

ENTRETIENS

Bertrand Galic, pour *le Cheval d'Orgueil* 

Mathieu Reynès, pour *Harmony* 

Nicolas Sato, l'auteur de *Lutèce* 

Xavier Mérand de l'association *Accessibleux* 

Maxime Rambourg, auteur de *The Big Book of Madness* 

DERNIERES NOUVELLES DU FRONT



L'Été Diabolique, un mélange des genres jubilatoire...



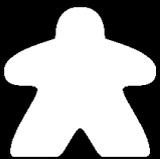
the time before, le brouillon d'une vie...



Quadropolis, un jeu familial et fluide et délicieusement frustrant

SDIMAG #5

MARS 2016



EDITO

Ce cinquième numéro de SdImag est un peu à part puisque nous caressons le projet un peu fou de sortir un numéro par trimestre au cours de l'année 2016...

Le but n'est toujours pas d'être exhaustif mais de proposer des albums ou des jeux qui nous ont particulièrement enthousiasmés...

Bonne lecture et à bientôt!

Ludiquement

Le Korrigan

La couverture de ce présent numéro est une illustration d'**Hermann Vogel** (1856 - 1918), illustrateur et caricaturiste français.

Rédaction : l'équipe des SdI

Maquette : K-El

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

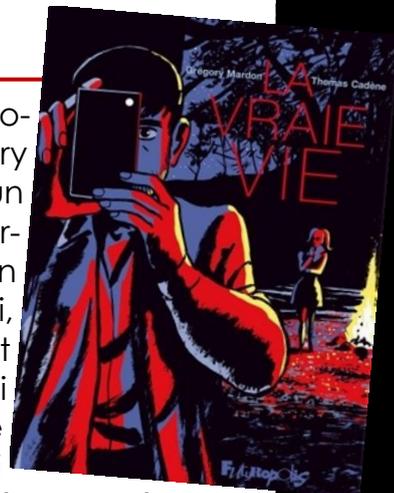


La vraie vie (?)

Passer son temps le boulot et internet à échanger des futilités avec des personnages virtuels cachés derrière des pseudos, est-ce la vraie vie? Jean est trentenaire, célibataire et heureux. Jean est employé municipal dans une ville de province. Didier, son collègue ne comprends pas qu'il puisse passer ses nuits sur internet, s'informant, dialoguant avec des inconnus, matant des vidéos porno, jouant à des FPS ou échangeant des photos...

Mais pour Jean, ça fait partie intégrante de la vie, comme les coups au bar, le boulot, sa mère ou les ami(e)s... Sa vie, c'est ce subtil mélange de réel et de virtuel... Mais cet équilibre va chanceler lorsqu'apparaissent les premiers symptômes de la maladie...

Avec cette vraie vie, Thomas Cadène et Grégory Mardon nous proposent un roman graphique désarmant de simplicité. Jean est un type d'aujourd'hui, ancré dans son temps et son époque. Sa vie, qui peut sembler étrange ceux qui n'ont pas grandi avec un clavier, est un étrange équilibre entre le réel et le virtuel. Ce n'est pas un nerd solitaire qui perd sa vie et ses nuits à pianoter derrière son écran. Il est ancré dans le réel, tisse des relations avec les vrais gens, notamment avec la belle Caroline... mais aussi sur internet avec TIMFUSA qui, via d'énigmatiques clichés, le fait rentrer dans son intimité.



Le trait semi-réaliste de Grégory Mardon est parfaitement maîtrisé et fait la part belle à l'humanité des personnages du récit. Il livre une formidable partition graphique qui nous fait entrer dans l'intimité de Jean de façon saisissante.

La vraie vie est un roman graphique intimiste qui brosse un portrait crédible d'un jeune homme d'aujourd'hui qui construit sa vie entre réel et virtuel. Que l'on veuille ou le regrette, internet fait désormais partie intégrante de notre société et les rencontres virtuelles peuvent y être aussi intense et importante que celle du monde physique.

Mais le temps passe et la vie s'écoule, inexorablement. Et, entre le boulot, les amis, la famille et internet, il ne faut pas oublier de la vivre, intensément, avant qu'elle ne se referme le livre...



Le déjanté Cabaret des Ombres

Signé par Regis Hautiere et mis en image par Arnaud Poitevin, cette première aventure des Spectaculaires est un album original et décalé qui plonge le lecteur dans les récits délicieusement feuilletonnesques du XIXème siècle.

Les Spectaculaires de Panam achèvent leur époustouflant spectacle devant une salle enthousiaste mais pratiquement vide. Parmi les rares spectateurs, le Professeur Pipolet qui veut engager la troupe... pour sauver le monde d'une terrible menace... Après avoir un temps refusé cette proposition loufoque et devant la désastreuse situation de la troupe, Pétronille, leur charismatique et pétillante leader accepte l'improbable contrat... C'est ainsi que débute la première rocambolesque aventure des Spectaculaires qui auront fort à faire pour empêcher le perfide Victor Stingler de mener son sinistre projet à son terme...

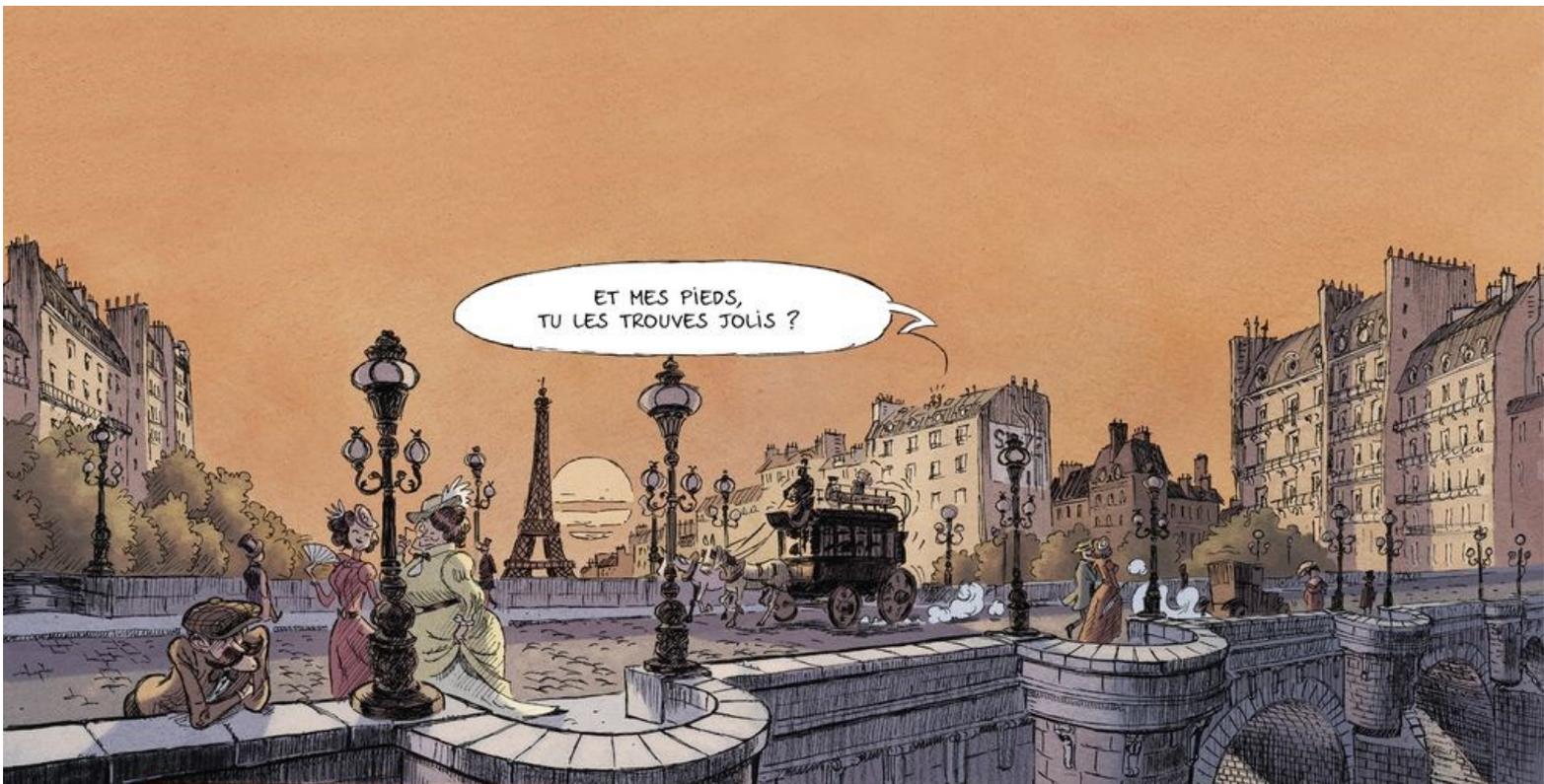
Difficile de ne pas tomber sous le charme désuet de cette couverture qui évoque les grandes heures du roman feuilleton qui ont fleuri à la Belle Epoque. Elle nous présente les quatre héros de l'album qui forment la troupe du Cabaret des Ombres: Eustache, le faux forts de halles quelque peu soupe au lait, Evariste l'homme volant, courageux et (trop) sûr de son charme, Félix le lycanthrope en peau de lapin, sans oublier la délicieuse Pétronille, leader charismatique des Spectaculaires.

Fertile en rebondissements impromptus, porté par des personnages truculents et des dialogues savoureusement construits, le scénario du prolifique et très éclectique Regis Hautiere (De briques & de sang, L'Étrange affaire des corps sans vie, Accords Sensibles, Femmes en résistance[/l, Aquablue...) est mené sur un rythme soutenu, utilisant et détournant avec talent les codes du genre pour créer un récit aventureux tout à la fois drôle et entraînant.

Dynamique et expressif, le dessin semi-réaliste d'Arnaud Poitevin (dessinateur des Confessions d'un canard sex toy) met joliment en image avec efficacité le scénario joyeusement déjanté de Regis Hautiere. Son trait énergique est d'une redoutable efficacité mets en scène des personnages hauts en couleur et savoureusement décalés, avec une mention spéciale à l'inventeur foldingue et à son irrésistible amnésie qui donne lieu à des scènes cocasses frôlant le surréalisme.

C'est peu dire que nous avons été enthousiasmés par cette première aventure des Spectaculaire qui, nous l'espérons, en appelle de nombreuses autres.

Doté de personnages savoureux, de dialogues déjantés, de péripéties décoiffantes et porté par un dessin semi-caricatural d'une redoutable efficacité, cette série a tous les atours pour séduire un très large public... Il nous tarde de revoir les Spectaculaires en action!



ET MES PIEDS,
TU LES TROUVES JOLIS ?



JOLIS ?!
MAIS ILS SONT PLUS QUE
JOLIS, MA DOUCE, ILS SONT
MERVEILLEUX. TOUT EN TOI
EST MERVEILLEUX.

AH ?...
MES CHEVILLES AUSSI,
TU LES AIMES, ALORS ?



TES CHEVILLES, JE LES ADORE.
À TEL POINT QUE J'AI ENVIE DE
LES COUVRIR DE BAISERS.



HI HI HI ! ET MES GENOUX,
TU LES AIMES AUSSI,
MES GENOUX ?

TOUT !
J'AIME TOUT !

TES CHEVILLES...

TES GENOUX...

TES CUISSSES...



ET PAR-DESSUS
TOUT, J'AIME
TES F...

AHEM !

VOUS AVEZ DU FEU ?...





CE QUI IMPORTE, C'EST QUE TOUS CEUX QUI
COMPTENT DANS LA COMMUNAUTÉ DE L'ART
SOIENT AU COURANT DE L'EXISTENCE DE CE
TABLEAU ET DE CE QU'IL POURRAIT ÊTRE.

JACQUES A ENVOYÉ NOTRE
DOSSIER AUX CONSERVATEURS
DES PLUS GRANDS
MUSÉES DU MONDE...



ET LEUR ACCUEIL EST
PLUTÔT BON. RESTE
À LEVER LES MILLIONS
NÉCESSAIRES À L'ACHAT
DE LA TOILE.

CE QUI, TU L'IMAGINES, PEUT
PRENDRE UN PEU DE TEMPS !



BREF, IL N'EST PAS
ENCORE VENDU,
CE TABLEAU !



MAIS QUE VOUS ÊTES
VENALES, VOUS AUTRES
LES FEMMES ! IL N'Y A
PAS QUE L'ARGENT
DANS LA VIE.

JE SAIS.



IL Y A LA RECONNAISSANCE
DE TOUT MON TRAVAIL, AUSSI,
ET DE MON EXPERTISE.

PTFF...



D'AILLEURS, À CE
PROPOS, IL Y A UN
TRUC QUE JE DOIS
T'AVOUIER...

C'EST UN FAUX.

QUOI ?

un formidable «pol'art»



Le Postello, c'est l'histoire d'une rencontre impromptue entre un homme et un tableau supposé être de Degas, suivie de celle, tout aussi fortuite, entre cet homme et un scénariste : Hervé Richez. L'album se propose de raconter l'histoire de cet homme et de ce tableau qui va le hanter plusieurs années durant, et de son long combat pour en prouver l'authenticité...

Fasciné par cette force invisible de l'art, Stéphane K. En 1991, cet amateur d'art qui rêve d'en faire son métier tombe en arrêt devant une toile non signée mais dont il pressent qu'elle pourrait être d'Edgard Degas. Persuadé de l'authenticité de ce qu'il pense être un « modello », une œuvre préparatoire au célèbre Chevaux de course à Longchamp conservé au musée des beaux-arts de Boston, il contacte de nombreux experts... Mais le marché de l'art semble verrouillé, aussi décide-t-il de ranger le tableau dans un coin de sa mémoire...

Près d'un quart de siècle passe qui vont révolutionner le domaine de l'expertise... Stéphane K. parviendra-t-il enfin à connaître l'histoire de ce tableau?

Véritable plongée dans le monde de l'art, Le Postello se dévore comme un polar. Basé sur une histoire vraie, le récit concocté par Hervé

Richez s'avère captivant et parfaitement rythmé. Il nous donne à voir, au travers de la rencontre d'un homme et d'un tableau, les coulisses du monde de l'art et les méandres de l'expertise. Entre conflits d'intérêts et incompetents érigés en experts, il nous montre un marché totalement noyauté qui a néanmoins connu un formidable essor depuis le XIX^{ème} siècle, et plus particulièrement ces dernières années où la science est venue bouleverser le domaine de l'expertise.

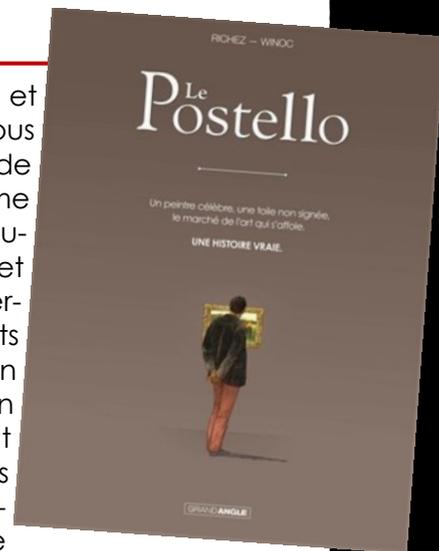
Graphiquement, le travail de Winoc est en tous points remarquable. S'affranchissant de l'encrage, il nous livre un crayonné nerveux et expressif rehaussé par des couleurs pastel du plus bel effet et dont il est bien difficile de savoir si elles sont classiques ou numériques tant elles sont élégantes.

Le dossier qui clôture l'album, signé par Stéphane K. lui-même, s'avère tout aussi passionnant... On y apprend notamment qu'étrangement l'authenticité d'une œuvre s'avère au final une préoccupation récente au regard de l'histoire de l'art...

Graphiquement superbe, ce récit authentique signé Hervé Richez nous racontant la rencontre d'un homme et d'une œuvre qui allait bouleverser sa vie se lit comme un (excellent) polar.

Solidement charpenté et porté par des personnages crédibles, Le Postello nous entraîne dans les coulisses de l'expertise artistique en suivant l'édifiante enquête d'un homme persuadé d'avoir exhumé un authentique Degas.

Pas besoin d'experts pour comprendre qu'on tient là un petit bijou du neuvième art... A ne manquer sous aucun prétexte...



◆ *Le Postello, un roman graphique de Hervé Richez et Winoc*
Grand Angle, 18€90

BD



Richard Marazano et Dessin Xu Yao nous entraîne dans la Chine un conte envoûtant qui prend racine dans les mythes et les légendes de l'Empire du milieu et déploie ses ramifications dans l'histoire de la Chine d'avant-guerre...

Shanghai, 1937. La Bataille de Songhu est en passe de commencer.

Yin est une petite orpheline élevée par Lui, son grand-père. Du haut de ses dix ans, elle lui désobéit et s'embarque secrètement à bord de son bateau de pêcheur.

Ce jour-là, une créature mythique va se prendre dans les filets du vieux pêcheur : un dragon d'or... Attirés par l'étrange lueur qui s'en dégage et craignant d'être aperçue, ce qui pourrait mettre à mal leur projet de débarquement, un navire de la marine japonaise fait feu et blesse l'animal. Sur les insistants conseils de Yin, le grand-père accepte de le cacher et de le soigner...

Commence alors une aventure fantastique où Yin va faire preuve de son courage et de sa détermination...

Force est de reconnaître qu'on est d'emblée séduit par le formidable dessin de Xu Yao, un jeune dessinateur chinois au talent déjà affirmé. Son découpage bougrement efficace, rehaussé par des cadrages particulièrement audacieux confère à ses planches superbes un dynamisme impressionnant. Sa mise en couleur est virtuose et son traitement de la lumière qui nimbe chacune de ses cases fourmillant de détails est tout juste superbe... Edité pour la première fois en France, le dessinateur vient du monde de l'animation, et ça se voit! Ses personnages, plein de vie, sont particulièrement expressifs et le talent de Xu Yao est tel qu'on ne serait presque pas surpris de les voir s'animer sous nos yeux...

Mais venons-en à présent au scénario signé par le talentueux et éclectique Richard Ma-

razano qui signa notamment *Dusk* (avec Christian De Metter), *Cuervos* (mis en image par Michel Durand), *L'Expédition* (dessiné par Marcelo Frusin) et tant d'autres titres qui méritent bien plus qu'un détour...

Le scénariste ancre son récit dans une période troublée de l'histoire de la Chine et puise dans le patrimoine ancestral pour tisser un conte envoûtant avec l'intrusion du fantastique au travers du Dragon d'Or pêché fortuitement... On suit les aventures de Yin, petite fille pleine de vie et de malice, qui se poursuit sur un rythme soutenu. Des premières pages où la jeune fille sympathique et généreuse subit le racket d'une bande de jeunes à la rencontre de son grand-père pêcheur et l'arrivée du Dragon d'Or pris dans ses filets, on ne s'ennuie pas un instant alors que le contexte se fait plus dangereux après le débarquement et les premières exactions de l'armée japonaise...

La galerie de personnage est foisonnante, permettant au dessinateur de camper des personnages très attachants, tel Yin et son grand-père bien sûr, mais aussi cet iconoclaste capitaine Utamaro, officier cultivé bien conscient des visées expansionnistes de son pays.

L'album se referme sur inquiétante prophétie qui annonce des âges de terribles et tragiques événements alors que s'étend l'ombre du sinistre Xi Gong... Laisant augurer une suite passionnante et haute en (superbes) couleurs!

Yin et le Dragon inaugure une série résolument grand public qui a tous les atouts pour séduire petits et grands. Porté par Yin, petite fille malicieuse et téméraire, le récit de Richard Marazano nous entraîne à la frontière du mythe et de l'histoire pour un conte envoûtant formidablement mis en scène par un jeune dessinateur au talent déjà affirmé et dont les couleurs n'ont pas fini de nous envoûter...

Assurément, le ramage est à la hauteur du plumage du Dragon d'Or! Que dire, sinon que nous attendons la suite de cette pépite du neuvième art avec une impatience jubilatoire!

BANLIÈRE DE SHANGHAI...

ÉTÉ 1937...

POISSON
FRAIS !

QUI VEUT
DU POISSON
FRAIS ?

PAR ICI
GAMINE !

POISSON
FRAIS !

TE
RESTE-T-IL
DES ANGUILES ?

UNE SEULE
...

MAIS
JE PEUX ALLER
EN CHERCHER D'AUTRES,
SI VOUS VOLEZ !



Papillon, faussaire de compagnie

Si beaucoup ont découvert Papillon avec l'excellent film de Franklin J. Schaffner (avec Steve McQueen dans le rôle-titre et Dustin Hoffman en complice, excusez du peu), c'est dans sa folle jeunesse que Sanseverino l'a rencontré dans le bouquin de Henri Charrière. Il l'a tant apprécié qu'il est devenu son livre de chevet... Il faut dire que cette biographie romancée, pleines d'aventures, de rebondissements, de rencontres, de coups d'éclats et de coups du sort a de quoi envoûter un jeune homme épris de liberté et d'horizons lointains...

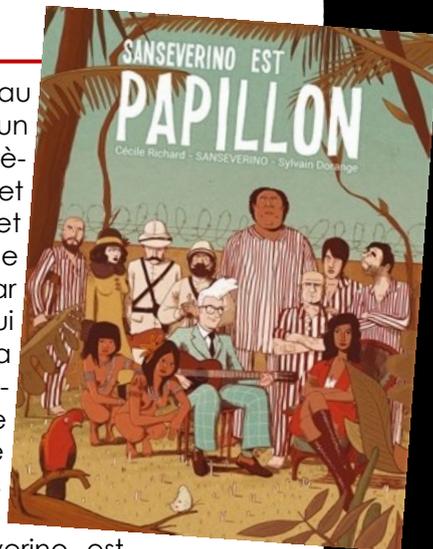
L'album-CD raconte donc la vie d'Henri Charrière qu'on surnomme déjà Papillon, en référence au tatouage qui orne sa poitrine. Don Juan patenté dans le Montmartre des années 30, il se retrouve au mauvais endroit, au mauvais moment. Accusé à tort de meurtre, il en prend pour perpét'.

Contraint et forcé, il délaisse son élégant costume contre le pyjama rayé du bagnard. Mais perpét', c'est long, et Papillon n'aura de cesse que de jouer la fille de l'air...

En 2015, le chanteur s'empare de l'histoire romanesque de Papillon pour écrire un album enthousiasmant (certes, comment ne pas être enthousiasmé par un disque de Sanseverino?) où il délaisse le swing pour une donner à sa musique des accents country tirant vers le bluegrass. Porté par son écriture truculente et imagée, l'auditeur ne pouvait que se recréer les tentatives d'évasion ébouriffantes de Papillon...

Scénarisé par Cécile Richard et mis en image par Sylvain Dorange, l'album qui s'empare du personnage de Papillon et des musiques enjoués de Sanseverino apparaît dès lors comme une évi-

dence. Le dessinateur au style affirmé dont chacun des albums nous a particulièrement enthousiasmés met en scène avec virtuosité et inventivité l'histoire. Chaque chapitre est introduit par Sanseverino lui-même qui entame avec entrain sa chanson sur scène. D'ailleurs, Papillon lui-même n'est pas sans évoquer le chanteur, un brin plus jeune certes, justifiant le titre de l'album... Sanseverino est tout simplement Papillon...



Porté par la musique entraînante aux accents country de Sanseverino, le scénario enlevé de Cécile Richard et le dessin inventif et expressif de Sylvain Dorange, Sanseverino est Papillon est un album-CD particulièrement enthousiasmant qui associe avec une redoutable efficacité musique et récit graphique.

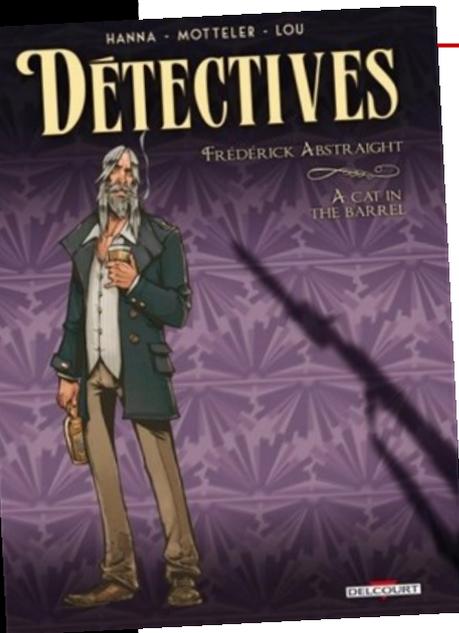
Car si l'authenticité du récit romanesque d'Henri Charrière peut être sujet à caution, son roman n'en reste pas moins une formidable histoire dont on se demande d'ailleurs pourquoi elle n'a jamais inspiré des auteurs de BD! C'est à présent chose faite... et fort bien faite! A lire et écouter sans modérations!



*Sanseverino est Papillon, de Sanseverino, Richard et Dorange
La boîte à bulles, 24€*

BD

Le(s) crime(s) du British Express



On pourrait dire que *DéTECTIVES* est une meta-série concept... Avant d'être étoffés pour cette nouvelle série, chacun des principaux protagonistes sont apparus dans l'excellents 7 *DéTECTIVES*, dans la non moins excellente série, concept elle aussi, 7... Herik Hanna a dû avoir du mal à abandonner ses éminents détectives et il a tissé pour eux sept nouvelles enquêtes pour les remettent en selle...

Rongé par son incapacité à mettre en échec l'Egorgeur de Greenhill, l'inspecteur Frédérick Abstraight a sombré dans la déchéance et chasse désormais le dragon. Devenu embarrassant pour ses anciens supérieurs, ces derniers cherchent un stratagème pour l'éloigner de Londres afin que sa chute n'entache pas plus la réputation du Yard. C'est à reculons et sans réelle conviction qu'il va s'embarquer à bord du British Express afin de tenter de démasquer l'infâme ravisseur du... chat domestique de Félix Léonard Chester, célèbre trafiquant d'arme...

Mais le voyage ne se déroulera pas vraiment comme prévu...

Peu à peu, au fil des albums, on commence à percevoir que Herik Hanna est bien plus pervers qu'il n'y paraît... Car sous couvert de nous proposer des one-shoot indépendants se « contentant » de développer une nouvelle (et passionnante!) enquête menée par l'un des meilleurs détectives du monde, le scénariste semble tisser discrètement une trame sous-jacente... Par petites touches, à dose homéopathique, il dissémine des fragments de puzzle, jetant des ponts entre les différents tomes, au nez et à la barbe du lecteur... Ce faisant, il confère à la série son statut de série à part entière, charpentée par une structure audacieuse et jubilatoire...

Mais revenons à Frédérick Abstraight embarqué malgré lui dans un train pour retrouver le chat du Chester... Oui, l'autre nom donné au célèbre chat que Lewis Carroll met en scène dans son œuvre satyrique, de l'ancien nom du comté de Cheshire qui a vu naître le romancier...

A son bord, le juge Bannister dont l'ancienne amitié pour Abstraight s'est changée en haine farouche et réciproque... Lorsqu'il meurt, de nuit, assassiné d'une balle en plein cœur, l'ancien homme du Yard paraît être le suspect idéal... Mais il n'en mène pas moins son enquête, avec sa sagacité, son cynisme désabusé et ses méthodes toutes personnelles... Une fois encore, Herik Hanna a construit un scénario ludique et jubilatoire, assemblant les pièces du puzzle, éparpillées avec talent et malice, lors de la traditionnelle confrontation finale. Abstraight va faire tomber les masques et révéler implacablement l'enchaînement des faits et dévoilé l'identité du coupable, mettant le lecteur dans la délicate situation de David Kujan dans le vertigineux twist final de *Usual Suspect*...

Remarquablement bien maîtrisé, le récit est aussi formidablement bien dessiné. Julien Mottelet, dessinateur de *42 Agents Intergalactiques*, d'*Arkeod*, ou de l'*Ultime Étoile* signe un album à la fois solide et nerveux. La composition de ses planches est impressionnante : il parvient à conserver la fluidité et le dynamisme du récit malgré des dialogues copieux mais truculents. Subtil mélange de cartoon et de réalisme, son trait expressif, sert joliment l'intrigue à la fois sombre et irrésistible concoctée par son complice scénariste. La remarquable mise en couleur de Lou assure l'homogénéité de la série...

Herik Hanna tisse une nouvelle fois un scénario délicieusement ludique truffé de réparties cinglantes et porté par un enquêteur charismatique cynique et désabusé... L'occasion aussi de redécouvrir le formidable travail Julien Mottelet qui met en image avec brio la partition du scénariste...

Difficile de ne pas penser au Crime de l'Orient Express d'Agatha Christie, la « Reine du Crime » qui posa les bases de délicieux et terrifiants huis clos. Sans autre filet que son talent, Herik Hanna joue les équilibristes au-dessus du ravin séparant l'hommage aux classiques du genre et la parodie avec un art consommé de noyer le poisson tout en le laissant respirer...

Le lecteur attentif frémissa d'aise en découvrant en filigrane les fragments d'une autre histoire, conférant à *DéTECTIVES* son statut de série à part entière... Mais même lu indépendamment, Frédérick Abstraight - *A cat in the barrel* ravira n'en doutons pas les amateurs de policiers victoriens...

FEMMES DRAGONS,
POULETS GANG TÊTE,
SIRÈNES MUTES...
FANTOMATIQUES CRÉATURES...
LA, JUSTE SOUS MES DOIGTS...

JE PEUX VOUS... VOIR.

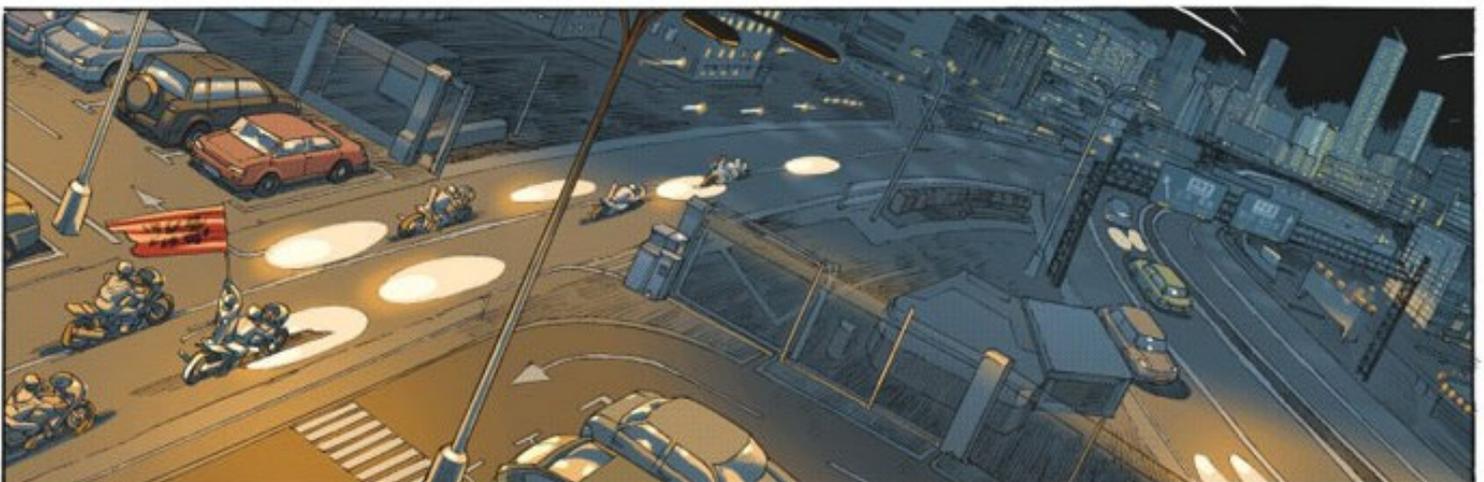
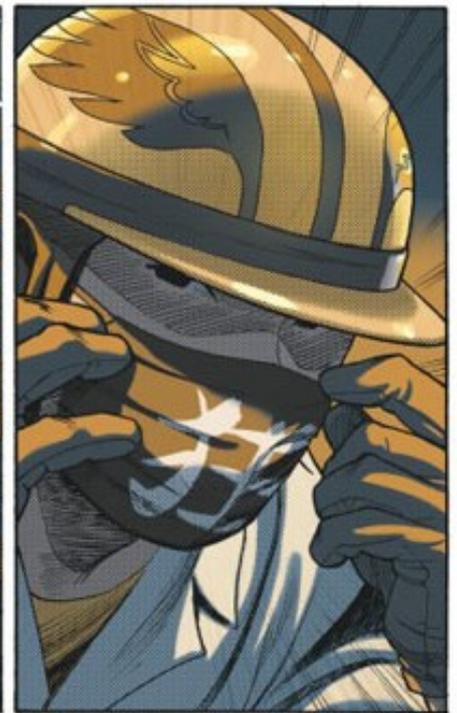
JE PEUX PRESQUE...
PRESQUE VOUS TOUCHER...
PASSIFS OBSERVATEURS DE MA DÉCHÉANCE...
APPRÉCIEZ LE FUNÈSTE SPECTACLE.
REGARDEZ-MOI MOURIR, SOUS LES CRACHATS
ET LA HONTE... BANNI ET CONSPUÉ... À MA PLACE.

BIENTÔT, VOUS DÉTOURNEREZ LE REGARD.
IL SERA TOUJOURS TROP TÔT POUR ME
RETRouver... TROP TARD POUR M'IGNORER.

SI PROCHE, SI ÉPHÉMÈRE...
CETTE MORT EST TROP DOUCE...
JE PEUX LA SENTIR FROLER MES DOIGTS
COMME VOUS LA SENTEZ POINTER SUR
LES VÔTRES...

VERS LUISANTS SOUS UN CIEL DE PAPIER...
JE VOUS CONSACRE MA DISPARITION.

QUANT À VOUS AUTRES...
VAUTOUR, BOULEDOGUE ET PHACOCÈRES...
RUSBITÔT MA MORT CONSTATÉE,
VOUS SAUREZ QU'IL EST GRAND TEMPS,
PROFONDEMENT, COMME JE L'AI SOUVENT PENSÉ...



La marque indélébile d'une grande série

Après le saisissant Ken Games, le duo d'auteurs espagnols se reforment pour une nouvelle série survitaminée particulièrement prometteuse qui immerge le lecteur dans l'univers du tatouage et des yakuzas...

Membre des Black Karasu, un gang de motards, Yoshi est un jeune japonais bagarreur et turbulent. Après un sanglant affrontement où il faillit perdre la vie, son père décide de le placer chez Seijun, maître tatoueur, pour qu'il lui enseigne son art. Yoshi va trouver sa voie et suivre pendant dix années son enseignement, maîtrisant peu à peu la technique complexe et ancestrale du tebori... Il officie dans la boutique alors que Seijun se charge de clients VIP qui accède à l'étage par une porte dérobée. La ruineur prétend qu'il exerce son art sur les membres du clan des yakuzas mais le naïf Yoshi n'y porte pas foi...

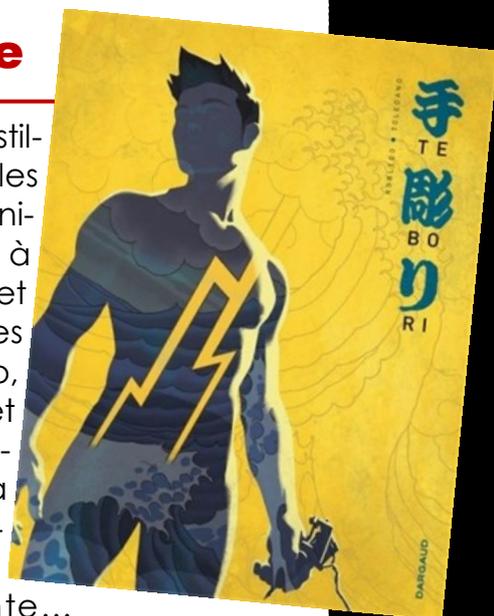
Jusqu'au jour où Seijun souhaite s'affranchir de la tutelle de son oyabun, l'un des chefs du clan des yakuzas. Yoshi le retrouve, les mains broyées... Le jeune homme va devoir prendre sa suite et faire montre de son art avec la clientèle de son maître, ouvrant les portes d'un univers qu'il ne soupçonnait pas...

Avant même de s'intéresser à l'histoire, il est difficile de résister à cette couverture, superbe et percutante, qui attire d'emblée le regard. Sa maquette et sa thématique, unissant tradition à modernité, s'avère particulièrement efficace...

C'est avec un réel plaisir que nous retrouvons José Robledo et Marcial Toledano, deux auteurs espagnols dont la première série nous avait d'emblée enthousiasmé.

Une fois encore, le scénariste parvient à poser les bases d'une série solidement documentée et parfaitement maîtrisée. C'est avec un talent saisissant qu'il installe ses personnages tout en déroulant

son intrigue et en distillant avec subtilité les composantes de l'univers, initiant le lecteur à l'art du tatouage et aux us et coutumes des yakuzas. Son scénario, foisonnant, nerveux et rythmé s'avère parfaitement calibré et sa galerie de personnages particulièrement convaincante...



Si le scénario avait captivé le lecteur dès les premières pages, le cliffhanger, pour le moins impromptu, vient le cueillir, accentuant sa furieuse envie de connaître la suite...

Aux crayons et aux pinceaux, Marcial Toledano fait comme de coutume un formidable travail. Plein d'élégance, son trait, rehaussé par un encrage des plus subtils et une mise en couleur des plus somptueuses, est d'une redoutable efficacité. Joliment découpées, ses planches sont fluides et dynamiques, servant au mieux l'histoire solidement charpentée de son complice...

L'album est complété par un formidable cahier graphique de 15 pages... Réservé à la première édition, il serait bien dommage de s'en priver!

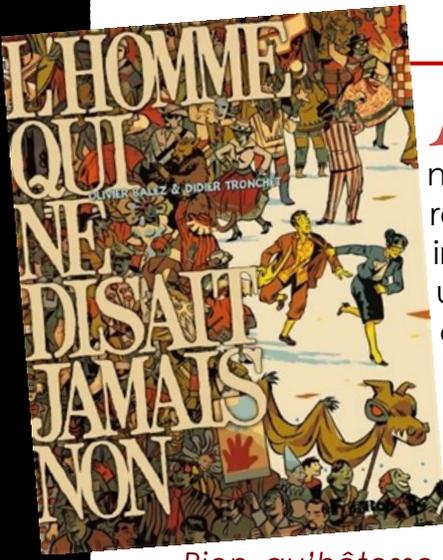
Avec ce premier tome nerveux et dynamique, les deux auteurs espagnols amorcent une série remarquable de maîtrise, aussi captivante et rythmée qu'une excellente série télé.

Porté par les dessins superbes de Marcial Toledano, José Robledo nous propose un thriller de haute tenue qui porte la marque, indélébile, d'une très grande série...

*Tebori, tome 1, José Robledo et Marcial Toledano
Dargaud, 13€99*

BD

La courte amnésie de l'éveil



L'homme qui ne disait jamais non... Sous ce titre à rallonge étrange et intrigant se cache une délicieuse comédie policière intemporelle scénarisée par Tronchet et mise en image par Olivier Balez.

Bien qu'hôtesse de l'air, la pétillante Violette prépare le concours pour devenir physionomiste, personnel recruté par les aéroports pour repérer les comportements « à risque ». Elle s'entraîne en observant les passagers de l'avion et en leur imaginant des vies. Aucun passager ne semble échapper à sa sagacité... sauf l'un d'entre eux... L'homme est amnésique et ne se souvient ni de son nom, ni de la date, ni des raisons de sa présence dans cet avion qui descend sur Lyon. De quoi aiguïser la curiosité de Violette!

Profitant de son temps libre, elle décide de venir en aide à l'inconnu et de mener l'enquête sur cet étrange amnésique qui pourrait même devenir son cas d'étude pour la rédaction de sa thèse...

Il n'est pas si courant de voir Tronchet délaïsser ses crayons pour laisser le dessin à un autre que lui. Avec *L'homme qui ne disait jamais non*, il tisse un scénario particulièrement jubilatoire, plein de fraîcheur et d'inventivité. A partir d'une idée (l'amnésie) si souvent exploitée, le scénariste se joue des codes et des clichés avec de délicieuses mises en abîmes esquissées par l'enthousiaste et pétillante Violette dans le cadre de son mémoire (un mémoire sur un amnésique)... Ce personnage énergique va mener l'enquête tambour battant, traînant tant bien que mal Etienne Rambert (si tel est vraiment son nom) à la recherche de son passé...

Avec des dialogues savoureusement ci-

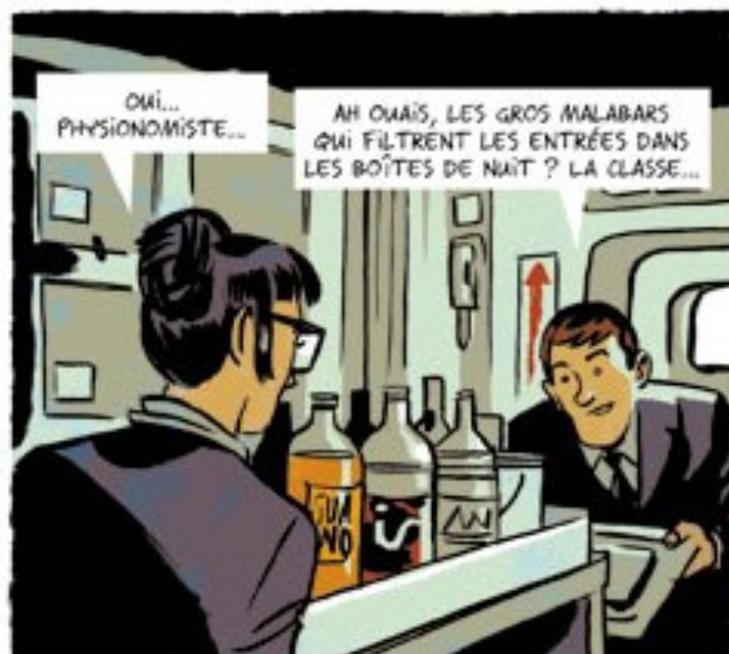
selés et une intrigue rondement menée, Tronchet prend un malin plaisir à prendre le lecteur à contre-pied, ménageant à ce dernier et à ses deux héros maints rebondissements imprévisibles et truculents...

Le dessin d'Olivier Balez (le Chanteur sans nom, J'aurai ta peau Dominique A, Robert Moses...) est comme toujours plein d'élégance. Son trait vif, expressif et épuré, en parfaite osmose avec le récit, fait la part belle aux personnages qu'il met en scène avec tendresse.

Délicieuse comédie policière, à la fois drôle, légère et pétillante, cet album signé Tronchet et mis en image par le talentueux Olivier Balez, est particulièrement enthousiasmant. Porté par deux personnages antinomiques, l'un drôle et énergique, l'autre passif et un brin pessimiste, le scénario, fertile en rebondissements, s'avère particulièrement inventif et rafraîchissant...

Laissez-vous entraîner par à la recherche de la mémoire de L'homme qui ne disait jamais non, vous ne le regretterez pas!







Tristanum occidere nolite timere bonum est

C'est peu dire que le premier tome du Roy des Ribauds, formidable thriller médiéval, nous avait fait forte impression. C'est donc avec un enthousiasme jubilatoire que nous avons entamé la lecture de ce second opus...

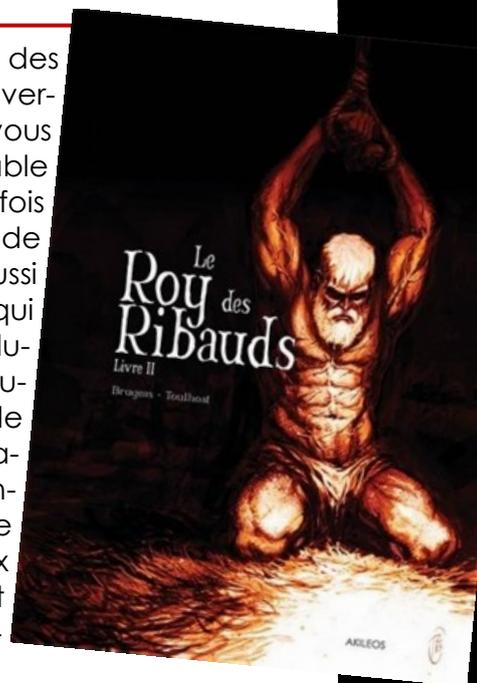
Juillet 1194. Richard a gagné la Normandie pour y combattre Philippe Auguste désireux d'affaiblir les Plantagenêt. L'armée anglaise défait celle de France et ce n'est que grâce à l'intervention audacieuse du Triste Sir que Philippe Auguste peut regagner Paris, accompagné de ses proches conseillers.

Mais si le roi de France a perdu ses archives dans la bataille de Fréteval, le Roy des Ribauds semble avoir perdu ses principaux soutiens, livrant Paris à un mercenaire du Roi d'Angleterre surnommé le Rouennais, aidé par le perfide Ascelin qui s'est vendu à Aliénor...

Je pourrais commencer cette chronique en parlant de ce scénario rythmé, nerveux, sombre et inventif qui immerge le lecteur dans un thriller médiéval saisissant, à la lisière de l'histoire et de la fiction. J'aurais pu tisser des analogies avec le formidable Game of Thrones de George R.R. Martin puisque à l'instar de cette série, le récit de Vincent Brugeas mêle habilement batailles épiques et luttes d'influence et de pouvoir dans un Paris transformé en champ de bataille... J'aurais pu souligner ses personnages charismatiques fouillés et complexes dotés de trognes acérées et de caractères trempés comme une bonne lame ou de la solide documentation sur laquelle il a construit ce récit choral parfaitement orchestré...

Un formidable travail d'encrage, à la fois dense et contrasté et une mise en couleur aussi subtile que soignée qui baigne le récit d'une lumière ténébreuse... J'aurais tout aussi bien pu vanter les mérites du fantastique dessin de Ronan Toulhoat qui emprunte aux comics son vocabulaire graphique pour proposer des planches incisives et magnifiques dotées d'un découpage incroyablement dy-

namique, rehaussé par des cadrages proprement vertigineux... J'aurais pu vous parler de son formidable travail d'encrage, à la fois dense et contrasté, ou de la mise en couleur aussi subtile que soignée qui baigne le récit d'une lumière ténébreuse... J'aurais pu vous parler de cette reconstitution magistrale de ce moyen-âge fantasmé, sombre et violent, que les deux auteurs retranscrivent avec un évident talent...



Mais je préfère vous parler de cette atmosphère ciselée, sourde et oppressante, presque poisseuse, qui saisit le lecteur à la gorge et ne le lâche plus qu'à la fin de l'album... De cette ambiance incroyable que les auteurs parviennent à instaurer, à développer et à maintenir tout au long de ce second livre... De cette tension presque palpable qui se noue entre chacun des protagonistes, à commencer par celle entre le Roi de France et le Triste Sir, relation ambiguë et complexe faite de respect, de confiance et de crainte, comme si le Philippe ne pardonnait pas à Tristan d'avoir été un jour à sa merci...

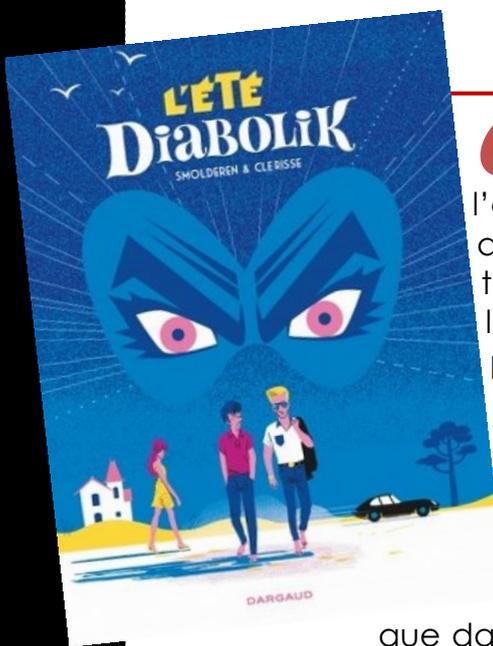
Ce second Livre du Roy des Ribauds est meilleur encore que ne l'était le premier qui, pourtant, plaçait la barre haute. Graphiquement somptueux, narrativement impeccable, ce thriller médiéval n'en finit décidément plus de nous enthousiasmer...

Son ambiance oppressante nous fait presque regretter d'arriver au bout de l'album tant on est pris par l'histoire chorale qui nous est contée par ces deux talentueux auteurs que sont Vincent Brugeas et Ronan Toulhoat et délicieusement frustré de devoir patienter un an pour connaître la conclusion de ce premier cycle... qui, nous l'espérons, en appellera bien d'autres...



*Le Roy des Ribauds, tome 2, de Brugeas, Toulhoat et Corgié
Akileos, 19€*

BD



C'est avec un réel plaisir que l'on retrouve ce duo de talentueux auteurs, trois ans après les Souvenirs de l'Empire de l'Atome. Tranchons net, L'Été Diabolik est un pur chef d'œuvre du neuvième art, excellent tant dans sa construction que dans sa narration et sa mise en image très stylisée. Le genre de petite perle dont seul le neuvième art peut accoucher...

Contrairement aux apparences, L'Été Diabolik n'est pas une BD, mais un roman... un roman carthartique et autobiographique écrit par Antoine Lafarge et édité non pas par Dargaud mais par les éditions Clairville... Dans ce livre édité en 1987, Antoine raconte cet étrange été 67 qui a vu sa vie basculer après un match de tennis... une crise de colère incongrue, un accident dramatique, un agent secret surgit du passé, une solide amitié, une jeune troublante américaine mythomane, la découverte des plaisirs charnels et des psychotropes, la disparition d'un père ... Ou comment le summer of love qui commençait pourtant sous les meilleurs auspices allait tourner au drame...

Le roman, est complété par une seconde partie où, suite à certains survenus il y a peu, l'auteur apporte un nouvel éclairage sur cet étrange et diabolique été...

On ne peut qu'être séduit par cette délicate mise en abîme du roman enchâssé dans l'album qui colle parfaitement avec l'aspect littéraire du récit, rapporté par son principal protagoniste... Le récit de cette bribe d'adolescence concocté par Thierry Smolderen est truffé de références, à commencer par le fumetti créé

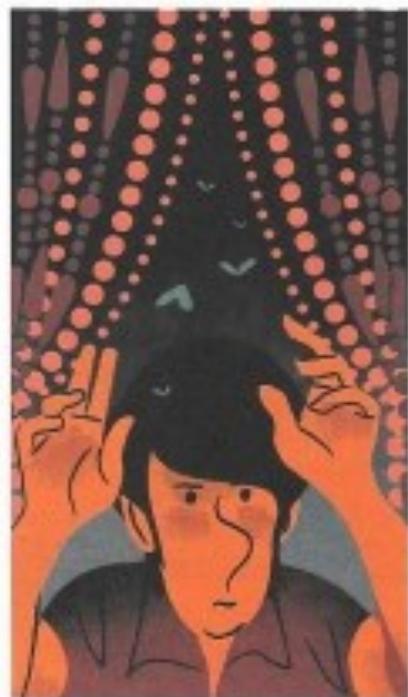
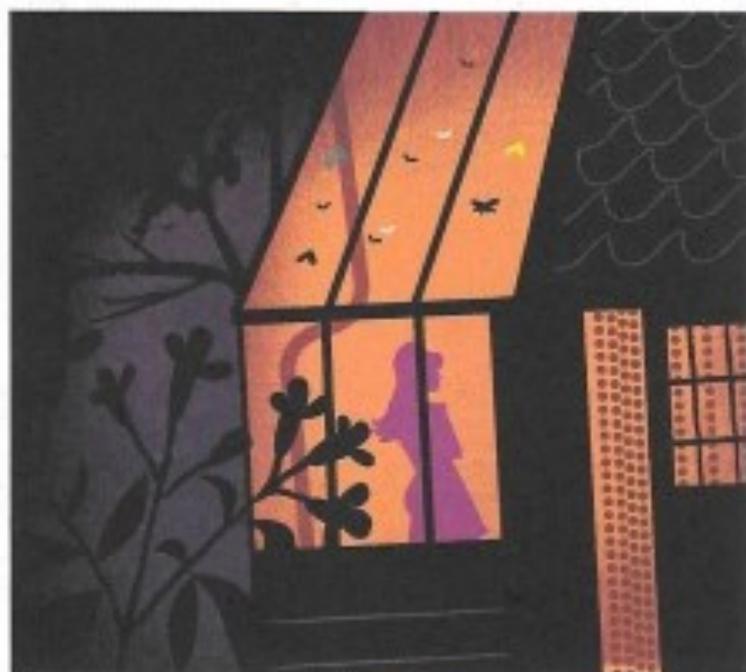
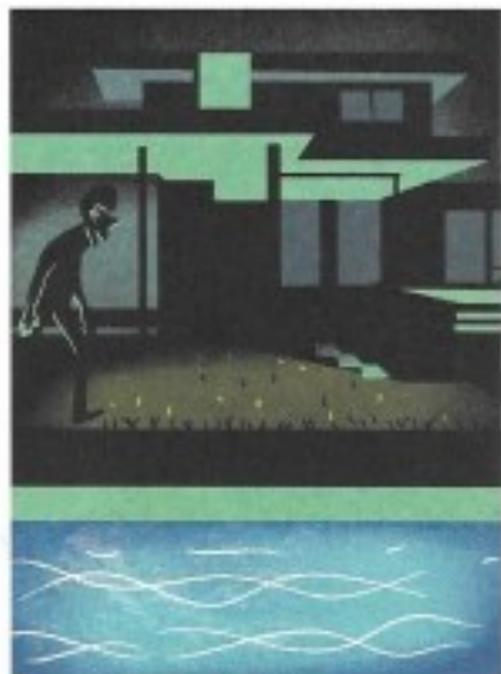
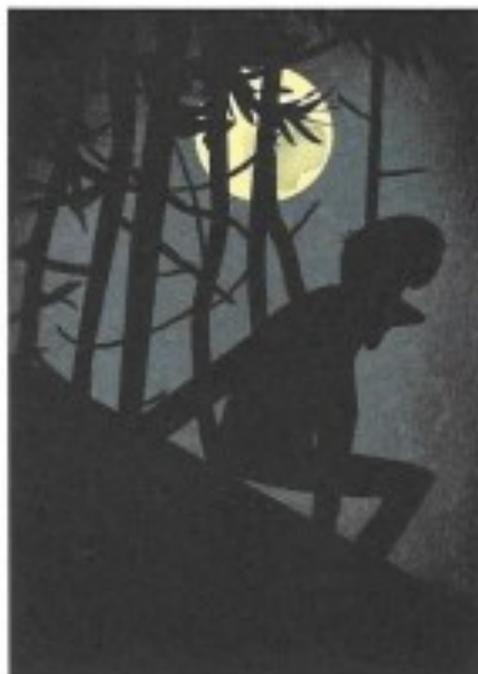
en 1962 par Angela et Luciana Giussani et qui donne le titre à l'album.

La lecture de l'album s'avère particulièrement ludique. Dans la première partie, le scénariste sème des indices diffus et éparses et les réorganise avec maestria dans une seconde partie courte mais dense, chacune des pièces du puzzle se trouvant alors parfaitement à sa place, formant un tout parfaitement cohérent... Ce faisant, il confère au lecteur la furieuse envie de relire l'album pour mieux appréhender la façon dont, par petites touches, ce diabolique scénariste nous a fait glisser imperceptiblement du roman autobiographique au récit d'espionnage...

Inspiré du travail de David Hockney, le dessin d'Alexandre Clérisse est comme de coutume de haute tenue. Élégant et stylisé, son trait confère un charme saisissant et une identité graphique forte à l'album. Il immerge avec un savoir-faire désarmant le lecteur dans cette époque pop et psychédélique, recomposant avec finesse le design et les architectures aux lignes épurées de la fin des années 60...

Mélangeant habilement les genres et les thèmes L'Été Diabolik est indéniablement l'un des albums les plus jubilatoire de ce début d'année.

Joliment et solidement charpenté, le scénario parfaitement maîtrisé de Thierry Smolderen mène le lecteur par le bout du nez alors que l'élégant et saisissant travail graphique d'Alexandre Clérisse achève de nous captiver... Gros coup de cœur de ce début d'année, l'album s'avère tout simplement incontournable...





Le western qui fait mal aux côtes

Santiago est sans nuls doutes la BD western la plus drôle depuis le Gus de Christophe Blain, le Lincoln de la Jouvray's team ou le Cactus de Nicolas Pothier ... Avec cette, hilarante parodie du genre, B-gnet signe un album jubilatoire et désopilant.

Santiago est le chef craint et redouté d'une joyeuse bande de pilleurs de banques, de détrousseurs de trains et de diligences, bref des bandits sans foi ni lois... Tout irait pour le mieux si les indiens cessaient de vouloir refourguer des napperons brodés à tous les outlaws qui passent, si Pablo ne passait pas son temps à perdre son colt et à prendre des bastos ou s'ils n'étaient pas quatre... Parce qu'une si une bande de hors la loi c'est mieux à plusieurs, y'a pas à dire, un nombre impair, ça casse l'esthétisme...

Heureusement, un cinquième desperado va rejoindre la bande... Le cinquième homme de la bande s'appelle Chico... Et c'est une femme...

Avec cet album totalement déjanté, l'irrésistible B-gnet signe un album réellement hilarant. Détournant avec un plaisir jubilatoire et communicatif les clichés du western sans qu'il soit besoin de lui poser un Colt 1849 Pocket canon de 6 pouces sur la tempe, il entraîne le lecteur sur les pistes poussiéreuses d'un grand ouest aussi mythique qu'absurde... Mexicains, tribu d'indiens fans de tissages, attaques en tous genre, poursuites endiablées, potences, tunique bleues, sièges, shérifs, adjoints, putes, vautours, famille Ingalls, parties de cartes, sierras et crampes d'estomacs (car si rire vaut un steack, ça fait aussi mal au bide) sont au programme de cet album joyeusement foutraque et totalement assumé...

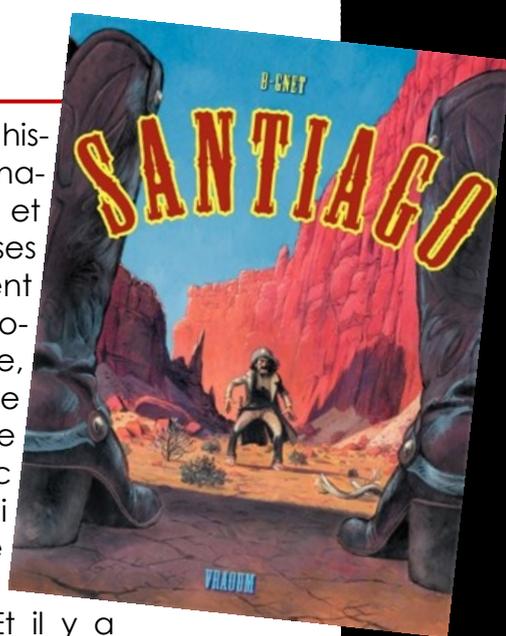
Dès les premières pages, générique d'un film en cinémascope avec musique et ambiance sonore et poussiéreuse, il plonge le lecteur dans le bain avant que le héros récupère de sa folle chevauchée en buvant un p'tit café (what else?)... L'album est

constitué de plusieurs histoires courtes dont chacune est percutante et efficace et qui, mises bout à bout, forment une grande histoire comique et débridée, drôle de la page de garde au quatrième de couverture, avec une couverture qui n'est pas en reste (Santiago vs santiago, le duel du siècle)... Et il y a cette fin, grinçante, ouvrant sur un nouveau générique qui boucle la boucle de façon savoureuse et mordante comme un crotale...

Son trait, léger, expressif et faussement sérieux immergent le lecteur dans cet ouest sauvage, violent et totalement azimuthé... Les dialogues totalement loufdingues de B-gnet sont finement ciselés, son sens de l'absurde et du comique de situation proprement irrésistibles (mention spéciale générique de la petite Maison dans la Prairie, pardon, dans les cactus, légèrement tronqué pour le coup)... D'ailleurs, pourquoi y résister? Et si l'auteur travaille pour une foultitude de magazines d'humour caustique (de Mauvais Esprit en passant par Psykopat, de Fluide Glacial à Aaaarg), ce n'est pas pour rien! Il est doué, le bougre!

B-gnet oblige, Santiago est un album totalement azimuthé et joyeusement foutraque qui vous fera passer un très agréable moment pour peu que vous soyez amateur de western et d'humour drôle... Typiquement le genre de livre qu'on ne peut lire sans être secoué de rire, tel un bison des plaines épileptique (private joke)...

Si on achève bien les chevaux, je vous le dis compañeros, Santiago est indéniablement le western le plus rôle à l'ouest du Pecos...





Wilfrid Lupano nous entraîne une nouvelle fois au cœur de la Commune de Paris à travers le destin d'une femme du peuple qui prit les armes pour régler ses comptes avec la société et donner corps à sa colère et à sa rancœur...

Le colonel Jeaujard est de retour d'Afrique, remportant de nombreux trophée de chasse... Si Marie, leur servante, est

impressionnée, leur fille, Eugénie Jeaujard n'en a cure... Pour échapper à l'effervescence familiale, elle se rend à la librairie, où Edouard, jeune et beau relieur, lui donne à lire des textes signés Thoreau, Proudhon ou Bakounine, cachés dans des reliures d'ouvrages plus recommandables pour une jeune fille de bonne famille... Eugénie tombe enceinte et Edouard, décidé à assumer ses actes, s'empresse de demander la main de la belle jeune femme à son père... Le colonel le rejette comme un malpropre et fait entrer de force Eugénie au couvent...

Les années passent. La Commune est proclamée et Marie est sur les barricades et participe à la réquisition du couvent de Picpus... Là, dans les entrailles du bâtiment, elle retrouve Eugénie, enfermée comme une bête dans une geôle sordide, la raison l'ayant abandonné...

Dans le Paris insurrectionnel, les armes à la main, elle est bien décidée à faire payer chèrement aux oppresseurs d'hier et tout particulièrement à ceux qui ont causé la folie de celle qui lui accorda son amitié, libérant une colère et une rancœur trop longtemps contenue...

Avec cette trilogie, Wilfrid Lupano ne cherche pas à faire œuvre d'historien, mais à montrer comment trois femmes ont vécu cette parenthèse révolutionnaire qui n'a duré que trois petits mois mais qui marqua profondément les esprits... Si la Commune mit en œuvre de nombreuses idées socialistes, elle fit globalement peu cas des femmes... Pourtant, une fois encore, comme cela fut le cas lors des révolutions de 1789, 1830 et 1848, le combat des femmes rejoint celui des ouvriers, de façon sans cesse plus appuyé, marquant l'entrée fracassante des femmes en politique... Désireuses de poser les bases d'une nouvelle société où elles auraient leur mot à dire, elles contribuèrent à faire vaciller les bases d'une société conservatrice et patriarcale...

Si chacun des albums peut se lire séparément, mis bout à bout, ils forment une fresque saisissante, montrant comment des femmes de tout âge et de

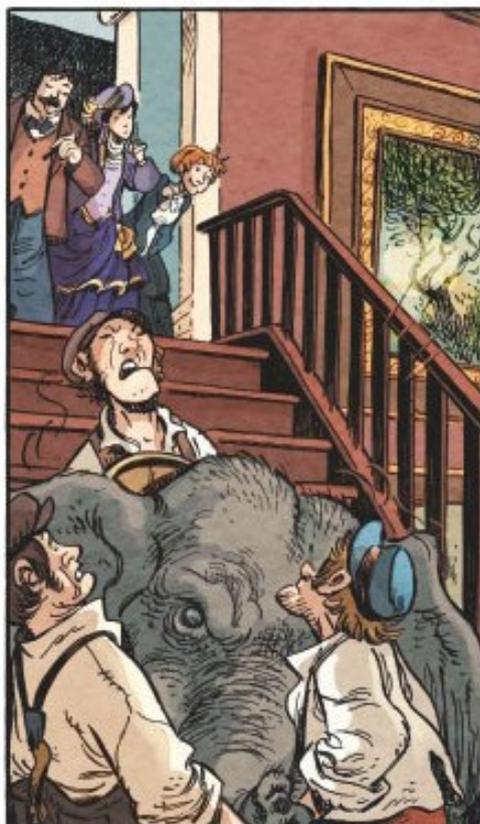
toutes conditions ont pu prendre les armes pour défendre une utopie socialiste où l'égalité ne serait pas un vain mot. Les éléphants rouges, l'Aristocrate Fantôme et Nous ne dirons rien de leurs femmes forment donc une histoire chorale, qui mélange les personnages dans un chassé-croisé finement orchestré par un Wilfrid Lupano comme toujours très inspiré. Sur les barricades, on recroise donc Victorine, la petite fille rêveuse, et Élisabeth Dmitrieff, la militante engagée alors que Marie, animée par une colère et une haine farouche, va se lancer dans une fuite en avant qui ne pourra que s'achever tragiquement... Les dernières planches de l'album qui retranscrivent fidèlement le discours tenu par le professeur Louis Bergeret lors du procès de communardes, sont tout à la fois glaçantes et édifiantes, dénonçant avec ferveur le sort peu enviable réservé aux femmes... L'album se referme sur une phrase abjecte et lapidaire d'Alexandre Dumas Fils dont un extrait a donné son nom à ce présent album...

Avec son dessin généreux, Xavier Fourquemin atténue quelque peu la noirceur du récit. Son trait, formidablement expressif, n'en est que plus efficace pour donner à voir les sentiments qui s'emparent de Marie lorsqu'elle découvre les souffrances endurées par Eugénie... Avec un talent évident, il redonne vie à cette époque troublée de façon convaincante, esquissant un Paris insurrectionnel foisonnant de détails, alors que ses planches sont joliment mises en valeur par le travail subtil de colorisation d'Anouk Bell...

Depuis la semaine sanglante qui sonna le glas de la commune, près de 150 ans se sont écoulés. Durant ces décennies, la condition féminine n'a cessé de progresser, sans parvenir pour l'heure à une juste égalité entre hommes et femmes. Marie, Élisabeth ou Victorine reprirent le flambeau allumé par Olympe de Gouges ou Anne-Josèphe Théroigne de Méricourt, avant de le céder à d'autres, qui continuèrent la lutte...

Avec cette trilogie passionnante, Wilfrid Lupano et ses complices dessinateurs braquent les projecteurs sur ces femmes, célèbres ou anonymes, qui ont versé leur sang pour bâtir une société plus juste où « égalité » ne serait pas un vain mot...

Subtilement mis en scène par Xavier Fourquemin dont le travail ne cesse de nous enchainer depuis le premier tome d'Alban, ce scénario parfaitement maîtrisé de Wilfrid Lupano clôture de façon magistrale cette formidable histoire chorale, salutaire et édifiante, qui se déroule en mage d'une histoire méconnue car peu ou pas enseignée à l'école... Pen-serez-vous, le peuple qui prend les armes pour combattre un gouvernement inique, ça fait désordre!





POURRIÈRE
SONT LES
VIRAGES, MAIS
C'EST LA SORTIE
DES BARRIÈRES...



VEUILLEZ
ME
SUIVRE !



AVEZ-VOUS
FAIT BON
VOYAGE HERR
DOKTOR ?

EXÉCRABLE, ET VOUS
SAVEZ QUE JE RISQUE
GRAND EN REVENANT
EN EUROPE !

L'AFFAIRE
EST GÉ-
REUSE...



NOUS NE CONVOQUONS JAMAIS L'UN
DE NOS MEMBRES À LA LÉGÈRE. VOTRE
PRÉSENCE EST INDISPENSABLE.



VOUS ALLEZ ÊTRE
RECU PAR LE RESPON-
SABLE DE LA SÉCU-
RITÉ, LE COMMANDANT
CLEMENS. IL FERA LE
POINT DE LA SITUATION
AVEC VOUS

MAIS... JE DEVAIS
RENCONTRER
LE COMTE VON
WÖSCHTEN EN
PERSONNE, PAS
UN OFFICIER
SUBALTERNE !



SON EXCELLENCE EST EN TOSCANE
POUR RÉGLER LES DERNIERS DÉTAILS
DE L'OPÉRATION « NIBELÜNGEN »

L'OPÉRATION
« NIBELÜNG... »

VOUS LE
REJOINDEZ
D'ICI QUELQUES
JOURS !



AH BIEN...
MAIS, MAIS ?!

HEIN
GOTT !



DOCTEUR
FRANZIS-
CUS, ENFIN VOUS
VOILÀ !



NOUS
VOUS
ATTEN-
DIONS
AVEC IMPRÉ-
TENCE !!



SOYEZ LE BIENVU
AU CENTRE DE
PLANIFICATION
DU KRÉIS !



OO... COMMENT, LE...
NOTRE FUHRER EST ICI ?!

Hitler dans un jeu de quilles

Près de 7 ans après la savoureuse Théorie du chaos, Kaplan et Masson reprennent du service, pour notre plus grand plaisir, avec aux commandes en solo un Jean-Christophe Thibert particulièrement inspiré... C'est d'abord l'excellente couverture de l'album qui attire l'œil, à la fois dynamique et totalement impromptue... Puis c'est le titre qui accroche le regard, forçant à le lire plusieurs fois... « Sauver Hitler »... Quelle idée saugrenue... Sur-tout que les faits se déroulant en 58, les cendres du dictateur avait largement eu le temps de refroidir... Et s'il eut été difficile de le (re)tuer en 58, le sauver serait tout aussi improbable!

Mais imaginons un seul instant qu'il soit parvenu à berner tout le monde dans son bunker, avec un faux suicide (mais un vrai cadavre) et qu'il coulerait des jours paisibles à Venise... Imaginez à présent que les services secrets des deux grands blocs de la Guerre Froide aient eu vent de l'affaire... Ajoutez à cela une poignée de nazis nostalgiques du troisième Reich et vous obtenez un mélange détonnant... Maintenant, ajoutez à cela une formidable affaire d'enfumage monté par les services secrets français, un leurre destiné à mettre à bas un réseau d'anciens nazis et vous obtenez un scénario audacieux, totalement barré et pas piqué des hannetons...

1858. Le colonel Kaplan fait appel à Nathan Masson et Watanabé Sensei pour une mission peu orthodoxe : ils doivent se rendre sans tarder à Rome pour sauver Hitler... ou plutôt sa doublure, Jules Lantier, germanophone distingué et quasi sosie du charismatique et inquiétant leader du Reich... Jouant depuis deux ans les appâts, il devient la cible de la CIA et du KGB qui espère bien accrocher Hitler à leurs tableaux de chasse... Les ruelles de Rome vont rapidement devenir un joyeux bordel pour une nouvelle mission particulièrement explosive et mouvementée...

C'est peu dire que cet album nous a enthousiasmé. Il se dévore d'une traite, tant pour sa qualité d'écriture et la richesse de ses dialogues que le dessin remarquable de maîtrise rehaussé par des couleurs délicieusement désuètes qui ancrent le récit dans les années 50.

Tout d'abord, l'idée même de lire les nouvelles aventures de ces deux iconoclastes agents du SDECE (Service de documentation extérieure et de contre-espionnage) ne pouvait que susciter chez nous un plus vif intérêt tant le premier opus de la série s'avérait original, savoureux, et parfaitement maîtrisé... Mais après sept années, nous nous étions fait une raison...

Fort heureusement Jean-Christophe Thibert a repris le scénario de Didier Convard avec un incroyable talent... Si le premier tome était indéniablement brillant, le second est tout simplement génial... L'histoire démarre sur les chapeaux de roues et c'est sur un rythme plus endiablé encore qu'elle se poursuit. Les dialogues sont truculents à souhaits, truffés de répar-

tis cinglantes, et le scénariste fait montre d'un sens du comique de situation absolument irrésistible.

Son dessin est formidablement dynamique faisant incontestablement de Thibert un des maîtres de la ligne claire sur qui il fait souffler un rafraîchissant vent de modernité... Si sens du cadrage et sa parfaite maîtrise du mouvement font merveille dans les scènes calmes, elles s'avèrent plus impressionnantes encore dans les scènes d'action échevelées... La fusillade de l'Hôtel Pieve restera sans contestes dans les annales comme l'une des plus déjantées du neuvième art, de même que cette course poursuite costumée totalement incongrue...

Jean-Christophe Thibert semble prendre un plaisir jubilatoire et communicatif à mettre en scène une galerie de personnages particulièrement soignée, avec des trognes incroyablement expressives... Telle celle de Jules Lantier, Hitler malgré lui qui n'en peut plus de servir de cible à tous les espions qui gravitent autour de lui...

Et que dire de la couleur sobre et élégante de Pixel Vengeur qui cadre parfaitement à l'ambiance et à l'époque du récit?

Le soin apporté au détails est saisissant, plongeant littéralement le lecteur dans l'ambiance délicieusement rétro de la fin des années 50. Rien ne semble avoir été laissé au hasard et sans doute a-t-il fallu de longues recherches iconographiques pour recréer fidèlement décors et costumes d'époque...

Il faut tuer Hitler est un album truculent en tous points jubilatoire. Porté par un scénario dynamique et totalement barré, improbable mélange de de Lautner et de Blake Edwards, des dialogues finement travaillés et une galerie de personnages truculents, il est pour nous l'un des albums incontournables de ce premier trimestre...

Ceux qui ont lu et (forcément!) apprécié le premier opus de la série se rueront se ruer sans tarder sur ce second tome, meilleur encore que le premier qui, pourtant, plaçait déjà la barre haute... Nous ne pouvons que conseiller aux retardataires d'enfourcher leur vespa et de rouler à toute blinde vers la librairie la plus proche de leur domicile pour de découvrir le formidable travail de cet auteur trop rare au talent saisissant... Un des gros coups de cœur de ce début d'année...



BD

*Il faut tuer Hitler, de Jean-Christophe Thibert
Glénat, 13€90*



C'est toujours avec un réel plaisir qu'on ouvre un livre signé Cyril Bonin... Dès son premier album, nous avons été séduits par son style élégant et épuré... et force est de reconnaître que les histoires qu'ils signent et met en scène, souvent teinté d'une subtile pointe de fantastique, ont cette même élégance... the time before ne fait pas exception...

New York, 1958. N'écoutant que son courage, le jeune photographe Walter Benedict vient en aide à un vieux vendeur à la sauvette agressé par trois malfrats. Pour le remercier, le vieillard lui fait don d'un talisman qui lui permettrait de réussir sa vie... Incrédule, Walter va néanmoins se rendre à l'évidence : l'objet est doté du pouvoir de voyager dans le passé. Il suffit de penser à un moment de sa vie pour y revenir et tenter de corriger une éventuelle fausse route...

Grâce à cet étrange artefact, Walter a le temps nécessaire pour se composer une vie rêvée... Enchaîner les conquêtes, devenir un photographe reconnu et réputé, corriger ses erreurs est désormais à sa portée... Mais un jour, après un grave accident qui le laisse handicapé, il rencontre l'amour et a la furieuse impression que sa vie commence vraiment en cet instant... Mais la tentation d'utiliser à nouveau le talisman du vieil homme devient peu à peu irrésistible...

Qui n'a pas rêvé de revenir en arrière, de modifier un de ces choix qui conditionne une vie? Et si choisir, c'est renoncer, qui n'a pas caressé le rêve de pouvoir vivre l'ensemble des possibles et de choisir le destin le plus favorable, la vie la plus douce? C'est cette opportunité qui est offerte au jeune Walter Benedict avec le don en apparence anodin de cet étrange vieillard...

Mais si l'idée a effleuré tout un chacun, force est de reconnaître que Cyril Bonin l'exploite avec un talent saisissant, tissant un récit aussi passionnant que remarquablement bien construit... On se laisse entraîner par son histoire captivante mise en scène et en image avec cette élégance qui le caractérise. La thématique du voyage dans le temps qui évoque le Voyageur Imprudent de Barjavel laissait augurer une fin tragique où, à trop vouloir rêver sa vie, Walter allait finir par la perdre... Mais l'auteur prend le lecteur à contrepied, l'entraînant bien loin des sentiers battus, pour un final beau et poignant... Rien ne semble avoir été laissé au hasard et, lorsque se referme l'album, chaque pièce du formidable puzzle narratif concocté par l'auteur est parfaitement à sa place...

Le dessin est comme de coutume plein de charmes et d'élégance. Avec son style inimitable, des couleurs «technicolor» et une mise en scène résolument cinématographique portée par un découpage parfaitement maîtrisé, Cyril Bonin nous entraîne avec aisance dans le New-York des années 60... Quant à la couverture, inspirée des affiches des années 50, elle est une fois de plus magnifique et intrigante...

The time before est un récit superbement orchestré et magnifiquement mis en scène par un auteur particulièrement talentueux.

Cyril Bonin s'empare d'un thème universel pour tisser une histoire solidement charpentée qui, avec finesse et subtilité, entraîne le lecteur loin des sentiers battus... On suit avec plaisir les multiples bribes de vie de Walter Benedict, qui sont autant de tentatives de créer une vie idéale et on ne peut que tomber sous le charme de cette histoire envoûtante...

The time before est un album sensible et touchant, un petit bijou du neuvième art à ne manquer sous aucun prétexte...

IL EST PRESQUE MINUIT LORSQUE WALTER SORT DU YELLOW CAB QUI LE DÉPOSE DEVANT SON IMMEUBLE DANS GREENWICH VILLAGE.



DANS LA JOURNÉE, IL FAIT CÉRUD, LES GENS SONT PRESSÉS, ILS PASSENT SANS ME VOIR... TANDIS QUE LE SOIR, JE PEUX CAPTER LEUR ATTENTION.



BONSOIR, VOUS TRAVILLEZ BIEN TARD...!

IL N'Y A PAS D'HEURE POUR LES AFFAIRES.



MAÏS LA RUE EST DÉSERTE.

PAS TOUT À FAÏT PUISQUE VOUS ÊTES LÀ.



ET QU'EST-CE QUE VOUS VENDEZ ?



CRAVATES, MONTRES, BROSSES À DENTS, CIRAGE... J'AI TOUT CE QU'IL VOUS FAÏT.



JE N'AI BESOÏN DE RIEN, MAÏS MERCI QUAND MÊME. ALLEZ, BONNE NUIT !



JE L'AI LU ET RELU, TENTANT DE TROUVER ENTRE SES LIGNES UN DÉBUT DE RÉPONSE À LA PLUS GRANDE DES QUESTIONS...



QU'EST-CE QUE MOURIR ?...

NOUS VIVONS DANS UN MONDE QUI REFUSE DE REGARDER CETTE QUESTION EN FACE.



L'ANCIEN ÉGYPTIEN, LUI, ÉTAIT OBSÉDÉ PAR CE GRAND MYSTÈRE. IMAGINEZ, UNE CIVILISATION TOUT ENTIÈRE HABITÉE PAR UNE TELLE SOIF D'ABSOLU ET D'ÉTERNITÉ !

VOYEZ TOUT CE QUELLE NOUS A LAISSÉ : DES TEMPLES, DES TOMBEAUX, DES MAUSOLÉES... UN LINCEUL DE PIERRE JÉTÉ SUR LES BERGES DU NIL !



DES VESTIGES MAGNIFIQUES, JE VOUS L'ACCORDE. DE BIEN BELLES PHOTOS POUR LES TOURISTES...

AH, DOCTEUR, NE RÉDUISEZ PAS LA PORTÉE MÉTAPHYSIQUE DE TOUTES CES MERVEILLES À UNE DIMENSION AUSSI... TRIVIALE !



OUVREZ DONC VOTRE CŒUR, TENDEZ L'OREILLE ! ET VOUS ENTENDREZ PEUT-ÊTRE, VENU DU FOND DES ÂGES...

... LE MURMURE DES DIEUX !

les forces de l'esprit

Connus pour ses polars nerveux et ses thrillers inquiétants, on n'attendait pas Joël Callède dans ce registre plus mystique... Mais il suffit de se lancer dans la lecture de l'album pour comprendre qu'il maîtrise parfaitement son sujet...

Arrivé au crépuscule de sa vie, François Mitterrand est confronté à son passé... Harassé par la maladie qui le ronge, il va s'interroger jusqu'au bout sur sa vie, invoquant les figures du passé et esquissant les contours d'un homme érudit, complexe et ambigu, animé par un profond mysticisme...

Difficile de ne pas être interpellé par cette couverture présentant l'ancien président accompagné d'Anubis, dieu égyptien chargé de peser l'âme des morts...

L'album s'ouvre le jour de Noël, à Assouan, en Egypte... Accompagné d'Anne et Mazarine Pingeot et du docteur Jean-Pierre Tarot, l'ancien président sait sa fin proche et semble prêt à l'affronter... A l'heure de mourir, un homme revit dit-on son passé... Guidé par Anubis, il va convoquer les fantômes du passé...

Deux figures de l'histoire de France tout d'abord, Jean Jaurès et Jean Moulin auxquels il avait rendu hommage le jour de son investiture (le troisième étant Victor Schœlcher, qui fit abolir l'esclavage) ... La rencontre est lourde et intense, renvoyant François Mitterrand vers la maladie qui va l'emporter... Puis, Anubis va le confronter à ses ambiguïtés... La peine de mort qu'il soutint dans sa jeunesse et abolit devenu président... Les choix contestables fait durant l'occupation... Un moment fort et intense qui le met devant ses apparentes contradictions... Puis viennent les zones d'ombres dont le suicide de François de Grossouvre qui fit, à juste titre couler beaucoup d'encre... Et pour finir un dialogue imaginaire entre lui et Marie de Hennezel dont il préfaça le livre, la mort intime...

Chacune de ces visions se referme avec l'ombre qui gagne, laissant Mitterrand, l'air grave, tourmenté... Entre chacune d'elle, quelques bribes de vies et de conversations, avec Danielle Gouze, Anne Pingeot ou son médecin... L'occasion d'aborder certains pans de sa vie au travers les yeux de ces personnages qui l'ont partagé, tel ce moment intense et chargé de symboles où il prit la main du chancelier Helmut Kohl devant l'ossuaire de Douaumont... Sont évoqué Mazarine bien sûr, ses deux fils et Pascal, son premier enfant décédé en bas âge...

Mitterrand Requiem est un album atypique et passionnant qui, sous un angle audacieux, parle de la mort, du pouvoir de l'esprit, et qui aborde sans fards et avec subtilité ce personnage ambigu, érudit et mystique que fut François Mitterrand...

On n'attendait pas Joël Callède dans un registre aussi mystique qu'intimiste... Mais l'album, solidement documenté, s'avère être passionnant et envoûtant, esquissant le portrait d'un homme complexe, entre ombre et lumière...



Santiago, de B-gnet
Vraoum, 15€

BD

Olorum morte narratur flebilis cantus

Après un premier tome époustouflant, Emmanuel Herzet, Xavier Dorison et Cédric Babouche nous livrent la conclusion de leur récit historique qui parle du destin de cette poignée de soldats qui décidèrent de désertre pour porter un message aux députés...

Contrairement à ce que pense leur hiérarchie, le lieutenant Katzinski et ses hommes ne sont pas des lâches. Ecoeuré par l'incompétence criminelle de leurs supérieurs, ils ont décidé de désertre, par pour fuir les combats, mais pour aller porter à la chambre des députés la pétition de la côte 108, dénonçant la folie du général Nivelles. Ce ne sont pas des héros, juste des hommes, avec leurs forces et leurs faiblesses, des hommes qui s'accrochent au fol espoir d'être écouté et entendu, tout en sachant au fond d'eux l'issue fatale de leur combat...

Emmanuel Herzet et Xavier Dorison signent avec ce diptyque un récit plein d'humanité. Au travers le destin fracassé de cette poignée de soldat qui se sacrifie pour faire éclater leur vérité, il rouvre une page sombre de notre histoire, celle qui, après trois ans de conflits meurtriers dans la boue des tranchées, vit des mutins refuser d'exécuter les ordres insensés de leurs supérieurs. Portant les stigmates de la guerre sur son visage, le commandant Morvan traquant impitoyablement les mutins qu'il considère comme des lâches et de vulgaires déserteurs est une némésis particulièrement convaincante...

Difficile de rester insensible à cette histoire rythmée qui prend le temps de développer des personnages riches et denses et de ménager une parenthèse presque poétique, comme un havre de paix avant que la tempête ne se déchaîne... Chacun des protagonistes porte en lui sa part d'ombre et de lumière, qu'ils soient mus par le sens du devoir, leur instinct de survie ou le sentiment de servir une juste cause, de celle qui vaut qu'on lui sacrifie sa vie... Par leur profonde humanité, chacun d'entre eux s'avère attachant et leur

destin souvent tragique particulièrement bouleversant...

Le dessin de Cédric Babouche est formidable de dynamisme. Grand admirateur de Miyazaki (comment ne pas l'être?), le dessinateur emprunte au manga ses visages expressifs et délicieusement caricaturaux, faisant naître une incroyable émotion qu'il distille à la pointe de ses pinceaux et qui donne toute leur humanité aux personnages et toute sa force au récit... Son trait nerveux et son sens du mouvement virtuose impulsent une vivacité saisissante à ses planches alors que ses aquarelles éclairent chacune des scènes d'une lumière savamment travaillée qui souligne à merveille le propos. Son travail est tout simplement magnifique et d'autant plus impressionnant qu'il signait avec Déjà morts demain, premier tome du Chant du Cygne, son tout premier album...

Lancé dans cette folle course en avant, le lieutenant Katzinski et ses hommes ne demandaient pas grand-chose... Qu'un seul les entende aurait suffi à donner un sens à leur combat... Mais les dés étaient pipés : c'est la politique qui gouverne, pas l'héroïsme... Pourtant, le sacrifice de ces hommes, qui étaient tout sauf des lâches, leur a permis de redresser la tête et de prendre en main leur destin, avant leur dernier chant, leur chant du cygne...

Ce dyptique rend hommage à tous ces hommes longtemps oubliés par l'Histoire et qui ont, avec leurs maigres moyens, tenté de dénoncer l'incompétence et l'aveuglement de l'Etat-Major qui envoyait au casse-pipe des milliers de soldats sans réels enjeux stratégiques...

Le Chant du Cygne fait indéniablement partie de ces albums, superbes, qui vous rappellent pourquoi vous aimez la bande-dessinée...

... IL SUFFIT DE LES CUEILLIR.

C'EST FOUTU !
ELLE NE REDÉMARRERA PAS.
LE RADIATEUR A PRIS UNE BALLE.

PARFAIT ! NOUS V'LÀ À PINCES
MAINTENANT, LA NUIT VA TOMBER
DANS DEUX HEURES ET CES
CORNAINDS SONT INTROUVABLES !

BORDEL DE DIABLE
À QUEUE !!

JE LEUR AI POURTANT BIEN DIT !
"RENDEZ-VOUS À LA MÊME CLAIRIÈRE
QU'AU BIVOUAC D'IL Y A UN MOIS" !!
C'ÉTAIT PAS COMPLIQUÉ QUAND MÊME !



ÇA VA PAS,
NON !!!
CONTINUEZ À BEUGLER
COMME CA ET VOUS ALLEZ
AMEUTER TOUS LES
GENDARMES DE LA RÉGION !



VOUS VOULEZ PAS
UNE FUSÉE ÉCLAIRANTE
TANT QU'ON Y EST ?

C'ÉTAIT DANGEREUX DE RESTER EN
TERRAIN DÉCOUVERT, ILS ONT
DÛ SE PLANQUER PLUS LOIN,
DANS LES SOUS-BOIS.



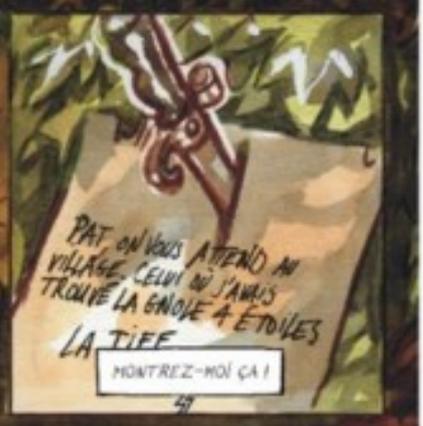
ILS ONT PEUT-ÊTRE REPÉRÉ DES
GENDARMES EN VOIE DE
RECRUTEMENT.

AH, LES CONS !!!

DITES-MOI QUE JE RÊVE !
REGARDEZ-MOI ÇA !

LE ROI DES CONS ET
TOUTE SA COUR !

C'EST PLUS FORT QUE VOUS !
VOUS NE POUVEZ PAS VOUS
EMPÊCHER DE JURER !!!



PAT ON VOUS ATTEND AU
VILLAGE, CELUI QU'J'AI MIS
TROUVE LA GNOUE À ÉTOILES
LA TIFF

MONTRÉZ-MOI ÇA !

AH, LES CONS !..

LES CONS !!!



AH ! VOUS VOYEZ ?
VOUS VOUS Y METTEZ AUSSI..



Le temps qu'il reste

Signé Chloé Vollmer-Lo et Carole Maurel, *L'Apocalypse selon Magda* est un album bouleversant de justesse et d'authenticité.

L'apocalypse annoncée il y a un an n'aura finalement pas lieu. Mais alors que tous sont transportés par un puissant sentiment de joie et d'allégresse, Magda, à la veille de ses 14 ans, est dévastée... Difficile de comprendre le désarroi de cet ado qui a pourtant à nouveau la vie devant elle...

Pour le comprendre, il faut remonter une année en arrière, au jour ou l'annonce de la fin de l'humanité et que le compte à rebours s'est enclenché, égrainant les jours qui la sépare de la mort... Magda décide alors de mourir sans regret, de vivre pleinement ces 365 jours avant la fin du monde...

Que feriez si vous connaissiez la date exacte de votre mort? Pire, si vous connaissiez la date exacte de la fin de l'humanité? Du haut de ses treize ans, Magda apprend soudainement que son existence à peine esquissée touche déjà à sa fin. A l'âge où l'on amorce sa mue vers l'âge adulte, Magda va n'avoir qu'une année pour le devenir avant de disparaître... D'abord timide et réservée, l'approche de la fin des temps va la révéler à elle-même. Poussée par ce sentiment d'urgence, elle va tout oser, embrasser, aimer, s'affranchir de la tutelle des adultes, tenter des expériences pour en connaître le goût et l'ivresse, vivre sa vie en raccourci, sans se soucier des conséquences...

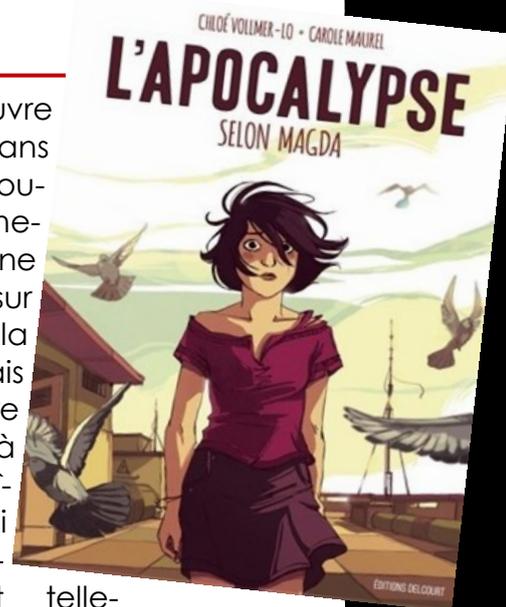
Avec une rare justesse, Chloé Vollmer-Lo décortique la violence des émotions qui animent les ados, écartelés entre l'enfance et le monde des adultes, le contexte de fin du monde annoncé ne faisant qu'exacerber leurs sentiments, alors que le monde perd peu à peu ses repères... C'est beau, fort, poignant et bouleversant et la fin, tragiquement logique, s'avère tout à la fois triste et belle, éclairant d'un jour nouveau titre de l'album...

Le flashforward qui ouvre l'album le place dans une perspective savoureuse. Par ce truchement, le lecteur ne s'interrogera pas sur l'arrivée ou non de la fin de l'humanité, mais cherchera à connaître la jeune Magda et à comprendre l'enchaînement de faits qui l'on conduit à sa réaction étrangement tellement décalée dans l'euphorie ambiante... Alors que le compte à rebours égraine les jours qui nous séparent de la fin du monde, la scénariste dépeint avec réalisme la façon dont les gens abordent cette fin annoncée, tant d'un point de vue sociétal qu'individuel.

Le dessin semi-réaliste de Carole Maurel est une petite merveille d'élégance et de précision. Son trait épuré campe avec talent les personnages de l'histoire, à commencer par celui de Magda qu'elle met en scène avec tant de justesse qu'il est difficile de ne pas s'identifier à elle et de ressentir les troubles qui l'animent... On appréciera la mise en couleur, sobre, intimiste et pleine de finesse et la façon dont elles retranscrivent les saisons qui rythme le récit...

Porté par un dessin plein d'élégance, cette Apocalypse selon Magda est un récit poignant, sensible, intimiste d'une rare justesse. C'est peu dire que ce premier album de Chloé Vollmer-Lo est un petit bijou de simplicité et d'inventivité qui décrit avec précision les états d'âme d'une adolescente désireuse de vivre pleinement le peu de temps qu'il lui reste...

Un album grand public bouleversant de réalisme qui nous rappelle, pour paraphraser Wilde, combien il est important de vivre et non de se contenter d'exister...



Un pilote inquiétant et enthousiasmant

Premier tome de la nouvelle série de Mathieu Reynès (Alter ego, La Mémoire de l'eau, La Peur géante, Sexy Gun...), Memento nous conte l'histoire d'une jeune et séduisante jeune femme amnésique semblant dotée de bien étranges pouvoirs...

Lorsqu'elle se réveille, dans une cave allongée sur un lit, une adolescente semble souffrir d'amnésie. Elle ne sait ni qui elle est ni ce qu'elle fait là... Un géant austère et mystérieux s'occupe d'elle... A moins qu'elle ne soit séquestrée et qu'il ne soit son geôlier...

D'étranges voies semblent lui parler et la connaître et elle se découvre dotée du don de télékinésie, pouvoir qui lui semble à la fois surprenant et étrangement familier... Aux dires de Nita, son hôte, elle est ici en sécurité, protégée d'un danger inquiétant qui plane sur elle... Mais, privée de mémoire, elle ne sait si elle doit ou non lui accorder sa confiance...

Mathieu Reynès immerge le lecteur dans un récit pour le moins déroutant avec une redoutable efficacité... Il y a d'abord cet étrange prologue qui ne semble avoir ni queue ni tête, décrivant l'espace de deux planches un univers d'« antique-fantasy » avant d'amorcer un second prologue censé se dérouler 4000 ans plus tard, dans un univers qui semble contemporain au nôtre... Avec cette double introduction aussi déroutante qu'intrigante, le scénariste-dessinateur ferre le lecteur de façon convaincante... Puis vient l'histoire proprement dite, avec ces premières planches superbement découpées qui distille d'emblée un sentiment d'angoisse saisissant...

Avec malice, Mathieu Reynès joue avec les nerfs du lecteur, lui donnant à voir et à res-

sentir les doutes et le désarroi d'Harmony... Ce dernier découvre la situation de l'héroïne en même temps qu'elle et se sent, tout comme elle, pris dans la nasse alors que s'amorce un huis clos particulièrement oppressant...

L'auteur prend le temps de poser son intrigue et ses personnages, soignant tout particulièrement l'atmosphère lourde et inquiétante qui baigne son récit et laissant le lecteur dans le doute sur la nature des événements qui se déroule et les réelles motivations des personnages qui entourent Harmony... Et puis tout s'emballé soudain pour finir sur un rythme échevelé et un cliffhanger une fois encore déroutant...

Graphiquement, c'est d'abord le découpage précis et les cadrages résolument cinématographiques qui immergent le lecteur au cœur de l'histoire alors que les scènes muettes renforcent de manière saisissante le climax de l'album... Rien ne semble être laissé au hasard tant la narration s'avère d'une rare efficacité. Et le trait semi réaliste du dessinateur, rehaussé par un encrage épais et une mise en couleur soignée, confère à l'album une identité forte...

Memento inaugure une série qui semble parfaitement maîtrisée, tant narrativement que graphiquement. On referme l'album totalement envouté par cette histoire pleine de mystères et de zones d'ombres, avec l'impression persistante d'avoir visionné le pilote d'une série TV ambitieuse et prometteuse qui ne laisse pourtant voir que la partie émergée de l'iceberg...

Impression renforcée par l'écoute de B.O. de l'album composé par Thomas Kubler et qui accentuent l'immersion du lecteur dans l'univers enthousiasmant et inquiétant esquissé par Mathieu Reynès...

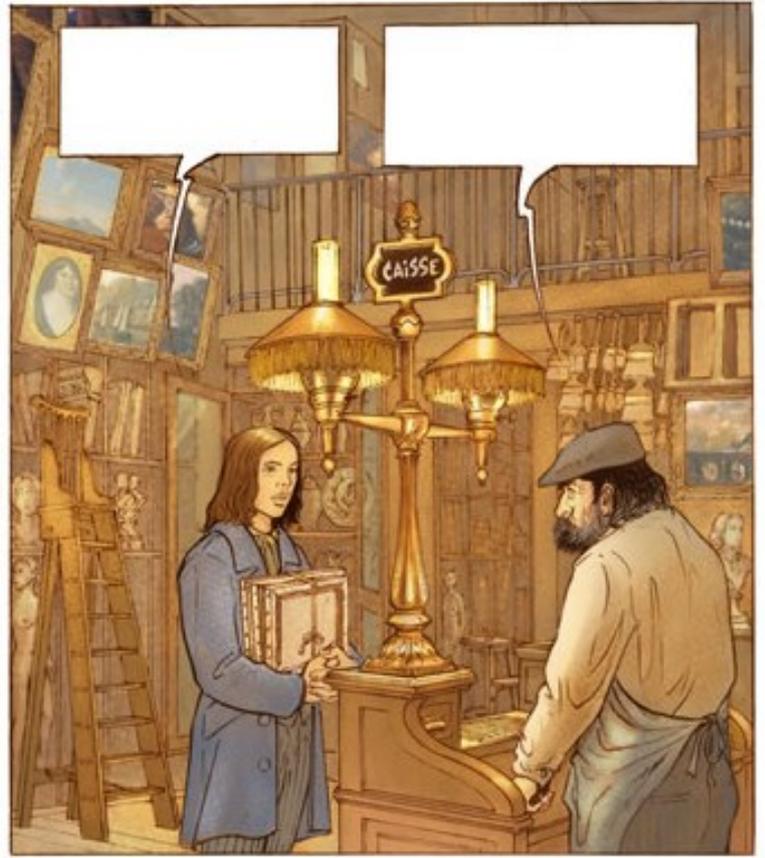
Nous brûlons d'impatience de lire la suite, en espérant qu'elle soit à la hauteur des promesses de ce Memento... Si tel est le cas, Harmony ne sera pas loin d'être un chef d'œuvre...

*Harmony, tome 1, de Mathieu Reynès
Dupuis, 12€*

Entretien avec **Thomas Kubler**
Compositeur de la B.O. de l'album







Un album inspiré et intimiste

Gustave Courbet semble inspirer les scénaristes de bandes dessinées. Après Fabien Lacaf et son polar bâti autour de l'Origine du Monde, voici qu'André Houot s'empare de ce peintre transgressif pour en tisser une biographie passionnante et joliment charpentée...

La Tour-de-Peilz, 1877. Exilé en suisse, Gustave Courbet, est au crépuscule de sa vie. Attablée à un bistrot en compagnie de la fée verte, il est rejoint par un mystérieux visiteur. Ils entament une longue conversation où Gustave Courbet va se livrer et raconter sa vie de son enfance sur les bords de la Loue près d'Ornan à ses premières toiles et à ses premiers scandales jusqu'au Paris de la Commune...

Côtoyant la bohème parisienne, Courbet devint le chef de file de la peinture réaliste, ouvrant une brèche entre le classicisme et le romantisme. Au fil de ses toiles, il s'efforça de peindre le monde qui l'entoure, sans fards, tel qu'il le voit. Anticlérical, anti conformiste, il fraya avec les milieux pré-anarchistes, côtoyant Proudhon, théoricien révolutionnaire et franc-comtois comme lui, et combattit l'ordre établi à la pointe de ses pinceaux... Il participa à la Commune de Paris et en payera chèrement le prix.

En s'appuyant sur ce mystérieux visiteur étrangement bien renseigné sur le peintre, André Houot confère au récit de la vie de Courbet un rythme savoureux. Le visiteur interrompt plusieurs fois le récit de Courbet pour lui poser l'une ou l'autre question et inciter l'artiste à préciser son histoire... Et l'artifice narratif se change en trouvaille géniale dans les dernières pages du récit...

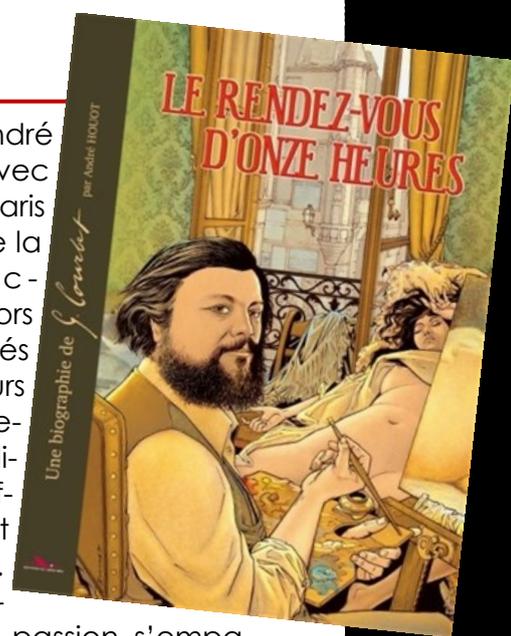
Mais le scénariste ne se contente pas de décrire l'histoire de l'artiste engagé et épris de liberté que fut Courbet. Il cherche à nous montrer l'homme qu'il était. André Houot dépeint un personnage complexe et tourmenté, entièrement tourné vers son art qu'il voit comme un moyen de bousculer les conventions et mettre à bas l'ordre établi. Par certains aspects, il n'est pas sans évoquer le Cyrano d'Edmond Rostand dont le caractère entier et intransigeant lui attira bien des ennemis et causa finalement sa perte...

Le trait généreux d'André Houot fait revivre avec force détails tant le Paris de la Belle époque que la campagne franc-comtoise. Ses décors sont joliment composés alors que les couleurs chaleureuses de Jocelyne Charrance soulignent avec brio les différentes ambiances et atmosphères du récit... Les scènes où la colère, l'exaltation ou la passion s'emparent de Courbet s'avèrent particulièrement fortes et énergiques alors que celle ou dame folie resserre son emprise sur lui sont tout simplement superbes et vertigineuses... La couverture de l'album, dévoilant le visage de la femme d'un des tableaux les plus sulfureux du peintre (qui heurte encore aujourd'hui certains esprits pudibond) s'avère tout juste magnifique, semblant inviter le lecteur à entrer dans l'intimité de l'artiste...

Rehaussé d'une jaquette et très joliment édité, l'album est à classer dans les beaux livres, aux côtés des livres d'art dont il explore l'histoire...

Génie de la peinture, Gustave Courbet marqua l'histoire de l'art de son empreinte, ouvrant une nouvelle voie à l'art en général et à la peinture en particulier. Insoumis et provocateur, Gustave Courbet a tout du personnage de roman. Avec ce Rendez-vous d'onze heures, André Houot signe un album parfaitement maîtrisé en tous points passionnant et dans lequel transpire sa passion pour cet artiste.

L'album s'avère dense et captivant, retraçant la vie de l'artiste avec force détails... Il séduira tant les amateurs d'histoire de l'art pour sa solide documentation que les néophytes qui découvriront la vie tumultueuse d'un homme en découvrant son œuvre...





Bertrand Galic

Le scénariste Bertrand Galic, qui a signé avec Marc Lizano la formidable adaptation du Cheval d'Orgueil de Pierre-Jakez Hélias, répond à toutes nos questions..

Propos recueillis par Laurent Ehrhardt

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

Question liminaire : êtes-vous farouchement opposé au tutoiement ?

Je suis farouchement pour, vois-tu.

► **Moi de même... 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)?**

Je suis né à Lorient, dans le Morbihan, en 1974. Ma scolarité s'est globalement bien passée, malgré une certaine appétence pour le chahut et la grosse déconnade. Là, j'évoque à la fois le collège, le lycée, la prépa et la fac... J'ai étudié l'Histoire jusqu'à l'obtention d'une maîtrise, puis du CAPES. En plus de mon travail en tant que scénariste, j'exerce aussi l'activité d'enseignant, à mi-temps.

Pour mon numéro de carte bleue, tu peux toujours courir.

► **Tant pis, j'aurais au moins essayé** **Enfant, quel lecteur étiez-vous? Quels étaient alors vos livres de chevet et quels sont-ils aujourd'hui?**

J'étais du genre lecteur-dévoreur, ingurgitant toutes sortes d'ouvrages : romans, poésie, théâtre... et bandes dessinées, bien sûr. Mon père m'achetait régulièrement des albums de Tintin, Lucky Luke, Astérix, Johan et Pirlouit... Lui-même a grandi avec le Journal de Spirou. Aujourd'hui, je me dis que tout cela m'a sans doute conditionné.

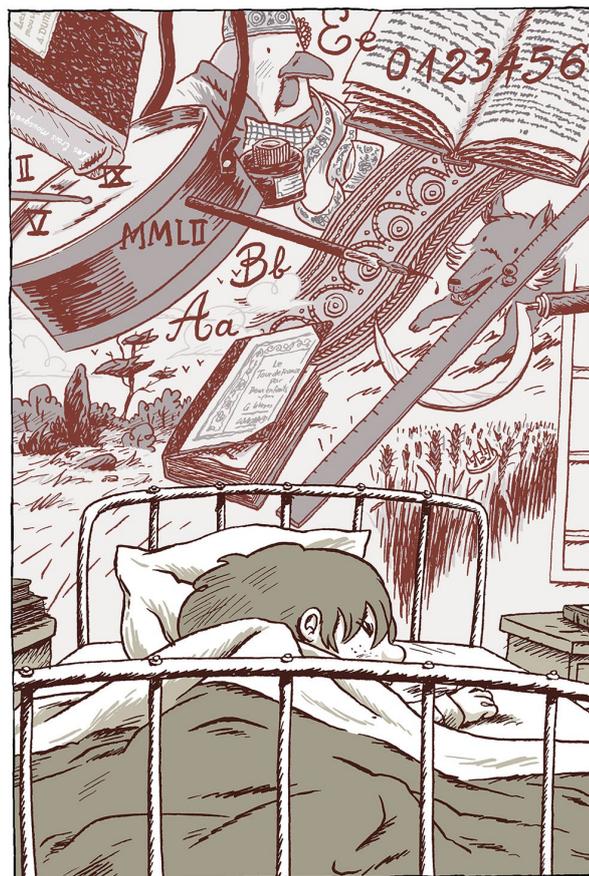
Mes livres de chevet ont, la plupart du temps, un rapport avec les scénarios que je bâtis. Parmi eux se trouvent donc de nombreux récits historiques ou documentaires, des bio-

graphies, des témoignages. La Revue dessinée figure en bonne place, également.

En ce moment, je lis La Jungle, d'Upton Sinclair. Pour le plaisir, mais aussi parce qu'il sera question de Chicago, dans l'une de mes prochaines histoires.

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

Le gosse que j'étais a toujours voulu écrire et s'y est essayé, dès le plus jeune âge : projets de pièces de théâtre, nouvelles, poésies ont rempli de nombreux cahiers. Par contre, au départ, je ne pensais pas nécessairement à la bande dessinée. Ce rêve-là n'a surgi que très tardivement, comme une évidence, à l'âge de



35 ans. Sans rentrer dans les détails, je peux toutefois affirmer que ce sont les retrouvailles avec Kris et Arnaud Le Gouëfflec, après une période où nous avons été éloignés, qui ont été déterminantes.

► **Comment avez-vous rencontré Pierre-Jakez Hélias et son Cheval d'Orgueil?**

Je l'ai rencontré pour la première fois à Brest, chez mes grands-parents maternels, à l'âge de 18 ans. Il m'a mis une claque.

► **Comment est née l'envie d'adapter le roman en bande dessinée?**

Elle n'est pas née chez mes grands-parents. A l'époque, je n'envisageais absolument pas de faire de la bande dessinée. Ceci dit, cette première lecture m'a profondément marqué et les souvenirs ont naturellement ressurgi, plus tard, lors de ma rencontre avec Marc Lizano. Le thème principal de l'œuvre de Pierre-Jakez Hélias est, pour moi, celui de la transmission. Le livre développe cette idée que l'on doit apprendre pour grandir, que l'on grandit grâce à ce que les autres veulent bien nous léguer. L'auteur insiste notamment sur le rôle primordial, en matière d'éducation, tenu par ses deux grands-pères, les conteurs Alain Le Goff et Alain Hélias (dit « Jean des Merveilles »). Mon propre grand-père, qui aime tant raconter des histoires « de l'ancien temps » et qui compte tellement pour moi, est la personne pour laquelle j'ai adapté Le Cheval d'Orgueil.

► **Et qu'en a-t-il pensé?**

Pour la première fois, mon grand-père a lu une bande dessinée... A 95 ans, il était temps ! Il m'a révélé que certains passages lui avaient rappelé sa propre enfance et a été particulièrement ému de constater que l'album lui était dédié.

► **Sans doute est-ce pour toi la plus belle des récompenses...**

Oui, en effet. J'ai vécu un moment fort, que je ne suis pas prêt d'oublier.

► **A-t-il été aisé d'en obtenir les droits?**

Pierre-Jakez Hélias a deux enfants, Claudette et Yves. Ceux-ci nous ont reçu avec bienveillance, fait confiance, laissé carte blanche. Comme leur père avant eux, ils déclarent n'avoir « aucun goût pour la censure ». Et je peux t'assurer qu'il ne s'agit pas de paroles en l'air. Ces personnes sont d'une honnêteté, d'une droiture, d'une humanité à toute épreuve. Marc et moi-même avons eu énormément de chance de faire leur rencontre, de pouvoir les côtoyer lors de la conception de l'album, de les revoir au moment de la sortie. Un lien précieux s'est créé, entre eux et nous. J'ai le sentiment d'être un privilégié.

► **Comment avez-vous rencontré Marc Lizano**



qui met votre scénario en images?

En 2012, Marc a participé à la seconde édition du festival « Loperhet en ébullition », organisé par l'association « Brest en Bulle ». Il est venu dans le Finistère pour dédicacer ses albums, notamment L'Enfant cachée et L'Île aux trente cercueils, mais aussi pour présenter une exposition autour de ce dernier album. A l'époque, j'étais très impliqué dans l'association et le festival cités ci-dessus. Avec Marc, nous avons donc largement eu l'occasion de sympathiser et d'échanger, sur toutes sortes de sujets. Au cours d'une conversation, nous avons évoqué la place de la Bretagne dans la bande dessinée. Et je lui ai posé cette question : « Comment se fait-il qu'un monument comme Le Cheval d'Orgueil n'ait jamais été adapté ? ».

Et là, cela a fait « Tilt », dans l'esprit du dessinateur. Ses yeux ont brillé.

Quelques temps plus tard, il m'a recontacté et proposé de m'associer à lui. La grande aventure allait pouvoir commencer.

► **A-t-il été facile de trouver un éditeur pour cette adaptation d'un roman qui peut sembler à beaucoup désuet?**

En réalité, plusieurs éditeurs se sont montrés intéressés par notre projet d'adaptation. Au final, c'est l'enthousiasme de Clotilde Vu, éditrice chez Soleil/Noctambule qui a fait la différence et l'a emporté. Nous n'avons jamais eu à le regretter.

► **Puisqu'on parle d'adaptation, que penses-tu**



de l'adaptation cinématographique de Claude Chabrol?

Claude Chabrol a admis lui-même que Le Cheval d'Orgueil n'était pas son meilleur film... Je ne me permettrais pas de le contredire.

►Le roman original a un aspect quelque peu décousu, proposant une succession de scènes de vie de l'enfance de l'auteur... Comment avez-vous retravaillé cette matière pour en tirer le scénario de l'album?

Il est vrai que l'œuvre originale ne contient pas réellement d'intrigue. Elle apparaît davantage comme une succession de tableaux, classés de manière plus ou moins thématique. Même si j'ai souhaité conserver un découpage assez morcelé, comprenant des « livres », eux-mêmes divisés en « chapitres », il m'a tout de même semblé essentiel de les lier, en établissant une trame chronologique. Dans l'album, nous nous plaçons du point de vue de l'enfant, à sa hauteur. Et nous grandissons avec lui.

Tout commence en 1913, avec le mariage des parents de l'auteur, qui lui-même naîtra en 1914, quelques semaines avant le début de la « Grande Guerre ». L'album s'achève en 1936 : les premiers congés payés, octroyés par le Front populaire, amènent alors un flot de touristes en baie d'Audierne, ce qui vient largement perturbé le « pays » de Pierre-Jakez Hélias...

►Comment s'est organisé ton travail sur l'album avec Marc Lizano ? Du scénario à la planche finalisée, quelles furent les différentes étapes de la réalisation de l'album?

La réalisation de l'album a pris du temps : quatre ans se sont en effet écoulés entre notre toute première discussion et la sortie de l'album, en décembre dernier. Je n'ai pas livré mon scénario en un bloc, mais en six fois (l'album est découpé en six "livres"). Avec Marc, les échanges ont été permanents, par mail et téléphone, à partir du moment où le storyboard a démarré. Je devais vérifier, faire

corriger ou valider les planches, à chacune des étapes intermédiaires : story, crayonnés, encrage, couleurs.

►Le style semi-réaliste s'est-il imposé d'emblée ?

L'écriture de Pierre-Jakez Hélias est très imagée et souvent chargée d'émotions, quoi qu'on en dise. Or, je trouve que le trait de Marc, qui se caractérise notamment par ces fameuses « grosses têtes » données aux personnages, parvient parfaitement à retranscrire les sentiments. Son « semi-réalisme » les sublime, les exalte, dirais-je même.

►As-tu d'autres projet sur le grill?

J'en ai effectivement quelques-uns... Un Maillot pour l'Algérie, coscénarisé avec Kris, dessiné par Javi Rey, est programmé pour début avril, dans la collection Aire Libre des éditions Dupuis. Toujours avec Kris, sur un dessin de Damien Cuvillier, nous aurons une autre sortie à l'automne, aux éditions Futuropolis. Le titre définitif n'est pour l'instant pas arrêté, mais il y sera question de Brest, ma ville de cœur. Ces deux récits sont tirés de faits réels et évoquent d'incroyables destins, ancrés dans la grande Histoire et pourtant méconnus du public. En fin d'année sortira aussi probablement Voyage à Laputa, une adaptation d'après l'oeuvre de Jonathan Swift, dessinée par Paul Echegoyen, de nouveau pour le compte des éditions Soleil/Noctambule. Voilà pour 2016...

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

Houlà... Comme cela me vient et dans le désordre le plus intégral : Les Equinoxes (Cyril Pedrosa), Deux frères (Fábio Moon / Gabriel Bá), Un certain Cervantès (Christian Lax), les séries House of cards et True Detective, La trilogie des confins (Cormac Mc Carthy), le groupe Feu ! Chatterton, le dernier Hoax Taylor, les voix d'Ibeyi, celles de Dom La Nena et Rosemary Standley sur Birds on a Wire...

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

Tu ne m'as pas demandé ce que je pensais du dernier Star Wars. Et je t'en remercie.

►Un dernier mot pour la postérité ?

Merci !

►Un grand merci pour le temps que tu nous as accordé... et pour ce formidable album



Village de Pouldreuzic, rue de l'École des Filles. Août 1920.

QUAND MÊME...

JE N'EN
REVIENS
PAS...

HA! HA!
HA!





photo : ©jeanpierrefaure



Mathieu Reynès

Mathieu Reynès, scénariste et dessinateur de l'enthousiasmant et intrigant Harmony nous parle de sa nouvelle série...

Propos recueillis par Laurent Ehrhardt

► **Bonjour et merci de te (re)prêter au petit jeu de l'entretien...**

Tout d'abord, un petit mot sur le festival de BD d'Angoulême 2016 qui vient de se clore?

J'y étais en off puisque Dupuis n'y a pas de stand. Du coup j'ai dédié à la librairie Cosmopolite et je ne m'en plains pas, c'est moins étouffant et moins bruyant que sous les bulles « officielles ».

Je n'ai pas d'affection particulière pour ce festival que je trouve trop gros et « sans âme »...

Habituellement j'évite d'y aller mais cette année je ne pouvais pas faire l'impasse, outre la sortie d'Harmony, je ne voulais pas rater l'année « Otomo » !

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

Pour ce qui est des joies c'est surtout de vivre de ma passion : dessiner et raconter des histoires, gérer mon temps comme je le veux, sans véritablement devoir rendre de compte à qui que ce soit. Pouvoir travailler chez moi, dans mon environnement, mon univers. C'est cette liberté que j'apprécie particulièrement.

Mais pour l'obtenir il faut être motivé ! Auteur de BD n'est pas un métier qui paie bien et pour arriver à en retirer un revenu tout juste raisonnable il faut travailler sans compter les heures. C'est une activité qui demande un investissement personnel considérable. Je suis à mon bureau environ 10 heures par jour, 5 à 6 jours par semaine. Et le reste du temps, quand je ne dors pas, j'ai le boulot en tête, je pense à la page que j'aurai à dessiner le lendemain ou au scénario que je suis en train d'écrire.

Ce n'est pas simple de trouver la motivation et l'énergie tous les jours pour être "créatif" surtout que la situation financière et sociale des auteurs est de plus en plus précaire...

J'essaie de ne pas trop penser à tout ça et d'avancer en regardant droit devant !

► **Peux-tu nous dire quelques mots sur ton travail sur La Peur Géante inspiré de l'œuvre de Stefan Wul que tu as mis en image... Connaisais-tu l'œuvre de l'auteur avant de te lancer dans son adaptation avec Denis Lapière qui en signe le scénario? Quelles furent les principales difficultés rencontrées pour cette adaptation résolument (et salutairement!) moderne?**



J'avais lu Niourk au collège, en classe de 5ème je crois, et j'avais adoré. Plus tard j'ai été l'élève de René Laloux qui a réalisé les adaptations des Maitres du Temps et de la Planète Sauvage en animation.

Je ne connaissais pas La Peur Géante et j'avoue que la première lecture ne m'avait pas enthousiasmé... autant je trouvais les thèmes abordés très modernes et inspirants, autant le ton et l'approche un peu datée, parfois macho et même colonialiste me gênaient un peu. Rien de scandaleux à l'époque où Wul a écrit le roman mais un peu en décalage avec nos valeurs actuelles. Denis Lapière était d'accord et a tout de suite proposé d'adapter tout ça et de se concentrer essentiellement sur ce qui nous plaisait dans le roman.

► **Tantôt scénariste, tantôt dessinateur, tantôt seul maître à bord... Sais-tu déjà lorsque tu écris un scénario si tu vas ou non le mettre en image? Qu'en est-il pour Harmony notamment?**

Je n'ai qu'une petite expérience en tant que scénariste mais je sais dès le départ si j'écris pour moi ou pour quelqu'un d'autre parce que je veux écrire un scénario sur mesure pour le dessinateur. Je ne veux pas lui livrer clé en main, je veux savoir quel univers il aimerait dessiner, quel ton, quel genre de récit, etc. Je veux que le dessinateur prenne autant de plaisir à dessiner que moi à écrire et surtout qu'on soit en phase sur le projet.

Harmony est une fusion de plusieurs scénarios que j'avais écrit pour moi. Par manque de temps pour la dessiner à l'époque où je travaillais encore sur Alter ego et La Peur Géante, j'ai hésité à chercher un autre dessinateur mais finalement j'ai préféré attendre 2 ans de plus et m'y coller moi-même.

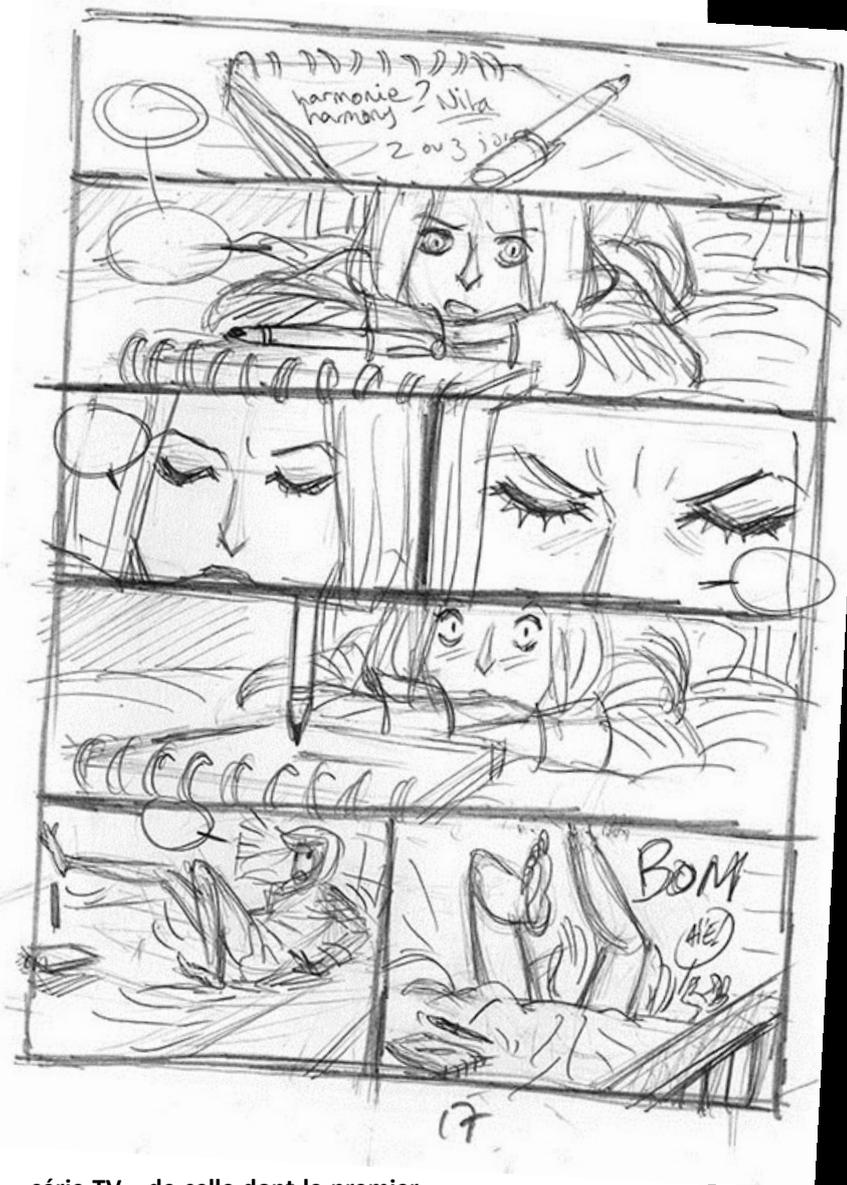
► **Comment est né le concept d'Harmony, série fantastique prévue en trois tomes, dont le premier vient de paraître et qui, avouons-le, nous a particulièrement enthousiasmé?**

Merci !

Comme je le disais, le projet Harmony date déjà de quelques années. C'est un mixe de différents scénarios qui tournaient autour des mêmes thèmes. Je l'ai nourri de toutes mes influences comics, mangas, films, séries, romans. C'est la série que je rêve de dessiner depuis longtemps, et comme on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même !...



► **Le rythme de la narration, la façon dont le lecteur est immergé dans cette ambiance oppressante, le découpage formidablement cinématographique et la bande-son signée Thomas Kubler évoquent une (excellente)**



série TV... de celle dont le premier épisode s'achève sur la délicieuse frustration de devoir patienter pour connaître la suite... La façon dont tu as abordé cette série diffère-t-elle de des précédents albums?

La principale différence c'est que je suis le scénariste, je fais ce que je veux, comme je veux ! (ou presque, j'ai quand même une éditrice qui surveille tout ça de près). J'ai voulu tenter des choses notamment une narration assez lente au début pour immerger totalement le lecteur, quitte à en dérouter certains. Pour ce qui est du découpage, je ne cherche pas spécialement à le rendre « cinématographique », il se trouve que c'est comme ça qu'il me vient naturellement quand j'écris, sans doute très influencé par les nombreuses séries TV ou films que je regarde.

Harmony est une BD parce que c'est le média que je « maîtrise » pour raconter cette histoire mais si j'avais eu l'opportunité j'en aurais d'abord fait une série TV !

L'idéal aurait été de dessiner les 3 tomes à l'avance et de faire des sorties rapprochées voire même directement un seul album de 200 pages... mais après Alter Ego j'avoue que je n'ai plus la patience de travailler comme ça malheureusement ! Ceci dit, les 3 tomes d'Harmony sortiront en



moins de 2 ans, c'est déjà pas si mal !

J'admire vraiment les auteurs de Lastman, d'abord parce que cette série est géniale, mais surtout parce qu'ils arrivent à sortir 2 albums de 200 pages par an !

► **Comment est née l'excellente idée de créer une bande son pour accompagner la lecture de l'album et comment as-tu rencontré Thomas Kubler qui signe la B.O. très immersive d'Harmony?**

Je n'ai jamais rencontré Thomas à proprement parlé, on ne communique que par Facebook ! Il m'avait contacté au départ pour me demander la permission d'utiliser un de mes dessins pour illustrer une musique qu'il avait composée, inspirée d'un roman de Maxim Chattam. Mon dessin était également inspiré de ce roman. J'ai trouvé l'idée d'une bande originale inspirée d'un livre très intéressante et je lui ai proposé de faire la même chose pour Harmony. J'en étais alors qu'au tout début de l'album, les 2 projets ont donc évolué en parallèle. C'était une expérience vraiment enrichissante et stimulante !

Je n'ai pas tenté l'expérience de lire l'album en écoutant la BO, je ne sais pas si ça fonctionne ou pas. Ce n'était de toute façon pas l'idée de départ, un livre ce n'est pas un film avec un temps de visionnage déterminé, on ne peut pas précisément coller une musique dessus. Je pense qu'il faut envisager cette musique comme une création à part entière, inspirée d'Harmony. Une adaptation musicale.

► **Dans quelle ambiance sonore travailles-tu généralement? Silence monacal ? Radio ? musique de circonstance?**

Je travaille rarement dans le silence. En règle générale j'écoute la radio le matin et la musique l'après-midi. Principalement du métal (ça me détend !) ou des musiques de films. J'aime bien écouter des musiques assez dynamiques, ça donne de l'énergie et de l'élan pour travailler !

Du scénario à la planche finalisée, quelle étape de la réalisation d'un album te procure le plus de plaisir? Les deux étapes que j'apprécie le plus sont l'écriture et l'en-

crage. La première parce que c'est le moment où j'invente l'histoire, où je me la raconte à moi-même, c'est la plus ludique. La seconde parce que c'est une étape assez relaxante qui conclue la partie dessin.

Etrangement, si je devais choisir entre l'une ou l'autre, je crois que l'écriture l'emporterait. C'est pour moi l'étape la plus créative et là moins douloureuse. Peut-être parce que je suis encore "jeune scénariste et je me remets moins en question sur cette partie que sur mon dessin dont je ne suis jamais satisfait.

► **Dans quel état d'esprit étais-tu à la sortie de ce premier opus?**

Heureux, stressé et angoissé... Ma première série en solo quoi ! En plus Dupuis est enthousiaste et met le paquet sur la promo. En soit c'est une très bonne chose, c'est très motivant mais ça me met une pression énorme ! C'est un projet que j'ai envie de faire depuis tellement longtemps que j'y suis très attaché.

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

En tant que scénariste seulement, oui. Je suis en train d'écrire un nouveau scénario pour Valérie Vernay avec qui j'avais fait La Mémoire de l'Eau mais c'est encore trop tôt pour en parler.

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

En BD, même si ce n'est pas tout à fait une nouveauté, je suis fan de la série Lastman. En série TV je dirais Jessica Jones. En film, Whiplash. En musique, Imagine Dragons. En roman, Daemon de Daniel Suarez.

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

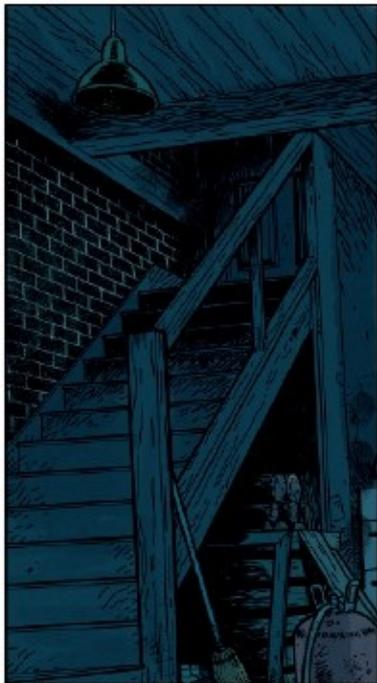
Sans doute mais elle ne me vient pas là.

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

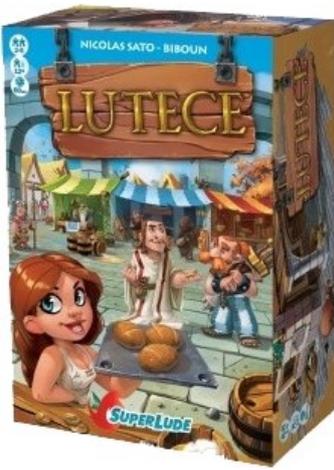
I'll be back !

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





Lutèce sera toujours Lutèce



Second jeu édité par Nicolas Sato, Lutèce est un jeu simple et ingénieux magnifiquement mis en image par Biboun qui, jeu après jeu, nous séduit par son style cartoonesque... Dans ce jeu de majorité, d'enchères et de combinaisons, les joueurs

vont tenter d'accroître leur influence pour être élevé à la dignité sénatoriale par l'auguste l'empereur Auguste...

Sorti en fin d'année dernière, mais trop tard pour figurer dans notre sélection de Noël, Lutèce est clairement l'un de nos gros coup de cœur de l'année 2015... Si on est d'emblée séduit par les superbes illustrations de Biboun, on tombe rapidement sous le charme de la mécanique simple et élégante de ce jeu qui mêle avec une redoutable efficacité des mécanismes éprouvés dans un tout cohérent et ludiquement jubilatoire...

Le système des Options d'Achat, centre névralgique du jeu, complété par les pots de vins est une petite merveille de simplicité et de malice qui rend le jeu particulièrement fun. Ce mélange de (double)guessing et d'enchères introduit une savoureuse composante de bluff et de prise de risque... sans compter la force brute des légionnaires qui peut venir modifier après coup les pots de vins engagés par l'un ou l'autre des joueurs... Tension et frustration sont au rendez-vous à chaque tour!

Les différentes façons de scorer, qui mêle système de majorité et combinaison de cartes offrent aux joueurs de nombreux choix, guidés tant par leur stratégie que par leur opportunisme. Les joueurs s'efforceront de combotter joyeusement



pour optimiser leurs gains en fin de partie... mais ils devront garder un œil plus que vigilant sur l'orientation du jeu de leur adversaire pour tenter d'entraver leur développement!

Les cartes Revenus, l'indemnisation des joueurs les plus honnêtes (les moins malhonnêtes plutôt, à savoir ceux qui ont offert le plus faible pot de vin!) ainsi que certaines cartes lieux permettent aux joueurs de renflouer leurs finances, en sacrifiant quelques possibilités d'achats... C'est une fois encore simple et bougrement efficace...

On pourrait s'attendre à un jeu un poil moins tendu à 2 joueurs puisque l'Offre du Jour est constituée du même nombre de cartes qu'à trois joueurs... A l'usage, il n'en est rien... Parce qu'on peut mieux cerner le jeu de l'adversaire, augmentant ainsi la possibilité de mettre des bâtons dans les roues de sa charrette pour l'empêcher de s'emparer des cartes qui lui permettront de trop combotter... Bref, le jeu est excellent tant à deux joueurs qu'à plus, avec des saveurs subtilement différentes mais toujours délicieuses!

Lutèce est un jeu de majorité et de combinaison familial tout simplement bluffant. Superbement illustré par un Biboun particulièrement inspiré et mêlant avec une redoutable efficacité des mécanismes éprouvés, ce second jeu de Nicolas Sato est une petite merveille de simplicité et de malice...

Par Toutatis! L'essayer c'est l'adopter!

Lutèce, un jeu familial⁺ de Nicolas Sato illustré par Biboun

Entretien avec l'auteur



Tout l'monde est heureux sous l'océan

Aquatika est un jeu abstrait de la famille des échecs ou des dames. Chaque joueur doit s'efforcer d'emmener une de ses sympathiques bestioles de l'autre côté du plateau...

Autant le dire sans ambages, Aquatika est un jeu abstrait extrêmement sympathique. Pourquoi? Par ce que s'il s'inscrit dans la lignée des échecs, sa force réside dans sa simplicité : chacune des trois pièces se déplace de la même façon... Dès lors, les règles s'assimilent en un temps record pour ce genre de jeu...

Après, une once de complexité en plus : chacune est dotée d'une capacité spéciale... Mais c'est là que la magie du matériel, particulièrement ergonomique et bien pensé, et l'iconographie opèrent : la Pieuvre peut capturer une proie puisque c'est la seule qui peut recouvrir un autre pion (et elle ne peut recouvrir une autre pieuvre, à moins d'avoir recours à un marteau pour l'attendrir, comme les poulpes)... Le Requin, ben c'est un requin... Ses dents pointues et son aspect féroce font comprendre que si une pièce peut bouloter ses congénères, c'est bien elle! Le Poisson Volant, comme son nom l'indique, peut voler... En deux temps trois mouvements, donc, les règles sont posées et digérées...

Mais bien sûr, derrière cette appréciable simplicité tirant vers l'épure se cache un jeu malin plein de subtilités qui s'apprennent en barbotant dans la grande bleue... Car mine de rien, si on assimile rapidement le déplacement (une pièce ne peut pas reculer. Point), quand on se fait déborder par une bestiole adverse, on a au départ le réflexe de vouloir la bouloter ou la capturer avec une pieuvre ou un requin... Mais non, en aucun cas une

pièce ne peut reculer... Et un bête requin qui mange sans faim a parfois tendance à avancer dangereusement, dégarnissant la défense et ouvrant une brèche dans laquelle Pieuvre, Requins et Poisson Volant adverses auront tôt fait de s'engouffrer...



De plus, un Requin qui mange une pieuvre mange aussi la pièce, amie ou ennemie, que cette dernière a capturée... Ca n'a l'air de rien, mais ça fait réfléchir les carnivores... Au départ on se dit que la capacité du Requin à manger une de ses pièces ne sert pas grand-chose... Que nenni! Ça permet parfois de gagner un coup précieux pour se ruer vers son but ou entraver la progression d'une pièce adverse...

Et cette pieuvre qui peut capturer des pièces amies (pour les faire avancer de concert... ou juste pour lui passer dessus, en tout bien tout honneur!) ou ennemi (pour la faire reculer empêcher un Requin de nuire ou une pièce d'avancer)...

Ajoutons un zest de mémorisation pour se souvenir des différents prisonniers des Pieuvres et vous obtenez un jeu à la fois simple et malin à côté duquel il serait bien dommage de passer...

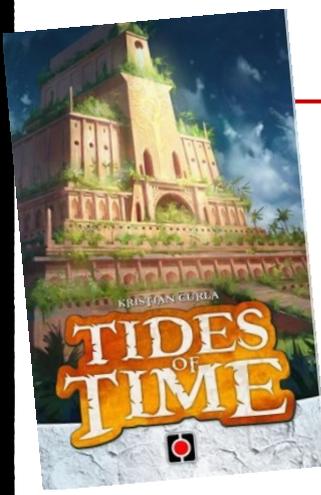
Doté d'une thématique sympathique induit par des graphismes atypiques et savoureux, Aquatika est un délicieux jeu abstrait qui s'inscrit dans la lignée des échecs.

Abordable, simple et subtil, ce dernier jeu d'Alexandre Droit (Gloobz, Rings Up!, Pollen, Dawak...) ravira petits et grands avec ses règles épurées qui masquent un jeu d'une grande richesse tactique...

Bref, n'hésitez pas : plon-



A l'épreuve du temps



Tirant vers l'épure, *Tides of Time*, premier jeu de Kristian Čurla, propose à deux joueurs de s'affronter pour développer de puissantes civilisations à même de résister au temps...

Tides of Time est un jeu aux règles épurées et au matériel minimaliste qui s'avère particulièrement malin et addictif.

Le système de draft, éprouvé mais ludiquement toujours aussi efficace, est le cœur de ce jeu de combo et de collection. La petite subtilité qui demande aux joueurs de conserver une des cartes jouées, d'en une seconde avant de compléter sa main pour la manche suivante est une trouvaille aussi ingénieuse qu'élégante, en plus d'être assez raccord avec la thématique. Car sur les 5 cartes jouées lors de la manche précédente, le joueur en contrôle 4 : celle qu'il a choisi de conserver pour le reste de la partie et les 3 cartes restantes dans lesquelles il pourra (ou non) choisir sa première carte... De quoi ébaucher la stratégie de la manche à venir... même si les deux cartes piochées peuvent venir chambouler la donne.

Le texte sur les cartes est assez sommaire mais s'auto-suffit. On aurait préféré une iconographie bien pensée pour s'en affranchir totalement mais les parties restent néanmoins très, fluide... Au départ, le jeu peut laisser la désagréable impression d'être peu maîtrisable... Mais ce n'est qu'une impression! Une fois les différentes capacités des cartes connues et assimilées, on perçoit comment elles peuvent joyeusement se combiner entre elles pour des combos dévastateurs...

Draft oblige, il faudra s'efforcer de développer sa civilisation tout entravant l'expansion de son adversaire... Mais le draft se faisant entre deux joueurs, on sait que si plusieurs cartes sont convoitées, l'une au moins nous reviendra... Et c'est ce qui fait le sel du jeu!

Une partie de *Tides of Time* nécessite une grande concentration pour retenir les cartes encore disponibles pour le draft et optimiser ses choix en conséquence... Mais le jeu en vaut clairement la chandelle!

Concevoir un jeu de développement minimaliste, jouable en 15mn, fin et captivant relevait de la gageure! Pour son premier jeu, Kristian Čurla s'en sort avec brio...

Si les règles s'expliquent en une poignée de seconde, *Tides of Time* s'avère être un excellent jeu de draft, de mémorisation, de collection et de combinaison dont la richesse et les subtilités se révèlent au fil des parties...

Superbement illustré, facilement transportable, il a tous les atouts pour séduire un large public...



In space no one can hear you scream

Star Realms voit s'affronter deux joueurs pour la domination de la galaxie... Son principal mécanisme : le deck building, mécanisme créé par Donald X. Vaccarino pour son excellent Dominion...

Star Realms est un jeu de deck building simple doté d'un thème fort sympathique qui ravira les amateurs de Star Wars. Les règles sont si simples qu'elles s'expliquent en une poignée de minutes, permettant de se lancer sans tarder dans la première bataille spatiale pour dominer sans attendre la galaxie tout entière, parce que le monde, c'est trop petit...

Le jeu est clairement axé sur la confrontation : pas de fioriture, on se fritte rapidement et cet aspect pourra rebuter certains joueurs... et ravir d'aise les autres... Cela dit, une base détruite ne partant pas à la décharge mais dans la défaite de son propriétaire, aucun achat ne peut vraiment se voir ruiner par une attaque destructrice...

Le deck de départ est constitué de deux types de vaisseaux : l'un amenant des espèces sonnantes et trébuchantes permettant d'acquérir de nouveaux vaisseaux (plus performants) et des bases spatiales (très pratique, notamment pour ériger une barrière défensive)... L'autre permettant d'attaquer son adversaire et de réduire son influence... de façon homéopathique au départ car les vaisseaux de base sont... basiques et peu efficaces...

Rapidement, les joueurs vont étoffer leur flotte, engranger plus de crédits et augmenter leurs capacités de nuisance et de destruction. L'idée intéressante du jeu réside dans les actions Alliés qui incitent les joueurs à privilégier une certaine orientation de leur deck pour en bénéficier, multipliant ainsi les stratégies possibles. Comme me le souffle Yoda, « Un œil sur le développement de son adversaire garder tu dois et combatter sauvagement tu devras si vaincre tu veux ».

Bien sûr, la façon dont est construit le jeu (ligne d'achat limitée) fait de Star Realms un jeu d'opportuniste... mais d'opportuniste éclairé! Car acheter au petit bonheur la chance sans développer de tactique, c'est voir son influence se réduire en peau de chagrin à une vitesse supra-luminique en fin de partie...

Pour les premières parties, avec des joueurs peu rompus à l'élégante mécanique du deckbuilding, il n'est pas inutile d'utiliser des marqueurs pour les capacités de Combat et les Crédits... Le jeu se fait alors un brin moins fluide mais s'avère plus limpide...

A noter qu'il existe une version numérique (en anglais) multi-support tournant sous Windows, Android et Itruc... Doté d'une interface ergonomique et bien pensée, c'est l'occasion rêvée de découvrir le jeu... avant de devenir accrocs! Parce qu'il est difficile de ne pas vouloir enchaîner les combats spatiaux, surtout si on s'est fait lâchement écraser par un adversaire plus talentueux chanceux...

Si le jeu de Robert Dougherty et Darwin Kastle n'a rien de fondamentalement novateur, son format s'avère particulièrement séduisant et ses parties, à la fois nerveuses et tendues, particulièrement addictives...

Doté d'une thématique immersive, mélangeant tactique et opportunisme Star Realms est le jeu idéal pour découvrir la savoureuse mécanique du deck building...

Les fans pourront investir dans les boosters et autres extensions qui devraient sortir en français dans les mois à venir...





Dans **Quadropolis**, nouveau jeu de **Days of Wonder**, les joueurs incarnent le maire d'une ville moderne en pleine expansion. A l'aide d'une équipe d'architectes, chacun s'efforcera de bâtir LA ville idéale, subtil dosage d'habitations, de commerces, d'usines, de parcs, de ports fluviaux et de centre administratifs...

Les jeux de construction n'en finissent décidément pas d'inspirer les auteurs de jeux de société... Quand ils ont cette qualité là, fou serait celui qui s'en plaindrait!

Car Quadropolis est indéniablement un grand jeu. Un grand jeu parce que sa mécanique est très accessible : on pose un architecte qui désigne un bâtiment que je dois poser dans ma ville et qui me permet parfois d'acquérir des ressources... et pour épurer le tout, des ressources, il n'y en a que deux...



Mais si le principe est simple, la contrainte de pose, induite par l'architecte utilisé, est source de délicieuses frustrations... Et qu'est-ce qu'un grand jeu sinon un jeu qui engendre un brin frustration?

D'ailleurs, la contrainte de pose n'est pas la seule source de frustration : il y a autant de manière de scorer que de type de bâtiments différents. Or, il n'est pas possible de développer de ville idéale, permettant d'engranger moult points de victoire... Il faudra composer, s'adapter aux choix offerts par le chantier, et développer sa ville sur certains axes, en délaissant, nécessairement d'autres...

Quid des interactions? Elles sont feutrées mais nombreuses... Il y a d'abord la possibilité de ravir une tuile convoitée par un joueur au nez et à sa barbe... Mais il faut aussi et surtout tenir compte des architectes déjà joués par ses adversaires... Car au fil des tours, les choix se restreignent pour tous! En fin de manche, s'emparer d'une tuile donnée peut faire repartir bredouille un autre joueur! Le pion Urbaniste venant accentuer la réduction des possibilités de jeux... Bien utilisé, ça peut devenir très méchant...

Mais les règles simples induisent des choix néanmoins cornéliens : chaque bâtiment possédant sa façon de scorer, il faudra bien évidemment intégrer les subtilités de chaque type de bâtiments pour mettre en place la stratégie la plus lucrative possible. Et là, le jeu se fait très subtil... On peut d'ailleurs s'étonner des « 8 ans et + » figurant sur la boîte... Car si le jeu est, de par ses mécanismes assez minimalistes, jouable par un enfant de 8 ans, les subtilités du scoring risquent de lui échapper...

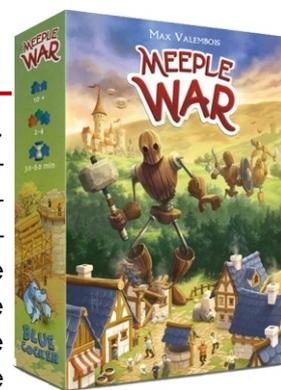
Ajoutons à cela un Mode Expert qui vient pimenter le jeu, le rendant plus nerveux et plus tendu encore... A réserver toutefois aux joueurs rompus aux subtilités du jeu... Sans oublier la mini-extension incluse dans la boîte (qui voit certaines tuiles remplacées par des Square qui fonctionnent peu ou prou comme un parc, mais qui fournissent un Habitant) et une foulitudes de goodies (la chasse est ouverte!) amusants mettant en scène une trentaine de boutiques de jeux connus, avec une Bâtiment pour les contrôler tous : l'officine de Tric-Trac qui permet de marquer 1 point par boutique de jeu de sa ville...

Quadropolis est un délicieux jeu d'optimisation doté de règles simples et fluides qui induisent des choix délicieusement frustrants. Destiné à un public familial+, il porte la marque de son éditeur en proposant un matériel beau et de grande qualité, le tout dans un thermoformage peaufiné et ergonomique...

La simplicité et sa richesse ludique sont indéniablement les deux grands atouts de ce premier jeu de François Gandon... Un jeu d'optimisation simple et fluide à côté duquel il sera difficile de passer... D'ailleurs, pourquoi s'en priver!



Once Upon a Time, the meeple war



Il y a de cela de longues années, bien avant qu'ils en rejoignent nos boîtes de jeux, les Meeples étaient des sortes de mechas, dans une version lilliputienne où le bois remplaçait le métal... A cette époque reculée, quatre cité-état se livraient une guerre sans merci... Les joueurs vont incarner un des leaders des quatre royaumes et revivre ce terrifiant affrontement connu sous le nom de... Meeple War...

Meeple War est un délicieux jeu de conquête abordable et enthousiasmant... Abordable parce que les règles sont somme toute assez simples et il suffit d'une poignée de tour pour les assimiler. Enthousiasmant parce que chacun des rouages s'avère particulièrement intéressant...

Les Bâtiments en chantier sont connus du seul joueur. Bien sûr, les vétérans parviendront à déterminer quel type de bâtiment le joueur est peut-être en train de construire grâce à la durée de construction... Mais cette construction en aveugle est néanmoins jubilatoire.

Le nombre de Meeple est limité à 13, l'un d'eux étant utilisé par la Piste de Bravoure dès le début de partie... Et plus un joueur s'approche de la victoire, plus ses meeple sont immobilisés sur la Montagne de la Renommée. Autant de combattants et d'explorateurs qui manqueront sur le terrain! Bref, ce système atténue subtilement une domination, empêchant un joueur de voler trop facilement vers la victoire et donnant aux autres l'opportunité de se refaire...

La prime donnée à l'attaquant rend caduque un jeu basé uniquement sur la défense, ce qui fait de Meeple War un jeu de mouvement particulièrement fluide.

A deux joueurs et bien que binaire, le jeu s'avère très efficace... Mais il se fait plus riche et plus tendu à trois ou quatre joueurs, ajoutant une dimension diploma-

tique assez intéressante... Il est ainsi possible d'attaquer à plusieurs un bâtiment adverse, de contre-carrer un temps l'avancée d'un joueur en passe de remporter la partie... De plus, si envoyer son armée à l'assaut de la ville adverse peut être payante à deux joueurs, la présence de plus d'adversaire temporise un peu ces élans belliqueux et cette charge vers l'ennemi... Car un autre adversaire aura tôt fait de profiter de votre absence aux abords de votre cité pour venir vous rendre une (désagréable) visite... Surtout si vous avez une mine à proximité.

Porté par un thème original et des règles simples et subtiles, Meeple War est un excellent jeu de confrontation. Ses différents rouages ont été bien pensés et le matériel (illustrations et iconographique) s'avère très joli et ergonomique.

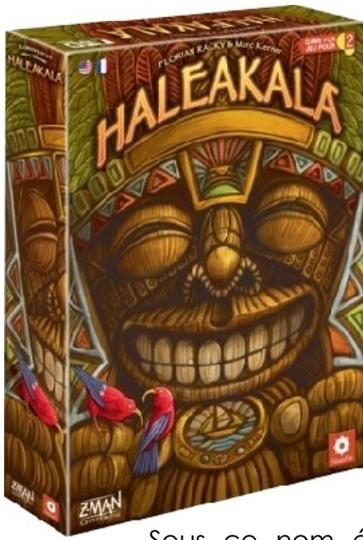


Bien sûr les réfractaires aux affrontements musclés risquent d'en être pour leurs frais mais les stratégies offertes par les bâtiments à construire (choisis et nom tirés au hasard!) et les bâtisses du terrain en font néanmoins un jeu particulièrement intéressant.



◆ *Meeple War, un jeu familial de Max Valembos illustré par Anne Heidsieck Blue Cocker, 26€90*





Haleakala ou koe ki nga kupu o ou tupuna(*)

Dans Haleakala, les joueurs vont rivaliser d'audace pour honorer leurs ancêtres en érigeant des totems au Soleil, espérant ainsi calmer sa furie et préserver la paix sur l'île...

Sous ce nom étrange qui résonne comme une invitation, Haleakala est un jeu pour deux joueurs original, simple et très malin.

Simple car les règles s'expliquent en une poignée de minutes mais aussi parce qu'à chaque tour, un joueur pose ou reprends un pion, ni plus, ni moins... Tout cela dans le but de s'emparer, à plus ou moins long terme, de cartes convoitées... Le système d'enchère s'avère particulièrement épuré mais offre de savoureuses interactions... Surtout à cause d'une petite règle stipulant que si deux cartes sont identiques sur une plage, seul le premier joueur remporte une carte!

Le double emploi des jetons numérotés (leur valeur permettant de lutter pour une majorité et de déplacer le Bateau) s'avère être une diabolique trouvaille... Chaque choix est un renoncement, introduisant cette savoureuse dose de frustration inhérente aux grands jeux.

Les statues érigées aux abords du cratère remporte plus de points que celles situées en plaine... mais elles sont fort logiquement bien plus exposées aux coulées de lave qui menacent de les emporter. Heureusement, les prêtresses permettent de dévier les jetons de lave... mais elles sont en nombre limité et seule l'une d'elle peut être achetée directement pour un petit coquillage! Construire sous la menace du cratère qui rentrera, on le sait, en éruption avant le décompte ajoute un facteur stress particulièrement savoureux... et inquiétant! De plus, si le Chamane peut descendre de la montagne en pagne et en courant, monter de plus d'une case dans un même déplacement lui est impossible... Ce qui rend les abords du cratère difficilement accessible... en plus d'être dangereux!

L'autre excellente trouvaille réside dans les cartes Score que chaque joueur peut acquérir monnayant des coquillages sonnants et cliquetants. Elles apportent de précieux bonus qui permettent bien souvent de faire la différence! Cinq cartes uniquement mais dont chacune propose une autre manière de scorer : majorité, alignement, prime aux statues construites en montagne ou en forêt, bonus pour les papillons capturés... De quoi inciter les joueurs à mettre en place de multiples stratégies! Le fait que les achats doivent être effectués soit immédiatement après l'acquisition d'un coquillage soit juste avant un décompte accentue subtilement l'aspect délicieusement calculatoire du jeu...

Signé par Mark Klerner et Florian Racky et joliment illustré par Dennis Lohausen, Haleakala est un jeu familial pour deux joueurs très sympathique doté d'une mécanique élégante et épuré qui, sous un aspect faussement enfantin, cache un jeu subtil et riche en interactions...

Décliné en deux niveaux, les règles s'assimilent et s'expliquent rapidement, permettant aux joueurs de voguer sans tarder vers cette île volcanique et exotique... Allez à Kala sans tarder! ^^

(*) «Retiens bien ce que disent tes ancêtres» (proverbe Maori)

Tout d'un futur classique

Mombasa est un jeu de gestion savoureux et exotique où les joueurs vont investir dans des compagnies basées à Cape Town, Saint-Louis, Le Caire et... Mombasa afin d'étendre leurs réseaux de comptoir sur le continent Africain.

Mombasa est indéniablement un grand jeu de gestion tel qu'on les aime! Dotés de règles simples et particulièrement fluides, ce jeu savoureux d'Alexander Pfister offre aux joueurs confirmés de grandes possibilités de développement...

L'auteur apporte un vent de fraîcheur au désormais éprouvé système de deckbuilding en lui ajoutant une once de programmation somme toute assez savoureuse : le choix de l'emplacement de chaque carte action jouée en cours de manche s'avère particulièrement subtil puisque chacune rejoindra une pile différente située au-dessus du plateau de jeu... Lorsqu'il choisira de passer, le joueur ne pourra récupérer dans sa main qu'une de ces piles... Choix tactiques et éminemment cornéliens sont donc au rendez-vous et ce dès la phase de Planification! D'autant qu'une carte jouée lors d'une manche ne sera accessible que 2 manches plus tard! C'est peu dire que Mombasa est un jeu très cérébral...

L'autre délicate subtilité est la part de développement collectif qui impacte bien évidemment les scores : chaque joueur peut investir et contribuer au développement d'une des quatre sociétés du jeu. Ce faisant, il augmente de façon intrinsèque la valeur de la dite société, engrangeant certes des points pour les parts qu'il possède... Mais permettant aux autres joueurs de prospérer tout de go! Les compagnies se livrant une guerre sans merci, le développement de l'une se fait au détriment des autres puisque sur chaque région ne peut figurer qu'un seul comptoir... Une lutte d'influence va donc se jouer sur le plateau principal qui vient apporter une dimension vraiment savoureuse aux parties.

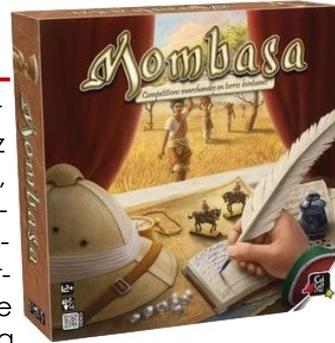
Autre subtilité, la piste Comptable où le joueur va faire progresser son marqueur Encrier... Si la piste

Diamant est figée et identique chez chaque joueur, chaque joueur construit sa piste Comptable en cours de partie... Chaque livre de compte acquis sera placé sur la piste à l'emplacement désiré. Car chaque livre est doté d'une condition ou deux (liés aux cartes actions jouées mais non encore utilisées) qui donne lieu à une contrepartie... Un placement judicieux des livres de comptes permet au joueur de progresser plus vite sur la piste, engrangeant des bonus substantiels en fin de partie... et bénéficiant d'avantages en cours de celle-ci...

Si la première partie se fait un peu en aveugle, elle permet d'appréhender néanmoins l'immense richesse tactique du jeu... Chaque partie est l'occasion de découvrir de nouvelles subtilités et possibilités... Le jeu s'adresse clairement à un public de joueurs passionnés attiré par les jeux de gestion où ils manipulent de nombreux paramètres, telle une mécanique de précision, pour tirer les meilleurs rendements de chacune de leurs cartes...

Mombasa a tous les ingrédients pour devenir un futur classique du jeu de gestion et d'optimisation... Une fois digérées, ses règles simples et fluides ouvrent sur un champ des possibles assez vertigineux mais particulièrement savoureux.

Intéressant quelle que soit sa configuration (de 2 à 4 joueurs), clairement destiné à un public de gamers, doté d'un matériel bien pensé aussi agréable qu'élégant et d'une courbe d'apprentissage parfaitement calibrée, ce jeu à l'allemande ravira les joueurs les plus exigeants pour qui la mécanique d'horlogerie prime sur la thématique.





Nicolas Sato

Nicolas Sato, nous parle de sa dernière création : l'excellent Lutèce, jeu simple et malin plein de subtilités superbement illustré par Biboun...

Propos recueillis par Laurent Ehrhardt



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

Avant d'entrer dans le vif du sujet, une petite question liminaire : êtes-vous farouchement opposé au tutoiement ?

Non, non, pas de soucis. Je préfère.

► Tant mieux, moi aussi ^^...

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?)

Bonjour. Je m'appelle Nicolas Sato, j'ai 35 ans et je vis à Épinal. J'étais éducateur sportif pendant dix ans, j'enseignais la capoeira. Mais j'ai dû reprendre mon premier métier de développeur informatique suite à une blessure. Pour les passions, j'en ai beaucoup, même de trop. Je n'ai jamais le temps de faire tout ce que je veux. Pour n'en citer que quelques-unes : Jeux de société, MMORPG, capoeira, manga, guitare...

► Enfant, quel joueur étais-tu ?

Pendant longtemps je ne jouais qu'aux échecs, et durant le collège j'ai découvert les jeux de rôles et les wargames. J'ai passé toutes mon enfance sur des jeux comme : Warhammer, Donjon & Dragon, Shadowrun, Epic 40 000, Warhammer 40 000 et Blood Bowl.

► Si tu devais expliquer le JdR à ma grand-mère, que lui dirais-tu ?

Je parlerais très fort.

Je pense que je commencerais comme ça :

- Vous êtes la plus grande actrice de tous les temps et vous arrivez dans le studio de votre prochain film. Un homme tout de noir vêtu s'approche de vous et ouvre ses mains. Dans l'une, une pilule bleue, dans l'autre une pilule rouge. Que faites-vous ?

- Le jeu de rôle c'est ça, du théâtre d'improvisation assis autour d'une table mais avec des brouettes de dé.

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

Non j'ai eu des coupures. Notamment lorsque je préparais mes diplômes d'éducateur sportif. Je n'ai découvert le jeu de société moderne que très tardivement. Lors d'un centre de loisir, on m'a fait jouer à citadelle de Bruno Faidutti. C'est ce jeu qui m'a donné envie d'en découvrir d'autre.

► Qu'est ce qui t'a séduit dans ce jeu par ailleurs excellent ?

Les règles sont simples et efficaces, tout est centré sur la partie guessing du jeu. Réussir à lire le jeu des adversaires et les contrer sans qu'ils le voient venir et pour moi tout simplement jubilatoire. Les jeux à base de guessing sont clairement mon style de jeu préféré. Cela doit se voir dans mes créations.

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

En fait j'ai pas sauté on m'a poussé. J'avais créé des jeux pour un groupe d'enfants dont je m'occupais. Et lors de la première édition du festival « Jeux & Cies » d'Épinal, on m'a inscrit pour les présenter sans me laisser le choix. Je me souviens que si ma femme n'avait pas été là, je serais reparti avec mes bouts de carton en moins de 5 minutes. Et finalement ça a bien marché et je me suis dit : pourquoi pas...



LUTECE
© Biboun / Superludé

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

Voir son nom sur une boîte ou sur un article fait toujours énormément plaisir. Mais les rencontres de professionnels et de joueurs que j'ai fait au fur et à mesure des festivals est pour moi le point le plus agréable. A l'approche d'un festival, c'est toujours une grande joie de savoir que je vais revoir et passer de bons moments avec des gens trop cool « dixit Théo Rivière ».

Je dirais que la première difficulté vient de soi. Il ne faut surtout pas penser que ce que l'on vient de créer est exceptionnel et va révolutionner le monde du jeu. Toujours se dire que l'on peut mieux faire et accepter les retours que l'on peut avoir. Ensuite, il faut réussir à proposer ses prototypes. Les éditeurs sont tellement sollicités qu'ils leur est tout simplement impossible de pouvoir regarder tous les mails qu'ils reçoivent. Et pour ça, il n'y a rien de mieux que les concours.

► **Lutèce, ton second jeu, vient de paraître sur les étals...**

Comment est né le concept de ce jeu subtil et original?

Quand je réfléchis sur un jeu, je fais souvent le tour des magasins. Je regarde chaque pièce dans les étales en me demandant comment je pourrais l'utiliser. Pour Lutèce, c'était le jour des soldes, et dans un magasin de vêtement j'ai vu deux femmes tirer sur le même pull. Je me suis dit : si elle avait été seul, elle l'aurait eu. Mais à deux dessus, il va se déchirer. Tout est parti de là, et après tout s'est enchaîné dans la foulée. Comment répartir les égalités, pourquoi récupérer des cartes, comment les joueurs peuvent avoir des indices sur les choix de leurs adversaires, comment injecter de l'or pour éviter les blocages ? Les questions sont arrivées très vite avec leurs réponses, tout semblait naturel et logique.

► **La thématique s'est-elle d'emblée imposée a-t-elle été élaborée une fois le corpus des règles établi?**

Le premier thème était différent. On devait faire des collections de vêtements pour habiller des étudiantes japonaises. Mais avant d'avoir fini la mise en page des différentes cartes du premier prototype, j'ai tout changé. Ça ne me faisait pas rêver de jouer avec des habits. C'est un ami qui m'a donné l'idée des gaulois et des romains. Après j'ai adapté quelques cartes en fonction du thème mais toute la

mécanique était déjà là.

► **A-t-il été difficile de régler l'équilibre des cartes et la façon dont elles permettent de scorer?**

Oui, on a passé un long moment avec Superlude et Origames à travailler dessus. On a essayé de nombreux pouvoirs et scoring différents. Et l'équilibrage suivant le nombre de joueurs a été un vrai casse-tête aussi.

► **Comment as-tu rencontré l'équipe de Superlude qui édite Lutèce?**

Grâce à un ami, Matthieu Lanvin. Son jeu venait d'être primé au concours de Boulogne Billancourt, et Superlude l'avait contacté. Mais comme il avait déjà signé ses prototypes, il a parlé de moi et présenté mes jeux.

► **Biboun a fait un formidable travail avec des illustrations pour le moins magnifiques... L'idée de proposer des illustrations délicieusement cartoonnesques s'est-elle d'emblée imposée?**

Oui, Biboun a fait un travail magnifique, je suis définitivement fan. Je crois l'idée est arrivé tout naturellement pour donner un côté léger au jeu, mais il faudrait poser la question à Antoine Davrou pour avoir plus d'informations.

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

cœur ?

Time Stories et Blood Ball 2 (PC), ces deux jeux me rappellent les soirées de mes 15 ans.

► **Peux-tu nous parler de ton prochain jeu ?**

Oui, ce sera Tiki qui sera édité par IFAssociation. Il sortira en projet participatif et la campagne aura lieu début juin 2016. Les bénéfices du projet seront reversés à l'association « Alé'Vosges ». C'est une association qui œuvre dans l'accompagnement aux loisirs pour les personnes en situation de handicap. Les fonds pourront aider à l'achat de matériel spécialisé à la pratique sportive.

► **Nous suivrons cela de près... Un dernier mot pour la postérité ?**

Chaussettes !!!!

► **Un grand merci! Tant pour le temps que tu nous a accordé que pour ce jeu vraiment enthousiasmant qu'est Lutèce!**





Xavier Mérand

Xavier Mérand, fondateur de l'enthousiasmante AccessiJeux qui oeuvre pour rendre le jeu accessible aux malvoyants nous a accordé un entretien qui montre combien le jeu est, plus que jamais, un formidable medium favorisant rencontres, échanges et partages.

Propos recueillis par Laurent Ehrhardt

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

Avant d'entrer dans le vif du sujet, une petite question liminaire : êtes-vous farouchement opposé au tutoiement ?

Non, je suis même plutôt pour un tutoiement rapide, ce qui me donne le sentiment d'être encore jeune !

► **On est sur la même longueur d'onde alors (et c'est si bon de rajeunir un peu)...**

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?)

Je suis un quadra parisien, passionné de jeux et atteint d'une maladie génétique de la rétine. Avant de me plonger dans la création d'AccessiJeux, j'ai passé presque 20 ans à autoproduire une carrière de chanteur (chanson française dans un style un peu classique humoristique...) mais à 40 ans on a plus les mêmes ambitions qu'à 20 et si la musique fera toujours partie de ma vie, c'est aux jeux que je pense en me rasant (rarement) le matin!

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

Je suis issu d'une famille nombreuse et dans les années 80 on n'avait pas tous les loisirs numériques d'aujourd'hui. Comme beaucoup à cette époque, j'ai donc été élevé au Cluedo, Monopoly, Scrabble, Scotland Yard, Voyage en France, Richesses du Monde.... C'est en devenant papa début 2000 que je me suis replongé dans les jeux et que j'ai découvert les jeux modernes et plus particulièrement « Catane » qui

m'a rendu addict.

► **Comment est née l'association AccessiJeux qui s'est donné pour mission de rendre le jeu accessible aux déficients visuels?**

Depuis la découverte de Catane que j'ai partagé avec mon cercle d'ami proche, nous sommes un petit groupe à se retrouver pour s'adonner aux joies de nouveaux jeux : Chevaliers de la Table Ronde, Citadelles, Puerto Rico, Agricola...

A chaque fois que nous jouons à ce type de jeux, je viens équipé de ma « vidéoloupe ». En gros, c'est un petit appareil de la taille d'un smartphone qui per-

JEUDI JEUX POUR TOUS

LE PREMIER JEUDI DE CHAQUE MOIS ! 18h-22h

Jeux de Société accessibles aux déficients visuels



Maison des Associations du 12^e
181, avenue Daumesnil 75012 Paris



www.accessijeux.com

met de grossir le texte que l'on vise en différentes tailles, voire d'en changer les couleurs. Pour mon confort personnel, je grossis donc le texte des cartes et inverse les couleurs (texte blanc sur fond noir).

De ces soirées arrosées (avec modération) et surtout enthousiasmantes, est née une réflexion « Suis-je le seul bigleux à aimer les cubes en bois ? Quelles solutions pourrions-nous trouver pour faire découvrir ce plaisir aux déficients visuels ? » Car après tout, pourquoi sous prétexte qu'on est handicapé, on n'aurait pas le droit de jubiler en annonçant à tout le



monde qu'on est le félon d'une partie de Chevaliers de la Table Ronde ?!

Il s'avère que l'un des amis de ce cercle de jeu est développeur de sites web et d'appli smartphone. Je lui ai dit un jour « ça te brancherait qu'on fasse une appli qui permettrait aux joueurs non-voyants de pouvoir écouter le contenu d'une carte, pictogrammes et textes, via la synthèse vocale de leur téléphone ou tablette ? » Ce à quoi il a répondu « Carrément ! »

J'ai ensuite animé un groupe Facebook sur le sujet durant un peu plus d'un an. Des membres nous rejoignaient tous les jours. Tout ça a fini de nous décider : on monte une association et on essaye de trouver des financeurs pour ce projet d'appli!

► **L'association est parrainée par deux figures du monde du jeu : Bruno Cathala, prolifique et talentueux auteur, et Benoît Forget, fondateur des Editions Purple Brain Créations . Comment ont-ils été sensibilisés à votre travail d'ouverture du monde du jeu?**

Bruno j'étais en contact avec lui par email car j'avais divers prototypes de jeux en cours de création et j'avais vu un interview de lui sur Tric Trac dans lequel il expliquait qu'il aimait travailler avec différents auteurs... J'avais donc tenté ma chance et l'idée d'un de mes jeux l'avait amusé. Finalement on n'a pas travaillé ensemble mais quand j'ai décidé de monter l'asso et de choisir un parrain, je ne suis pas allé chercher plus loin ! La mission de l'association lui a beaucoup

plu et surtout notre idée d'application smartphone... Comme il dit, tous les joueurs passionnés de jeux modernes seront contents d'avoir notre appli quand ils seront trop vieux pour lire sur des cartes !

Pour Benoît c'est différent. Iello est notre partenaire historique avec Gigamic. Ils nous aident depuis les premiers jours de l'asso en nous envoyant des boîtes de jeux pour nos tests. On a donc reçu toute la gamme « Contes et Jeux » de Purple Brain et on a adoré ces jeux ! Ils sont familiaux, avec des mécaniques modernes et surtout, on a trouvé des façons de les rendre accessibles pour la plupart d'entre eux. Benoît avait l'air content qu'on rende ses jeux accessibles aux non-voyants. On a fait connaissance à l'occasion de diverses manifestations ludiques cette année. Après avoir choisi un auteur pour notre première année, on voulait un éditeur pour parrainer la deuxième année d'AccessiJeux. On lui a proposé et il s'est dit flatté qu'on pense à lui mais en fait, c'est nous qui sommes flattés que le monde du jeu nous soutienne autant !

► **Où en est le projet d'application pour smartphone ? Penses-tu passer par un financement participatif pour mener cet ambitieux projet à terme ?**

Nous avons fait tout le travail de pré-développement c'est à dire qu'on a un cahier des charges bien précis des fonctionnalités que proposera l'appli. C'est un gros projet qui demande plusieurs mois de développement et donc on a demandé à deux organismes (La



Fondation de France et le CCAH) de co-financer ce projet. En off, on a de bons signaux mais on doit attendre début mars pour avoir les accords de financement et se lancer corps et âmes dans ce projet ambitieux !

► **Concrètement, au sein d'AccessijeuX, comment travaillez-vous pour rendre un jeu de société accessible aux non-voyants ou aux mal voyants? Cela doit vous demander un travail considérable!**

Pour commencer je regarde beaucoup de vidéos de règles de jeux sur Tric Trac, Ludovox et VidéoRègles. C'est comme ça que je sélectionne les jeux qu'on va adapter. Bon, si un éditeur partenaire (ils ne le sont pas tous) sort un nouveau jeu on les regarde bien sûr en priorité car on sait qu'on pourra obtenir la boîte pour travailler sur les adaptations, mais il nous arrive aussi d'acheter des jeux parce qu'on sait qu'on pourra les adapter.

Avec le matériel dont on dispose, tous les jeux ne sont pas adaptables. Exit par exemple tous les jeux avec du texte (d'où le projet d'appli). Une fois le jeu choisi, j'envoie un mail à notre base de données de bénévoles pour leur proposer un atelier. Ils viennent donc au local de l'association qui est hébergé au sein d'une pépinière associative appelée La Conserv' dans l'ancien conservatoire du 12e arrondissement de Paris.

Généralement quand ils viennent, j'ai déjà les idées pour adapter le jeu, mais on fait le point ensemble et

les bénévoles proposent souvent des idées qui enrichissent les adaptations. Ensuite c'est eux qui travaillent et moi qui fait l'inspecteur des travaux finis ! L'étape d'après c'est les tests. Parfois on fait venir des joueurs non-voyants à l'asso pour avoir leur avis sur les adaptations, et parfois on sort les jeux pour la première fois lors de nos soirées « Jeux Pour Tous » qui ont lieu le premier jeudi de chaque mois à la Maison des Associations du 12e de 18h à 22h.

Après, les jeux rejoignent notre boutique en ligne et nos adhérents peuvent les acheter au même prix qu'un jeu non adapté... C'est le principal service qu'on peut leur offrir. Ce qui est sympa c'est que sur notre groupe Facebook, on récolte ensuite des avis sur les jeux et leurs adaptations et donc que rien n'est figé si certains trouvent de meilleures idées...

► **Pouvez-vous nous parler en quelques mots du projet de financement d'une imprimante Braille que vous venez de lancer sur Co-City ?**

Co-city est une association qui fait partie de notre pépinière associative. C'est une plateforme de Crowdfunding mais uniquement pour des projets d'innovation sociale. Les choisir pour notre projet était donc une évidence.

En fait, on sait bien que parmi les déficients visuels, beaucoup ne lisent pas le braille. C'est pour ça que nos adaptations ne contiennent pas de Braille. On a fait fabriquer des stickers par un imprimeur relief qui nous permettent d'encoder les cartes avec des formes à la place des couleurs ou des numéros, Ces





TENTEZ L'EXPÉRIENCE DU JEU À L'AVEUGLE !

adaptations mettent donc dans le confort de jeu les personnes non-brailleuses. Mais tout au long de l'année en jouant avec des non-voyants on a compris que ceux qui lisent le Braille, eux seraient très preneurs d'aides de jeux ou de marquage en Braille sur les cartes. Le soucis c'est que moi qui suis malvoyant, je ne lis ni n'écris pas le Braille. Les bénévoles qui viennent à l'association non plus ! On s'est dit que le meilleur moyen d'avoir un rendu pro pour ces textes en Braille c'était d'acquérir une imprimante Braille, mais ça, notre jeune association n'en a pas les moyens. Entre la communauté de notre FB qui regroupe plus de 700 personnes, la communauté ludique et notre réseau on s'est dit qu'on arriverait peut être à acheter cette imprimante via un financement participatif. L'idée que tout le monde nous aide à acquérir ce matériel est belle! On se mobilise ensemble pour rendre les jeux accessibles à tous! On compte sur vous!

► Le projet est beau en tous cas! Nous espérons qu'il arrivera à terme!

Ce qui nous fait plaisir c'est qu'on sent qu'il y a un intérêt sincère du monde du jeu pour notre démarche et pas seulement pour se donner bonne conscience ou à des fins commerciales... Quand on

aime le jeu, on ne peut qu'avoir envie de partager cette passion avec un maximum de personnes et ce au-delà des différences.

Quels sont tes derniers coups de cœur ludiques ?

Miniville, Dead Of Winter... J'avoue que quand je trouve le temps d'organiser une soirée jeux entre amis on a tendance à se tourner vers nos jeux préférés : Agricola, Chevaliers de la table ronde, Catane... Il y a beaucoup d'autres jeux qui m'attirent mais dont je sais pertinemment que je ne pourrais pas y jouer (Mysterium par exemple). C'est un peu frustrant et c'est aussi l'une des raisons qui ont motivé la création de l'association : en rendre un maximum accessibles.

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

Oui, Peut-être la question de notre intention à l'égard du monde du jeu... On ne se veut ni militants extrémistes de l'accessibilité ni moralisateurs ou quoi que ce soit dans ce goût-là. On sait très bien que l'édition d'un jeu est une économie fragile, et que rendre un jeu accessible aux déficients visuels dès l'ouverture de la boîte c'est très difficile et ça entraîne des surcoûts. Par notre présence on veut juste sensibiliser au fait que parfois il suffit de peu pour rendre un jeu accessible à tous (un changement de couleur, un dé gravé...) et que quand l'effort peut être fait, autant le faire ! Pour l'heure le public déficient visuel n'est peut être considéré que comme une niche et c'est vrai qu'il est assez peu joueur puisque jusque-là, il y avait peu de jeux accessibles et pas de place pour les joueurs non-voyants dans les festivals... Ils ont donc rarement une culture ludique. On part de très loin, mais potentiellement, on est des millions de joueurs et donc de clients donc ça vaut le coup d'y jeter un œil !

► Un dernier mot pour la postérité ?

Merci de l'intérêt que vous avez eu pour notre démarche et si vous nous croisez sur un festival, on vous attend pour tester le jeu « à l'aveugle » avec un bandeau sur les yeux !

► Au plaisir et merci pour tout!



Soutenez AccessiJeux

Et aidez-les à acheter leur imprimante braille....



Maxime Rambourg

Maxime Rambourg, auteur de l'excellent Big Book of Madness réponds à toute nos questions sur ce jeu coopératif enthousiasmant...

Propos recueillis par Laurent Ehrhardt

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

Bonjour, pas de problème, j'aime bien les petits jeux...

► **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?)**

En quelques mots, je suis un joueur, un peu touche à tout. Le sport, la musique, les arts de manière générale, et toutes ces choses qui font du bien, comme par exemple le jeu de société, sont présent depuis mon plus jeune âge. J'ai fait des études d'art du spectacle, et doucement je me suis dirigé professionnellement vers le jeu, en tant qu'animateur, puis comme gérant d'un café jeux, puis comme auteur.

Je suis âgé d'environ pile poil une trentaine d'année, et mes qualités sont bien trop nombreuses pour être énumérées ici. Mes passions sont éparpillées ! Mais j'essaye de les tempérer le plus possible. Mis à part le Jeu de société qui est devenu mon métier, j'essaye de ne pas être trop passionné pour me laisser le temps de découvrir encore bien des choses et des gens.

Mais autant le Handball que la sociologie, en passant par la vie des animaux, au détour d'un peu de physique pour les nuls, que toutes les formes d'humour, que la musique à écouter et la musique à jouer, que les bandes dessinées, et les séries plus ou moins débiles, que res-
es bloqué sur un reportage sur les loutres
passer une journée à me demander ce que
ferais
demain.

gendiaire fortune... les numéros de compte
sponibles dès que possible!

ent, 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 »?

Je ne crois pas que ce soit un jeu en particulier qui nous fait tomber dedans, mais plutôt les gens qui nous font jouer. L'ambiance autour de la table, le plaisir qui se partage.

D'aussi loin que je me souviens j'ai toujours joué, aimé ça et en redemande encore plus !

Personnellement, c'est mon papa, qui me faisait jouer tout petit à toutes sortes de jeux plus ou moins classique. Bien conditionné, je ne fus que mieux préparé à la découverte du jeu de société moderne, un peu sur le tard, vers l'âge de 19 ans.

Avec mes amis d'enfance j'ai toujours été celui qui proposait des jeux, et même tout petit, en inventait. Avec l'adolescence, il était même devenu traditionnel que j'inventais un nouveau jeu à chaque vacances pour animer nos soirées.

Plus tard à la fac, un ami me montrait Catane, Pitch Car, Puerto Rico et El grande, For Sale, Ricochet Robot,... et tous ces jeux qui m'ont fait comprendre que le « monde du jeu » existait bel et bien, et qu'être auteur de jeu était quelque chose qui existait pour de vrai !

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

Ça n'est pas quelque chose qui se décide, ni qui se passe du jour au lendemain. Ça arrive sans trop savoir pourquoi, ça s'impose naturellement au cours des événements de la vie. Quoique, depuis l'enfance lorsqu'on me demandait ce que je voulais faire plus tard, je répondais souvent « Inventer des jeux ».

Le début de l'aventure commence à la Fac. Je rencontre des gens passionnés de jeux, qui animent souvent des parties auxquels je me joins avec le plus grand enthousiasme. Très vite, le groupe se forme et des animations



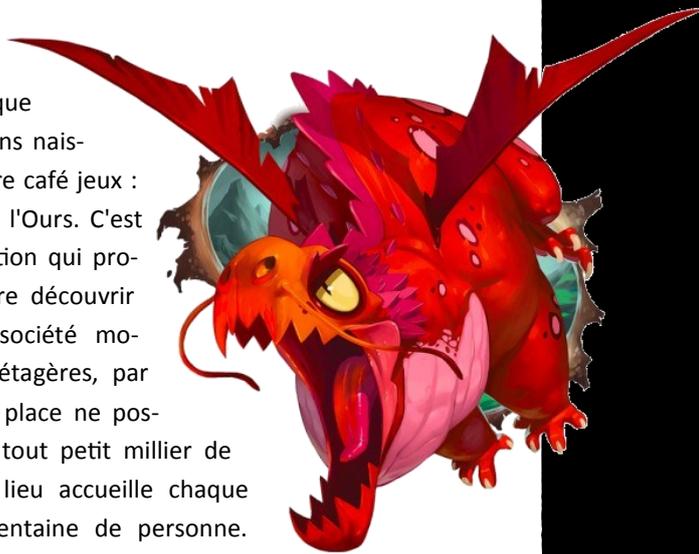
dans les bars de la ville de Metz s'organisent pour en faire profiter le plus de monde. Arrivé au crépuscule d'étude professionnellement inutiles, nous décidons de tenter l'aventure jeux. On ne sait pas encore ce que ce sera. Un site internet de critique de jeux, une maison d'édition, une structure d'animation, un collectif d'auteur... Les projets ne manquent pas et nous plongeons dans la chose ludique. Nous avons alors testé plus de 600 jeux en 8 mois. C'est là que nous découvrons le concept de café jeux à Lyon chez « Moi j'm'en fou j'triche ». Les projets sont nombreux, mais les avis divergent, les envies s'éloignent et les personnalités s'opposent. Nous sommes deux à revenir en lorraine, avec pour but d'y installer un café jeux, notre association à nous, notre QG, à partir duquel faire de nouvelles rencontres, se construire une base solide.

Sans réfléchir, grâce à nos formidables et généreux parents, une multitude d'amis aux divers talents, nous créons La Feinte de l'Ours. De là tout le reste suivra... Au bout d'un an et de quelques efforts, nous sommes entourés d'autres passionnés aux personnalités merveilleuses et à la générosité sans faille et je deviens salarié de l'association, le gérant du café jeux. Je deviens acteur du monde du jeu, et je crée enfin cette base qui me permettra d'avoir les conditions idéales pour devenir auteur de jeux.

►Peux-tu nous parler de la Feinte de l'Ours un café jeu que tu as ouvert en 2008 à Nancy?

C'est avec Gabriel Durnerin, que nous donnons naissance à notre café jeux : la Feinte de l'Ours. C'est une association qui propose de faire découvrir le jeu de société moderne. Les étagères, par manque de place ne possède qu'un tout petit millier de jeux, et le lieu accueille chaque soir une trentaine de personne. Nous comptons tout de même plus d'un millier de membre à l'année.

La structure est tenue par une quinzaine de bénévoles très actifs qui sont là pour accueillir les membres et surtout leur expliquer les jeux. Nous tenons tout particulièrement à rendre le jeux de société accessible à tous. Les animateurs sont donc formé à l'animation de jeux de société pour rendre la découverte plus agréable. Notre volonté était de casser une image du monde du jeu encore très présente il y a une dizaine d'année. Nous voulions montrer ce que représentait le jeu pour nous et faire tomber les à priori. Le jeu de société n'est pas un divertissement débile où on avance de x case grâce à un dé et où l'on suit les instructions de la dite case. Où à l'inverse un milieu très fermé d'initiés complètement geeks qui se prennent aux sérieux en jouant avec des bouts de cartons in-





compréhensibles.

Non le jeu n'est pas sérieux, lorsque la partie est terminée, le jeu aussi. Le premier but du jeu est de s'amuser. Mais ça n'est pas non plus dénué de sens, ni d'intérêt.

Oui, le jeu c'est simple, accessible, amusant, convivial et chaleureux et parfois même intelligent. C'est sur ces convictions que le café se crée et au bout de 8 ans, c'est toujours sur ces principes qu'il attire de plus en plus de monde. Et chose étrange : que des gens sympa !

► **Faire éditer ton premier jeu, Le Truc le +, a-t-il relevé du parcours du combattant ?**

Pas vraiment. Gabriel, l'ami avec qui j'ai créé la Feinte de l'Ours, s'était fait embauché chez l'éditeur IELLO. Nous avions déjà signé « The Big Book » et souvent nous parlions de créer un jeu d'ambiance comme on en sort tous les soirs dans un café jeux.

Mon sens de l'absurde avait créé « Le Truc le + » et le prototype marchait à merveille au café. IELLO cherchait à cette époque à éditer un jeu dans cette gamme. Je n'ai donc pas vraiment eu à démarcher un éditeur.

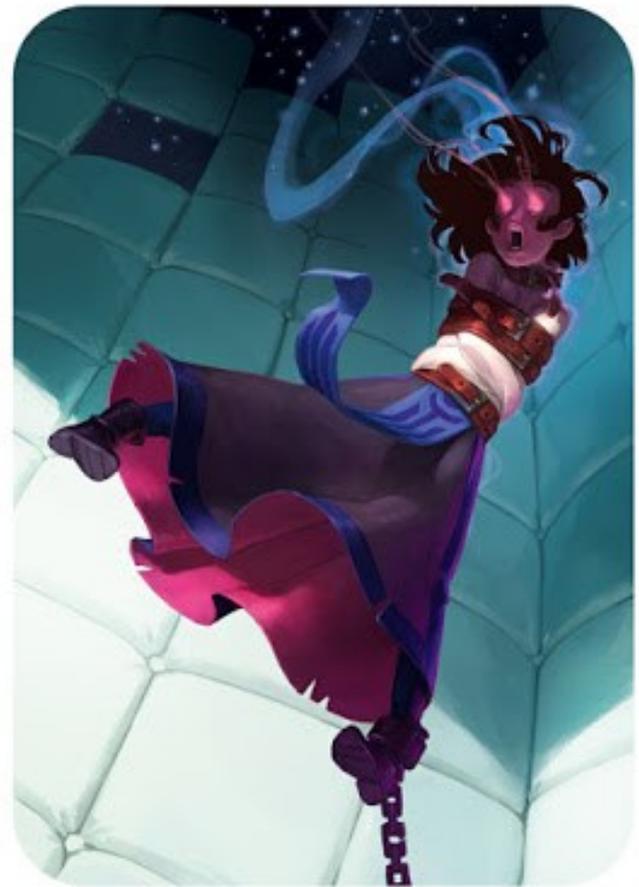
Le jeu a été signé tout de suite et il était assez simple à éditer. Il a juste fallu se mettre d'accord sur l'ensemble des mots et des questions et c'était fait.

► **The Big Book of Madness vient de paraître sur les étals. Comment est née l'idée de ce jeu enthousiasmant mêlant avec audace deck-building et coopératif?**

L'idée naît quelque part au milieu de tous mes prototypes. La volonté était de créer un deck-building qui soit coopératif. A l'époque je ne connaissais aucun exemple de ce mélange et comme j'aimais autant l'un que l'autre...

Le jeu a fait un chemin incroyablement long pour arriver dans les boutiques. Le prototype a été torturé, trituré, modifié des centaines de fois. Même après l'avoir signé, il a fallu plus de 4 ans de développement pour en arriver là.

Dans tout bon coopératif qui se respecte, l'important ça n'est pas vraiment ce qui nous fait gagner, mais bel et bien ce à quoi nous devons faire face, ce contre quoi nous devons lutter. Et tout de suite l'idée de la folie qui vient « pourrir » notre deck s'est installée. C'était l'idée centrale du jeu, celle qui n'a jamais quitté le moindre prototype.



Mélanger les 2 mécanismes (coopératif et deck-building) ont logiquement donné la folie et le soutien.

Qu'est-ce qui freine l'amélioration d'un deck et qu'il faut à tout prix éviter dans un deck-building : Les cartes inutiles!

Qu'est-ce qui permet aux joueurs de d'avoir besoin de s'entraider ? : la possibilité d'utiliser momentanément les cartes d'un partenaire.

Voilà, le cœur du jeu était né. Finalement il ne restait qu'à rendre ça jouable !... et trouver une autre thématique que des patients qui cherchent à s'évader d'un hôpital psy tenu par des zombies nazis...

► **Fichtre... des patients cherchant à s'évader d'un hôpital tenu par des nazis... Mais par quoi donc était remplacé le Big Book of Madness et les composantes élémentaires?**

Le jeu est passé par beaucoup de changement, ballotté d'une thématique à l'autre. Il y a fort longtemps, à la genèse de l'émergence du début, il y avait des salles à franchir qui comportaient différentes épreuves et les composants du deck étaient la force, l'adresse, l'intelligence et les diverses aptitudes des personnages. Mais les mécaniques ne collaient

pas vraiment et le thème n'était pas très... adapté.

Après plusieurs étapes, les salles sont devenues des monstres ; les pièges et les zombies nazis ont mutés pour devenir des malédictions ; les caractéristiques de mauvais JdR ont glissé vers les éléments ; les fous n'ont pas trop changé, ils s'appellent simplement magiciens, mais la folie est restée là!

► **Outre le thème, quelles fut la plus grande modification qui fut apportée au jeu en cours de développement?**

De nombreux éléments du jeu initial ont disparu, puis sont revenus, se sont transformés. Mais ce qui reste le plus gros bouleversement c'est d'avoir rétabli un tour de jeu classique. A la base, il n'y avait pas de tour de jeu, mais un certain nombre d'actions limitées et chacun pouvait annoncer ses choix. Un système de fatigue et de repos, que j'aimais beaucoup, venait contraindre les joueurs dans leur potentiel d'action et obligeait à se demander combien d'action nous aurions besoin pour la manche suivante. Après des parties test qui duraient parfois plus de 3 heures, je me suis laissé convaincre d'en revenir au bon vieux tour de table classique... Là sont nés les sorts d'Air permettant à un autre joueur de jouer pendant son tour.

► **Quel effet cela fait-il de voir son jeu si joliment mis en image par un Naïade particulièrement inspiré?**

Ça fait plaisir ! Vraiment. À chaque fois que j'arrivais à soutirer une illustration, je refaisais un nouveau proto. J'avais envie de montrer ça à tout le monde, j'ai dû être un peu lourd. Voilà l'effet que ça fait.

Les retours sur le jeu sont pour le moins enthousiastes mais dans quel état d'esprit étais-tu lors de la parution de *The Big Book of Madness* sur les états? C'est assez étrange, mais au bout de 4 ans, plusieurs reports de sortie, quelques soucis de règles de dernières minutes, j'étais pas vraiment excité, mais plutôt soulagé. Le jeu est passé par tellement d'épreuves que la sortie était plutôt une délivrance, qu'un commencement. Les premiers retours des sites de critiques n'étaient pas très bon du à des erreurs de règles à la GenCon et j'angoissais un peu de lire les critiques tranchantes de la sphère geek d'internet. Mais finalement presque tous les avis sont constructifs qu'ils soient bons et surtout mauvais et c'est très intéressant à suivre au quotidien.



► **Je me doute que tu dois avoir des projets plein les tiroirs... Peux-tu nous dire quelques mots sur un proto bien avancé?**

Arh, c'est assez difficile de lâcher des info sur des proto, surtout lorsqu'on sait que ça peut prendre plusieurs années avant de voir le jour. Mais j'ai en moyenne une idée par jour, très souvent inexploitable, ou par fainéantise laissée au placard des idées pour plus tard. Mais d'ici 2017, il devrait y avoir un jeu chez Iello avec mon nom dessus. Un jeu de baston. Après un coop et un jeu d'ambiance, on change de style, j'aime bien toucher à tout ! Un jeu de combat dans une arène mais avec une phase d'équipement un peu nouvelle et rigolote. Là je devrais être limite entre donner envie d'en savoir plus et ce que j'ai officiellement le droit de dire...

► **Tous médias confondus, quels sont tes derniers coups de cœur (jeux, bd, ciné, romans...)?**

Alors ça, c'est une question qui mérite plusieurs conférences de quelques heures... Je vais me contenter d'un ou deux coup de cœur...

Leftover pour les séries télé. Pour le scénario d'une qualité rare ; une musique et une gestion sonore de façon générale à humidifier l'œil. Parce que ça n'a aucun sens et tellement à la fois que je pourrais en faire l'analyse pendant plusieurs jours.

En BD, *Zombie*. J'attendais le 4ème tome avec impatience et un peu d'inquiétude de sauter une génération comme ça d'un coup. Mais quel bonheur. La dernière page qui nous fait toujours frissonner, à chaque épisode j'ai au moins un coup de panique, c'est assez rare en bd.

Pour les jeux, j'ai découvert *Catacomb* il y a peu et moi qui suis un adepte de la pichenette, je ne m'en remets pas encore...

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

Non, je pense que c'est aussi bien de laisser une part de mystère entre nous.

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

Monde de merde



Lud'EXPRESS



Un jeu fun et familial pour les fans, un jeu de Nicolas Badoux, Cyril Marchiol édité par Yoka, 44€90

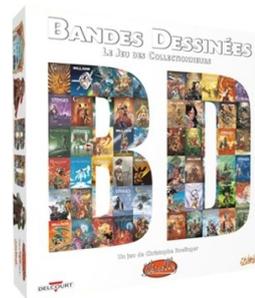
Naruto Shippuden est une licence plutôt judicieusement exploitée par la toute jeune société Yoka. Doté d'un matériel de qualité et immersif et de règles fluides, le jeu propose un challenge bien calibré balayée par le souffle de l'aventure...

En véritables passionnés, Nicolas Badoux et Cyril Marchiol ont su créer un premier jeu original et immersif qui ravira les fans de la série.

Collectionnite aigüe un jeu de Christophe Boelinger, édité par Ludically, 31€50

Sorti à l'occasion des trente ans de Delcourt (devenu depuis Delcourt / Soleil) cette dernière création de Christophe Boelinger (auteur notamment de l'excellent Dungeon Twister) s'avère être un jeu d'enchère particulièrement dynamique et enthousiasmant.

Ses règles fluides le destinant à un large public BD, le jeu des collectionneurs pourrait bien drainer vers le jeu de société des amateurs de BD attirés par la thématique...



Once upon a time, un jeu de Pierluca Zizzi édité par Edge, 17€95

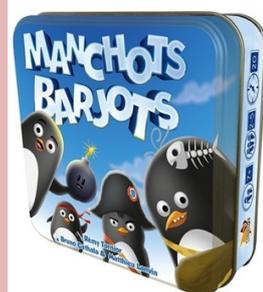
Contrairement à ce qu'on aurait pu croire au vu des descriptifs glanés sur le net au moment de sa sortie, Dark Tales n'est absolument pas une resucée d'il était une fois... Superbement illustré par Dany Orizio, ce jeu envoûtant de Pierluca Zizzi (auteur notamment de l'excellent Hyperborea) s'avère un très bon jeu de gestion de main à la fois simple et fluide, avec une bonne dose d'opportunisme, ...

A noter que des extensions, Le Petit Chaperon Rouge et Blanche Neige, sont d'ores et déjà disponibles, permettant d'accentuer la thématique avec des contes connus, accommodés à la sauce ténébreuse, tout en enrichissant le jeu...

Penguin in the moon un jeu de Bruno Cathala, Matthieu Lanvin, édité par Bombyx, 3€50

Bruno Cathala s'associe avec le jeune Matthieu Lanvin pour créer un jeu résolument familial simple, dynamique et déjanté.

Alors oui, la thématique est purement cosmétique, mais les dessins de Rémy Tornior sont suffisamment expressifs et joyeusement barrés pour donner à ce petit jeu de cartes une saveur toute particulière...





Retrouvez chaque jour l'actualité des
Sentiers de l'Imaginaire
sur notre site internet...

Chroniques, articles et entretiens
vous y attendent...

A tantôt!



ENTRETIEN

Entretien avec Henscher et Emmanuel Herzet

Henscher et Emmanuel Herzet, sympathiques co-scénaristes des Prométhéens répondent à toutes nos questions. Ils reviennent sur la genèse de cette série enthousiasmante qui met en scène les dieux de l'Olympe dans notre époque Contemporaine.



ENTRETIEN

Entretien avec Thomas Kubler

Dans ce long entretien, Thomas Kubler, compositeur qui a signé la B.O. d'Harmony (scénarisé et dessiné par Mathieu Reynès) nous parle avec passion de son travail...



ENTRETIEN

Entretien avec Alessandro Pignocchi

Alessandro Pignocchi, auteur du captivant Anent - Nouvelles des indiens Jivaros nous a accordé un long entretien pour nous parler de cet album qui parle de la fascination que peuvent exercer les jivaros sur un citadin...



ENTRETIEN

Entretien avec Régis Parenteau-Denoël

Régis Parenteau-Denoël, dessinateur de Herr Doktor, série historique et édifiante scénarisée par Jean-François Vivier, nous parle de son travail sur la Peste et le Choléra, premier tome du diptyque...

[A suivre...]



SdImag