



Vagabond Vol.35

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Vagabond Vol.35

INOUE Takehiko

Vagabond Vol.35 INOUE Takehiko

Vagabond - Volume 35

 [Télécharger Vagabond Vol.35 ...pdf](#)

 [Lire en ligne Vagabond Vol.35 ...pdf](#)

Téléchargez et lisez en ligne Vagabond Vol.35 INOUE Takehiko

208 pages

Revue de presse

Une nouvelle fois l'attente fut longue, mais une nouvelle fois elle est récompensée par un beau volume dont seul Takehiko Inoue a le secret !

Musashi n'est plus un guerrier, c'est désormais un paysan qui s'occupe d'un enfant isolé qui n'est pourtant rien pour lui. Musashi a déposé les armes, il ne voue plus sa vie au combat, ni même au sabre, il veut simplement devenir fort au sens large, avoir un esprit fort, un volonté forte, une détermination inébranlable. Et pour cela il s'attaque à son combat peut être le plus dur : il affronte la nature !

Notre héros décide de dompter le terre, de vaincre l'eau et les vents pour faire pousser du riz ! Pour le meilleur sabreur de son époque ce combat pourrait paraître futile, mais dans son esprit la démarche est la même ; cela reste un combat, il médite sur la force de l'eau, sur son caractère indomptable, et sur le meilleur moyen non pas de la vaincre mais de ne pas être vaincu par elle ! Là encore tout est affaire de détermination, et c'est cette détermination qui va rapprocher des gens de lui, des gens qui encore il y a peu le craignait ! Lui qui a toujours été un solitaire attire désormais les gens à lui. Il n'est plus une ombre qu'on fuit ou qu'on essaie d'imiter, il devient un modèle à suivre, un lueur d'espoir pour de pauvres gens qui ne peuvent se raccrocher à rien !

Cela peut paraître étrange, voir carrément déroutant pour ceux qui n'auraient pas suivi le parcours de Musashi depuis le début, pour ceux qui s'attendent encore à lire un manga sur la vie d'un samourai, qui veulent des affrontements... Et pourtant Vagabond raconte bel et bien la vie de Musashi, non pas le samourai, mais l'homme, qui fut autrefois un samourai !

Autrefois en proie à de nombreux démons, il est désormais en paix, bien que toujours suivi par quelques fantômes, à l'image de la couverture où on le découvre souriant et regardant devant lui... à moins qu'il regarde derrière, puisqu'il a acquis désormais la maturité nécessaire ! Tout est dit sur cette couverture : il est marqué, par le temps et les coups, tourné vers l'horizon, il est le résultat de la somme des événements qu'il a connu, et a un objectif qui n'a rien à voir avec la mort d'autres hommes.

Et pourtant ces hommes sont toujours là, ils l'observent, mais sans rancœur, comme s'ils validaient, s'ils approuvaient sa nouvelle vie. D'ailleurs l'auteur nous propose de magnifiques dessins où tous sont réunis, tels des fragments du passé, un passé qui n'a jamais semblé aussi loin désormais.

Le virage dans la série est réellement audacieux et peu d'auteurs auraient pu le réussir sans aller droit dans le mur (peu d'auteurs l'auraient tenté avant tout), il n'y avait bien qu'Inoue pour réussir une telle tâche aussi aisément !

Un volume surprenant mais qui n'en demeure pas moins saisissant ! Samourai ou paysan, il s'agit toujours du même destin passionnant !

erkael(Critique de www.manga-news.com) Présentation de l'éditeur

Miyamoto Musashi poursuit sa quête du sabre ultime, ponctuée de combats. Il doit faire face à la boue et la mort pour peut-être atteindre l'illumination... 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 amatch 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 publication 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 lycée désaffecté de Misaki sur la pres...

Download and Read Online Vagabond Vol.35 INOUE Takehiko #JB8OVTINWGY

Lire Vagabond Vol.35 par INOUE Takehiko pour ebook en ligne Vagabond Vol.35 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.35 par INOUE Takehiko à lire en ligne. Online Vagabond Vol.35 par INOUE Takehiko
ebook Téléchargement PDF Vagabond Vol.35 par INOUE Takehiko Doc Vagabond Vol.35 par INOUE
Takehiko Mobipocket Vagabond Vol.35 par INOUE Takehiko EPub

JB8OVTINWGYJB8OVTINWGYJB8OVTINWGY