



COUP DE CŒUR 
 BRAVO 
 INTÉRESSANT 
 POURQUOI PAS 
 PROBLÈME 
 HÉLAS 

203
 CRITIQUES

ALBUMS
CONTES
POÉSIE
THÉÂTRE
LIVRES À ÉCOUTER
PREMIÈRES LECTURES - ROMANS
BANDES DESSINÉES
DOCUMENTAIRES
APPLIS - JEUX VIDÉO

Les lettres (a), (b) ou (c) indiquées après certains titres renvoient aux illustrations de chaque double page.

Au printemps dernier, juré, craché, on se promettait de changer de monde. En attendant... parions sur l'imaginaire du jeu et de la littérature aux pouvoirs de réinvention immédiat, illimités.

Le motif d'un papier peint se déchire, s'ouvre sur une bâtisse mystérieuse, étrangement habitée et meublée. *Creak* inquiète plus que les autres jeux d'Amanita Design, la qualité est toujours là.

Quand Zidrou réinterprète le Marsupilami de Franquin, la facétieuse bestiole retrouve ses instincts sauvages. C'est une bonne chose, cette mutation pour survivre à Anvers dans les années 1950. Monsieur Tan, le papa de Mortelle Adèle, nous avait habitués à l'humour caustique de sa peste sympathique. Le voilà, s'emparant de la figure patrimoniale japonaise du Jizo, divinité qui fait lien entre les morts et les vivants, le tout servi par le trait de Mato.

Un autre *Sylvestre et le caillou magique* s'incarne chez l'éditeur Aux Doigts qui rêvent, dédié aux enfants qui en étaient privés. Des cailloux aussi (qui s'ennuient) chez Pommaux, (qui chutent) chez Herbauts. Un nouvel âge de pierre ? Fait de retour au plus élémentaire ?

C'est la technologie d'un portable qui fait lien dans *À quoi rêvent les étoiles*, de Manon Fargetton, réunissant quatre destins solitaires dans un même roman.

CRITIQUES

