



## Ping-Pong, tome 3

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

# Ping-Pong, tome 3

*Taiyou Matsumoto*

**Ping-Pong, tome 3** Taiyou Matsumoto

 [Télécharger Ping-Pong, tome 3 ...pdf](#)

 [Lire en ligne Ping-Pong, tome 3 ...pdf](#)

## Téléchargez et lisez en ligne Ping-Pong, tome 3 Taiyou Matsumoto

---

220 pages

Revue de presse

Les éliminatoires du tournoi des lycées se sont conclus sur une domination totale des joueurs du lycée Kaïo emmenés par l'imbattable Kazama, qui par ailleurs remporte ensuite le tournoi simple messieurs... à défaut d'aller loin dans le tournoi par équipe. De leur côté, Peko et Smile, après leur défaite, connaissent des fortunes diverses. Sèchement battu, Peko, qui a toujours tout donné pour le ping pong, décide de laisser tomber le sport et brûle sa raquette, tandis que Smile, bien qu'il a lui aussi perdu, a clairement laissé entrevoir tout son potentiel. Un potentiel qui a attiré l'oeil de Kazama, qui souhaite le faire venir à Kaïo, au grand dam de Sakuma qui a toujours tout donné pour attirer l'oeil de celui qu'il admire...

Les éliminatoires du tournoi ne sont pas sans conséquences, et ce sont celles-ci qui sont décortiquées ici par Taiyô Matsumoto, qui s'attarde principalement sur trois de nos personnages : Smile, Peko, et Sakuma. Si Wenga Kon est toujours présent discrètement et que Kazama a un rôle important, on retient surtout le parallèle fait entre le parcours entamé par Smile et celui de Peko, radicalement différents.

L'un, Smile connaît une incroyable ascension qui lui vaut les faveurs de son entraîneur Koizumi, les égards de Kazama... mais aussi les médisances de ses partenaire en club. Car il a beau continuer de progresser, Smile conserve un caractère assez neutre et solitaire qui le rendent oppressant auprès des autres joueurs de son club... Suivre son ascension est un sentiment d'autant plus fort qu'en parallèle, on découvre la chute aux enfers brutale de Peko, qui a décidé de tout laisser tomber. Seulement, sa perte de repère s'en ressent, trouve notamment un écho dans la superbe scène dans l'eau... Il semble errer, ne plus avoir de but précis, mais sa passion de joueur pourrait bien être réveillée par celui que l'on attendait le moins à ce rôle : L'arrogant Sakuma, qui avait fait tant d'efforts pour attirer l'attention de Kazama, a été meurtri dans son ego par l'intérêt de son "mentor" pour Smile, est allé affronter ce dernier sans autorisation, a perdu sèchement et a dû quitter son club de Kaïo. A l'image de Peko, il connaît lui aussi une passe très difficile, une chute, mais un point précis de son caractère le rend différent de Peko : le sens de l'effort. Là où Peko avait jusque là toujours pu se reposer sur ses lauriers, Sakuma a dû redoubler d'efforts, de volonté et de courage pour tenter de combler ses limites naturelles, notamment sa mauvaise vue, même si la mission était perdue d'avance. Matsumoto croque à merveille les désillusions du personnage, désillusions réalistes de par les limites physiques on ne peut plus humaines du garçon. Et il entrechoque encore plus merveilleusement la chute parallèle des deux personnages, les paroles et le sens de l'effort de Sakuma ayant tout ce qu'il faut pour pousser Peko à sortir de sa torpeur et à reprendre des entraînements intenses auprès de mémé afin de se remettre à niveau.

En s'appuyant sur son sens du découpage et de la mise en scène exemplaire et sur son trait tremblotant et expressif qui extrapole parfaitement le ressenti des personnages, Taiyô Matsumoto croque à merveille les ascensions, chute, doutes, espoirs et désillusions de ses personnages, qu'il entrechoque pour un superbe portrait d'adolescence comme on en a, encore aujourd'hui, rarement vu. Tome après tome, Ping Pong confirme son statut de série brillante. (Critique de [www.manga-news.com](http://www.manga-news.com)) Présentation de l'éditeur Amis d'enfance aux tempéraments opposés, Péko et Smile sont deux lycéens férus de ping-pong. Le premier, éliminé sèchement lors d'un championnat, brûle sa raquette, tandis que le second accumule les succès... Aujourd'hui, Smile utilise toutes ses capacités et joue pour gagner. Péko, quant à lui, grâce à l'aide de Sakuma et Mémé, retrouve sa détermination et reprend son apprentissage du ping-pong... Smile supportera-t-il les dissensions naissantes au sein de son équipe ? Péko atteindra-t-il son but ? Des points importants vont se jouer... Biographie de l'auteur

Taiyou Matsumoto a déjà réalisé plusieurs séries mangas au Japon. Très influencé par le principe de la bande dessinée franco-belge et plus particulièrement par le travail de Moebius, Matsumoto a créé un style bien à lui. Il invente des univers extrêmement esthétiques et visuellement novateurs. Dans son œuvre, rien n'est

laissé au hasard, toutes les cases ont un sens caché, relevant souvent d'un monde totalement irréel, propre à l'imaginaire de l'auteur.

Parmi ses séries les connues, "Amer Béton" et "Ping Pong" ou "Hana-Otoko" ont contribué à créer un public de fans.

Il est aujourd'hui un auteur influent au Japon, en marge des succès populaires des mangas.

Download and Read Online Ping-Pong, tome 3 Taiyou Matsumoto #K5EGS9HM21T

Lire Ping-Pong, tome 3 par Taiyou Matsumoto pour ebook en lignePing-Pong, tome 3 par Taiyou Matsumoto Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres Ping-Pong, tome 3 par Taiyou Matsumoto à lire en ligne. Online Ping-Pong, tome 3 par Taiyou Matsumoto ebook Téléchargement PDFPing-Pong, tome 3 par Taiyou Matsumoto DocPing-Pong, tome 3 par Taiyou Matsumoto MobipocketPing-Pong, tome 3 par Taiyou Matsumoto EPub  
**K5EGS9HM21TK5EGS9HM21TK5EGS9HM21T**