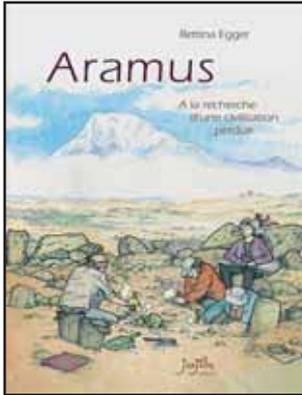


Aramus Arjuna

À LA RECHERCHE D'UNE CIVILISATION PERDUE

ONE-SHOT

((



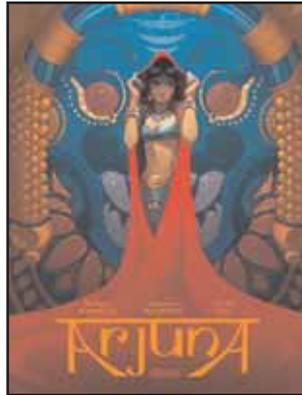
Jarjille coll. Autobio Éditeur
Bettina EGGER Scénariste
Bettina EGGER Dessinateur
Bettina EGGER, William AUGEL Coloriste
Enquête historique Genre
14 ans et + Âge
Grand public Public
15 € Prix

En accompagnant une équipe de recherche de l'Université d'Innsbruck dans une mission de fouilles, la dessinatrice Bettina EGGER était loin d'imaginer ce qu'elle allait trouver. L'équipe est sur les traces d'une civilisation perdue : les Urtartéens, dont les traces remontent au neuvième siècle avant J.-C. Cette civilisation s'étendait sur les territoires de la Turquie, de l'Arménie et de l'Azerbaïdjan. En fixant leur camp près de la colline d'Aramus en Arménie, l'équipe est sur les traces d'une ancienne forteresse dont il ne reste presque rien. Mais comment se pratique l'archéologie aujourd'hui et par où commencer les recherches sur une civilisation dont on ne connaît presque rien ?

Le récit autobiographique de Bettina EGGER est intéressant par bien des aspects. Précis aussi bien dans son trait que dans l'histoire de la civilisation Urtartéenne, elle met en lumière le travail minutieux et titanesque d'une équipe d'archéologues, bien loin des clichés romantiques et aventureux. Durant les quelques jours passés auprès de l'équipe de l'Université d'Innsbruck, les éléments s'emboîtent les uns avec les autres, presque sous la forme d'une enquête pour petit à petit étayer des suppositions sur les origines ou la manière de vivre de cette civilisation. Cependant, la densité de l'ouvrage, malgré son nombre limité de pages, et la technicité des explications en font une lecture exigeante, qui sera sans doute rébarbative pour beaucoup. Mais tous les passionnés d'archéologie et d'histoire devraient y trouver leur compte.

Romain PIERROT

((



Éditeur **Glénat**
Scénariste **Mathieu MARIOLLE**
Dessinateur **Laurence BALDETTI**
Coloriste **Nicolas VIAL**
Genre **Fantastique**
Âge **14 ans et +**
Public **Grand public**
Prix **19 €**

Indes, XIX^e siècle, les Britanniques pour coloniser le pays décident d'anéantir les divinités locales, aidés par un mercenaire, Arjuna. Trahi et pourchassé, son destin va se trouver mêlé à celui de la fille du gouverneur britannique, d'un pirate indépendantiste, le tout à partir d'un ancien mythe annonçant la réincarnation de Ravana, personnage mythique redouté des dieux.

Avec en toile de fond la colonisation britannique des Indes, les auteurs tissent une histoire de vengeance divine en parcourant tout le panthéon des dieux hindous. Le scénario qui combine fantastique, action, histoire et religion, présente une vraie originalité et énormément de potentiel narratif, réservant de bonnes surprises dont la révélation finale. Seulement, le récit plonge le lecteur directement dans l'action sans trop s'attarder sur l'introduction des personnages ou du contexte historique. La narration est souvent hachée, les scènes d'actions s'enchaînent avec un découpage et une composition parfois un peu maladroite. De même, le dessin qui offre un très beau travail de colorisation et une variété des ambiances passant de temples hindous perdus dans des forêts luxuriantes aux fumeries libertines de Bombay, surprend par certaines planches au trait approximatif et un rendu des expressions et des personnages simpliste voire caricatural. Les auteurs semblent vouloir trop en dire et en montrer. Un avis donc mitigé mais qui préfère retenir face aux lacunes de l'album, l'originalité du thème, la qualité de l'édition et la richesse du récit.

Mariette SINTIVE