Vagabond Vol.37

Télécharger Lire En Ligne

Click here if your download doesn"t start automatically

Vagabond Vol.37

INOUE Takehiko

Vagabond Vol.37 INOUE Takehiko

Télécharger Vagabond Vol.37 ...pdf

Lire en ligne Vagabond Vol.37 ...pdf

Téléchargez et lisez en ligne Vagabond Vol.37 INOUE Takehiko

---

224 pages
Revue de presse
A force d'obstination, Musashi s'est non seulement fait accepter par les paysans, mais il a surtout réussi à les sauver de la famine, et pour cela il a du laisser son honneur de guerrier de coté pour supplier le seigneur de la région d'aider les paysans… Son apprentissage et sa remise en question se poursuivent dans la joie, mais aussi les larmes…
On est partagé avec ce tome...la vie du Musashi paysan se poursuit et il traverse de nouvelles étapes, y compris celle de la mort de son nouveau mentor, un vieillard qui lui a appris de nombreuses choses, y compris la patience et le respect de la terre, il lui a appris à voir les choses différemment ; mais on a beau avoir fait le deuil du Musashi guerrier, on commence à se lasser de sa vie de paysans où clairement à l'image de la lecture, il ne se passe rien, et ce depuis plusieurs tomes (trop nombreux).
Si au départ le virage pouvait s'avérer déstabilisant, mais nous proposait un vent de poésie différent de celle présentée jusque là, au bout d'un moment, au bout de quatre volumes précisément, cela commence à faire long, et, ça me fait mal de dire ça, on commence presque à s'ennuyer à la lecture de cette série pourtant si exceptionnelle.
Je sais très bien que je ne me ferai pas que des amis en disant cela, mais la série n'a plus le charme qu'elle a pu avoir et en ce qui me concerne, autant auparavant j'attendais la sortie des nouveaux tomes avec l'impatience d'un gamin, autant maintenant, la sortie d'un nouveau volume de Vagabond commence presque à m'indifférer.
Alors bien sûr, on retrouve le talent de Inoue pour la narration, pour approfondir des personnages riches et complexes, pour nous proposer des ambiances oniriques, tragiques et magiques, mais cela ne fait plus tout désormais.
La remise en question du personnage est passionnante, qu'il s'interroge sur le sens de la vie, sur son passé et les crimes qui l'accompagnent, sur ce qui est réellement important, est clairement quelque chose de passionnant que l'auteur a su parfaitement retranscrire...mais sur plus de quatre volumes là ça commence à faire trop, et désormais il serait temps que Musashi cesse de se questionner et avance, dans une direction ou une autre, mais qu'il avance !
Et qu'en est-il des autres personnages de la série qui ont disparu depuis autant de temps ?
Un beau volume, comme les précédents, mais la lassitude s'installe et on n'y prend plus autant de plaisir, il serait temps qu'un élément, quel qu'il soit, vienne perturber tout ça ! (Critique de www.manga-news.com)
Présentation de l'éditeur
Après sêtre lié damitié avec un jeune orphelin quil tente daider, Miyamoto Musashi reprend sa quête du sabre ultime, ponctuée de combats. De son côté, Musashi se bat pour redonner vie à la terre avant que le sol hivernal ne soit trop sec. Ce travail se meut en entrainement pour le jeune homme qui apprend peu à peu la patience. Biographie de l'auteur
Takehiko Nariai de son vrai nom est né le 12 janvier 1967 à Okuchi dans la préfecture de Kagoshima, il voue dès ses années de collège une passion pour le basket, qu'il pratique assidûment au lycée au point de devenir capitaine du club de son établissement, même s'il ne sait jamais considéré comme un bon joueur.
Durant les mêmes années, il se découvre un grand intérêt pour le dessin, et après un cycle à l'université qu'il ne finit pas, il choisit d'entamer la carrière de mangaka.

Alors qu'il emménage à Tokyo et devient assistant de l'incontournable **Tsukasa Hôjô**, l'auteur de City Hunter, Cat's Eye et Angel Heart, il propose en 1988 à un concours du magazine Weekly Shônen Jump de Shueisha sa première oeuvre, une nouvelle du nom de Purple Kaede, qui lui vaut de remporter le Prix Tezuka du jeune mangaka le plus prometteur.
Après avoir été éconduit par la fille qu'il aime et tabassé par Rukawa qui aime la même fille que lui, Akagi

décide se venger via un amtch de basket lors d'un tournoi régional. Qui remportera le match ?
Une oeuvre déjà centrée sur le basket, qui place sous de bons augures l'ascension d'Inoue.

Les plus observateurs auront remarqué que Akagi et Rukawa ne sont autres que des personnages de Slam Dunk... Purple Kaede annonçait-il l'arrivée de la série culte d'Inoue ?

Après 10 mois passés auprès de Hôjô, il voit en 1989 paraître son premier manga en tome relié: Chameleon Jail, après une prépublication dans le Weekly Shônen Jump. La série compte au total deux volumes, publiés le 10 décembre 1989 et le 14 février 1990.
L'histoire nous fait suivre Chameleon Jail, un homme ayant la capacité de changer d'apparence à volonté. Il s'agit d'un récit d'aventure et d'action se déroulant dans la ville de New York, la cité de la criminalité.

Puis commence en 1990 la série-phare, **Slam Dunk**, dans le numéro 42 du Shônen Jump. Très vite, la série, rencontre un succès détonnant, qui lui vaut même d'être considérée comme le moteur essentiel de la percée du basket à l'époque. La publication s'étend sur 6 ans, la série atteint les 31 volumes, est adaptée en un anime d'une centaine d'épisodes, connaît pléthore de goodies, et le succès ne s'est jamais démenti.
La base de l'histoire, en apparence classique, a ensuite inspiré bien des auteurs de shônen sportif. D’un côté, Hanamichi Sakuragi, un grand rouquin, voyou, rebelle à ses heures perdues et dont la principale caractéristique est d’être malheureux en amour. De l’autre, la jolie Haruko, très grande fan de basket... dont Hanamichi tombe éperdument amoureux! Il n’en faut pas plus à notre héros pour se jeter à corps perdu dans ce sport dont il ne connaît absolument rien. Mais un amour n’est pas forcément réciproque… C’est ce que Hanamichi va d’abord découvrir et c’est ce qui va ensuite le motiver à donner le meilleur de lui-même.
L'oeuvre-charnière de la carrière d'Inoue, celle qui l'a véritablement révélé, est également celle où l'on peut voir le style de l'auteur évoluer le plus, gagner en précision, en finition, en détails, en expressivité, tant et si bien que la différence de ton et de graphisme entre les premiers volumes de la série et les derniers en devient incroyable.

Après la fin de Slam Dunk en 1996, dans le numéro 27 de Shônen Jump, l'incroyable expérience acquise permet à Inoue d'enchaîner sur Buzzer Beater, oeuvre publiée sur le site Internet de Sport 1, une chaîne de télé japonaise du câble, à partir de mai 1996, et dans le Shônen Jump de février à août 1997. Entièrement colorisée par ordinateur, l'oeuvre aborde à nouveau le sujet du basket, mais cette fois-ci dans un cadre de science-fiction.
En 2XXX, l'enfant de la rue qu'est Hidetoshi est appelé par le vieux Yoshimune pour se joindre aux meilleurs joueurs de basket du monde entier et affronter une équipe venue de l'espace. Ils iront affronter la ligue de basket interstellaire.

Sur Buzzer Beater, les expérimentations d'Inoue vis-à-vis de la publicaiton sur Internet le placent en mangaka d'avant-garde. Quant aux volumes reliés de la série, ils paraissent en juillet 1997. Là aussi, des adaptations animées voient le jour, en 2005 puis en 2007.

Après cette expérience, Takehiko Inoue enchaîne sur un nouveau projet de grande envergure: une adaptation libre de la Pierre et le Sabre, célèbre roman d'Eiji Yoshikawa mettant en avant la vie du célèbre bretteur Musashi Miyamoto. Nommée **Vagabond**, la série rencontre immédiatement un succès qui ne faiblira jamais. Toujours en cours (mais actuellement en pause et proche de la fin) dans la magazine Morning de Kôdansha, la série est sortie en France aux éditions Tonkam.

Miyamoto Musashi est un rônin, un samurai errant. Il parcourt les routes du Japon à la recherche des plus grands bretteurs afin de parfaire son art et de devenir un jour le meilleur samurai de l'archipel. Musashi voyage donc à la rencontre des plus grands kenjutsu afin de parfaire son art.
Takehiko Inoue avoue que son adaptation du roman la Pierre et le Sabre est un travail épuisant et de longue haleine.

Aussi entame-t-il **Real** en 1999-2000, en guise de bouffée d'air, d'exutoire.

En 2011 il se lance sur les traces de l'architecte et sculpteur espagnol Antonio Gaudí. Accompagné d'un caméraman, il arpente Barcelone à la recherche de tout ce qui a contribué à la construction de cette esthétique unique. Dessinant avec la même virtuosité les plantes de la ville, les gestes centenaires des artisans, et les créations de l'artiste lui-même, il jette sur l'une des œuvres les plus importantes du XXe siècle un regard nouveau, profondément emprunt de sensibilité japonaise et sort ainsi Pepita - Takehiko Inoue meets Gaudi , un carnet de voyage unique en son genre qui sortira également en version française aux éditions Kaze : **Pepita, carnet de voyage d'un japonais à Barcelone** en 2013...

En mars de la même année, Inoue se voit proposer par son éditeur une réédition de Slam Dunk dans une édition deluxe, nommée Perfect Edition, qui serait dotée d'un format plus grand et de couvertures cartonnées. Le mangaka accepte, à condition de participer concrètement à ce projet. Dans ce cadre, l'auteur ajoute des planches en couleurs, dessine de nouvelles couvertures et vérifie lui-même la qualité d'impression. Au final, Slam Dunk Perfect Edition paraît au rythme de deux volumes par mois pendant un an, de mars 2001 à février 2002, pour un total de 24 volumes. Le succès est plus présent que prévu, la Perfect Edition se classant parmi les meilleures ventes de réédition de tous les temps. Ainsi, cinq ans après sa conclusion, Slam Dunk se retrouve à nouveau dans le top 10 des meilleures ventes au Japon. Au total, la série, toutes éditions confondues, atteint aujourd'hui plus de 110 millions de ventes pour 31 tomes, et peut encore se targuer aujourd'hui d'avoir l'une des meilleures ventes moyennes par tome de tous les temps.

Rien ne semble plus pouvoir arrêter le succès retentissant de Takehiko Inoue, et le 8 août 2004, l'auteur s'offre une page complète dans les 6 plus grands journaux quotidiens du Japon pour remercier ses lecteurs et fêter les 100 millions d'albums vendus de Slam Dunk.

Au fil des années, les histoires courtes se sont aussi succédées: Akagasuki en 1990, BabyFace en 1992, Hang Time en 1993, Pierce en 1998, Tokaimon en 1999, et I Love This Game en 2002.

Auteur à succès, proche de son public, Takehiko Inoue est également un bourreau de travail et un homme de coeur.
On ne compte plus le nombre de vidéos, d'artbooks (de Vagabond, de Slam Dunk) et de mooks que l'auteur a sortis, d'interviews qu'il a données, de photos qu'il a publiées, de dessins qu'il a fait paraître sur Internet. Ainsi, on peut par exemple noter la parution des mooks Brutus, riches en photos, dessins et interviews, ou encore signaler l'imposant cahier Slam Dunk – 10 Days After, dans lequel l'auteur s'offre beaucoup, puisque, pour commémorer les 100 millions d'albums vendus de Slam Dunk, il décidé de se rendre au lcyée désaffecté de Misaki sur la presqu'île de Miura, dans la préfecture de Kanagawa, là où est justement censée se passer l'action du manga. Là, il prend des photos des classes, du terrain de basket, et, surtout, des 23 tableaux de cours où il dessina de grandes fresques à la craie constituant une suite éphémère à Slam Dunk (l'occasion de voir sa virtuosité graphique sur un autre support). Il lui fallut quatre jours pour remplir les tableaux, deux heures pour tout effacer. Ouvert pendant trois jours au public souhaitant admirer le talent de l'auteur et

retrouver les héros de Slam Dunk, le lycée vit passer plus de 5000 visiteurs. Inoue avoua avoir été particulièrement touché par le fait qu'aucun visiteur n'ait effacé ou ajouté de dessins sur les tableaux, pourtant à portée du public. On ne peut qu'apprécier l'aspect passionné et très humain de cet artiste.

Humain, il l'a été aussi, par exemple, en étant l'un des premiers à réagir au tsunami du 11 mars 2011, en présentant de manière quotidienne sur son site des petits dessins de soutien aux victimes.
Ses prouesses au dessin lui valent également très régulièrement d'être représenté un peu partout au Japon via des expositions ou des représentations géantes de ses dessins sur des immeubles. A l'international, sa réputation n'est plus à faire, notamment aux Etats-Unis, et l'on peut voir certaines personnes le considérer comme l'un des plus talentueux dessinateurs du monde.

Ne se limitant pas au manga, il a également signé le design de deux jeux vidéo: le jeu de basket One on One en 1998, et le jeu de rôle Lost Odyssey en 2005.

Il publie également dans le magazine Young Jump, de manière régulière, une rubrique nommée "Show Time" et consacrée à la NBA.

Artiste complet et doté d'une carrière déjà incroyablement riche il a été l'un des invité majeur en 2013 du Salon du Livre de Paris. A cette occasion, une édition spéciale découverte de Vagabond est éditée par Tonkam, elle regroupe les 2 premiers tomes de la série.

Download and Read Online Vagabond Vol.37 INOUE Takehiko #VTNO3AP28UL

Lire Vagabond Vol.37 par INOUE Takehiko pour ebook en ligneVagabond Vol.37 par INOUE Takehiko Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres Vagabond Vol.37 par INOUE Takehiko à lire en ligne.Online Vagabond Vol.37 par INOUE Takehiko ebook Téléchargement PDFVagabond Vol.37 par INOUE Takehiko DocVagabond Vol.37 par INOUE Takehiko MobipocketVagabond Vol.37 par INOUE Takehiko EPub
VTNO3AP28ULVTNO3AP28ULVTNO3AP28UL