

INTERVIEWS

Ronan Toulhoat, pour le Roi des Ribauds 🔍

Jérémy Caplanne, créateur des Taxis de la Marne 🔍

James, l'auteur de Hipster than ever 🔍

DOSSIER

La sélection de Noël



Au revoir la-haut, une adaptation saisissante...



Sykes, un western crépusculaire incontournable...



Mysterium, un jeu envoûtant à la croisée de Dixit et de Cluedo...



SELECTION DE NOEL 2015

Comme tous les ans, les Sdl ont décidé de donner un coup de main aux lutins du Père-Noël en vous proposant quelques uns de nos coups de cœur de l'année...

Pour les BD, nous privilégions comme de coutume des one-shoot ou les séries achevées... Pour éviter les frustrations ^^



Rédaction : l'équipe des Sdl

Maquette : K-El

Sdlmag est lié au site des [Sentiers de l'Imaginaire](#)



Tomber sept fois, se relever huit

Si elle est moins connue que Victor de l'Aveyron dont la vie a été adaptée par François Truffaut au cinéma, Marie-Angélique Memmie le Blanc a connu un destin similaire à ceci près qu'elle est parvenue à regagner la civilisation. Enfant ayant passé près de dix années dans la nature, elle fut capturée dans le village champenois de Songy en septembre 1731. Elle devint un personnage au destin incroyable, devenant lettrée et cultivée, jusqu'à être considérée par certains comme le personnage le plus extraordinaire de son époque.



1720. une jeune fille de 8 ans, partie du Canada, fuit l'esclavage et accoste au port de Marseille alors en proie à la grande peste. Après avoir été violée elle se réfugie dans les forêts de champagne en compagnie d'une jeune fille noire de son âge dont elle ne parle pas la langue... Ensemble, elles vont survivre dix années dans la forêt... Dix années d'errance à s'efforcer de survivre... Mais un jour, son amie morte, elle est capturée près du village de Songy... Commence alors une lente et progressive réhabilitation, un réapprentissage de la vie en société, alors que des événements enfouis au plus profond d'elle vont refaire peu à peu surface...

Sauvage, c'est l'histoire d'une vie incroyable faite de multiples morts et de multiples renaissances. L'histoire d'un enfant déraciné, jeté sur les routes de l'histoire au siècle des lumières. L'histoire d'une apatride qui subit les revers du destin, tombe, et chaque fois se relève, plus forte qu'auparavant... L'histoire d'une femme mue par une irrésistible envie de vivre, envers et contre tous... Les auteurs ont fait un formidable travail de recherche, s'occupant à remplir les zones d'ombres de sa biographie, développant la psychologie du personnage, hanté par un souvenir refoulé survenu au terme de ses années d'errance...

Co-scénarisé par Aurélie Bévière (qui signe son premier album) et Jean-David Morvan, l'album est joliment mis en image Gaëlle Hersent, dont le dessin, tout à la fois expressif et débordant d'énergie, s'avère particulièrement élégant. Il donne à ressentir les tourments de Marie-Angélique de façon saisissante et brosse le portrait d'une époque en esquissant celui d'une jeune femme devenue femme. Son trait subtil contribue à rendre cette enfant sauvage crédible et attachante et son travail sur la couleur, inspiré des toiles de maître de l'époque, est des plus remarquables. La couverture, alliant le raffinement d'une robe à l'animalité d'une posture saisit la complexité de ce personnage historique comme eut pu le faire un portraitiste talentueux... Gaëlle Hersent parvient à distiller à la pointe de ses pinceaux tout à la fois la naïveté de l'enfance et cette animalité héritée de dix années de vie sauvage. Elle parvient à faire passer une foule d'émotion dans des scènes muettes et on ne peut qu'être impressionné par le talent de cette jeune dessinatrice qui pour sa première BD signe un album magnifique de près de 200 planches!

Sauvage est un biopic graphique captivant et édifiant qui parle d'un personnage remarquable dont la vie a été estompée par les tourments de la révolution. S'ancrant solidement sur des faits avérés, les auteurs sont parvenus à faire revivre une Marie-Angélique crédible et bouleversante, contribuant à diffuser cette histoire hors du commun et néanmoins véridique...



Sauvage, un roman graphique de Bévière, Morvan et Hersent

[cliquez pour lire l'interview sur internet...](#)

Delcourt, 24€95

BD

Sélection

de
Bouffé

3

Il était une fois, dans l'Ouest sauvage

Avec *Wild River*, Roger Seiter et Vincent Wagner nous invitent à découvrir la rudesse de la conquête l'ouest sauvage à l'époque peu après que Napoléon eut vendu la Louisiane aux tous jeunes Etats d'Amérique.

Robert Frazer a participé à la fameuse expédition des capitaines Lewis et Clark qui a atteint le Pacifique après avoir remonté le Missouri, traversé les Rocheuses et descendu la Columbia. Démobilisé, il s'est installé avec sa famille dans une ferme sur les rives de l'Osage River. Alors qu'il revenait avec son jeune frère James fraîchement arrivé de l'est civilisé, il comprend que sa jeune épouse, Elisabeth, et son fils, Josuha, ont été enlevés par des guerriers Crows qui ont rallié la révolte du chef shawnee Tecumseh. Frazer va se lancer à la poursuite de cette bande d'indien, refaisant six années après, le parcours de l'expédition de Lewis & Clark... Mais la contrée, toujours sauvage, est devenue plus dangereuse encore, alors que les indiens prennent le chemin de la guerre...

Publié originellement par Casterman (pour les deux premiers tomes) et Cleopas (pour le troisième et dernier tome), voilà que les Editions du Long Bec proposent une élégante réédition, revue et augmentée, de ce western qui immerge le lecteur dans les prémices de la conquête de l'ouest. Cette présente édition est rehaussée de notes relatives à l'histoire et aux tribus indiennes rencontrées dans le récit, le tout accompagné de très belles illustrations signées Vincent Wagner.

Construit sur une base historique étoffée et porté par une structure narrative solidement charpentée riche en rebondissements, ce récit choral va nous montrer la rudesse de la vie dans l'ouest sauvage alors que la cohabitation entre natifs et européens se fait des plus difficiles. Le récit met en scène une galerie foisonnante de personnages fictifs ou réels qui porte un regard pessimiste sur la nature humaine et ses sombres penchants. Le regard que portent la majorité des pionniers sur les natifs est particulièrement méprisant et avilissant. En les taxant de «sauvage», ils peuvent justifier la spoliation de leur terre et la mise à bas de leur culture ancestrale... De quoi attiser la haine des indiens pour l'homme blanc, annonciatrice des guerres meurtrières à venir...

Il y a incontestablement une dimension épique dans ce western old time dont l'intensité va crescendo au fil des pages pour un final poignant qui se clôt avec un épilogue inédit qui referme le récit sur une note optimiste...

Le dessin réaliste de Vincent Wagner fait la part belle à l'immensité et à la beauté des paysages. Pour cette réédition, il a redessiné certaines cases et colorisé les planches du tome 3 qui avaient été éditée en noir et blanc. La couverture de l'album et son verni sélectif est du plus bel effet, rehaussant l'élégante illustration qui donne d'emblée le ton du récit.

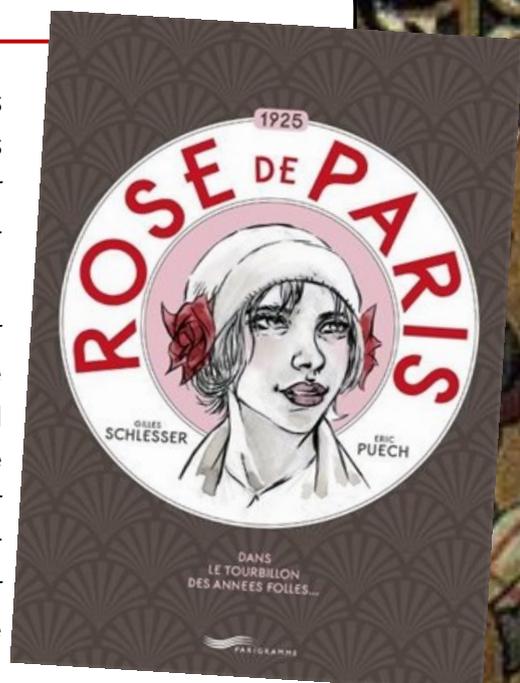
C'est un réel plaisir de pouvoir retrouver ce récit historique et épique concocté par un duo d'auteurs chevronnés dans sa version définitive. En lisant cette captivante saga de près de 160 pages, on se demande pourquoi cette période historique, riche et finalement assez méconnue du grand public, n'a pas plus souvent servi de cadre à des récits... Cette élégante intégrale sera l'occasion de (re)découvrir cette formidable histoire qui se déroule dans l'ouest sauvage, rude, âpre et sans pitié...



Le Portrait d'une folle époque

Rose de Paris entraîne le lecteur dans les nuits parisiennes des années folles, alors que Joséphine Baker dansait sur des rythmes endiablés et que Kiki de Montparnasse posait pour les plus grands peintres... Mais les lumières de la ville masquent difficilement ses zones d'ombres...

Paris, 1925. Rose, jeune provinciale, monte à la capitale pour y travailler comme « demoiselle du téléphone » au central Gutenberg de la rue du Louvre. Elle sympathise vite avec Sidonie, une collègue qui lui tend la main et qui va partager son modeste appartement avec elle. Sidonie va entraîner Rose dans les folles nuits de Montparnasse. Elle va côtoyer les grandes figures littéraires de l'époque, de Fitzgerald à Hemingway et de Kisling à Pascin, découvrant un monde totalement nouveau pour elle... Mais chaque médaille a son revers et Rose ne va pas tarder à le découvrir...



A travers le destin de Rose, parsemé de fastes et de drames, c'est le portrait d'une époque que nous livre Gilles Schlessler. Standardiste le jour, elle va côtoyer les fastes et la misère de la capitale, passant de l'un à l'autre en improvisant sa vie. Sensible au discours militant d'une collègue syndicaliste, elle compte bien vivre comme elle l'entend, sans personne pour lui dicter sa conduite. La provinciale timide et réservée va opérer sa mue et s'affirmer dans l'adversité. Les destins croisés d'une poignée de personnages va permettre au scénariste de mettre en lumière tout une faune interlope, des surréalistes aux truands, des musiciens aux tâcherons, des flics aux indics, avec pour bande originale des rythmes endiablés venues d'outre atlantique, du jazz au charleston...

Graphiquement, la partition composée par Éric Puech, nerveuse et pleine de vie, impulse un rythme jazzy à cette fiction très réussie. Son crayonné, parfois rehaussé d'un discret lavis, fait revivre la folie de l'époque avec une saisissante efficacité. Mais, surtout, son dessin met magnifiquement en scène le personnage principal du récit, présent à chaque page : Paris... Car c'est bel et bien lui le véritable héros de l'album. Ce Paris écartelé entre fastes et misères, entre ombres et lumières...

L'auteur de la Saga Parisienne (et de l'excellent Mortelles voyelles) continue de mettre en scène son amour pour Paris à travers une intrigue de facture classique mais dont la narration impeccable associée au dessin nerveux d'Éric Puech entraîne le lecteur dans le tourbillon du Paris tout en contraste des Années Folles. Difficile de ne pas tomber sous le charme de Rose, cette jeune provinciale qui va papillonner dans les nuits parisiennes au risque de s'y brûler les ailes... L'album bénéficie en outre d'une édition très élégante avec une couverture rehaussée d'un vernis sélectif du plus bel effet...



BD

Sélection de **BD**

Rose de Paris, un roman graphique de Schlessler et Puech
Parigramme, 18€90

un polar sombre et mélancolique

Les éditions Rue de Sèvres continuent d'étoffer leur catalogue avec des titres tous plus captivants les uns que les autres signés par des pointures du genre... Walter Hill, Matz et Jef associent leur talent pour nous concocter un polar immergeant le lecteur au cœur de la prohibition dans l'Amérique des années 30...

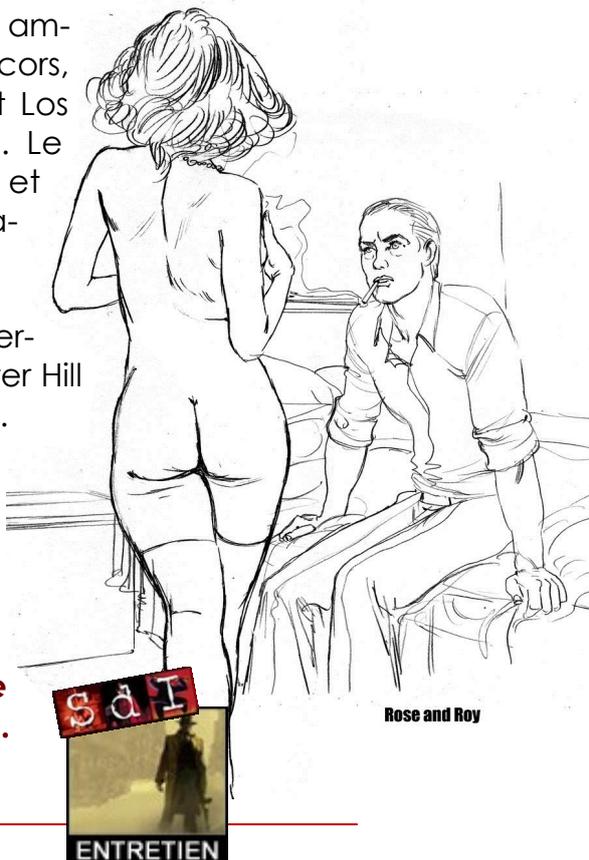
1931. Roy Nash, condamné à la perpétuité est sorti de prison par un malfrat. Pour payer sa dette, il va devoir mettre hors circuit trois bandits qui ont «oublié» de partager leur magot d'un demi-million de dollars avec un caïd local... L'un d'eux est parti au bras de la belle Lena, l'ex compagne de Roy qu'il ne parvient pas à oublier, une motivation suffisante à elle seule pour accepter le job... Une traque s'engage alors à la recherche des mafieux, une piste semée d'embûches qui l'entraîne dans des eaux bien troubles... D'autant que les motivations de Roy semblent complexes, écartelées entre la vengeance, le magot et la belle Lena...

Mené de main de maître par deux auteurs chevronnés. Walter Hill, metteur en scène (Les Guerriers de la nuit, 48h, Du plomb dans la tête –adapté de la trilogie signée par Matz et Colin Wilson-...), scénariste (Guets-Apens, Alien, 1,2 et 3...) et producteur confirmé signe avec Balles Perdus son tout premier album, qui plus est édité d'abord dans la langue de Molière. Remarquablement adapté par Matz, le scénario tiré au cordeau s'avère solidement charpenté. Mettant en scène un bandit implacable mais romantique, le scénario oscille entre polar et thriller, ménageant des rebondissements savoureux et inattendus et mettant en scène une galerie de seconds rôles particulièrement travaillés. On ne s'ennuie pas un seul instant le long dans ce polar sombre de près de 120 pages où le titre finit tragiquement par trouver sa signification...

La partition graphique de Jef, dessinateur autodidacte au talent impressionnant (Une balle dans la tête, 9/11, Jim Morrison, Poète du Chaos, La traque...) est tout simplement remarquable. Son trait acéré et sa mise en couleur léchée font une fois de plus merveilles. Ses ambiances sont particulièrement soignées et ses décors, de l'aride Arizona aux cosmopolites Chicago et Los Angeles, sont remarquablement bien travaillés... Le tout est porté par une mise en scène nerveuse et des cadrages délicieusement cinématographique...

L'album est complété par une intéressante interview, rehaussé de crayonnés somptueux, où Walter Hill revient sur la genèse de l'album et ses intentions...

Le moins que l'on puisse dire c'est que Walter Hill, secondé par Matz, scénariste chevronné de polar, fait une entrée fracassante dans le neuvième art. La collection Rue de Sèvres s'enrichit d'un petit bijou superbement mis en scène par un Jef au sommet de son art... Incontournable pour tout amateur de polars sombres et nerveux...



La peur de la mort

Le duo Zidrou / Oriol qui a déjà signé le brillant *la Peau de l'Ours* se reforme pour donner vie à *Les Trois Fruits*, un conte qui porte un regard cruel et pessimiste sur l'homme et ses travers...

Après quarante années de règne, le roi arrive au seuil de sa vie. Alors qu'il s'achemine vers le tombeau, la peur de mourir devient une obsession. Pour prolonger sa vie, il semble prêt à tout, y compris mettre à bas tout ce qu'il a bâti. Lorsqu'un sinistre mage vient lui proposer la vie éternelle en échange de la main de sa fille, il accepte, même s'il devra pour se faire manger la chair de son plus valeureux fils... Sourd aux supplications de sa royale épouse, envoyant ses enfants aux quatre coins du monde prouver leur valeur, aveuglé par la peur de mourir, il va signer un pacte avec le diable...

Quel plaisir de retrouver ce duo d'auteur inventif pour un nouveau one-shot au graphisme aussi incroyable qu'original! Zidrou crée de toute pièce un récit audacieux reprenant la structure traditionnelle du conte, de la situation initiale classique au déséquilibre induisant l'action proprement dite et un retour à une certaine stabilité. bercé par sa structure délicieusement répétitive sans jamais que l'on s'y ennue un seul instant, le lecteur découvre cette histoire avec un réel plaisir, se demandant à chaque page où le scénariste s'efforce de nous mener... Doucement, le récit glisse dans le tragique et l'horreur et l'aveuglement du vieux roi mène peu à peu toute sa famille et son royaume vers un insondable abîme...

Le trait d'Oriol, talentueux et brillant dessinateur espagnol, fait une fois de plus merveille, ancrant le récit dans l'univers du conte tout en lui conférant une appréciable noirceur, teintée d'une touche de poésie. La galerie de personnage qu'il a composé s'avère particulièrement expressive, à commencer par son roi rongé par ses tourments qui s'avère des plus convaincants, ou le sinistre mage qui n'est pas sans rappeler le Nosferatu de Murnau qui projette des ombres dansantes sur des décors torturés. Le récit baigne dans une ambiance oppressante mais néanmoins porteuse d'espoir... Il y a une certaine musicalité dans la composition de l'album, comme si le bien et le mal se livrait à un dangereux ballet au fil des scènes pour un final délicieusement surprenant...

Avec *Les Trois Fruits*, Zidrou et Oriol se livrent à un nouvel exercice de style tout à la fois audacieux, captivant et particulièrement convaincant... Ce conte sombre et cruel se dévore avec un réel plaisir, tant pour l'histoire qui nous est conté que par la façon, magistrale, dont elle est mis en scène, texte et images entrant en résonance de façon saisissante... Après le succès amplement mérité de *la Peau de l'Ours*, et la haute tenue de ce présent album, il ne reste plus qu'à espérer que les deux auteurs entament une nouvelle collaboration au plus tôt!

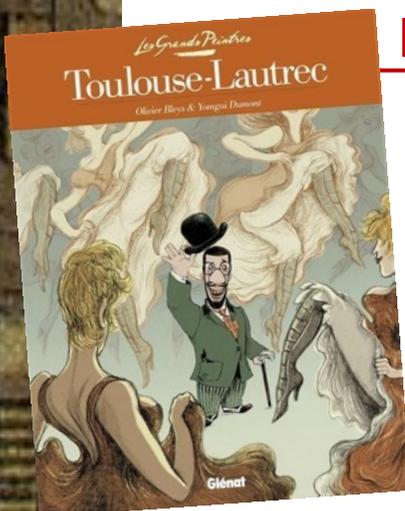
Les Trois Fruits, un conte de Zidrou et Oriol
Dargaud, 16€45



BD

Selection de

la Peau de l'Ours



L'âme de Montmartre

Ce second album des Grands Peintres, publié en même temps que Goya et Van Eyck, nous propose un récit fictionnel se déroulant à l'époque où Henri de Toulouse-Lautrec, durant la période où il peint les panneaux destinés à décorer la baraque foraine de la Goulue, coqueluche de Montmartre.

Le XIX^{ème} siècle touche à sa fin mais la Belle Epoque bat son plein. Montmartre voit s'encanailler la bourgeoisie dans ses cabarets peuplé d'une faune interlopes, de voyous et de femmes légères. Vols, bagarres et descente de la police font partis de ce décor qu'affectionne Toulouse-Lautrec. Ses crayons habiles et ses pinceaux intimistes immortalisent les figures de l'époque... Mais en ce début d'année 1895, une sordide affaire secoue

les nuits montmartroises alors que de jeunes filles de bonnes familles disparaissent mystérieusement... Apprenant que l'une d'entre elle est de sang royal anglais, la police va s'intéresser de très près à l'affaire... Les soupçons s'orientent rapidement vers Toulouse-Lautrec et son entourage alors qu'il peint les principaux protagonistes de l'enquête sur les panneaux destinés à recouvrir la baraque foraine de sa grande amie, Louise Weber, dit la Goulue, , alors au fait de sa gloire ...

Cette œuvre fictionnelle prend sa source dans ces fameux panneaux. Avec audace et malice, Olivier Bleys, romancier et scénariste, a extirpé les personnages de ces peintures pour leur donner un rôle dans la pièce que Yomgui Dumont met en scène avec un talent évident. Sur fond de serial-Kidnapping, il tisse les fils d'une enquête policière se déroulant dans le Montmartre de la Belle Epoque, plaçant le peintre intimiste des lieux interlope du Montmartre de la fin du XIX^{ème} au centre de l'intrigue. L'occasion pour le lecteur de découvrir des personnages hauts en couleur dont les surnoms (la Goulue, Valentin le Désossé) sont à eux seuls tout des poèmes, en plus d'y croiser d'éminentes personnalités du monde des arts, pour notre plus grand plaisir... Leur Oscar Wilde, en exil à Paris suite à ses revers judiciaire outre-Manche, n'es plus que l'ombre de ce qu'il fut, même s'il conserve intacte son impertinence et son goût pour l'extravagance et la provocation...

Les auteurs parviennent à faire revivre une Belle Epoque particulièrement saisissante, oscillant entre faste et noirceur, et ce d'autant que le dessin plein de fraîcheur et de spontanéité de Yomgui Dumont, découvert dans le jubilatoire et décalé *Chambres Noires* (déjà scénarisé par Olivier Beys!) s'avère en parfaite adéquation avec le propos de l'intrigue...



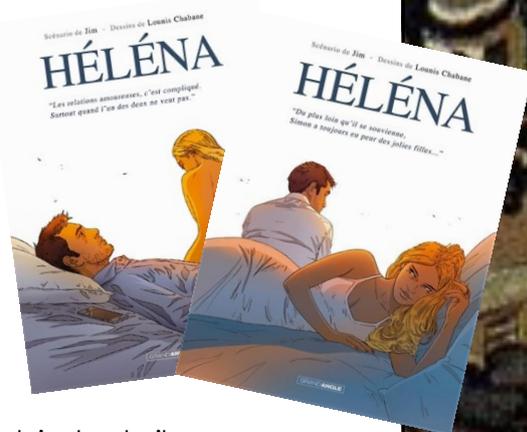
Le dossier qui clôture l'album est une fois encore tout à la fois concis et fort bien réalisé. Il complète le portrait de Toulouse-Lautrec que les auteurs ont brossé dans l'album de façon didactique et passionnante...

Ce second tome est une fois encore une réussite savoureuse. En (re)créant le contexte dans lequel Toulouse-Lautrec aurait peint ces fameux panneaux, Olivier Bleys a construit une intrigue haute en couleur, ludique, pleine d'humour et de charmes qui esquisse avec délice l'ambiance du Paris de la Belle époque tout en brossant un portrait plein de vie d'un peintre que beaucoup considéraient déjà comme l'âme de Montmartre. En parfaite osmose avec le trait spontané et plein de fraîcheur de Yomgui Dumont, ce second tome confirme tout le bien que l'on pensait de cette ambitieuse série qui mêle fiction et réalité de façon savoureuse pour faire ressortir la personnalité d'un artiste hors du commun, ici Henri de Toulouse-Lautrec, qui a profondément marqué l'histoire de l'Art et celle de Montmartre...



rêve d'un amour impossible

Avec ce second tome, Jim et Lounis Chabane referment un diptyque romantique qui s'inscrit dans la droite ligne des précédents ouvrages de Jim, du petit livre oublié sur un banc à une Nuit à Rome, en passant Petites Eclipses.



Simon est amoureux fou d'Héléna depuis son adolescence. Lorsqu'il la croise le jour de son mariage, Simon n'hésite pas un seul instant, il plaque tout, mariée et invités... Son amour tourne à l'obsession... Sachant Héléna dans le besoin, il lui propose un deal : trois heures de son temps, chaque jeudi, en échange de 1000 euros. Rien de graveleux, juste quelques heures à parler, de tout, de rien, espérant qu'au fil des jours, elle finira par le connaître, l'apprécier et l'aimer... Mais un jour, elle lui dit que ce sera le dernier jeudi et lui propose de faire l'amour, juste une fois, après quoi ils ne se reverront plus... jamais... Héléna, planche du tome 2 © Bamboo / Chabane / JimSimon, refusant que leur histoire à peine esquissée s'arrête ici refuse... Et la belle part... Apprenant fortuitement qu'elle va se marier à Prague, il n'hésite pas à sauter dans une voiture et à rouler toute la nuit pour être présent à la fête... Comment pourrait-elle résister à un tel geste d'amour! Las, la rencontre tourne au tragique et tout semble bel et bien fini...

Le récit de Jim est au départ délicieusement classique, s'inscrivant dans la veine des histoires délicieusement romantiques. On se laisse prendre par cet amoureux transi et respectueux qui croit, envers et contre tous, à la force de l'Amour, à ce rêve d'amour impossible qui est né lorsqu'il était ado et qui va emplir toute sa vie, nourrir tous ses rêves... jusqu'à tomber dans le pathétique, ruinant tout espoir d'une vie avec elle, emporté par son aveuglement... Mais Jim est un scénariste des plus talentueux qui construit patiemment un château de carte, tout en finesse, agençant patiemment les cartes une à une pour subitement tout envoyer voler d'un geste impromptu et nous livrer un final tout à la fois inattendu et... beau, tout simplement...

Héléna, planche du tome 2 © Bamboo / Chabane / JimLe dessin de Chabane, ressemblant dans cette série étrangement à celui de Jim, est une fois encore tout en finesse. Il dépeint avec justesse les émotions des différents protagonistes, participant grandement à la crédibilité du récit... Quant aux couleurs chaudes de Delphine, elles sont une fois de plus somptueuses, nimbant le récit d'une lumière subtilement travaillée...



Jim continue à décortiquer le sentiment amoureux avec une rare justesse. Cette histoire d'amour impossible frôle le surréalisme tout en restant néanmoins très crédible, jusque dans les dialogues et les monologues de Simon. Porté par un dessin d'une rare élégance, sublimée par d'une mise en couleur superbe, ce second tome referme ce récit envoûtant de façon touchante et bouleversante, par un twist aussi inattendu que joliment mené... Difficile de ne pas tomber sous le charme de ce diptyque sensible et romantique...

Héléna, diptyque de Jim, Lounis Chabane et Delphine
Bamboo, 16€95 chaque tome

BD

BD
Sélection
de
Bamboo

au-delà des apparences

C'est avec une certaine impatience que nous attendions ce dernier polar de Stéphane Heurteau dont les œuvres précédentes nous avaient plus qu'enthousiasmés... Et le fait est que ce polar sombre et intimiste s'avère particulièrement percutant...

Lorsqu'on côtoie la lie de l'humanité durant deux décennies, cela laisse inévitablement des traces. A trop frayer avec les voyous, on finit par en adopter les méthodes. Jack Quervellat est devenu un flic borderline et violent, n'hésitant pas à user de la batte de baseball pour mener ses interrogatoires, malgré les menaces de son supérieur et le regard désapprobateur de ses collègues. Sa vie privée est partie en sucette. Il trompe sa femme avec une journaliste qui a appris lors d'une enquête que son mari avait des accointances avec la mafia bordelaise...

Mais sa vie déjà à la dérive va être bouleversée en l'espace d'une journée. Le jour où sa maîtresse lui annonce qu'elle met un terme à son histoire, il commet la bavure de trop et se retrouve mis à pied. Sa femme lui apprend alors par téléphone qu'elle le quitte et compte bien avoir la garde de leur fille... Lorsqu'il rentre chez lui passablement éméché, Jack voit sa femme au sol, mortellement blessée... Le tueur est encore là et lui loge une balle dans la tête... A l'hôpital, il apprend sa maîtresse a aussi été froidement abattue. L'enquête s'oriente vers le milieu bordelais qui voulait faire disparaître preuves et témoins compromettants...

Après une chirurgie préparatoire qui lui laissa de graves séquelles, Jack Quervellat décide de s'exiler en Bretagne où il va vivre en quasi ermite pour tenter de commencer une autre vie... Mais lorsqu'il est témoin d'un meurtre, ses réflexes de flic reprennent le dessus. Renouant avec son passé, il va mener une dangereuse enquête pour exhumer la vérité... Mais les apparences, parfois, s'avèrent trompeuses...

Ce polar tourmenté de Stéphane Heurteau est un petit bijou de noirceur. Doté d'une structure narrative parfaitement maîtrisée qui emmène avec finesse et subtilité une fin bluffante, il ravira sans nuls doutes les amateurs de polars. Par le truchement de monologue bien sentis, il immerge le lecteur dans le récit, développant une étrange proximité avec ce policier dégingué qui tente de se reconstruire après des terribles épreuves que son inconséquence lui a fait subir... Et lorsqu'il semble avoir repris pied, voilà qu'une nouvelle affaire s'offre à lui, réveillant ses vieux démons...

Ce héros tourmenté sur qui repose toute l'intrigue, s'avère attachant et tragiquement crédible...

On retrouve avec plaisir le trait élégant et si particulier de l'auteur qui joue avec les contrastes et les contre-jours pour nous livrer des planches magnifiques faisant la part belle aux paysages et aux émotions. Son découpage, très cinématographique, s'avère tout à la fois nerveux et redoutablement efficace... Quant à la couverture, en rouge et noir qui claque comme un coup de feu, elle attire inévitablement l'attention du chaland...

L'histoire, terriblement efficace, est complétée par un sympathique cahier graphique dans lequel l'auteur nous présente les coulisses de l'histoire, pour notre plus grand plaisir...

Une fois encore, on ne peut qu'être admiratif devant le travail narratif saisissant imaginé par un Stéphane Heurteau très inspiré. La (re)lecture de l'album s'avère des plus ludiques, les différentes pièces du puzzle s'assemblant parfaitement, laissant voir une histoire au-delà des apparences, souvent trompeuses...

Les amateurs de polar seront sans nuls doute conquis par ce récit audacieux porté par un dessin aussi épuré qu'élégant... Un conseil cependant : ne le feuillotez pas, lisez le!



une délicieuse comédie onirique

Avec pareil titre, on pouvait s'attendre à un récit plein de tendresse et de poésie. Et le fait est que Zidrou et Mai Erguza signent avec *Les Promeneurs sous la Lune* un récit conte onirique d'une grande sensibilité.

Napoléon Carvalho se réveille avec une étrange régularité dans le lit de Linh, une inconnue de son quartier, sans avoir aucune idée de la façon dont il s'y est glissé. La jeune femme accepte de ne pas porter plainte à condition que ce dernier consulte un spécialiste du sommeil... Sans le savoir, ils vont mettre à jour une étrange épidémie de somnambulisme...

Il émane de ce récit une simplicité désarmante. Porté par des personnages attachants et plein de vie, le récit de Zidrou s'avère plein de charme(s) alors que le dessin tout en rondeur de Mai Erguza, qui signe ici son tout premier album, contribue grandement à distiller une atmosphère onirique. Son style faussement naïf et faisant la part belle aux émotions touche le lecteur avec une facilité désarmante. Napoléon est attendrissant dans sa façon de vivre ses réveils incongrus alors que Linh, oscillant entre l'amusement et l'énerverment fait preuve d'une appréciable espièglerie frôlant bien souvent l'ironie. Les incursions de la science (et des scientifiques !) dans le récit sont croquignolesques, notamment avec ce chercheur ubuesque étudiant le langage des ronflements avec une incroyable passion...

Le chapitrage de l'album, qui détourne avec les phases du sommeil, de la somnolence au sommeil paradoxal, est une délicieuse trouvaille...

Il règne sur cet album atypique un doux parfum de jasmin et un incontestable vent de fraîcheur. Baigné de poésie, de tendresse et d'onirisme ce nouveau récit de Zidrou se lit avec un réel plaisir d'autant que les dessins de la dessinatrice espagnole Mai Erguza sont d'une grande douceur... Délicieuse comédie onirique*Les Promeneurs sous la Lune est un album d'une grande fraîcheur et d'une grande originalité dont on sort raillard...*



Les Promeneurs de la Lune, un roman graphique de Zidrou et Mai Erguza
Rue de Sèvres, 16€95 chaque tome



BD

BD
Sélection
de
BD

la fureur de créer

Le Sculpteur fait indéniablement partie de ces albums coup de poing dont vous ne sortez pas indemne. S'interrogeant tant sur la création artistique que sur la brièveté de la vie, ce récit de Scott McCloud est un petit bijou du neuvième art...

Après avoir connu un bref instant les faveurs du monde artistique, David Smith est retombé dans l'anonymat. Artiste jusqu'au-boutiste prêt à tout sacrifier pour son art, il scelle un pacte avec la Mort ayant pris l'apparence de son oncle décédé... En échange du don de façonner la matière à main nue, il accepte de n'avoir plus que deux-cent jours à vivre... Deux-cent jours pour créer quelque chose d'inoubliable qui le rendra éternel... Mais le don ne suffit pas toujours... Pour devenir un artiste reconnu, il faut savoir composer avec les acteurs du monde de l'art et le caractère entier de David et sa vision de l'art empêchent tout compromis... Les choses se compliquent encore lorsqu'au onzième jour il tombe amoureux de l'envoûtante Meg...

A travers cette version moderne du mythe de Faust, Scott McCloud nous livrent une passionnante réflexion sur l'art, son rôle dans la société, le rapport qu'entretient l'artiste avec son œuvre, le don qui n'est rien sans inspiration et la notoriété, plus lié à l'entregent qu'au talent. Avec ce récit poignant mettant en scène un artiste plus que jamais dans l'urgence de créer, il nous interpelle aussi sur le sens à donner à notre vie, brève par essence.

Le premier chapitre de l'album peut donner une fausse impression de confusion tant le récit semble s'éparpiller et explorer de nombreux registres. Mais peu à peu, les différents éléments s'assemblent de façon saisissantes, développant une histoire qui monte en puissance au fil des près de cinq cent pages, pour un final tout à la fois poignant et bouleversant remarquablement construit. Les rencontres entre David et la mort, qui servent de fil rouge au récit, lui impulse une étrange pulsation et lui confère sa structure si particulière et toute sa force...

Le trait épuré et faussement naïf de Scott McCloud est entièrement au service du récit. Son découpage, tout à la fois sobre et redoutablement efficace, est d'une rare fluidité. Il fait montre d'un sens de la narration aiguisé et d'un remarquable art de la mise en scène. Sa façon de faire s'effacer le décor pour mettre en relief un personnage permet à l'auteur de nous projeter dans l'esprit du narrateur avec une facilité déconcertante, nous permettant de mieux cerner les tourments de David Smith...

Cet album porte la marque d'un grand artiste popularisé en France pour L'Art invisible, un essai graphique didactique décortiquant l'art de la bande dessinée de façon absolument passionnante. Ce pavé de près de cinq cent pages fait montre de son talent de conteur et de son exceptionnelle maîtrise des codes de la narration graphique... Il met en mots et en images avec une redoutable efficacité ce sentiment d'urgence, cette fureur de vivre, cette soif de notoriété et les renoncements qui sont le lot quotidien d'un artiste... Le Sculpteur est une œuvre forte et puissante d'un auteur au sommet de son art...



un album patiemment mûrit

Clan est un projet qu'Amazing Améziane a longtemps mûrit avant qu'il ne soit édité. Est le fait est que dès les premières pages, le lecteur comprend qu'il est en présence d'un album puissant mais exigeant...

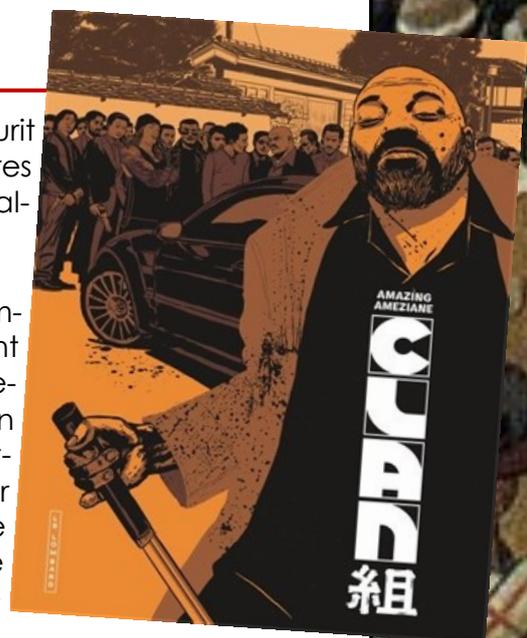
Saburo est un jeune yakuza ambitieux qui n'en peut plus de contempler ces vieux lion repus qui règnent sur Tokyo. Après avoir longuement mûrit son plan, il décide de passer à l'attaque et n'hésite pas pour cela à déclencher une guerre entre les clans et à renverser Kodama, son Obayun, le parrain de Tokyo. Mais ce derniers ne compte pas attendre paisiblement qu'on vienne l'abattre et décide de faire libérer Shi qui croupit depuis trente années en prison pour se débarrasser de ce jeune yakuza aux dents longues.... Le vieux sabreur aveugle quitte sa cellule d'isolement, ignorant encore tout de la trahison qui a scellé son destin et entraîné sa perte...

Il ne faut pas longtemps au lecteur pour comprendre que le récit qui nous est proposé par Amazing Améziane n'est que la partie émergée d'un iceberg. Patiemment mûrit, il s'étale sur une longue période, mêlant différents protagonistes de différentes générations. Les liens complexes les unissant sont la clef de voute de cette histoire d'ambitions et de vengeance particulièrement efficace... et encore, de nombreux éléments sont laissés dans l'ombre, et le lecteur pourrait rester sur sa faim si l'auteur n'avait complété son album d'un passionnant making-off qui appelle,

comme le suggère l'auteur, à une re-lecture de l'album, en mettant en lumière certains éléments de l'histoire de façon saisissante... Le récit, dense et foisonnant, n'en est que plus passionnant encore...

Graphiquement, le style d'Améziane est tout simplement époustouflant. Son découpage, parfois déstructuré en s'affranchissant de la limite des cases, s'avère particulièrement percutant, donnant à voir et à ressentir avec une apparence et désarmante facilité. Son trait très stylisé, qui évoque parfois celui de On songe à Franck Miller et tire clairement vers le comics, confère toute sa force et son identité à l'album.

S'inscrivant dans une veine très littéraire avec de longs récitatifs et des dialogues tranchants comme un sabre japonais, Clan tient à la fois du polar et du graphics novel. Amazing Améziane a réalisé un travail d'orfèvre avec cet album complexe et exigeant dont il se dégage une force peu commune... Espérons que les autres volumes de la saga née dans la tête de cet auteur doté d'une forte personnalité verront le jour, pour compléter un album déjà excellent en lui-même...



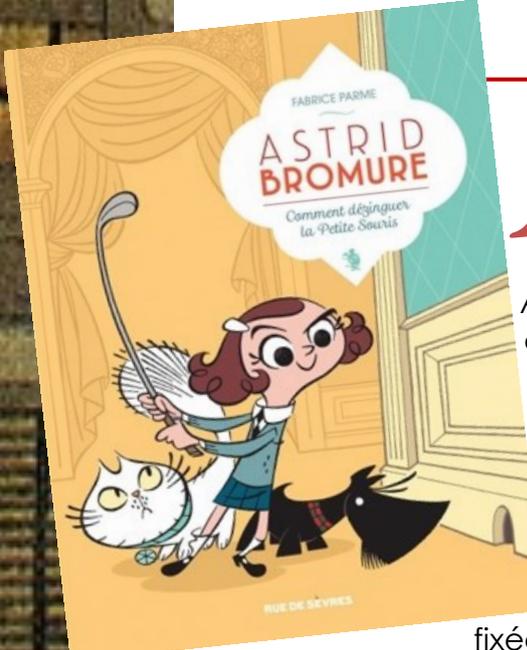
BD

Selection

de

BD

un premier album enthousiasmant



Après le Roi Catastrophe, la Famille Pirate, ou Panique en Atlantique (une aventure de Spirou signée par Lewis Trondheim), Fabrice Parme revient avec une nouvelle série, jubilatoire et délirante, j'ai nommé Astride Bromure...

Astrid vit au sommet d'un immense building luxueux de New-York avec sa richissime famille... Ou plutôt sans puisque ses parents viennent de partir en voyage pour une quinzaine de jours avec son majordome tiré au quatre épingles, sa nounou et ses animaux domestiques, Gasby, un magnifique () chat et son chien Fitzgerald (un scottish bien évidemment)!

Elle s'ennuie déjà fermement lorsqu'elle perd sa dent... Le majordome décrivant la petite souris comme noire avec une lanterne fixée à son chapeau et sa nounou comme étant blanche avec des chaussons verts en velours et un grelot autour du cou, Astrid a tôt fait de comprendre qu'on la mène en bateau depuis plusieurs années... Et elle est fermement décidée à prouver à ce monde incroyablement incrédule que la petite souris n'existe pas à l'aide de ruse et de pièges diaboliques de son invention!

Mais la malicieuse Astride Bromure n'est pas au bout de ses surprises! Car non seulement la petite souris existe bel et bien, mais en plus, elle parle! D'ailleurs, il n'y a pas UNE mais DES petites souris! Une joyeuse pagaille ne perspectiv!

Derrière un titre surprenant et accrocheur (Comment dézinguer la Petite Souris) et une couverture qui ne l'est pas moins se cache un premier tome particulièrement enthousiasmant, à la fois drôle, léger et rafraîchissant. Porté par des dialogues savoureux qui permettent de souligner le caractère trempé de notre jeune héroïne, le développement du scénario est plein de surprises et de rebondissements... La question que se posent tous les enfants devenus moins petits, à savoir l'existence ou non de la petite souris, trouve ici une explication truculente et jubilatoire sur fond de marketing surréaliste...

Le dessin délicieusement caricatural de Fabrice Parme est une fois de plus dynamique et diaboliquement efficace. L'inventivité de sa mise en scène et son sens du découpage font merveille et sont en parfaite osmose avec son scénario créatif...

Après de nombreux et réjouissants albums scénarisés par Lewis Trondheim, Fabrice Parme signe à nouveau seul scénario et dessin d'un album jubilatoire porté par une gamine de caractère, des dialogues savoureux et une mise en image dynamique et franchement réussie... Cette Astride Bromure a tout pour séduire petits et grands par son humour, son charme délicieusement désuet, son indéniable fraîcheur et son côté chipie... Une série drôle et rafraîchissante à mettre entre toutes les mains!



en toute impunité

Si Emmett Till n'est pas aussi connu que Rosa Parks, il le devrait. Car son meurtre atroce fut l'un des événements à l'origine de la création du Mouvement des droits civiques, mouvement non violent œuvrant pour l'égalité des droits politiques... Arnaud Floc'h s'empare de son histoire pour en retracer la glaçante chronologie, de l'arrivée du jeune Emmet à Money dans le Mississippi à son meurtre et à la parodie de procès de ses assassins et à leur abject acquittement qui s'en suivit...

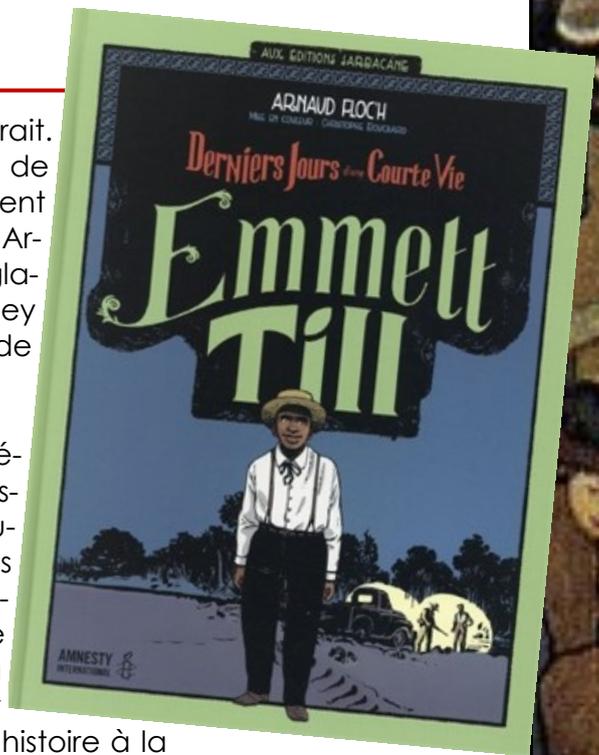
L'histoire nous est racontée par un vieux musicien noir témoin des tragiques événements s'étant déroulé dans le Mississippi en août 1955. Interviewé par un jeune journaliste « musical » s'intéressant en vérité assez peu au blues, il va nous plonger soixante ans en arrière, dans une Amérique gangrénée par le raciste... Pour avoir osé pénétrer dans une épicerie réservée aux blancs, le jeune Emmet, âgé d'à peine quatorze ans, va être enlevé, torturé, et tué par deux blancs qui vont être acquittés avant de vendre leur histoire à la presse et y avouer leur crime... sans pour autant être inquiété du fait du double Jeopardy Act, texte de loi américain stipulant qu'un homme ne peut être jugé deux fois pour le même crime...

Difficile de ne pas être bouleversé par ce récit poignant écrit et mis en image par Arnaud Floc'h. La structure narrative de l'album est remarquable de précision, faisant glisser par petite touche mais inexorablement le lecteur vers l'abîme, par le truchement de flashback parfaitement maîtrisés... Le récit qui trouve un écho dans notre présent à travers les échanges entre le journaliste et le bluesman Luther Wild Boy... Ce dernier, sur la défensive, comprend rapidement que ce soit disant journaliste de musical s'intéresse plus à Emmet qu'à sa personne et les raisons qui émergent peu à peu de l'histoire la rendent plus percutante encore. Si le meurtre d'Emmet est atroce et insoutenable, l'impunité dont a bénéficié ses bourreaux l'est tout autant, soulevant un profond sentiment de nausée, de colère et de révolte...

Côté dessin, le trait semi-réaliste d'Arnaud Floc'h fait ressortir l'humanité du jeune Emmet. Son découpage, précis et efficace, suggère plus qu'il ne montre l'horreur, la rendant plus insoutenable encore...



Soutenu par Amnesty International, cet album se doit de figurer en bonne place dans toute bibliothèque... Emmett Till, Derniers jours d'une courte vie est un album incontournable qui vous prend aux tripes et vous laisse assommé à l'annonce du verdict... En relatant ce tragique « fait divers », Arnaud Floc'h accompli un salutaire travail de mémoire, pour que nul n'oublie qu'il y a quelques décennies à peine, on pouvait mourir pour sa couleur de peau, sans que les assassins ne soient aucunement inquiétés par la justice... Mais l'édifiant dossier qui clôture l'album et complète le récit de façon saisissante rappelle que 60 ans après le meurtre sordide d'Emmet Till, il existe toujours une justice à deux vitesses dans ce soi-disant pays de la liberté...



BD

BD
Sélection
de
BD
15

Emmet Till, un roman graphique d'Arnaud Floc'h
Sarbacane, 19€50 chaque tome

plein d'humour et de tendresse



Florence Cestac et Daniel Pennac s'associent pour nous livrer le récit d'une histoire d'amour exemplaire atypique et jubilatoire...

- Une histoire d'amour exemplaire? Genre deux gravures de modes qui se rencontrent, le coup de foudre, le mariage, les promesses d'un amour éternel, tout ça ?

- Oui, mais non... Il y a de ça... mais pas que... D'abord, l'amoureux est laid, très laid même, tellement laid que son amoureuse le dit elle-même, mais avec amour... Ensuite, leur histoire qui envoie valser les conventions et les convenances est d'une tendresse confondante... Jean et Germaine se sont efforcés à gommer tout ce qui peut causer la fin d'une idylle : le boulot et les enfants. Ils passent leur vie en vacances perpétuelles, vivant d'amour et de livres, en éditions originale s'il vous plaît...

- Une utopie amoureuse en somme...

- Oui, mais pleine de charmes et de vie ! Enfant, Pennac a (aurait?) passé ses vacances à la Colle-sur-Loup et, intrigué par ses étranges et fantasques voisins, il a passé son temps à les côtoyer, à vivre dans les pattes de ces hurluberlus que sont Jean et Germaine, apprenant à les connaître... et à les aimer! Pennac oblige, c'est une histoire d'amour peu conventionnelle, délicieusement décalée, drôle et truculente... C'est beau, c'est frais, et franchement désopilant!

- mais c'est une histoire vraie ?

- Quelle est la part de vérité, d'invention et d'enjolivement dans cette histoire? Seul l'auteur pourrait le savoir (et encore!). Et peu importe en vérité! Au fil des pages, on se laisse tant gagner par l'écriture pétillante de Daniel Pennac et la mise en images irrésistible de Florence Cestac qu'on a envie de croire à cette histoire, tellement belle lorsqu'on croit qu'elle est vraie

- Bref, l'album nous raconte une histoire d'amour romanesque...

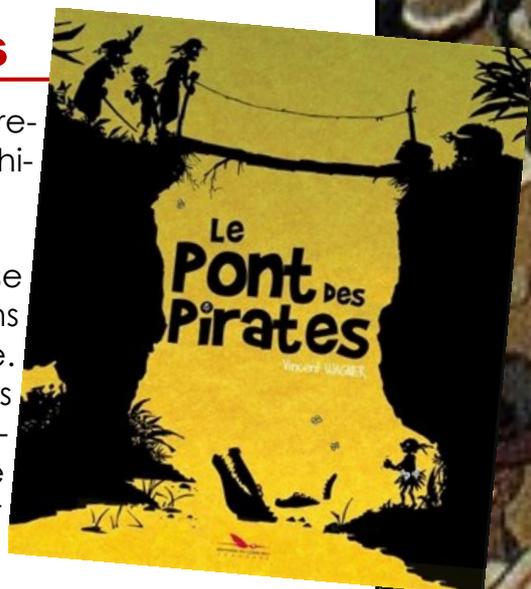
- Oui, mais c'est fait avec finesse, malice et fantaisie... Tout commence par une savoureuse mise en abîme alors que Daniel Pennac retrouve Florence Cestac au restaurant et tente de convaincre la dessinatrice, plutôt dubitative, de mettre en image cette incroyable histoire d'amour... Et ce n'est pas gagné! Mais rapidement les doutes laissent place à l'étonnement puis aux interrogations... Le récit est sans cesse interrompu par les questions, de la dessinatrice tout d'abord, puis du serveur et des clients qui, comme le lecteur, sont ferrés par le récit truculent de Daniel Pennac et brûlent avec lui de connaître la suite de ce récit que l'on savoure avec un plaisir de gourmet tant il met le sourire aux lèvres et le baume au cœur...

Un Amour Exemplaire est un récit jubilatoire écrit par deux auteurs dont la rencontre semble être une évidence. Le style savoureux et enlevé de Daniel Pennac trouve une délicieuse résonance dans le trait joyeusement caricatural de Florence Cestac. Dès les premières planches, on est happé par ce récit plein d'humour, de tendresse et de fantaisie et c'est ragailardi et le cœur plus léger qu'on referme cet album atypique... un album très élégant par ailleurs, avec sa couverture embossée intrigante... Bref, un petit chef d'œuvre à déguster en hédoniste...

et les plus jeunes se font conteurs

Quatorze ans après Gare au Hibou, Vincent Wagner revient aux pirates avec ce nouvel album en ombres chinoises...

Ce nouveau recueil d'histoires courtes et muettes se proposent d'entraîner les jeunes et moins jeunes lecteurs dans des aventures poétiques, pleines de tendresses et de magie. Une fois encore, l'auteur fait appel à l'imagination des lecteurs en tissant des histoires pleines de malice et d'inventivité... L'univers de la flibuste et des cartes aux trésors est pour le scénariste et dessinateur un terrain de jeu qu'il arpente avec un plaisir communicatif...



Le style si particulier de Vincent Wagner fait une fois de plus merveille. Bien qu'en ombre chinoise, ses personnages s'avèrent une fois encore particulièrement expressifs et l'absence de texte incite le lecteur à se projeter dans l'histoire, à se l'approprier, à la remettre en mots... En (re)construisant le sens, le lecteur participe activement à l'histoire et les plus jeunes se font conteurs...

Avec cinq histoires courtes pleines de charmes et de tendresse, Le Pont des Pirates propose de savoureuses variations sur le thème des pirates... Difficile de ne pas tomber sous le charme de cet album qui, s'il ravira les petits, émerveillera leurs parents... Et le livre sera plus que jamais un support pour rêver ensemble et partager de fabuleuses aventures...



un polar historique sanglant

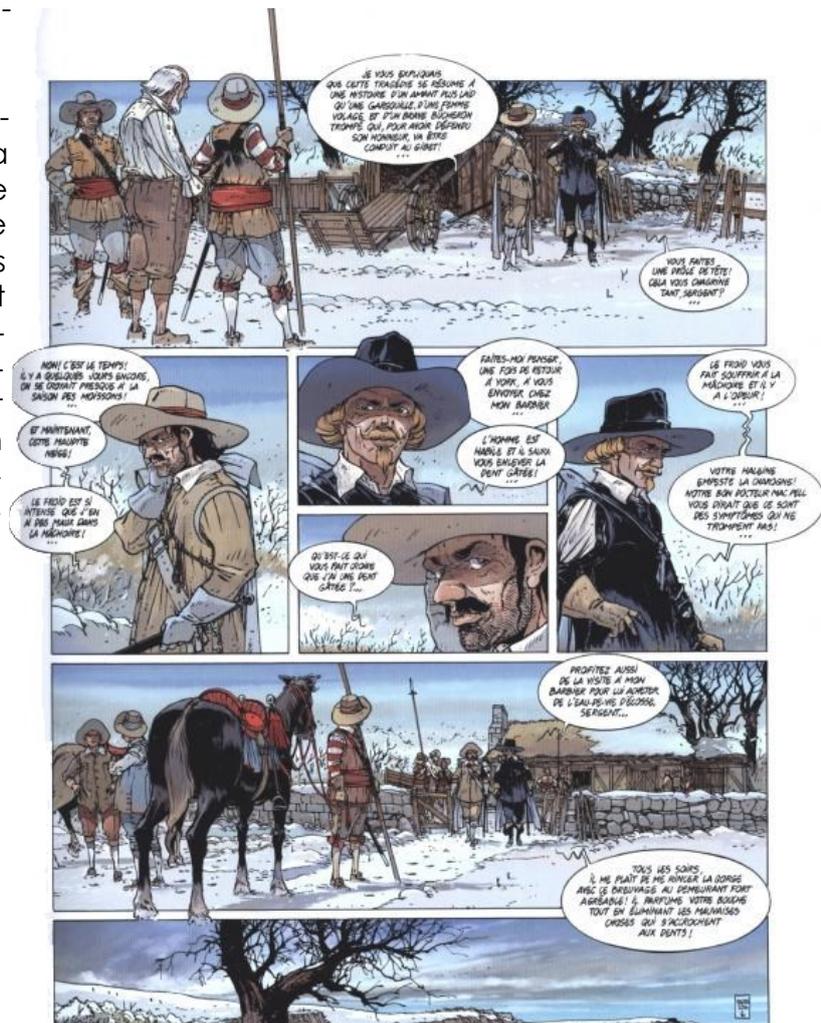
Jean-Yves Delitte referme son diptyque du Sang des lâches de façon saisissante. Ce polar historique écartelé entre deux époques entraîne le lecteur dans les Indes Orientales et l'Angleterre du XV^{ème} siècle pour deux enquêtes croisées...

1641. Sir Oliver Edgar Mac Connan s'était rendu aux Indes Néerlandaises pour y faire fortune dans la Négoce. Il y trouvera la mort et l'enquête conclura à un meurtre rituel. Près de trente ans plus tard, Arthur J. Joyc Byron Pike, major au 1^{er} Royal Regiment of Horse est détaché à la police du Roi au titre d'enquêteur principal pour tenter d'élucider une sordide découverte de corps atrocement mutilés. Durant son enquête, il découvre le carnet secret de Mac Connan et décide de relancer le dossier de ce meurtre vieux de plus de vingt ans pour ne pas que le crime de ce pair du royaume reste impuni...

Ce second tome s'avère tout aussi beau, rythmé et passionnant que l'était le premier. Ce polar historique ne propose pas moins que deux enquêtes croisées se déroulant à plus de vingt années et 13000 kilomètres de distance... Le passage de l'une à l'autre des deux intrigues confère un rythme savoureux délicieusement frustrant pour le lecteur, dans un procédé somme toute très littéraire... Les deux récits, emplis de mensonges, de trahisons et de faux semblants sont tout à la fois solidement charpentés et passionnants. Les dialogues ont été savamment travaillés pour donner l'illusion de la langue de l'époque, conférant à l'ensemble une appréciable impression étant compréhensible de tout un chacun.

Le travail graphique de Jean-Yves Delitte est une fois encore superbe. Sa reconstitution de Batavia sur l'île de Java ou de la province du Yorkshire est saisissante. Ses bâtiments superbes et ses costumes soignés confèrent crédibilise son récit de façon saisissante... L'album offre de plus de magnifiques doubles pages fourmillant de détails qui accrochent l'œil. Son découpage, classique (voir académique), est quant à lui d'une redoutable efficacité tout en servant remarquablement bien son récit...

Jean-Yves Delitte signe avec ce Sang des Lâches un polar historique et sanglant particulièrement crédible, immersif et enthousiasmant. Remarquablement documenté, superbement mis en image, les deux enquêtes s'imbriquent parfaitement pour un final grandiose qui laisse augurer un second cycle passionnant...



les autres...

Premier tome d'une nouvelle série-concept, l'hôtel propose une histoire se situant à la lisière du polar qui saura captiver le lecteur tant par son scénario déstabilisant que par son dessin nerveux et épuré...

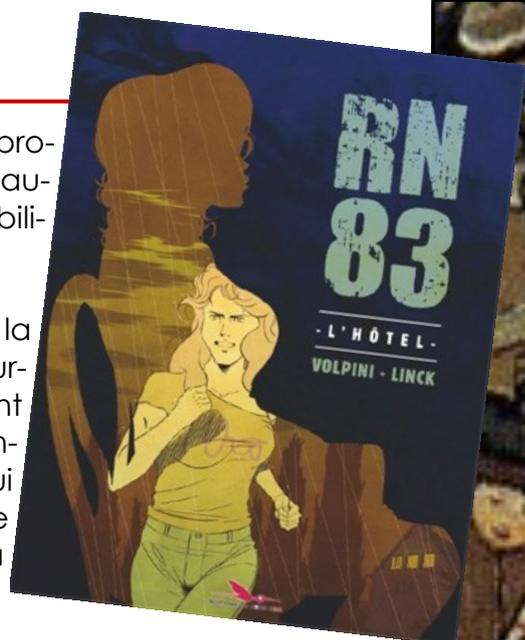
Alors que l'orage gronde, Sandra Doell file à toute allure sur la RN83, poursuivie par une Alfa Romeo conduite par Gekas et Burdin, deux flics ripoux, qui se rapprochent inexorablement d'elle... Elle vient de dérober à l'un d'entre eux une caisse contenant les documents susceptibles d'innocenter son frère qui croupit en prison... Les flics semblent prêt à tout pour remettre la main dessus et ne tardent pas à faire sortir sa voiture de la route...

Lorsqu'elle se réveille, Sandra est dans une chambre d'hôtel, sans séquelles grave de son accident. Claire, la maîtresse des lieux, la submerge de questions auxquelles Sandra répond, sans se douter des véritables intentions de la patronne de l'hôtel... Mais Gekas et Burdin ont retrouvé sa trace et pénètrent à leur tour dans cette étrange et inquiétante bâtisse...

Le moins que l'on puisse dire c'est que les auteurs sont parvenus à tisser un polar inquiétant et dérangent avec tome inaugural de RN 83... L'amorce, classique mais efficace, ne laisse en rien augurer ce twist délicieusement inattendu qui confère à ce polar tout son sel et son originalité, faisant glisser l'intrigue vers le fantastique... La structure narrative de l'album est quant à elle parfaitement maîtrisée, la scène inaugurale répondant à la fin de l'album, permettant au lecteur d'assembler les pièces d'un puzzle scénaristique intelligent et enthousiasmant...

Côté dessin, le trait nerveux et élégant de Federico Volpini, auteur italien qui signe ici son tout premier album, s'avère particulièrement immersif. Doté d'une forte personnalité, il fait planer sur la série une ambiance aussi angoissante qu'oppressante... Son hôtel (librement inspiré de la maison hanté de Saint-Hyppolyte qui borde la RN83?) s'avère délicieusement sinistre et inquiétant...

Original et captivant, ce récit écartelé entre le polar, thriller et fantastique s'avère être d'excellente facture. Jouant avec les codes du genre pour surprendre le lecteur, les auteurs nous livrent une partition des plus convaincantes qui laisse augurer une série-concept de haute tenue...



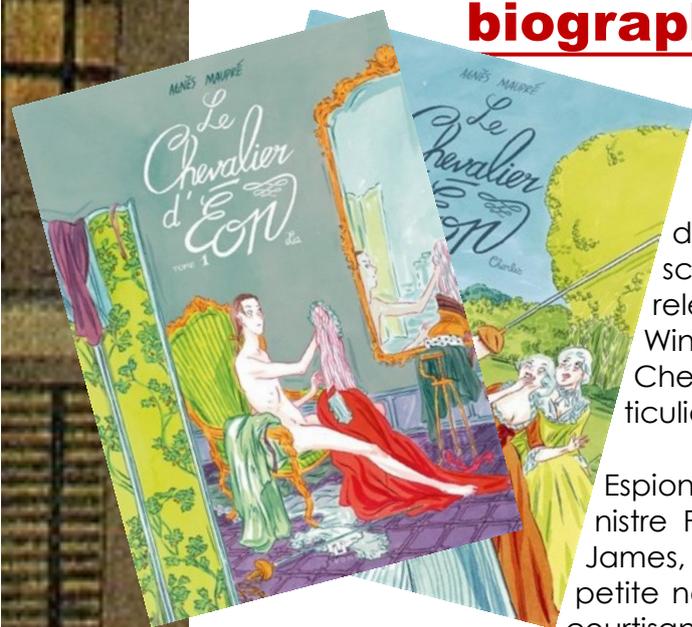
BD

Selection

de Noël 19



RN83, l'Hôtel, un thriller de Fabrice Linck et Federico Volpini
Editions du Long Bec, 14€75



De son vivant, le Chevalier d'Eon avait déjà tout d'un héros de roman. Quoi de plus naturel qu'auteurs et scénaristes s'en empare pour tisser une histoire rocambolesque et captivante se déroulant en marge de l'Histoire... Agnès Maupré, talentueuse scénariste et dessinatrice du brillant Milady qui propose une relecture du roman de Dumas à travers les yeux de Milady de Winter, s'empare du truculent Charles de Beaumont alias le Chevalier d'Éon pour en proposer une biographie graphique particulièrement enthousiasmante...

Espion préféré de Louis XV, le chevalier d'Eon s'est vu nommer Ministre Plénipotentiaire représentant la France à la cour de Saint-James, le Chevalier d'Eon sert le Royaume de France. Mais, issu de petite noblesse, ses nouvelles fonctions vont susciter les jalousies de courtisans... Il va être remplacé par le Conte de Guerchy, « un imbécile pansu », selon les dires même du roi. Il aura tôt fait de s'en faire un ennemi personnel... Ces intrigues de cour, la jalousie du Roi Georges et l'esprit lunatique d'un Louis XV vieillissant vont mettre en péril la position du chevalier et le faire tomber en disgrâce... Mais d'Eon ne manque pas de ressources et de finesse et va continuer à vivre de nombreuses années encore, jouant sur son ambiguïté pour être la source de toutes les attentions...

Porté par une narration captivante et des dialogues ciselés mettant en relief les réparties cinglantes de ce bretteur de talent, le second tome de ce récit mêlant habilement fiction et histoire s'avère encore follement enthousiasmant... Ce personnage incroyable, féministe avant l'heure, qui a côtoyé les grands de son siècle, aura connu la gloire et la déchéance. Comble de l'ironie, Charles de Charles de Beaumont, dit chevalier d'Éon, mort à quatre-vingt-deux ans aura vécu quarante-neuf ans en tant qu'homme et trente-deux Charles de Beaumont et sera enterré au cimetière de la paroisse Saint-Pancrace, dans le Middlesex... Ça ne s'invente pas!

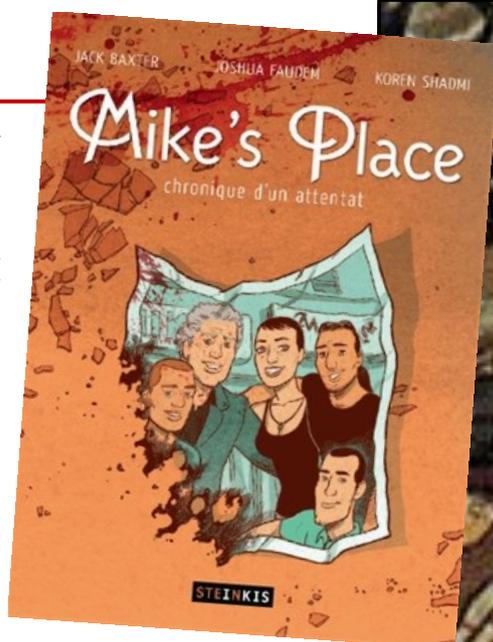
Le dessin expressif et épuré d'Agnès Maupré fait une fois de plus merveille et met en scène un personnage tout à la fois touchant et haut en couleur qui traverse son époque avec désinvolture malgré les revers du destin. Son trait et ses couleurs vives apportent une étrange légèreté à son récit, évoquant par certains aspects l'acidulé Marie-Antoinette de Sofia Coppola, tout en faisant la part belle aux émotions et en soulignant avec talent l'humanité de ses personnages...



Une fois encore, la talentueuse Agnès Maupré signe un diptyque captivant qui mêle avec humour et habilité Histoire et romanesque pour le plus grand plaisir des lecteurs. Elle nous invite à découvrir un personnage extravagant et excentrique au destin improbable mais néanmoins véridique. Porté par un dessin frais et élégant et des dialogues soigneusement travaillés, elle nous brosse le portrait d'un(e) des premier(e) people, qui fut, à Londres comme à Versailles, l'objet de toutes les conversations... Un petit bijou comme seul le neuvième art peut nous offrir...

chroniques de vies brisées

2003. Jack Baxter est journaliste. Il débarque à Tel Aviv pour suivre le procès de Marwan Barghouti, jugé pour l'organisation d'attentats terroristes... Mais le procès est ajourné et il apprend qu'une équipe couvre déjà l'événement. Jack s'apprête à faire ses valises pour rentrer chez lui mais il va tomber sous le charme du Mike's Place, un bar animé où juifs, musulmans et chrétiens se côtoyaient alors qu'au dehors gronde la seconde Intifada... C'est décidé, il va faire un reportage sur ce lieu insolite, l'un des rares endroits à Tel Aviv où juifs, chrétiens et musulmans se retrouvent pour écouter de la bonne musique, entourés d'expats... De rencontres en interviews, Jack va côtoyer clients, gérants et employés du bar et esquisser les contours d'un documentaire plein d'espoir et d'humanité... Mais le 30 avril, Mike's Place est la cible d'un attentat suicide qui fait voler en éclat la vie de ces hommes et femmes qu'on a appris à connaître... Malgré le drame, la caméra continue de tourner, montrant les tragiques conséquences de l'attentat...



Inspiré de faits réels, Mike's Place s'avère être un formidable album, à mi-chemin entre le biopic et le documentaire. Le récit s'avère solidement charpenté. Le reportage initial nous entraîne dans l'intimité d'hommes et de femme qui continue à vivre malgré les événements qui assombrissent leur quotidien. Il nous apprend à les côtoyer et les connaître, rendant le drame qui s'annonce plus terrible encore... L'histoire est rythmée par des flash de l'itinéraire des deux terroristes qui impulsent un rythme terrifiant à l'album... On les suit dans leur odysée macabre, passant les différents check-point, rencontrant leurs contacts, prenant la pause des futurs martyrs... Le livre est découpé en plusieurs chapitres, chacun étant introduit par une sourate du Coran dont chacune est un appel à la tolérance, bafouée par les deux terroristes...

Mike's Place est un récit tragique et captivant qui trouve un lointain écho dans les événements qui ont endeuillé la France en janvier de cette année. Adaptation en BD du documentaire réalisé par Jack Baxter et Josh Faudem, cette chronique d'un attentat annoncé s'avère profondément bouleversante, retranscrivant avec finesse toute l'horreur des répercussions d'un tel événement... Un album poignant et salutaire, plein d'humanité et de justesse, avec cette note d'espoir, comme une lueur au cœur des ténèbres...



● **Mike's Place**, un roman graphique de Baxter, Faudem et Shadmi
Steinkis, 20€

BD

BD
Sélection
de
BD
21

récit poignant d'une grande justesse

TASSOS ZAFIRIADIS
YANNIS PALAVOS
ATHANASSIOS PETROU
LE CROQUE-MORT



Avec Le Croque-Mort, Yannis Palavos, Tassos Zafiriadis et Athanassios Petrou nous propose une chronique sociale atypique qui nous parle de la vieillesse et de la solitude d'une vie qui s'achève...

Thessalonique. Leftéris vit seul et travaille depuis vingt ans dans une entreprise de pompe funèbres. Son patron l'appelle en urgence pour s'occuper d'un encombrant cadavre qu'ils ne peuvent enterrer (sa fille veut le voir une dernière fois), ni conserver en ville, la chambre froide étant en panne et la chaleur accélérant la décomposition du corps, rendant l'odeur insoutenable... D'autant que l'homme était resté un mois dans son appartement avant que ses voisins, alertés par l'odeur, ne fassent appel aux autorités... Leftéris va devoir veiller sur la dépouille mortelle un jour et deux nuits, à l'écart de la ville, en attendant la venue de la fille... Seul et coupé du monde en compagnie d'un cadavre, il va regarder sa vie en face et trouver d'étrange point similitudes entre sa vie et celle du cadavre sur lequel il doit veiller... Sa fin sera-t-elle différente de celle de ce pauvre homme?

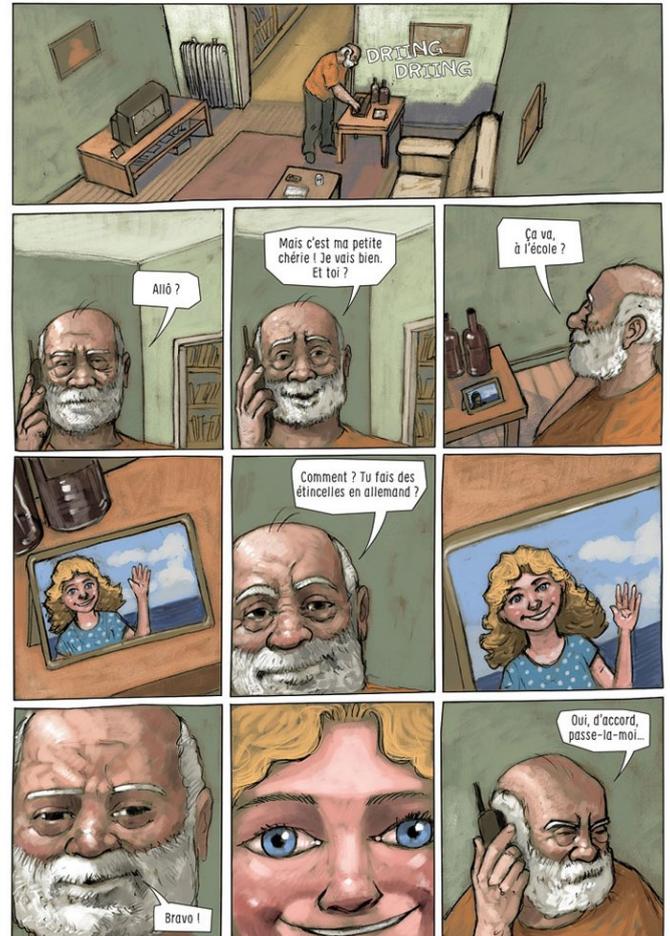
Cette histoire, qui est dit-on inspirée de faits réels, aborde avec une tendresse douce-amère le thème de la vieillesse et la solitude, alors que la Grèce est ravagée par la crise...

Le travail des auteurs est remarquable. Ils dépeignent avec tendresse et justesse le morne quotidien de ce vieil homme quitté par son ancienne femme qui lui mène la vie dure et empêche tout réel échange avec sa fille dont on devine qu'il l'aime tendrement.

Avec un tel récit, on aurait pu s'attendre à de longs récitatifs reflétant les états d'âmes et les tourments du Croque-Mort. Il n'en est rien... Grâce à un découpage impeccable et au trait intimiste de Athanassios Petrou, les silences en disent long sur Leftéris, ses doutes et ses regrets...

L'humour noir et grinçant des collègues du vieil homme vient le ponctuer et les dialogues s'avère savamment travaillés.

La BD grecque n'est pas ou peu connue en France. On peut saluer les éditions Steinkis d'avoir traduit et publié cet album intimiste qui brosse le portrait doux-amer d'un vieil homme dont la vie se révèle au fil des



un rétrofutur suffoquant

Début 2010 paraissait *Les chiens du Weltraum*, un récit rétro-futuriste sombre et poisseux porté par un dessin acéré à l'esthétisme parfaitement maîtrisé à l'unisson de l'histoire... Cinq ans après paraît ce troisième tome qui conclut de façon percutante cette trilogie glaçante et sans concessions...



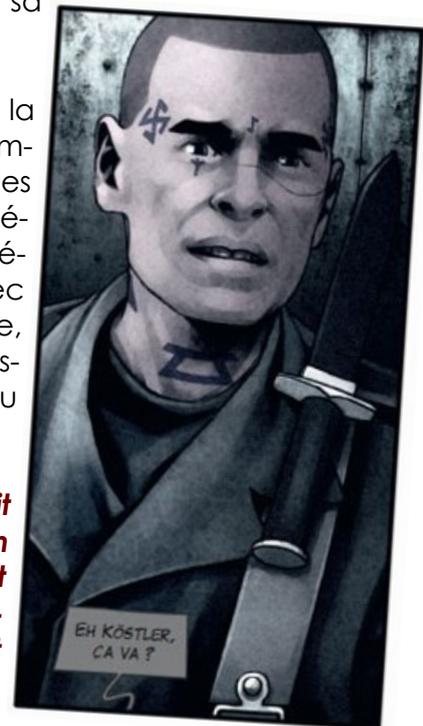
Köstler poursuit sa descente aux enfers dans un monde glauque promis à une guerre éternelle. Son conditionnement par la Wel-Raum s'écaille peu à peu, alors que des souvenirs douloureux liés à son enfance refont surface... Ecartelé entre son amour pour Julia et son sens de du devoir et de la servitude, l'heure du choix semble venu pour le sous homme devenu chien de guerre docile au service de maîtres qui le méprisent... Pendant ce temps, en coulisse, la fin des Skraeling s'organise sur fond de complots et de luttes d'influence...

Cet éveil du loup conclut de façon tragique et percutante cette trilogie intemporelle superbe et glaçante. Le scénario concocté par Thierry Lamy est poisseux à souhait. Il esquisse les contours d'un monde sombre et oppressant dominé par un régime totalitaire évoquant les plus sombres perversions du IIIème Reich. Le gouvernement tyrannique mène une guerre perpétuelle pour assoir sa domination sur le peuple. La propagande est poussée à son paroxysme et les dirigeants sont prêts à tout pour servir leurs noirs desseins. Mais la soif de pouvoir aiguise bien des appétits et de sombres complots s'ourdissent dans l'ombre pour devenir

l'homme fort du régime... Alors que l'avenir des Skraeling semble scellé, Köstler est à la croisée des chemins. Va-t-il continuer à servir aveuglément la WelRaum où va-t-il trahir ses maîtres pour soutenir la cause de celle qui l'aime et qui a rejoint l'armée des ombres... Les dialogues incisifs s'avèrent très travaillés et les récitatifs permettent au lecteur de s'immerger dans la psychologie très travaillée de Köstler, conférant au récit toute sa force...

Si le scénario est parfaitement calibré et solidement charpenté, la force du récit vient de son dessin tout simplement somptueux. Hommage aussi appuyé que saisissant à l'œuvre Jin-Roh, la brigade des loups de Mamoru Oshii, il émane de ses planches une beauté ténébreuse glaçante. Le dessin de Damien Venzi, au diapason du scénario glauque intelligemment mené par Thierry Lamy, pose avec force et efficacité une atmosphère particulièrement oppressante, donnant corps et chair à ce récit d'anticipation sombre et désespéré. Au vu de son talent, on ne peut que regretter la décision du dessinateur de raccrocher les crayons...

A la confluence des genres et des influences, *Skraeling* est un récit d'anticipation superbement écrit et somptueusement mise en images. L'univers oppressant esquissé par les deux auteurs sert d'écrin à un récit où la violence, bien qu'omniprésente, n'est jamais gratuite. Destinée à un public averti, cette trilogie s'avèrent incontournable pour les amateurs de récits d'anticipation sombres et de dessins léchés... Une perle noire du neuvième art...



Skraeling, une trilogie de Thierry Lamy et Damien Venzi
Ankama, 15€90 chaque tome

BD

BD
Sélection
de
Rohr
23



retour aux sources

Près de treize années après son (hélas!) avortée Piste des ombres Tiburce Oger se remet en selle pour un western au goût oldies qui entraînera le lecteur aux heures de la conquête d'un grand ouest dangereux et sauvage...

1896. Henri Ducharme et ses deux enfants ont quitté la Nouvelle-Orléans pour faire fortune dans l'Eldorado californien. Mais leur rêve sera de courte durée. Attaqués par un petit groupe d'indiens, le barbier va rapidement succomber avec son jeune fils, sa fille Mary n'échappant au massacre que grâce à l'arrivée impromptue d'Ed Fisher, un vieux cowboy au visage et à l'âme burinée. Tous deux s'abritent dans une ruine en sachant que le reste des indiens attendra l'aube pour attaquer... Pas question de dormir sous peine de ne pas être prêt à les recevoir... Ed va passer la nuit à couler des balles en racontant à la jeune Mary, prostrée, ce que fut sa vie aventureuse de Buffalo Runner, épisode clef de la conquête de l'Ouest, qui vit le massacre des bisons affaiblir les tribus indiennes, permettant le développement du commerce, l'arrivée des rails et de la civilisation... La conquête de l'ouest était en marche... Rien en l'arrêtera plus...

Scénariste, dessinateur, seul ou en duo, Tiburce Oger est auteur aussi rare que talentueux. Et c'est avec plaisir non feint que nous le suivons dans cette nouvelle aventure qui nous entraîne aux sources du western. Difficile de ne pas être attiré par cette album à la maquette de couverture si soignée qui rehausse une illustration tout juste magnifique...

L'histoire est d'une grande simplicité et se déroule l'espace d'une nuit. Une jeune femme et un cowboy enfermés dans une mesure en attendant l'aube et l'attaque indienne... Puis les souvenirs refont surface et refont revivre toute une époque. Un scénario simple, donc, mais mené de main de maître. L'ossature du récit est remarquablement bien construite et les allers retour entre présent et souvenirs confèrent un rythme tout particulier à l'album et font planer sur celui-ci une douce et ténébreuse mélancolie. Des âpres combats vides de sens de la guerre de sécessions à l'immensité des plaines, du choc de deux civilisations aux services d'industriels ambitieux, c'est tout un pan de l'histoire de l'Amérique qui nous est compté au long de ces 72 pages, sans qu'on s'ennuie un seul instant... Mais l'histoire en elle-même, prétexte à ce récit aventureux, s'avère elle aussi bouleversante, avec une fin superbe, superbement triste et qui prend le lecteur à contre-pied...

Sans en avoir pleinement conscience, Ed Fisher est l'un de ceux qui ont forgé l'histoire d'un pays, côtoyant d'illustres inconnus dont certains deviendront célèbres et laisseront leurs noms dans les livres d'histoire... alors que lui ne sera plus que poussière balayée par le vent des plaines...

Et que dire de ce dessin, de ce style semi-réaliste si caractéristique de l'œuvre de Tiburce Oger dont les couleurs nous enchantent une nouvelle fois et nous transportent avec aisance dans les différents décors et ambiances qui émaillent le récit...

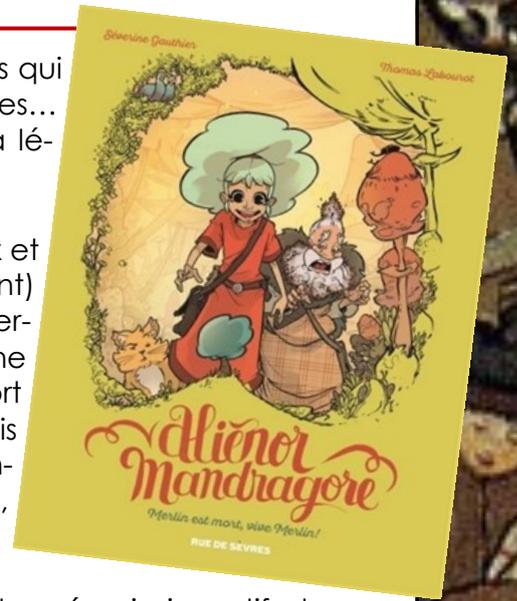
Avec Buffalo Runner, Tiburce Oger revient aux sources du western, beau, âpre et sauvage. Au travers d'un récit solidement charpenté baigné de mélancolie et d'une note de poésie, il nous fait montre de son talent de conteur et de metteur en scène hors pair... Il ravira n'en doutons pas tant les amateurs de western que ceux qui le sont de son œuvre... Un album fort et dense parmi les plus marquants de ce début d'année, une pépite du neuvième art...



Brocéliande en folie!

La geste arthurienne est l'un des grands mythes européens qui n'en finit plus d'inspirer romancier, scénaristes et cinéastes... Severine Gauthier et Thomas Labourot s'emparent de la légende avec un album pétillant de malice et d'humour...

La forêt de Brocéliande aurait pu continuer à être le havre de paix et de sérénité. Mais, alors que la jeune Aliénor suivait (distraitement) l'enseignement druidique dispensé par son enchanteur de père Merlin (excusez du peu !), ce dernier est terrassé par le cri strident d'une racine de Mandragore... Mais Merlin ne compte pas rester mort bien longtemps et il va conseiller sa fille pour le tirer de ce mauvais pas... Las! Morgane, son ennemie jurée, est trop contente de l'enterrer en grande pompe alors que l'Ankou, l'ouvrier de la Mort, semble bien décidé à emporter Merlin en son sinistre royaume...

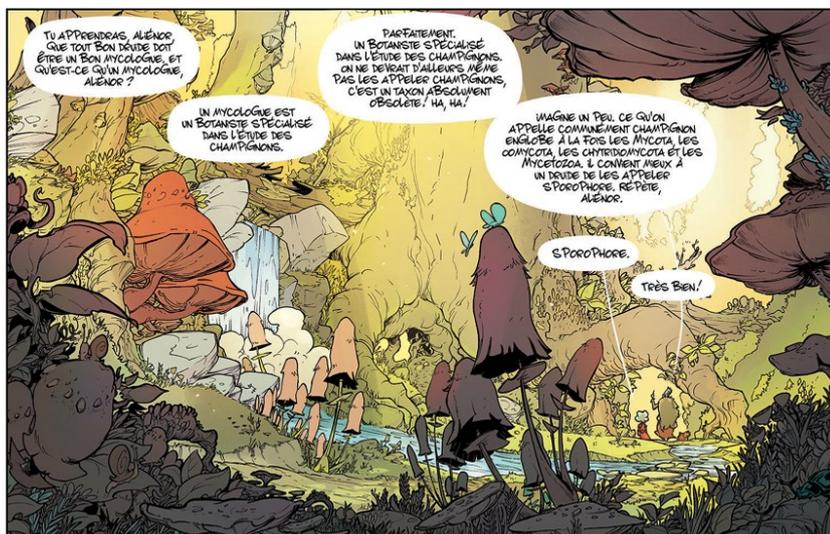


Passionné par le mythe arthurien et ses nombreuses déclinaisons, le scénario inventif et rafraîchissant concocté par Severine Gauthier suffisait à attiser notre intérêt... Certes faire passer l'enchanteur de vie à trépas dès les premières pages s'avère des plus iconoclastes mais force est de reconnaître qu'on se laisse entraîner dans le récit avec un plaisir jubilatoire... Severine Gauthier revisite avec un plaisir communicatif le mythe arthurien, mettant en scène certaines de ses figures emblématiques telles Vivianne et Lancelot, Merlin ou Morgane, saupoudrant le tout de légendes bretonne au travers de la figure étrangement drolatique de l'Ankou... Les dialogues, truculents, sont savamment travaillés, impulsant un rythme savoureux au récit...

Mais si le synopsis justifiait à lui seul la lecture de l'album, force est de reconnaître que le dessin foisonnant et dynamique de Thomas Labourot accroche d'emblée l'œil... La couverture, fort joliment composée et rehaussé par un lettrage subtil, attire inmanquablement le regard alors que les planches, remarquablement mise en couleurs, sont de toute beauté. Son trait plein d'élégance s'avère délicieusement expressif, mettant en scène des personnages attachants plein de vie... et de charmes...

L'album est complété par L'Echo de Brocéliande une gazette colportant les rumeurs et potins de la forêt, truffée d'interviews, de reportages, de recettes et de publicités délirantes...

C'est peu dire que nous sommes tombés sous le charme de cet album plein d'humour et de magie qu'on aurait bien tort de réduire à un album jeunesse tant on le dévore avec un plaisir jubilatoire. La féérique forêt de Brocéliande semble être un terrain de jeu dans lequel Séverine Gauthier et Thomas Labourot s'amusent avec un plaisir éminemment communicatif... Ce premier tome, inventif et rafraichissant pose les bases d'une série drôle et pétillante qu'on suivra avec le plus vif intérêt...



Aliénor Mandragore, un album jeunesse de Gauthier et Labourot

Rue de Sèvres, 12€



BD
Sélection
de
BD
25

Je compte le peu de mes rêves, qui ne sont pas encore morts.

Depuis Petites Eclipses, Jim enchaîne les romans graphiques intimistes et bouleversants. Où sont passés les grands jours? est de ces albums désarmants de simplicité qui vous touche, profondément...

Fred, Hugo, Etienne et Jean-Marc sont amis depuis l'enfance. Ils ont grandi ensemble et, sans s'en rendre vraiment compte, sont devenus adultes. Un jour, Fred, prenant conscience que les grands jours étaient derrière lui, a décidé d'en finir. Avant de mourir, il a laissé à chacun de ses potes un cadeau qui lui était tout particulièrement destiné : des places à l'Opéra et un accordéon pour Jean-Marc, Geek quelque peu casanier, un bouquin de Sartre pour Etienne qui n'a jamais du finir un livre, et un monocycle pour Hugo... Trois cadeaux posthumes qui changeront peu à peu leur vie, tout comme le suicide de Fred les a bouleversés...

Où sont passés les grands jours? est une histoire de deuil. Le deuil d'un ami cher trop tôt disparu... Le deuil de l'enfant qu'on a été et de ses rêves auxquels on a du renoncer... A l'approche de la quarantaine, alors qu'on va entamer la seconde mi-temps de notre vie, on est tenté de se retourner, pour voir si on est devenu l'adulte qu'on a rêvé d'être... La tragique et brutale disparition de Fred, va entraîner Hugo à remettre toute sa vie en question... Il va perdre tout ce à quoi il tenait : la femme qu'il aimait et avec qui il a eu un enfant qu'il adore, jusqu'à ses amis qui s'éloignent peu à peu de lui... De petits mensonges en secrets indicibles, il va peu à peu perdre pied... Heureusement, que son portable conserve le numéro de Fred pour pouvoir l'appeler... Le numéro a été réattribué mais qu'importe, c'est tellement réconfortant de pouvoir lui parler, une façon de ne pas tout à fait le laisser partir...

Jim signe un nouveau scénario à la fois simple et bouleversant. Il parvient avec une facilité déconcertante à nous entraîner dans le sillage de cette bande de potes que la mort d'un entre eux a sérieusement ébranlé. Au fil des pages, on a l'impression de les connaître, de les côtoyer. Il parvient de façon désarmante à nous inviter dans leur vie, sans doute parce que leurs soucis et leurs interrogations trouvent d'étranges échos dans la nôtre. A quel moment devient-on adulte? Cesse-t-on vraiment un jour d'être un enfant? Difficile de ne pas être captivé par le scénario et ses multiples rebondissements, à commencer par les révélations fracassantes au sujet des cadeaux posthumes de Fred qui remettent, avec un humour grinçant, l'histoire dans une toute autre perspective...

Une fois encore, Jim a su confier son histoire à un dessinateur dont le travail serait en parfaite osmose avec le propos. Le trait plein d'élégance d'Alex Tefenkgi et son encrage plein de finesses et de nuances met en valeur les personnages de l'intrigue, dans toute leur richesse et leur complexité. La mise en couleur, très douce, s'avère particulièrement travaillée, estompant judicieusement le décor pour que les personnages occupent le premier plan.

Le deuil, l'amitié, l'amour, la filiation, le temps qui passe... Autant de thèmes pour autant de questions... Le scénariste d'une Nuit à Rome, de Hélène, d'un Petit Livre oublié sur un banc ou de Petites Eclipses signe une fois encore un album d'une grande justesse servi par des dialogues crédibles et ciselés et porté par un dessin plein d'élégance... En toute simplicité, les auteurs nous livrent une tranche de vie, de personnages tellement crédibles qu'ils en deviennent presque réels. On se laisse gagner par cette mélancolie douce-amère qui baigne ce récit qui se referme sur une touche résolument optimiste... Haut les cœurs! Les grands jours ne sont pas derrière nous...

les vacances à la mer, c'est super (Mike Brank)

Vive la marée!... un titre plein de malice pour un album étrange, décalé et envoûtant... un album sans histoire... mais quand je dis sans histoire c'est sans histoire... Sans réel récit quoi! Un récit qui n'en est pas vraiment un donc, mais dans lequel on ne s'ennuie pas un seul instant. Un récit simple et touchant, drôle et plein de tendresse... Pas convaincu? Eh bien regardez la couverture... Non, pas la superbe illustration qui attire d'emblée l'œil par son cadrage insolite... Regardez juste au-dessous... Non, pas le titre délicieux... juste au-dessus... David Prudhomme et Pascal Rabaté... Avec de tels auteurs, on pouvait s'attendre à un album captivant, plein de tendresse et d'humanité... N'ont-ils pas signé ensemble l'excellente Mariée en plastique dont nous ne pouvons que recommander chaudement la lecture? Et c'est tout à fait ça, Vive la marée!, un album simple, plein de tendresse et d'humanité...

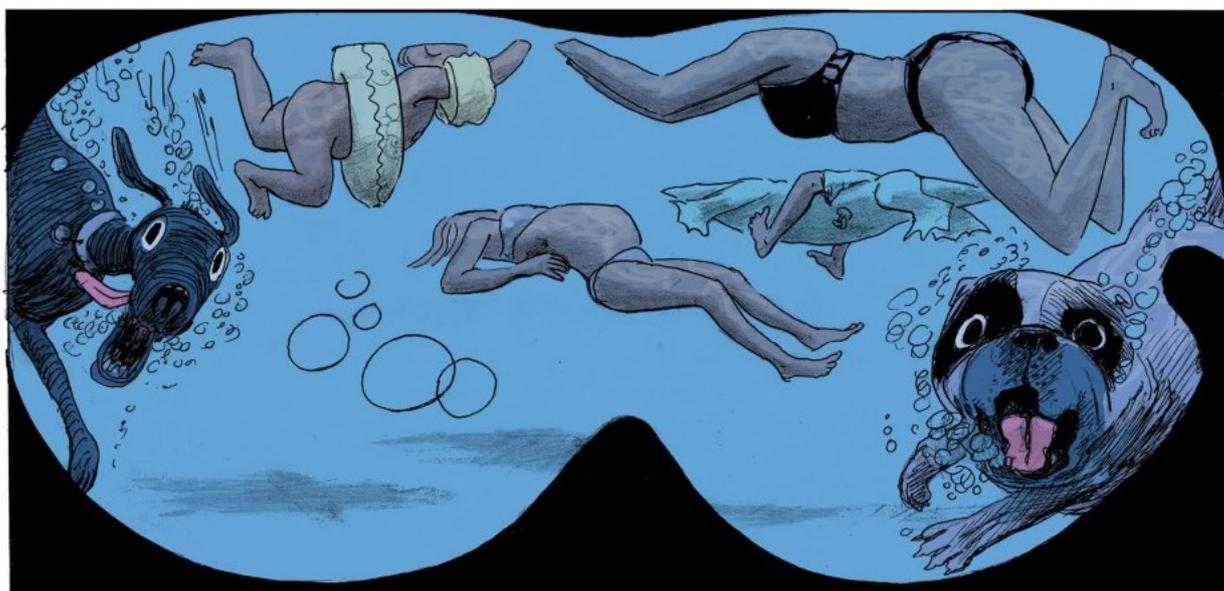


Comme chaque année, les vacances commencent. A pied, à cheval, en voiture ou en train, les français se ruent vers les plages. Passé la traditionnelle étape des bouchons, ils atteignent l'eldorado tant convoité : la plage de sable fin...

Si l'album ne raconte aucune histoire, il n'en est pas moins remarquablement bien construit... Vieux couples, dragueurs invétérés, bande d'ados, voyeurs, enfants, famille... On y croise une foule de personnages anonymes et archétypaux qui ressemblent n'en doutons pas à nos voisins de serviettes... Passant de l'un à l'autre avec des transitions soignées (et très cinématographiques!), les auteurs croquent avec une infinie tendresse ces personnages simples, pleins d'humanité et débordant d'authenticité...

Difficile de ne pas penser à la chanson joyeusement décalée de Mike Brank que Pascal Rabaté a intégré dans la bande originale de son deuxième film : Ni à vendre, ni à louer, chanson qui pourrait fort bien être l'illustration sonore de cet album délicieusement atypique...

Il flotte sur cet album incongru ce délicieux parfum iodé de vacances. Les auteurs nous immergent avec malice dans l'atmosphère si particulière des bords de mer en période estivale, faisant resurgir une foule de souvenirs qui s'entremêlent avec ces rencontres pleines de tendresse et d'authenticité, ces tranches de vies simples et touchantes, ces instants drôles et fugaces qui ressemblent parfois à une douce rêverie... Si les vacances vous manquent cruellement, plongez-vous sans tarder dans cet album surprenant et décalé qui vous transportera sur une plage de sable fin et vous mettra le sourire aux lèvres et le baume au cœur... les vacances sont finies... Qu'importe, vivement les prochaines!



Vive la marée!, un roman graphique de Prudhomme et Rabaté
Futuropolis, 20€

BD

Selection
de
Bouff
27

L'homme qui pactisa avec le Diable

Kersten, Médecin d'Hitler est l'histoire d'un homme qui pactisé avec le Diable durant la seconde guerre mondiale. Risquant sa vie et celle de ses proches, il devint le médecin personnel d'Heinrich Himmler avant d'user de son influence auprès du Reichsführer pour faire délivrer des milliers de personnes, les sauvant de la déportation ou d'une mort certaine...

4 juin 1942. Reinhard Heydrich, l'adjoint d'Himmler qui soupçonnait Kersten de trahison, est assassiné à Pragues par des miliciens tchèques. Suite à cet attentat, Félix Kersten pouvait légitimement espérer avoir les mains libres pour mener à bien les missions confiées par les alliés. Las! L'Obergruppenführer Kaltenbrunner qui lui succède s'avérera plus dangereux encore... Persuadé qu'il œuvre pour les alliés, ce dernier ira même jusqu'à fomenter un attentat contre le médecin...

Kersten fait partie de ces héros oubliés qui risquèrent leur vie pour en sauver d'autres en côtoyant de très près le Mal. La partie d'échec qui s'engage entre lui et Himmler s'avèrent tout à la fois édifiante et passionnante. Mais le scénario de Pat Perna ne se contente pas de relater les faits s'étant déroulé pendant la guerre. Il nous parle aussi du devenir de Kersten qui dut, après-guerre, justifier de ses actes et de sa proximité avec des dignitaires nazis. Ces allers-retours entre deux époques espacées de quelques années impulsent un rythme appréciable à l'album, captivant les lecteurs dès les premières pages pour ne plus les lâcher...

Le scénario, écartelé entre des époques, s'avère en tous points passionnants. On oscille entre les années noires du joug nazi et l'après-guerre où l'on suit l'enquête d'une commission spéciale destinée à prouver que Kersten côtoya et soigna des psychopathes tel Himmler dans le seul but de sauver des vies... Au détour du récit est abordé cet improbable Contrat au nom de l'humanité que Kersten arrache à Himmler au prix d'âpre et dangereuses négociations... Alors même que le Reichsführer est toujours fidèle à un Hitler sombrant peu à peu dans la folie, il va s'engager à ne pas dynamiter les camps de concentrations, à ne plus ordonner l'exécution d'un seul juif et à permettre à la Suède d'envoyer des colis aux juifs. Nous recommandons chaudement aux lecteurs désireux d'en apprendre plus sur ce héros méconnu de lire Les mains du miracle de l'académicien Joseph Kessel.

Le dessin de Fabien Bedouel, qui a mis en image les superbes un long destin de sang ou encore l'Or et le Sang signe avec Kersten, médecin d'Himmler une série de haute tenue. Son trait aussi énergique qu'efficace et son encrage très élégant met en scène avec une remarquable acuité les dialogues souvent tendus entre les différents protagonistes. Ses face à face, alternant champ et contrechamp dans un esprit très cinématographique, s'avère particulièrement efficace et pertinent. La mise en couleur discrète mais soignée de Florence Fantini accentue l'ambiance de film noir qui règne sur ce diptyque historique, achevant de nous convaincre.

Pat Perna et Fabien Bedouel signent un album historique, édifiant et passionnant possédant des accents de thriller politique. Avec Kersten, Médecin d'Hitler, les deux auteurs lèvent le voile sur le destin méconnu de ce médecin qui côtoya de près les haut-dignitaires nazis afin de leur arracher quelques vies au péril de la sienne. Un album qui rend hommage à ce résistant de l'ombre qui manqua de se brûler les ailes en pactisant avec le Diable...



respectueusement iconoclaste

A lors bien sûr, les sept nains sont au nombre de 7... Mais de là à proposer un album sur Blanche Neige et les sept nains pour la série-concept Sept... Il faudrait être sacrément frapadingue pour se lancer dans un tel projet! Ou s'appeler Wilfrid Lupano... Et avec un tel scénariste, il était bien difficile de faire l'impasse sur ce projet joyeusement barré!

Vous l'ignorez peut-être mais les fameux sept nains font les bouffons du roi. Le jour de l'anniversaire de Blanche, sa fille chérie née hors mariage, ils font rire la cour aux éclats avec leurs pitreries, leurs acrobaties et leurs saillies... Las! L'un d'eux fait la blague de trop... Celle qui va faire sortir la reine de ses gonds... Ivre de colère, elle les condamne immédiatement à mort. Mais le roi lui rappelle que lui seul peut décider d'une telle sentence... Ne pouvant se heurter frontalement à sa chère et autoritaire épouse, il commue sa sentence en bannissement à vie. De plus, le monarque, épris de justice et grand amateur de l'humour ravageur de ses bouffons, leur donne un mystérieux rendez-vous dans une taverne de la ville... Rendez-vous auquel il ne viendra jamais! Commence alors une longue descente aux enfers pour nos sept hommes de petites tailles...

Contraints de trimer sang et eau dans une mine épuisée, logeant dans une masure crasseuse et délabrée au fin fond de la forêt, leur avenir s'annonce sombre et désespéré... Jusqu'à ce que...

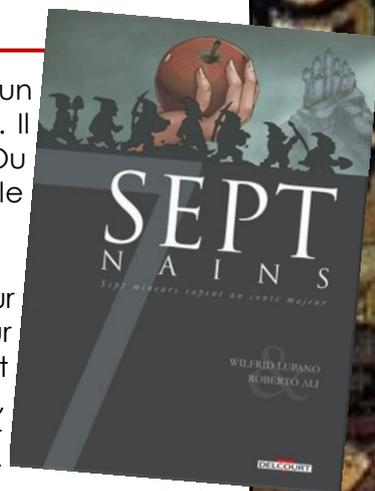
Difficile de ne pas se laisser prendre au jeu en découvrant cette version iconoclaste et joyeusement décalé du ce conte pour enfant... Plein d'humour et d'inventivité, le scénariste réussit le tour de force de respecter (à peu près) la trame originale tout en proposant un récit radicalement différent... Il s'inspire bien évidemment de la version très soft de Disney en faisant éclater un à un tous les clichés à coups de pioches...

Ses personnages des sept nains (jamais nommé mais si délicieusement caricaturaux qu'on le reconnaît aisément, dans une version disons assez... hum... décalée) s'avère particulièrement irrésistibles... Avec une mention spéciale pour celui endossant le rôle de Grincheux, plus énervé que jamais, ou celui incarnant Simplet, vraiment très... simplet... Et que dire de Blanche Neige, à mille lieux d'être la jeune fille belle et pure qui prend son pied en faisant le ménage en chantant accompagné d'oiseaux gracieux... ou de la méchante Reine, du miroir magique ou encore du prince charmant pas trop charmant... Lupano propose une version décapante, jubilatoire et fantastique du conte... bien que l'auteur se soit amusé, avec malice et inventivité, à gommer tout élément fantastique de son récit...

Et que dire de cette chute pour le moins impromptue qui ferait se retourner Walt dans la tombe? Elle achève de nous convaincre que cet album est un grand Lupano (mais avez-vous déjà lu des petits Lupano ou même des Lupano moyens?)...

Le trait expressif de Roberto Ali que l'on avait découvert sur Les Jardins de Babylone (une autre série-concept dédiée aux sept Merveilles) s'avère particulièrement efficace pour mettre en scène cette galerie de personnages joyeusement foutraque. La colorisation de Lou insuffle une part de féerie à un récit qui en a étrangement (mais savamment!) été dépouillé par le scénariste... Le découpage, basé sur un storyboard de Jérôme Lereculey est quant à lui impeccable, tout à la fois fluide et dynamique...

Il fallait s'appeler Wilfrid Lupano pour oser proposer une adaptation de Blanche Neige et les Sept Nains dans la série Sept... Sa version des Sept Nains, à réserver à un public (un peu) averti, réussit l'improbable exploit d'être tout à la fois (presque) respectueuse de la trame originale tout en étant totalement iconoclaste. Le scénariste s'amuse avec une jubilation communicative à faire exploser un à un tous les clichés du conte pour nous servir une adaptation remaniée, ludique et joyeusement déjantée... Porté par le dessin expressif redoutablement efficace de Roberto Ali, cette adaptation irrésistible et caustique fera date... Une façon percutante d'inaugurer la troisième saison de la série!



BD

BD
Sélection
de
BD
29

un conte crépusculaire et lumineux

Zidrou a mis longtemps à publier ses premiers romans graphiques. Mais depuis, il explore dans chacun de ses nouvelles albums des univers et des ambiances très variées, faisant montre de son saisissant talent de conteur et de dialoguiste. Après les 3 fruits, il s'attaque à un conte médiéval triste et bouleversant...

C'est sur la paille d'un cul de basse-fosse du château d'un puissant seigneur que naît le héros de ce conte tragique. Sorti du ventre d'une femme qui, pour son malheur, était belle comme la rosée, le garçonnet était si laid et repoussant qu'on le surnomma bientôt Glaviot. Il grandit dans la puanteur et l'obscurité de la geôle, ne sortant qu'en rêve, bercé par le chant enchanteur des oiseaux qu'il ne pouvait qu'imaginer.

Un jour, le seigneur du château offrit l'enfant à sa fille comme bouffon, pour la consoler de la perte de son chien. Elle était si belle que Glaviot en tomba aussitôt éperdument amoureux et il était si drôle que bien vite, ils devinrent inséparables.

Mais un jour, sa belle princesse tomba si malade qu'elle mourut... Alors, Glaviot pu faire ce qu'il n'avait jamais osé faire : esquisser l'ombre d'un baiser sur les lèvres carmines de celle qu'il aimait...

Avant même d'être envoûté par le talent de conteur de Zidrou, c'est le livre en lui-même qui attire d'emblée le regard avec son illustration sobre et superbement composée, rehaussé de dorures qui confère à l'album un air de vieux recueil de contes... Francis Porcel signe des planches superbes d'une grande fluidité. Le dessinateur espagnol a particulièrement soigné l'ambiance de chaque scène, par un encrage soigné et une mise en couleur discrète et bougrement efficace. Le soin apporté à la lumière souligne avec finesse et efficacité les différentes ambiances du récit alors qu'il parvient à donner vie à ses personnages, leur insufflant ce souffle qui en font des êtres de chair et de sang et rendent le récit plus poignant encore...

Le scénario concocté par Zidrou s'avère joliment charpenté. Il abandonne la narration à un prisonnier enchaîné dans la sinistre prison qui a vu naître Glaviot. Ses monologues finement ciselés, mordants et caustiques, prennent avec malice le lecteur à contre-pied, l'entraînant sur de chemin de traverse qui serpentent en marge de l'histoire, façonnant, de digressions en digressions, un récit doux-amer beau et bouleversant. Le prisonnier s'adresse directement au lecteur, impulsant un rythme savoureux à l'album et captivant l'attention du lecteur, avec le savoir-faire d'un conteur, les soirs de veillée...

Conte oblige, Zidrou distille une larme de fantastique dans son récit. Glaviot, le bouffon difforme et repoussant, possède un don unique : il peut ramener à la vie les femmes en âge de procréer passée de vie à trépas... En échange, il ne demande qu'une simple chose : qu'elle lui rende son baiser. Mais à cause de sa laideur, nulle n'accepte... Avec malice et inventivité, le scénariste s'amuse à tordre les poncifs du genre pour nous mieux entraîner sur des sentiers peu fréquentés aux charmes mélancolique, proposant une version envoûtante décalée du prince charmant...

En plus d'être un livre superbement édité, Bouffon est un album sombre et lumineux qui nous conte une histoire d'amour à la fois triste, belle et poignante... Narrée de main de maître par l'inventif Zidrou, elle est mise en image avec sobriété et talent par un Francis Porcel particulièrement inspiré. Comme de coutume, Benoît Drousie alias Zidrou a su associer sa plume aux crayons du dessinateur parfait pour retranscrire avec une grande finesse son histoire... Un album incontournable pour qui aime les contes médiévaux... et les belles histoires!

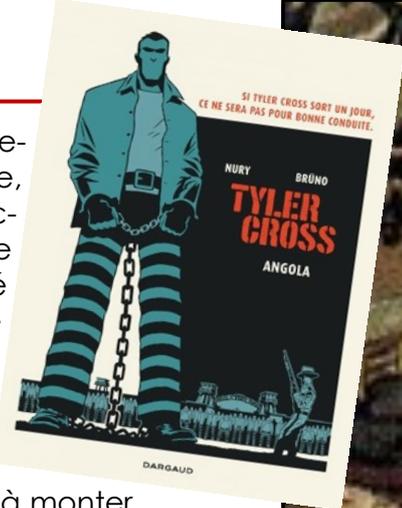


the house of the rising sun (The Animals)



Après un premier tome remarquable (et remarqué!), Tyler Cross reprend du service, pour un coup sans risque garanti sur facture... La couverture donne d'emblée le ton : tout ne s'est pas vraiment déroulé comme prévu... Et c'est peu dire que c'était l'un des albums les plus attendus de la rentrée...

Tyler abandonne sa paisible retraite pour bosser pour Hermann Van Geld, un bijoutier qui cherche à monter une équipe pour cambrioler sa propre bijouterie. Il rachètera ses propres bijoux aux braqueurs tout en empochant la prime d'assurance... Un coup rapide et sans risques... Pour Tyler, le coup sans risque vire rapidement au fiasco. Le bijoutier leur a fait un enfant dans le dos en escamotant par avance le butin... Commence alors pour Tyler une lente descente aux enfers qui s'achève au purgatoire d'Angola, une prison de haute-sécurité entourées de marécages inextricables. Le directeur de l'établissement y fait régler une discipline de fer. Comme les emmerdes n'arrivent jamais seuls, le clan Scarfo a posé un contrat sur sa tête... Tyler va avoir fort à faire pour sortir du pénitencier autrement que les pieds devant...



Le moins que l'on puisse dire est que Fabien Nury mène la vie dure à son héros. Après un premier tome explosif, voilà qu'il l'envoie en Louisiane dans le pire bague des Etats-Unis. On retrouve avec plaisir ce gangster froid et implacable qui n'est pas sans évoquer l'excellent Parker de Darwyn Cooke. Mais quoi de plus normal puisque Cooke et Nury s'abreuvent aux mêmes sources : le polar hardboiled des années 50.

Le scénario épuré concocté par Fabien Nury s'inscrit dans une veine très classique. On y retrouve les poncifs du genre : le bague mené d'une poigne de fer, les clans, la corruption, la mafia qui gangrène jusqu'à l'univers carcéral, une chasse à l'homme, de faux gentils, de vrais méchants, et, bien évidemment, une femme (très) fatale. Comme dans le premier tome, le scénariste va à l'essentiel avec une histoire dense très rythmée où les silences en disent parfois plus longs que les dialogues pourtant soignés. Sa description du Louisiana State Penitentiary (plus connu sous le nom d'Angola, pays origine des esclaves qui trimaient dans la plantation sur laquelle le pénitencier fut bâti) fait froid dans le dos, posant avec une redoutable efficacité le décor de son histoire sombre et violente...

Et il y a ce dessin reconnaissable entre tous de Bruno. Son trait lui aussi épuré, ses cadrages, son découpage très cinématographique et sa formidable gestion des ombres conférant à ses planches une force incroyable. Ayant patiemment digéré les films noirs des années 50, il nous entraîne dans une Amérique fantasmée, redonnant vie aux clichés littéraire et hollywoodien avec un talent saisissant...

C'est avec un plaisir jubilatoire qu'on retrouve Tyler Cross, gangster froid et implacable qui ne s'encombre pas de sens moral. Sa chance insolente semble avoir tourné sous le soleil écrasant de Louisiane et il aura fort à faire pour sortir de bague d'Angola où l'a emmené un coup sans risque garanti sur facture. La narration parfaitement maîtrisée de Fabien Nury lui permet de dérouler un scénario classique mais bougrement efficace mis en image avec talent par un Bruno toujours aussi épatant... Avec des influences communes patiemment digérées (et clairement revendiquées!), les deux auteurs, une fois encore en parfaite osmose, nous livrent un second tome sombre et violent absolument captivant. Un album indispensable pour les amateurs de romans noirs et bien sérés...

Tyler Cross , un polar de Fabien Nury et Bruno Dargaud, 16€95

BD

Selection de BD

31

le clown triste

Au revoir là-haut... Voilà un titre étrange et intrigant qui titille la curiosité du lecteur. Tirée du roman de Pierre Lemaitre, cette adaptation signée par Christian De Metter entraîne le lecteur au crépuscule de la Grande Guerre qui scella le cercueil de la Belle Epoque.

La guerre touchait à sa fin. Poilus et boches semblent bien décidés à attendre l'armistice à l'abri de leur tranchée. Las! Le sinistre lieutenant Henri d'Aulnay-Pradelle, un arriviste de la pire espèce, n'hésite pas à abattre deux de ses hommes pour déclencher un ultime assaut au cours duquel il compte bien gagner ses galons de capitaine... Un soldat est témoin de cet acte sordide et manque d'y laisser sa peau... Son nom : Albert Maillard, arraché à sa vie de modeste comptable par le son du clairon. Au cours de cette funeste journée, il va sauver Edouard Péricourt, gravement blessé au

visage par un éclat d'obus. Dessinateur fantasque issu de la haute bourgeoisie, ce dernier a été rejeté par sa famille qui n'accepte pas son homosexualité... Edouard, refusant de retourner parmi les siens, échafaude une arnaque monumentale (□) pour tenter de renouer avec la vie... N'a-t-il pas chèrement payé sa dîme à la France? Mais il n'est pas le seul à vouloir s'enrichir sur le dos et les os des poilus tombés au champ d'horreur...

Salué par la critique au moment de sa sortie, lauréat du prestigieux prix Goncourt, *Au revoir là-haut* est un roman truculent signé par un auteur qui s'est taillé une solide réputation dans le polar. Adaptation au neuvième art oblige, la narration s'avère plus ramassée tout en restant incroyablement fidèle à l'esprit picaresque et iconoclaste de ce roman qui donne à voir l'humanité dans ce qu'elle a de pire et de meilleur. Car si certains ont profité de la guerre pour ériger leur fortune, d'autres profitent de la paix revenue pour s'enrichir, faisant du patriotisme un fond de commerce, vendant sans vergogne mémoire et dépouilles mortelles de poilus, dans l'indifférence générale d'une France qui préfère oublier les rescapés, presque des revenants, pour tourner plus vite la page et s'abandonner dans l'apaisante illusion des années folles.

Après le *Le Sang des Valentines* co-signé avec Catel, Christian De Metter replonge avec délice dans la Grande Guerre. Son trait épuré et élégant fait une fois de plus merveille, entraînant le lecteur de la boue des tranchées au Paris d'après-guerre, de ses zones interlopes aux salons huppés... Son découpage précis et ses cadrages soignés font une fois de plus mouche alors que son travail de colorisation est, comme de coutume, somptueux.

A l'instar du roman, l'album offre une vision pleine de cynisme et de mordant de la France d'après-guerre, du patriotisme de façade aux méprisables opportunistes. Christian De Metter nous entraîne dans ce récit avec un savoir-faire désarmant et un incroyable talent. On retrouve les grandes forces du texte, justement récompensé, qui en a réconcilié plus d'un avec le Goncourt : un récit enlevé, fertile en rebondissement, empli de rires et de larmes, d'indignations et de révoltes, d'humanité et de tragédie... L'auteur signe avec cet album une adaptation magistrale d'un roman qui ne l'est pas moins... Un pur chef d'œuvre!



la Commune à hauteur d'enfant

Les Eléphants Rouges est le premier album de la série Communardes. Signée par le talentueux Wilfrid Lupano, elle propose au lecteur de vivre la parenthèse de la Commune au travers trois regards féminins...

Hiver 1870. Paris est assiégée par l'armée prussienne. Les parisiens sont affamés et souffrent d'un froid mordant. Victorine est une gamine de onze ans. Sa mère travaille difficilement pour gagner sa vie et s'engage dans le mouvement des femmes. Victorine passe tout son temps à s'occuper de Castor et Pollux, les deux éléphants du jardin des plantes...

Livrée à elle-même, elle intègre une bande de gosses des rues et en devient le chef. Son imagination fertile, alimenté par ses lectures, lui font échafauder un plan audacieux qui devrait mettre à mal les armées de Bismarck...

Loin de l'aspect romanesque de l'Aristocrate Fantôme (second tome de la série), cet album nous donne à voir les prémices de la Commune au travers des yeux d'enfants. Le récit concocté par Wilfrid Lupano nous entraîne dans les ruelles de Paris qui subissait alors un siège difficile alors que le froid et la famine s'ajoutaient aux souffrances de la guerre. Du haut de ses douze ans, Victorine souhaite que sa mère soit fière d'elle et veut s'engager dans cette lutte contre les prussiens. Les lecteurs de l'Aristocrate Fantôme croiseront à nouveau sa route et celle de sa mère puisque toutes deux y apparaissent en personnage secondaire, les trois tomes formant ainsi une histoire chorale qui balaye celle de la Commune...

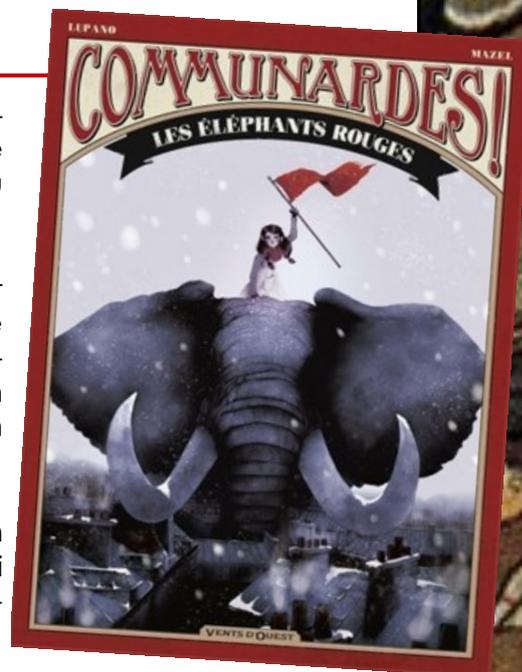
Car ce n'est pas tant la Commune que le scénariste se propose de nous conter, mais bel et bien trois destins qui traversent cette brève parenthèse historiques qui vit naître les premiers mouvements féministes. Mais au travers de ce destin, par petites touches, il compose un tableau convaincant du climat insurrectionnel qui anima la ville de Paris...

Les crayons et pinceaux de Lucy Mazel mettent en scène avec une redoutable efficacité le scénario de Wilfrid Lupano. Son trait, plein de tendresse et de sensibilité, donne vie à des personnages attachants et dépeint avec justesse le siège de Paris tel qu'a pu le vivre une gosse de douze ans un brin rêveuse et idéaliste. Ses cases foisonnant de détails évoquent le quotidien des parisiens, le froid qui règne dans les rues de la capitale, la faim qui les tenaillent, avec ces rats qui pendent aux étals des bouchers alors que les animaux du Jardin des Plantes finissent dans les assiettes des bourgeois dans les restaurants huppés.

Porté par le dessin plein de justesse et de tendresse de Lucy Mazel, ces Eléphants Rouges nous donnent à voir le Paris insurrectionnel de la Commune à la hauteur d'une enfant de douze ans. En s'appuyant sur le célèbre épisode des éléphants du Jardin des Plantes, Wilfrid Lupano, scénariste pour le moins éclectique, tisse un récit sensible et plein d'humanité... Un tome captivant pour une série historique et féministe qui ne l'est pas moins...



*les éléphants rouges , un roman graphique de Lupano et Mazel
Glénat, 14€50 chaque tome*



BD

Éléphant

de
Lupano
et
Mazel

33

Ceci tuera cela (Victor Hugo)

Signé Xavier Dorison et somptueusement mis en image par Joël Parnotte, *Le maître d'armes* est un récit qui s'inscrit en marge de l'Histoire, alors que s'esquissent les guerres de religions à venir qui embraseront le royaume de France... A la croisée des mondes, écartelé entre le Moyen-Age et la Renaissance, cet album puissant s'avère être l'un des plus captivants de cette rentrée...

1531. Les ténèbres du Moyen-Age tentent d'étouffer les lueurs vacillantes de la Renaissance. L'église se déchire, opposant papistes et réformistes pour faire éclore la soi-disant vérité de Dieu. Deux hommes vont s'affronter dans un duel à mort devant leur souverain. Le vainqueur deviendra le maître d'arme de François d'Orléans, de-

venu François Ier à la mort de Louis XII... Le combat dantesque opposant Hans Stalhoffer, actuel maître d'arme, au comte Maleztraza s'achève sans qu'il n'y ait ni vainqueur ni vaincu... Pourtant, Stalhoffer abandonne sa lame et sa charge au comte, sans combattre...

Six années ont passé. L'Eglise a lancé ses sbires à la poursuite d'un vieil homme accompagné d'un jeune garçon. Son crime : vouloir rejoindre la Suisse pour y faire imprimer la Bible en langue vulgaire... Une traque impitoyable s'engage... Mais l'homme vient quérir l'aide de celui qui fut jadis son ami avant d'être le maître d'arme du roi et dont il a sauvé la vie à l'issue du duel... Stalhoffer, vivant désormais en vendant sa lame pour de basses besognes, n'a que faire de leur combat... Il va pourtant les épauler, au cœur d'un environnement hostile, car celui qui les traque n'est autre que l'impitoyable comte Maleztraza... Stalhoffer sait pertinemment que le triste sire n'est pas tant là pour la bible en langue vulgaire que pour achever un duel commencé il y a six années de cela...

Le récit de Xavier Dorison ravira n'en doutons pas les amateurs d'histoire et d'aventure. L'Eglise cherche à garder la main mise sur le bas peuple et tente d'interdire la diffusion d'une Bible en langue vulgaire, de peur que le peuple ne s'en empare et s'émancipe de son clergé... Comme le souligne le scénariste, ce n'est pour la vérité que le sang va couler mais bien pour conserver ou s'accaparer le pouvoir sur les âmes et sur les hommes, une lutte à mort alors que l'ancien monde agonise.

Hans Stalhoffer reste étrangement en retrait de cette lutte sans merci où la seule loi demeure celle du plus fort, comme s'il était déjà vaincu... Il plane sur lui un étrange mystère qui sert de fil rouge au captivant récit de Xavier Dorison : pourquoi a-t-il abandonné son épée et sa charge sans combattre, lui qu'on ne peut accuser de couardise? Quel réel enjeu se cachait derrière ce duel à mort et qui lui fit rendre les armes sans se battre... C'est tout le sel de cet album que de chercher la réponse à cette douloureuse question...

Le nom du personnage est sans doute inspiré de celui de Hans Talhoffer, l'un des maîtres d'armes germanique les plus célèbres. Quant à ces deux maîtres d'armes qui s'affrontent, ils ne sont pas sans évoquer ceux de l'excellent *by Sword* de Jeremy Kagan qui défendent chacun une philosophie différente du duel. On appréciera l'apparent paradoxe qui voit le vieux maître d'armes défendre des valeurs humanistes et progressistes, alors que Maleztraza met sa lame au service d'une Eglise obscurantiste...

Joël Parnotte fait montre d'un talent saisissant pour mettre en images ce récit passionnant. Il se dégage de ses planches une force peu commune. Son trait sombre déborde d'énergie alors que son découpage s'avère précis et bougrement efficace, tant dans les scènes de combat, solidement documentées et parfaitement chorégraphiées, que dans les scènes plus contemplatives qui font la part belles aux décors (grandioses!). Ses cadrages s'avèrent particulièrement soignés, conférant à l'ensemble un dynamisme et une fluidité des plus appréciables alors que les scènes de duels sont remarquables de puissance et de vivacité. Il s'en dégage une énergie et une violence saisissante qui feront date...

Ce Maître d'armes est un thriller épique et historique passionnant et somptueusement mis en images par un Joël Parnotte au sommet de son art. Le récit puissant, haletant et parfaitement maîtrisé de Xavier Dorison s'avère en tous points captivant alors que s'affrontent l'ancien et le nouveau monde dans un déchaînement de violence. Ce one-shot est sans contexte l'un albums incontournables de cette rentrée, et même de cette année 2015... Un chef d'œuvre à ne manquer sous aucun prétexte...



BD

Collection de Noël

bulles de champagne

Greenwich village entraîne le lecteur dans le Greenwich Village bohème et enfiévré des années 60 au travers d'une comédie romantique pleine de fraîcheur et de légèreté...

La caméra survole les ruelles de Greenwich Village avant de s'attarder sur un jeune homme qui va devenir (à son corps défendant!) le héros de cette comédie romantique. Son nom, Norman Oaks. Il officie comme pigiste pour un journal new-yorkais branché. Il vit seul dans son paisible appartement... anciennement paisible... Car sa quiétude va rapidement voler en éclat alors que la belle Bebe Newman, hôtesse de l'air et mannequin, vient aménager au-dessus de chez-lui. Après un délicieux qui-proquo, le journaliste va rapidement se rendre compte que sa nouvelle voisine va transformer son havre de paix en enfer. Lui qui aime les levers et couchers à heures fixes va voir sa douce routine perturbée par les noubas endiablées de sa nouvelle voisine...

Mais pour se débarrasser d'un prétendant italien un peu trop pressant, Bebe va faire passer Norman pour son mari... C'est le début des ennuis pour le journaliste qui n'aspire qu'au calme et à la tranquillité...

Il est difficile de résister à cet album rafraîchissant et pétillant comme une coupe de champagne. La rencontre explosive entre deux extrêmes que tout opposent et que l'amour va pourtant rapprocher a déjà été écrite cent fois, si ce n'est plus! Et pourtant, lorsque c'est raconté avec le talent de Gihéf et mis en scène avec les dessins très stylisés et délicieusement désuet d'Antonio Lapone, la magie opère dès les premières planches...

Des voisins décalés aux collègues branchés de Bebe, de l'italien charmeur et vaguement mafiosi prêt à tout pour obtenir les faveurs de la charmante hôtesse, du journaliste vieux garçon qui, n'aspirant qu'à retrouver sa tranquillité perdue, se moque bien du pont d'or que lui esquisse son patron, la galerie de personnages concoctés par Gihéf est délicieusement jubilatoire, le tout mis en scène avec un sens du rythme parfaitement maîtrisé par un Antonio Lapone (A.D.A., Accords sensibles, Adam Clarks...) comme toujours particulièrement inspiré.

Son trait, épuré et plein d'élégance, est rehaussé par la colorisation subtile d'Anne-Claire Thibaut-Jouvray qui achève d'ancrer l'histoire dans les sixties. L'approche très graphique du dessinateur italien, évoquant celle de l'immense Yves Chaland, trop tôt disparu, fait une fois de plus merveille. Le découpage de ses planches, plein d'audace et d'inventivité, s'avère presque musical. Pour un peu on entendrait les premières mesures des rocks hypnotique et enfiévrés qui rythment les fêtes hypes et nocturnes de Bebe... Au grand désespoir de Norman!

Greenwich Village est une comédie sentimentale et romantique rafraîchissante et jubilatoire. Suivant le canevas classique des opposés qui s'attirent, les deux auteurs parviennent à captiver le lecteur par la truculence des dialogues, un sens du rythme savoureux et le formidable dessin épuré et stylisé d'Antonio Lapone... Love is in the air est un album rafraîchissant, léger et pétillant comme une bulle de champagne, à consommer sans modérations!

Greenwich village, une comédie romantique de Gihéf et Antonio Lapone
Kennés éditions, 14€95

bribes de bonheur

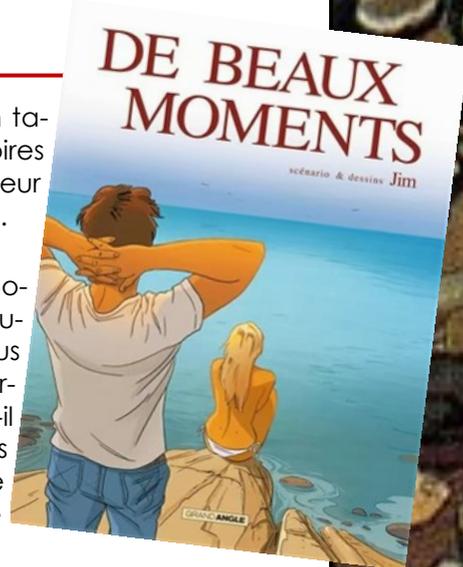
Depuis Petites Eclipses, Jim enchaînent les albums intimistes avec un talent évident pour décortiquer les sentiments... Au travers d'histoires courtes, de beaux moments aborde ces instants fugace de bonheur dont on prend trop souvent conscience que lorsqu'ils disparaissent...

En douze tableaux, Jim présente ces petits fragments de bonheur, ces beaux moments, parfois insaisissables, dont ce se souvient avec tendresse, ou dont on souhaiterait se souvenir, en sachant qu'ils sont éphémères et vont finir par nous échapper. Comme de coutume, il porte un regard plein de tendresse sur ses personnages à qui il donne vie, l'espace de quelques pages. Sans doute projette-t-il dans chacun de ces récits une petite part de lui ou de son vécu tant son propos semble d'une rare justesse... Comme de coutume, il est difficile de ne pas être touché par ses personnages dont certains trouvent un puissant écho chez le lecteur.

Ces moments précieux et éphémères explorent de nombreuses thématiques, du père regrettant les jeunes années de ses enfants en passant au mari se remémorant les premiers moments partagé avec celle qui allait devenir sa compagne... de la tentation de l'adultère à ces centaines de photos que l'on stocke depuis l'apparition du numérique, et qui, mises bout à bout, esquissent les contours d'une vie artificielle d'où l'on a estompé les mauvais moments... de ces rencontres virtuelles qui échappent au réel au temps qui passe, inexorablement, et qui nous éloigne parfois de ce qu'on aime, de ses parents notamment...

Inutile de nous attarder sur le dessin de Jim, à la fois épuré et élégant. Son trait fait la part belle aux émotions et au ressenti, renforçant la force de ses histoires en soulignant l'humanité de ses personnages.

Chacun des récits qui constituent cet album atypique est un petit bijou de simplicité et d'efficacité qui vous touche et vous bouleverse, vous rappelant que le bonheur, s'il était un verbe, ne se conjuguerait qu'au présent... de beaux moments fait partie de ces albums rares et précieux qui vous poussent à regarder le beau de la vie, au-delà de la grisaille quotidienne...



BD

Collection de Bamboo 37

Impitoyable

Pierre Dubois, le célèbre elficologue délaisse un temps le fantastique pour signer un western crépusculaire poignant superbement mis en image par Dimitri Armand...

Le Marshal Sykes, surnommé Sentences Sykes pour sa propension à juger, condamner et exécuter les hors-la-loi, est une légende d'un ouest encore sauvage. Sa route va croiser celle de Jim, un jeune orphelin dont la mère va d'être violée et assassinée... Sykes, O'Malley, son compagnon d'armes, et Renard Gris, pisteur sioux, vont se lancer sur les traces de la bande des Clayton responsable de cet infâme forfait. Ils seront bientôt rejoints par Jim qui compte bien participer à la traque et venger la mort de sa mère...

Sykes ne voit pas d'un bon œil l'admiration que lui voue Jim. Lui-même hanté par un passé tourmenté, il sait ce que le jeune garçon trouvera au bout de sa vengeance... « A force de tuer des gens, on finit par se tuer soi-même... »

Avec Sykes la remarquable collection Signé s'enrichit d'un nouvel opus captivant. S'il se frotte pour la première fois au western, Pierre Dubois n'en maîtrise pas moins parfaitement ses codes.

Conteur hors pair, il tisse un scénario crépusculaire et violent qui empreinte à la tragédie, à la manière d'un Clint Eastwood dans son remarquable et saisissant Impitoyable. Jim, fasciné par Sykes, n'est pas sans évoquer le Joey de L'Homme des vallées perdues de George Stevens (adaptation de Shane du romancier Jack Schaefer), un western datant de 1953. Mais le récit de Pierre Dubois s'avère bien plus sombre et tourmenté, d'autant que si le passé de Shane, archétype du héros solitaire, reste dans le film inconnu, le scénariste donne à Sykes un passé qui le hante et justifie sa fuite en avant... Le lecteur suit le récit avec un réel plaisir, avec une boule dans le ventre lorsqu'il sent s'esquisser le final, funeste et tragique. On appréciera les dernières planches de l'album qui répondent aux premières, une façon magistrale de boucler le récit, comme si on enfonçait le dernier clou d'un cercueil...

Dimitri Armand signe un album somptueux. Il suffit de regarder la couverture pour se convaincre du talent du bonhomme : superbement réalisée, la couverture mate rehaussée d'un discret vernis sélectif du plus bel effet, pose d'emblée l'ambiance tout en introduisant les deux principaux protagonistes du récit. Les planches de l'album sont superbement composées, portés par des cadrages incisifs et percutants. Bien que réaliste, son trait parvient à retranscrire avec une justesse saisissante les émotions des personnages, soulignant avec finesse la psychologie de chacun et renforçant de ce fait l'immersion du lecteur dans ce western sombre et tourmenté. La mise en couleur, réalisée à quatre mains avec Sébastien Gérard, est elle aussi de haute tenue. Dimitri Armand, qui signe le remarquable Bob Morane - Renaissance avec Luc Brunschwig et Aurélien Ducroudray, fait partie de ces jeunes dessinateurs talentueux et prometteurs qui n'ont pas fini de faire parler d'eux...



Porté par une galerie de personnages atypiques et haute en couleurs, le scénario parfaitement calibré de Pierre Dubois est somptueusement mis en page par un Dimitri Armand particulièrement inspiré. Ce western crépusculaire entraîne le lecteur dans une traque sanglante et sans concession pour un final superbe et dramatique. Futur classique, ce petit bijou du neuvième art comblera d'aise les amateurs de western.

Sykes , un western de Pierre Dubois et Dimitri Armand
Le Lombard, 16€45

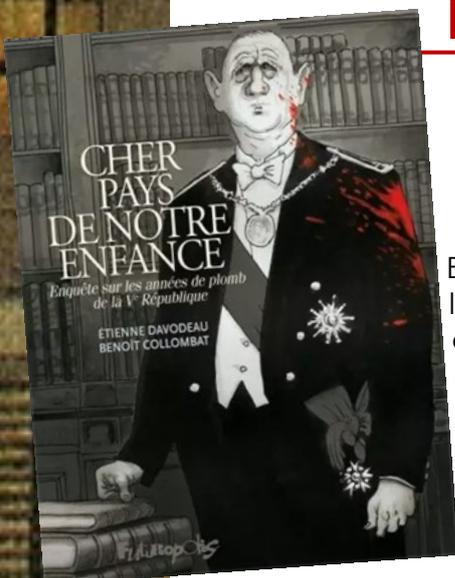
BD

Collection
de

BD

39

les poubelles de la République



« Un documentaire? en Bande Dessinée? Allons bon... » pourront se dire certains, à l'image d'un des protagonistes... Et pourtant, l'album, à la fois captivant et édifiant, s'avère particulièrement bien construit, et fort intelligemment raconté et mis en image...

Etienne Davodeau et Benoît Collombat nous entraînent dans les coulisses de la cinquième République. La couverture, superbe, s'avère particulièrement efficace, avec le Général De Gaulle, posant pour la photo officielle, la veste éclaboussée de sang, qui détourne le regard, feignant d'ignorer ce qui se passe sous ses yeux...

A l'instar de l'Italie ou de l'Allemagne, la France a connu ses années de plomb où la frontière entre partis politique et mafia était poreuse. C'est sur ces dernières que reviennent les deux auteurs pour nous proposer une enquête passionnante qui s'ancre sur quatre affaires retentissantes. Le braquage de la Poste de Strasbourg par le gang des Lyonnais en 1971, qui s'ajoute à d'autres casses dont le butin servit à financer les campagnes électorales du parti Gaulliste. Le massacre d'Auriol en 1981 qui vit toute une famille massacrée. L'assassinat du juge Renaud, premier magistrat assassiné depuis la fin de la seconde guerre mondiale. Le faux suicide de Robert Boulin enfin, ministre du travail de Giscard d'Estaing dont le nom est pressenti pour devenir premier ministre... Derrière ces différentes affaires policières, le Service d'Action Civique (ou S.A.C.), association dévouée au Général De Gaulle qui joua un rôle trouble durant les débuts de la cinquième République, avec en filigrane le spectre de la Guerre d'Algérie...

Pour ceux qui n'étaient pas nés, ces événements et leurs fracas retentissants ne font pas nécessairement sens. En cela, cet album s'avère précieux. Très didactique, porté par une narration d'une rare efficacité, les auteurs nous entraînent à la rencontre de témoins dont les propos viennent contredire les thèses officielles pour une enquête journalistique solide et bien documentée. L'association de Benoît Collombat, journaliste d'investigation auteur de nombreuses enquêtes sur des sujets brûlants, et d'un auteur de BD peut de prime abord sembler incongrue. Pourtant, à la lecture de l'album, elle apparaît comme une évidence. Les deux auteurs se mettent en scène. Etienne Davodeau jouant les candides, permettant à Benoît Collombat d'apporter des précisions de façon fluide et naturelle.

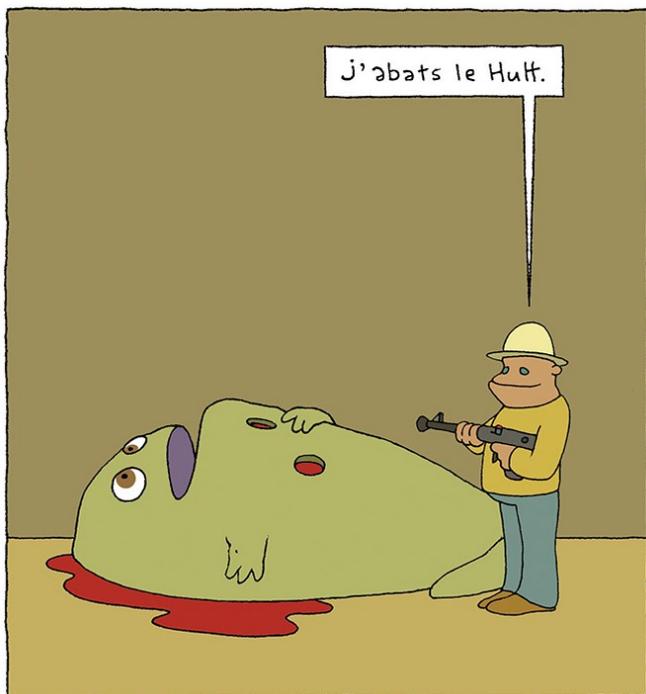
Cher pays de notre enfance - enquête sur les années de plomb de la Vème République est un album documentaire édifiant. Une enquête tout à la fois passionnante et éclairante, mais surtout indispensable. Comme de nombreux systèmes politiques, notre démocratie et notre république cache de nombreux cadavres dans le placard contenant ses archives. Les exhumer permet de prendre conscience de ce qui peut se tramer sous le vernis démocratique, et de rendre chaque citoyen vigilant.

De plus, ces «vieilles» affaires ont encore de nos jours des répercussions dans notre vie politique. Le nom de Chirac ou de Pasqua y apparaissent souvent aux détours des confidences des différents témoins. Nicolas Sarkozy lui-même n'a-t-il pas affirmé ne rien oublier de Robert Boulin lors d'un meeting en 2007? Et, plus récemment, Jérôme Lavrilleux, acteur clé de l'affaire Bygmalion, n'a-t-il pas dit récemment « Je n'ai pas envie d'apprendre à nager dans 20 centimètres d'eau comme Robert Boulin. »...

Tant qu'elles resteront en partie inexplicables, ces affaires troubles de la cinquième République n'en finiront pas de faire projeter une ombre inquiétante sur la vie politique française... En cela, cet album s'avère particulièrement salutaire...

Lire ce livre sans rire, jamais tu ne pourras

A lors que Disney exploite sa franchise en préparant une nouvelle trilogie, Thierry Vivien se remet à ses crayons pour conclure en beauté sa trilogie déjantée se déroulant dans l'univers drôle et impitoyable de la guerre des étoiles...



Pour peu que vous soyez fan de la saga de Georges Lucas, ce livre est tout simplement irrésistible. Le dessin sobre au style enfantin parfaitement assumé de d'auteur est d'une redoutable efficacité. A moins de vouloir passer pour un hurluberlu, il faut impérativement éviter de lire l'album dans un transport en commun tant il est difficile de réprimer des crises de fous rires sur l'un ou l'autre des strips... Au troisième fou rire, tout le monde vous prend irrémédiablement pour un fou...

Running gags savoureux, digressions hallucinée (le «sketch» de l'empereur Palpatine désirant faire assurer la seconde Etoile Noire est purement irrésistible), jeux de mots potaches, les pages de l'album sont bien évidemment truffés de références décalées à la saga... Si un rire vaut un bon steak, je pense que ce livre m'a fait trucider un troupeau de bovidé...

La revanche du retour de la guerre du retour contre-attaque est un album absolument irrésistible qui fera rire aux éclats tout fans de Star Wars (et même toute personne connaissant un tant soit peu la trilogie dotée du sens de l'humour). Après un blog et trois albums, j'ignore comment Thierry Vivien parvient à se renouveler de la sorte mais le fait est que s'il continue à ce rythme il va avoir plus d'un mort (de rire) sur la conscience!



BD

BD
Sélection
de
Bouff
41

Entrer dans la légende

Avec ce dixième tome, Hub clôture magistralement sa série commencée il y a près de dix ans. D'emblée, il se dégageait des premiers albums une puissance saisissante. Son trait et sa narration parfaitement maîtrisées nous immergeait dans un moyen-âge japonais fantastique où les créatures légendaires prennent vie, pour nous narrer une histoire sombre et épique mettant en scène un rônin tourmenté.

Après maintes pérégrinations, Okko chemine vers son destin, sur le chemin qui le conduit au monastère dans lequel il souhaite se retirer pour tenter de méditer sur son trop lourd passé.

Mais il reste encore des mystères à révéler... Alors que le groupe de chasseurs de démons chemine doucement dans les contrées arides entourant le monastère, ultime étape de l'errance d'Okko, Noshin conte au jeune Tikku le sombre passé de ce guerrier, tout à la fois dur et secret... L'occasion d'en apprendre plus sur le bonze, le rônin et le géant au masque rouge.

S'appuyant sur le Japon médiéval légendaire, Hub a su tisser un récit envoûtant plein de mystères, de malédictions, de fureur et de sang. Voilà dix tomes que l'on suit ce groupe atypique d'aventurier chasseurs de fantômes, au cours de cinq diptyques parfaitement calibrés. L'auteur a su faire évoluer ses personnages, les étoffer, les dévoilant peu à peu comme des êtres riches et complexes, avec leur part lumineuse et leurs parts de ténèbres, loin de tout manichéisme qui les aurait affadi.

D'emblée, l'auteur a su nous surprendre avec ce groupe hétéroclite mené par un leader charismatique mais cassant, voire franchement despotique. Sans doute était-il audacieux de bâtir une série autour d'un tel anti-héros... mais le résultat étant ce qu'il est, force est de reconnaître que l'audace paye!

Une page du neuvième tome se tourne avec ce dernier tome qui couronne une série épique qui fait indéniablement partie des meilleures du genre. Avec cet ultime album, l'auteur prend le lecteur à contre-pied, développant le passé de ses personnages plutôt que leur présent, faisant naître chez le lecteur une délicate frustration... Le récit de Noshin, qui nous fait plonger aux origines, s'avère captivant et remarquablement bien conduit. Il tient son auditoire en haleine d'un bout à l'autre de l'album et accentue la noirceur de la série, la concluant de façon tout simplement époustouflante...

Nous ne nous attarderons pas sur le formidable dessin de Hub qui n'a cessé d'évoluer au fil des tomes. Ses planches, remarquablement découpées, sont de toute beauté alors que son sens du mouvement saisissant immergea le lecteur au cœur de l'action...

Puisqu' « il est souvent plus difficile de finir que de commencer » (Jack Beaugard, Mon nom est Personne), une série l'envergure d'Okko se devait de finir en beauté... C'est chose faite avec cet album aussi épatant que chargé émotionnellement. Il clôture une série violente et poétique qui s'impose comme incontournable pour les amateurs de chanbara...



BD

Revue de

l'actualité

43

Faux frère et faux semblants

Scénariste protéiforme qui s'essaye avec succès à tous les genres, Zidrou s'associe à Philippe Berthet dont le trait plein d'élégance ne cesse de nous envoûter.

À l'article de la mort, rongé par un cancer, un homme avoue un crime qu'il a commis près de trente ans auparavant et dont son frère a été injustement accusé. Après vingt-sept longues années de cavale, désormais innocenté, Greg Hopper décide de revenir à Dubbo City, petite bourgade où il a vécu et où plane l'ombre de Lee, sa femme qui y fut assassinée de 67 coups de ciseau à bois.

Dès les premières planches, il se dégage une atmosphère pesante formidablement bien retranscrite par le dessin classe, sensuel et élégant de Philippe Berthet. Ses planches, subtilement mises en couleur, évoquent d'emblée les polars hardboiled des années 60. Ici, point de scènes d'action, si ce n'est une bagarre de bar, point d'enquête non plus à proprement parler... Mais un formidable et saisissant travail sur la psychologie des différents personnages qui donne de l'épaisseur à ce récit classique par sa forme mais percutant quant à son développement...

Le scénariste prend un malin plaisir à mener le lecteur par el bout du nez, à le perdre dans le labyrinthe des apparences et des faux semblants. Ses dialogues percutants et ses mono-

logues finement ciselés apportent cette note de cynisme désabusé propre genre. Et quelle délicieuse idée que de faire prendre vie au fantôme de Lee qui accompagne Hopper et le poursuit de ses réflexions provocantes et graveleuses.

L'édition de ce présent ouvrage, rehaussé par une couverture intrigante, à la fois sanglante et sensuelle, s'avère elle-même très élégante.

Difficile de faire l'impasse sur cet album avec une tête d'affiche réunissant Zidrou et Berthet, deux peintures du neuvième art. Polar psychologique puisant son atmosphère lourde et pesante dans les films noirs des années 60, Le Crime qui est le tien confirme tout le bien que l'on pensait de cette collection Ligne Noire, superbement mise en image par Philippe Berthet...



Portrait de Famille

La Matière de Bretagne n'a pas fini d'exercer sa fascination sur les petits et grands lecteurs. Alimentant les contes des veillées au coin du feu depuis des générations, c'est tout naturellement qu'elle inspire, encore de nos jours, écrivains et dessinateurs... Steven Jezo-Vannier et Stéphane Heurteau nous entraînent à la découverte du Petit Peuple de Bretagne à travers un album captivant et malicieux très joliment mis en image.



L'album est divisé en deux parties. La première est une approche biologique et anthropologique du Petit Peuple. S'appuyant sur le folklore et les textes anciens, Steven Jezo-Vannier nous brosse un portrait de ces créatures fantastiques qui peuplent l'imaginaire et les landes bretonnes. Le lecteur y découvrira leur histoire, riche et foisonnante, de leurs origines antiques à la guerre qui les opposa aux hommes pour finir par leur exil forcé. L'auteur s'intéresse ensuite au mode de vie des lutins, korrigans et autres farfadets, de leurs coutumes alimentaires et vestimentaires à leur sens de la fête, sans oublier de préciser les relations complexes qu'ils entretiennent à la société des hommes...

La seconde partie est un répertoire de près de 80 lutins de Bretagne. L'auteur les aborde à la manière d'un biologiste, s'attachant à décrire leur habitat, leur apparence, leurs caractères, leurs mœurs et leur histoire, donnant aussi de précieux et avisés conseils pour attirer leur bienveillance ou se préserver de leurs facéties.

Son texte, passionnant, est truffé de références à des auteurs des siècles passés, ancrant ses écrits dans la tradition et faisant œuvre d'historien.

Scénariste et dessinateur de bande-dessinée (Sant-Fieg, Fanch Karadec, Hyde... dont nous recommandons chaudement la lecture), Stéphane Heurteau n'a pas son pareil pour mettre en scènes les créatures du petit peuple, esquissant les contours d'un univers fantastique savoureux. Ses crayonnés, plein de malice, complètent à merveille le texte de son complice, y apportant une note de légèreté et de fraîcheur appréciable.

Les dessins s'intègrent parfaitement au texte, rehaussé de lettres qui confèrent à l'ensemble l'apparence d'un vieux livre de conte, comme le suggère la couverture, maculée et usée par le temps...

Superbement illustré par Stéphane Heurteau, ce Répertoire des Lutins de Bretagne est, un album riche et solidement documenté qui ouvre en grand les portes de l'imaginaire breton en entraînant le lecteur à la découverte de ce Petit Peuple dont sont truffés les légendes.

M'est avis que les lutins du Père-Noël ne chaumeront pas pour déposer au pied du sapin cet album passionnant et joliment édité qui parle de leurs cousins de Bretagne...

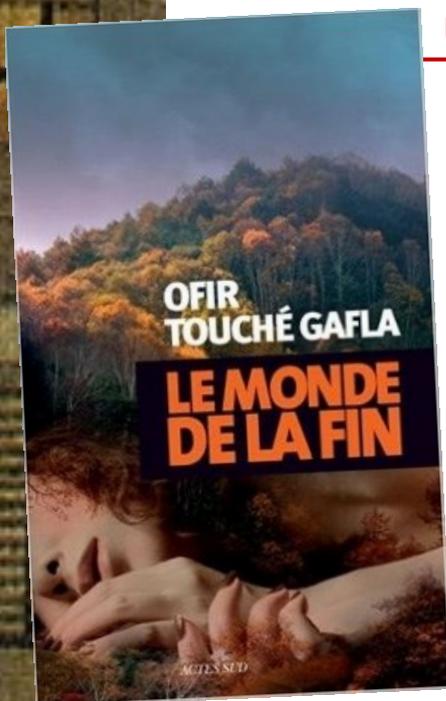


Répertoire historique des lutins de Bretagne,
un essai Jezo-Vannier illustré par Heurteau, Coop Breizh, 25 €



Selection
de
Poésies
45

un thriller brillant et envoûtant



Epilogue de renom, c'est-à-dire qu'il écrit les chutes des romans d'écrivains perdus dans leurs propres récits, Ben Mendelssohn, est en quête d'imprévu. Néanmoins, lorsque sa femme disparaîtra dans des conditions pour le moins troubles, il refusera sa fin, s'accrochant désespérément à son souvenir, rêvant à un moyen de la revoir, un jour, à ses côtés...

Jusqu'où seriez-vous prêt à aller par amour ?

Le livre s'ouvre sur un homme, perdu, dévasté, par la perte de sa femme, sa Marianne bien aimée. Trompant le destin, il se met en quête d'une autre chute à leur histoire... Au cours d'une fête d'anniversaire (pour le moins sordide), en mémoire de la défunte, il se suicide, dans l'espoir d'accéder à un autre monde, où il la retrouverais. Mais, rien n'étant malheureusement si simple, Marianne semble introuvable dans ce nouveau lieu qu'il découvre alors... A l'aide d'un détective privé au passé flou, il part en quête de sa belle, sans s'apercevoir que ses actes semblent impacter sur le monde des vivants qu'il a quitté...

Ofir Touché Gafla, l'auteur, signe ici un magistral chef d'œuvre, à maintes reprises nominé, où se mêlent des personnages fantasques, hauts en couleurs, évoluant bien près de la frontière de la folie... Son écriture, y est simple, servant à merveille ce roman à suspense, aux multiples rebondissements, teinté d'un délicieux humour noir

Le monde de la fin, nous fait donc découvrir, en un haletant thriller, de manière particulièrement facétieuse, sombre, le mythe du point d'interrogation final de nos vies, à travers des personnages décalés, et terriblement attachant.



un futur hit !

Lorsque Time's Up Family était sorti (et malgré ses indéniables qualités ludiques qui permettaient de jouer en famille, s'affranchissant de l'aspect culturel du jeu) on se demandait pourquoi le jeu était réservé aux enfants lecteurs alors qu'il aurait été si simple de remplacer les mots par des dessins... C'est à présent chose faite avec Time's Up Kids, plus particulièrement destiné aux plus petits... Mais ce n'est pas là le seul aménagement... loin s'en faut!



Franchement, ce Time'Up Kids est un petit bijou d'intelligence et de simplicité. L'ajout de dessin rend le jeu accessible aux plus jeunes alors que l'aspect coopératif permet de passer un moment ludique très agréable avec de très jeunes enfants... On retrouve avec cette version le plaisir de jouer à Time's up où, au final, les fous rire prennent le pas sur la quête de la victoire... On y joue plus que jamais pour s'amuser...

En tant que parent, on est parfois surpris par l'ingéniosité de nos petits diabolotins à imaginer les phrases ou mimes nécessaires pour nous faire deviner certains mots. Si au départ les plus jeunes ont tendance à répéter le même mime pour faire comprendre un mot aux autres joueurs dubitatifs, fort de l'exemple donné par l'adulte, ils commencent rapidement à explorer plusieurs pistes pour y parvenir... Et là, c'est du bonheur!

En supprimant l'aspect compétitif, Peter Sarett a créé un jeu très différent mais néanmoins aussi plaisant à pratiquer que ses nombreux grands frères... Drôle et follement rafraîchissant, ce Time's Up Kids a tout du futur grand classique pour s'éclater en famille avec de jeunes enfants...



2 à 12 joueurs



4 ans et +



20 minutes

- ▶ Les illustrations très attractives
- ▶ le sablier grand format (et longue durée !)
- ▶ une délicieuse règle coopérative simple et convaincante

▶ difficile de ne pas enchaîner les parties ^^



*Time's Up Kids, un jeu pour enfant de Peter Sarrett
Repos production, 18€90*



Selection

de

jeux

Madeleine de Cthulhu

Pour les rôlistes de plus de trente ans, Tristan Lhomme fait partie de ces grands anciens, infatigable arpenteurs des mondes imaginaires, qui ont accompagné leur entrée en JdR. Son talent de conteur et de metteur en scène fut tel qu'il devint rapidement un pilier du mythique Casus Belli, première génération tout en écrivant pour Tatou, Plasma, Chronique d'Outre Monde, Graal ou Jeux & Stratégie... Il collabora aussi à de nombreux suppléments de jeux de rôle et reste pour moi l'incroyable auteur de Selenim, un supplément pour Nephilim incroyablement inventif et remarquablement bien écrit...

Les Musée de Lhomme est reprend l'intégrale (!) des scénarios publiés dans des magazine signé par un scénariste talentueux pour qui L'Appel de Cthulhu est l'un des jeux de prédilection, le tout augmenté d'inédits... Que de souvenirs réunis en ces pages, à commencer par le mythique Septième Chant de Maldoror qui fait partie, pour ceux qui ont eu la chance d'y jouer, d'un de leur meilleur souvenirs rôlistiques auquel on pense, des années après, telle une madeleine de Proust ludique...

L'ensemble a été remanié, réécrit, parfois même entièrement restructuré, illustré avec un talent évident et proposé sous forme de feuillets dans un écrin d'une grande élégance. La maquette de chaque livret est superbe et immersive et le regroupement thématique des scénarios permet aux gardiens des arcanes de proposer à ses joueurs des scénarios se déroulant à diverses époques et en divers lieux. Ils pourront ainsi entraîner leurs joueurs au cœur des années 20, sur le vieux comme sur le nouveau continent, jouer des scénarios dans la France des années noires de l'occupation (les amateurs d'Achtung Cthulhu seront aux anges!), d'explorer l'Amérique des années 60 ou d'explorer le Cambodge des années 70 au cours d'une campagne mémorable...

Les scénarios oscillent du court métrage au long métrage alors qu'un livret de background donnera aux meneurs inventifs des décors fouillés et travaillés pour y développer leurs propres histoires... Le travail de réécriture est, disons-le, remarquable. Les scénarios, s'affranchissant du carcan du nombre de signe lié à leur publication dans un mag. Il sont plus touffus, riches et foisonnants. Augmenté de nouvelles ramifications, l'auteur se fend même de conseils de mise en scènes qui soulageront le travail du Gardien...

Sans-Détours oblige, chaque scénario est introduit par une fiche résumé présentant le synopsis en quelques mots, la façon d'impliquer les investigateurs, les enjeux du scénario, les principaux personnages ainsi qu'une fiche technique présentant le type de scénario (plus typé enquête, action, exploration, mythe ainsi que sa difficulté et le nombre de joueurs conseillés)... Une aide précieuse pour savoir si le scénario peut correspondre ou non à tel ou tel type de joueur...

Si vous vous demandez s'il est utile de racheter des scénarios que vous avez déjà dans vos encarts Casus, la réponse est clairement oui! Le formidable travail de réécriture a considérablement enrichi et étoffé les scénarios et le travail réalisé sur les aides de jeux et la mise en page sont clairement une plus-value... Pour les plus jeunes, ce sera l'occasion de découvrir un auteur parmi les plus talentueux et pour les autres, l'occasion de se replonger avec délice dans ces scénarios solidement charpentés et remarquablement bien écrits...

Les aides de jeux, disponibles dans un carnet détachable et téléchargeable sur le site de l'éditeur (pour les collectionneurs désireux de conserver leur matériel intact), sont de toute beauté... Elles participent grandement au plaisir de jeu en aidant les joueurs à s'immerger plus encore dans l'époque où se déroule les scénarios... Bref, c'est beau et parfaitement fonctionnel!

En plus d'être une excellente surprise chargée de souvenirs, ce Musée de Lhomme est avant tout un formidable recueil de scénarios. Que vous les ayez joués il y a des lustres lors de leur publication ou que vous les découvriez pour la première fois, que vous soyez débutants ou vieux routard, vous en aurez pour votre argent! Des scénarios conçus pour l'initiation (Les Menteaux Noirs, La Commanderie de New Sorans, No Man's Land ou encore Un village ordinaire) aux campagnes pour vieux briscards du Mythe, il y en a pour tous les goûts! Tristan Lhomme oblige, on savait le fond excellent... La forme étant au rendez-vous, le Musée de Lhomme est un supplément indispensable aux amateurs de l'un plus anciens (et des meilleurs!) jeux de rôle...

L'ensemble est un supplément indispensable aux amateurs de l'un plus anciens (et des meilleurs!) jeux de rôle...

de l'ambrosie ludique

Avec Elysium, les joueurs vont incarner un demi-dieu désireux de rejoindre le Panthéon de l'Olympe... Pour se faire, il va devoir s'attirer les faveurs des dieux en accomplissant de glorieuses quêtes...

Après le brillant Splendor et le familial (mais subtil !) Black Fleet, Elysium est le premier gros jeu édité par les Space Cowboys... Le genre de jeu de développement et de stratégie propre à faire chauffer les neurones des geeks ludiques... Et force est de reconnaître que ce jeu de Brett J. Gilbert et Matthew Dunstan possède de nombreux atouts...



Tout d'abord le matériel, superbement illustré tout en étant tout à la fois ergonomique en parfait accord avec la thématique antique du jeu.

Viennent ensuite les règles presque épurées qui s'expliquent facilement mais cache un jeu pour le moins subtil, profond et élégant... Si les premiers tours de jeu semblent nébuleux quand à la stratégie à adopter, la connaissance des spécificités de chaque famille permet d'affiner ses choix et d'orienter son jeu à sa convenance, avec cette dose d'opportunisme (plus importante à 2 joueurs) liée aux cartes disponibles dans l'Agora...

Au fil des parties, on appréhende mieux les cartes à prendre pour se développer au mieux en fonction de ses choix précédents mais aussi pour en priver un adversaire! Car les interactions entre joueurs sont nombreuses et subtiles à la fois! Et le mécanisme de la colonne à défausser à chaque acquisition de carte famille ou de tuile Quête apparaît rapidement comme absolument génial tant le choix de la colonne s'avère crucial, fonction des opportunités encore disponibles et des colonnes précédemment défaussées par les adversaires.... L'adage «choisir c'est renoncer» paraît plus que jamais pertinent!

Le choix des 5 familles de dieux (parmi 8 disponible) mises en jeu dans la partie modifiant en profondeur la physionomie de cette dernière, le jeu semble doté d'excellente durée de vie et ce d'autant plus que la courbe d'apprentissage s'avère parfaitement calibrée...

La profusion des cartes pouvait laisser augurer un jeu artificiellement complexe mais le formidable travail iconographique réalisé rend leur assimilation et leur lecture très aisées... La fréquence des cartes variant fonction de leur nature, on regrettera qu'elle ne figure pas sur chaque carte afin de rendre leur jeu plus fluide pour les débutants.



On appréciera à sa juste valeur l'effort fait pour rendre ce formidable jeu accessible aux daltoniens (les stickers sur les colonnes et le logo rendant chaque famille clairement identifiable)... C'est un réel plaisir que de voir un éditeur s'attacher à rendre son jeu accessible à tous!

Avec ses règles simples, limite épurées, Elysium est un jeu d'une grande richesse et d'une grande profondeur. Doté d'un matériel bien pensé et de qualité, d'un boîtier élégant, d'une thématique bien rendue et d'une durée de vie plutôt élevée, ce premier gros jeu des jeunes (?) Space Cowboys est un nectar ludique et divin qui devrait séduire les amateurs de gros jeux fluides et profonds... Un jeu qui fait d'emblée son entrée au Panthéon des dieux jeux



2 à 4 joueurs



14 ans et +



60 minutes

- ▶ le matériel plein d'élégance
- ▶ La fluidité des mécanismes
- ▶ les familles modifient en profondeur la physionomie des parties
- ▶ l'effort fait pour le rendre daltonien-friendly
- ▶ son subtil parfum de "revenez-y"

- ▶ l'absence de la fréquence des cartes sur chacune d'elle (mais c'est vraiment chercher la petite bête...)



Elysium, un jeu pour gamers Dunstan et Brett J. Gilbert
Les Space Cowboys, 39€99



Élection de Noël 49

Un jeu joyusement déjanté



Dans la série des jeux funs et déjantés, Loony Quest est indéniablement une réussite... La présence de feutres pourra faire frémir les allergiques au dessin mais qu'ils se rassurent! Ici point de trucs à faire deviner à la pointe de son crayon mais des chemins à tracer, des cibles à marquer ou des trucs à entourer...

Le jeu s'adresse clairement à un public familial tant les règles sont simples et le concept novateur et joyusement déjanté (tout en étant pour les plus âgés délicieusement régressif)... Les principes de base s'expliquent en une poignée de seconde et la façon dont le jeu est conçu (par Monde et par Niveaux) permet aux joueurs d'explicitier clairement la mission et les quêtes du niveau en cours avant de se lancer dans leur réalisation...

Les mondes sont de plus bien pensés, offrant une difficulté croissante savamment dosée, ce qui permet de découvrir les différentes subtilités de chaque niveau de façon très progressive... Tracer, entourer, pointer, autant d'actions basiques que les joueurs vont devoir faire, le tout complété et enrichi par un astucieux système de clefs, boutons et autres lasers renforçant l'analogie avec l'univers des jeux vidéos... Ajoutons à cela des bonus et malus très amusant (ou horripilant si vous en êtes la malheureuse victime ^^) et vous avez un jeu incroyablement fun et rafraîchissant!

Pour les historiens du jeu, ce jeu est bien une nouvelle édition de Doodle Quest paru outre atlantique il y a quelques temps... Mais cette réédition, retravaillée et rethématisée et qui plus est portée par les graphismes joyusement déjantés de Paul Mafayon est tellement réussie qu'elle estompe totalement cette nouvelle version...



Ne tournons pas autour du pot, ce jeu est tout simplement génial de simplicité et d'évidence... A se demander pourquoi personne n'avait eu cette idée avant!

Loony Quest est un O.L.N.I. (Objet Ludique Non Identifié) qui ne ressemble à rien de connu. Novateur, drôle, fun, doté d'illustrations cartoonesques proposant des challenges situés à l'improbable frontière entre Angry Birds et Super Mario et proposant un matériel aussi immersif qu'ergonomique...

Ne perdez plus un instant, emparez-vous de votre manette feutre et participez l'aventure ludique la plus déjantée de ces dernières années!



 2 à 5 joueurs

 8 ans et +

 20 minutes

- ▶ les mécanismes simples et originaux
- ▶ les illustrations joyusement déjantées
- ▶ le côté fun et délirant du jeu
- ▶ le côté très addictif

▶ on a beau chercher, on ne trouve pas... Et on a mieux à faire aussi! le tournoi est loin d'être fini, banzaï!!!!



Vous chantez? J'en suis fort aise. Eh: bien jouez maintenant !



J'avoue sans honte aucune, que nous partions avec un a priori très positif sur ce nouveau jeu des Editions Purple Brain. Tout d'abord parce que chaque jeu de la gamme est une délicieuse surprise ludique. Ensuite parce que Naïade est un illustrateur qu'on adore de par chez nous... Et enfin parce que le jeu était signé par Yoann Levet, le brillant auteur de Myrmes, jeu de simulation de... fourmis ! (eh oui, déjà!) ... Trois raisons donc de s'intéresser de près à la Cigale et la Fourmi... autant le dire d'emblée, nous n'avons pas été déçus!

Le jeu se décline donc en deux modes de jeu, Automne et Hiver...



Le premier, simple d'accès, s'adresse sans difficultés aux plus jeunes. Certes, ils n'appréhenderont pas d'emblée l'exquis principe du double-guessing mais parviendront néanmoins rapidement à embobiner les moins jeunes avec un plaisir qui se lit sur leur visage... Si les premiers tours sont quelque peu hasardeux (ou impondérables tout au moins), le jeu se fait plus subtil alors que la fin de partie s'esquisse car certaines cartes deviennent, pour un joueur donné, plus intéressantes que d'autres (pour mettre un terme à la partie notamment, mais aussi pour l'attribution de bon insecte en fin de partie)!

n u s

Le second mode de jeu est plus subtil encore et de ce fait un poil plus complexe à aborder avec les plus jeunes... Mais une fois rompus au subtil dosage de bluff et prise de risque, le tout assaisonné d'une bonne dose de « je sais que tu sais que je sais ... », il s'avère néanmoins très abordable. Les tuiles récoltées ne sont plus dans ce mode des buts, mais des moyens pour s'approcher de la victoire! Que ce soit pour acheter les précieuses cartes provision ou pour permettre au joueur de solliciter l'aide de ses amis insectes, les joueurs pourront varier les plaisirs et les sensations de jeu... Le tout augmentant les indications et les supports de bluff de façon particulièrement savoureuse...

Yoann Levet signe avec La Cigale et la Fourmi un délicieux petit jeu de double guessing porté par un matériel de qualité, un superbe packaging et des illustrations très sympathiques. Les différents rôles (fourmis noires, cigale et fourmis rouge) sont bien pensés et les deux modes de jeux en font un jeu familial par excellence! Et ce d'autant plus que les joueurs invétérés apprécieront le mode hiver à sa juste valeur... Mais le charme de cette collection est de proposer des jeux dans lesquels les parents et les enfants peuvent jouer ensemble en y prenant réellement du plaisir... Chose assez rare pour être apprécié à sa juste valeur! Aussi, parents, n'hésitez plus! Ne vous trouvez pas pris au dépourvu lorsque la bise sera venue! Ruez-vous sur ce jeu familial absolument indispensable pour les longues soirées d'hiver!



2 à 4 joueurs



8 ans et +



30 minutes

- ▶ la beauté du matériel et des illustrations
- ▶ le packaging
- ▶ jeunes et moins jeunes y jouent avec un réel plaisir
- ▶ le jeu est très malin

▶ que la Cigale ait sombré dans la délinquance ^^



La Cigale et la Fourmi

Entrez dans le donjon! (sinon on vous jette dedans)

C'est toujours avec un réel plaisir que l'on retrouve ces petits jeux de la collection « mini games » de iello. Règles simples et matériel de qualité sont encore une fois au rendez-vous... Et force est de reconnaître que ce jeu minimaliste de Masato Uesugi est un petit bijou de simplicité et d'ingéniosité...

Les illustrations, moins design mais indéniablement plus attractives, ne sont pas les seules modifications apportées au jeu! La principale réside dans les nouveaux personnages dotés de leur équipement et qui viennent enrichir le jeu, proposant des manches variées et renouvelées. Guerrier, Barbare, Mage et Voleuse sont ainsi plus ou moins volontaires pour explorer les couloirs sombres et infestés de monstres des donjons... De quoi rappeler de bons souvenirs aux vieux rôlistes reconvertis en joueurs invétérés...

Les règles du jeu sont d'une extrême simplicité mais aussi (et surtout ?) d'une grande perversité ! Passer, c'est ferme et définitif... Prendre une carte, c'est toujours à double tranchant, qu'on la place dans le donjon ou qu'on la pose devant soit, la recouvrant d'un élément de l'équipement de l'aventurier. Car lorsque le donjon devient trop peuplé et l'aventurier trop mal équipé, c'est souvent à ce moment-là que les joueurs passent, les uns après les autres, et que vous vous retrouvez, seul et presque nu, devant un inquiétant donjon peuplé de monstres dangereux... Eh là, vous regrettez de ne pas avoir passé!

A deux joueurs, le jeu est d'emblée plus tendu puisqu'il suffit qu'un joueur passe pour que l'autre se retrouve poussé (parfois à coups de pied dans les fesses!) dans l'entrée du donjon... A plus le jeu est différent, mais en général, lorsque les joueurs commencent à désertir, c'est souvent mauvais signe...

La matérialisation des Points de Vie, sous forme de jeton (ou autre) auraient été plus ergonomique mais rien de rédhibitoire néanmoins!

Welcome to the Dungeon (Dungeon of Mandom en V.O.) est un délicieux petit jeu de bluff et d'enchère dans la lignée d'un Skull & Roses mais en bien plus funky... Son format de (grande) poche, son prix mini, la subtilité et la simplicité de ses mécanismes, la beauté des illustrations... tout concourt à en faire un jeu incontournable pour les amateurs de bluff et de stop ou encore... Alors osez entrer dans donjon... de toute façon, sinon, on vous pousse dedans!



2 à 4 joueurs



10 ans et +



30 minutes

- ▶ les règles épurées simples et sadiques
- ▶ les illustrations colorées et expressives
- ▶ le nom de l'illustrateur figure sur la boîte

▶ l'absence de marqueur Point de Vie



Je suis ta paire Luc

Qui paire gagne est clairement un petit bijou qui tient la dragée haute aux autres party game. Le concept est tellement simple qu'on se demande pourquoi personne n'y a pensé avant!

Alors certes, on peut jouer de façon purement comptable, en se contentant de noter les points pour chaque paire en commun. Mais le jeu n'a alors que peu d'intérêt... Il prend tout son sel lorsque les joueurs explicitent les raisons (parfois inquiétantes) de leur choix... Fous rires garantis car, le sablier aidant, les dernières paires sont souvent associées à l'arrache, avec des justifications capilotractées particulièrement savoureuses!

Si le jeu est praticable à 3 joueurs, le vieil adage (« plus on est de fous... ») n'en demeure pas moins vrai...

150 cartes réversibles permettent un nombre énorme de combinaison, assurant une excellente rejouabilité à cet excellent jeu d'ambiance...

Par sa manière de scorer et le concept d'association d'idées, Qui paire gagne fait clairement penser à Unanimo et Dixit. Les mécanismes du jeu sont tout à la fois simplissimes et brillantissimes... Tellement simple et malin qu'on se demande bien pourquoi personne n'avait eu l'idée avant!

Stephen Glenn (Ballon Cup...) signe avec ce jeu un futur hit se doit de figurer en bonne place dans la ludothèque de tout amateur de jeux d'ambiance!



3 à 8 joueurs



10 ans et +



30 minutes

- ▶ le stress du sablier qui vous fait faire des trucs louches
- ▶ le concept simple et brillant
- ▶ les crises de fous rires mémorables

- ▶ la taille de la boîte (mais bon, au final on s'en tamponne le popotin)



Qui Paire Gagne, un party game de Stephen Glenn
Le Scorpion Masqué, 22€50

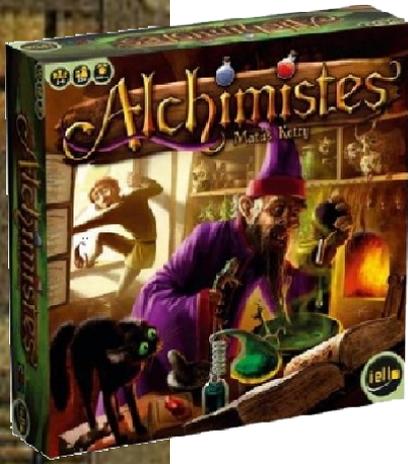


Selection

de

Popotini

une délicieuse expérimentation ludique



Alchimistes est un jeu de déduction somptueux dans laquelle les joueurs incarnent des apprentis alchimistes qui vont devoir rivaliser de ruses et de malices pour devenir le meilleur... Expérimentations et prises de risque seront au programme de ce jubilatoire et premier jeu de Matuš Kotry...

Pour les amateurs de jeux de déduction, Alchimistes est tout simplement une tuerie... Le matériel est superbe et le recours à une application android pour tester les formules est tout à la fois simple et génial... Certes, on peut s'en passer, mais le joueur chargé de donner le résultat des expérimentations ne s'amusera que peu! Et cela laisse augurer d'autres excellents jeux à venir!

Si les règles sont denses, elles sont drôles, bien écrites et parfaitement raccord avec la thématique... De ce fait, elles se digèrent facilement. Il faudra néanmoins que le joueur chargé de les expliquer soit parfaitement au clair pour les exposer de façon fluide et concise à des joueurs attentifs... Il faudra bien compter 45 minutes d'explications (si on veut aborder les subtilités de la déduction) avant de se lancer dans la première partie! Et c'est bien là le seul point noir de ce jeu : il est très exigeant... Mais passé la (longue) explication, ce n'est plus que du bonheur!

Le mécanisme de déduction des molécules de chaque ingrédient est tout à la fois simple et subtil : à chaque ingrédient correspond une (et une seule!) molécule qui change à chaque nouvelle partie, assurant une grande rejouabilité au jeu... Chacune d'entre elle est constituée de trois Eléments (Rouge, Vert et Bleu) qui peuvent être soit positif, soit négatif et de tailles différentes (grande ou petite)... Chaque potion est constituée de deux ingrédients qui une fois mixés donnent une potion possédant un effet positif, négatif ou neutre... Les ingrédients vont dès lors permettre de concocter des potions de soin, de vitesse ou de sagesse, mais aussi de poison, de paralysie ou de folie en fonction de leur molécule! Un principe devenant actif si les deux molécules possèdent un élément de même couleur de même signe mais de taille différente...



Si le mode Apprenti convient parfaitement aux parties de découvertes, le mode Maître s'avère absolument diabolique... L'originalité résidant dans le fait qu'on peut moduler tel ou tel aspect des règles pour augmenter la difficulté par petites touches...

Les parties, qui ne durent pourtant que six tours, sont longues mais on ne voit pas passer le temps tant on est immergé dans la thématique! Les joueurs ayant baigné dans le monde passionnant inquiétant de la recherche trouveront de savoureuses et caustiques analogies avec la mécanique du jeu (les publications qui, même erronée, peuvent drainer de précieuses subventions par exemple)...



Combinant avec finesse un jeu de pose d'ouvrier (phase de planification), de déduction (les expérimentations magistralement mise en oeuvre) et la prise de risque (garantie offerte sur les potions fabriquées et publication ou réfutation de théorie), Alchimistes est un jeu savoureux qui offre une expérience ludique des plus rafraîchissante... Un petit bijou à réserver néanmoins à un public avertit de par la durée des explications...



2 à 4 joueurs

13 ans et +

120 minutes

- ▶ un jeu de déduction jubilatoire
- ▶ l'humour potache distillé dans les règles
- ▶ la richesse et la fluidité d'une mécanique au service d'une thématique forte
- ▶ le matériel beau et foisonnant

▶ la densité des règles, de prime abord angoissante, et leur explication à des joueurs novices



Plus fort que la haine

Avec les Poilus, Fabien Riffaud et Juan Rodriguez (Elixir, TicTac Boom...) ont réussi le tour de force de créer un jeu coopératif simple, élégant et tendu qui tient dans une petite (mais très jolie) boîte...

Bien sûr, il y

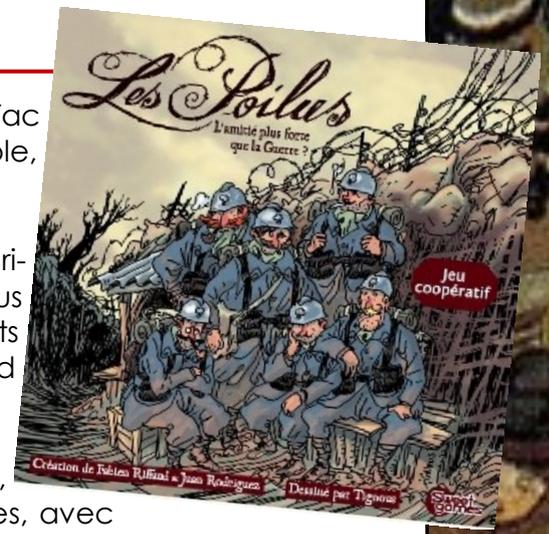
a le côté émotionnel lié à la tragique disparition de ce grand dessinateur qu'était Tignous mais le jeu est doté de suffisamment d'atouts pour qu'on n'y porte bien plus qu'un regard mélancolique...

Si les règles paraissent des plus simples, elles s'avèrent particulièrement ingénieuses, avec une forte et savoureuse composante de prise de risque... Car le choix du nombre de cartes par le Chef de Mission s'avère des plus crucial... En prendre trop peu, c'est voir le moral baisser, trop, c'est risquer de voir la mission échouer plus ou moins lamentablement, avec des conséquences souvent désastreuses voire carrément funestes! Mais cet aspect se retrouve aussi dans le moment de se retirer ou non d'une mission... Car certains Coups Durs, Traumatismes ou Phobie risquent parfois de compromettre la réussite même de la mission!

Le moteur du jeu repose sur des mécanismes simples qui s'intègrent parfaitement dans la logique coopérative et la thématique du jeu. Il y a vraiment un sentiment de participer à une aventure collective et les règles parviennent à estomper le principal grief fait aux jeux coopératif où l'on voit trop souvent un joueur chevronné dicter leurs actions aux autres joueurs...

Si les joueurs partent d'abord avec la fleur au fusil, une fois la première mission passée, Traumatismes, Phobies et Coups Durs compliquent considérablement la tâche de nos braves poilus! Et l'idée simple et savoureuse de transférer autant de cartes de la pile Moral vers la pile Epreuve que le total des cartes en main des joueurs s'avère particulièrement bien pensée...

Bien sûr, l'ombre de Tignous plane sur le jeu et le pathos se mêle au plaisir ludique de façon inextricable... Mais ce jeu concocté par Juan Rodriguez et Fabien Riffaud possède suffisamment d'atouts pour qu'on s'y intéresse pour lui-même. Son aspect coopératif malin et bien pensé, son parfum de stop ou encore judicieusement mis en règles en font un excellent jeu coopératif au format de poche... Malgré la thématique, le jeu n'est pas un jeu de confrontation, mais bien un jeu contre la guerre elle-même... Un jeu qui donne à voir la guerre à hauteur d'homme, mettant en exergue la fraternité et l'amitié...



2 à 5 joueurs



10 ans et +



30 minutes

- ▶ les mécanismes simples et ingénieux
- ▶ l'aspect coopératif fortement lié à la thématique
- ▶ l'aspect stop ou encore subtilement mis en règle
- ▶ les dessins de Tignous qui confèrent son identité au jeu et accentuent sa charge émotionnelle

▶ la petite erreur d'impression des tuiles Soutien (mais le SAV est formidable ^^)



les poilus, un jeu coopératif familial de Riffaud & Rodriguez
illustré par Tignous, Sweet November, 17€90



ÉLECTION DE

POILUS

un jeu délicieusement frustrant

Inutile de tourner autour du pot Marco Polo est un excellent jeu concocté par Daniele Tascini et Simone Luciani, les auteurs du (remarquable !) Tzolj'in... Si la mécanique n'est pas en soit originale, les différents emprunts faits à d'autres jeux s'assemblent ici de façon délicieusement fluide avec des règles parfaitement huilées...

La configuration «de base», conseillée pour la première partie, s'avère des plus judicieuses. Les capacités des personnages proposés sont relativement simples à utiliser, contrairement à celles des autres, à réserver aux initiés. Le placement des tuiles « Revenus » est très pertinent, pour permettre aux joueurs d'avoir facilement accès aux deux nerfs de la guerre que sont l'argent et les chameaux... Par contre, une fois assimilés les différents concepts du jeu, la mise en place « expert » est des plus subtiles, permettant aux joueurs de choisir personnages (dans l'ordre inverse du tour) et Objectif Secrets (parmi 4) en fonction de la configuration, entièrement modulable, du plateau.

Après la première partie, on serait tenté de croire qu'axer son développement sur les contrats est la stratégie gagnante alors que le voyage, trop coûteux, ne permet que de grappiller quelques points... Il n'en est rien... Le jeu est savamment dosé et le joueur qui remportera la partie sera souvent celui qui parviendra à optimiser au mieux ses coups tout en gênant au mieux ses adversaires en les forçant à dépenser de précieux deniers pour effectuer une action au moment opportun... Car, en plus d'offrir des possibilités de scorer, les voyages permettent aux joueurs de s'assurer de sympathiques revenus au début de chaque tour et des actions supplémentaires pour les moins intéressantes...

Les capacités de chaque personnage s'avèrent particulièrement puissantes et assurent un subtil renouvellement de chaque partie. Mais, surtout, elle incite le joueur à développer une stratégie axée sur les capacités de son personnage, l'obligeant à se renouveler et à tirer au mieux partie de cette dernière, en fonction de la configuration du plateau...

Les cinq manches du jeu passent vite et le nombre d'actions réalisables au cours d'une partie est finalement assez limité... A chaque tour, le joueur va devoir choisir entre de multiples possibilités et chaque choix est un renoncement... Le subtil dosage entre possibilité de jeu et frustration fait tout le sel et la richesse de Marco Polo.

La boîte indique entre 2 et 4 joueurs. On pourrait craindre que le jeu perde sa saveur à deux joueurs ou que le jeu nécessite de nombreux aménagements pour tourner dans cette configuration... Il n'en est rien! A 2 et 3 joueurs, une poignée de dés neutres posés sur le plateau, quelques dés noirs en moins, et c'est tout... Les modifications s'avèrent totalement indolores et le jeu aussi excellent et tendu qu'à quatre joueurs!

Le seul bémol réside dans le fait que le jeu n'est pas daltonien-friendly... Quatre couleurs seulement... dont le rouge et le vert... Dommage...

Les Voyages de Marco Polo est un jeu d'une grande richesse et malgré tout étrangement accessible. La mécanique du jeu est parfaitement huilée, le matériel ergonomique et foisonnant, les tours fluides et délicieusement frustrants, les parties âprement disputées et la thématique plutôt immersive... Oui, ce nouveau jeu de Daniele Tascini et Simone Luciani est un excellent jeu dans la catégorie poids moyen à côté duquel il serait bien dommage de passer d'autant qu'il se bonifie au fil des parties...



2 à 4 joueurs



12 ans et +



25 minutes / joueurs

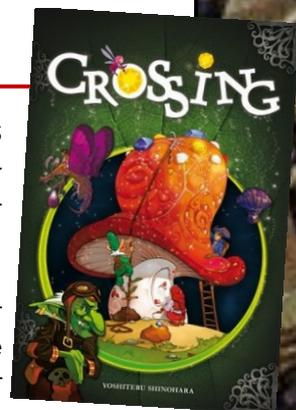
- ▶ la mécanique fluide parfaitement huilée
- ▶ le matériel de qualité et immersif
- ▶ un jeu d'optimisation et d'opportunisme
- ▶ le plateau modulable pour des parties toutes différentes
- ▶ aussi bon quel que soit la configuration

- ▶ le matériel individuel n'est pas daltonien friendly
- ▶ les meeples de valeur 3 et 1 se confondent parfois dans le feu de l'action



double guessing en culotte courte

Co-édité par Moonster Games, Cocktail Games et les Space Cowboys (excusez du peu), Crossing est un jeu simple, léger et rapide qui s'explique en une poignée de secondes et dont les parties, courtes et animées, s'enchaînent avec un réel plaisir.



Les amateurs de guessing en culotte courte apprécieront sans nul doute ce petit jeu minimaliste joyeusement chaotique. Lathématique sympathique et féérique fédérera jeunes et moins jeunes joueurs pour des parties endiablées ou le bluff et la prise de risqueront au rendez-vous...

A chaque tour, l'action est simple : collecter les gemmes sur un champignon (oui mais... il faut être seul), aller chaparder celles collectée par un autre joueur à la sueur de son front (là encore, il faudra être seul!) ou protéger ses pierres précieuses pour les mettre définitivement à l'abri... Mais pendant ce temps, les autres récoltent des gemmes et on passe le tour suivant à jouer les spectateurs... Entre l'appât du gain et la thésaurisation, le choix est bien souvent difficile! Surtout que les champignons les plus lucratifs vont attirer les membres du petit peuple comme le miel les oursins...

Plus on est de faërim, plus on rit... Le fait est que ce vieil adage du petit peuple se vérifie une fois encore puisque le jeu s'avère nettement plus intéressant à cinq ou six joueurs... Praticable à quatre, il devient peu intéressant à 3...

Mais le point fort de ce jeu, c'est qu'il s'adresse à un large public et que, généralement, l'essayer, c'est l'adopter!

Crossing est un délicieux petit jeu doté de nombreux atouts qui ravira petits et grands par sa thématiques féérique et ses graphismes acidulés. Rapidement expliqué, ce jeu minimaliste de double-guessing s'avère aussi enthousiasmant que fun et rapide... Jeu apéro ou jeu familial, Crossing semble promis à un bel avenir ludique!



2 à 6 joueurs



6 ans et +



15 minutes

- ▶ les règles qui s'expliquent en deux temps trois mouvements
- ▶ le matériel simple et sympathique
- ▶ un jeu fun, tout simplement
- ▶ un jeu très addictif

▶ un jeu trop addictif



Crossing, un jeu familial de Shinohara illustré par Charlène Le Scanff
Cocktail Games, Moonster Games, Space Cowboy, 19€90



Selection de Jeux

mon empire pour un cheval !

Difficile de ne pas tomber sous le charme des graphismes cartoonesques de Settlers. L'illustrateur, Tomasz Jedruszek a fait un travail remarquable qui donne au chaland la furieuse envie d'essayer ce jeu de bâtisseurs...

A l'instar de la Gloire de Rome, chaque carte peut s'utiliser de différentes façons, multipliant les possibilités. Construites, elles peuvent générer de substantiels revenus, offrir d'intéressantes actions où des capacités spéciales aux joueurs. Mais elles peuvent aussi faire l'objet de razzias ou servir à fissurer des relations commerciales... Le champ des possibles semble tellement vaste qu'on se sent un peu perdu lors des premiers tours d'une partie qui n'en comporte que 5...

Pourtant, rapidement, diverses stratégies s'esquissent qu'on tentera de mettre en œuvre dès la prochaine partie. Car, jeu de développement oblige, le jeu démarre doucement pour s'emballer dans les derniers tours, alors que les empires commencent à engranger de nombreuses ressources et que de nombreuses capacités sont activables par les différents joueurs. La quasi impossibilité de conserver des ressources d'une manche à l'autre oblige les joueurs à mûrement réfléchir leurs actions pour ne pas gâcher trop de ressources... Combos et optimisation seront les clefs de la victoire...

Mais la richesse du jeu vient aussi des différentes factions dont chacun possède un deck propre, avec ses orientations et ses capacités. Le plateau de Faction oriente déjà le jeu en proposant des ressources et des mises en réserves différentes. Ainsi, les Romains sont incités à avoir un jeu plus agressif alors que les Barbares possèdent une main d'œuvre conséquente... Ces deux peuples, plus simples à jouer, permettent de découvrir le jeu en douceur, avant d'aborder les Egyptiens, plus difficile à maîtriser, et les Japonais, plus exigeant encore... La combinaison de ces différents peuples rend les parties riches et variées, accentuant d'autant la durée de vie de l'ensemble... Et ce d'autant que de nombreuses extensions sont d'ores et déjà annoncées!

Chaque joueur ne pouvant effectuer qu'une action par tour, le jeu est fluide et sans temps mort... Les allergiques au hasard pesteront sans doute contre les aléas de la pioche... Mais s'il est vrai que le hasard a son mot à dire, le pseudo-draft des cartes en début de manche et l'existence de deux pioches (la pioche de faction et la pioche commune) confère une dimension tactique appréciable au jeu...

Si chaque joueur développe son (glorieux) empire dans son coin, les interactions ne sont pas moins nombreuses. Les razzias bien sûr, dont le côté éminemment agressif est compensé par le jeton de bois offert à l'agressé (et la possibilité de défausser la ruine pour ériger un bâtiment de Faction)... Mais la répartition des cartes lors de la première phase et les capacités des cartes d'Action assurent une interaction, certes feutrée, mais néanmoins déterminante.

La variante solo offre un challenge sympathique en modifiant les règles de façon indolore. Ici, point de peuple à gérer de façon capillotractée... Juste un set de cartes spéciales simulant des attaques et razzias de façon simple et fluide... Certes, le jeu y perd son aspect « société » mais a l'avantage de permettre aux joueurs d'expérimenter de nouvelles factions et de peaufiner leurs stratégies...

Petite ombre au tableau : les capacités des bâtiments construits par l'adversaire manquent parfois de lisibilité, phénomène accentué par la nécessité de jouer sur une grande table pour étaler à loisir les différents empires...

Doté d'un matériel aux illustrations délicieusement cartoonesques, Settlers est un jeu de gestion et de combos aux règles simples et fluides. Si les premiers tours démarrent doucement, la partie s'emballer rapidement lorsque les joueurs ont affiné les réglages du « moteur » de leur empire. Après l'excellent Robinson Crusoe, le captivant 51ème Etat et l'envoûtant Witcher, Ignacy Trzewiczek signe un nouveau jeu particulièrement réussi, doté d'une thématique riche et immersive, de règles simples offrant une appréciable profondeur de jeu et proposant des parties aux physionomies variées... Que dire sinon vivement les extensions?



1 à 4 joueurs



10 ans et +



60 minutes

- ▶ les illustrations cartoonesques acidulées
- ▶ les règles simples et fluides
- ▶ un jeu riche et addictif
- ▶ les différentes factions qui assurent un bon renouvellement

- ▶ la lisibilité des différentes capacités des cartes de l'adversaire
- ▶ il faut une grande table pour déployer son empire



« L'essentiel est invisible pour les yeux », mais que c'est beau !

Après un premier opus particulièrement réussi, c'est avec un réel plaisir que nous avons découvert ce Voyage vers les étoiles.

Simple et élégants, les mécanismes s'assimilent facilement, y compris par les plus jeunes enfants. Les règles de déplacement sont tout à la fois simples et ludiquement intéressantes. On peut moduler son déplacement en fonction de la carte jouée pour profiter de bonus substantiels ou contraindre un adversaire à échanger des cartes. Si les étoiles collectées en chemin peuvent être déterminantes pour la victoire, les cartes du Grand-Père s'avèrent incontournables pour achever le voyage, si possible en tête, et profiter des avions de papier arrimés sur la planète du Petit Prince...



A l'approche de chaque tronçon, les biplans des joueurs vont accélérer la cadence pour tenter de s'emparer des fragments de l'Histoire les plus intéressants... Mais, le dernier joueur jouant toujours, on assiste aussi à un ralentissement façon marienbad... Car être trop prêt de l'objectif signifie bien souvent se faire coiffer sur le poteau.

La possibilité de prendre des tuiles visibles ou cachées introduit de façon simple et efficace une notion de prise de risque, alors que les télescopes amènent une part de hasard qu'apprécieront les jeunes joueurs... Deux tuiles permettent aux stratèges en herbe de jouer avec le feu en tentant de récupérer un exemplaire de chaque : celle du Renard d'une part et le Petit Prince de l'autre... Individuellement, elles ne valent qu'un petit point... Mais ensemble (une fois que chacun a apprivoisé l'autre), elles valent 8 points! De quoi attiser les convoitises!

Le plateau modulable permet aux aviateurs de voyager sur des plateaux différents, forçant les joueurs à adapter leurs stratégies.

Le Petit Prince, voyage vers les étoiles a beau être un jeu de commande, il n'en reste pas moins un excellent jeu familial accessible aux plus jeunes, aussi agréable à regarder (que dis-je, à admirer!) qu'à jouer. Les deux pointures du monde ludique que sont Antoine Bauza et Serge Laget ont créé un jeu superbe, poétique et onirique, hommage réussi à l'œuvre de Saint-Exupéry dont est tiré le film superbe et émouvant de Mark Osborne (ndlr : n'hésitez pas à aller le voir à sa sortie, il est aussi réussi que le jeu!). Enfants et parents en redemandent et y jouent avec un plaisir évident...



2 à 6 joueurs



6 ans et +



30 minutes

- ▶ le superbe matériel, invitation au rêve et au voyage
- ▶ les règles simples et malines
- ▶ un jeu très accessible pour petits et grands enfants
- ▶ le plateau modulable

▶ la B.O. du film n'est pas dans la boîte ^^



Le Petit Prince, Voyage vers les étoiles, un jeu pour enfant de Cathala & Bauza
Illustré par Parovel, Deschamps Da Silva, Ludonautes, 24€90

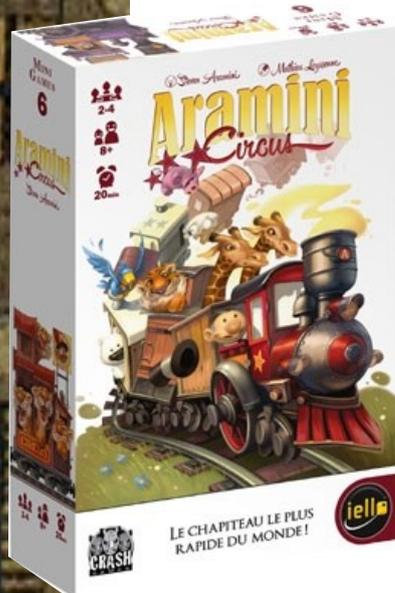


Selection

de

Parovel

Je compte le peu de mes rêves



Aramini Circus apparaît d'emblée comme un jeu familial particulièrement enthousiasmant. Porté par des graphismes chatoyants et des règles simples. C'est peu dire que cette réédition de Yardmaster s'avère bien plus attractive que l'originale!



Car si les règles assez minimalistes du jeu s'avèrent des plus simples, leur mise en oeuvre fait apparaître de délicieuses subtilités. Certes, le hasard de la pioche est présent mais il apporte au jeu ce sel qui manquerait à une mécanique qui en serait dénué...

Le jeton Monsieur Loyal qui tourne dans le sens inverse du jeu apporte une fraîcheur appréciable au jeu en induisant un savoureux timing. Les joueurs l'attendent bien souvent pour comboter à loisir par le truchement de cette précise action supplémentaire...

Aramini Circus est un jeu rafraîchissant, malin et accessible pour petits et grands. Si elles sont rapidement assimilées, les règles, quasi-minimalistes, cachent un jeu bien plus subtil qu'il n'y paraît... Fortement addictif, les parties s'enchaînent avec un réel plaisir... Ce jeu a tous les atouts pour devenir un futur classique...



2 à 4 joueurs



8 ans et +



20 minutes

- ▶ les illustrations somptueuses
- ▶ un jeu fluide, intuitif et accessible
- ▶ le prix mini de cette sympathique collection
- ▶ son accessibilité
- ▶ un jeu très addictif

▶ un jeu très addictif



la fleur au fusil...

Réalisé en partenariat avec le Musée de la Grande Guerre, ce jeu coopératif de Jérémie Caplanne a plus d'un atout. Si on est d'abord séduit par son matériel élégant et sa thématique immersive et attractive, c'est surtout ses règles simples et malines qui en font un jeu idéal pour mettre le pied à l'étrier des jeux de société modernes... D'autant qu'on ne peut pas perdre à ce jeu, juste remporter une victoire plus ou moins éclatante...

Les parties commencent doucement, l'arrivée des taxis ne donnant au départ pas de fil à retordre... Mais au fil des tours, les choses se corsent alors que les joueurs se délaissent peu à peu de leurs cartes soldats, les obligeant à perdre de précieuses actions pour en récupérer... Les joueurs se rendent rapidement compte que le jeu propose un véritable défi, subtilement dosé... un vrai challenge donc, ni trop simple ni trop difficile.

Bien sûr le hasard a son mot à dire, tant dans l'arrivée des Taxis que dans celle des Soldats. Mais c'est cette incertitude qui donne son sel au jeu, ce petit aspect impondérable qui rend le jeu familial et pas trop calculatoire... Par ailleurs, comme le stipule les règles, la couleur du dos des cartes Taxi n'est pas à prendre à la légère! Elle donne une précieuse indication sur les deux endroits où la carte peut potentiellement être jouée. Les joueurs peuvent alors temporiser ou au contraire faire partir un taxi pour éviter au mieux les embouteillages...

Le jeu tourne parfaitement bien, quelle que soit la configuration, et ce même dans sa variante solo...

Les Taxis de la Marne est un délicieux petit jeu coopératif simple et familiale. Porté par un matériel superbement illustré et une thématique intelligemment retranscrite, c'est clairement le jeu idéal pour initier de nouveaux joueurs aux jeux de société moderne en général et au jeu coopératif en particulier.



1 à 5 joueurs



10 ans et +



30 minutes

- ▶ la beauté du matériel et des illustrations
- ▶ le packaging
- ▶ jeunes et moins jeunes y jouent avec un réel plaisir
- ▶ le jeu est très malin

▶ que la Cigale ait sombré dans la délinquance ^^



Les Taxis de la Marne, un jeu coopératif de Jérémie Caplanne illustré par Vincent Dutrait, Cocktail games, 13€50



ÉLECTION

DE

POUR

l'usine à rêve

En créant Time Stories, Manuel Rozoy a voulu un jeu qui procurerait aux joueurs des sensations proches de celle du jeu de rôle qu'il a pratiqué avec assiduité dans sa folle jeunesse... Un jeu de rôle épuré qui s'affranchit du maître de jeu... Si l'aspect rôle (au sens incarner un personnage doté d'un caractère et d'un passé) n'est pas présent, les parties de Time Stories procurent cette délicieuse impression de construire une histoire collectivement, de participer, ensemble, à une grande (et formidable) aventure...

Le premier run laisse une impression étrange et mitigée. On découvre le scénario, sans en comprendre les tenants et les aboutissants... et pour cause! On n'a fait que l'effleurer! Mais dès qu'on entame le second, riche des événements précédemment vécus, nos choix ne sont plus euristiques mais induits par notre expérience précédente... Le jeu prend alors toute sa dimension, procurant une sensation de plaisir ludique tout juste énorme...

Je ne m'attarderai pas ici sur l'excellent scénario concocté par Peggy Chassenet et Manuel Rozoy, tout à la fois remarquablement bien écrit (car c'est bien d'écriture qu'il s'agit!) et somptueusement illustré par David Lecossu et Benjamin Carré, pour ne pas gâcher le plaisir de la découverte... Il est tellement convainquant qu'on sait déjà qu'on n'attendra pas pour acheter les futurs scénarios, à commencer par le premier, The Mary Case, d'ores et déjà disponible...



Les règles sont tout à la fois fluides et épurées. Contrairement à l'excellent Sherlock Holmes Detective Conseil (SHDC pour les intimes) dont on pourrait le rapprocher (histoire construite collectivement), Time Stories est doté d'une réelle mécanique ludique tout à la fois simple, fluide et ouverte sur tous les possibles. La nature «défis» (moment de l'histoire où les joueurs devront activer les caractéristiques pour surmonter une péripétie) étant possiblement infinie, la mécanique se veut très élastique, pour pouvoir s'adapter à un panel de situations vertigineuses...

Manuel Rozoy et les Space Cowboys ont inventé un «jeu de rôle de plateau» ... qui tient aussi du jeu vidéo. Car à l'instar des jeux sur consoles, on retrouve l'idée de rejouer un niveau, en connaissant l'emplacement des ennemis, les maps et les chausse-trapes, gagnant ainsi en efficacité à chaque tentative... Mais là, rejouer un nouveau run trouve une explication logique et rationnelle : le voyage dans le temps... Voyage dans le temps qui n'est pas un artifice ludique mais qui fait bien parti du concept novateur (et jubilatoire) du jeu... Le potentiel de Time Stories tout juste énorme. Imaginons un instant que les producteurs de Game of Throne ou de Star Wars, que les éditeurs de Thorgal, Titeuf ou d'Harry Potter (et leurs auteurs respectifs!) s'emparent du concept et vous obtenez un vivier de joueurs et de scénarios à donner le vertige...

Certains esprits chagrins pestent contre le prix d'un scénario gravitant autour d'une vingtaine d'euros... Alors, cher payé pour un jeu jouable une seule et unique fois? Tout d'abord, un scénario, c'est près de 120 cartes au format tarot. 120 cartes, ce n'est pas 120 illustrations... Mais bien plus! Car le verso de



bon nombre de cartes est aussi doté d'une illustration originale... et porteuse de sens... Le travail d'illustration justifie à lui seul le prix... Et vingt euros, rapporté au prix d'un bouquin ou d'une place de ciné (surtout si on y va à 4!), c'est pas cher payé pour 5 à 6 heures de jeu... Certes, on peut potentiellement rejouer 2307 fois aux Colons de Catane ou à Caylus... Mais franchement, à combien de jeux un joueur (même passionné - surtout passionné ?-) a joué plus de 30 fois? et même 10 tiens...



Et puis, mine de rien, la conception d'un (bon) scénario pour Time Stories représente à priori un travail pour le moins impressionnant. De l'idée du scénario à sa «traduction» dans la mécanique sans parler de l'écriture ou des tests en cascades pour doser la difficulté et gommer les incohérences... Assurément des heures de travail (fut-il passionnant) en perspective!

Alors franchement, cette histoire de prix, c'est un détail insignifiant... surtout rapporté au plaisir procuré lors d'une partie!

Bon nombre de rôlistes sont venus au jeu de société « moderne » faute de temps, dilué entre la vie professionnelle chronophage et la vie familiale énergivore... Time Stories leur permettra de retrouver les sensations d'une partie de JdR le temps d'une soirée, sans bouquin de background à digérer, sans règles plus ou moins complexes à assimiler et, surtout, sans scénario à préparer! Pour jouer, il suffit de réunir une bande de potes, d'ouvrir une boîte, d'enlever l'emballage des cartes et... de vivre une aventure...

Mais Time Stories, c'est aussi un formidable bac à sable, une boîte à outils simple et remarquablement bien conçue qui donne la furieuse envie de développer ses propres scénarios... une usine à rêves dont on a envie de prendre les commandes pour créer une histoire... un langage à apprendre pour retranscrire en terme de jeu les ressorts scénaristiques sortis de notre imagination débridée... Tout un programme!

Time Stories, c'est une expérience ludique unique qui démontre qu'il est encore possible d'innover et de surprendre dans le monde du jeu... C'est indéniablement ma plus grosse claque ludique depuis que je suis tombé dans la marmite du JdR... Et ce n'est pas peu dire...



2 à 4 joueurs



12 ans et +



90 minutes par run

- ▶ le concept enthousiasmant et jubilatoire
- ▶ l'aspect jeu de rôle (mais aussi vidéo) de plateau
- ▶ la simplicité de la mécanique qui ouvre sur tous les possibles
- ▶ l'aspect bac à sable ludique
- ▶ le potentiel du jeu, tout juste E-NO-RME !

▶ Comment ça il n'y a qu'un scénario supplémentaire de publié!?



*Time Stories, un jeu d'enquête de Manuel Rozoy,
un scénario de Pegguy Chassenet, Space Cowboys, 40€50*



Promenons nous dans les bois...

Avec ses deux modes de jeu, ce Petit Chaperon Rouge s'avère une fois de plus être un excellent jeu pour toute la famille. Le mode coopératif proposant une variante subtile du Stop ou encore alors que le mode compétitif apporte une note savoureuse de bluff à l'ensemble.

La difficulté du jeu est parfaitement dosée. On part bille en tête en se disant que la partie ne sera qu'une promenade (dans les bois) mais... que nenni! On se rend rapidement compte que la prise de risque se doit d'être parfaitement dosée sans quoi le loup ne manquera pas de bouloter la mère-grand après quelques cueillettes infructueuses... Les deux petites cases qui séparent «Pas si fastoche» du «Super Balaise» n'ont l'air de rien, mais elles font l'effet d'un gouffre... L'idée du raccourci que le Chaperon Rouge peut ou non emprunter est aussi une délicieuse trouvaille, une prise de risque supplémentaire qui pimente un peu plus la partie. De même que la galette et le petit pot de beurre, subtilement incluse dans le corpus de règles et qui peuvent donner un coup de pouce salutaire pour les premières parties, ternissant un poil la victoire mais à choisir entre défaite et victoire...

Le mode compétitif s'avère plus subtil encore, tant pour le loup que pour les joueurs. Le fait que le loup choisisse lui-même sa carte apporte une petite touche de bluff et de double-guessing simple et savoureuse qui modifie subtilement le jeu, le complexifiant juste ce qu'il faut pour titiller les joueurs plus chevronnés, sans pour autant perdre les plus jeunes, pour peu qu'ils aient pratiqué plusieurs fois le jeu coopératif...

Ce cinquième jeu de la gamme Contes & Jeux confirme tout le bien que l'on pense de cette excellente collection. En proposant des jeux dotés d'une thématique forte, de règles simples mais subtiles et un matériel visuellement superbe dans une boîte magnifique, ils s'adressent à un large public. Petits et grands s'y amusent avec le même plaisir

alors que les joueurs invétérés y trouvent aussi leur compte (leur conte :-P)... Avec ce Petit Chaperon Rouge, Annick Lobet signe un délicieux jeu de stop ou encore à mettre entre toutes les mains... Avec des jeux de cette qualité, m'est avis que le Père-Noël et à ses lutins ne vont pas chaumer!



1 à 5 joueurs



7 ans et +



20 minutes

- ▶ la magnifique boîte-livre
- ▶ le matériel superbe et bien pensé
- ▶ les règles épurées pour un jeu ludiquement brillant
- ▶ captive un large public

▶ le loup court parfois un peu trop vite!



Acta est fabula

Si la densité des règles de Shakespeare pourra inquiéter les joueurs occasionnels, il s'avère que la machinerie du jeu s'avère particulièrement bien huilée. Une fois digérée, les règles s'avèrent particulièrement fluides et peuvent au final s'expliquer de façon très concise, le petit résumé clôturant les règles s'avérant particulièrement utile.

On a souvent reproché aux jeux édités par Ystari une certaine froideur, une thématique plaquée sur des mécanismes de précision. Ici, il n'en est rien. Le thème est bien présent dans chacun des rouages du jeu. Les joueurs vont s'efforcer de monter une pièce, engageant acteurs et figurants, peaufinant la pièce, acte par acte, élaborant de somptueux costumes sans négliger les magnifiques décors à même de servir d'écrin à la pièce.

Si l'ensemble semble être de facture classique (rien de révolutionnaire en soit dans ses mécanismes), le jeu s'avère néanmoins très original, l'assemblage de divers mécanismes d'enchère, d'acquisition et d'activation fonctionnant ici à merveille, offrant de multiples possibilités aux joueurs de scorer. L'ensemble semble être parfaitement équilibré, un parfait mélange de simplicité et de profondeur. A chaque tour, le joueur est confronté à de cruels dilemmes, faisant naître ce délicieux sentiment de frustration qui est l'apanage des grands jeux.

La phase d'enchère, rouage essentiel du jeu, est un petit bijou de malice et de subtilité. Miser beaucoup c'est s'offrir la possibilité d'effectuer de nombreuses actions... Miser peu c'est s'assurer 1 point de Prestige et la possibilité d'acquérir avant les autres un élément convoité... Choix éminemment cornéliens en perspective!

La phase de Repos, qui oblige les joueurs à faire écarter du prochain jour tous les personnages activés sauf 1 induit une savoureuse notion de timing qui influence bien évidemment la phase d'enchère à venir...

Quelle que soit la configuration, de 2 à 4 joueurs (et même dans sa variante en solo!), le jeu tourne parfaitement. Les parties sont rapides (compter une vingtaine de minutes par joueur environ), nerveuse et disputée, la victoire se jouant bien souvent sur le fil. Les geeks apprécieront la petite note informant ce qu'est un bon score à Shakespeare dans chaque configuration... Ca n'a l'air de rien, mais c'est fort instructif et suffisamment rare (unique ?) pour être signalé!

Avec Shakespeare, RV Rigal est parvenu à créer un jeu captivant à partir de mécanismes connus et éprouvés mais assemblés ici dans une parfaite alchimie, comme le grand William Shakespeare puisait son inspiration dans des légendes et des textes anciens.

Facile d'accès, doté de règles épurées au service d'une thématique forte et d'un matériel très immersif, ce jeu a tout pour séduire un large public.



2 à 4 joueurs



13 ans et +



20 à 90 minutes

► la mécanique parfaitement huilée au service d'une thématique forte

► l'assemblage très réussi de mécanismes éprouvés

► le matériel immersif

► les conseils stratégiques et les notes thématiques

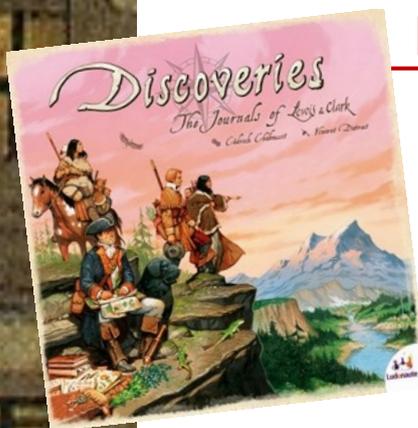
► s'adresse à un large public

► le thermoformage un brin fragile



Élection de

Royal



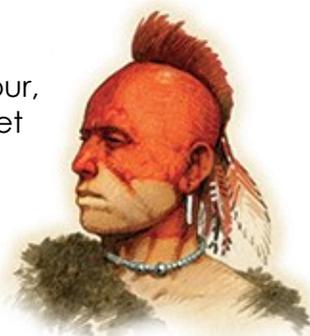
D'une rive à l'autre

Le formidable travail graphique de Vincent Dutrait nous entraîne d'emblée dans ce jeu de développement et gestion des simple mais doté d'une richesse et d'une profondeur appréciable.

Une fois encore, la thématique est bien rendue par une mécanique fluide et épurée. Si les règles sont simples, elles sont les rouages d'un jeu dont les subtilités apparaissent au fil des tours et des parties, rendant chaque nouvelle partie plus acharnée que la précédente. Découverte oblige, les joueurs ont tendance à se centrer sur leur plateau individuel lors des premières parties. Mais la subtile gestion des dés qui permet de récupérer tous ses dés ou tous les dés se trouvant sur une rive offrent à elle seule d'intéressantes interactions avec les autres joueurs. Enrôler des partisans d'autres joueurs augmente certes ses possibilités d'action mais ces derniers pouvant être récupérés à tout moment par le joueur concerné, et en général au plus mauvais moment!

De même, il faut garder un œil vigilant sur le développement des adversaires, sur les possibilités offertes par les Tribus indiennes rencontrées afin de pouvoir entraver leur exploration tout en développant la sienne.

La mécanique épurée permet des parties très fluides puisqu'à chaque tour, le joueur a une face de dé à activer... Le jeu s'amorce doucement et s'accélère alors que les joueurs rencontrent de nouvelles tribus, augmentant leur potentiel d'action de façon saisissante et développant leur « moteur » d'exploration. L'ordre dans lequel sont révélés les cartes Tribu / Découverte assurent un bon renouvellement de la partie alors que les allergiques au hasard apprécieront la gestion subtile des dés où l'impondérable du tirage s'avère subtilement maîtrisable.



Sur une thématique déjà exploitée, Cédric Chaboussit est parvenu à tisser un nouveau jeu un brin moins exigeant que Lewis et Clark, mais tout aussi captivant et radicalement différent.

Doté d'illustrations magnifiques et d'une édition soignée, Discoveries fait partie de ces jeux à la thématique forte qu'on découvre avec plaisir et qu'on aime faire partager. Riche mais abordable, il a tous les atouts pour séduire un large public.



2 à 4 joueurs



14 ans et +



60 minutes

- ▶ le travail de Vincent Dutrait
- ▶ les règles fluides et épurées au service d'une thématique forte
- ▶ la gestion des dés et la possibilité d'utiliser ceux des adversaires
- ▶ la courbe d'apprentissage très bien dosée

▶ qu'un joueur récupère ses dés au mauvais moment



dix minutes à tuer?

Fils improbable de Mister Jack fait dans les décombres d'un maison (référence à Rumble in the House), 10' to Kill est un petit bijou de simplicité et de fluidité!

A chaque nouveau meurtre, un joueur s'expose un peu plus, réduisant la liste des suspects potentiels pour peu que les autres joueurs fassent preuve de déduction. Bien souvent tuer sans avoir pris le temps de préparer son coup, c'est risquer de se faire descendre par un collègue pointilleux... Le jeu, parfaitement jouable de 2 à 4 joueurs s'avère très tactique à 2 joueurs et un brin plus chaotique à 4.



Les premières parties peuvent être un peu déroutantes et les joueurs devront être vigilants au bon respect des règles d'élimination, les erreurs étant fréquentes lors des premiers tours. En cela, les conseils donnés dans le jeu sont précieux : si les autres joueurs pointent les suspects possibles après chaque assassinat, le tueur se rend vite compte de ses erreurs éventuelles... Mais peu à peu, la tactique prend le dessus. Avant de trucider sa cible, mieux vaut offrir aux autres joueurs une liste de suspect à la Prévert... Plus ils seront, moins vous aurez de chance de vous faire arrêter, ou pire!, assassiner... Car si vous ne pouvez pas être la cible d'un contrat, un autre joueur peut décider de vous éliminer... pour supprimer la concurrence... Autre point important : un bon tueur est avant tout discret... Dire « pan ! » en éliminant sa cible au revolver n'est pas forcément une bonne idée... à moins d'être candidat au suicide assisté par un tueur à gage interposé...

Une fois les policiers rentrés en jeu, la situation des tueurs se complique... Et pas seulement à cause de la possibilité de contrôler l'identité des Personnages! Le vrai problème des policiers, c'est qu'ils empêchent les tueurs de tuer en rond, leur présence sur une case adjacente au tueur rendant impossible toute élimination!

A ce propos, l'utilisation de la règle optionnelle limitant le nombre de policier à 2 ou 3 selon le nombre de joueurs mérite bien plus qu'un détour... S'il n'y a plus de policier et qu'un doit entrer en jeu, le joueur décide lequel il déplace... La variante est excellente et rend le jeu bien plus fluide (puisqu'on prend moins de temps à éloigner les policiers d'une future scène de crime) mais aussi plus tactique... D'ailleurs, ce n'est pas pour rien si l'auteur a décidé d'en faire la règle officielle!

10' to kill est une pure tuerie. Rapidement sorti, rapidement expliqué, les parties de ce délicieux jeu apéro s'avèrent particulièrement fluides, à moins de jouer avec un planificateur compulsif... Déduction, mémoire, bluff et tactique seront au rendez-vous de ce grand meeting de tueurs à gage... Si vous avez dix minutes à tuer, n'hésitez pas... tuez!



2 à 4 joueurs



10 ans et +



10 minutes

- ▶ les illustrations cartooniques
- ▶ les règles épurées
- ▶ le jeu rapide et des parties disputées
- ▶ l'humour noir distillé dans la règle

▶ mais non, je n'ai pas dit « pan ! »...



*10' to kill, un jeu apéro de, Benoit Bannier
illustré par Pauline Détraz, La Boîte à Jeux, 18€90*



ÉLECTION DE

BOUILLON

Esprit ludique es-tu là ?



Rarement le matériel d'un jeu m'aura autant donné envie d'y jouer... Libellud ne s'est pas contenté de proposer une version française de Mysterium, petit bijou de Oleg Sidorenko et Oleksandr Nevskiy. Outre les subtiles modifications apportées aux règles, ils ont retravaillé en profondeur le design jeu, confiant au talentueux Xavier Colette le soin de réaliser des illustrations tout juste sublimes qui immergent d'emblée les joueurs dans cette atmosphère victorienne du début du XXème siècle...

D'abord séduit par le matériel, on est littéralement envoûté par l'ambiance très particulière qui règne au cours des parties, par cette tension qui monte crescendo au fur et à mesure que les heures tournent et que le table s'écoule. Improbable rencontre du Cluedo et de Dixit, Mysterium est une des perles de cette année qui s'impose comme la seconde grosse claque ludique après l'excellent Time Stories... C'est dire...

Au Cluedo il emprunte le triptyque Personnage / Lieu / Arme et à Dixit l'idée de faire deviner quelque chose en s'appuyant sur de superbes illustrations. Mais, alors que le Cluedo est un jeu de déduction et que les indices de Dixit sont purement verbaux, Mysterium innove à plus d'un titre...

Tout d'abord en introduisant une dimension coopérative ingénieuse et subtile qui fait souffler un vent de fraîcheur revigorant sur les jeux coopératifs. Ensuite, les indices donnés par le fantôme sont purement graphiques. Ils se doivent d'être interprétés et doivent d'autre part être suffisamment éloquents. Contrairement à



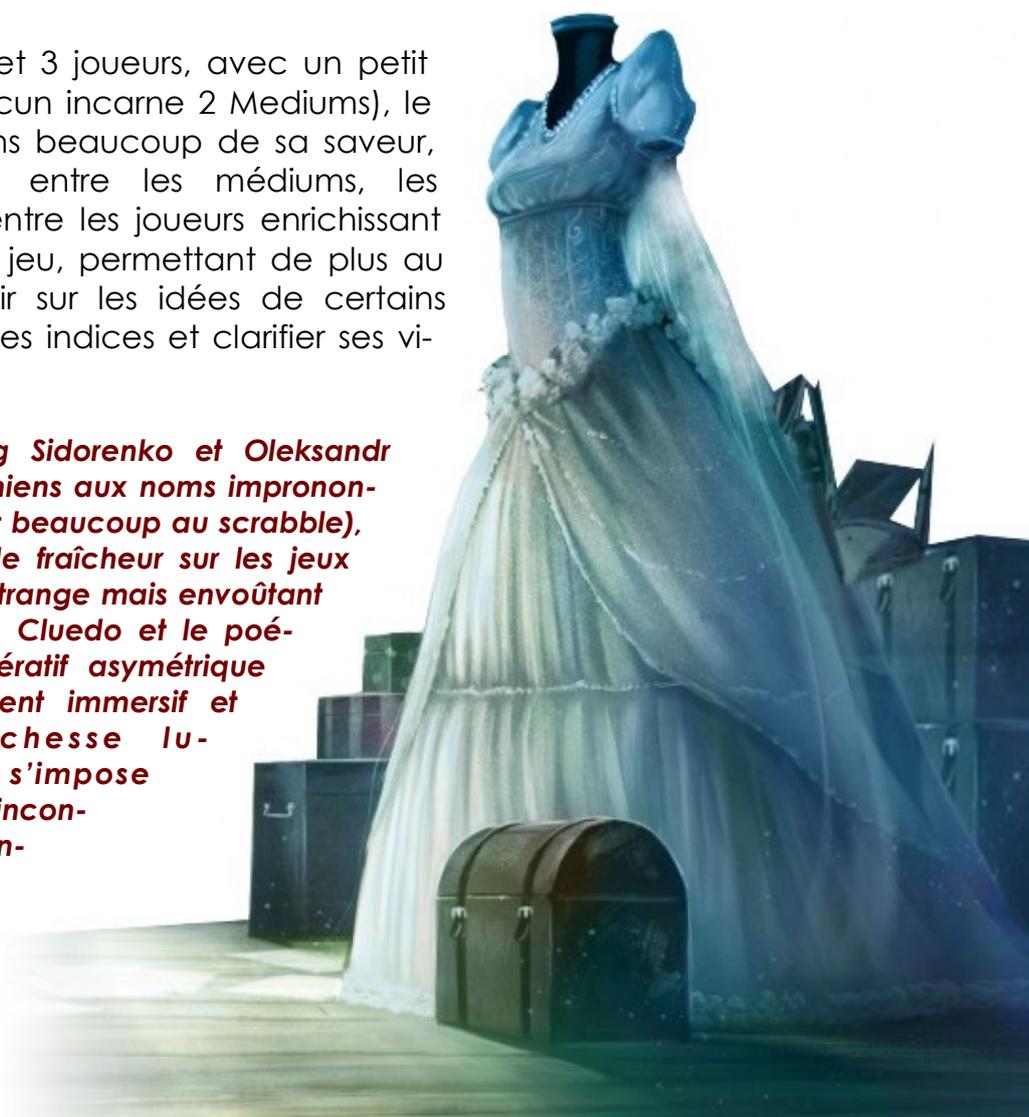
Dixit, les indices se doivent être le moins ambivalent possible. De plus, l'esprit donne de une à plusieurs cartes à un médium, celles-ci pouvant se compléter et s'enrichir... mais risquent aussi de prêter à confusion si les images semblent partir dans de nombreuses directions!

Aidé par le matériel magnifique, l'ambiance des parties est réellement très prenante... Et si le fantôme valide ou non le choix des médiums en frappant un ou deux coups plutôt que de parler, l'immersion est plus grande encore! D'ailleurs, plus que d'ambiance, c'est d'atmosphère dont il est question ici avec une mécanique sobre et fluide en parfaite adéquation avec la thématique du jeu...

Le tirage des cartes en début de partie (aidé par l'ingénieuse numérotation des cartes) assure des parties sans cesse renouvelées qui donneront du fil à retordre aux médiums et au fantôme, d'autant que l'on peut doser la difficulté de façon simple et subtile...

Si le jeu tourne à 2 et 3 joueurs, avec un petit aménagement (chacun incarne 2 Médiums), le jeu y perd néanmoins beaucoup de sa saveur, faute d'interactions entre les médiums, les échanges verbaux entre les joueurs enrichissant considérablement le jeu, permettant de plus au fantôme de rebondir sur les idées de certains joueurs pour affiner ses indices et clarifier ses visions...

Avec *Mysterium*, Oleg Sidorenko et Oleksandr Nevskiy (auteurs ukrainiens aux noms imprononçables mais rapportant beaucoup au scrabble), font souffler un vent de fraîcheur sur les jeux coopératifs avec cet étrange mais envoûtant mix entre le classique *Cluedo* et le poétique *Dixit*. Jeu coopératif asymétrique superbe, formidablement immersif et d'une grande richesse ludique, *Mysterium* s'impose comme l'un des jeux incontournables de cette année 2015. Un petit bijou superbement édité...



2 à 7 joueurs



10 ans et +



42 minutes

- ▶ le matériel superbe et immersif
- ▶ la formidable ambiance murder party
- ▶ l'aspect coopératif asymétrique
- ▶ le subtil mixage entre *Cluedo* et *Dixit*
- ▶ un jeu poétique et... spirituel

- ▶ les marqueurs Clairvoyance trop petits
- ▶ un jeu peu intéressant à deux joueurs



Mysterium, un jeu familial de déduction de Sidorenko & Nevskiy
Illustré par Burlakov & Collette, Libellud, 36€



Selection

de

Dixit

69

A l'ère du dominolithique...

Dans Sapiens, premier jeu d'un nouvel auteur illustré par un nouvel illustrateur et édité par un nouvel éditeur, les joueurs jouent le chef d'une tribu qu'il va devoir guider au cœur de la vallée en quête d'abris et de nourriture...

Premier jeu de l'auteur (Cyrille Leroy), premier de l'illustrateur (Marc-Antoine Allard) et premier jeu édité par la toute jeune société Catch Up Games... Force est de reconnaître que pour un coup d'essai, c'est un coup de maître!

Sapiens propose une délicieuse variation autour de la mécanique (éprouvée !) des dominos mais en lui insufflant suffisamment d'innovations pour faire la dépoussiérer et en faire quelque chose de réellement original!

Si la première partie pourra dérouter certains joueurs (difficulté de rejoindre un abri, optimisation et planification de ses coups, analyse de ceux possibles des adversaires...), le principe de pose et de scorage sera rapidement intégré faisant gagner le jeu en profondeur.

Le principe des vallées individuelles pouvaient laisser craindre une faible interaction entre les joueurs... A l'usage, on voit qu'il n'en est rien! Le mécanisme de pioche, la possibilité d'échange de tuiles Tribu, les Bastons et la présence des ours sont autant d'interactions qui enrichissent considérablement le jeu sans pour autant l'alourdir...

L'idée de ne marquer au final que le score le plus faible de ses deux jetons Abris / Nourriture oblige les joueurs à peaufiner leurs stratégies et à s'efforcer de rejoindre les abris les plus intéressants sous peine de se faire rapidement distancer... Elle induit en outre la façon de nuire aux autres joueurs de façon efficace en ralentissant la progression de leurs jetons à la traîne...

Le renouvellement est assuré par les plateaux individuels en deux parties réversibles combinables à loisir et le placement aléatoire des jetons Montagne qui obligent le joueur à s'adapter à l'environnement... ce qui est la moindre des choses au vu de la thématique ^^



Sapiens s'avère être une sympathique variation d'un jeu traditionnel. Doté d'un matériel élégant et bien pensé, d'une mécanique simple explicable en une poignée de minutes, il n'en reste pas moins un jeu sympathique, accessible et néanmoins profond à ranger aux côtés de Carcassonne et consorts... Un premier jeu (à plus d'un titre!) vraiment réussi et superbement réalisé qui fait d'emblée de Catch Up Games un nouvel éditeur à suivre!



2 à 4 joueurs



10 ans et +



45 minutes

- ▶ le livret de règle fluide et aéré
- ▶ le matériel et les illustrations cartoonesques
- ▶ la mécanique simple pour un jeu qui peut se faire calculatoire
- ▶ les interactions nombreuses et variées

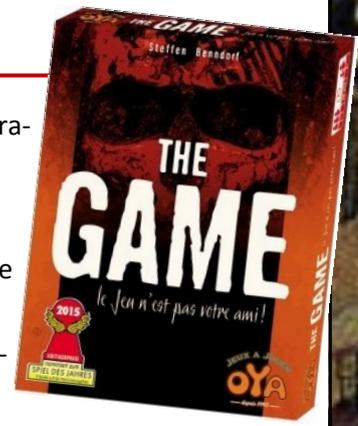
▶ il faudra plus d'une partie pour appréhender la richesse du jeu! Mais quand c'est bon...



The Game, c'est moche mais c'est bon...

Invité surprise du Spiel des Jahres 2015, The Game est un jeu de cartes coopératif, simple, familial et fortement addictif...

Une fois la boîte ouverte, on songe inmanquablement au Six qui prend de l'excellent Wolfgang Kramer, les graphismes rigolos en moins... La thématique plaquée du jeu est résolument sombre, ce qui est bien dommage puisque ses règles simples voire minimaliste le destinent à un large public... Mais cet (étrange) choix éditorial ne doit pas masquer les qualités indéniables de ce "petit" jeu coopératif très addictif...



Force est de reconnaître que les premiers tours peuvent laisser dubitatifs mais sitôt que se profilent les premières embûches, les subtilités du jeu apparaissent... Passé outre cet habillage somme toute inutile, ce jeu, totalement abstrait s'avère vraiment prenant... Tendue à l'extrême alors que se profile la fin de partie, la victoire se joue souvent à un poil de barbe... Chaque partie est un réel challenge et ce quel que soit le nombre de joueurs... La communication minimum imposée par les règles (et avec laquelle on est parfois tenté de prendre des libertés) s'avère redoutablement efficace pour imposer tension et rythme à la partie : en effet, chaque joueur reste actif durant le tour des autres joueurs, prêt à leur demander de ne pas jouer sur telle ou telle pile, préservant un combo possible... Mais le choix est parfois réduit, obligeant un autre joueur à faire voler un combo en éclat sous peine de trop ruiner une autre pile...

Coopératifs oblige, on peut moduler le degré de difficulté, en augmentant le nombre minimum de cartes jouées (ça peut rapidement cauchemardesque) ou en diminuant le nombre de cartes de la main de chaque joueur... Mais là encore, c'est à réserver aux joueurs aguerris, la moindre erreur étant souvent (très rapidement) fatale...

La variante solo, qui pouvait laisser dubitatif, est néanmoins très agréable et parfaitement praticable...

Son format de poche, la possibilité de jouer sur un coin de table et son prix modique en font un jeu apéro idéal à transporter partout avec soi...



L'apparence peu ragoutante de The Game ne doit pas vous révolter outre mesure... Petit fils de 6 qui prend et de Hanabi (bien que ses rouages n'aient absolument aucun rapport avec ceux de ces deux références de jeu de cartes), ce jeu de cartes coopératif de Steffen Benndorf (qui avait déjà signé le savoureux Qwixx, autre invitée surprise du SdJ en 2013) a tout pour devenir un classique, si ce n'est son apparence peu attirant...



 2 à 7 joueurs

 10 ans et +

 42 minutes

- ▶ les règles minimalistes
- ▶ l'aspect réussite coopérative
- ▶ fortement addictif
- ▶ l'excellent rapport plaisir ludique / prix
- ▶ un jeu facilement transportable

▶ l'habillage graphique peu glamour



*The Game, un jeu familial de déduction de Steffen Benndorf
Illustré par Oliver et Sandra Freudenreich, Oya, 9€99*



Sélection de Jeux de Board 71

La rouerie de loki



Après *King & Assassins*, un excellent jeu asymétrique, Runes Editions revient avec un jeu de cartes rapide, simple mais très subtil... Harald parvient à unifier le Danemark pour en devenir le roi. Les joueurs incarnent des jarl, des chefs de clans qui, après le fracas des armes, vont se livrer à une guerre politique pour tenter d'influer les décisions de leur monarque en envoyant des émissaires au conseil du roi.

Difficile de ne pas tomber sous le charme de cette superbe illustration qui orne la boîte d'Harald... on en regretterait presque que le jeu soit un jeu de cartes pour ne pas pouvoir admirer le formidable travail d'Emmanuel Civiello. Si Harald est le premier jeu mis en image par ce formidable illustrateur, les amateurs de BDs le connaissent pour ces albums somptueux dont les planches, en couleur directe, fourmillent de détails... Graines de Folie, Korrigans, ou, plus récemment Rayons pour Sidar sont autant d'œuvres qu'on ne se lasse pas de lire et de relire...

Les illustrations des cartes sont elles-mêmes très élégantes, conférant au jeu une identité graphique forte.

Harald est incontestablement un coup de cœur de cette fin d'année. Difficile de ne pas être séduit par ce jeu de cartes aux règles simples mais offrant de réels choix stratégiques. Certes, il existe une part de hasard et d'impondérable dans le jeu mais le vainqueur sera celui qui aura su infléchir sa stratégie pour s'adapter aux circonstances.

Il n'existe que 6 cartes différentes, et donc uniquement 6 pouvoirs activables en cours de partie. C'est peu me direz-vous? Nullement en vérité! Bien utilisés, chacun de ces 6 pouvoirs peut s'avérer redoutable!

A chacun de ses tours, le joueur est confronté à des choix cornéliens en devant poser deux cartes, seul le pouvoir de celle posée dans son Village étant activable... Le choix des cartes à poser doit être mûrement réfléchi... Il faut accroître son influence au Conseil tout en veillant à ne pas trop avantager un autre joueur, utiliser à bon escient chaque carte posée dans son aire de jeu pour augmenter son influence ou diminuer celle d'un autre joueur... C'est dans ce subtil équilibre que réside le sel du jeu.

Les pouvoirs de chaque personnage ont bien été pensés pour être percutants, mais point trop nuisibles. Ils offrent des interactions riches et foisonnantes et permettent de mettre en place de multiples stratégies que l'on doit corriger ou infléchir au grès de sa



main, du Village des autres joueurs et de la composition du Conseil...

On peut se sentir un peu perdu lors des premières parties à quatre joueurs de par la difficulté de bien percevoir les bonus que pourront engranger les autres joueurs en fin de partie. Pourtant, en s'organisant un brin, le jeu peut se faire plus limpide : il suffit pour se faire d'imposer l'ordre dans lequel les cartes doivent être rangées dans le village. Ainsi, si on place de gauche à droite les cartes dans cet ordre : Eclaireur / Navigateur / Commerçant / Barde / Guerrier / Forgeron, les cartes se retrouvent au côté de celles avec lesquelles elles interagissent pour le calcul des bonus... Ça facilite grandement la lecture du jeu!

La lecture des règles de ce premier jeu de Rémi Gruber, fondateur de Runes Editions, laissait augurer un jeu simple et malin... Mais on était loin du compte en vérité! La première partie fait apparaître un jeu d'une profondeur stratégique savoureuse, assez inhabituelle pour un jeu de cartes.

Excellent quel que soit la configuration, Harald, jeu de majorité fluctuante, est indéniablement une réussite, tout à la fois simple, subtil, riche en interaction... et plein de fourberies.

Tout laisse à penser que loki, dieu de la discorde et maître es rouerie aurait excellé dans ce jeu plein de coups bas et d'opportunisme...



2 à 4 joueurs

10 ans et +

30 minutes

- ▶ les règles épurées
- ▶ les interactions riches et foisonnantes
- ▶ un jeu simple, court et surnois
- ▶ l'inimitable patte de Civiello

▶ mais pourquoi Civiello n'a-t-il pas illustré un jeu avant?



Harald, un jeu familial de majorité et d'influence de Rémi Gruber
Illustré par Burlakov & Collette, Libellud, 36€



Selection de

jeux

Entretien avec Ronan Toulhoat



► Bonjour et merci de vous prêter au petit jeu de l'entretien...
Êtes-vous farouchement opposé au tutoiement ?

Non! surtout si on le demande au début :-)

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

Alors j'ai un parcours un peu atypique puisque je suis diplômé Ingénieur Conception et gestion de cycle de vie de produits. Diplôme obtenu après un bac S, un DEUG Sciences de la matière, une licence Mécanique des fluides et une Maitrise Mécanique des fluides.

Et donc deux jours après avoir eu mon diplôme, je signais le contrat de BLOCK 109. Car oui, depuis que j'ai 6 ans je dessine, et à 18 ans je rencontre Vincent Brugeas. On décide de faire de la BD ensemble. Et on décide aussi qu'on sera édité un jour et même les rois du monde. Espoirs piétinés et noyés dans le caniveau le jour où nous sommes sortis de chez Vent d'Ouest avec nos premiers projets. Mais on avait 19 ans. Et on avait reçu de solides critiques constructives. Alors on a continué.

Et en septembre 2008, on signe BLOCK 109 chez AKileos. Et là je me dit : ok mets-toi à ton compte, fais du dessin, sinon à 40 ans tu auras l'impression d'avoir gâché ta vie, là paumé dans un bureau d'étude....

Donc voilà. Aujourd'hui j'ai 31 ans, je vie pleinement de la BD et de l'illustration (ce fut long et dur - malgré ce que dit ma femme - mais aujourd'hui c'est joie et bonheur. et débordé de boulot aussi.

Ma passion première c'est, of course le dessin. J'en ai besoin intimement. Comme de respirer. Tout tourne autour de ça. Après comme tout un chacun je suis un gros consommateur de BD, de romans, de films et de séries. Mais à l'inverse de pas mal de collègues, je ne suis pas musicien. Loin de là. Mais alors à des années lumières. Il ne faut pas d'ailleurs. Si le mot "sonne faux" à bien un qualificatif, c'est moi :-D

Et puis mon numéro de carte gold : 1234 5647 4356 7658, la date d'expiration : septembre 2080, le code à 3 chiffres : 879

Voilà.

► Merci... on vient d'acheter trois maisons et une Aston Martin DBIII avec...

Enfant, quel lecteur étiez-vous? La BD occupait-elle déjà une place de choix? Quels étaient alors vos auteurs de prédilections?

Et oui, la BD a toujours été présente à la maison, sous forme de grand classiques : Tintin, Buck Danny, Barbe Rouge, Jérôme K Jérôme....Que du franco-belge.



Mon père était abonné à Spirou pendant toute son enfance et son adolescence. Puis à Mad. Mais ça je l'ai découvert bien plus tard, en dépoussiérant tous ces journaux qui avaient été bien conservés.

Baignant dans un milieu familial où le dessin a une certaine importance, et bien naturellement j'ai commencé à recopier les BD à la maison. Mon père m'a également initié à l'aquarelle, au fusain, à la sanguine.

Et puis, ado, j'avais une passion dévorante : l'aviation. Du coup Bergèse était mon dessinateur préféré...puis la plupart des auteurs estampillés "avions" comme Loutte, Renaud Garetta...Hubinon of course....

Puis j'ai évolué vers d'autres aspirations. Rosinsky a été également une forte inspiration, puis Mathieu Lauffray (gros choc). Denis Bajram également...bref toute l'époque Soleil de la fin des années 90 et du début des années 2000.



LE

► Depuis que tu en as fait ton métier, lis-tu toujours autant d'albums ?

Je suis toujours un gros lecteur en effet. Généralement je fais mon plein d'album quand je vais en dédicace. Mais maintenant que je suis installé au Mans, j'ai également THE plus belle librairie de France à domicile : la librairie Bulle. Et donc oui je fais régulièrement mes petits achats :-)

C'est important je trouve.

On travaille dans ce milieu c'est crucial de s'intéresser à ce qui se fait. et pas d'acheter que les BD des potes.

Et puis lire reste un très grand plaisir.

Pas que de la BD d'ailleurs. Je lis aussi pas mal de roman.

Bref j'en ai besoin.

► Devenir dessinateur de BD était-il un rêve de gosse ?

Plus ou moins même si il n'était pas clairement formulé. Mais au final je savais que j'en ferais quelque chose....

► Quelles sont pour toi les grandes joies et les grandes difficultés du métier ?

On peut résumer par la phrase bateau suivante : tout est dur, mais une fois réalisé ce qui est dur, c'est là qu'on y trouve une certaine joie :-)

Pour développer un peu, on pourrait comparer le dessin et l'art narratif comme une course à la haie, où chaque haie à sa petite particularité et sa difficulté. Mais une fois passé cette haie, là il y a de la satisfaction. J'essaye toujours d'améliorer mon trait, de trouver des solutions en décortiquant le travail des "anciens". Idem en art narratif pur.



ÉLECTION

DE

PROFIL



L'avantage de la Bande-Dessinée c'est que c'est un condensé de ce que représente pour moi le dessin. Il faut raconter quelque chose de la meilleure manière possible. De la manière la plus lisible et efficace. C'est un langage universel.

Quand on y arrive on est content.

Enfin, évidemment, une des grandes joies du métier, c'est également la sortie d'un livre. Recevoir le petit nouveau tout frais sortit d'imprimerie. Voir se concrétiser "en vrai" quelque chose qui reste malgré tout "virtuel" pendant toute sa conception, c'est très fort.

J'ai toujours l'impression de redécouvrir mes pages.

Dans la même veine d'ailleurs, c'est aussi une des peines du métier : voire à ce moment précis les détails qui t'ont échappé à la réalisation, et qui là dans les pages te sautent aux yeux. Mais il faut toujours surmonter ça et se dire "on fera encore mieux dans le prochain"

► [B][Puce]En 2010 paraissait Block 109, premier tome d'une uchronie sur la seconde guerre mondiale qui fit d'emblée sensation. Comment avez-vous rencontré Vincent Brugeas qui en signe le scénario?

Comme mentionné plus haut, avec Vincent c'est une longue histoire de sex...d'amitié. hem..

On s'est rencontré au Lycée. Il dragouillait ma sœur en lui montrant ce qu'il écrivait. J'ai lu, j'ai eu l'impression qu'un mec écrivait ce que j'avais envie de dessiner. J'ai illustré certaines parties de son projet de roman d'alors. Une sorte de grande fresque dans un monde de Dark Fantasy intitulé "le sang des dieux".

Ca a matché.

Et on a décidé de devenir les rois du monde. Du moins dans la BD.

Alors on a développé projets sur projets pendant nos études. On a été voir les éditeurs. On s'est mangé des baffes. Constructives. Mais des baffes quand même. On a évolué. Et puis un soir de décembre 2007, Vincent me dit. Hey! et si je reprenais mon histoire "le sang des dieux" et j'en faisais une BD. Mais dans un univers uchronique pour poser de suite mon univers très sombre....là j'ai joué. Et j'ai dit oui.

Et depuis BLOCK 109 on a fait 11 albums ensemble et ça risque pas de s'arrêter.

En créant des projets ensemble il y a une vraie résonance. Quelque chose d'immatériel. On se comprend sans forcément se parler. On pense à des trucs en même temps. Et l'écriture de Vincent me complète complètement.

► **Avec votre compère, vous avez signé Le Roy des Ribauds, un récit médiéval sombre et passionnant. Comment est né ce nouveau projet?**

C'est une vieille idée également. Elle date de 2004. A l'époque on était parti en vacances ensemble, et ces deux semaines nous permettaient de développer à mort des idées de projets. A l'époque je lisais le Trône de fer. Vincent avait terminé ce qui était édité et s'était mis sur les Rois Maudits.

Et dans le livre 7, celui que personne ne lit, il tombe sur une citation qui parle d'une charge créée par Philippe Auguste : le roi des ribauds. Et là déclic.

Cependant il a fallu 11 ans pour le porter à maturation.

Depuis la sortie de Block 109 je le tannais régulièrement pour qu'on le fasse. Et il s'est trouvé le bon moment. L'échec commercial de Chaos Team, notre état lamentable après ça. Il nous fallait un regain de motivation. Et on s'est mis sur le Roy des ribauds. J'avais besoin de me mettre à l'encre, de changer mes habitudes. Et c'est sorti tout seul. Chez l'un comme chez l'autre.

Au final le Roy des Ribauds nous ressemble bien plus que tout ce qu'on a pu faire depuis BLOCK 109.

Car cette série regroupe également pas mal de choses développées pour une très vieille idée de thriller polar sombre teintée de western, qu'on avait intitulé Sons of street, et qui se déroulait dans les bas-fonds de Londres, un an après Jack L'éventreur. Un duo d'enquêteurs borderline et improbable, des gangs, des manigances politiques se répercutant dans les bas-fonds....

Et du coup beaucoup de choses développées alors ont été rebasculées dans le Roy des Ribauds. Les arbalètes et les épées ont remplacé les canons sciés et les flingues. Mais l'esprit est le même...

► **Du synopsis à la planche finalisée, comment s'est organisé votre travail sur cet album ? Quelles furent**





les différentes étapes de sa réalisation ?

En ce qui concerne le Roy des Ribauds, il est le fruit de 10 ans de travail avec Vincent. On a une technique bien rodée maintenant. Vincent me décrit ce qu'il se

passé double page par double page (ou scène par scène, cela dépend en m'indiquant le nombre de page qu'il prévoit pour la scène en question) avec les dialogues. A moi de "découper", de storyboarder, les pages. Une fois le storyboard réalisé, on échange dessus. Vincent m'y rapporte les améliorations qu'il verrait, précise aussi certaines de ces intentions. C'est là où l'album prend forme et c'est bien là le moment le plus intéressant dans une BD. Entre nous il y a alors un vrai pingpong créatif et narratif.

On envoie également à l'éditeur pour avoir son œil extérieur. Richard Saint-Martin d'Akileos a un œil assez exercé, et surtout de lecteur. Il va donc aussi nous valider ou nous invalider la lisibilité d'une séquence.

► Enfin je passe à l'encrage, puis à la couleur. La partie la plus longue, mais au final la moins importante :-)

Si un découpage est bien fait, tout le langage est bien en place et il n'y a plus qu'à repasser dessus. Je fais peu de crayonné, ou du moins je repasse par-dessus mon storyboard pour affiner deux trois détails. Mais tout prend forme à l'encrage.

Travaillant en numérique, cela facilite beaucoup de choses. Mais même quand il m'arrive de travailler sur papier je fonctionne ainsi. Cela me permet de garder un certain dynamisme, et de trouver des solutions en direct, à l'encrage. Le numérique me permet de corriger facilement si je me gourde. Mais à force de plancher sur les pages, on finit par exercer de mieux en mieux son œil, et avant d'aborder l'encrage je vois ma page finalisée, de fait je sais où je vais.

Sur le Roy des Ribauds, l'encrage est le corps. Il structure tout. Il est donc aussi très important. Je le gère essentiellement en masse narrative, en éclairage. La couleur vient accompagner cet encrage, elle doit rester légère et surtout narrative.

► Quelle(s) étape(s) préfères-tu dans la réalisation d'un album?

Le storyboard, clairement. Mais également l'encrage qui est pour moi une vraie jouissance. Surtout depuis que je suis passé au numérique.

Avant j'avais tendance à me monter des murs insurmontables. L'encrage me faisait peur et j'en étais venu à me dire que je ne savais pas encrer.

Puis je me suis mis au numérique, et ce mur est devenu une simple barrière en bois facilement abat-table. J'ai essayé, recommencer, testé, etc.....

Bref. Les vannes se sont ouvertes. Et je m'amuse énormément à cette étape.

Pour résumer, disons que le storyboard est la partie intellectuelle du métier, et l'encrage est pour moi la partie organique, intuitive.

Enfin la couleur reste aussi un plaisir. Mais sur le Roy des ribauds, elle reste une touche finale, qui formalise le tout. Même si j'y prends plaisir, je n'y mets pas autant que sur l'encrage. Si mes albums pouvaient être publiés en noir et blanc, cela serait parfait.

Seulement, intervient aussi l'aspect commercial; et dans ce sens, la couleur, c'est mieux :-)... Mais je n'aime pas faire de la couleur pour faire de la couleur, d'où, là aussi, une réflexion sur sa portée narrative.

► Comment construis-tu généralement l'apparence tes personnages?

On en parle beaucoup en amont avec Vincent principalement. On part de références d'acteurs généralement. Mais d'acteurs dans tel ou tel rôle. A partir de là je construis une gueule. J'interprète l'acteur à ma sauce. Je m'approprie ses traits pour en construire d'autre et donner vie à un perso.

De plus en plus j'essaye d'être dans une logique de design de silhouette. Qu'un personnage soit emblématique tant dans sa gueule que dans son allure.

Il n'est pas anodin qu'un Tintin, un Asterix, un Batman ou un Tetsuo (Akira) soient si emblématiques. Car ils sont des logos à eux tout seuls :-)

Le dessin permet de sublimer ça, de le synthétiser.

► Et quel acteur t's inspiré pour l'apparence du Roy des ribauds?

C'est Vincent qui m'a mis sur la piste. En m'orientant vers l'excellente série ripper street (typiquement l'ambiance qu'on voulait pour Sons of street d'ailleurs).





L'acteur en question est Joseph Mawles. Qui joue aussi dans Game of Throne d'ailleurs. Une de nos autres inspirations pour la série.

Comme quoi tout se recoupe.

On voulait un physique atypique. Un regard fort, mais un personnage pas forcément "beau". Et voilà.

► **Le Roy des Ribauds est un sombre polar historique qui immerge personnages et lecteur dans les bas-fonds du Paris du XII^{ème} siècle. Comment as-tu abordé le décor de ce récit qui mêle habilement fiction et histoire?**

Avec beaucoup de doc, trouvé en bibliothèque ou sur le net. Que ce soit pour les architectures ou les costumes, ce ne sont pas les sources qui manquent.

Les films aussi sont importants, comme Kingdom of heaven. Car on y voit "vivre" les gens dans les costumes, cela me permet de donner du corps à l'ensemble.

En ce qui concerne Paris, le gros avantage que j'ai c'est qu'il n'y avait pas de plan précis de la ville à l'époque. J'ai plusieurs exemples de maisons à colombage que je décline à l'infini pour créer mes ruelles. Des architectures qui restent très organiques.

A part la cathédrale, le château du Louvres, le Palais Royal et le Grand Chatelet, le reste peut être imaginé à ma sauce.

Ces époques sont pleines de zones d'ombres qu'on peut exploiter à loisir.

► **En combien d'album est prévu le Roy des ribauds? Quand est prévue la sortie du tome 2 ?**

Le tome 2 sort en février prochain. Le 4 pour être précis. Avec une avant-première à Angoulême.

Au final on prévoit un premier cycle de 3 livres. Un cycle une histoire.

Le livre 3 sortira en Avril 2017.

Et puis il risque d'avoir d'autres choses après ce cycle 1. Mais rien ne dit qu'on y reviendra pas pour un cycle 2 :-D

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

En BD, ces derniers temps, je me suis bien régalé avec Faire fortune en Juin 40 (Astier, Nury, Dorison).

En comics, c'est SAGA et Southern Bastard.

EN Manga, ca date un peu, mais c'est Pluto.

En Roman, je suis en train de me lire l'hérésie d'Horus, saga de 28 tomes dans l'univers de Warhammer 40 K et c'est très très bien. Sans parler de tous les romans de Dan Abnett que je dévore avec un immense plaisir à chaque fois.

En Film, Mad Max fury road.

En série, eh bien je suis tellement à la bourre que je n'ai rien de neuf. Mais j'adore Justified. Je me re-mate les Turdors, et je découvre The Shield. Et puis Game of throne.

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

bennnnnn non.

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

Si tu étais...

- un personnage de BD: Hellboy
- un personnage de roman: Portos
- un personnage de cinéma: Mad Max
- une chanson: Where ever i may roam (Metallica)
- un instrument de musique: guitare électrique
- un jeu de société: dessiné c'est gagné ? :-D
- une découverte scientifique: la planète Keppler-452B
- une recette culinaire: les crêpes
- une pâtisserie: le pain au chocolat
- une boisson: le jus d'orange
- une ville: San Francisco
- une qualité: persévérant
- un défaut: persévérant
- un monument: le lion de Belfort
- un proverbe: dessiner tout le temps tu devras, plénitude tu atteindras

► Un dernier mot pour la postérité ?

Dessine!

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

Photos : WAAP.fr Simon Lagoarde photography



Entretien avec Jérémie Caplanne



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

Peux-tu tu présenter en quelques mots? (parcours, études, âge et qualités, passions, numéro de carte bleue ou de comptes numérotés en Suisse ou aux Îles Caïmans?)

Bonjour, je m'appelle Jérémie. Je suis né en 1976 après un long été de sécheresse. J'ai œuvré dans un premier temps dans la filière sportive - enseignement, fitness, piscines - mais je travaille désormais dans la filière culturelle au sein d'une média-ludothèque. Je suis le père de deux enfants. Je ne pense pas être un geek, ma passion se situe très précieusement dans le processus de création et de développement de nouveaux jeux. J'aime faire découvrir l'univers des jeux de société modernes aux joueurs qui s'ignorent.

► **Enfant, quel joueur étais-tu? N'as-tu jamais cessé de jouer ou un jeu en particulier t'a-t-il fait basculer dans le jeu de société « moderne » ?**

Oui, j'ai toujours aimé le Jeu sous toutes ses formes. Je crois qu'aimer les jeux relève d'un certain état d'esprit général. Avec un peu de recul, je pense avoir eu l'immense chance de bénéficier d'une enfance très libre. Nous étions un groupe d'enfants lâchés sur une immense aire de jeux, des jeux parfois dangereux pour être honnête quand j'y repense avec mon statut de père de famille. Je passais beaucoup de temps dehors à vivre des aventures palpitantes. Notre jeu préféré s'appelait « la p'tite guerre », à la manière de la Guerre des boutons pour te donner une image.

► **De joueur passionné à acteur du monde du jeu, comment as-tu sauté le pas ?**

Ce que j'aime dans le jeu, ce n'est pas la collectionite, ni l'univers de certains jeux, mais la capacité de ce média à installer entre les joueurs cette ambiance si particulière que l'on connaît bien : ça me fascine. Comme j'aime contrôler les choses, je me suis assez rapidement attelé à créer moi-même cette expérience ludique. C'est ainsi que je suis devenu auteur de jeux. Et comme j'ai cherché à faire partager mes expériences au plus grand nombre, j'ai fait des démarches vers les éditeurs, en partageant mes travaux sur la protozone de TricTrac, en me rendant sur des festivals, en participant à des concours de créateurs, en collaborant au jury des Trophées FLIP... J'ai fait de nombreuses rencontres, souvent très agréables.



► **Editer ton premier jeu a-t-il relevé du parcours du combattant ?**

Non. Notre premier jeu « OK Corral » a été élaboré en compagnie de Pascal Jumel et nous avons été contactés assez rapidement par Arnaud Urbon (ILOPELI) par le biais du forum de TricTrac en 2011. Nous avons mis toutes les chances de notre côté en faisant tourner le jeu sur des festivals et en créant un site web pour le jeu. En plus, Pascal est un animateur de table hors-pair.

Ensuite 2 jeux ont suivi: Tweegles en compagnie de Pascal Jumel chez Cocktail Games (2012), puis Baba Yaga chez Purple Brain (2013).

► **Comment est née l'aventure des Taxis de la Marne qui vient de sortir sur les étals ?**

J'ai entendu l'appel à projet de Matthieu d'Epenoux le gérant des éditions Cocktail Games. Il cherchait un jeu coopératif familial, facile d'accès sur le thème de la Grande Guerre. Autant dire que le challenge ne m'a pas paru facile à relever au départ. J'ai d'abord contacté Lionel Borg (Colorpop, Metal Adventure...), un autre auteur avec qui je partage beaucoup d'idées, et nous sommes partis sur une idée de jeu de



tuiles dans lequel un facteur avait pour tâche de livrer du courrier aux poilus dans les tranchées. Un soir, lors d'un moment de réflexion sur mes projets j'ai réalisé que j'avais développé auparavant une mécanique de jeu qui pouvait s'articuler parfaitement avec l'épisode des taxis de la Marne. J'ai retravaillé le jeu dans ce sens avant de le proposer à Matthieu.

► Peux-tu en quelques mots nous parler de la façon dont tu as élaboré les mécanismes des Taxis de la Marne et la façon dont ils ont évolué pour s'adapter à la thématique...

Mes premiers fichiers datent de 2012. Je voulais faire un jeu coopératif en 55 cartes sur le thème des Pompiers. Tout a donc commencé avec un jeu de 54 cartes classiques pour les premiers essais, d'où la présence des 4 couleurs du jeu ainsi que les 8 emplacements périphériques (on peut positionner 8 cartes autour d'une carte). J'ai sûrement été inspiré par Ghost Stories (2008) et Pandémie (2008) car je fais toujours des recherches préalables sur les jeux existants, cela fait partie de mon processus de développement. Je me rappelle aussi que j'avais intégré des mécanismes qui reprenaient les

principaux modes de propagation du feu : rayonnement, convection et conduction.

Quand j'ai retravaillé mon projet avant de le soumettre à l'éditeur, j'ai remodelé 4 éléments essentiels du jeu :

[1] le plateau de jeu en 4 parties, car je devais m'adapter au format carré des cartes. J'ai aussi fait une rapide recherche historique pour retrouver les noms des rues débouchant sur la place des invalides en 1914.

[2] l'accessibilité des règles. J'ai par exemple choisi de proposer une installation du matériel identique quelque soit le nombre de joueur. J'ai aussi décidé de ne pas donner un rôle particulier à chaque joueur comme on le retrouve assez régulièrement dans les jeux coopératifs mais plutôt d'intégrer des cartes bonus directement dans le paquet carte soldats. Ainsi l'explication des règles est plus rapide et le hasard se charge de donner momentanément un rôle plus important à tel ou tel joueur.

[3] la mécanique d'embouteillage qui est le moteur du jeu et l'élément indispensable qui crée la tension jusqu'à la fin de la partie, associé avec le principe des jetons taxis qui symbolisent l'encombrement des rues. L'idée du mouvement « en rond-point » est arrivée assez logiquement.

[4] le scoring de type « évaluation des résultats ». Ce mécanisme que j'ai découvert pour la première fois dans Hanabi m'a permis de raccrocher à la contrainte « familiale » du cahier des charges. Ainsi, les joueurs ne pouvaient plus perdre mais seulement gagner avec plus ou moins de réussite. En plus, cette méthode invite les joueurs à recommencer une partie pour tenter de s'améliorer, en plus de « fixer » la durée du jeu.



► **Petite question gallinacéenne (histoire d'œuf et de poule) : généralement, lorsque tu te lance dans l'élaboration d'un jeu, l'attaques-tu généralement par la thématique ou par les mécanismes?**

Alors c'est amusant car j'ai longtemps cru être inspiré en premier lieu par la thématique lors de la naissance de mes projets mais mon expérience d'aujourd'hui me montre clairement que je suis un mécanicien. Je me demande même si les auteurs ne se leurrent pas eux-mêmes en pensant partir d'une thématique. Cela dit, jusqu'à maintenant, les éditeurs ont toujours poursuivis et complétés les thèmes de mes/nos prototypes. Car il ne faut pas oublier qu'un jeu est un ensemble dans lequel tout doit s'articuler harmonieusement. Après, je pense que chaque joueur selon sa sensibilité va trouver le thème très « immersif » ou trop « plaqué ». Le goût et les couleurs...

Je crois qu'avant tout, je cherche à installer une certaine ambiance entre les joueurs, tout le reste découle de cette envie de mettre en œuvre cette expérience inter-joueurs.

► **Comment s'est organisé le travail avec le Musée de la Grande Guerre?**

C'est la Team Cocktail qui s'est chargé de prendre contact avec le Musée. Il semble que l'enthousiasme était partagé, donc l'idée d'une coédition a rapidement été acceptée. Le musée a évidemment validé les éléments historiques du jeu (le nom des rues, le dos des cartes avec les trajets des taxis, les illustrations de Vincent Dutrait) et a participé à l'élaboration d'un fascicule très bien fait sur les rapports entre la réalité historique et le jeu. Ils se sont aussi beaucoup investis dans la promotion en participant à la TTTV ainsi qu'en organisant des événements pour présenter le jeu à leur public. Les visiteurs peuvent acheter les Taxis de la Marne dans la boutique du Musée de la Grande Guerre.

► **Comment s'est organisé le travail avec le talentueux Vincent Dutrait?**

C'est aussi la Team Cocktail qui s'est chargé de prendre contact avec Vincent. Puis il y a eu une série d'allers-retours par mails qui ont commencés par le fameux brief illustrateur, un document qui décrit très précisément ce que l'éditeur attend de l'illustrateur. Vincent a d'abord envoyé un montage de la couverture puis quelques esquisses qui ont rapidement été validées. Il y a eu quelques petites retouches concernant l'expression des visages sur la couverture (on peut voir différents types d'émotions), la proportion du fusil, des éléments du packaging des soldats et de la structure du taxis pour être historiquement conforme. Vincent est tellement pro que j'ai eu l'impression que cela s'était fait très vite. Du talent et du travail. Personnellement, je trouve la couverture très réussie au niveau de la mise en scène et de la lumière.



► **As-tu d'autres jeux sur le grill?**

Pleins. Trop. C'est à la fois très stimulant mais aussi particulièrement frustrant de ne pas pouvoir tout faire immédiatement. L'avantage c'est que je peux rebondir d'un projet à l'autre sans me lasser.

A côté de cela, j'aime beaucoup travailler en binôme, j'apprends beaucoup des autres et j'espère pouvoir leur apporter quelques trucs aussi. Nous avons 2 projets signés en compagnie de Lionel Borg qui devraient sortir en 2016. Deux jeux familiaux avec des animaux, dont un est une nouvelle commande...

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

La série Mr Robot et le coffret de BD « Voyage vers l'Ouest » des Editions Fei.

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

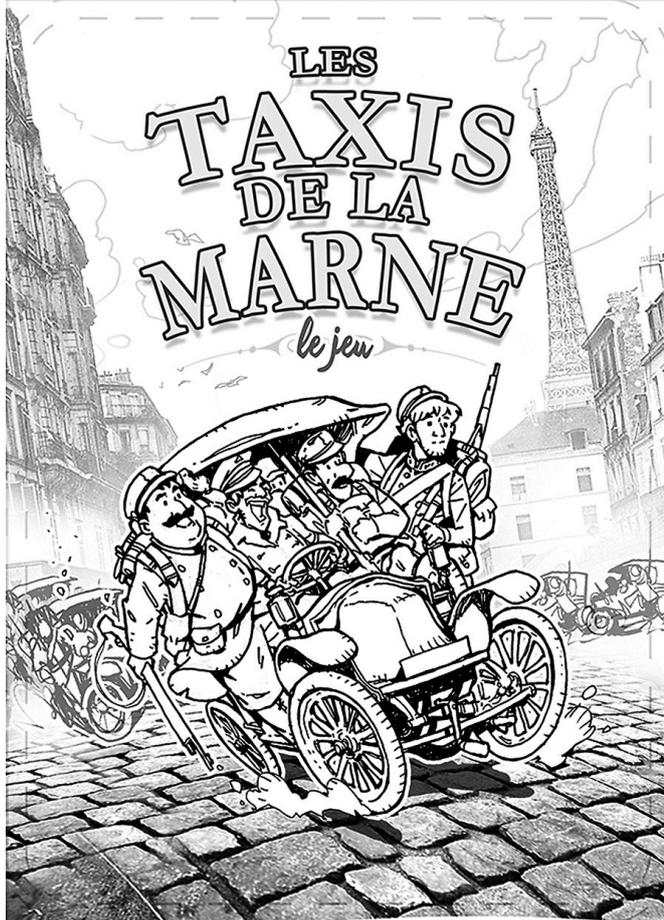
Si tu étais...

- un personnage de BD: Garulfo
- un personnage mythologique: Sun Wukong
- un personnage de roman: Otori Takeo
- une chanson: Les bêtises de Renan Luce
- un instrument de musique: La batterie
- un jeu de société: un prototype de Richard Garfield
- un mécanisme de jeu de société : le hasard
- une découverte scientifique : La télétransportation
- une recette culinaire: Le poulet à l'estragon
- une pâtisserie: Le Paris-Brest
- une ville: Simcity
- une qualité : la discrétion
- un défaut: l'exigence
- un monument: Monument Valley
- une boisson: un milkshake vanille
- un proverbe : Plus ça rate, plus on a de chances que ça marche

► Un dernier mot pour la postérité ?

En deux : Respect et robustesse

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



Entretien avec James

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



Question liminaire : êtes-vous farouchement opposé au tutoiement ?

Entre gens de bonne compagnie, on peut bien faire une exception.

► Merci bien... Peux-tu te présenter en quelques mots? (parcours, études, âge et qualités, passions, numéro de carte bleue ou de comptes numérotés en Suisse ou aux Îles Caïmans?)

Je ne suis pas un auteur de BD typique. Autodidacte, j'y suis arrivé assez tard, à 30 ans, après m'être fourvoyé dans des études de commerce et une première vie professionnelle destinée uniquement à payer les factures. Le dessin est une aptitude chez moi, ça peut être un jeu, mais ça n'a jamais été une passion. Ma vraie passion est la musique, mais contrairement à beaucoup de musiciens, pour moi, la musique fait partie de la sphère intime et je ne joue donc, et pas forcément très bien, que pour moi.

► **Enfant, quel lecteur étais-tu? La BD occupait-elle déjà une place de choix ?**

J'étais un gros lecteur. Le plaisir de la semaine quand j'étais enfant était d'aller acheter Pif Gadget chez le marchand de journaux. Ou de tomber malade et de me faire offrir les gros recueils des journaux de Spirou ou Mickey pour passer les journées au lit. J'étais fasciné par le dessin d'Uderzo, que ce soit dans Tanguy et Laverdure ou dans Astérix. Et j'ai appris à dessiner en recopiant des dessins de Giraud dans Blueberry, même si je reconnais que ça ne se voit pas trop dans mon dessin actuel.

écrits
vains



► **Devenir auteur de BD, était-ce un rêve de gosse? Du blog à l'édition, peux-tu en quelques mots nous parler de ton itinéraire d'auteur?**

Ca n'a jamais été un rêve, car je m'en sentais tout simplement incapable. J'ai essayé ado de faire de la bande dessinée, mais je manquais de technique et surtout de patience. Je finissais systématiquement par bâcler. Et je n'avais pas grand chose à raconter non plus. Et puis la musique est venue dans ma vie et a supplanté le dessin. J'ai eu toute une phase, autour de 20 ans, où je ne lisais quasiment plus de bande dessinée, j'étais complètement coupé de son actualité. Et l'envie est revenue, notamment avec la mouvance L'Association, Jade (6 Pieds sous Terre) des années 90, la découverte des comics adultes, et avec cette envie de lecture, l'envie du dessin et de raconter des choses est venue. J'ai juste mis un peu de temps à mûrir en somme. Et cette envie est revenue au moment où internet a permis à pas mal de dessinateur de faire leurs armes en public. Tout

d'abord via les forums, comme bulledair ou cafésalé, où j'ai pu faire mes premières vraies rencontres professionnelles, puis les blogs qui m'ont permis de mettre en ligne au jour le jour mes humeurs du moment. La bascule s'est faite avec la création du blog Ottoprod en 2005, avec mon vieil ami Boris Mirroir, alias La Tête X sur le blog et dont j'avais fait la connaissance sur CaféSalé. Le blog, qui traitait des affres du milieu de la bande dessinée, a eu sa petite audience, son petit succès, et du coup les éditeurs, qui refusaient jusqu'alors les projets que j'envoyais, se sont mis à me contacter directement.

► Quelles sont pour toi les grandes joies et les grandes difficultés du métier ?

J'ai un peu de mal à me plaindre des grandes difficultés du métier auprès des lecteurs, car c'est un travail que j'ai choisi, pas un boulot que je subis, comme ceux que j'ai pu subir avant de me consacrer à temps plein à la bande dessinée. Ça n'enlève rien au fait qu'il y a des grosses difficultés, l'absence de statut, la précarité du métier – grosso modo c'est « marche ou crève » -, le déséquilibre dans le rapport de force avec nos partenaires éditeurs, surtout quand on se rend compte qu'on a parfois confié jusqu'à 70 ans après notre mort notre travail à quelqu'un qui, lui, ne fera pas son travail (ça arrive), etc.

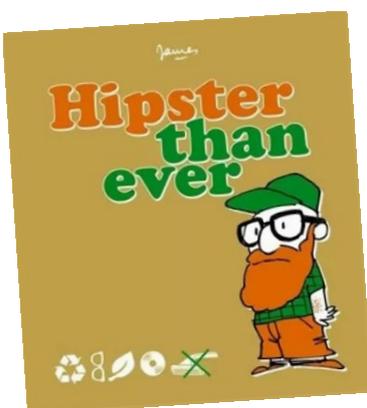
Quant aux grandes joies, elles sont comme toujours éphémères. C'est quand une bonne idée, un bon gag surgit. Bon, après il faut le dessiner et ça perd un peu de sa saveur, mais la micro seconde de plaisir vaut le coup. C'est quand une collaboration débute et que la magie opère, que son travail est transcendé par celui de son alter ego. C'est quand on reçoit son relevé de ventes. Ah non, pardon, là je m'égare.

La solitude est à la fois une des joies et une des difficultés du métier. C'est parfois pesant de ne souvent compter que sur soi-même, mais c'est aussi très agréable d'être quasiment seul aux manettes de son projet, sans intervenant parasite, comme j'ai pu le subir dans le domaine de la pub.



- L'auteur/artiste/écrivain* au XXIe siècle -

* Rayer les mentions inutiles.



► Hipster than Ever vient de paraître sur les étales. Comment est née cette idée joyeusement décalée de faire un album sur les hipsters?

Ce projet est arrivé par le dessin. Pour le plaisir de dessiner, sans calcul, pour m'amuser, chose qui finit par disparaître sur les projets au long cours. Ça a commencé un peu par accident lors de la dernière coupe du monde de foot, et pourtant je ne suis pas footeux.

J'ai eu la vision d'un footballeur hipster, je ne sais pas pourquoi, je ne saurai expliquer comment et pourquoi c'est venu. J'avais envie de tester un nouveau style d'illustration et j'ai donc commencé à faire une petite série de dessins de footballeur hipster. Et là, des idées de gags sont arrivées avec ce personnage, que j'ai voulu traiter cette fois dans un style comic strips un peu classique, avec utilisation d'une trame old-school. Et une fois que j'avais dessiné quelques strips, je me suis dit que je pourrais continuer à mixer les illustrations dans un style de dessin et les strips dans un autre style. C'est comme ça que ce projet a démarré, sans optique d'en faire un livre initialement. Ça faisait pas mal de temps que je voulais tester un projet en anglais sur le net, et j'ai donc lancé un tumblr il y a un an en mettant les gags en anglais dessus.



► Est-ce Jungle qui t'a contacté où as-tu démarché les éditeurs au fur et à mesure que ton travail prenait forme ?

Oui, j'ai été contacté directement par l'éditeur. Je n'étais pas pressé sur ce projet – j'avais suffisamment d'autres projets à côté pour gagner ma vie – et je n'ai, volontairement, pas démarché les éditeurs avec. Je préférais attendre, voir venir et si possible susciter l'intérêt. Jungle m'a contacté, et devant la motivation de l'éditeur, chose rare et précieuse, et la possibilité de faire le livre que j'avais en tête sur mesure, je n'ai pas hésité longtemps.

► Où as-tu puisé ton inspiration pour créer autant de gags sur cette thématique particulièrement... hipster justement...

C'est venu naturellement, sans me faire de noeuds au cerveau. Dans le milieu de la bande dessinée et ce qui tourne autour, on croise un certain nombre de hipsters, il suffisait d'observer. J'ai même des amis hipsters, car ils peuvent s'avérer sympathiques, si si. Et puis, même si je ne porte pas de barbe ni de chemise à carreaux, il m'arrive d'avoir quelques travers de hipster et je m'en suis servi également.

► As-tu d'autres projets sur le grill ?

J'ai la chance d'avoir plusieurs projets simultanément. Trop de projets parfois même, mais je ne vais pas m'en plaindre. Je travaille essentiellement pour la presse aujourd'hui. Je collabore régulièrement comme scénariste à Fluide Glacial, sur des projets avec Boris Mirroir, François Ravard et Mathilde Domecq, au journal de Spirou, avec la série Rob dessinée par Boris. Je fais une rubrique sur le langage, « la sémantique c'est élastique », pour la Revue Dessinée. Je suis en train de finir un feuilleton hebdo pour le site web d'Alternatives Economiques en collaboration avec deux journalistes du magazine, qui décrypte les crises financières et qui paraîtra chez Casterman courant 2016. Depuis 6 mois, je participe à la nouvelle application « La Matinale » du Monde, avec une série de satire politique « Françoise, Manuela et les autres » qui paraît tous les vendredis. Je produis également chaque semaine une demi-page de ma série « Dans mon Open Space » pour le magazine Challenges. J'ai un nouveau projet de livre sur lequel je dois avancer avec Sylvain Ricard, avec qui nous avons déjà fait « ... à la folie » il y a quelques années chez Futuropolis. Et pour finir, j'ai un livre à finir, « L'Ecole du gag », scénarisé par Jorge Bernstein, projet que nous avons entamé dans la revue numérique Mauvais Esprit. Et à côté de ça, je fais aussi régulièrement du dessin d'actu. C'est à peu près tout, et rien que d'avoir dit tout ça, ça me fatigue.



- Parisien sur facebook -

Hipster than ever



7

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

Ce n'est pas très original, mais je suis devenu plutôt accro aux séries télé et on est assez gâtés dans le domaine en ce moment. Je pense notamment à Narcos ou The Americans. J'ai plus ou moins laissé tomber le cinéma, devenu trop calibré et qui m'ennuie au plus haut point depuis des années.

En bande dessinée, mes trois coups de cœur de l'année sont « Madumo » de Fabrice Erre, « Zaï zaï zaï zaï » de Fabcaro et « Carnet de santé foireuse » de Pozla. Rien n'est à jeter dans ces trois titres, indispensables.

Et en musique, en ce moment j'écoute beaucoup « She keeps bees ». Une voix, une guitare, une batterie, pas de superflu.

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

« Et Dieu dans tout ça ? », qui n'appelle qu'une réponse censée : « qui ? »

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

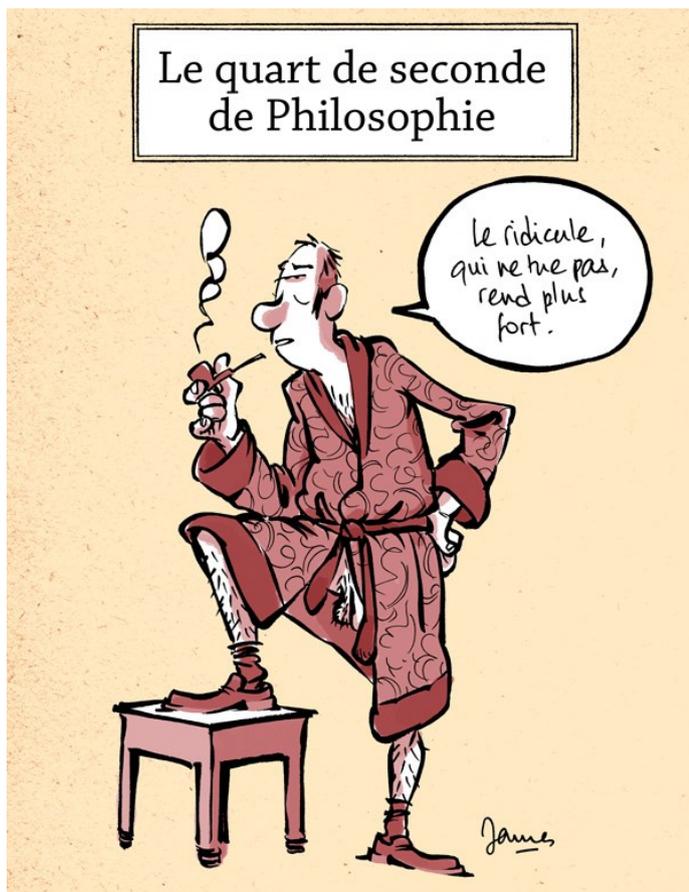
Si tu étais...

- un personnage de BD: Pauvre Lampil
- un personnage mythologique: Dionysos
- un personnage de roman: Rob Fleming (le « héros » de High Fidelity de Nick Hornby)
- une chanson: London Calling
- un instrument de musique: une basse
- un hipster célèbre: Cab Calloway, forcément.
- un jeu de société: le solitaire
- une découverte scientifique: la greffe de cheveux
- une recette culinaire: une brochette de chich-taouk
- une pâtisserie: un far breton
- une ville: Londres
- une qualité: le silence
- un défaut: la flemme (je suis un feignant contrarié en fait)
- un monument: un nain de jardin
- une boisson: un Saint Nicolas de Bourgueil
- un proverbe : Encore un matin, un matin pour rien

► Un dernier mot pour la postérité ?

Merci pour ce moment.

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



Élection

de

Paul

89

