

MANGA
COMICS



REVIEWS

Numéro 1 - Juillet 2003 - 2 euros



Reviews est un nouveau fanzine d'articles sur les mangas et comics imports !

Découvrez des BDs inédites dans nos contrées avec des extraits, un synopsis et une critique graphique !

Ce sont mes coups de coeur qui j'espère sortiront un jour en France. Bonne lecture !

Rafchan

Lectures de l'été

- Arkanium 2
- Jasmin no Dance 4
- Leviathan 6
- 100 Bullets 8
- King of bandit Jing 10
- Vertigo Pop! London 12
- Sasameke 14
- Tank Girl 16
- Liens et adresses 18
- Fanarts de Nikoneda 19-20

READ!

ARKANIUM

. Brandon Easton & Lesean . 2002 . 4 issues finies

Dreamwave Comics

SYNOPSIS

Dans un monde futuriste corrompu, une légende dit que les parchemins Arknium donnent force et pouvoir à celui qui les détient. Rowan, un Américain symbole de la technologie, et Shing, un Chinois symbole de la tradition, sont étrangement liés et doivent empêcher l'empereur du Mal d'ouvrir ces parchemins.

Un scénario qui vole probablement aussi haut qu'une paquerette anémique, pour un graphisme et une narration très intéressants.



DESSIN

Dessin très dynamique avec des personnages aux corps élastiques. Grosse influence de l'animation japonaise ("Lupin" et "Cowboy Bebop" entres autres) pour un trait très proche de celui d'un animateur : anatomie, expressions et mouvement très maîtrisés.

ENCRAGE

Encrage très propre et net, bonne gestion des épaisseurs selon les plans dans une même case. La colorisation très saturée de certaines scènes et plus terreuse dans d'autres, ainsi que le découpage des ombres de type cellulo participent à l'aspect vectoriel donné par l'encrage.

NARRATION

La narration des scènes de combat fait fortement penser aux découpages des films de Hong-Kong. Ce côté cinématographique saccadé peut parfois paraître fouilli.

Si vous aimez Spike de Cowboy Bebop et les belles scènes de combats dans des univers futuristes/traditionnel japonais, Arkanium vous plaira.

Les + : Série très originale graphiquement (rares sont les auteurs américains à bien digérer l'influence japonaise)

Les - : un scénario pétri de lieux communs. Une mauvaise lisibilité de certaines cases due à la colorisation mal équilibrée.

Les





Shueisha

.Sakuragi
Yukiya

. 2000

. 2 volumes
finis

YASMIN NO DANCE

SYNOPSIS

Un manga sur le break-dance !

Le hip-hop américain étant très à la mode chez les jeunes Japonais, Yasmin no Dance traite de façon légère mais documentée l'apprentissage du break-dance sur fond de romance lycéenne : Yasmin, jeune Japonaise de retour au pays après une enfance au Brésil, est une pile électrique championne de capoeira (art martial brésilien mettant en avant le jeu de jambe). Elle rencontre Tango, un fan de hip-hop, et son grand frère Shingo, un expert de break dance, et la copine de ce dernier, danseuse hip-hop. Ils lui donnent goût au break-dance dans lequel elle excelle grâce à ses talents en capoeira, et on suit son évolution au fil des tournois et des entraînements, le tout sur un ton très léger.



DESSIN

Les persos sont expressifs, les visages bien différenciés, l'anatomie est bien maîtrisée et les chorégraphies de break-dance sont bien dynamisées par les nombreux raccourcis. Un manga bien documenté !

ENCRAGE

Encrage leché sans être original : les lignes de vitesses sont efficaces et le tramage équilibré dans les planches

NARRATION

Bonne narration : les scènes de danse sont fluides et les scènes quotidiennes, d'entraînements et de tournois sont suffisamment bien distribuées pour qu'on ne s'ennuie pas. Les personnages sont bien développés pour un manga de 2 tomes !

L'auteur est connue pour ses précédents mangas shôjo (mangas pour filles), on en ressent que très peu l'influence dans Yasmin no Dance.

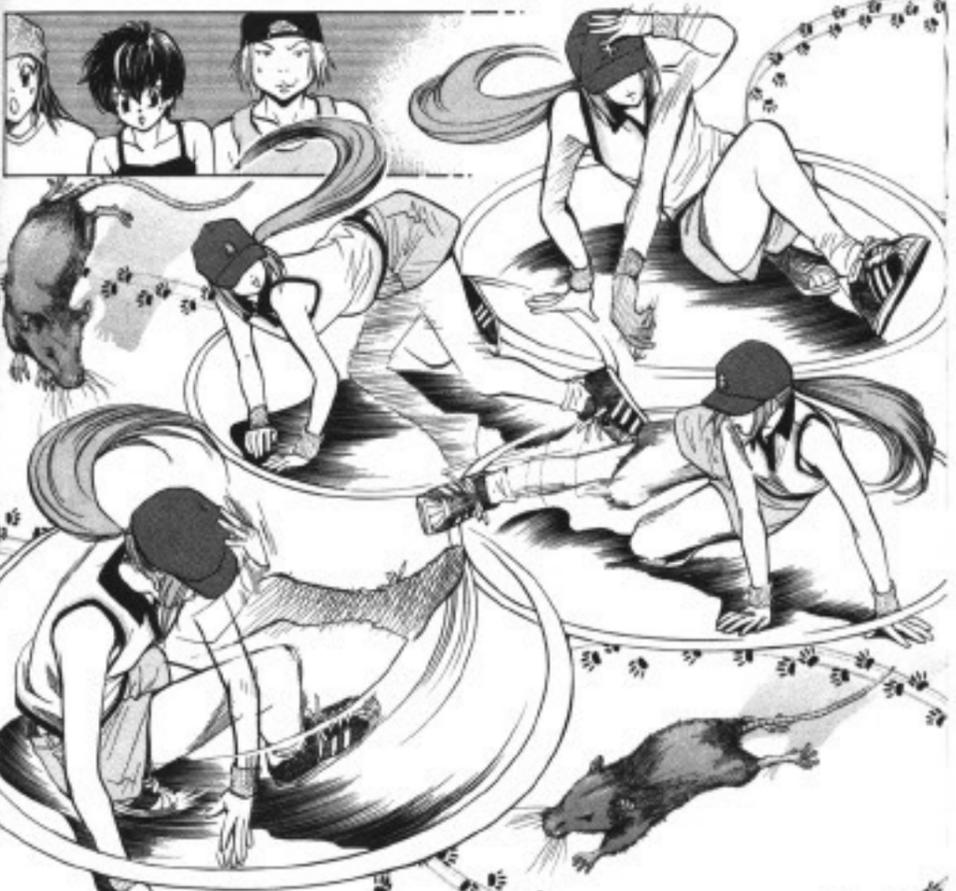
Les + : si vous aimez les mangas d'apprentissage avec des pointes d'humour ("Slam Dunk") et les personnages dynamiques, vous aimerez ce manga, même sans rien connaître au break dance.

Les - : on regrette l'absence de références musicales.

Les



桜木雪弥



Leviathan



Ôtsuka Eiji &
Kiutani Yu
2000
5 volumes en
cours

Mediaworks

SYNOPSIS

Satsuki est une étudiante en neurologie dans une société de médecine hyper développée : les expérimentations sur les hommes sont nombreuses et abouties. Elle voit revenir dans sa vie son ancien amour, Kôhei, une créature de Frankenstein moderne : il est constitué de 7 parties de corps différentes, hommes et femmes confondus, et son cerveau de 9 parties. Il semble être le Leviathan (monstre biblique annonçant la fin du monde) revenu au Japon pour la fin du monde en ce début de nouveau siècle.

Il ouvrira un cabinet médical assisté de Satsuki, pour surveiller ainsi les phénomènes paranormaux et médicaux (les 2 sont liés dans ce monde). Un univers entre GUNNM et notre société moderne.



DESSIN

Ce qui frappe dès qu'on ouvre Leviathan, c'est la ressemblance du trait avec Kishiro Yukito ("GUNNM") et Moebius ("Blueberry"). Le trait est riche et maîtrisé : l'anatomie longiligne, les visages détaillés, les mains grandes et osseuses, toutes les disproportions légères donnent un charme aux personnages.

ENCRAGE

Encrage ligne claire très léché avec peu de variations d'épaisseurs et un gros travail d'ombres en petites hachures inspiré de Moebius. Le tramage assez dense, la bonne gestion des aplats de noirs et la finesse des détails participent au bon équilibre des planches.

NARRATION

Narration assez classique, alternant scènes quotidiennes pour les relations entre les persos, scènes de suspens et scènes d'actions. Les scènes d'horreur sont particulièrement réussies, dans la lignée des contes japonais.

Si vous aimez les scènes gores de GUNNM, l'oppression des mangas d'horreur ("Spirale") et le suspens des mangas d'investigation ("MPD Psycho" dans Ôtsuka Eiji est aussi scénariste), vous aimerez Leviathan

Les + : Eiji Ôtsuka est aussi scénariste de MPD Psycho.

Les - : des couvertures assez fades, dommage par rapport à MPD Psycho !

Les





100 BULLETS

. Brian Azarello & Eduardo Risso . 2000 . 43 issues en cours

Vertigo Comics

SYNOPSIS

Des tranches de vie d'américains communs se voyant remettre un revolver et des balles intraquables par un mystérieux agent, pour accomplir leurs vengeances personnelles. Des réflexions morales sur la déculpabilisation d'un meurtre impunissable dans le cadre d'une vengeance, couplées d'une critique sociale de la situation des minorités américaines. Un scénario haletant !

Gros succès de Vertigo, 100 Bullets se démarque de la production actuelle par son aspect social sur fond de complot politique très réaliste.



DESSIN

Expressions et proportions réalistes mais très simplifiées dans le trait épuré qui va à l'essentiel. Les visages sont incroyablement expressifs en peu de trait, ce qui rend les personnages très accrochants.

ENCRAGE

Le point fort du dessin : excellente gestion de la lumière et de l'ombre par le découpage des zones noires présentes et bien équilibrées. L'encrage tubulaire au rottring contrebalance les lourds aplats de noir. Les couleurs délavées et froides collent aux ambiances nocturnes urbaines.

NARRATION

Les pages sont très équilibrées avec de grandes cases de fonds et des petites apposées autour pour les dialogues. Les cadrages cinématographiques des scènes de fights rendent très fluide la lecture.

Azzarello a reçu le prix Eisner en 2001, les oscars des comics américains, en tant que meilleur scénariste de série.

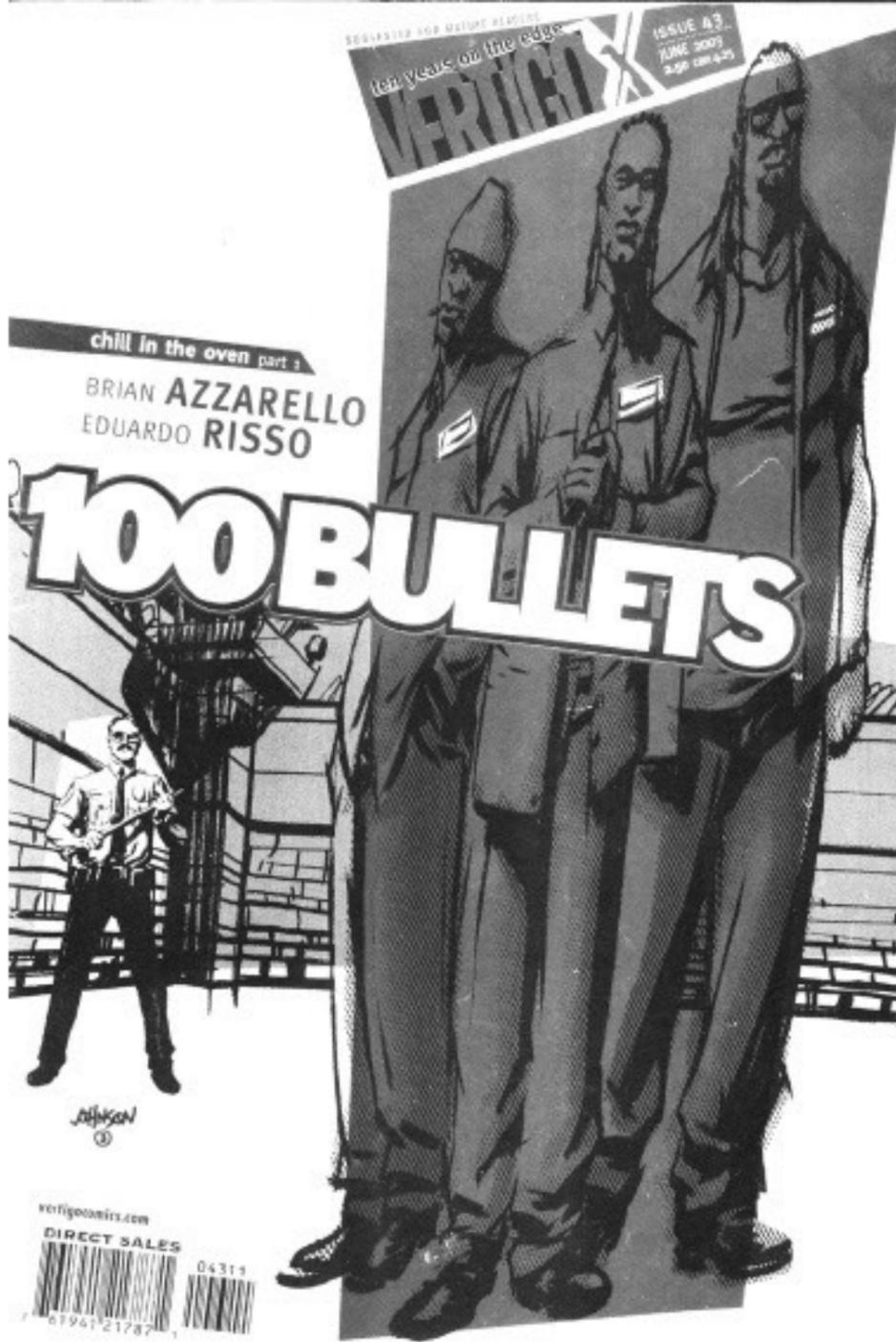
Tous les deux ont sorti une autre BD publiée en France chez Delcourt : Tabasco Blues.

Les + : un scénario hyper construit et une intrigue sur la longueur.

Les - : les références aux milieux des gangs parfois dures à suivre pour des Français.

Les





Eduardo Risso Character Design Sketchbook



KING OF BANDIT JING

Kodansha

. Kumakura Yuichi

. 1999

. 5 volumes en cours pour la 2ème série
7 finis pour la 1ère.

SYNOPSIS

Jing est un jeune voleur secondé par Kir, un corbeau tout droit sorti d'un Tex Avery.

Tous les deux évoluent dans un univers post-apocalyptique urbain mâtiné de Tim Burton et de Metropolis, avec moult combats contre de grands démons. Sur leur chemin, Jing et Kir rencontrent toutes sortes de personnages mystiques qu'ils aident, sans jamais oublier de voler un ou deux trésors en fin d'épisode. Sans être original dans son scénario, c'est dans son univers et son graphisme que King of bandit Jing tire son grand intérêt.

Très influencé par Toriyama Akira ("Dragon Ball") dans la 1ère série (publiée actuellement dans Shônen chez Pika), il s'en démarque en s'inspirant de Mike Mignola ("Hellboy"). Le trait devient plus mature au fur et à mesure des volumes, suivant la croissance de Jing.



DESSIN

Le point fort de KBJ c'est le dessin de l'auteur : dessin très léché, graphisme nerveux, chaque case regorge de détails (parfois trop). On regrette cependant le manque d'expressivité des personnages, relevé par les clowneries du corbeau Kir.

ENCRAGE

L'évolution du dessin de Kumakura est due à son changement radical d'encrage entre la 1ère et la 2ème série. Fortement inspiré de Mike Mignola et de Sho-U Tajima ("MPD Psycho"), son encrage est très contrasté avec des jeux de lumières et d'ombres soutenus par des trames très chargées qui rendent chaque case et l'ensemble de chaque page très équilibrées et esthétiques.

NARRATION

On remarque beaucoup de grandes cases indispensables à la lisibilité de son trait : la lecture est parfois difficile d'une case à l'autre mais globalement la narration parfois cinématique est très fluide.

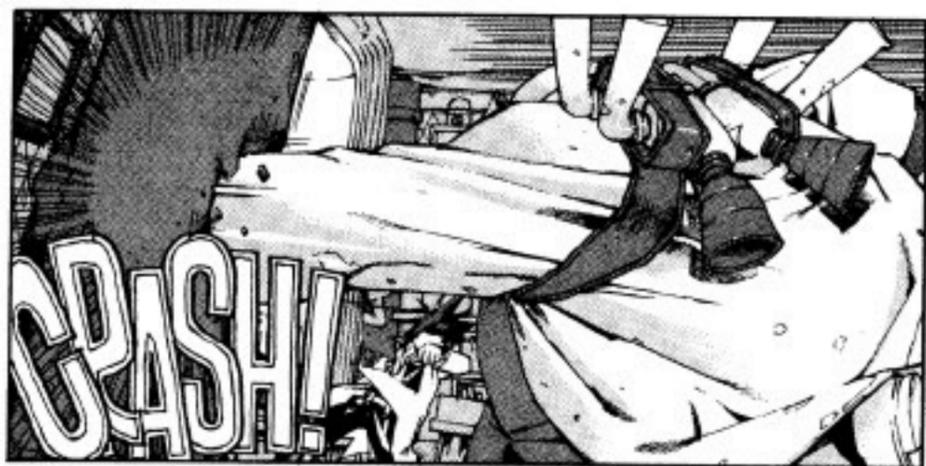
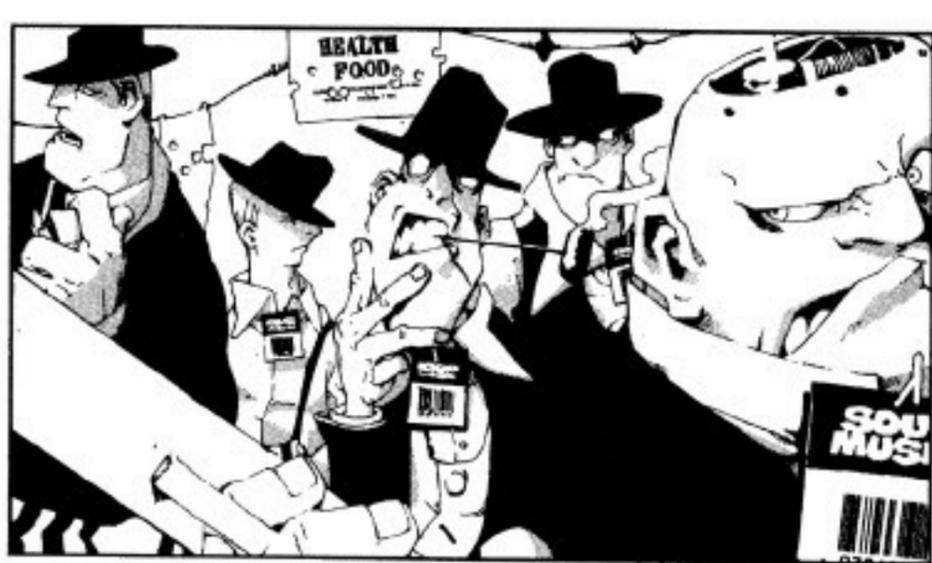
La 2ème série de KBJ est beaucoup plus intéressante graphiquement que la 1ère, mais le scénario est moins dragonballesque. Si vous aimez Mike Mignola, les cartoons américains, le shonen et Tim Burton, vous aimerez King of bandit Jing.

Les + : de belles couvertures brillantes pour les collectionneurs; le lettrage hyper riche et original (cyrillique, français, anglais, influence des lettristes des années 30 ...)

Les - : les scénarii longuets.

Les





VERTIGOPOP!

LONDON

. Peter Milligan
& Phillip Bond

. 2003

. 4 issues finies

Vertigo Comics

SYNOPSIS

Rocky Lamont, vieux rocker à l'image de John Lennon s'il vivait encore, a un gros souci : il se fait vieux.

A la recherche de ses souvenirs, il retombe sur un sachet d'herbe ramenée d'Inde lors d'un de ses trips hippies soixanthuitards. Cette herbe lui permet d'échanger de corps avec la personne qui en fume avec lui. Il choisit Sean, jeune musicien sans le sou, effectue le transfert et se relance dans une nouvelle carrière rock.

C'est sans compter sur les réactions des femmes de son entourage : son ex-femme, sa fille, sa belle et arriviste nouvelle femme et la petite amie camée de Sean ...



GRAPHISME

Dessin simple et efficace, inspiré de Jamie Hewlett ("Tank Girl", "Gorillaz") en plus soft. Les visages expressifs et détaillés donnent du charme aux personnages.

ENCRAGE

Gras et contrasté, il donne de l'originalité au dessin relativement sobre. Couleurs agréablement ternes.

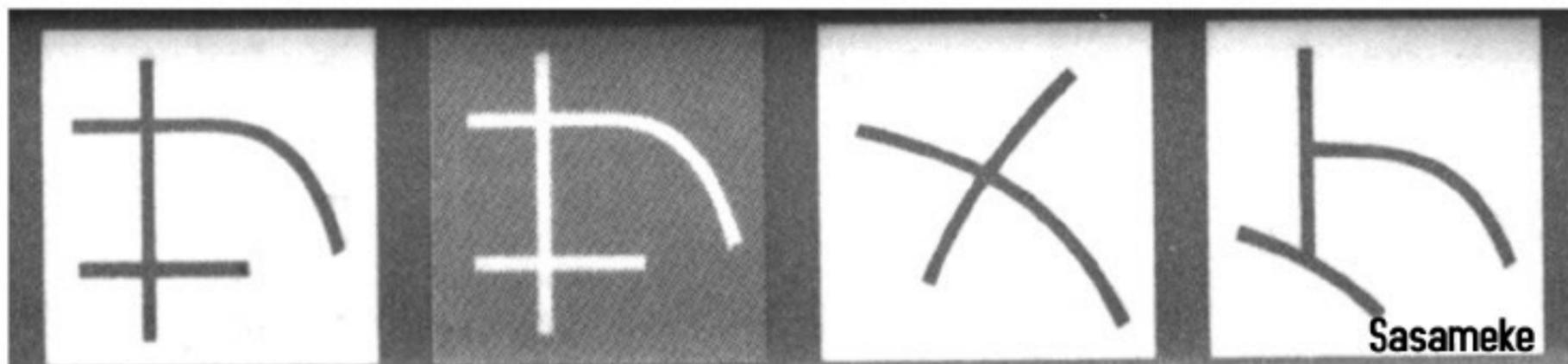
NARRATION

Bonne narration, cadrages un peu trop centrés sur les personnages mais pour 4 x 22 pages c'est indispensable pour approfondir les nombreux personnages. Ambiance assez détendue malgré 2-3 passages assez durs.

Si vous aimez les livres de Bret Easton Ellis ("American Psycho", "Zombies"), vous en retrouverez le côté cruel du show business. Fans de rock anglais, "London" est fait pour vous !
A noter que la collection Vertigo Pop! compte 2 autres séries sur des villes : Tokyo et Bangkok.

Les





Sasameke

. Gotsubo Riyuji . 2002 . 4 volumes en cours

Kadokawa

SYNOPSIS

Rakuichi-kun est un jeune lycéen au look rebelle qui a décidé d'arrêter le club de foot dans lequel il excellait.

Autour de lui gravitent une prof déjantée (qui rappelle étrangement Haruko de FLCL), une copine d'enfance pleurnicharde, une nouvelle élève étrangère aussi violente que mystérieuse et un sempai étrangement lié à cette dernière.

A lère vue un manga sur le foot, Sasameke se rapproche plus de la comédie quotidienne parsemée de romance et de folles courses-poursuites.



DESSIN

Graphisme proche de l'Il de Asada, il s'en démarque grâce à une influence de l'anime FLCL et un trait très jeté (parfois trop peu travaillé). Au 1er abord le côté brouillon peut rebuter, ainsi que la faiblesse d'anatomie souvent flagrante, mais les visages très expressifs et le dynamisme du trait contrebalancent suffisamment ces défauts pour rendre Sasameke très joli.

ENCRAGE

L'encrage suit le graphisme très brouillon. Il devient lisible grâce au très bon équilibre des aplats de noir et des trames légères. Les lignes de vitesses fouillées participent au dynamisme de scènes d'actions

NARRATION

La narration des matches de foot et des scènes d'actions est très efficace sans être originale. Celle des scènes quotidiennes rappelle la narration des four koma (strips japonais de 4 cases verticales, comme "Azu Manga Daiô" ou "Puppet Revolution") et l'influence de Kamijo ("Sex" aka "Next Stop") au travers de celle d'Asada se ressent dans les scènes plus contemplatives, lentes et aérées.

Tout comme l'Il, Sasameke prend le sport comme prétexte aux relations entre lycéens. Cependant le côté délirant et les personnages hyper actifs rend Sasameke moins "prise de tête de boys band" que l'Il et plaira aux fans de FLCL.

Les + : une couverture et une maquette très simple et design.
Les - : le côté trop brouillon est à raison rebutant.

Les





TANK GIRL★

SYNOPSIS

Les recueils parus aux éditions Penguin rassemblent des histoires courtes de Tank Girl et des essais des auteurs sur des thèmes divers, parfois dessinés ou scénarisés par des amis.

Tank Girl et son copain Booga le kangourou vivent dans un bush australien psychédélique, entourés de personnages

plus délirants les uns que les autres. Les histoires sont des quêtes sans queue ni tête qui aboutissent à des fins absurdes. Tank Girl quoi.



GRAPHISME

Si le graphisme se rapproche au début de Liberatore ("Rank Xerox"), il finit par être plus simplifiée, dans l'esprit de Gorillaz. L'anatomie est excellente : bizarrement la raideur des persos rend l'action très dynamique !

ENCRAGE

Hewlett c'est le roi de l'encrage : très propre et carré à la plume, hachures et ombrages au pinceau. Les couleurs très vives et peu homogènes renforce le côté 70's de l'univers.

NARRATION

Narration délirante pour accompagner les scénarii de Martin. On se demande parfois si les cases ne sont pas dessinées au fil du dessin. Expérimental mais toujours efficace !

Si vous aimez Gorillaz, vous ne pouvez pas passer à côté de Tank Girl. Mais pour apprécier les histoires et les ambiances il faut aussi être fan des auteurs SF des 70's (Druillet, Liberatore, Metal Hurlant, Monty Python ...)

Les + : Une série totalement innovante qui a inspiré énormément de jeunes auteurs, malgré le jeune âge de Hewlett et Martin !

Les - : les scénarii partent parfois trop en vrille.

Les





ADRESSES PRATIQUES!

Pour acheter des comics imports à Paris :

- Librairie Album, 84 bd St Germain 75005
- Librairie Arckham, 15 rue Soufflot 75005

Pour acheter des mangas import à Paris :

- Librairie Junku, 18 rue des Pyramides 75001

Sites de mangascans anglais (zis iz illégol) :

www.omanga.net

<http://www.mangascreeener.com/>

Mangascans français (still illigol) :

www.iscariote.org



Quelques ISBN des séries :

King of Bandit Jing : 4-06-349113-7

Jasmin no Dance : 4-08-876229-0

Sasameke : 4-04-713500-3

Tank Girl : 1-84823-494-6

100 Bullets : 1-56389-711-3

Sites des éditeurs :

www.vertigocomics.com

www.dreamwv.com

www.titanbooks.co.uk

www.kadokawa.co.jp

www.shueisha.co.jp

www.kodansha.co.jp

www.mediaworks.co.jp



Fanarts par Nikoneda

Fanarts par Nikoneda

www.atatawata.com



De nouvelles reviews au prochain numéro !

MANGA
COMICS

REVIEWS



Contact : raphchan@noos.fr



Nikoneda