

## La Compagnie des glaces : Kurts - 1/2

**Guerres, violences sexuelles, racisme, rien n'a changé en 2340...**

"A bord du Flèche d'argent, le train de la Transeuropéenne, les actionnaires de la compagnie réunis en assemblée extraordinaire attendent Floa Sadon, la fille du gouverneur. Soudain, des pirates du rail prennent d'assaut leur convoi en plein milieu du désert de glace. Leur chef, un certain Kurts, est un demi-roux. Il exige une rançon du gouverneur. Mais Lien Rag, le glaciologue, décide de porter secours à Floa, son ancienne maîtresse. Son destin prend une nouvelle dimension. Désormais, la soif de liberté guide ses pas... Troisième partie de l'adaptation en BD du roman-fleuve – 60 volumes totalisant 15000 pages ! - écrit par G. -J. Arnaud. Cette saga d'anticipation magistrale transporte le lecteur en l'an 2340. La Terre, conquise par les glaces, est sillonnée par d'immenses trains appartenant à des compagnies ferroviaires. Dans ce nouvel épisode, le lecteur fait connaissance de plus près avec les mystérieux hommes roux, ces êtres mythiques capables de résister au froid et qui sont les seuls à échapper au pouvoir totalitaire des compagnies. Une trame fascinante servie par une mise en scène graphique impressionnante : bienvenue dans l'univers de la Compagnie des glaces !" (Présentation Dargaud)

L'aventure continue pour le studio virtuel Jotim qui a entrepris l'aventure périlleuse de l'adaptation de la série SF créée par Arnaud. Rappelons que la petite vingtaine de participants à ce projet communique essentiellement par Internet. Ce système de fonctionnement permet une cadence assez rapide dans la publication des albums : le premier est sorti en septembre, le deuxième deux mois après, et voici en ce mois de mars la troisième livraison (en même temps ce rythme ne doit pas trop ralentir car il faudra pas mal d'années pour venir au bout des 15000 pages de la saga romanesque). Mais en contrepoint, on peut reprocher à cette série une sorte de froideur, un manque de véritable identité. Pour nuancer, il faut noter que le troisième album est meilleur que les autres.

Alors venons en à ce troisième album qui se situe toujours dans le cycle Jdrien. Avec ce troisième opus, le lecteur rentre de plus en plus dans l'histoire. Au fil de la lecture, on comprend mieux les rapports entre les personnages et on les apprécie davantage. Sur un plan strictement dramatique, je crois que l'on est définitivement accroché par l'histoire. Plusieurs fils nouveaux sont tirés : cet album insiste plus sur la guerre entre les compagnies ferroviaires, le personnage éponyme Kurts apparaît et semble destiné à être un autre personnage de premier plan dans la série.

Il est aussi important de souligner l'incroyable travail consacré à l'adaptation. Les auteurs adaptent l'œuvre gigantesque d'Arnaud (chaque roman fait environs 200 à 300 pages) en des BD de 46 planches. Et sur ce plan, c'est plutôt une réussite : les épisodes s'enchaînent bien sans que l'on sente des coupes très importantes dans le scénario, en tout cas rien qui ne gêne dans la lecture. Le passage d'un groupe de personnages à un autre est dynamique et donne un bon rythme de lecture à l'ensemble.

Par contre, le bas blesse toujours au niveau graphique. Même si on sent un effort pour rendre le dessin moins froid, les personnages moins rigides, on reste encore déçu par le résultat. L'encrage est, par exemple, un peu trop marqué à mon goût : un exemple frappant est le visage de l'homme à la planche 3. On retrouve en revanche le travail ingénieux de Rossi sur la mise en page. La violence de l'arraisonnement du Flèche par les pirates est vraiment bien rendue à la planche 5 par le découpage en diagonale.

Grâce au scénario qui déploie un univers passionnant, on attend le quatrième album avec impatience même si

## La Compagnie des glaces : Kurts - 2/2

les faiblesses du dessin amoindrissent le plaisir. Dernière petite remarque : le prix du troisième album a baissé par rapport aux deux premiers. Les petites bourses apprécieront donc la réduction de 9,45 à 6 euros...