



## Vagabond Vol.33

*INOUE Takehiko*

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

Vagabond Vol.33 INOUE Takehiko

 [Telecharger Vagabond Vol.33 ...pdf](#)

 [Lire en Ligne Vagabond Vol.33 ...pdf](#)

# **Vagabond Vol.33**

*INOUE Takehiko*

**Vagabond Vol.33** INOUE Takehiko

## Téléchargez et lisez en ligne Vagabond Vol.33 INOUE Takehiko

---

232 pages

Revue de presse

Les errances sans but de Musashi se poursuivent, toujours au travers du récit de Matahachi qui nous relate les aventures de son vieil ami alors que bien des années ont passées. Ce parti pris est toujours aussi singulier et ce bond en avant qui vient entremêler différentes époques de récit continue de surprendre mais demeure efficace.

Il l'est d'autant plus qu'alors que l'auteur nous avait habitué à rester un long moment sur un de ses personnages avant de laisser la vedette à un autre, cette fois, de par le style de narration adopté, par cette volonté de donner la parole à ce narrateur témoin du passé, les destins croisés de Musashi et Kojiro sont vus en même temps, on passe de l'un à l'autre, ce qui permet de faire un parallèle entre leurs évolutions, ou non évolution pour Kojiro qui reste égal à lui même alors que Musashi continue de s'interroger sur son passé, son présent et son avenir.

Ce dernier va d'ailleurs découvrir une nouvelle facette de lui même en se mettant à la place de son rival qu'il désire tant affronter : il passe des heures entières les oreilles bouchées afin de pénétrer et comprendre le monde de silence de Kojiro mais aussi pour mieux appréhender son monde intérieur.

C'est au détour d'une rencontre hasardeuse que Musashi va de nouveau progresser dans sa réflexion sur le sens de la vie : recueilli par des gens humbles qui l'accueillent sans rien attendre en retour, il va alors mieux comprendre la valeur d'une vie, et il faudra en passer par une mort innocente et bouleversante.

Sans que nos deux héros le sachent, leurs pas continuent des les amener inexorablement l'un vers l'autre, ils ignorent encore leur destin, mais Matahachi lui possède les réponses...et nous pauvres lecteurs, nous sommes comme ces badauds qui attendent la suite de son récit, pendus à ses lèvres.

Le génie de Inoue est une fois de plus imparable ! Et comme à chaque tome, ce volume pourrait tout aussi bien être un art-book !

erkael(Critique de [www.manga-news.com](http://www.manga-news.com)) Présentation de l'éditeur

Tandis que l'heure du duel historique entre Kojiro et Musashi approche irrémédiablement, les deux protagonistes qui ignorent encore leur destin suivent leur existence chacun à sa façon. Tandis que Musashi s'isole dans la montagne pour chercher des réponses à ses questions, Kojiro arrive dans la ville de Kokura en qualité de nouveau maître d'armes... 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, comme déjà dit.

En mars 2001, 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 décide de se rendre au lycée 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...

Download and Read Online *Vagabond* Vol.33 INOUE Takehiko #7XKIOJBW8CR

Lire Vagabond Vol.33 par INOUE Takehiko pour ebook en ligne Vagabond Vol.33 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.33 par INOUE Takehiko à lire en ligne. Online Vagabond Vol.33 par INOUE Takehiko  
ebook Téléchargement PDF Vagabond Vol.33 par INOUE Takehiko Doc Vagabond Vol.33 par INOUE  
Takehiko Mobipocket Vagabond Vol.33 par INOUE Takehiko Epub

**7XKIOJBW8CR7XKIOJBW8CR7XKIOJBW8CR**