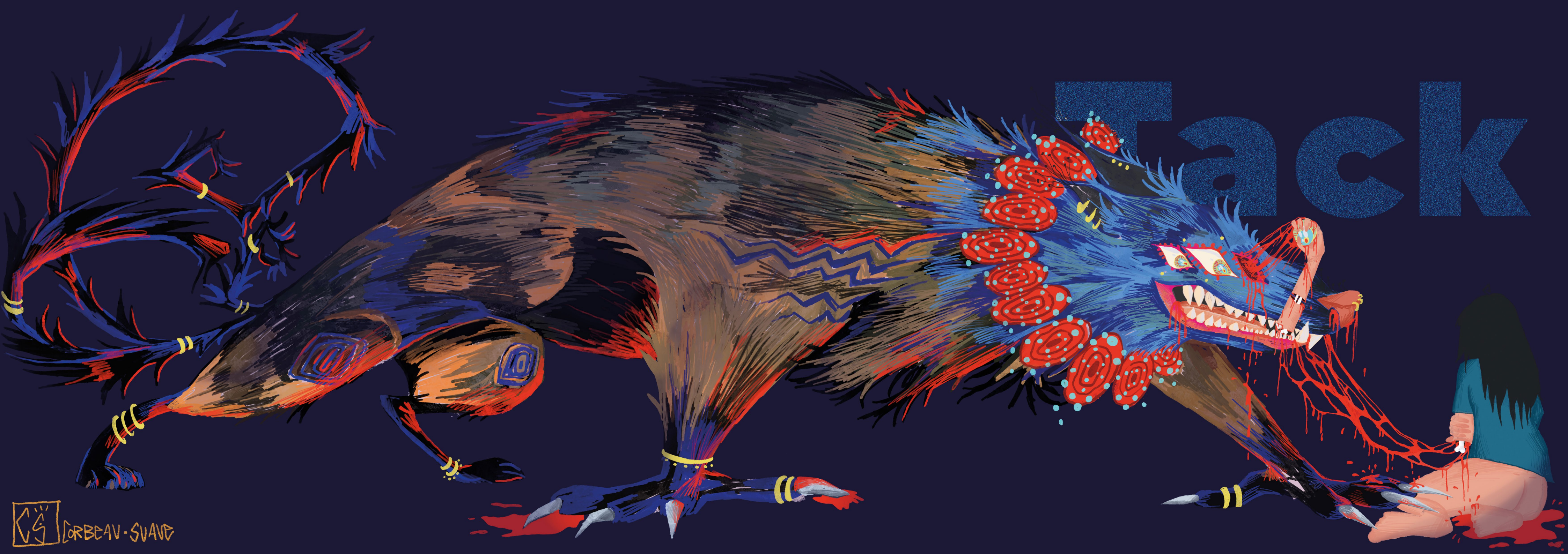




Attack

KG CORBEAU-SUAVE

SE JETER DANS LA GUEULE DU LOUPS

Drogue info service 0 800 23 13 13

Numéro d'aide aux victimes de violences conjugales : 3919

Le loup c'est qui ?
Le loup c'est quoi ?

CORBEAU SUIVE
OUVERTURE

3. AU LOUP !

4. SÉRIE

Mens, Gods and Démon
Episode 1 : La Reconquête de Grânorh

6. Le CHANT DU LOUP

NAMOR, Voyage au fond des mers
par **Théo Toussaint**

7. CALLIGRAMME

Pour un lecteur averti
par **Alice Gomont**

POSTER **ALICE GOMONT**

MACOMUNIQUE
06 68 13 00 24



Université
BORDEAUX
MONTAIGNE

université
BORDEAUX

REGION
Nouvelle
Aquitaine

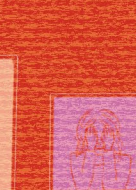
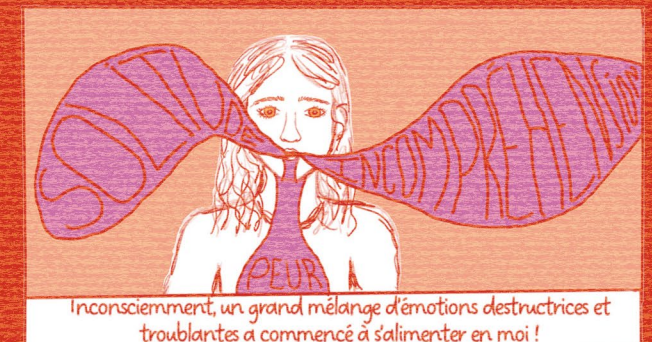
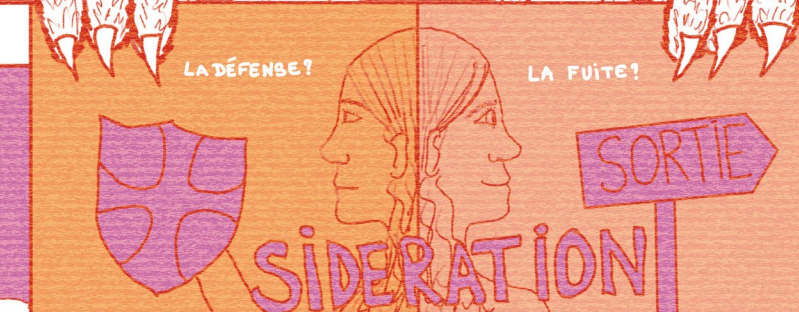
Ne PAS JETER SUR LA VOIE PUBLIQUE

AU LOUP !

Un jour j'ai
fini par
baisser les
barrières et
laisser un loup
rentre dans
ma vie.



Tout allait bien jusqu'à ce que je vois ses crocs et ses griffes
terrifiantes pour la première fois...



J'étais complètement
aveuglée. Je minimisais
constamment la
douleur qu'il me faisait
subir. J'avais espoir que
ça change, alors je suis
restée.
J'étais simplement
dépendante et
impuissante.

Cette relation était faite de beaucoup de hauts...
... mais aussi de bas qui prenaient le dessus sur le reste.

Et puis un jour j'en ai
parlé à quelqu'un et
bizarrement sa
réaction m'a fait
prendre conscience
du danger.
Je suis enfin sortie
du déni et ça a été le
chemin vers la
reconstruction :
le début de la fin !



Inès Terki & Anaïs Borda

Voyage au fond des mers

Lorsque Jules Verne propose à son éditeur la publication de *Vingt Mille Lieues sous les mers*, il motive son engouement au cours de sa correspondance épistolaire : “Je travaille avec rage. Il m'est venu une bonne idée qui naît bien du sujet. Il faut que cet inconnu n'ait plus aucun rapport avec l'humanité dont il s'est séparé. Il n'est plus sur terre, il se passe de la terre. La mer lui suffit [...] Je crois que cette situation "absolue" donnera beaucoup de relief à l'ouvrage.” 60 ans plus tard, le dessinateur et scénariste Bill Everett introduit Namor, le Prince des mers, dans le comic book *Motion Picture Funnies Weekly* en avril 1939. À l'instar du capitaine Némor, celui-ci est parfois présenté comme un terroriste isolationniste et partage une aversion profonde pour l'humanité, une androphobie ancrée dans sa volonté de protéger les profondeurs, quitte à en devenir un anti-héros violent et un antagoniste aux justiciers de l'univers Marvel. Le Submariner est un personnage unique, précurseur d'une typologie de protagonistes moralement ambigus, à une période où les bandes-dessinées américaines n'étaient qu'à leurs premiers balbutiements narratifs. Ce postulat oriente grandement la caractérisation de Namor dans l'ouvrage éponyme scénarisé par Peter Milligan, où le souverain de l'Atlantide devient une menace indicible, un croque-mitaine irréel associé aux légendes urbaines, qui insuffle l'effroi au sein de l'équipage d'un sous-marin parti en expédition au fond des océans.

Le roman graphique débute dans les années 50 avec Randolph Stein, un scientifique rationaliste se lançant dans la démystification des légendes. Après avoir enquêté sur l'abominable homme des neiges, il s'engage pour une expédition visant à prouver que l'Atlantide n'est qu'une illusion. Lecteurs et lectrices embarquant avec ce "grand démystificateur" à bord d'un sous-mersible pour la Fosse des Mariannes. Un groupe d'intrépides sous-marinières accompagne le Dr. Stein dans cette plongée au cœur des "eaux noires". Les spéculations se succèdent parmi l'équipage, où les théories d'espionnage communiste se conjuguent avec l'évocation de monstres marins fantasmagoriques. Cependant, le scénario prend une tournure inattendue, éloignant le protagoniste du statut de héros classique pour explorer les méandres psychologiques d'un homme confronté à des forces inexplicables. Milligan, maître d'une narration efficace, délaisse le traditionalisme des récits de super-héros pour plonger dans un thriller psychologique. À l'instar des œuvres de H.P. Lovecraft, Voyage au fond des mers joue avec le doute, instillant l'angoisse dans l'esprit cartésien du Dr. Stein. L'idée même de l'Atlantide et de Namor se transforme en un véritable piège, révélant une réalité plus sombre que le protagoniste refuse d'accepter, au point de le tourmenter de manière incessante comme une addiction malsaine. L'enfermement dans le sous-marin devient le reflet métaphorique de l'âme humaine, où les croyances rationnelles vacillent face à l'Inexplicable. Le malaise grandit dans l'esprit du scientifique, opposé à ses propres errements et à une culpabilité insondable. Les limites de la science et du rationnel sont confrontées à l'inconnu.

Esad Ribic, avec son style artistique unique, renforce cette peur claustrophobique, capturant la noirceur des bas-fonds avec un travail saisissant sur le clair-obscur. Chaque case est une fenêtre sur les mystères cryptiques du récit, créant un ensemble visuel à couper le souffle. Les planches pastel et texturées de l'œuvre traduisent parfaitement l'aspect poisseux des méandres de l'océan. Chaque page est une plongée dans l'inconnu, où les ombres et les éclairages subtils contribuent à l'atmosphère angoissante, jusqu'au découpage offrant des portraits très serrés des protagonistes, comme pour renforcer le sentiment d'enfermement dans ce sous-marin devenu tombeau. Ribic se réinvente continuellement, révélant la folie grandissante de l'équipage explorant les abîmes pour démystifier l'incompréhensible. L'illustrateur dévoile ici son talent à convoquer l'imaginaire visuel de l'horreur, Namor est représenté systématiquement dans la pénombre, tel un chasseur toisant sa proie. Ses yeux blancs perçants et ses dents acérées composent l'essentiel de la signature graphique du personnage, soulignant son aspect monstrueux. Ainsi, *Namor : Voyage au fond des mers* n'est pas simplement une plongée graphique, mais une immersion mentale dans les profondeurs abyssales, où le piège se referme non seulement sur les personnages mais aussi sur les certitudes des lecteurs et des lectrices.

Théo Toussaint



SÉRIE

1 La Reconquête de Grânorh

Alors rien ne servait d'avancer davantage au sein de cette pénombre, rien ne permettait à quiconque d'avoir l'envie de s'y faire, de vouloir quand bien même, d'essayer. Tout cela sortait directement d'un cauchemar et malgré cette impression que tous avaient, aucun ne pouvait alors se réveiller pour mettre fin à cette longue agonie.

Jin de Legea, *La Reconquête de Grânorh*, 1866 du Troisième Temps.

Au-delà des lumières et étoiles qui créèrent ce vaste univers, il y a de cela fort longtemps, l'histoire dévoilée ici nous provient du Troisième Temps de Terra. De par ses âges qui mêlèrent entre eux êtres divins, amour et terreur, de nombreux événements se déroulèrent. Celui-ci, est alors un épisode crucial dans la lutte opposant les différentes races de ce monde face aux atrocités des dieux de jadis. Bien que peu à peu avec le temps leur images devinrent des légendes et mythes, ce qui était reporté par les lieux de Terra n'était pas que de simples rumeurs.

Le terme de « Monstre » fut employé à maintes reprises à travers les années qui succédèrent au Siècle Noir. La Reconquête de Grânorh, cité Bitxiak, ayant un petit peuple arborant des bijoux incorporés dans leur peau était une place forte de l'ouest emplie de richesse. Sous l'impulsion de l'homme Gâma Forte-Pluie nommé Dirigeant au pays de Legea, la reconquête de la cité grise fut réalisée en l'an 1815 du Troisième Temps de Terra.

Réunissant les différentes races de bitxiaks, menelvs, humains et etzandas, cette alliance permit à chacun de comprendre que s'unir était alors plus important que de viles querelles passées. Un mal qui s'était caché durant le Siècle Noir avait selon les hypothèses de Gâma, proliférât des créatures capables de commettre des atrocités des plus extrêmes et inimaginables. Des chimères venues apparus lors des guerres antiques avaient été aperçus maintes fois, mais ici, ces entités étaient en tout point différentes de ce que les êtres vivants de ce bas monde avaient connus.

Dans cet univers où les mythes grecs et autres légendes de l'Histoire de l'Humanité ont développés l'imagination de ce monde, plongez vous dans un récit relatant une épopée engageant l'espoir contre le désespoir. Où l'alliance des peurs défient ceux employant la terreur.

Voici une des nombreuses histoires du monde de Mens, Gods and Demons qui va vous dévoiler certains mystères de cette fantaisie littéraire.



MENS, GODS AND DEMONS

