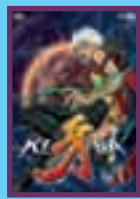




T'AS LES CROCS !



**D**IFFUSÉ DEPUIS JANVIER SUR TPS STAR ET BIENTÔT EN DVD CHEZ KAZE, KIBA MÉRITE TOUTE VOTRE ATTENTION À CAUSE DE LA PRÉSENCE D'UN SCÉNARISTE AYANT ŒUVRÉ SUR DEATH NOTE ET DU CHARA DESIGNER DE L'EXCELLENT JEU VIDÉO MAXIMO, À L'ESTHÉTIQUE ENSORCELANTE.



**K**iba raconte l'histoire de Zed, un jeune garçon résidant à Calm, cité futuriste polluée où le vent ne souffle jamais. Traqué par la police en raison de son attitude rebelle, l'adolescent cause bien du souci à des professeurs préoccupés par son comportement. Visiblement désaxé, Zed n'éprouve en réalité qu'une soif ardente d'émancipation et de liberté et la seule

**“ Un récit en permanente évolution qui ne laisse aucun répit au spectateur ”**

personne qui puisse le comprendre reste Noah, son frère adoptif gravement malade. Mais un jour, un portail spatio-temporel transporte notre héros à Tempura, monde parallèle différent de celui dans lequel il a grandi, où il se découvrira bien vite un talent de Shard Caster. Ce pouvoir permet de

atteinte d'amnésie ; et une police ultra-répressive qui n'hésite pas à faire usage de la force. Soit tout un climat anxigène progressivement instillé, avec un sens du suspense redoutable, sans oublier une BO minimaliste qui renforce le climat intrigant dans lequel évoluent les personnages. Bien vite, survient la dimension fantastique de la série puisqu'un professeur opère une mue impressionnante et tente d'éliminer Zed, souhaitant l'empêcher de devenir un Shard Caster. La mère de Zed s'interpose alors, se révélant en être un elle-même ! À la suite d'un violent combat au cours duquel Zed est interpellé par les forces de l'ordre, s'ouvre une faille vers l'univers parallèle dans lequel s'infilte notre héros, univers bien moins maussade que la ville de Calm, baignée dans un climat d'oppression.

### EN ROUTE POUR L'AVENTURE ?

Cet autre monde, c'est Tempura, un univers mâtiné d'heroic-fantasy dans lequel Zed fait la connaissance de maître Jiko (qui deviendra son mentor), de la téméraire et séduisante Roiya, du robuste Dumas et du sage Sebastian, tous étant des Shard Casters. À son arrivée, Sebastian présente Tempura comme « un pays magnifique où chacun respecte la liberté et la paix ». C'est effectivement un splendide havre de paix avec de vastes et verdoyantes étendues boisées, bordées de villages paisibles où les cris joyeux des enfants résonnent à tue-tête. Un sacré fossé avec la grise cité dans laquelle Zed avait évolué jusque-là ! Noah, décidé à rejoindre son ami, plonge aussi dans cette dimension parallèle. D'abord recueilli par d'adorables habitants de Neotopia, dont le besoin de combler l'absence d'un fils devenu soldat apparaît criant, Noah se lie vite d'amitié avec des jeunes et a le sentiment, après tant d'années de souffrance liées à sa maladie, de « vivre », en respirant un air pur et en ne se lassant pas d'admirer les merveilles de la Nature.

Définitivement idyllique, cet univers parallèle ? Certes non. Nous découvrons au fil des épisodes que ce bonheur presque trop parfait est dicté par des règles établies par un Centre

aux pratiques révoltantes. Le villageois ayant recueilli Noah devra ainsi être sacrifié, de la main de son propre fils (celui-là même qui était devenu soldat !) pour avoir enfreint une règle élémentaire : informer le Centre de l'intrusion de tout étranger sur leurs terres. Avec une liberté de ton inédite, le jeune Keith, devenu l'ami de Noah, s'insurge alors : « Une idéologie qui ne connaît pas la souffrance des gens n'est que de la merde ! » Cette réplique donne un relief politique intéressant à une série qui soulève par ailleurs bon nombre de questions d'une vibrante actualité, en termes d'individualisme ou de sensibilisation environnementale.

### ON N'Y RÉSISTE PAS !

Zed demeure par ailleurs un personnage attachant ; son statut d'apprenti pressé d'apprendre et qui veut faire valoir ses mérites permet une identification rapide. Ce héros fougueux et jamais manichéen ne craint en effet pas de brûler les étapes en décidant par exemple de participer à la Joute, jusqu'alors réservée aux Shadow Casters ayant des réussites à leur actif. D'abord déguisé pour tromper les règles en usage, il parvient alors à engager un extraordinaire combat avec le champion Robe et déclenche une créature aux pouvoirs fabuleux, rien de moins qu'un des six Spirits-clés qui, une fois rassemblés, pourront sauver le monde ou le détruire...

Peu importe que Zed, à la recherche de son destin, ne soit ni plus ni moins que l'illustration archétypale de la quête

initiatique classique, pas plus que n'est gênant le relatif manque d'originalité d'un univers peuplé de créatures stéréotypées. En traitant avec talent de thématiques souvent charriées, Kiba tire son épingle du jeu, grâce en soit rendue à une animation de grande qualité et à un sens aigu de la mise en scène où d'audacieuses contre-plongées alternent avec de spectaculaires ralentis. Mieux, en insufflant une ambiance tantôt pesante où se mêlent mélancolie et réflexion sur la quête de soi, tantôt épique avec des combats mémorables où l'issue demeure incertaine (chaque épisode s'achève sur un cliffhanger qui pousse à regarder le suivant sans attendre davantage). Chaque spectateur connaîtra à coup sûr son lot de sensations. Série accrocheuse dès le premier épisode, Kiba soulève enfin des questions d'une pertinence souveraine, avec un traitement subtil de problématiques graves, pour ainsi dire existentielles, entre soif d'absolu et dérives du bonheur à tout prix.

Dotée d'une vraie tension dramatique à chaque épisode, de rebondissements multiples et de l'intervention continue de nouveaux personnages (la galerie de seconds rôles aux personnalités complexes reste impressionnante), Kiba offre un récit en permanente évolution qui ne laisse aucun répit au spectateur. Une raison supplémentaire, s'il en fallait une, de vous convaincre de découvrir cette série du studio Madhouse toutes affaires cessantes.

ROMANCE	■
SEXY	■
MECHA	■
VIOLENCE	■ ■ ■ ■ ■
NEKKETSU	■ ■ ■ ■ ■
HUMOUR	■ ■ ■ ■ ■
FANTAISIE	■ ■ ■ ■ ■

#### Fiche technique

- ★ Titre original : Kiba
- ★ Format : Série TV (51 x 25 min)
- ★ Année : 2006
- ★ Réalisation : Hiroshi KÔJINA (Neuro le mange-mystères, Grenadier)
- ★ Chara design : Matsushita SUSUMU et Yoshimatsu TAKAHIRO (Slayers)
- ★ Musiques : Jun MIYAKE (Memories)
- ★ Animation : Madhouse
- ★ Éditeur DVD : Kaze

- ★ Des personnages charismatiques
- ★ Des réflexions intéressantes
- ★ Un récit haletant
- ★ Un léger manque d'originalité

Gersende BOLLUT