



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Livre des cinq anneaux > Inspirations > Bandes
Dessinées > **Vagabond**



Vagabond

La vie de Musashi

jeudi 20 novembre 2008, par [Evetse](#)

Scénario et dessin : *Takeshi Inoue*

Éditeur : *Éditions Tonkam*

Tomes parus jusqu'à ce jour : *28 (dernier sorti en décembre)*

En route depuis 1998.

A propos de l'auteur :

Inoue est sans conteste l'un des mangakas les plus talentueux et vendus de sa génération, notamment grâce à des scénarios intelligents et "adultes" et à un coup de crayon absolument magnifique.

Il est notamment à l'origine de l'incontournable "Slam Dunk" (manga qui a popularisé le basket au Japon) et dernièrement "Real" (série en cours, à nouveau sur le basket, mais en chaises roulante cette fois-ci).

Cela fait désormais plus de 10 ans qu'il travaille sur sa nouvelle série phare aux nombreuses récompenses : "Vagabond". Série de 28 tomes à ce jour (dernier volume prévu en France ce décembre) c'est déjà vendu à plus de 40 millions d'exemplaires à travers le monde. Elle a permis à Inoue de remporter en 2000 le prix Kōdansha catégorie Général (seinen) et le prix des Arts Médiatiques du ministre de la culture japonais, en 2002 le prestigieux prix Tezuka du meilleur manga et enfin d'être nommé en 2003 au prix Eisner catégorie Meilleur Ecrivain/Artiste.

A propos de Miyamoto Musashi :

S'inspirant assez librement du roman "La pierre et le sabre" ("Musashi") d'Eji Yoshikawa, "Vagabond" retrace la vie du samouraï le plus connu de tout les temps : Miyamoto Musashi (1584-1645). Considéré par beaucoup comme un "sword saint" (saint de l'épée) il est l'auteur du recueil stratégique "Le Livre des Cinq Anneaux" et créateur du style Nitchi Ichi ou école de kenjutsu à deux sabres.

Cependant, Musashi était également reconnu comme étant un artiste/artisan accompli : grand forgeron et menuisier, il est également passé maître dans l'art du sumi-e (peinture à l'encre).

Il est l'un des parangons du ronin et du samouraï, et a été considéré comme un modèle par la caste féodale nippone.

Contexte de l'intrigue :

- **Époque** : 16ème et 17ème siècle (extrême fin de l'ère Sengoku ; ère d'Edo).
- **Lieux** : Japon médiéval.

Personnages principaux :

- **Miyamoto Musashi** (1584-1645 ; nom de jeunesse : Takezo Shinmen)



- **Kojiro Sasaki** (1585-1612) : *Le célèbre rival de Musashi est devenu sourd-muet sous le pinceau de Inoue. Cet handicap devient sa force : il devient un fantastique épéiste car il prend bien soin d'écouter son propre corps contrairement aux autres samouraïs.*

- **Takuan Sōhō** (1573-1645) : *Moine bouddhiste de génie qui deviendra le conseiller de nombreux personnages hauts placés, il rencontrera de nombreuses fois Musashi et deviendra en quelque sorte son "guide spirituel".*

- **Otsu** : *Amie d'enfance de Musashi, elle en est éperdument amoureuse, car oui "Vagabond" c'est aussi de l'amuuuuuuuur ! (platonique)*

- **Matahachi Hon'idan** : *Autre tendre ami d'enfance du héros, ils partent ensemble à la bataille de Sékighara avant de voir leurs chemins se séparer. Là où Musashi prendra le chemin de l'élévation, lui au contraire ne cessera de s'enfoncer dans la misère et le pitoyable. _ Véritable loser par excellence, c'est la tête à claques du manga.*

Résumé :

L'histoire commence alors que Takezo n'est encore qu'un jeune adulte complètement inconscient et irresponsable. Ronin, fils de ronin, son rêve est de devenir "invincible sous le soleil" : à savoir le meilleur samouraï de son époque. Et pour cela, il ne s'y prend pas par quatre chemin : véritable bête sanguinaire, il tue tout ceux qui entravent son chemin et ceci sans aucune arrières pensées... Jusqu'à sa rencontre avec le moine Takuan Soho, qui essaiera de mettre un peu de plomb dans sa cervelle.

C'est ainsi que naît Miyamoto Musashi...

Assez tôt dans la série, l'auteur décide d'abandonner l'encre pour le pinceau, sentant que cela lui permettrait de mieux représenter les émotions de ses personnages. Après un petit moment d'adaptation durant lequel certains fans lui reprocheront une baisse de qualité des dessins, il finit par maîtriser son sujet et à complètement

sublimer son histoire de planches faisant office de véritables chef d'œuvres.

Le scénario est des plus riches : sur une trame principale se voulant épique mais réaliste, des lignes secondaires s'entremêlent au gré des volumes, mêlant philosophie de la voie du sabre, bouddhisme et réflexions sur la vie et la mort, amour, amitié, ainsi que toute une série de portraits tous plus réussis les uns que les autres, allant du loser fini au vieux et sénile grand maître épéiste tout en passant par le troublant et fascinant rival de Musashi : Sasaki Kojiro.

Finalement, le découpage est sans faille : l'auteur a un sens inné du rythme et de la mise en image. Très souvent d'ailleurs on ne pourra pas s'empêcher de trouver certaines scènes cinématographiques, tellement tout s'enchaîne avec force et génie. Je cite pour exemple (parmi tant d'autres) une fabuleuse bataille entre Musashi et 70 samouraïs s'étendant sur ni plus ni moins deux volumes, absolument étourdissante dans la mise en scène de l'action, inventive et intelligente dans la succession des événements et des tactiques employées par les différents protagonistes, tout en restant incroyablement réaliste.

Enfin, pour parachever le tout, l'œuvre peint avec réussite la vie de tout les jours et les enjeux de l'époque d'Edo : période d'unification du pays sous la tutelle de Tokugawa Ieyasu mais aussi de transition : les armes à feu font leur première apparition et c'est lentement la fin de l'ère féodale (et donc des samouraïs).

Inspirations possibles :

Le manga en foisonne, ne serait-ce pour la simple et bonne raison que "La pierre et le sabre" ("Musashi") d'Eji Yoshikawa est l'une des inspirations principales de L5R (il en a hérité entre-autre son nom et l'école de bushi Mirumoto).

Au delà de tout cela, la série de Takeshi Inoue est une bénédiction pour le MJ qui y trouvera de nombreuses sources sur la vie de tout les jours du



Japon féodal et sur la philosophie de la voie du sabre, ainsi qu'une profusion de PJs, tous plus intéressants les uns que les autres.

Mais surtout, elle lui donnera l'opportunité de visualiser avec détails comment gérer le déroulement des combats et comment les mettre en scène : ceci en prenant compte de nombreuses variables comme le terrain et le nombre d'assaillant, les armes choisies et les stratégies à prendre. Le manga est très intéressant de ce côté là, étant donné le point d'honneur que mis par Inoue à

construire des scènes de combat à la fois longues, détaillées, réalistes et épiques.

Liens :

- [Site de l'éditeur](#)

- Site de [Wallpapers](#) dans lequel vous pourrez jeter un œil sur des illustrations de "Vagabond".