris un réel plaisir à truffier leur album de références plus ou moins feutrés aux monuments du genre. Le média bande dessinée permet aux auteurs de partager leur goût pour les polars qu'ils soient littéraires (on songe à Donald E. Westlake ou à James Ellroy) ou cinématographique. Les récitatifs permettent de poser cette ambiance si délicieusement cynique propre au polar noir, renforçant le formidable travail graphique de Brüno. Ses cadrages sont un régal pour les yeux, de même que son trait taillé à la serpe. La figure émaciée de Tyler Cross lui confère un charisme évident tout en accentuant son implacable froideur. Et que dire de cette sublime couverture évoquant les affiches des années 50, esquissant certaines scènes clefs de l'album et aiguisant l'appétit du lecteur? Sublime, tout simplement... Les (nombreuses) scènes de violence sont d'une rare efficacité. Plus expressionniste que réaliste, le trait si particulier de Brüno apporte une appréciable distance qui empêche le récit de sombrer dans le gore. Les fans-arts qui clôturent l'album (signée Richard Guériteau, Pierre Alary, Sylvain Vallée et Cyril Pedrosa) seront appréciés à leur juste valeur par les amateurs...

Le récit se poursuit de façon implacable et, logique de genre oblige, on sait par avance que nul ne sortira indemne de l'histoire. La galerie de portrait est particulièrement gratinée, à commencer par les Pragg qui vont du doux dingue au tyran ultra violent en passant par la chiffe mole et le fidèle roquet. Le conte de fée sombre et immoral qui se superpose à l'histoire accentue son côté cynique et tragique de façon saisissante.

Tyler Cross est un western moderne, un polar sombre et violent dans laquelle les auteurs ont semble-t-il pris un réel plaisir à proposer leur vision archétypale du gangster, pour le plus grand plaisir des amateurs du genre. C'est avec une certaine jubilation que l'on attend le d'ores et déjà annoncé second volet des aventures de Tyler Cross.

[BD] Polar



16,11€



un tendre et poétique hymne à l'Amour



Après sa remarquable adaptation de La Belle image de Marcel Aymé et son élégant Homme qui n'existait pas, conte moderne qui explorait la solitude du virtuel, Cyril Bonin revient avec un roman graphique séduisant dans lequel l'amour devient réellement une maladie inquiétante.

A l'instar de ces deux précédent albums, le récit prend pour cadre notre monde qu'un élément fantastique va profondément déséquilibrer, entraînant à sa suite tout le récit.

L'action se passe à Paris, de nos jours. Une femme de ménage trouve son employeuse statufiée tenant dans ses mains une demande en mariage. Puis c'est un couple retrouvé s'embrassant sous la pluie... puis un autre, figé dans sa voiture. Les autorités sont contraintes de se rendre à l'évidence : ce ne sont plus des cas isolés mais une véritable

épidémie qui touche les amoureux. Alors que les chercheurs tentent tant bien que mal de trouver un remède à cet inquiétant mal, la suspicion s'installe peu à peu dans la population tandis que les autorités prennent des mesures inquiétantes évoquant des pans sombres de notre histoire. Olga Politoff, jeune et jolie journaliste, enquête sur ce mal mystérieux qui s'étend peu à peu au monde entier, paralysant bien malgré elle l'un de ses collègues alors que son jeune fiancé reste lui impassible, trahissant l'absence d'amour vrai les unissant...

A l'heure où les chercheurs tentent de réduire l'amour à des phéromones ou à un processus purement chimique, Amorostasia fait la part belle aux sentiments. L'épidémie qui s'abat sur Paris, ville romantique s'il en est, permet à l'auteur de décortiquer le sentiment amoureux, de sa fulgurance aux doutes, de ces instants de bonheur intenses aux gros nuages lourds qui parfois s'amoncellent dans le ciel des amoureux, sans oublier la peur que peut inspirer l'idée de tomber amoureux ou la souffrance d'aimer... La peur que peut inspirer l'Amour c'est aussi, et surtout, la peur de l'autre, le rejet de ce qu'on ne connaît pas, comme le suggère ce brassard sexiste qui n'est pas sans évoquer la sinistre étoile jaune mais surtout l'infâme triangle rose imposé par les autorités nazies aux homosexuels, comme si un état pouvait légiférer sur l'Amour qui unit les êtres.

Comme de coutume, le trait semi-réaliste de Cyril Bonin est d'une rare élégance, servant à merveille ce récit fantastique. On retrouve avec un réel plaisir son style si caractéristique qui tire peu à peu vers l'épure. Sa colorisation, tout en nuances de gris, s'avère tout à la fois subtile et discrète, accentuant le charme et la poésie qui se dégage l'album.

Comme toujours, Futuropolis a soigné l'écrin qui abrite cette histoire et la préface de Bernard Sablonnière, enseignant-chercheur et auteur de la Chimie des Sentiments, donne le La du récit fictionnel qu'elle introduit.

Il existe autant de définition de l'Amour que d'amours. Dans cette fable pleine de tendresse et de poésie, Cyril Bonin en esquisse une de plus, nous rappelant que malgré la peur que peut inspirer l'Amour et les souffrances que ce sentiment peut induire, c'est si bon d'être amoureux! Après ses remarquables débuts en tant que dessinateur de la série Fog (scénarisée par Roger Seiter), l'auteur poursuit avec brio sa carrière solo, ajoutant à son dessin plein de charmes une écriture pleine de finesse et de sensibilité. Amorostasia est un conte moderne, fantastique et bouleversant, un hymne à l'amour à mettre entre toutes les mains...



Noël 2013



[BD] roman graphique

18.05-€

D
O
S
S
I
E
R

Délicieusement oppressant

La collection 1800 est l'une des plus jubilatoires de ces dernières années. Et de voire deux pointures telles que Dobbs et Stéphane Perger signer l'un de ces diptyques ne pouvait que retenir toute notre attention.

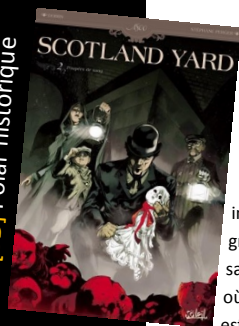
Après un premier tome à l'ambiance poisseuse et inquiétante particulièrement bien rendue et une enquête particulièrement sanglante, nous retrouvons Tobias Gregson, enquêteur du Metropolitan Police Service et son équipe hétéroclite. Relégué dans les sous-sol du Met suite au fiasco d'un transfert dont il avait la charge, il va tenter de remettre sous les écrous les deux criminels rongés par la folie qui se sont échappés. Aidés de John Seward, un psychiatre aux méthodes atypiques, et de son étrange assistante, l'énigmatique Faustine Clerval, d'un gamin de Baker Street et de la pègre londonienne, il a déjà mis fin à l'épopée sanglante de Carfax dont les crimes ont ré-ouvert les blessures encore mal cicatrisées des meurtres de l'Eventreur. Mais le sinistre Renfield, l'autre monstre, est encore dans la nature et donnera bien du fil à retordre à nos enquêteurs...

Napoléon Bonaparte écrit que l'inspiration n'est le plus souvent qu'une réminiscence. Le scénario de Dobbs et sa savoureuse chute semble lui donner raison. La traque du monstre va entraîner les enquêteurs et le lecteurs aux sources de son traumatisme, révélant des parts de son enfance qui l'ont conduit à régresser pour devenir un quasi-animal régité par ses pulsions qui le pousse à tuer et à boire le sang de ses innocentes victimes. Mais personne ne semble être vraiment innocent dans cette sordide histoire et ceux qui ont fermé les yeux sur les souffrances endurées par Renfield enfant semblent être en sursis. Le portrait qu'esquisse Dobbs de ce dément est particulièrement saisissant. Par une habile narration croisée écartelée entre deux époques, il fait apparaître peu à peu les fêlures de ce personnage complexe et torturé à jamais marqué par les souffrances qu'on lui a infligé dans son enfance. Mais si Renfield n'en n'est pas moins un monstre inquiétant et pervers, sa façon de s'accrocher aux reliques de son enfance comme il s'accrocherait à une parcelle d'humanité accentue le malaise induit par ce personnage aussi malsain que répugnant.

Fidèle à l'esprit de la collection, Dobbs met en scène des figures emblématiques de ce siècle et de la littérature fantastique à qui il a donné naissance. On y croise ainsi Renfield, bien sûr, mais aussi le Colonel Sebastian Moran (célèbre associé de Moriarty), Joseph Merrick (plus connu sous le nom d'Elephant Man et dont la fin nous est dévoilé dans Mister Hyde contre Frankenstein), Bram Stoker ou l'inspecteur Lestrade. Le crossing over qui lui permet de remettre en scène Faustine Clerval apporte de l'épaveur à ce personnage et à l'univers de l'auteur, pour notre plus grand plaisir des lecteurs...

Et puis il y a le dessin, magnifique de Stéphane Perger qui plante à coup de pieu une ambiance inquiétante et torturée. Rien n'est laissé au hasard dans la composition de ses planches et ses choix graphiques audacieux sont pour le moins percutants. Ses découpages éclatés soutiennent de façon saisissante le rythme et l'ambiance du récit, telle cette poursuite effrénée dans les rues de Londres où Renfield devient, l'espace d'une planche, une proie. L'atmosphère qu'il distille avec ses pinceaux est tout à la fois glauque, oppressante et étouffante, et terriblement gothique. Stéphane Perger parvient comme personne à faire ressentir la peur, la folie ou une froide détermination dans les yeux et l'attitude des personnages qu'il met en scène. Il suffit de poser les yeux sur la superbe couverture de cet album pour appréhender le fabuleux talent de ce dessinateur...

Ce diptyque est une nouvelle perle à ajouter à cette savoureuse collection qu'est 1800. Servi par un scénario haletant et un dessin époustouflant, il ne manquera pas d'exercer son charme sulfureux sur les lecteurs amateurs d'ambiances gothiques et d'enquêtes finement ciselées... Poupées de sang est un album que nous attendions avec impatience et nous ne fûmes nullement déçus, bien au contraire! Gros coup de cœur pour ce formidable et inquiétant diptyque...



13.26€



Noël 2013

un album drôle, touchant et plein d'humanité

Le chien qui louche est le nouveau roman graphique d'Etienne Davodeau, dont chacun des nouvel album est un réel régal... L'album s'adresse une nouvelles fois aux ignorants, à ceux qui visitent volontiers les musées sans jamais s'être posé la question de savoir comment les œuvres exposées y pénétraient...

L'histoire que ce conteur hors pair se propose de nous narrer est celle de Fabien qui s'apprête à rencontrer la famille de Mathilde avec qui il partage plus ou moins la vie depuis quelques semaines. En fait, les Benion, tel est leurs noms, tiennent plus du clan que de la famille. Ils vivent Benion, pensent Benion et travaillent Benion, dans l'entreprise familiale d'ameublement. Fabien officiant comme agent de surveillance au Louvre, c'est tout « naturellement » qu'ils lui demandent sur le ton de la plaisanterie si Le Chien qui Louche, croûte peinte par leur aïeul, n'aurait pas sa place dans le plus beau musée du monde... Pour ne froisser personne, Fabien botte en touche mais c'est méconnaître la pugnacité des Benion qui reviennent à la charge, bien décidé à voir le chef d'œuvre de leur ancêtre exposé en bonne place... Le jeune homme ne sait pas trop comment se tirer d'affaire sans heurter l'orgueil de sa presque belle-famille... C'est alors que Monsieur Balouchi, un visiteur assidu du Louvre que n'aurait pas renié le surréalisme, lui parle d'une étrange confrérie qui œuvre en secret, la République du Louvre, passionnée par le bizarre, l'aléatoire et l'improbable... Cette société secrète et surréaliste pourrait bien, et contre toute attente, réaliser la demande impromptue des Benion...



[BD] roman graphique

Une fois encore, Etienne Davodeau place sa caméra à hauteur d'homme pour tisser une histoire captivante pleine d'humour, de tendresse et d'inventivité. La façon dont il met en scène le couple formé par Mathilde et Fabien est touchante d'authenticité. Avec simplicité et sans artifices, l'auteur nous entraîne dans leur quotidien et leur intimité, conférant au récit cette note de crédibilité qui fait toute sa force et tout son charme. Tous ses personnages ont fait l'objet du même soin, des gardiens de musée, à la fois blasé et émerveillé, aux visiteurs banals ou excentriques qui posent sans cesse les mêmes questions, en passant par la famille Benion et ses idées loufoques et saugrenues.

Drôle, touchant, plein d'humanité, ce nouvel album d'Etienne Davodeau pose d'intéressantes questions sur la place d'une œuvre d'art au sein d'un musée, poussant le lecteur à s'interroger sur la légitimité de certaines d'entre elle, reconnues et exposée en pleine lumière, alors que d'autres resteront, à jamais peut-être, dans l'obscurité, posant en filigrane la question de ce qu'ésune œuvre d'art ?...

Je ne sais si le chien qui louche entrera un jour au Louvre (mais peut-être l'est-il déjà ?) mais ce qui est sûr, c'est que cet album a sa place dans toute bonne bédéthèque, de par sa finesse, son humanité et les questions qu'il pose la légitimité d'une œuvre d'art... Une chose est sûre : vous ne regarderez plus jamais la célèbre () toile « Intérieur de la Basilique Basse de Saint François d'Assise » de François Marius Granet de la même façon...

Pour conclure, il me revient une amusante anecdote : lors de l'inauguration du MAMCS (Musée d'Art Moderne et Contemporain de Strasbourg), un plaisantin inspiré avait posé une étrange sculpture faite de bric et de broc posée sur un petit socle en ayant pris soin d'apposer un petit cartouche indiquant les noms de l'auteur (imaginaire ?) et du tableau. L'œuvre est restée exposée une dizaine de minute, l'un des gardiens, en communication avec la direction, attendant de savoir s'il devait, ou non, enlever cette œuvre...



19€

**D
O
S
S
I
E
R**



SCÈNE DE CRIME

un one-shot de Ed. Brubaker, Michael Lark & Sean Phillips (Delcourt

dans la plus pure tradition du roman noir

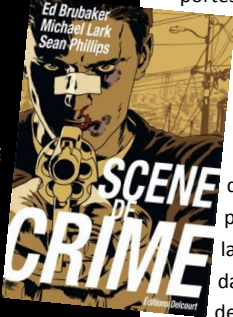
Pour tout amateur du neuvième art et de polar, Ed. Brubaker et Sean Phillips sont des références tant leur série Criminal s'avère un modèle du genre.

Publié cette automne chez Delcourt dans la collection Contrebande, Scène de crime date de 1999 et s'avère être leur première collaboration. Le scénario de Brubaker y est déjà virtuose et cet album, qui regroupe les quatre numéros originel est un vibrant hommage au polar hardboiled dont il explore les codes avec délectation et un évident talent. Côté dessin, si Sean Phillips participe à l'encre, c'est Michael Lark qui met en scène cette histoire avec un trait nerveux et affuté et des cadrages percutants diablement efficaces.

Jack Herriman est le personnage principal et le narrateur de ce récit sombre et violent principalement urbain, polar hardboiled oblige. Il est le détective solitaire devenu cynique à force de côtoyer les cadavres et les désillusions. Son père était flic. Jack avait dix ans lorsqu'il est mort dans l'explosion de sa voiture. La notoriété de son oncle, qui n'est autre que LE Knut Herriman, célèbre photographe de presse et de scènes de crime, lui ouvre bien des portes... Jack tente de refaire surface après une affaire et une vie qui partent en vrille, aussi accepte-t-il sans sourciller une banale affaire de disparition. Ce faisant, il va mettre les pieds dans une bien sale affaire où mensonges et secrets invouables frayent en eaux troubles...

L'écriture directe et dépouillée de Brubaker était déjà redoutablement efficace. Ses dialogues ciselés et ses récitatifs portent ce récit de façon magistrale. Ses personnages prennent rapidement le pas sur l'enquête elle-même. Jack, son détective, cabossé par la vie, va prendre des coups et en rendre certains, dans cette enquête qui prend racine dans un passé bien enfoui sous un tombereau de demi-vérités, de secrets de famille et de faux semblants. La narration, qui fait la part belle aux flashback, est d'une remarquable fluidité et sa façon de distiller peu à peu des informations sur les différents protagonistes de l'intrigue fait montre de sa grande maîtrise du récit. Sa galerie de personnage est particulièrement savoureuse, à commencer par cet oncle photographe de scène de crimes dont les clichés ont une portée artistique.

Écrit alors qu'Ed. Brubaker n'était pas encore l'auteur renommé qu'il est aujourd'hui, Scène de crime n'en est pas moins un polar magistral, sombre et torturé où l'on trouve tous les éléments qui feront la force et la puissance des Criminals... Un polar hardboiled incontournable qui ravira les amateurs du genre...



[BD] Polar

14.20-€

un album touchant et poétique

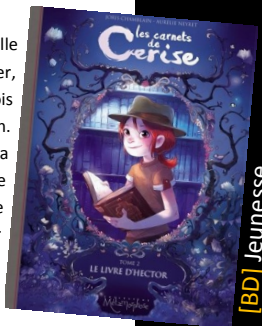
Les premiers Carnets de Cerise n'ont pas dû laisser beaucoup de lecteur indifférent. L'objet-livre tout d'abord attirait d'emblée le regard, avec sa maquette soignée et sa couverture envoûtante. Le feuilletter, c'est comme retomber en enfance, entraîné par des dessins pleins de charmes et de poésie aux couleurs chaleureuses et aux lignes élégantes. Puis venait l'histoire, simple et poétique, à laquelle il était difficile de rester insensible.

Ce deuxième volume des Carnets de Cerise ne dépareille pas avec sa couverture soignée qui est une renouvellement de l'invitation au voyage et à la rêverie...

Du haut de ses onze années, Cerise a déjà un caractère bien trempée. Vivant seule avec sa mère, elle aspire à devenir romancière et suit les conseils de Madame Desjardins : observer les gens, les dessiner, leur imaginer une vie et leur inventer des rencontres, faisant interagir ces êtres de papier... Cette fois-ci, c'est une vieille dame qui va attirer son attention et devenir l'objet de toute sa préoccupation. Pourquoi quitte-t-elle chaque mardi à 15 heures son domicile avec un paquet sous le bras ? En la suivant, elle apprend qu'elle se rend tous les mardis à la bibliothèque pour y emprunter le même ouvrage et ce depuis vingt années. Quel triste secret cache cette vieille dame ? C'est évidemment ce que Cerise va tenter de découvrir, ouvrant les portes du passé et découvrant une histoire d'amour foudroyée par la guerre... Mais son obsession des enquêtes va peu à peu l'éloigner de ses deux meilleures amies, Line et Erica, alors qu'elle continue à mentir à sa mère pour pouvoir mener son enquête... Madame Desjardins sera une fois de plus d'un grand secours pour ouvrir les yeux de notre romancière en herbe...



Noël 2013



[BD] Jeunesse



Une fois encore, Joris Chamblain (au scénario) et Joris Chamblain (au —sublime—dessin) parviennent à nous entraîner dans l'univers des Carnets de Cerise. On y retrouve tout ce qui faisait le charme du premier album : une fillette envahissante, attendrissante et pétillante de vie, de la poésie, de l'émotion, de l'aventure et une bonne dose d'humanité. En mêlant habilement bande-dessinée classique et journal intime, les auteurs ont su créer un conte moderne original, plein de fraîcheur, de tendresse et d'inventivité... Dans sa façon de s'immiscer dans la vie des autres pour l'illuminer de soleil, Cerise n'est pas sans évoquer une Amélie Poulain en culotte courte, intelligente et malicieuse... Un album pour jeunes et vieux enfants, à lire, à relire... et à offrir...

15.16€

DOSSIER

ENVOLS

un one-shot de Nicolas Kempf, Roger Seiter & Luisa Rosso (Les Editions du Long Bec)

un récit audacieux, original et captivant.

Envoles, Saint Exupéry en Alsace inaugure la collection Biopik des Editions du Long Bec, jeune et dynamique maison d'édition strasbourgeoise qui fait souffler un vent de fraîcheur sur les alsatiques.

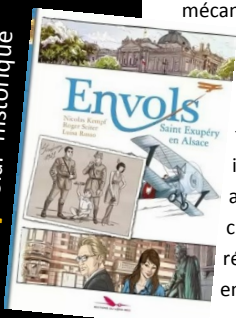
Tout le monde a au moins une fois lu le Petit Prince de Saint-Exupéry, le livre français le plus lu dans le monde ! C'est de son auteur et de la genèse de ce conte plein de charmes et d'humanité que se propose de nous parler Nicolas Kempf et Roger Seiter qui co-signent le scénario de l'album.

Lors des travaux réalisés dans la Bibliothèque Nationale et Universitaire de Strasbourg, des ouvriers exhument un manuscrit baptisé le Petit Aviateur dont tout laisse à penser qu'il s'agisse d'un premier jet du conte qui deviendra plus tard le Petit Prince. On comprend l'émotion qu'une telle découverte peut provoquer dans la communauté des chercheurs. Mais lorsque le professeur Vallery se voit confier la tâche d'authentifier le manuscrit par quelqu'un qui le hait, il sent bien qu'il y a anguille sous roche... Rejoint par une pétillante doctorante, il va néanmoins mener ses recherches, allant de surprises en surprises... Parallèlement à cette intrigue contemporaine, on assiste à l'arrivée de Saint Ex en gare de Strasbourg où il venait rejoindre son unité en tant que mécanicien. Déjà, son regard était attiré par le ciel bleu azur. C'est là, en Alsace, que le jeune appelé apprit à piloter...

Ce récit croisé à travers le temps et dont les trames convergent vers le fameux manuscrit, est remarquablement bien construit. En s'appuyant sur l'histoire du séjour de Saint Exupéry, les auteurs ont créé une fiction audacieuse et captivante. Et si, jusqu'à ce jour, l'hypothèse d'un tel manuscrit n'a aucune réalité, n'est-ce pas pour autant à Strasbourg où il officia comme mécanico, que le futur écrivain devint pilote, source d'inspiration de ses écrits à venir? Les scénaristes n'ont finalement qu'un peu tordu la réalité

Le trait de la jeune dessinatrice italienne Luisa Russo, s'il n'est exempt de légers défauts, n'en demeure pas moins très efficace. Ses vues de Strasbourg sont très réalistes et immergent le lecteur tant dans notre siècle que dans la Belle Epoque avec une réelle aisance. Les strasbourgeois seront en terrain connus en lisant cet album, redécouvrant le charme désuet du Strasbourg d'entre deux guerres. Le dessin renforce la crédibilité du récit où rien n'est laissé au hasard, à commencer par les travaux bien réels se déroulant en ce moment à la Bibliothèque Nationale et Universitaire de Strasbourg!

Ce récit qui invente une genèse fictive au Petit Prince se lit avec un réel plaisir et l'idée d'avoir entremêlé le récit historique d'une intrigue contemporaine quasi policière où se mêlent jalousie et rancœur est un artifice aussi efficace qu'astucieux qui impulse un rythme appréciable au récit. Ajoutons à cela une note bien venue sur le séjour bien réel d'Antoine de Saint Exupéry à Strasbourg qui clos l'album et un encart permettant de construire son avion SPAD et vous obtenez un album particulièrement réussi qui, nous l'espérons, rencontrera le succès qu'il mérite...



14.21€



Noël 2013

La noirceur originelle...

La série A l'Origine des Contes est une nouvelle série-concept à la thématique séduisante en tentant de répondre à cette question : à quelle source Perrault, Andersen ou les frères Grimm se sont-ils abreuvés pour écrire les contes qui les ont rendu célèbres? Et si leurs personnages avaient réellement existé et que ces auteurs s'en étaient emparés pour les transformer en personnage de légende, tordant parfois, juste ce qu'il faut, la vérité pour servir leur œuvre ?

La Barbe Bleue fait partie des trois premiers albums publiés le même jour. Scénarisé comme les autres par Philippe Bonifay (Pirates, Zoo, le Passage de la Saison Morte, John Arthur Livingstone - Le Roi des singes...), il s'empare du conte de Charles Perrault pour tisser une sombre histoire de haine, d'amour(s) et de vengeance.

Tout commence par une mise en abîme où l'on voit un Perrault vieillissant se rendant sur la tombe de son frère jumeau défunt à l'occasion de leur anniversaire pour lui conter une sordide histoire... Une histoire de frères jumeaux qui s'amorce dans la maison de leur enfance et trouve sa tragique conclusion dans le cimetière où il se trouve et où repose son frère. Le récit tragique se poursuit au fil de l'album, interrompu par des dialogues entre le célèbre écrivain et son jeune fils, qui brûle lui aussi de connaître cet étrange et inquiétant récit. On y parle de deux frères d'apparence semblable. Leur destin va basculer alors que la peste noire étend son ombre macabre sur l'Europe, emportant leur famille dans la tombe, défigurant l'un d'eux lors d'une nuit tragique où il défia Dieu... Ils furent recueillis par leur oncle médecin qui leur inculqua l'amour des lettres, des chiffres et des arts et de la beauté. Mais l'un d'eux tomba peu à peu sous l'emprise de Dame Folie, décidant de consacrer son talent et à sa fureur à une œuvre monumentale. L'un, surnommé Barbe Bleue à cause d'un lapis-lazuli qu'il porte dans sa barbe pour cacher une blessure ancienne, vivra en pleine lumière et l'autre dans son ombre, tuant une à une toutes les épouses du premier pour servir son noir dessein...

Le scénario sombre et torturé concocté par Philippe Bonifay est remarquablement bien construit. On voit peu à peu comment l'histoire tourmentée des jumeaux va alimenter l'écrivain pour l'aider à tisser le canevas de son terrifiant Barbe Bleue et c'est avec une macabre délectation que le lecteur voit peu à peu le récit sombrer dans l'horreur.

Le dessin épuré et expressif de Stéphane Duval (Red Caps, Les Lutins...) porte magistralement cette histoire, faisant ressortir avec une apparente facilité la folie qui ronge l'ombre de la Barbe Bleue. Il suffit de contempler la merveilleuse couverture de l'album où l'on voit l'un des personnages central du récit, plein de haine et de détermination, se dirigeant une arme à la main vers le lecteur pour se rendre compte du talent de ce trop rare dessinateur.

La Barbe Bleue est un album sombre et torturé qui rend hommage au conte de Charles Perrault tout en proposant une histoire originale, inquiétante et solidement charpentée, impeccablement mise en image par Stéphane Duval avec qui Philippe Bonifay avait déjà travaillé sur Gitans des mers... Une magistrale ouverture pour cette nouvelle série originale et captivante qui s'annonce plus que prometteuse.



16.63€

DOSSIER



Ne te verrai-je plus que dans l'éternité?

Une Nuit à Rome fait partie de ces albums rares qui vous remue à l'intérieur et vous bouleverse avec une histoire sobre, sans fioritures, qui donne plus encore à ressentir qu'à voir ou à lire. Avec ce diptyque impeccable, Jim signe son chef d'œuvre, un petit bijou qui vous hante encore bien après la lecture...

A l'approche de la quarantaine, Raphaël semblait filer le parfait amour avec Sophia. Mais, parmi les cadeaux apportés par ses amis, il trouve une cassette vidéo. Son contenu va venir bouleverser tout ce qui faisait son quotidien, faisant remonter des souvenirs enfouis d'un bonheur en devenir, d'un avenir possible qui n'a jamais eu lieu... On l'y voit, lui, âgé de vingt ans, allongé sur un lit en compagnie de Marie. Ils s'y promettent de passer la nuit de leur quarante ans ensemble, quoi qu'il advienne. Peut-on renouer avec un passé vieux de vingt ans au risque de perdre tout ce qui fait sa vie, à commencer par Sophia? Raphaël a décidé, il plaque tout et part pour Rome retrouver ce premier amour qui l'avait jadis plaqué. Que cherche-t-il à retrouver ? Que laisse-t-il derrière lui ? Et pourquoi Marie se rappelle à lui après l'avoir si vertement quitté plusieurs années auparavant ? Peut-on faire renaître un rêve d'amour impossible ?

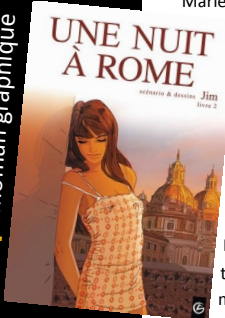


Raphaël s'enlise peu à peu en poursuivant sa chimère. Difficile de comprendre à quel étrange jeu joue Marie. Cherche-t-elle à faire souffrir celui qui l'a aimé où tente-t-elle de revenir en arrière et de rattrape le temps perdu, regrettant d'avoir mis un terme à cette relation... Mais peut-on impunément pousser les portes du passé ?

Jim est un auteur insaisissable qui sait faire rire comme il sait faire pleurer, et ce avec une facilité déconcertante. Observateur attentif du quotidien, il parvient à remuer le lecteur, avec les doutes, les désirs et les interrogations de Raphaël qui trouvent tout un chacun un étrange écho. Avec sensibilité, tendresse et pudeur, Jim dépeint cette relation à rebrousse temps, cette nouvelle rencontre, vingt ans après cette folle nuit où les deux jeunes amants se firent cette étrange promesse. L'espace d'une nuit, Raphaël a coupé les ponts avec présent pour faire revivre un passé qu'il savait pourtant révolu. La fin tragique est comme un uppercut qui nous rappelle que l'Amour est aussi et avant tout un renoncement... La vie de Raphaël vole en éclat alors que celle de Marie se brise, littéralement ... Mais le plan final replace le récit dans une tout autre perspective, l'achevant par une bouffée d'espoir tragiquement romantique...

Il y a dans ce diptyque un peu du poème A une passante de Charles Baudelaire ou des Passantes d' Antoine Poi si joliment mis en musique par Brassens, comme une sorte d'hommage à toute ces femmes dont on croise la route et qu'on laisse partir sans même avoir effleurer leurs mains. Que ferait-on si on avait la possibilité de remonter le temps, de revenir à la croisée des chemins, à l'heure du choix... Prendrait-on alors une route différente, abandonnant un présent connu pour un avenir possible ?

Ce diptyque conclue une histoire prenante et bouleversante en tous points réussie. Le scénario est servi par des personnages authentiques, les dialogues et monologues ont été patiemment ciselés alors que les dessins de Jim, rehaussé par les couleurs chaleureuses et intimistes de Delphine, sont de toutes beauté... Un sans-faute pour cet album dores et déjà incontournable...



17.01€

Carnet de voyage initiatique

Tsunami fait partie de ces albums rares qui vous remue à l'intérieur, de ces histoires sans fard et sans esbroufes inutiles qui mettent en scène des personnages d'un grande humanité, avec leur parts lumineuses et leurs parts d'ombre.

Neuf années se sont écoulées depuis que le passage du tsunami qui a ravagé l'île de Sumatra. Romain Mataresse, jeune électricien de 24 ans débarque sur avec son seul sac à dos sur cette terre qui n'a pas encore pansé toutes ses blessures. Il a l'espoir de retrouver la trace de sa sœur, de 16 ans son aînée, qui a disparu au cours de l'année 2005 alors qu'elle y œuvrait en tant que médecin en mission humanitaire. Dans son dernier mail envoyé à sa famille, elle parlait de son désir de voyager un peu en Asie pour se remettre de ce qu'elle venait de voir et de vivre... Depuis lors, ni la police ni le privé engagé par la famille n'a pu retrouver sa trace... Romain va enquêter pour retrouver sa sœur, pour sa mère surtout, qui vit depuis plusieurs années avec son fantôme...

D'îles en îles, de rencontres en rencontres, le jeune homme va poursuivre sa quête qui se fait initiatique et où même les morts semblent le guider... Lui qui n'avait jamais quitté l'hexagone va découvrir une culture d'une richesse insoupçonnée...

La série de « photographies » nous présentant l'île de Sumatra après le passage du tsunami et 9 ans plus tard, en 2013, évoque évidemment celles qui déferlent sur nos télévisions depuis que le typhon s'est abattu sur les Philippines en ce mois de novembre, l'album entrant ainsi tragiquement en résonance avec l'actualité.

Le scénario tire vers l'épuration mais, porté par des personnages plein d'humanité, il s'avère d'une force peu commune et d'une indéniable beauté. Difficile de ne pas être bouleversé par la fin, qui n'est que l'aboutissement d'un long et passionnant voyage au cours duquel Romain aura murit et grandi. Le tsunami de 2004, qui a tant marqué les esprits par l'ampleur du désastre, est abordé ici sans misérabilisme, servant de décor, certes tragique, à cette superbe histoire...

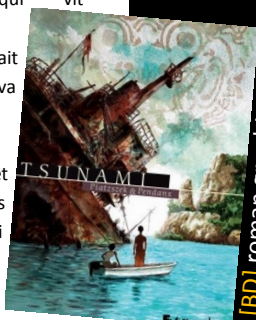
Le dessin de Jean-Denis Pندانx (Svoboda!, Labyrinthes, Jérónimus...) évoque celui des carnets de voyages et donne à voir des paysages envoûtants, même s'ils portent encore les stigmates du tsunami. Il accentue avec un talent désarmant les émotions que donne à ressentir le récit d'un Stéphane Piatzszek particulièrement inspiré par le drame qui touche cet archipel qu'il connaît sur le bout du cœur.

Tsunami n'est pas le documentaire que le titre et la (sublime) couverture pouvaient laisser présager. C'est une œuvre fictionnelle pleine de charmes et de mystères, une quête initiatique aussi bien écrite que somptueusement mise en image... Cet album est l'une des magnifiques surprises de ce mois de novembre. Il parvient à captiver et envoûter le lecteur avec une facilité déconcertante avec une histoire riche, poignante et envoûtante qui, hasard du calendrier, trouve un tragique écho dans l'actualité récente, rendant le récit plus touchant encore...



Noël 2013

19€



[BD] roman graphique

DOSSIER



LE CINQUIÈME BEATLES, L'HISTOIRE DE BRIAN EPSTEIN

un one-shot de Vivek J. Tiwary, Andrew C. Robinson & Kyle Kohn Baker (Dargaud)

Un visionnaire tourmenté

John Lennon, Paul McCartney, George Harrison et Ringo Starr ont sans nul doute révolutionné la pop durant les dix années qu'a duré leur carrière. L'histoire des quatre de Liverpool est connue de tous, de même que leur formidable discographie qui exerce encore de nos jours une influence indéniable sur de nombreux artistes. Beaucoup se réclame du titre de cinquième Beatles, de George Martin à Jimmy Nicol en passant par Klaus Voormann ou Billy Preston. Mais pour McCartney, le seul à pouvoir revendiquer cette appellation est Brian Epstein, qui avant tous les autres a repéré le formidable potentiel de ces quatre jeunes dans le Cavern Jazz Club, devenu depuis mythique.

Désireux de faire sortir de l'ombre celui sans qui les Beatles n'auraient peut-être pas eu la formidable carrière qui fut la leur, faisant plus que faire vaciller le King sur un piédestal, c'est son histoire que Vivek J. Tiwary se propose de nous raconter.

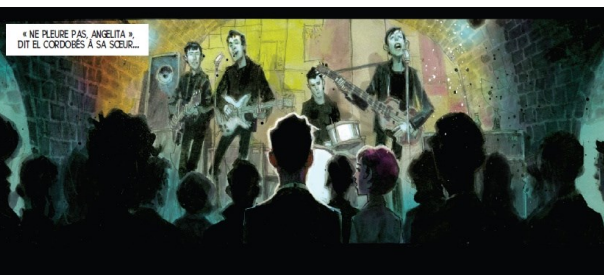
Brian Samuel Epstein commença sa carrière comme responsable de la section musique d'un magasin créé par son père dont il fit l'un des plus importants du nord de l'Angleterre. Visionnaire, il repéra les Beatles et forgea propulsa littéralement leur carrière. Il est par exemple à l'origine du relookage des Beatles, gommant leur style sauvage pour un complet-velours qui les démarquaient des autres groupes de pop, faisant d'eux d'interlopes gentlemen du rock. Mais, surtout, Epstein démarcha avec une formidable énergie les maisons de disque pour les faire signer chez EMI, un des plus importants majors du disque de l'époque. Il encouragea les quatre de Liverpool à conserver leur humour décalé et ces liens fraternels qui sembla longtemps les unir.

Dandy, Juif, homosexuel dans un pays où c'était un crime, dépressif, instable, rongé par un profond complexe d'infériorité, il semble avoir tenté toute sa vie de trouver sa place, d'être reconnu pour ce qu'il était. Il s'est réfugié dans les drogues et les médicaments pour tenir le coup, tant physiquement que moralement. Amphétamines au début de la Beatles mania, puis marijuana pour finir par le LSD. Sa mort tragique, d'overdose médicamenteuse, marque le début de la fin des Beatles dont les tiraillements internes conduiraient à la séparation fracassante que l'on connaît.

Le style affirmé et plein d'élégance d'Andrew C. Robinson et de Kyle Kohn Baker est un régal pour les yeux. Plein d'inventivité graphique, il pose à la fois une époque et un personnage, fragile et pourtant visionnaire et incroyablement dynamique. Les digressions stupéfiantes (à proprement parler) évoquent avec une efficacité et une légèreté planante des épisodes marquant de la carrière des Beatles, dont les événements entourant le concert de Manille en juillet 66 que les férus de l'histoire des Beatles connaissent bien, raconté dans une version hallucinante et hallucinée...

L'histoire qui nous est conté est tout à la fois passionnante et bouleversante. Elle réveille ce destin foudroyant et foudroyé de celui qui, dans l'ombre, révolutionna l'histoire de la pop. D'un certain côté, et bien qu'il ne se centre pas sur le groupe lui-même, l'album éclaire sous un nouveau jour l'incroyable carrière des p'tits gars de Liverpool dont les près de deux cent titres n'ont pas fini de résonner dans les chaumières.

Brian Epstein s'est éteint le 27 août 1967, quelques mois après la sortie du mythique Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band, l'un des albums majeurs du XXIème siècle, laissant le groupe au fait de sa gloire... Deux ans plus tard, les Beatles n'étaient plus... Le Cinquième –l'Histoire de Brian Epstein– est un album poignant sur un homme inconnu de grand public. Sir (eh oui !) Paul McCartney a jugé très juste cette biographie dessinée qui ravira n'en doutons pas tout amateur des Beatles. Le Père-Noël serait bien inspiré de le déposer au pied du sapin de ces derniers! Il a peu de chance de commettre d'impairs...



DOSSIER

[BD] Biographie

19,99€

Pour jour à se faire peur...

Zombie Kidz est un jeu coopératif d'Annick Lobet qui propose aux joueurs d'incarner une bande de jeunes chasseurs de zombies, bien décidés à mettre un terme à la menace que représentent ces morts vivants...

On retrouve dans ce jeu à la thématique porteuse et à la mécanique simple et bien huilée les poncifs des jeux coopératifs avec un tour de jeu articulé sur deux phases : progression du mal et action du joueur...

Les zombies ayant en ce moment le vent en poupe, ce jeu coopératif devrait ravir les jeunes joueurs et ce d'autant plus que la règle a été écrite pour conférer au jeu une dimension aventureuse fort appréciable.

La simplicité des règles et les choix restreints mais déterminants offert à chaque joueur rendent le jeu accessible aux plus jeunes, tandis que son aspect coopératif obligera les joueurs à se concerter sur leurs déplacements et à se coordonner pour pouvoir fermer les portails ou éliminer un groupe de zombies trop dangereux. Car dès qu'ils atteignent trois sur une même case, plus question d'aller les affronter! Fermer les quatre portails devenant la seule et unique façon de gagner...

L'idée du plateau réversible, offrant plus de chemins pour les joueurs s'aventurant à deux dans les sombres allées du cimetière permet de jouer avec le même plaisir à deux comme à quatre joueurs.

Zombie Kidz est un jeu simple et bien pensé qui permettra aux joueurs en herbe de découvrir un jeu coopératif à la thématique forte... Le Scorpion Masqué n'en finit plus de proposer des jeux simples mais ingénieux doté d'une thématique et d'un matériel attractifs. Alors qu'Halloween se profile à l'horizon, ce jeu semble être le cadeau idéal pour apprendre à se défendre contre les goules, monstres et autres zombies qui ne vont pas manquer de profiter de la nuit de Samain pour déferler dans nos villes.



Noël 2013

13.95€



JdSI Enfant



On aime :

- ▶ La thématique porteuse chez les plus jeunes
- ▶ le plateau réversible
- ▶ le matériel de qualité et bien illustré
- ▶ une mécanique simple mais ingénieuse



On n'aime pas...



- ▶ La maquette des règles trop aérée

DOSSIER

Les jetons sont tirés

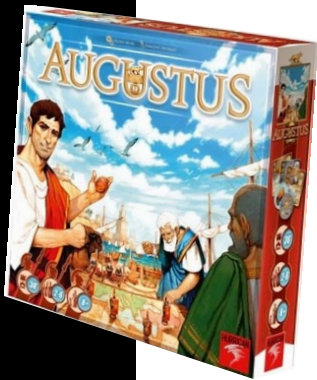
Les jeux traditionnels inspirent souvent des auteurs qui les détournent pour leur apporter une touche de modernité. A ma connaissance, le bingo avait échappé à ce détournement, jusqu'à ce Paolo Mori s'en empare pour en faire le mécanisme de base d'Augustus... Bien sûr, l'auteur de Libertalia, Pocket Battles et Vasco da Gama lui fait subir un lifting, lui conférant même, contre toute attente, une dimension stratégique des plus subtiles!

Le format en accordéon des règles pourra surprendre mais le fait est qu'elles s'avèrent très bien pensées et rédigées, rehaussées d'encarts et d'exemples qui les rendent d'une remarquable limpidité. Rapidement lues et digérées, les règles s'expliquent en une poignée de secondes, permettant d'entamer rapidement la première partie. Mais derrière ces règles simples et élégantes se cache un jeu malin plein de subtilités qui se révèlent au grès des parties.

Car si le hasard occupe une place de choix, la table de fréquence des jetons mobilisations est un paramètre à prendre en compte pour maîtriser un peu les aléas des tirages. Le choix des objectifs sera on s'en doute crucial et donnera lieu à d'intéressants et dévastateurs combos.

Les différentes natures de tuiles bonus accentuent la dimension stratégique du jeu. L'aspect « stop ou encore » des tuiles portant sur le nombre d'objectifs contrôlés, les tuiles or et blé que l'on peut chaparder aux joueurs les possédant, les « couleurs d'objectifs » qui apportent un aspect ruée vers l'or appréciable... Autant de paramètres à prendre en compte, surtout lors des parties tendues où la victoire se jouera à une poignée de points de victoire...

Les dessins du bien nommé Vincent Dutrait sont très élégants. Renouant avec l'Antiquité (il avait pris la relève de Franck Dion pour l'extension mythologique de Mare Nostrum), il campe des sénateurs plein de charme et de dignité alors que les ressources venues de l'Empire sont elles aussi très joliment mises en images. A ce propos, on peut saluer l'effort de véracité historique quant à la nature et l'origine des ressources figurant sur les cartes objectifs. La couverture colorée concoctée par le dessinateur présente une amusante mise en abymes où l'on peut voir trois patriciens jouer à un jeu et déplacer des légions sur une carte de l'Empire, avec en fond le ciel bleu, des quais dégorgeant de ressources et un comptoir, vraisemblablement africain de l'empire...



[JdS] Familial

26.50€

Par ses règles ingénieuses dérivées du loto, par la fluidité de ses mécanismes et l'élégance des illustrations, ainsi que par sa thématique historique soignée, Augustus a tout pour devenir un futur hit familial. Le jeu est d'autant plus appréciable qu'il ne connaît pas de temps mort, les parties étant aussi fluides que le sont les règles... Joueurs vétérans et occasionnels s'affronteront avec le même plaisir autour de ce jeu qui auquel on promet un grand avenir! Et ce d'autant plus que ce format de jeu (simple, rapide et dynamique) semble être l'idéal pour initier de nouveaux joueurs aux plaisirs du jeu de société moderne...

On aime :

- ▶ la qualité du matériel et des illustrations
- ▶ le subtil détournement du bingo
- ▶ la simplicité et la fluidité des règles
- ▶ idéal pour initier de nouveaux joueurs au JdS moderne



On n'aime pas...

- ▶ la boîte un peu trop grande au vu de son contenu

Seul bémol dans ce concert de louanges, la boîte qui paraît un peu vide... de la place pour de futures extensions? Qui sait...



Dessine-moi un (très) bon jeu

Bien qu'il ne les fasse pas, le Petit Prince souffle cette année ses 70 bougies. Il continue après ces décennies à exercer cette étrange fascination, agissant un peu comme la madeleine de Proust.

Avec une telle affiche (Antoine Bauza et Bruno Cathala, et Antoine de Saint-Exupéry comme illustrateur, excusez du peu), cette déclinaison ludique du Petit Prince ne pouvait que retenir toute notre attention... Sous un boitage élégant et une apparence enfantine, le jeu s'avère bien plus malin qu'il n'y paraît au prime abord, tout comme le roman éponyme où l'auteur s'efforce de réveiller l'enfant qui sommeille en tout un chacun par le truchement d'un récit apparemment enfantin...

Les règles sont simples, claires et joliment maquettées. Aussi facile à assimiler qu'à expliquer, on peut très vite rentrer dans le vif du sujet...

La séduisante mécanique du draft est ici épurée au maximum tout en conservant cette subtile notion de choix... Au niveau du comptage de points, on retrouve comme un parfum capiteux de Carcassonne, ce qui n'est pas pour déplaire...

La présence du hasard dans la pioche de carte n'est nullement rédhibitoire, bien au contraire! C'est ce hasard, discret mais présent, qui fait que ce jeu s'adresse à tout public... Les parties sont rapides, tendues, et ont un goût exquis de revenez-y...

Le Petit Prince est un jeu brillant, simple mais très malin. Ses règles fluides le rendent accessible aux plus jeunes alors que la subtilité de ses mécanismes (choix des tuiles, choix du joueur suivant, variante à deux joueurs qui apporte une dimension de bluff et de prise de risque, baobabs et volcans qui réduisent à néant de jolis plans d'urbanisme) en font un jeu qui plaira aux jeunes joueurs comme aux joueurs confirmés.

Bien sûr, les plus jeunes y joueront avec légèreté alors que les geeks s'intéresseront de prêt aux options choisies par les autres joueurs pour

choisir les tuiles non seulement dans le but de développer leur jolie planète mais aussi et surtout pour enlaidir au maximum celle des adversaires.

Le Petit Prince est une petite œuvre d'autant plus réussie que les auteurs sont parvenus à créer un jeu d'une grande fraîcheur tout en respectant l'univers poétique et envoûtant imaginé par Antoine de Saint-Exupéry...



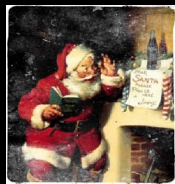
On aime :

- ▶ des règles fluides
- ▶ un univers poétique
- ▶ un jeu malin
- ▶ des mécanismes simples et ingénieux



On n'aime pas...

- ▶ même en cherchant, on ne trouve pas



Noël 2013

17,90€



[JdS] Familial

DOSSIER

un jeu de Sebastian Bleasdale & Richard Breese
illustré par Juliet Breese, Jo Breese (Gigamic)

Un pur chef d'oeuvre

Le jeu concocté par Sebastian Bleasdale et Richard Breese est un petit bijou ludique qui dynamite le système des ouvriers pour en faire quelque chose de résolument original et ludiquement passionnant. La gestion de ses meeples est bien évidemment la clef de la victoire. Dépenser à tout va sans chercher à augmenter le nombre de travailleurs conduit bien vite à l'échec mais il ne faut pas perdre de vue que s'il est indispensable d'aller puiser des ressources dans les villages des autres joueurs, c'est aussi leur donner de la main d'œuvre pour le tour suivant! Développer son village est intéressant en soit, mais permet aussi d'attirer chez soit les travailleurs des autres joueurs, augmentant ainsi sensiblement sa capacité d'action et de production. De même, utiliser les effets des tuiles village de la saison en cours est tout autant à double tranchant puisque le joueur remportant la tuile aux enchères remportera aussi les meeples s'y trouvant! L'idée des meeples verts, difficile à obtenir mais tellement avantageux, est quant à elle tout à la fois brillante et simplissime!



Le hasard des tuiles village utilisées au gré des saisons assure un excellent renouvellement des parties. Les joueurs devront affiner leurs stratégies et faire preuve d'opportunité. L'idée des tuiles hiver que chaque joueur peut ou non sélectionner est un mécanisme savoureux et machiavélique! Il permet d'orienter sensiblement son jeu en fonction des tuiles hiver que l'on se prépare à jouer, mais rien ne dit que les autres joueurs nous laisseront pour autant s'emparer de la dite tuile!

Pour un joueur, le rapport entre la simplicité des règles et la richesse tactique du jeu est saisissant! On a un sentiment délicieux de grande liberté d'options. L'interactivité entre les joueurs atteint des sommets rarement vus dans un jeu gestion d'une telle richesse et Keyflower est clairement un jeu addictif à forte courbe d'apprentissage...

Chaque nouveau jeu de la série des Key (Keythedral, Key Harvest mais aussi Key Market de David Brain) est un enchantement ludique proposant des jeux aux règles simples mais offrant une grande richesse ludique où les choix cornéliens et l'interaction entre les joueurs sont au cœur de chaque mécanique de jeu... Key Flower est un enchantement, une

claque ludique aussi puissante qu'inattendue... Merci à Gigamic de nous permettre de découvrir cette perle ludique! Purement indispensable!

On aime :

- ▶ la qualité du matériel et des illustrations
- ▶ l'originalité de mécanisme pourtant éprouvés
- ▶ la simplicité des règles (une fois digérées)
- ▶ les multiples possibilités qu'elles offrent
- ▶ le subtil équilibre entre gestion et développement
- ▶ la qualité de la traduction



On n'aime pas...

- ▶ l'absence de tableaux récapitulatifs



39€



un jeu de Stefan Feld illustré par Andreas Resch (Filosofia)

Un jeu exigeant mais passionnant

Chaque nouveau jeu de Stefan Feld est une perle ludique comme pouvait l'être autrefois chaque nouveau jeu de Knizia. Rialto occupe un créneau situé entre le jeu familial (auquel il emprunte les règles simples et fluides) et le jeu de geek pour les subtils engrenages ludiques qui s'imbriquent parfaitement les uns dans les autres. Les différentes façons de scorer induisent différentes stratégies dont aucune n'est à elle seule payante. Excellent à deux joueurs comme à plus, ce jeu d'enchères (qui n'en n'est pas vraiment un) de placement et de majorité devrait enthousiasmer joueurs occasionnels comme joueurs invétérés.

Comme dit plus haut, on retrouve l'essence du mécanisme principal de San Marco avec ces différents lots de cartes qui seront utilisés pour les pseudos enchères lors de la phase II. Pourtant, contrairement à San Marco, c'est le hasard qui constitue les lots. De plus, stricto-sensu, ce ne sont pas réellement des enchères puisque chaque joueur bénéficiera d'avantages au prorata du nombre de cartes jouées... Mais le joueur ayant joué le plus de cartes aura un avantage substantiel sur les autres, un bonus pour le moins intéressant... La piste des Doges, qui indiquent l'influence que les joueurs peuvent avoir sur le Doge qui tranche les éventuelles égalités, introduit un préalable aux enchères particulièrement savoureux. L'influence subtile des bâtiments sur la main des joueurs et sur la façon de gérer les enchères apporte une foule d'options ludiquement riches et enthousiasmantes.

Le plateau de jeu s'avère très bien conçu, à la fois élégant et fonctionnel, ne manquant pas de rappeler de façon schématisée les différentes phases de jeu...

Au chapitre des regrets, on notera l'absence d'un petit récapitulatif expliquant les divers avantages et bonus des différentes enchères, bien que cela soit réellement utile que pour les toutes premières parties...

Si le jeu est parfaitement jouable à deux avec les règles de base, l'auteur a concocté une variante introduisant un joueur neutre qui le pimente de façon convaincante sans l'alourdir outre mesure. Ce nouveau Stefan Feld remplit parfaitement ses promesses avec ses règles fluides, élégantes et pleines de subtilités, son matériel et ses illustrations de qualité, sans oublier les multiples stratégies à mettre en œuvre et la thématique toujours aussi captivante de Sérénissime.



Noël 2013

32.50-€



DOSSIER

On aime :

- ▶ les règles fluides et bien écrites
- ▶ le matériel bien pensé
- ▶ l'interaction entre les joueurs
- ▶ le mécanisme de pseudo enchère



On n'aime pas...



- ▶ la piste des score qui manque de clarté
- ▶ l'absence de récapitulatif d'enchère

un jeu de Bernd Eisenstein illustré par Matthias Catrein (Jactalea)

Sagesse Antique

Peloponnes est un jeu à la fois simple et jubilatoire pour qui aime les jeux de développement subtils et bien pensés. Si les mécanismes n'en sont pas nécessairement novateurs, ils sont subtilement agencés, s'imbriquant parfaitement pour créer un jeu subtil et fluide.

Le système d'enchère, élément central du jeu, s'avère tout à la fois original et redoutable. Être chassé d'une tuile convoitée sans pouvoir déplacer sa mise sur une autre tuile s'avère souvent très pénalisant, forçant par là même les joueurs à bien penser son enchère. Enchère à un tour oblige, l'ordre dans lequel chaque joueur enchérit va évidemment s'avérer crucial. Ce dernier étant réglé par le montant des précédentes enchères, il faut parfois savoir temporiser, miser peu pour enchérir en dernier au tour précédent...

L'idée du chaînage des terrains est à la fois simple et brillante. Elle accroît l'aspect stratégique en donnant une indication essentielle sur les tuiles sur lesquelles tel ou tel adversaire ne pourra pas enchérir, faute de chaînon les liants au terrain précédent.

Le double décompte, qui évoque celui du Genial de Knizia, oblige les joueurs à développer leur civilisation de façon homogène.

L'apparition des désastres (Peste, Déclin, Tremblement de Terre, Sécheresse Tempête) qui ponctuent le jeu à la façon des événements de l'Année du Dragon étant gérée par le hasard, les joueurs devront garder un œil attentif sur les différents jetons déjà posés pour agir en conséquence car, comme toujours, « prévoir est mieux que guérir ». Gare aux joueurs ne prenant pas garde aux intersignes de la colère divine!

L'auteur a pensé aux joueurs solitaires en proposant un aménagement de règles et différents niveaux qui sont autant de challenges à relever. La phase d'enchère est évidemment absente de cette variante, privant le joueur d'une phase ludiquement riche, mais les amateurs d'optimisation apprécieront à n'en pas douter ce jeu en solitaire...

Quelle excellente idée que celle de Jactalea que de publier ce jeu qui sans eux n'aurait pas tardé à sombrer dans l'oubli... Comme tant de civilisations antiques! Et c'eut été dommage car Peloponnes impressionne par sa richesse et la simplicité de ses mécanismes. Les parties sont tout à la fois rapides, fluides et extrêmement tendues ... Espérons que le pari de l'éditeur, qui publie ici un jeu for éloigné de ses productions habituelles, portera ses fruits... En tant que joueur, on ne peut qu'espérer la sortie prochaine des extensions (elles aussi épuisées) qui enrichissent le jeu sans pour autant le complexifier... Mais pour l'heure, profitons pleinement du plaisir de jouer et de faire découvrir cet excellent jeu de développement et de gestion...

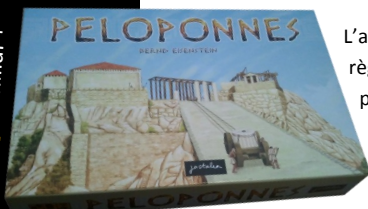
On aime :

- ▶ la qualité du matériel et des illustrations
- ▶ Le mécanisme d'enchère vicieux et original
- ▶ la gestion des catastrophes hasardeuses mais gérables
- ▶ les règles fluides
- ▶ les parties rapides et tendues
- ▶ la qualité du matériel (plus robuste que l'édition originelle)



On n'aime pas...

- ▶ La taille des caractères des règles



29.99€



un jeu de Jens Drögemüller & Helge Ostertag
illustré par Dennis Lohausen (Pegasus Spiele)

Un jeu exigeant mais passionnant

Après avoir été impressionné par le poids de la boîte, sitôt ouverte, on ne peut qu'être admiratif devant la profusion et la qualité du matériel proposé. Servi par des illustrations (signées Dennis Lohausen) et un design particulièrement soigné, le matériel est de grande qualité.

Les règles s'avèrent extrêmement denses (16 pages de règles et 4 d'appendices). La nouvelle qui introduit le corpus des règles immerge le futur joueur dans l'univers, ce qui ne sera pas pour déplaire aux rôlistes, accentuant la thématique de façon convaincante.

Les nombreuses redondances des règles qui précisent ou soulignent certains mécanismes pourront horripiler certains lecteurs mais le fait est qu'elles sont d'une grande clarté, malgré les nombreux rouages et mécanismes mis en œuvres. A leur lecture on se rend compte du saisissant travail réalisé pour rendre le matériel le plus fonctionnel possible. Les tableaux individuels ne se contentent pas d'être esthétiques et élégants : ils sont surtout très fonctionnels, avec une iconographie bien pensée ne laissant (et ne devant) rien au hasard.

L'idée de proposer une mise en place initiale (fonction du nombre de joueurs) pour une première partie est particulièrement judicieuse. D'une part parce qu'un mauvais placement initial pourrait nuire au développement de son peuple et aussi (et surtout!) parce qu'il permet d'entrer pleinement dans le vif du sujet, sans s'interroger longuement sur ses premières constructions.

Terra Mystica a incontestablement fait l'objet de nombreux réglages et ajustements, relatifs aux pouvoirs et aptitudes de chaque peuples. Chacun donnera lieu à des stratégies spécifiques, ajustée en fonction des peuples antagonistes, le tout assurant un excellent renouvellement des parties.

L'ordre dans lequel les tuiles Pointage apparaissent dans la partie oriente les diverses stratégie de façon saisissante. Les joueurs devront effectuer des choix cruciaux : obtenir des points de victoire en fonction de la tuile Pointage de la manche en cours ou développer son peuple pour gagner sur le long terme?

Le mécanisme de régulation du Pouvoir est à la fois simple et d'une rare subtilité, nécessitant une bonne gestion pour une utilisation optimale.

Les améliorations qui peuvent aider les joueurs adverses possédant des constructions adjacentes à gagner du Pouvoir tout en perdant des points de victoire s'avère particulièrement judicieux, offrant des choix cornéliens.

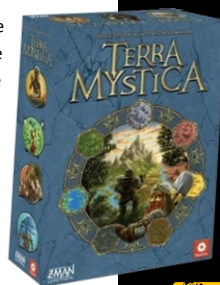
Pour remporter la victoire, les joueurs devront manier avec soin les différents (et nombreux!) paramètres du jeu. Faire preuve d'opportunité dans le choix des actions spéciale, action de pouvoir ou des tuiles bonus, mais aussi ajuster sa stratégie en fonction de la tuile Pointage active...

Clairement destiné à un public averti, tant par la richesse des stratégies possibles que par la durée des parties, Terra Mystica s'avère être un excellent jeu de gestion et de développement à la thématique forte et à la mécanique complexe mais tout à la fois fluide et cohérente.



Noël 2013

58€



[JdS] Geek

DOSSIER

On aime :

- ▶ la richesse du jeu
- ▶ la qualité et l'abondance du matériel
- ▶ l'élégance des illustrations
- ▶ l'iconographie bien pensée
- ▶ l'ingénieuse conception des tableaux individuels
- ▶ le mécanisme d'utilisation du Pouvoir
- ▶ la thématique bien exploitée



On n'aime pas...

- ▶ la redondance de certains passages des règles
- ▶ l'absence d'un résumé des différentes phases

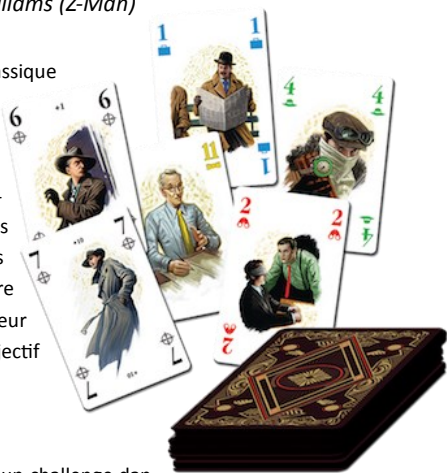


BLACK SPY

un jeu de Alan R. Moon illustré par Chris Quilliams (Z-Man)

Jeux d'espions...

Les amateurs de la Dame de Pique, devenu classique grâce à la firme de Redmond qui le propose depuis de longues années avec son célèbre système d'exploitation, seront en terrain connu... Partiellement tout au moins! Car si la Dame de Pique propose aux joueurs de se défausser de toutes cartes permettant de scorer (cœurs et dame de pique), les joueurs de Black Spy devront s'efforcer de le faire tout en tentant de récupérer les Espions de couleur qui permettront de réduire leur score, rendant l'objectif bien plus subtil et bien plus difficile!



Récupérer l'ensemble des cartes noires est là aussi un challenge dangereux mais le jeu en vaut incontestablement la chandelle! Le tout sera de prendre un risque mesuré car se lancer dans la course à l'équipe noire et y échouer privera sans nul doute le joueur imprudent de la victoire !

La Passe (reprenant les écarts de la Dame de Pique, moment où l'on donne des cartes à ses adversaires) s'avère être une phase particulièrement subtile. Car on ne doit pas uniquement fournir à la couleur puisqu'on doit aussi, si on le peut, jouer des cartes de même valeur! Dès lors les coupes franches seront plus difficiles à gérer...

Black Spy est au final un délicieux jeu de levée signé Alan R. Moon et cette présente réédition est un petit bijou au design soigné et attractif... un must have assurément!

L'auteur a pensé aux joueurs solitaires en proposant un aménagement de règles et différents niveaux qui sont autant de challenges à relever. La phase d'enchère est évidemment absente de cette variante, privant le joueur d'une phase ludiquement riche, mais les amateurs d'optimisation apprécieront à n'en pas douter ce jeu en solitaire...

Quelle excellente idée que celle de Jactalea que de publier ce jeu qui sans eux n'aurait pas tardé à sombrer dans l'oubli... Comme tant de civilisations antiques! Et c'eut été dommage car Peloponnes impressionne par sa richesse et la simplicité de ses mécanismes. Les parties sont tout à la fois rapides, fluides et extrêmement tendues ... Espérons que le pari de l'éditeur, qui publie ici un jeu for éloigné de ses productions habituelles, portera ses fruits... En tant que joueur, on ne peut qu'espérer la sortie prochaine des extensions (elles aussi épuisées) qui enrichissent le jeu sans pour autant le complexifier... Mais pour l'heure, profitons pleinement du plaisir de jouer et de faire découvrir cet excellent jeu de développement et de gestion...

On aime :

- ▶ le formidable design du jeu
- ▶ le classique de dame de Pique revisité
- ▶ les parties tendues et disputées
- ▶ la qualité du matériel



On n'aime pas...

- ▶ l'absence de single malt

DOSSIER

[10S] Familial +



13.50€



Un grand jeu minimaliste

Mascarade est un jeu aux mécanismes simples et épurés qui cache un jeu de bluff, de déduction et de prise de risque particulièrement exigeant, malin et ingénieux.

On retrouve en filigrane l'idée des personnages ayant chacun un pouvoir particulier que l'on trouvait dans Citadelles. Chacun a son utilité à un moment donné du jeu mais la difficulté sera de l'avoir en main à son tour de jeu et, accessoirement, de le savoir... Car le mécanisme simplisme d'échange (ou pas) de cartes est particulièrement malicieux...

On pourrait penser au prime abord que Mascarade est un jeu où la mémorisation occupe une place centrale! Ce serait aller un peu vite en besogne! Car c'est plus le bluff si cher à Bruno Faidutti qui est le rouage central du jeu! Le double guessing y règne en maître est un pur délice qui comblera d'aise les amateurs du genre...

Le jeu est exigeant car s'il faudra bien suivre les différents échanges, il faudra surtout repérer les joueurs qui devraient connaître avec certitude leur carte. Ceux-là s'avèrent bien sûr dangereux même si le bluff permet à un joueur de tirer son épingle du jeu.

Les variantes permettant à 2 ou trois joueurs sont à la fois simples et particulièrement vicieuses. La remarque « pour joueurs (encore plus) expérimentés » est loin d'être anodine et plus d'un joueur se perdra en conjecture tant l'ensemble des possibilités donne le vertige... Les parties sont aussi tendues et disputées à 2 qu'à 13 mais les sensations ressenties en fonction du nombre de joueurs sont pourtant totalement différentes. Pour commencer, 4 à 5 joueurs semble être la configuration idéale pour comprendre les rouages des règles et découvrir quelques un des personnages. Augmenter progressivement le nombre de joueur, ou choisir la mise en place alternative, permettra de découvrir peu à peu les autres personnages et appréhender en douceur leurs possibilités...

N'allez pas croire cependant que Mascarade est un jeu cérébral à réserver à ceux qui aiment se triturer et se torturer les méninges! On rit souvent de ses erreurs et il règne autour de la table une ambiance bon enfant très appréciable. Les joueurs aiment à réfléchir à voix haute pour brouiller (et surtout embrouiller) les réflexions des autres joueurs, tout en leur donnant un aperçu (volontairement erroné... ou pas) de leur façon de penser.

Si les illustrations des personnages sont somptueuses, l'aspect fonctionnel n'a pas été oublié pour autant. Chacun de leur pouvoir bénéficie d'une iconographie bien pensée et suffisamment explicite pour ne pas avoir à se référer à la règle. En plus d'être beau, le matériel est donc très ergonomique, ce qui ne gêne rien!

Deux doigts de bluff, un doigt de psychologie, une larme de mémoire, un soupçon de déduction, une once de prise de risque et vous obtenez un cocktail des plus savoureux. Bruno Faidutti signe avec Mascarade un petit chef d'œuvre ludique...



Noël 2013

14.95€



[JdS] Familial

DOSSIER



On aime :

- ▶ les illustrations somptueuses
- ▶ le matériel élégant
- ▶ l'iconographie bien pensée
- ▶ les règles minimalistes
- ▶ les parties tendues
- ▶ le double-guessing et la prise de risque
- ▶ un jeu intéressant de 2 à 13 joueurs



On n'aime pas...



▶ nada, rien, ce jeu est une bombe ludique!

un jeu de Matt Leacock illustré par C. B. Canga (Cocktail Games)

Pandémie Ludique

Le Désert Interdit s'inscrit dans la droite ligne de l'île Interdite en proposant un jeu coopératif à la fois familial et immersif.

Si le sable du désert a remplacé l'eau et que les aventuriers vont à nouveau lutter pour leur survie, on retrouve de nombreux éléments déjà présents dans le premier volet des aventures : des personnages assez similaires (si on omet l'alpiniste), des cartes équipements et

une mécanique de jeu somme toute assez analogue. Pourtant, deux éléments à la fois novateurs et bien appropriés viennent pimenter une mécanique éprouvée : la façon de récolter les éléments de la machine volante et l'introduction des réserves d'eau.

Ces derniers nécessitent de se coordonner, accentuant l'indispensable coordination des joueurs. Révéler un puits devient un enjeu capital et pour se faire, mieux vaut être plusieurs à en profiter, sous peine de voir un joueur mourir de soif dans les dunes de cet aride désert.

L'idée simple et élégante des cartes Cité qui sont autant de coordonnées permettant d'exhumer les pièces du vaisseau, est une trouvaille ludique savoureuse. La gestion de la tempête, qui évoque par certains aspects le jeu du taquin, est un mécanisme aussi savoureux qu'ingénieux. Le hasard du déplacement de la tempête de sable apporte un facteur chaotique appréciable, forçant plus encore les joueurs à coopérer pour désensabler certaines cases trop profondément enfouies et renforçant la thématique de façon saisissante.

Par la fluidité de ses mécanismes et à l'instar de l'île Interdite, Le Désert Interdit s'adresse à un large public. Parmi les jeux coopératifs, il occupe une place de choix : celle des jeux d'initiation qui permet de faire découvrir à des joueurs novice la richesse des jeux de société modernes. L'aspect coopératif confère au jeu une dimension des plus savoureuses et devrait séduire les nouveaux joueurs parfois rebutés par l'aspect de confrontation qui prédomine dans les jeux en général.

La thématique forte, en parfaite osmose avec les mécanismes du jeu, le matériel riche et élégant, le plateau modulable et les différents rôles et les différents challenge offerts par les conditions initiales seront autant d'atouts pour séduire le plus grand nombre...

On aime :

- ▶ les règles simples et fluides en parfaite osmose avec une thématique forte
- ▶ les différents niveaux de difficulté
- ▶ Le plateau modulable et les rôles qui modifient la physionomie des parties et assurent une grande jouabilité
- ▶ La gestion de la tempête de sable

On n'aime pas...

- ▶ l'aide qui se trouve au dos des cartes personnage

Crise sur le gâteau, l'éditeur annonce d'ores et déjà un troisième volet à cette saga pleine d'actions et d'aventures... on ne peut que s'en réjouir au vu de la qualité des deux premiers opus! ;-P

[IdS] Familial



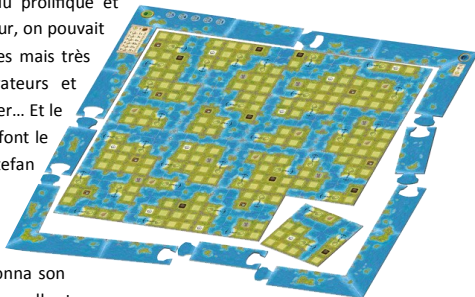
26.90€



un jeu de Stefan Feld illustré par Claus Stephan & Harald Lieske (Queen Games)

Embarquez sans attendre !

Amerigo est le dernier jeu en date du prolifique et inventif Stefan Feld... Avec un tel auteur, on pouvait s'attendre à un jeu aux règles touffues mais très fluides dotées de mécanismes novateurs et ingénieux et proposant de multiples façons de scorer... Et le fait est qu'Amerigo réunit tous les ingrédients qui font le charme et la saveur ludique des créations de Stefan Feld...



Dans Amerigo, les joueurs vont se lancer à la suite de l'explorateur florentin Amerigo Vespucci qui donna son nom aux Amériques pour explorer et coloniser de nouvelles terres.

Malgré des règles touffues, Amerigo est un jeu très fluide dont les différents mécanismes s'imbriquent fort élégamment pour servir la thématique d'exploration et de colonisation particulièrement présente.

La réutilisation de la tour de cubes pour déterminer le nombre de point d'action et les actions disponibles s'avère être une trouvaille délicate et originale qui apporte une note d'aléatoire subtile et légère. Elle donne une saveur toute particulière à la piste des Actions Spéciales qui permet d'accomplir des actions dont on sait que les cubes associés sont peu nombreux dans la tour... Cette piste d'action spéciale est d'ailleurs elle aussi une excellente trouvaille puisque jouer en premier peut être fort intéressant, tant dans la phase de navigation (pour installer un comptoir avant les autres joueurs) que de construction ou d'acquisition (production et planification de bâtiment mais aussi construction et progression)...

Ce mécanisme revisité de la tour est une vraie bonne idée qui permet d'avoir à chaque phase de chaque tour un panel de choix d'action assez restreint (pour des parties fluides) tout en ne faisant pas se succéder de façon immuable les différentes phases d'action (déplacement, canon, planification, progression construction, achat...). Ce faisant, la tour de cube casse la monotonie inhérente aux jeux de développement de façon convaincante et ingénieuse...

L'aspect modulaire du plateau, fonction du nombre de joueur, s'avère très pertinent, rendant le jeu tout aussi intéressant à deux qu'à trois ou quatre joueurs et assurant des parties toujours différentes de par la morphologie de la carte proposée...

Comme toujours dans les jeux de Feld, il y a plusieurs voies à explorer pour remporter la partie. Les différentes façons de scorer sont autant de stratégies à mettre en œuvre, et toutes peuvent s'avérer payante pour peu qu'on prenne la bonne décision au bon moment.



Amerigo est un excellent jeu de développement doté de mécanismes originaux et novateurs (Stefan Feld oblige) le tout étant en parfaite adéquation avec la thématique forte...



[JdS] Familial +



Noël 2013

49€

DOSSIER

On aime :

- ▶ les L'aspect modulaire du plateau
- ▶ la fluidité et la richesse des mécanismes
- ▶ les mécanismes originaux et novateurs
- ▶ la thématique très présente



On n'aime pas...

- ▶ la traduction trop approximative



un jeu de Wolfgang Kramer & Michael Kiesling
illustré par C. Dennis Lohausen (Gigamic)

Diamant Noir

Gueules Noires est un jeu de gestion qui entraîne les joueurs à revivre la première révolution industrielle au cœur des mines de charbons. Incarnant le propriétaire d'une mine de charbon, chaque joueur devra s'efforcer de la développer et de la faire prospérer.



Gueules Noires est typiquement un jeu à l'allemande doté d'une mécanique fluide et cohérente où le hasard est réduit à sa portion congrue. Difficile de ne pas apprécier l'osmose qui existe entre les règles, la thématique et le matériel proposé.

Le système désormais classique de pose d'ouvrier est aussi ingénieux qu'efficace. Contrairement aux autres jeux de ce type, qu'un adversaire ait choisi une action avant vous ne vous empêche nullement de sélectionner la même. Elle coûtera juste plus cher. Ce petit artifice renforce l'aspect familial du jeu tout en proposant une interaction appréciable.

Les cases (dans l'Usine de Berlin et pour les Commandes) permettant de piocher les cinq premières cartes de la pioche et d'en sélectionner une permettent de réduire le facteur hasard de façon simple et élégante. Elles seront bien évidemment convoitées si les berlins ou commandes proposées ne sont pas en adéquation avec les attentes des joueurs.

Le mécanisme, central, de la mine est lui aussi ingénieux, tant dans sa conception que dans sa réalisation matérielle. Il apporte ce petit plus immersif et indéniablement ludique qui fait les grands jeux.

Le jeu est bien équilibré. Aucune stratégie de développement ne semble l'emporter avec ces diverses majorités qui sont prises en compte au fil des parties. Le jeu est aussi fluide que les règles, les interactions nombreuses et les tours relativement rapides, même avec des joueurs (trop) calculateurs. La difficulté du jeu réside surtout dans le tempo à trouver, pour ne pas se retrouver démuné à la fin de la manche mais aussi et surtout en fin de partie... Utiliser ses ouvriers sans planifier les actions à venir et c'est là

faillite assurée!

Côté regrets, notons la présence de billets qui, personnellement, évoquent trop le Monopoly et s'avèrent peu pratique à l'usage. Pourtant, force est de reconnaître que des pièces auraient juré dans un matériel thématiquement bien pensé... Des lingots (en bois ou en carton) auraient peut-être été plus pertinents et plus ergonomiques, bien que plus coûteux sans doute à fabriquer.

Très original de par sa thématique, très accessible grâce à ses règles fluides et doté d'un matériel élégant et ergonomique, Gueules Noires est un excellent jeu familial pour joueurs avertis. Un petit bijou ludique de plus à

mettre au crédit des immenses et inventifs Wolfgang Kramer et Michael Kiesling...

On aime :

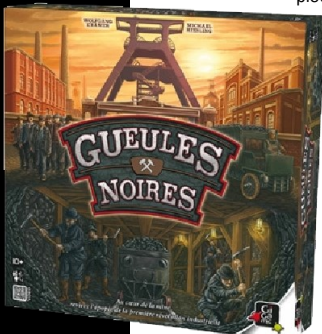
- ▶ les règles simples et fluides
- ▶ l'osmose entre la thématique et les mécanismes
- ▶ l'idée que toutes les actions restent disponibles pour tous
- ▶ le prix très raisonnable pour un jeu de ce calibre

On n'aime pas...

- ▶ Les billets



[10S] Familial +



33€

Corneille en Amériques

Le jeu nous transporte en 1803. Le président Jefferson n'a pas envoyé une mais plusieurs expéditions rejoindre traverser le continent d'est en ouest pour atteindre l'Océan Pacifique. Chaque joueur prend l'a tête de l'une d'entre elle et devra gérer au mieux ses ressources et collaborer avec les indiens et les trappeurs pour remporter cette course dans l'ouest sauvage...

Rarement une mécanique aura été aussi en osmose avec la thématique du jeu. Si la lecture des règles est un réel plaisir tant elles sont bien pensées et bien écrites. La cohérence de l'ensemble rend les différents rouages du jeu facilement assimilable et expliquables en peu de temps.

L'auteur a su habiller ingénieusement le mécanisme éprouvé de pose d'ouvriers (remplacé ici des indiens) d'une justification ludique, immergeant réellement le joueur dans l'ambiance. De même, le parcours des joueurs, remontant le fleuve, est un ingénieux mécanisme qui permet d'esquiver les traditionnelles pistes de score pour proposer un rouage ludique particulièrement original et efficace.

En lisant la règle en diagonale on pourrait penser que l'auteur s'est contenté de mixer dans son jeu plusieurs mécanismes à la mode, du hand-building, à la pose d'ouvrier, en passant par la gestion de ressources. Mais l'ensemble de ces mécanismes s'imbriquent si bien entre eux tout en collant parfaitement à la thématique que Lewis & Clark s'avère être un savoureux cocktail riche et néanmoins très digeste qui s'avère parfaitement équilibré...

Si les sublimes illustrations contribuent grandement à rendre chaque partie unique, notons que l'iconographie a été remarquablement bien pensée. Les capacités de chaque personnage sont ainsi compréhensibles en un coup

d'œil, évitant d'avoir à se référer à la règle après la première partie. De même la maquette des cartes, avec le rappel des Ressources Fournies par chaque carte présente sous forme de couleur dans l'angle supérieur droit renforce l'ergonomie de l'ensemble...



Noël 2013

38 €



[JdS] Geek

DOSSIER



Le joueur qui remportera la partie sera celui qui aura su optimiser au mieux ses actions. Lors de la première partie, on pourrait penser que les améliorations d'expédition sont des dépenses inutiles mais très rapidement, elle s'avère presque incontournable sous peine de voir son éclaireur revenir sans cesse sur ses pas, et son campement avancer à la vitesse d'une limace cul de jatte(?). De même, encombrer sa main de cartes inutiles ou redondantes est l'une des meilleures manières de faire du sur place et la case Départ ou la Remise de recrutement ne sont pas purement décoratifs!

Il faudra plus d'une partie pour maîtriser les subtilités et les différents combos qu'offrent les différentes cartes ou lieux et d'autant plus que l'utilisation réversible des cartes personnages nécessite un rodage avant de l'exploiter pleinement...

Avec sa variante solo, le jeu s'avère aussi délicieux seul qu'à deux joueurs ou plus. Le mécanisme de recul du pion éclaireur étant particulièrement subtil et vicieux... La combinaison gestion / course / optimisation rend Lewis et Clark très original voire unique en son genre, chaque tour mettra le joueur face à des choix cornéliens, rendant les parties tendues à souhait...

Premier jeu de Cédric Chaboussit, Lewis & Clark est un petit bijou ludique aussi bien pensé que superbement réalisé. Le plaisir ludique est incontestablement au rendez-vous avec une mécanique fluide originale qui induit de multiples stratégies. Nous guetterons avec intérêt les prochaines créations de ce jeune auteur dont la première réalisation est pour nous un réel coup de cœur...

On aime :

- ▶ les choix cornéliens
- ▶ la parfaite osmose entre mécanisme et thématique
- ▶ la qualité du matériel et la beauté des illustrations
- ▶ la fluidité des règles et la richesse du jeu
- ▶ l'iconographie très bien pensée
- ▶ l'excellente variante solo



On n'aime pas...

- ▶ On a cherché mais rien trouvé...



LES TROIS PETITS COCHONS

un jeu de Laurent Pouchain illustré par Xavier Collette (Purple Brain Creations)

Il était une (autre) fois

Pour Bruno Faidutti, un jeu doit avant tout raconter une histoire. Ce premier jeu édité par Purple Brain Creations respecte cet adage puisque sa thématique est construite autour du célèbre conte pour enfant dont l'origine semble remonter au XVIIIe siècle.

Ce sympathique jeu de dés permettra à des jeunes et moins jeunes de jouer de concert avec le même plaisir. La thématique du jeu est vraiment bien pensée et les petites entorses à l'histoire (les règles permettant de construire des maisons mélangeant les trois matériaux) sont parfaitement justifiées d'un point de vue ludique.

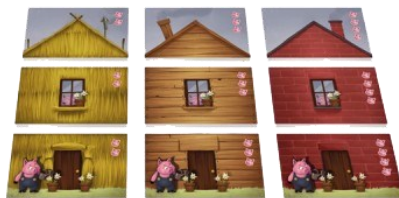
Le principe du stop ou encore est délicieusement bien pensé, avec l'arrivée du loup qui met un terme au tour du joueur. La roue, statistiquement bien pensée, incitera les joueurs à mettre en œuvre différentes stratégies, surtout si l'on joue avec les règles optionnelles...

La présence des pots de fleurs, rendant certaines cartes plus intéressantes que d'autres est à la fois simple et ingénieuse, incitant subtilement les joueurs à prendre le risque de relancer les dés.

La couleur des dés, noirs (comportant une face Loup remplaçant un toit) et blancs (ne comportant pas de/ face Loup), est aussi un facteur de choix déterminant dans la relance ou non d'un dé. Ou comment une idée apparemment anecdotique peut enrichir considérablement un jeu... Reste que cette subtilité mécanique s'avère difficile à appréhender pour les plus jeunes.

Le loup est le mécanisme d'interaction entre les personnages. Permettant d'abimer les maisons de ses adversaires, il apporte une légère touche d'agressivité dans un jeu de dé subtil et efficace. Quant à l'idée de souffler sur l'aiguille plutôt que de la faire tourner avec une pichenette, elle renforce la thématique et amuse beaucoup les enfants!

Si la thématique et la simplicité des règles rendent Les Trois Petits Cochons d'un abord aisé pour les plus jeunes, c'est avant tout le jeu familial par excellence, les petits mécanismes (couleurs de dés, pots de fleur, la roue Souffle) le rendant bien plus riche et subtil qu'il peut y paraître au prime abord... Un excellent jeu dans un élégant écrin...



On aime :

- ▶ la qualité du matériel et la boîte bien pensée
- ▶ la simplicité des règles
- ▶ un excellent jeu familial



On n'aime pas...

- ▶ Trop addictif ;-)



Noël 2013

19,90€



[JoS] Jeunesse

DOSSIER

Entretien avec Mickaël Bourgoïn

Propos recueillis par Laurent Ehrhardt pour les SdL



Le scénariste de Revanche (mais aussi de Ratafia, Junk, Cactus, Voies off ou Walhalla...) nous a accordé un sympathique entretien pour nous parler de Raison Sociale, son dernier album...

► **Bonjour et merci de vous prêter au jeu de l'interview...**
Merci à vous !

► **Question liminaire : êtes-vous farouchement opposé au tutoiement ?**

Uniquement les lundi 23 février entre 8h23 et 8h42, tu passes donc entre les mailles du filet !

► **Ouf, j'ai eu chaud ...**

Peux-tu en quelques mots nous parler de toi (parcours, études, âge et qualités, passions, numéro de carte bleue ou de comptes numérotés en Suisse...)?

J'ai passé un Brevet de technicien Dessinateur maquettiste à Lyon, où j'ai surtout étudié le graphisme, mais je crois définitivement que je n'étais pas fait pour ça... J'ai donc décidé de m'orienter plus vers le dessin pur, ce qui m'attirait vraiment depuis toujours. J'ai donc passé 4 ans à l'école Emile Cohl à Lyon, qui formait à l'illustration, l'animation et à la Bande Dessinée principalement. J'y ai rencontré beaucoup de gens talentueux, et des amis précieux qui m'ont aidé et continuent d'ailleurs à m'aider à progresser, artistiquement et humainement.

Passions : musique principalement, que j'aimerais avoir plus le temps de développer. Je suis d'une banalité à toute épreuve, car je ne dispose que de 24h par jour comme la plupart des gens sur terre, et la bd c'est plutôt chronophage, il faut donc faire des choix ! Je viens de découvrir la plongée et j'avoue que ça me plaît beaucoup également, mais on arrive à la fin de saison, il va donc falloir attendre les beaux jours pour s'y remettre !

Qualités : A part être le meilleur, le plus beau, le plus majestueux, et le plus grandiose, je vois pas...

Pour le numéro de carte, désolé mais je suis pudique à ce niveau là... Et comment savez-vous pour les comptes en suisse ?!!

► **Enfant, quel lecteur étais-tu? La BD occupait-elle déjà une place de choix ? Quels étaient alors tes auteurs de chevet ?**

Je n'ai jamais été un grand lecteur enfant, que ce soit bd ou roman. Je lisais les classiques comme tout le monde, mais j'ai vraiment découvert des auteurs qui m'ont marqué assez tard. Enfant, par contre, je me rappelle avoir passé des après midi à dessiner avec un ami des bd, c'était du cadavre exquis mais pour nous c'était top parce qu'on inventait l'histoire au fur et à mesure, et ça prenait forme sous nos yeux très vite ! Et j'ai passé pas mal de soirs à dessiner en regardant des films avec ma famille.

► **Devenir auteur de BD était-il un rêve de gosse ?**

Je voulais faire du dessin, mais sans trop savoir quoi. Je n'ai jamais voulu être astronaute ou pompier... Evidemment, j'ai voulu être une rock star à l'époque du collège... ça n'a pas marché visiblement !

► **En 2006 paraissait le premier tome du magnifique Codex Angélique mettant en scène un jeune homme de bonne famille perdu dans le Paris de la Belle Epoque. Comment est né ce qui fut ta première série?**

Après avoir fini mes études, j'ai commencé à travailler sur différents projets bd qui n'ont pas abouti. Thierry Gloris m'a un jour envoyé son scénario du Codex Angélique que j'ai laissé trainer un moment sans trop l'ouvrir, j'attendais à ce moment des réponses d'éditeurs sur un autre projet. Finalement, j'ai fini par le lire et j'ai trouvé beaucoup de choses que je voulais raconter, ça m'a emballé. On a commencé à travailler ensemble, le projet d'avant n'ayant pas été accepté.

Un fait marrant sur cette série c'est qu'on ne s'est rencontré en vrai qu'à la sortie du premier tome! On échangeait beaucoup par téléphone, mails, mais on habite plutôt loin l'un de l'autre et on n'a pas eu l'occasion de se voir en vrai plus tôt.

► **Le premier opus de Blue Note vient de paraître chez Dargaud, sur un scénario co-signé par Mathieu Mariolle et toi-même. Vous avez déjà travaillé**





ensemble sur Shanghai dont tu assurais le story-board. Comment est née l'envie de créer cette nouvelle série?

Justement du fait de connaître Mathieu avant qu'on commence à travailler ensemble. C'est lui qui m'a proposé de monter un projet, et j'avais envie, après avoir travaillé 4 ans sur l'histoire d'un autre, de me plonger dans l'écriture, d'y mettre les mains. Mathieu avait envie également de travailler comme ça, donc on a commencé à discuter de ce qu'on voulait raconter, les ambiances, les thèmes,...

► Comment vous êtes-vous organisé pour écrire ce scénario à quatre mains ?

On a beaucoup discuté ! On s'est fait des sessions où je montais le soir, on passait trois ou quatre jours à échanger des idées. Puis des passages où on se renvoyait la balle par mails, et ainsi de suite. L'histoire est montée petit à petit.

► Comment s'est construit le personnage de Jack Doyle, tant graphiquement que scénaristiquement? Quel rapport entretient-il avec le boxeur irlandais éponyme qui fut ténor et acteur à Hollywood ?

On voulait un boxeur qui ait autre chose en tête que devenir champion du monde. On préférait qu'il soit en quête de quelque chose de personnel au travers de la boxe, et le personnage a pris forme en même temps que l'histoire, ce qui a donné une cohérence entre son caractère et l'époque dans laquelle il vit.

D'un point de vue graphique, j'ai essayé de le faire plutôt naturel, il n'est pas bodybuildé, il a du gras au ventre, ce n'est pas non plus le beau gosse à la mèche rebelle. C'est juste un type normal, certes massif, mais humain.

Et aucun rapport avec le boxeur éponyme, c'est juste un clin d'œil.

► Coburn a un petit quelque chose de Gabin... Théo Egan, un petit côté James Cagney... Comment s'est fait le « casting » de l'album ? L'élaboration de l'apparence des personnages s'est-elle faite conjointement à l'écriture du scénario? A-t-elle beaucoup évolué au fil du temps ?

Pour Coburn, j'ai très vite pensé à Gabin et à l'imaginant, avec une vraie gueule, et en même temps un côté paternel qui convenait bien au personnage.

Théo, c'est la fouine, le petit roquet qui a les dents qui rayent le parquet. Je le voulais plutôt frère, en comparaison avec Jack, car cela crée des interactions intéressantes entre les personnages, un bon rapport de forces. Je n'avais pas vraiment d'acteur en tête quand je l'ai dessiné, mais Cagney aurait été parfait au final !

Lena, c'est la femme fatale au premier abord, mais finalement pas tant que ça. Elle devait être belle, attirante, et finalement je lui trouve beaucoup de caractère quand elle est en tenue de ville. Elle fait vraiment partie de son époque.

Il y a d'autres personnages qu'on a pensés à l'écriture du scénario mais qui n'apparaîtront que dans le deuxième tome, donc je n'en parle pas trop pour l'instant. Mais j'avais en tête des morphologies quand on élaborait l'histoire, que j'ai dessinée quand on avait déjà bien avancé l'histoire.

► Bien que le lecteur ait la furieuse impression que l'action se passe à New-York, le lieu exact est laissé dans le flou. Comment s'est construite cette cité imaginaire et pourquoi avoir choisi de ne pas la nommer ?

Il n'y a pas de date précise, ni de ville précise car on est dans une vision fantasmée d'une époque qu'on n'a jamais vécue. Et l'idée n'est pas de montrer comment était telle ou telle ville à telle date précise, mais de plonger le lecteur dans cette vision qu'on a de cette époque.

Si la ville est presque un personnage à part entière dans notre histoire, elle reste un cadre qui permet à nos personnages d'évoluer, et je voulais à tout prix éviter le côté carte postale, du style Jack en haut de l'Empire State Building.

Pour finir je n'avais pas envie de me limiter à dessiner tel ou tel bâtiment à ce moment-là, ce n'est pas le but de cette histoire, et je trouve cela plutôt ennuyeux de dessiner exactement un bâtiment, avec le bon nombre de fenêtres, le bon panneau à la bonne place.

► Ecrire cette histoire se déroulant dans le monde de la boxe dans les dernières heures de la prohibition a-t-il nécessité de nombreuses recherches documentaires et picturales? Quelles furent vos principales



ENTRETIEN

sources?

Forcément, pour plonger le lecteur dans une époque précise et que ce soit crédible, il faut avoir recours à de la documentation. Les films représentant cette époque sont très utiles à ce niveau, et mon ami internet me rend des services très souvent. Après, je ne suis pas non plus du genre à représenter très exactement les choses, j'essaie plutôt de transmettre une émotion au travers d'une époque, j'ai donc pris des libertés, si on se penche sur les costumes, ce n'est pas exactement ça, mais l'essentiel pour se sentir dans l'ambiance est là si j'ai bien fait mon travail !



► **Serait-il possible, pour une planche donnée de visualiser les différentes étapes de la réalisation d'une planche, du scénario en passant par le rough, le crayonné, l'encre et la mise en couleur ?**

Je n'ai pas de crayonné à vous montrer, car je les gomme une fois mon encre effectué, mais je peux vous montrer story-board, encre, et couleur.

► **Quelle étape de réalisation de l'album t'a procuré le plus de plaisir ?**

Le storyboard c'est pour moi l'étape où je m'éclate le plus dans la réalisation d'un bd, parce que c'est là que tout le travail effectué en amont prend vraiment forme. C'est parfois là également qu'on se rend compte si quelque chose ne fonctionne pas dans la narration, l'histoire.

► **Une fois que tu t'es attelé à la planche à dessin, le scénario a-t-il connu des modifications ?**

Oui ! on a dû refaire une scène (celle où Jack et Lena s'embrassent) alors que je l'avais déjà encrée... C'est rageant, mais à la relecture, la première version ne fonctionnait pas, c'était redondant avec la scène précédente avec ces deux personnages, et il ne faut pas ennuyer son lecteur ! On a donc repensé la scène, et ça nous a fait modifier quelques détails, mais il ne fallait pas tout bouger car le deuxième album allait être complètement bouleversé également. J'ai donc dessiné 72 pages pour un album de 70 !

► **Comment ont été élaborés les dialogues (très percutants!) de l'album ?**

Un dialogue, en tous cas dans mon cas, ça se travaille longtemps ! Mathieu m'envoyait le découpage, je lui proposais une version différente, on se renvoyait la balle comme ça, et les dialogues ont été élaborés par moment de cette même manière. J'ai besoin de réécrire 10 fois, 15 fois un dialogue sur une scène, avant qu'il soit correct. Après le story-board, on modifie encore certaines choses qui sont dites par l'image, et qu'on n'a pas besoin de redire par le texte. Et quand on relit l'album, on modifie encore les dialogues. Jusqu'à la fin, des modifications peuvent s'effectuer.

► **La musique occupe une place très importante dans l'album. Pourquoi avoir choisi d'en faire quelque chose de presque palpable ?**

C'est une question à laquelle je ne pourrai répondre que lorsque le deuxième tome sortira !

Dans quelle ambiance sonore travailles-tu habituellement? Silence monacal ? radio ? Musique de circonstance ? D'ailleurs, quelle B.O. conseillerais-tu pour lire cet album ?

J'aime travailler en musique, dans le silence également, ça dépend vraiment de mon humeur. Je n'écoute pas la radio, et j'alterne les styles selon l'envie du moment.

Et surtout que des B.O., Charlie Parker, Ella Fitzgerald, Louis Armstrong, Cab Calloway, etc... tous les grands de cette époque en gros !

► **Pour quand est prévu le second tome de Blue Note ? As-tu d'autres projets sur le grill ?**

Si les étoiles s'alignent, le deuxième tome est prévu pour la rentrée prochaine... Mais c'est si les étoiles s'alignent...

Actuellement, en parallèle de ma bd, je travaille avec Yann Tisseron et Anthony Jean sur un projet que l'on avait envie de faire depuis un moment, illustrer l'Odyssée. C'est chez Glenat et si le vent va dans notre sens, ça verra le jour vers Noël 2014, un chouette cadeau à faire !

► **Quelles sont pour toi les grandes joies et les grandes difficultés du métier d'auteur de BD ?**

Les joies d'abord : la possibilité de raconter, transmettre des émotions, partager des points de vue avec un lectorat, et ce avec peu de moyens contrairement à un film par exemple. On peut plus facilement être maître d'un projet. Le fait de travailler en collaboration est également une joie dans ce métier, on apprend énormément avec les autres, pourquoi s'en priver ? !

Les inconvénients : le manque de sociabilité au jour le jour, c'est un des plus gros inconvénients ; quand tu bosses sur une bd, tu te retrouves tout seul devant ta page, l'étape de collaboration citée au-dessus s'effectue avant, à la phase d'écriture. Et l'autre gros inconvénient pour moi, c'est le côté marathon : une bd c'est un an, par album. Dans le cas de Blue Note, un an et demi. Et en un an et demi, j'évolue, j'ai des envies, des besoins artistiques que je ne peux pas assouvir, parce que je me suis engagé sur un projet. C'est super frustrant, et j'ai l'impression qu'il me faudrait une deuxième vie pour réaliser tout ce que je veux. Pour finir, il me manque le côté direct d'un rapport avec le public, comme en musique lors d'un concert.

► **Tous médias confondus, quels sont vos derniers coups de cœur ?**

En roman, le Loup des Mers de Jack London que j'ai lu assez récemment, une claqué énorme ! En jeu vidéo, Journey est incontestablement le jeu qui m'a le plus scotché, je l'ai découvert

récemment également.
En musique, la B.O. de Journey de Austin Wintory, absolument magnifique.
En bd, Ma Révérence de Lupano et Rodguen, superbe.

► **Y a-t-il une question que je n'ai pas posée et à laquelle tu souhaiterais néanmoins répondre ?**
La dernière question du questionnaire de Bernard Pivot : Si Dieu existe, qu'aimerais-tu qu'il te dise quand tu arrives au paradis ?
-Viens, je t'emmène à l'étage d'en dessous, y a des soirées d'enfer !

► **Pour finir et afin de mieux te connaître, un petit portrait chinois à la sauce imaginaire...**

Si tu étais...

un personnage de BD: Batman
un personnage mythologique: Ulysse
un personnage de roman: Loup Larsen
une chanson: whole lotta love
un instrument de musique: La guitare
un jeu de société: Echecs
une recette culinaire: Onglet de bœuf sauce au poivre, simple mais tendrement efficace !
une pâtisserie: Crème brûlée (c'est considéré comme une pâtisserie ?)
une ville: Barcelone
une qualité : parfait.
un défaut: menteur, car la perfection n'existe pas...
un monument: Stonehenge
une boisson: Mojito
un proverbe : Bien faire et laisser dire

► **Un dernier mot pour la postérité?**
Equidistant.

► **Un grand merci pour le temps que tu nous as accordé!**

Pour aller plus loin

► **La chronique de l'album**



ENTRETIEN BD



Entretien avec Henscher

Propos recueillis par Laurent Ehrhardt pour les SdL

Henscher, le scénariste de la formidable série de medieval-fantasy qu'est le Banni répond longuement à toute nos question sur son travail de scénariste et sur le Banni en particulier.



► Bonjour et merci d'avoir accepté de répondre à notre interview !

Question liminaire : êtes vous farouchement opposé au tutoiement ? (Sinon, je peux me faire violence !)

Henscher : Je suis plutôt farouchement opposé aux efforts superflus, donc je vais t'épargner celui-là. Va pour le tutoiement, donc.

► Merci! Peux-tu nous en dire un peu plus sur toi? (parcours, études, âges et qualité, passions, numéro de carte bleue ou de comptes numérotés en Suisse...)

J'ai 37 ans, je vis près de Paris, où je travaille depuis 12 ans comme scénariste de jeux vidéo pour Ubisoft – je suis aujourd'hui leur directeur d'écriture. J'ai une formation assez classique, avec un cursus en fac d'histoire. Je suis arrivé tardivement à l'écriture, même si je la pratique depuis que je sais tenir un stylo. Je suis passionné de science-fiction, de géopolitique, de littérature et bien évidemment de jeux sous toutes les formes – j'ai une longue carrière de joueur de jeux de rôles derrière moi, notamment. Dès que j'en fais ouvrir un, je te communique mon numéro de compte à Berne.

► Sans indiscrétion, sur quel(s) jeu(x) vidéo as-tu travaillé et quel était ton rôle dans leur développement ?

J'ai travaillé sur tous les jeux à fort contenu narratif sortis chez Ubisoft depuis 2002. Cela inclut aussi bien la série des *Splinter Cell* que celles des *Prince of Persia*, *Far Cry*, *Rainbow Six*, *Ghost Recon* ou encore *Assassin's Creed* ou le futur *Watch Dogs*. Pour ne citer que les plus connus. Mon rôle consiste à accompagner les projets, et plus particulièrement les scénaristes, et à travailler avec eux à chaque étape d'avancement de la narration – pitch, création des personnages, trame, dialogues, enregistrements de ces derniers. Par extension, je suis également associé à tous les produits dérivés narratifs, comme les romans ou les films éventuels tirés des jeux. De façon plus spécifique, j'ai été impliqué comme scénariste directement sur *Far Cry Instinct*, *Prince of Persia : Les deux Royaumes*, *I Am Alive* et *Ghost Recon Future Soldier*. (Lire : j'ai été intégré à l'équipe de développement).

► Ta pratique du jeu de rôle est-elle pour beaucoup dans ton envie de conter des histoires ?

Le jeu de rôles a joué un rôle fondamental dans la construction de mon imaginaire. Ce sont mes parents qui m'y ont initié quand j'avais 8/10 ans (j'ai commencé par les Livres dont vous êtes le héros), et je n'en ai plus décroché par la suite. Cela m'a notamment appris à gérer les attentes d'un public – j'étais souvent maître de jeu – et l'importance à la fois de personnages intéressants, complexes, et de l'apport d'un public dans ce qu'on



ENTRETIEN
BD



lui raconte. Ce qui est primordial, c'est que ce que l'on raconte « parle » aux gens. Si ce que l'on écrit a une force d'évocation suffisante, c'est le lecteur qui va venir injecter de lui-même du contenu, en lisant entre les lignes.

Je me rends compte que c'est un peu absurde dit comme ça. En BD, par exemple, tout repose sur l'ellipse, sur la suggestion de ce qui se passe entre deux cases, deux pages, deux séquences. C'est ce que j'appelle « faire travailler le lecteur », au sens où il va de lui-même compléter l'histoire. D'où certaines entames et chutes de scènes un peu brutales dans mes histoires.

Contrairement à une bonne partie de la production actuelle, où on prend le lecteur pour un imbécile auquel il faut tout préciser notamment à travers des dialogues explicatifs souvent atroces et redondants, je préfère pour ma part faire confiance au lecteur. Jusqu'ici, la méthode a plutôt bien marché, donc je touche du bois. Je précise que je n'ai rien inventé – des gens comme Matz, Fabien Nury ou Xavier Dorison ont recours au même parti pris, et avec quel résultat.

► Quels furent tes jeux de rôle de prédilection?

J'ai beaucoup, beaucoup joué à *Star Wars* – vraiment beaucoup. C'est sans doute l'univers le plus riche, le plus cohérent, et le plus souple, qui se prête autant à la comédie qu'à une ambiance sombre, mettant les personnages face à de vrais choix moraux. Et la gamme de suppléments éditée par West End était tout simplement magnifique. Des années plus tard, quand j'ai travaillé sur un jeu dans l'univers de *Star Wars*, mes références tirées de l'univers du jeu de rôle étaient parfaitement valables face aux gens de chez Lucas.

Également, je suis un grand fan de *Shadowrun*, à mon avis l'une des plus belles œuvres cyberpunk après William Gibson, et un grand amateur de jeux d'ambiance comme *Kult*, l'Appel de *Cthulhu*, *Deadlands*, ou encore *Unknown Armies*. J'ai également beaucoup joué à *Nephilim*, à la grande époque de Multisim. C'était le bon temps, quand les jeux vidéo n'avaient pas supplanté tout un pan de notre imaginaire... (Mode vieux con)



► Si tu devais en quelques mots expliquer le jeu de rôle à ma grand-mère, que lui dirais-tu ?

Je dirais que c'est comme une veillée au coin du feu, sauf que l'auditoire intervient dans le récit du conteur, et qu'il influence le cours de l'histoire. Et j'évitais de lui détailler certaines histoires que j'ai pu raconter. Nous ne voulons pas effrayer grand-mère !

► Enfant, quel lecteur étais-tu ? Quels étaient alors tes auteurs de chevet ?

Je viens d'une famille dans laquelle la télévision est arrivée très tard – j'avais 12 ans quand mes parents ont accepté d'en acheter une. Du coup, j'ai grandi dans les livres dès mon plus jeune âge. J'écumais les bibliothèques municipales chaque mercredi, et je devorais toutes sortes d'ouvrages, dont des BD. Je lisais de tout, sans exception, et de préférence des ouvrages qui n'étaient pas de mon âge, notamment en BD.

Parmi mes auteurs de chevet, Tolkien a été une véritable révélation. J'ai du lire le Seigneur des Anneaux à 10 ans, et cela m'a marqué pour toujours. Curieusement, aujourd'hui, j'accroche beaucoup moins à cet ouvrage.

Sinon, pèle-mêle, j'adorais Jack London et Mark Twain (j'ai longtemps cauchemardé sur Joe l'Indien). Plus tard, à l'adolescence, j'ai découvert Moorcock, Lovecraft, Gibson et Ludlum, qui ont constitué le socle de mon inspiration – je les plagiais tour à tour dans ce que j'écrivais quand j'avais 15 ans. Ce n'est que plus tard que je me suis mis à Neal Stephenson, George Martin, Dan Simmons ou même, très récemment, Stephen King – que je n'avais jamais lu.



► Devenir auteur de BD, était-ce un rêve de gosse ?

En réalité, je ne me suis intéressé que très tardivement à la bande dessinée, en tant que vecteur d'écriture. Plus jeune, je voulais écrire des romans – je n'ai toujours pas renoncé, d'ailleurs – et je n'envisageais pas la bande dessinée pour faire vivre mes personnages. Ce sont des rencontres qui m'ont peu à peu amené à m'intéresser à la BD, et à écrire pour un dessinateur. Et notamment celle avec mon meilleur ami, Djib, qui prépare actuellement Cloaca Maxima chez Akileos, un album jeunesse auquel je crois beaucoup.

► En février 2008, Casterman publie ton premier album, *le Seigneur des Couteaux*, mis en image par Fabien Rondet... Comment es-tu passé de l'autre côté de la barrière?

Autant le dire, mes débuts en BD ont été catastrophiques. Le premier dessinateur avec lequel j'ai monté un dossier était un élève de Chauzy, que m'a présenté Matz. Nous avons bricolé un polar politique dans lequel un parti d'extrême droite se servait des principaux groupes criminels parisiens pour faire régner l'insécurité et influencer sur les



élections présidentielles.

Notre seul rendez-vous avec un éditeur fut chez Delcourt, et tout compris, il dura 10 minutes, pendant lesquels notre interlocuteur ne m'adressa pas la parole. Je compris ce jour-là la place ingrate qui était celle du scénariste de BD. Je ne l'ai jamais oubliée. (Le plus drôle, c'est qu'on s'est retrouvés côte à côte à un diner un soir, du coup on a rattrapé le temps perdu)

Il faut savoir écrire pour soi dans ce métier, et évidemment pour le dessinateur avec lequel on travaille, mais n'attendre aucune reconnaissance ou considération, que ce soit de la part des éditeurs ou des lecteurs. Si elle doit venir, c'est un heureux accident plus qu'autre chose. Mais dans la majeure partie des cas, vous serez oublié, négligé, et vous resterez dans l'ombre.

Mon compagnon de galère fut tellement ulcéré par l'accueil fait à notre projet – plus que médiocre, disons le tout net – qu'il renonça à la BD. Par contre, il me présenta un de ses amis, dessinateur lui-aussi. C'est comme ça que j'ai rencontré Fabien, avec qui j'ai monté un projet cyberpunk – l'un de deux termes à ne jamais prononcer devant un éditeur, avec « post-apocalyptique », je dis ça pour les aspirants auteurs qui nous lisent.

Nous l'avons envoyé à la terre entière, qui l'a refusé à l'unanimité, sans exception. Je crois rétrospectivement que ce n'était pas forcément le genre d'univers dans lequel Fabien était le plus à son aise. Et puis nous nous faisons une confiance relative à l'époque, donc nous ne nous disions pas les choses clairement quand l'un de nous deux voyait un problème dans le travail de l'autre. Vous n'allez jamais très loin dans ce cas de figure.

Quand Fabien m'a dit qu'il aurait aimé monter un second projet, je lui ai soumis une histoire médiévale très sombre, très tourmentée, particulièrement violente, et éminemment « sensible ». Je suis parti 15 jours en vacances, et à mon retour, il avait abattu un travail phénoménal de recherches sur le sujet. Selim l'assassin était né. Curieusement, ce projet n'a eu aucun problème à convaincre un éditeur – Casterman, en l'occurrence. Même si, en tant que parfaits débutants, nous avons du montrer patte plus que blanche.

Ainsi, nous avons du soumettre l'intégralité du storyboard dialogué du premier tome, puis les 10 premières planches storyboardées et dialoguées du tome 2, auquel nous n'avions même pas réfléchi à l'époque. Le tout en 3 mois de temps. Je crois que j'ai rarement autant travaillé de ma vie pendant cette période.

Mais au bout du compte, le projet a été accepté et nous nous sommes ainsi retrouvés de l'autre côté de la barrière.



ENTRETIEN BD

► En janvier 2010 Le Lombard publie le premier tome d'une trilogie de médiéval-fantasy signé par un jeune dessinateur impressionnant de maîtrise, Tarumbana...

Comment est né ce projet et comment as-tu rencontré ce dessinateur époustouflant?



Au tout départ, le Banni avait été conçu pour Alex Alice. Ou, tout du moins, j'avais ce pitch en tête avec ce personnage de vieille gloire alcoolique, aigrie, malade, et bannie, et je me suis « tout naturellement » dit qu'Alex Alice était l'homme de la situation. Je m'apprêtais à lui envoyer un mail quand on m'a informé qu'il était désormais très pris par son projet sur Siegfried.

Du coup j'ai renoncé, et j'ai commencé à travailler avec un dessinateur que m'avait présenté un ami. Ledit dessinateur a rapidement renoncé, le médiéval légèrement fantastique n'étant finalement pas sa tasse de thé. Je me suis donc retrouvé avec un projet orphelin, donc j'étais pourtant convaincu dur comme fer qu'il avait un réel potentiel et que j'avais le doigt sur « quelque chose » avec cette histoire.

C'est là qu'internet est venu à mon secours.

A l'époque, je fréquentais déjà le forum du Café Salé. Ni une ni deux, je suis allé pitcher mon projet dans la section Scénario, dont je m'occupe désormais. Deux dessinateurs m'ont rapidement contacté, et Tarumbana était l'un d'eux. Il avait arrêté la BD depuis plusieurs années, mais quand il a lu le pitch du Banni, il a été conquis et il a plongé dans l'aventure.

Il y avait « quelque chose » dans les tous premiers dessins qu'il m'a envoyés, mais rien qui ne laissait présager de la claque hallucinante que je me suis prise quand j'ai vu la première planche terminée du dossier de présentation. Sans rire, c'était par endroits du niveau d'un Alex Ross, rien de moins.

C'était d'autant plus époustouflant que ce dessinateur dont je ne savais rien – nous avons travaillé quasiment un an ensemble avant de nous rencontrer – ne vivait absolument pas de son art, loin de là. Il dessinait de temps à autres pour son plaisir, mais il travaillait dans un entrepôt où il déplaçait des caisses. Quand j'ai vu sa planche d'essai,

je me suis promis qu'il ne retournerait plus jamais à l'entrepôt. Que ce soit avec ou sans moi, il percerait, et j'allais tout faire pour que cela arrive.

C'est ainsi qu'en janvier 2008, armé du dossier du Banni, et poussé par Julien Blondel, je suis descendu faire le tour des éditeurs à Angoulême... La sauce a tellement bien pris que nous avons eu le luxe inouï de choisir notre éditeur pour ce projet, chose rare s'il en est, surtout pour des débutants.

►Comment as-tu travaillé les personnages de ta saga? Chacun d'entre eux a-t-il fait l'objet d'une fiche détaillée comme on peut le voir dans les jeux de rôle?

Chaque personnage dispose d'une description plus ou moins longue selon son importance d'origine dans l'histoire – importance qui peut évoluer au fil du projet. Je m'attache assez peu à la description physique d'un personnage, sauf élément clef comme un personnage borgne, manchot, ce genre de chose. Pour le reste, je suis assez vague sur l'aspect physique. Par contre, je fais une description psychologique très poussée des personnages, en insistant notamment sur leur rapport aux autres personnages, et leurs objectifs et désirs. C'est de ce profil psychologique dont je veux que le dessinateur s'impregne, afin d'accoucher de sa vision de tel ou tel type de personnage. Très souvent, les dessinateurs avec lesquels je travaille « trouvent » les personnages bien mieux que je n'aurais jamais pu les décrire physiquement. Ensuite, évidemment, on fait des retouches ensemble au besoin.

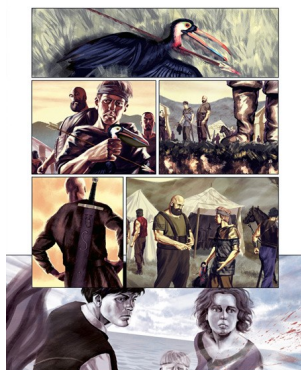
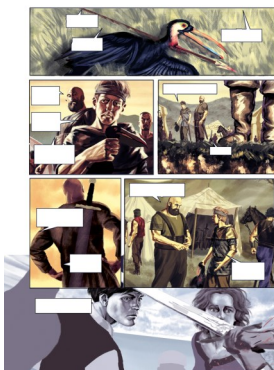
►Quelles indications as-tu donné à Tarumbana pour l'élaboration des décors et de l'apparence des différents personnages ?

J'agis pour les décors de la même façon que pour les personnages. J'insiste beaucoup sur des éléments évocateurs, sur des types d'ambiance, de matières, plutôt que de faire une description par trop précise des environnements. Encore une fois, il me semble primordial que le dessinateur s'approprie l'univers. Mon rôle se cantonne vraiment à titiller au mieux sa créativité et son imagination. Si ce que j'écris l' « emmène », alors je sais que quoi qu'il me présente, cela collera parfaitement à ce que j'avais en tête, de façon parfois confuse – je ne réfléchis pas de façon très graphique, c'est ma grande faiblesse.

►Outre le Banni, quel personnage as-tu particulièrement aimé mettre en scène?

J'ai de l'affection pour tous mes personnages, mais j'avoue que j'ai un faible pour le duc Amaltek – dont je reconnais qu'il a beaucoup évolué après que j'ai vu la performance d'Heath Ledger en Joker dans The Dark Knight - et surtout, pour le vilain (gros) canard, Alaric. Pour la petite histoire, ce personnage ne devait pas survivre à sa première rencontre avec le Banni. Mais quand Tarumbana l'a retravaillé et m'a présenté sa version





définitive, il m'est apparu évident qu'on ne pouvait pas se débarrasser d'une telle « gueule » de cette façon. De fait, il est appelé à jouer un rôle non négligeable dans la suite des évènements.

Je crois beaucoup à la volonté intrinsèque d'un personnage que l'on a créé. Il arrive souvent que malgré tous nos efforts, les personnages se mettent à refuser de faire ce qu'on avait prévu de leur part, et « expriment » des désirs différents, qui font évoluer la vision que l'on avait de sa propre trame. Cela a été le cas avec Alaric, comme avec d'autres personnages, que je ne dévoilerai pas ici, pour ne pas trop spoiler.

►Comment avez-vous organisé votre travail avec Tarumbana ? Du synopsis à la planche finalisée, quelles furent les différentes étapes de votre travail? Serait-il possible, pour une planche donnée, de voir les différentes étapes de sa réalisation?

Pour le moment, je ne sais pas travailler autrement qu'en écrivant un script avec une première proposition de découpage. J'imagine que je pourrais gagner un temps précieux en ne me préoccupant pas du découpage et en laissant cette tâche au dessinateur. Il faudrait que je teste pour voir ce que ça donne. Sur un prochain projet, sans doute.

Je décris l'action d'une planche donnée case par case, en indiquant les strips, et en intégrant les dialogues. Cela ressemble beaucoup à ce qu'on peut trouver dans un script de film, sauf que parfois, je ne résiste pas à la tentation de donner des indications de mise en scène – sur l'angle de vue, le cadrage, l'avant plan et l'arrière plan. Je peux donc être parfois très directif... et me fourvoyer complètement.

De fait, quand il reçoit ma première mouture, Tarumbana la teste en réalisant un storyboard. La plupart du temps, cela ne fonctionne pas graphiquement – j'ai tendance à vouloir mettre trop de choses dans une même case – donc il me fait une contre-proposition qui respecte au mieux mon découpage d'origine, et dans tous les cas de figure l'esprit de la scène. Ensuite, nous faisons les ajustements nécessaires en nous basant sur le storyboard.



ENTRETIEN BD

Enfin, pour ce qui est des dialogues, je les retouche trois, quatre, cinq fois, tout au long de la production de l'album. Donc quand il reçoit les pages pour la première fois, Tarumbana sait qu'il ne s'agit que d'une intention, même si certains dialogues sont bons dès le premier jet – très peu, à vrai dire, mais cela arrive de temps à autres.

Pour le tome 1, le storyboard était assez succinct, et je ne découvrais les pages qu'une fois celles-ci complètement achevées. En effet, il n'y a pas ou peu de crayonné dans le dessin de Tarumbana, du fait de son utilisation du numérique. Je n'ai réellement découvert son trait traditionnel que lors de nos premières séances de dédicaces communes à Angoulême 2010, alors que nous avons commencé à travailler ensemble en 2007 !

Sur le tome 2, par contre, pour des raisons de délais assez serrés lors de la reprise du projet, Tarumbana a d'avantage poussé ses storyboard, de façon à ce que je valide ses intentions et qu'il n'y ait pas trop de choses à refaire une fois la planche terminée. Ce luxe là, nous pouvions nous l'offrir sur le tome 1, pour lequel les délais étaient moins importants que de livrer le meilleur premier tome possible.

►L'excellent premier opus du Banni a été publié il y a plusieurs années. Sans indiscretion, qu'est ce qui retardé la publication du second tome ?

Cela, c'est à Tarumbana d'y répondre, s'il le souhaite. Tout ce que je peux dire, c'est que parfois, la vie nous impose des situations contre lesquelles on ne peut pas grand-chose, et que dans ces cas-là, effectivement, un projet peut être brisé net dans son élan. Donc oui, cela a été long, douloureux, et incertain, mais je pense sincèrement que l'attente en valait le coup, si j'en crois les premiers retours des fans. Et nous travaillons déjà sur le tome 3, qui ne mettra sûrement pas autant de temps à se faire.

►As-tu d'autres projets dans tes cartons? (BD ou autre)

J'ai beaucoup (trop) de projets dans mes cartons, en BD.

J'ai travaillé avec plusieurs dessinateurs (Redec, Madd, Djib ou encore Nikopek) par la suite, qui ont tous ou presque été publiés, mais sur d'autres scénarios que les miens. La raison essentielle en est que les histoires que je tentais de vendre étaient trop compliquées, trop risquées quant aux thèmes qu'elles traitaient et que les éditeurs sont notoirement frileux en la matière.

Entretemps, j'ai terminé *Le Seigneur des Couteaux*, dont l'intégrale est parue dans l'indifférence générale en mars 2013.

J'ai une nouvelle série en préparation au Lombard. Un projet très ambitieux, pharaonique, écrit à 4 mains avec Emmanuel Herzet, et dessiné par l'immense Rafa Sandoval. Un français, un belge et trois espagnols (Rafa a un encreur et un coloriste – il travaille habituellement pour les US), bref, un projet européen ! Ca va s'appeler *Les Prométhéens*, et les 4 (!) premiers tomes devraient sortir en 2015.



Je travaille également sur plusieurs concepts avec Djilali Defali – le complice habituel d’Eric Corbeyran, avec qui il fait notamment *Assassin’s Creed* en BD – et nous attendons des réponses d’éditeurs.

Je ne cours pas après la signature, je préfère de loin produire peu, mais des choses dont je sois fier – le *Banni* a mis presque 4 ans à voir le jour, entre l’idée initiale et la sortie du premier tome - . J’ai cette chance de ne pas directement vivre de ma plume et donc de pouvoir temporiser. Prendre du recul et réfléchir avant de faire n’importe quoi avec n’importe qui, est donc un luxe que je peux me permettre.

J’ai également des envies de romans et un ou deux projets de long métrage qu’il faut que je jette sur le papier. Mais là encore, ces choses là prennent du temps, pour une issue souvent négative. Et puis il faudrait que je réactive mon blog, en mode encéphalogramme plat depuis trop longtemps.

Une chose est sûre, j’ai de quoi m’occuper pour les 15 prochaines années !

► **Quels sont tes derniers coups de cœur (ciné, BD, musique, romans... tous médias confondus quoi) ?**

Je suis atrocement en retard en la matière, mais je comble ça petit à petit.

Dernièrement, en BD, j’ai eu le coup de cœur pour *Blue Note*, de l’ami Mathieu Mariolle, *Tyler Cross* de Nury (quelle maîtrise dans la narration, et cette écriture asséchée, épurée jusqu’à l’os) et le somptueux *Elric* de Julien Blondel. Et *Ma Révérence*, par Lupano. Parce que Lupano n’est pas le nouveau scénariste qui monte pour rien – ce type a un style formidable.

Oui, je ne cite que les scénaristes, parce que parfois, il faut leur faire un peu plus de place que d’ordinaire.

Je suis *Walking Dead* en BD comme en série, ainsi que le *Trône de Fer*, *Homeland*, *House of Cards* et j’attends avec impatience la suite des *Revenants* sur Canal.

Par contre, musicalement, je ne peux pas travailler sans écouter Deezer ou Spotify. Parfois j’écoute le même morceau en boucle toute la journée, parfois je zappe de référé-

rence en référence. Je peux ainsi passer d'Eminem à Propellerheads à David Bowie à qui sais-je encore. Peu importe en fait, puisqu'au bout d'un moment la musique s'estompe quand on écrit et on n'y prête plus attention.

Mais l'album « Passion » de Peter Gabriel et « La mémoire dans la peau » de John Powell ont joué un rôle important dans l'écriture du *Seigneur des Couteaux*, par exemple. Pour le Banni, c'est plus épars – il y a aussi bien eu du Depeche Mode que du Aerosmith.

Et par-dessus tout, je suis un fan absolu de Bruce Springsteen, dont le talent de conteur dans ses chansons est juste éblouissant.

► Quel bouquin traîne en ce moment sur ta table de chevet ?

Le dernier tome du *Trône de Fer* – en anglais – que je ne parviens pas à finir depuis deux ans – je ne comprends pas comment Martin s'est infligé ce pensum – et *Reamde*, de Neal Stephenson, également en anglais, un bouquin immense, picaresque, qui me fait pleurer à la fois de bonheur et de jalousie à chaque page. Et *Gagner la guerre*, de Jean-Philippe Jaworski. Un bouquin énorme, au style éblouissant. On a un très grand de la littérature en France, et personne n'en parle. Vraiment, lisez *Gagner la guerre*. Sinon de manière générale, je lis énormément la presse, je m'informe beaucoup – le *Courrier International*, aussi, est une excellente source d'inspiration.

► Y a-t-il une question que je n'ai pas posée et à laquelle tu souhaiterais néanmoins répondre ?

Je pourrais parler longuement des aléas du métier, de la quête illusoire de la gloire, et du prix qu'on finit par payer à trop croire au miroir aux alouettes, mais on va encore me dire que je suis un vilain cynique. Comme disait je ne sais plus qui, « le succès, c'est aller d'échec en échec avec un enthousiasme jamais démenti ». C'est très vrai.



► Pour finir et afin de mieux te connaître, un petit portrait chinois à la sauce imaginaire...

Si tu étais...

- Un personnage de cinéma : Le Big Lebowski
- Une créature mythologique : Un gnome.
- Un personnage de Jeu de rôle: Voleur gnome spécialisation couradise.
- Un personnage de BD : Achille Talon.
- Un personnage biblique : Goliath.
- Un personnage de roman : Martin Silenus, d'Hyperion.
- Un personnage de théâtre : Scapin.
- Une œuvre humaine : N'importe quelle place du Trastevere à Rome.
- Un jeu de société : La bonne paye.
- Une recette culinaire : Un gros chou à la crème.
- Une boisson : Un Russe Blanc.

► Un dernier mot pour la postérité?

J'espère surtout que la postérité aura un mot pour moi. Même un tout petit, je m'en contenterais. Les scénaristes sont de grands égocentriques, c'est bien connu, et je ne prétends pas être différent de mes petit(e)s camarades.

► Un grand merci pour le temps que tu nous as accordé...



Entretien avec Ulysse Malassagne

Propos recueillis par Laurent Ehrhardt pour les Sd

Le scénariste de Revanche (mais aussi de Ratafia, Junk, Cactus, Voies off ou Walhalla...) nous a accordé un sympathique entretien pour nous parler de Raison Sociale, son dernier album...



► **Bonjour et merci de vous prêter au petit jeu de l'interview... Question liminaire : êtes-vous farouchement opposé au tutoiement ?**

Haha, non, bien au contraire, j'ai du mal à vouvoyer les gens.

► **Merci ! Peux-tu en quelques mots nous parler de toi (parcours, études, âge et qualités, passions, numéro de carte bleue ou de comptes numérotés en Suisse...)?**

Je suis né dans le Cantal, en 1989 d'un papa comédien et d'une maman peintre.

J'ai grandi au pied des volcans d'Auvergne, une région très belle et assez sauvage, à laquelle je me suis beaucoup attaché. Je suivais régulièrement la troupe de théâtre de mon père lorsqu'il partait en tournée, et je dessinais avec ma mère dans son atelier. Je suis passé par un petit collège de campagne qui a été très important pour moi. J'y ai rencontré beaucoup de personnes, élèves et professeurs, qui m'ont encouragés à faire ce que j'aimais et m'ont donné confiance en moi. L'établissement était situé en plein cœur des monts du Cantal, et j'ai passé beaucoup de temps dans la nature. C'est une période de ma vie dont je m'inspire beaucoup aujourd'hui quand je dessine.

Après avoir passé le BAC j'ai tenté le concours de l'école des Gobelins. Contre toutes mes attentes j'ai été pris. 3 ans plus tard à la sortie de l'école, j'ai commencé à travailler dans le cinéma d'animation tout en montant des projets de bandes dessinées, et j'ai fini par entrer en contact avec Ankama et Glénat qui ont accepté de me publier.

Depuis que je suis sorti de l'école je me suis beaucoup investi dans le travail, et aujourd'hui j'ai des envies pressantes de voyages et de nature. Je ne me suis jamais fait à Paris.

Je n'ai pas de comptes en Suisse.

J'ai tout mis aux Iles Caïman.

► **Enfant, quel lecteur étais-tu ? Quels étaient alors tes auteurs de chevet ?**

Je lisais un peu toutes les bd qui me tombaient sous la main, mais j'ai très vite préféré les séries adultes comme Thorgal ou Corto Maltese.

Et puis j'ai découvert les mangas, notamment avec la série Gon. Ma révélation, ça a été la série Bone, de Jeff Smith, qui m'a fait un effet fou. Aujourd'hui encore je crois que c'est ma bande dessinée préférée.

► **Travailler dans l'illustration était-ce un rêve de gosse ?**

Mes parents m'ont toujours encouragé à trouver un métier qui me plaise, et aussi loin que je me souviens, auteur de bandes-dessinées m'a toujours paru assez évident. Ma passion pour le dessin-animé est venue après, quand j'ai découvert l'animation japonaise. Pour la première fois j'avais l'impression de voir des dessins-animés qui ne me prenaient pas pour un gamin !

► **Un film en particulier à conseiller à ceux qui méconnaissent l'anim japonais ?**

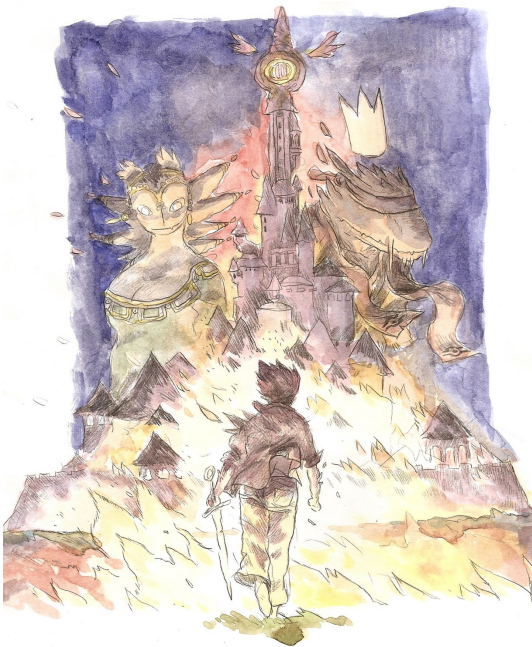
Les films de Miyazaki sont un bon moyen de se débarasser de tous les préjugés que l'on peut avoir sur les mangas, et d'une manière générale, tous les films sortis du Studio Ghibli.

Pour les plus audacieux, il y a le film Mind Game, qui rend compte des possibilités inimaginables que peut offrir l'animation en terme de narration.

► **Qu'est ce qui te passionne dans le(s) métier(s) que tu exerces : le fait de dessiner ou le fait de raconter des histoires ?**

Probablement le fait de raconter des histoires. Ça m'est venu par le dessin, mais ça aurait très bien pu me venir par un autre langage comme le théâtre ou la musique. D'ailleurs l'idée d'essayer d'autres médias me plaît assez, peut-être que j'y viendrai un jour.

► **Fraîchement sorti des Gobelins, vous avez travaillé sur le superbe film d'animation de Sfar, le Chat du Rabin... Com-**



ment as-tu rejoint cette aventure ?

En fait, j'étais encore aux gobelins lorsque j'ai commencé à travailler sur le Chat du Rabbín, puis qu'il s'agissait d'un stage entre la première et seconde année. La production du chat du Rabbín me paraissait idéale, puisque ça combinait mes passions pour l'animation et la BD. Ça a été très enrichissant et j'y suis retourné pour mon second stage entre la seconde et dernière année. Bon, les stages, c'était en pleine période de vacances, j'avoue j'ai fait le minimum requis, j'avais surtout envie de rentrer à la campagne pour m'aérer les doigts de pieds.

► **Second long métrage avec Ernest et Célestine et un travail récompensé par un César... En quoi a consisté ton travail sur ce film d'animation ?**

J'ai travaillé sur l'animation des personnages. C'est à dire que je récupère le décor et les intentions du réalisateur et je mets les personnages en mouvement. Il faut plusieurs dizaines d'animateurs pour faire un long-métrage, et pour que tout soit raccord, on donne des modèles de personnages très précis, et il faut arriver à les dessiner le plus fidèlement possible. Mon gros défaut d'animateur c'est que j'ai du mal à être fidèle au modèles, mes dessins n'ont parfois pas exactement la bonne tête. Du coup, le directeur d'animation m'a proposé de faire surtout des plans d'action où les personnages bougent rapidement, pour pas qu'on ait le temps de trop les voir. Ce qui me convenait parfaitement, en fait, puisque je préfère faire les plans d'action.

► **Le premier tome de Kairos est en passe de paraître chez Ankama. Comment est née cette histoire originale et captivante ?**

Elle est née alors que j'étais toujours aux Gobelins. Jonathan Garnier m'a contacté à la fin de ma seconde année, en me proposant de développer un projet pour leur collection. A ce moment, je m'amusaais à dessiner une histoire de gamins perdus sur une île déserte. L'un d'eux, passionné par les histoires d'aventures et de survie, se prenait au jeu jusqu'à devenir fou et tuait tous ses camarades pour s'approprier l'île. J'ai proposé ce projet à Jonathan, qui m'a dit qu'il cherchait quelque chose de plus onirique, mais on s'est mis d'accord pour garder le thème du garçon naïf qui devient fou par passion. C'est une idée que j'ai vraiment envie d'explorer, se donner corps et âme à quelque chose par passion, au risque d'en perdre la raison. D'ailleurs on la retrouve un peu dans mon autre projet avec Glénat, Jade. Enfin bref, je suis reparti à zéro et j'ai développé une histoire différente à partir de cet axe, en parallèle de ma troisième année aux Gobelins. En sortant, j'ai commencé la production des planches.

Et comme je faisais milles choses en même temps, ça m'a pris presque 3 ans pour tout finir.

► **Comment t'est venue l'idée du titre de la série, emprunté au dieu éponyme ?**

Avant tout, le Kairos est un concept grec un peu difficile à expliquer concrètement. En gros il définit, dans le temps, l'instant opportun, le moment qu'il faut savoir saisir. Je trouvais que ça représentait assez bien cette nuit où la vie de Nills va basculer et où il va décider de plonger à la rescousse de son amoureuxse. Et puis le mot sonne bien, ça fait très «Grosse BD d'aventure tragique». Il faut l'imaginer dit par une grosse voix grave à la fin d'une bande annonce, avouez que ça marche bien.

► **Du scénario à la planche finalisée, quelle sont les différentes étapes de ton travail ? Quels outils as-tu utilisé pour dessiner cet album ?**

Je dégrossi l'histoire au fur et à mesure, pour essayer de rester cohérent. Je commence par écrire le scénario complet en quelques lignes, juste pour savoir où je vais, puis en quelques pages. Je détaille les scènes pour lesquelles j'ai déjà une idée bien précises, et je laisse les autres un peu plus floues. Ensuite j'enchaîne directement sur le découpage. Je dessine un brouillon de chaque page, très rapidement, et c'est à cette étape que j'écris les dialogues, que je détaille vraiment l'action, parce que j'ai besoin de visualiser les choses sur le papier pour vraiment me faire une idée. J'essaie d'arriver au bon nombre de pages un peu au jugé, et si besoin je condense ou j'allonge certains passages. Toutes ces étapes, je les fais valider par l'éditeur. Je trouve important d'avoir un échange avec lui, il me conseille, me critique, il permet de prendre du recul sur ce que je fais. Une fois que j'ai fait la totalité des planches en brouillons, et que tout est validé par l'éditeur, je démarre les planches définitives. Je commence par faire un rapide crayonné puis l'encre à la plume ou au feutre (parfois je mélange les deux). Une fois l'encre réalisé, je scanne la feuille et je fais les couleurs sur l'ordinateur. J'aimerais beaucoup faire les couleurs directement à la main, à l'aquarelle par exemple, mais je ne suis pas encore assez doué en peinture pour ça.

► **Quelle étape te procure le plus de plaisir ?**

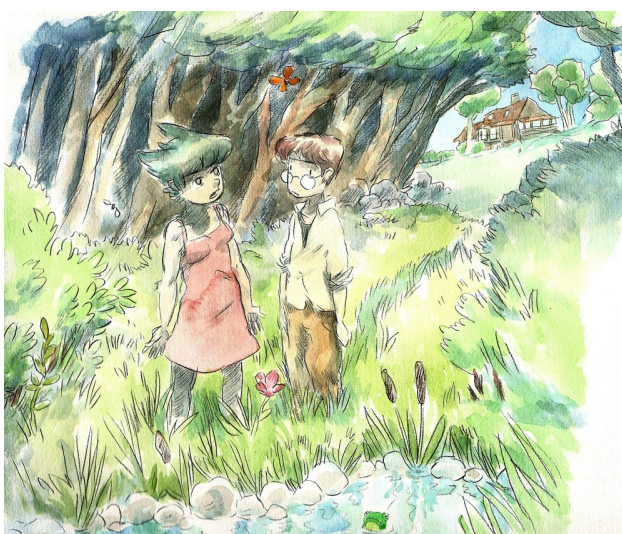
Probablement l'encre ! J'essaie de faire le moins possible de crayonné pour garder plus de spontanéité au moment d'encre. Si le dessin est déjà tout fait au crayon, l'encre n'est plus du tout excitant à faire.

► **Lors du travail sur cet album, as-tu travaillé de façon chronologique ou de façon séquentielle au grès de tes envies du moment ?**

Pour ce qui est de l'écriture, je trouve d'abord le début et la fin de l'histoire avant de me pencher sur les événements qui vont entre. Le découpage, par contre, je le dessine dans l'ordre chronologique. Je n'arrive pas à me concentrer sur une scène si je ne suis pas encore sûr de ce qui se passe dans celle d'avant.

► **Comment élabores-tu l'apparence de tes personnages ? Nills et Anaëlle ont-ils d'emblée eut cette apparence ou sont-ils passés par différents stades avant de se « stabiliser » dans l'apparence qu'on leur connaît ?**

Alors, en fait, Nills et Anaëlle sont inspirés de moi et de ma copine. Quand j'invente des histoires j'ai



ENTRETIEN
BD



tendance à me mettre en scène dedans. Un peu comme quand, enfant, on veut jouer les héros ou les ninjas. J'en suis encore un peu à ce stade-là. Et puis la bande dessinée me sert un peu de thérapie, je peux y exposer mes problèmes et mes frustrations. Dans Kairos j'y mets un peu de mes sentiments amoureux, et Jade est née de ma frustration de voyages et d'aventures que j'ai arrivais pas à trouver à Paris. En parallèle de mes projets d'album, je réalise de petites pages de bd autobiographiques, plus personnelles, dans lesquelles je me dessine moi et mes proches. A force de les faire, ce sont des personnages que j'ai bien pris en main, ils ont trouvés leurs caractère propre, et j'ai instinctivement tendance à vouloir les reprendre dans tous mes projets, un peu comme un réalisateur qui aime reprend les mêmes acteurs pour différents films. Bon, pour Kairos c'est assez flagrant, mais pour Jade j'ai quand même fait l'effort d'inventer de véritables personnages. Et dans tous les cas, je ne prends vraiment les personnages en main qu'après les avoir dessiné des dizaines de fois.

► **Nills et Anaëlle sont tous deux des prénoms peu usités... Comment s'est fait le choix du nom de baptême de ces deux personnages ?**

Le nom du héros vient d'un roman suédois que m'a raconté mon père quand j'étais petit, qui s'appelle « Le Merveilleux Voyage de Nils Holgersson ». Je trouve que c'est un joli nom, et depuis, j'associe ce prénom à des aventures oniriques. J'ai décidé de le reprendre sans vraiment vérifier l'orthographe, et je croyais me souvenir qu'il y avait deux L. Quand je me suis rendu compte de la faute, je m'étais déjà trop habitué à l'écrire avec deux L. Anaëlle je ne sais plus trop comment ça m'est venu. Je voulais un prénom original, à un moment j'ai dû penser au prénom de l'un de mes petits frères qui s'appelle Naël, et j'ai dû trouver que son équivalent féminin, Anaëlle, sonnait assez bien. Et oui, mes parents se sont beaucoup amusé à nommer leurs enfants.

► **Dans quelle ambiance sonore travailles-tu usuellement ? Silence monacal ? Musique de circonstance ?**

Très bonne question, je me suis souvent demandé si il valait mieux que je travaille en musique ou pas. Au final oui, j'écoute énormément de musique en travaillant, en grande partie parce que j'imagine mes BDs comme si c'était des films. Avant de commencer l'écriture je me fait des compilations principalement composées de morceaux tirés de bandes originales de films ou de jeux vidéos, comme si je choisissais la bande son du film de Kairos. Si je dois dessiner une scène d'action, je m'accompagne avec des morceaux rapides et dramatiques. Et je fais parfois des bruitages avec ma bouche quand je dessine, sans m'en rendre compte.

► **2013 sera pour toi une année particulièrement chargée avec pas moins de trois albums publiés... Le premier et le second tome de Kairos tout d'abord, et Jade... As-tu d'autres projets sur le grill ?**

En Bande-Dessinée, je vais pour l'instant m'en tenir aux suites de ces deux séries. Il y aura un troisième Tome à Kairos, et je réfléchis à la suite de Jade. En dessin animé, j'ai encore beaucoup de projets, notamment via le collectif que je viens de monter avec des collègues de Gobelins, le Studio La Cachette, avec lequel on va concrétiser nos projets de courts métrages personnels. Notre premier projet a d'ailleurs été une bande annonce pour Kairos, qu'on a réalisé comme le pilote d'un véritable film... En parallèle, j'ai monté un spectacle avec mon père comédien et un ami musicien. Une sorte de lecture dessinée. Mon père raconte une nouvelle de Jack London, « Construire un Feu » pendant que le musicien crée toute une ambiance sonore et que je fait des illustrations en direct. C'est une super expérience. Après, j'avoue que j'ai tellement travaillé depuis la sortie de l'école que je n'ai qu'une envie, c'est aller me perdre deux mois dans la forêt.

► **Tu tiens un blog et un compte facebook où tu présentes tes différents travaux... Qu'est ce que tu a incité à être présent sur le net ?**

J'ai un blog depuis que j'ai 12 ans. J'ai du suivre la mode quand je l'ai créé, mais force est de constater qu'aujourd'hui le meilleur moyen d'avoir de la visibilité auprès d'un public c'est de présenter ses travaux sur le net. Pour Facebook, c'est pareil, j'ai suivi le mouvement. Tous les copains y sont alors on fini par y

aller. Mais c'est vrai que maintenant je l'utilise surtout comme un outil professionnel, pour montrer mes dessins et tenir au courant des mises à jour de mon blog.

► **Tous médias confondus, quels sont tes derniers coups de cœur ?**

Mon dernier immense coup de cœur est un manga de Senpai Shirato, Kamui Den. C'est une grande saga épique, avec plein de personnages et de rebondissement, dans le contexte du Japon féodal. Il y a des combats de ninjas, qui s'affrontent avec des techniques magiques, quelques animaux géants et apparitions surnaturelles, et des personnages aux relations et aux péripéties Shakespiariennes. Mais le tout est méticuleusement documenté, et inscrit dans un contexte historique très réaliste. On apprend comment fonctionnait alors la société de l'époque des samourais, répartie en plusieurs couches de population. On apprend le nom et l'histoire de nombreux personnages réels, ou même les techniques de culture du riz, du coton, ou de constructions de digues et de barrages. L'auteur prend soin d'expliquer méticuleusement ces détails, parfois dans de petits paragraphes de textes insérés entre deux cases, c'est un travail fabuleux!

► **Y a-t-il une question que je n'ai pas posée et à laquelle tu souhaiterais néanmoins répondre ?**

Non, c'était tout bien, je trouve !

► **Pour finir et afin de mieux te connaître, un petit portrait chinois à la sauce imaginaire...**

Si tu étais...

un personnage de BD : Corto Maltese

un personnage biblique : Je connais pas très bien la Bible, mais Jésus avait l'air d'être un mec plutôt cool.

un personnage de roman : Long John Silver

une chanson : Jesse James du groupe The Pogues

un instrument de musique : un piano

un jeu de société : un Tarot

une recette culinaire : Un gratin d'aubergines et de tomates avec de la féta

une pâtisserie : Un petit biscuit à l'épeautre fourré au chocolat. Trempé dans du café, c'est le nirvana dans la bouche.

une ville : Aucune, je n'aime pas la ville

une qualité : La compassion

un défaut : mmm, c'est un peu tricky comme question. Si je devais être un défaut j'essayerai d'être un défaut sympa. Mais le pire défaut, je pense que c'est l'arrogance.

un monument : Peut-être la cité de Pétra, où les temples d'Angkor. J'adorerais visiter ces endroits.

une boisson : Du café ou du thé

un proverbe : Je ne retiens pas beaucoup les proverbes. Par contre j'aime les petites histoires zen, comme celle du maître qui apprend que son disciple n'a rien mangé depuis 3 jours. Il va le voir et lui demande pourquoi. Le disciple lui répond qu'il essaye de lutter contre lui-même. «C'est difficile, dit alors le maître. Et ça doit être encore plus difficile l'estomac vide.»



► **Un dernier mot pour la postérité ?**

Jack London apparaît dans une BD de Corto Maltese. Il se retrouve dans une mauvaise position, à devoir accepter un duel contre un commandant Japonais, et quand on lui demande pourquoi il ne s'enfuit pas, tout simplement, il répond: «J'écris des Histoires d'aventures, moi, je dois vivre des aventures !» J'adore cette citation, d'autant que je ne sais pas si elle est de London ou bien d'Hugo Pratt. Dans une certaine mesure je me dit parfois la même chose. Raconter des histoires, c'est un prétexte pour vivre des histoires.

► **Belle citation... Ce sera le mot de la fin... Un grand merci pour le temps que tu nous as accordé...**



ENTRETIEN BD

Entretien avec Vincent Dutrait

Propos recueillis par Laurent Ehrhardt pour les SdJ

Le bien nommé Vincent Dutrait, talentueux illustrateur de jeux de société (Tschack!, Tikal II, Shitenno et le récent Augustus) répond à toutes nos questions...



► Bonjour et tout d'abord merci de te prêter au petit jeu de l'entretien... Peux-tu en quelques mots nous parler de toi (parcours, études, âge et qualités, passions, numéro de carte bleue ou de comptes numérotés en Suisse...)?

J'ai passé un Bac A3 (avec une forte option artistique à l'époque) et je suis ensuite entré à l'école Emile Cohl à Lyon en 1994. Une formation et un apprentissage de dessin, illustration, bd, animation pendant 3 ans. J'ai obtenu un diplôme d'illustration avec option infographie. Je me suis retrouvé sur le marché du travail, dans le monde de l'édition à 21 ans et je me suis fait ma place, petit à petit, au fil des ans.

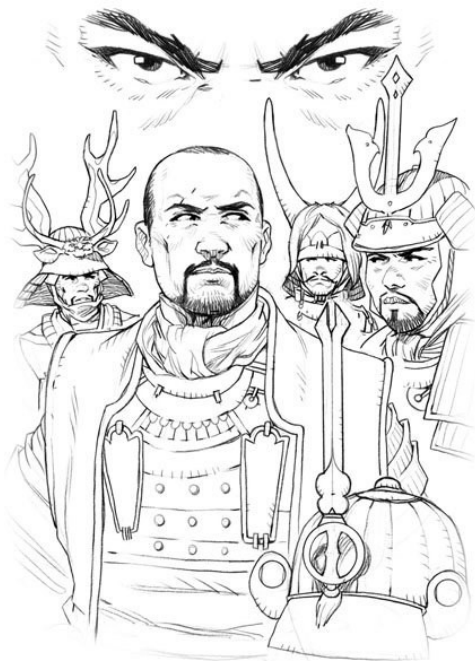
► **Enfant, quel dessinateur étais-tu? Devenir illustrateur était-il un rêve de gosse?**

J'ai toujours aimé dessiner. Après une période Comics US, je me suis intéressé aux jeux de rôles. Les illustrations me faisaient rêver et je n'avais qu'une envie c'était de faire la même chose. En parallèle à la découverte d'univers fantastique, j'étais fasciné par les illustrations de Jean-Paul Colbus. Je ne m'éloigne jamais trop de ses images, une source d'inspiration intarissable, autant sur le fond que sur la forme. Son Robinson Crusoe m'a d'ailleurs aiguillé sur la voie de l'illustration. L'année dernière, j'ai vécu un grand moment en rencontrant cet illustrateur aujourd'hui âgé et en retrait du monde de l'illustration. Nous nous sommes offerts nos publications, nous avons pu discuter et échanger sur nos images, nos techniques et approches. Une boucle s'est bouclée.

► **Quelles sont les grandes joies et les grandes difficultés du métier ?**

Les grandes joies c'est de partager et transmettre une vision, une histoire. Dans le monde du jeu, c'est surtout de voir les joueurs jouer avec ses images, les manipuler, les regarder, s'immerger dans un autre univers, vers d'autres mondes. Ça ne tient à pas grand-chose mais ce n'est pas anodin. Un prolongement du plaisir que j'ai eu à réaliser ces jeux qui chamboule sensiblement le rapport que j'ai avec l'objet et l'aboutissement de mon travail.

Les grandes peines, c'est malheureusement de voir son métier se transformer pas forcément dans le bon sens, sur-



tout en édition jeunesse... Les conditions de travail deviennent difficiles, les relations complexes. On le constate tous les jours en parcourant le net ou en discutant entre collègues... Heureusement il y a encore et toujours de beaux projets et de belles collaborations mais, même si je n'ai qu'une quinzaine d'années d'expérience dans ce milieu, je suis attristé de voir les illustrateurs perdre de plus en plus leur statut et leur aura d'auteur, artiste, pour dériver vers de simples exécutants...

Comment es-tu devenu illustrateur de jeu de société ? Es-tu toi même joueur ?

Je travaill(ais)e principalement pour l'édition de livres jeunesse. Il y a une dizaine d'années, pour élargir mon horizon, j'ai contacté les éditeurs de jeux de société. Il en avait découlé quelques commandes intéressantes mais je pense que ce n'est que depuis 2010 avec Water Lily et Tikal 2 (chez Gameworks) que je me suis pleinement plongé dans le monde du jeu. Et le nombre croissant de nouvelles collaborations (dont Tschak!, Shitenno, Mundus Novus, Augustus, etc) dans ce milieu ne me fera pas mentir.

Je suis joueur plutôt amateur mais pas acharné, plutôt familial disons. Gamin, j'ai beaucoup joué à des jeux faciles d'accès ou grand public comme Intrigues à Venise, Richesses du Monde, Canon Noir, Les Mystères de Pékin, etc. J'ai aussi pas mal pratiqué le jeu de rôle pendant mon adolescence. Ensuite, à cause des études et des nouvelles directions empruntées, je me suis éloigné voire désintéressé du jeu et j'y reviens aujourd'hui, avec délectation.

►Quels étaient les JdR de prédilections ?

L'Œil Noir et Dungeons & Dragons 3.5.

►Quels sont tes derniers coups de cœur ludiques ?

Je peux dire Augustus ?

J'ai sincèrement été épaté par la mise à jour de la mécanique archi-classique du loto. Sinon par manque de temps pour joueur en longueur à de « gros » jeux, ces derniers temps, je me suis tourné vers des jeux plus simples, efficaces et rapides, avec un bon sentiment d'accomplissement en fin de partie. Je pense à Qin et Indigo par exemple, ou encore Help Me.

►Augustus, le dernier jeu sur lequel tu as travaillé vient de paraître sur les étals... Comment avez-vous abordé ce nouveau travail? Illustrer un jeu à thématique historique demande-t-il de nombreuses recherches iconographiques ?

En effet, on ne peut pas mettre en images n'importe quoi n'importe comment. En même temps, pour un jeu comme Augustus, le thème « Antiquité » est là pour faciliter l'accès au jeu, pour aider les joueurs à se projeter en jouant sur des codes connus de tous. Evoluer en terrain familier permet aux joueurs les moins aguerris d'être plus à l'aise, sans embuches ni zones d'ombres. L'idée c'est plus de donner une « idée » du thème en évitant évidemment de grosses bourdes historiques ou anachronismes. Ainsi vous pouvez réunir autour de la table des joueurs de tous âges et tous horizons. Augustus n'aurait certainement pas le même impact et ne toucherait pas un public large avec un thème très pointu dans un univers plus marginal.

J'ai travaillé sous la houlette de Bruno Cathala qui avait déjà bien défriché les chemins à prendre. J'ai poursuivi avec pas mal de recherches mais plutôt en surface et sans approfondir à l'extrême jusqu'à l'étude documentaire.

Par exemple, j'ai proposé des toges et tuniques en toile simple pour les sénateurs « lambda », en blanc et rouge pour ceux des cartes plus puissantes, les sénateurs des cartes plus axés



Crayonné de la couverture de Tschak! © Vincent Dutrait / Gamework



ENTRETIEN JDS



sur l'interaction et le marchandage habillés avec de belles étoffes, des costumes sombres pour ceux aux effets agressifs sur le jeu des autres joueurs...

Ensuite, et ça tient à pas grand-chose, des fonds de cartes différents, des fresques, pour les différentes régions. C'est du petit détail mais une fois posée sur la table, en situation de jeu, l'œil s'y retrouve ainsi mieux et saisi tout de suite l'information.

Ce qui était loin d'être évident quand on doit transmettre beaucoup dans un petit espace, il faut que ce soit limpide, lisible et efficace pour ne pas freiner les joueurs.

► Quels outils utilises-tu pour réaliser tes illustrations ?

Des crayonnés sur papier brouillon puis un travail de mises en couleurs avec de la peinture acrylique, au pinceau avec des retouches aux crayons de couleurs, ou des encres ou encore des feutres. Disons que c'est plutôt une technique mixte dite « traditionnelle ».

► Combien de temps cela te prend-il pour réaliser les illustrations d'un jeu comme Augustus ?

C'est toujours délicat à estimer car je ne réalise jamais un jeu ou un album illustré d'une traite. Je jongle le plus souvent entre plusieurs projets mais pour Augustus, je me dis que mis bout à bout, en comptant les phases de recherches, réflexions, crayonnés puis couleurs, on doit approcher les 3 mois intensifs. Alors qu'entre la première prise de contact de commande du jeu et le rendu des illustrations finalisées il a bien dû s'écouler plus du double de temps.

► Le fait qu'en plus d'être un jeu familial très addictif, le travail graphique accroche l'œil et donne plus encore l'envie d'y (re)jouer !

Merci et c'est l'idée ! Augustus se joue rapidement et je misais sur des cartes variées, très colorées, vives et agréables à l'œil pour ne pas qu'on s'ennuie en les regardant. D'autant plus que ça tourne beaucoup sur la table quand on joue et il vaut mieux éviter un effet de répétition pénible par exemple avec une gamme de couleurs trop limitée, terne ou simpliste.

► Sur quel(s) autre(s) projet(s) travailles-tu actuellement ?

Je suis en plein Ouest américain avec (titre provisoire) « Lewis & Clark – The Expedition » chez les Ludonaute. Un grand plateau, des cartes, une boîte au format de Shitengo, de quoi me régaler.

Je travaille aussi sur deux autres jeux dont je ne peux pas encore parler

► Tous médias confondus, quels sont tes derniers coups de cœur ?

Les œuvres de Kawase Hasui (Ilien) et Yoshida Hiroshi (Ilien). Deux artistes japonais du début du XX^e siècle qui me fascinent par la puissance et l'apparente simplicité de leur travail. Je pense qu'il y a beaucoup à apprendre en observant et en analysant leurs œuvres, en ma-

tière d'efficacité, aller à l'essentiel avec une économie de moyens et de couleurs impressionnante, des compositions qui magnifient les espaces, etc. Je m'en abreuve.

► **Y a-t-il une question que je n'ai pas posée et à laquelle tu souhaiterais néanmoins répondre ?**

Je ne crois pas, ça me semble bien complet.

► **Pour finir et afin de mieux te connaître, un petit portrait chinois à la sauce imaginaire...**

Si tu étais...

un personnage de BD: Haddock

un personnage biblique: ...aucune idée.....

un personnage de roman: le gamin dans ce livre [lien]

une chanson: Le Langage oublié (Gérard Manset)

un instrument de musique: piano

un jeu de société: ma vie entière

une recette culinaire: un ragout que l'on ferait mijoter longtemps

une pâtisserie: un gâteau au chocolat

une ville: Lyon

une qualité : être consciencieux

un défaut: être réservé

un monument: La Baie d'Along au Vietnam

une boisson: un Coca !

un proverbe : les petits ruisseaux font les grandes rivières

► **Un dernier mot pour la postérité ?**

Au travail !

► **Bon courage alors! Et merci pour le temps que tu nous as accordé!**



Crayonné de l'illustration de couverture d'Augustus© Vincent Dutrait / Hurrican

ENTRETIEN BD



Entretien avec Pascal Notredame

Propos recueillis par Laurent Ehrhardt pour les SdJ

L'entrepreneur ludique et créateur de jeu de société Pascal Notredame répond à toutes nos questions sur la passion dont il a fait son métier...

► Bonjour et tout d'abord merci de vous prêter au petit jeu de l'entretien...

Question liminaire : êtes-vous farouchement opposé au « tutoiement » ?

Bien sûr que non, je l'utilise encore de temps en temps malgré ma renommée grandissante. Il est important de garder les pieds sur terre quand on passe la plus grande partie de sa vie à jouer

► Merci bien

Peux-tu en quelques mots nous parler de toi ? (parcours, études, âge et qualités, passions, numéro de carte bleue ou de comptes numérotés en Suisse ou aux îles caïmans...)

Mes amis m'appellent PJ (pour Petit joueur ...). J'ai 36 ans avec un bac littéraire en poche, mais qui ne m'a pas épargné les boulots alimentaires. Comment reprendre sa vie en main ? C'était soit reprendre les études, soit tenter ma chance. Alors j'ai choisi la création d'entreprise, mais pour quoi faire ? La réponse était évidente, jouer.

D'abord en ouvrant ma boutique il y a 9 ans. Plein de rencontres intéressantes et l'apprentissage de la filière sur le tas. Il manquait pourtant quelque chose pour que tout soit parfait, un désir remontant à loin : la création, partir d'une feuille blanche. C'est aujourd'hui chose faite, pour la deuxième fois !

Sinon pour tous ceux qui rêvent de richesse dans le jeu, j'ai bien quelques lingots qui s'entassent sur un compte au Liechtenstein, au nom d'Heinrich. Je vous invite tous à y participer en scannant le plus souvent possible le code barres en bas à droite au dos de la boîte.

► Enfant, quel joueur étais-tu ? Quels étaient tes jeux de prédilection ?

J'adorai les livres dont vous êtes le héros et les Lego (Aujourd'hui encore ! Mais je n'ai pas d'enfants, alors je ne peux pas leur piquer les leurs...) Un jour, peut-être à 7 ou 8 ans, mon frère a reçu une boîte rouge, Donjons et dragons. Ce fut une révélation. J'allais devenir auteur de jeux de rôle (J'y travaille toujours ...)





ENTRETIEN JDS

J'ai immédiatement mal tourné. Je me suis mis à fréquenter assiduellement les mauvais lieux où contre quelques piécettes on pouvait repartir avec un jeu complètement hermétique aux parents. Le graal ! Puis ce fut Détective conseil, Junta et plein d'autres. Et surtout L'appel de Cthulhu, mon préféré aujourd'hui encore ! (A ce propos, je suis très admiratif du travail fait par Sans Détour.)



► Si tu devais en quelques mots expliquer à ma grand-mère ce qu'est le JdR, que lui dirais-tu ?

M'enfin grand-mère, t'as rien compris ! C'est Cthulhu, pas le loup !

► Rares sont les adultes s'adonnant au jeu de société... N'avez-vous jamais cessé de jouer ou un jeu en particulier vous a-t-il fait basculer dans le jeu de société pour « adulte » ?

J'ai bien eu une période à l'adolescence où je jouais un peu moins aux jeux de rôles et aux jeux de société, la faute à la Super Nintendo et son monde aux 36000 couleurs ! Attention, je ne renie pas le moins du monde cette période, j'ai d'ailleurs un émulateur de cette console que j'allume de temps en temps pour mon plaisir, certainement par nostalgie car je ne suis plus du tout jeux vidéos aujourd'hui.

Mais je pense y revenir prochainement pour des raisons professionnelles. Beaucoup de jeux de société se déclinent à présent en numérique. J'attends encore de voir dans quel sens évolue ce phénomène.

Mais pour en revenir aux anciens jeux vidéos, je les trouve aujourd'hui affreusement durs ! Et dire que je les finissais à l'époque, je comprends mieux pourquoi j'avais du mal à l'école !

Pourquoi suis-je revenu au jeu de société et au jeu de rôle ? Parce qu'au final ils sollicitaient beaucoup plus l'imagination. Je pouvais écrire une aventure, ou carrément réécrire les règles d'un jeu. Peut-être un côté Lego que les jeux vidéos ne pouvaient m'offrir.

► De joueur passionné vous êtes devenu joueur-vendeur puis joueur-vendeur-auteur-éditeur... En 2012 paraissait le premier jeu de la société Petit Joueur et premier jeu auquel vous apparaissez au « générique »... Pourquoi avoir voulu créer votre propre société d'édition plutôt que de proposer Jack Bananas à une boîte existante ?

Parce qu'avec le temps je me suis découvert une nouvelle passion, l'entrepreneuriat. A bien des égards, cela ressemble à une immense partie grandeur na-



ture, où l'on remplace les cubes en bois et les pions par de vraies ressources et de vrais gens !

Proposer le jeu à un autre éditeur, pour qu'il puisse disposer librement de mes petits cubes en bois et poser mes pions où bon lui semble ? Non. Ca ne m'ennuie pas de perdre à un jeu, mais je n'aime pas qu'on

décide de mes coups à ma place. J'ai qui plus est aujourd'hui aperçu de toute la filière du jeu, depuis la création jusqu'à l'animation du produit. C'est inestimable.

Il faut dire aussi que je ne partais pas de zéro. Grâce à la boutique, je disposais quand même d'une certaine expérience dans ce milieu, d'un réseau et d'un carnet d'adresses. Tout cela m'a quand même bien mis en confiance, mais ne m'a pourtant pas mis à l'abri de plusieurs erreurs. Il s'agit tout de même de deux métiers bien différents ! J'ai beaucoup appris avec Jack Bananas. Je pense avoir fait un bien meilleur travail sur Bioutifoul. Mais Jack restera le premier...

► **Pouvez-vous en quelques mots nous parler de Bioutifoul, votre second jeu?**

C'est de loin la question la plus difficile, tellement la tête dans le guidon et l'envie que ça marche, ne serait-ce que pour pouvoir en faire un troisième. Que dire sur Bioutifoul ? 18 mois de travail et une équipe dont vous allez entendre parler : Sophie (Alice), Silvère (Rodrigo), François (Sunny), et moi-même (Heinrich). J'y crois vraiment, essayez le !

► **Habituellement, lorsque tu te lances dans la création d'un jeu, commences-tu par réfléchir à une thématique ou à une mécanique?**

Je n'ai pas vraiment de règle générale. Disons que pour moi l'un ne va pas sans l'autre et dans le processus d'écriture d'un jeu, j'avance un peu par ricochet entre le thème et la mécanique. Il m'arrive par exemple de trouver une idée de mécanisme sympa, mais de la laisser provisoirement de côté car je ne parviens pas à la développer à travers un thème approprié. L'inverse est tout aussi vrai.

L'étincelle a lieu quand les deux se rencontrent, souvent devant un autre jeu, et c'est une combinaison qui me semble alors tout à fait naturelle. Ça s'imbrique plutôt facilement à partir de ce moment là car tout coule de source. Attention je parle là de l'idée générale du jeu, et non de son équilibrage qui m'est toujours beaucoup plus fastidieux.

► **Je suppose que tu travailles déjà sur d'autres projets ? Peut-on en savoir**

plus si ce n'est pas classé secret défense ?

Prudence, la NSA écoute.

►Quels est actuellement ton jeu de chevet ?

Je dirai Les châteaux de Bourgogne de Stefan Feld. Un jeu faussement compliqué quand on l'explique pour la première fois, et qui se déroule tout seul une fois la partie lancée. Surtout, il me change un peu des jeux de gestion de ressources, que j'apprécie en général beaucoup. Là, on optimise le hasard... Mais pour le coup on oublie complètement le thème très superficiel.

►Tous médias confondus, quels sont tes derniers coups de cœur ?

Le film Rush de Ron Howard. Il retrace la lutte épique entre James Hunt et Niki Lauda lors du championnat 1976 de F1. Ce genre d'histoire où la réalité dépasse la fiction. Mon seul regret dans ce film, l'absence de ces odeurs si caractéristiques des courses automobiles : la gomme brûlée, l'huile, le carburant... alors oui je sais, ce n'est pas très écolo aujourd'hui de tenir pareils propos, mais je brûle d'une véritable passion pour ce sport. Je n'ai d'ailleurs jamais manqué UNE SEULE course de F1 depuis près de 20 ans !

►Pour finir et afin de mieux te connaître, voici un petit portrait chinois à la sauce imaginaire...

un personnage de BD: Gaston Lagaffe

un personnage mythologique: Ulysse 31

un personnage de roman: Nyarlathotep

une chanson: les génériques de Tom Sawyer

un instrument de musique: le gaffophone

un jeu de société: Axe & alliés

un mécanisme de jeu de société : regarder l'adversaire pleurer

une découverte scientifique : le boson de higgs

une recette culinaire: eau plus sucre égal caramel

une pâtisserie: toutes, je ne suis pas difficile.

une ville: Metz

une qualité : ambitieux

un défaut: une petite touche de gourmandise tout au plus

un monument: la F1 RB 7 à diffuseur soufflé, par Adrian Newey

une boisson: le chocolat chaud

un proverbe : je te l'avais dis que c'était chaud !

►Un grand merci pour le temps que tu nous as accordé !



ENTRETIEN
JDS

