



Ping Pong Vol.5

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

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

Ping Pong Vol.5

MATSUMOTO Taiyô

Ping Pong Vol.5 MATSUMOTO Taiyô

 [Télécharger Ping Pong Vol.5 ...pdf](#)

 [Lire en ligne Ping Pong Vol.5 ...pdf](#)

Téléchargez et lisez en ligne Ping Pong Vol.5 MATSUMOTO Taiyô

220 pages

Revue de presse

Dans les demi-finales des éliminatoires, Smile bat largement Nekota, et la deuxième demi-finale s'apprête à commencer. Pour son grand retour dans le milieu du ping pong, Peko a passé tous les tours en impressionnant tout le monde, mais il se retrouve désormais face à Kazama, le Dragon, numéro 1 du lycée Keïo. Le match qui s'engage promet d'être passionnant. Les deux joueurs sont prêts à tout donner pour l'emporter, mais Péko, intimidé et handicapé par son genou blessé, laisse passer la première manche en la faveur de Dragon. Pour retrouver des couleurs, il lui faudra alors repenser à une promesse faite à Smile quand ils étaient enfants...

"Répète trois fois dans ton coeur "Le héros arrive ! Le héros arrive ! Le héros arrive !" Et alors j'arrive !" Comme toujours depuis le début de sa série, Taiyô Matsumoto utilise le sport comme moyen de faire ressortir le portrait psychologique de ses personnages, et inutile de dire que c'est plus que jamais le cas dans ce dernier tome, qui amène un final en apothéose. Le match est passionnant à suivre dans sa description des tourments des protagonistes. Peko revient de loin, a appris à surmonter ses propres faiblesses, puisant principalement sa force dans les souvenirs de son lien puissant avec Smile. Quant à Smile, solitaire après son match, il sait très bien qu'il n'a pas besoin d'assister au match de son ami d'enfance pour en saisir le contenu et l'essence. La relation étroite, faite de points communs et de différences qui se complètent, entre les deux principaux jeunes héros de la série est mieux que jamais mise en valeur, prend une tournure très forte, ressortant grandie des différentes épreuves qui se sont présentées au fil de la série. Mais il ne faudrait pas oublier la troisième vedette du tome : toujours placé au sommet, le redoutable Kazama doit à présent faire face à une dure réalité, et le portrait psychologique du Dragon entamé dans le tome 4 prend ici toute sa force. On découvre pleinement, au fil du match, les tourments intérieurs du numéro 1 de Keïo, toute la pression et l'attente qui ont été posées sur ses épaules, une forme de solitude, et l'auteur n'a pas besoin de s'étendre longuement là-dessus pour nous en faire ressentir toute la force : quelques cases "flashback" bien placées, quelques phrases fortes, et quelques focus sur les regards suffisent.

Quand l'action du match prend le dessus sur les portraits de personnages, on finit d'être conquis, Matsumoto se surpassant pour croquer un rendu de haute volée. La rage de vaincre se ressent à chaque instant, dans des coups limpides, un découpage tantôt très resserré tantôt plus large, et des angles de vue bourrés d'inventivité.

Avec tout ceci, au final, le dernier match de la compétition n'a pas tant d'importance que cela, tout du moins dans son résultat, car il en a beaucoup plus dans l'opposition tant attendue qui a lieu, et qui vient conclure les choses comme il se doit, sans en faire trop, avec pertinence.

Le portrait d'adolescence sur fond de sport prend alors fin de la plus belle des manières, avec des dernières pages ouvertes sur l'avenir, où il n'y a pas grand-chose à redire (peut-être le manque de présence de Wenga Kon, pour chipoter). Au fil de sa série, Taiyô Matsumoto a su utiliser à merveille son sujet, faisant peu à peu grimper en intensité et en force aussi bien le sport que le portrait de ses cinq principaux personnages. Le résultat est à la hauteur : Ping Pong est clairement une très grande série. (Critique de www.manga-news.com)
Présentation de l'éditeur

Smile se qualifie pour la finale en battant Nékota. Le public se tourne maintenant vers l'autre demi-finale qui oppose le redoutable Dragon à Péko, blessé au genou, qui prend quand même le risque de jouer. Au début du match, Péko, totalement intimidé, est dominé par Dragon, mais il se met brusquement à repenser à son enfance et à cette étrange histoire qui le lie à Smile : "quand tu es en danger, répète trois fois dans ton cœur : le héros arrive, le héros arrive, le héros arrive... Et le héros arrive !" 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 Vol.5 MATSUMOTO Taiyô #BGXFDZM2L1U

Lire Ping Pong Vol.5 par MATSUMOTO Taiyô pour ebook en lignePing Pong Vol.5 par MATSUMOTO Taiyô 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 Vol.5 par MATSUMOTO Taiyô à lire en ligne.Online Ping Pong Vol.5 par MATSUMOTO Taiyô ebook Téléchargement PDFPing Pong Vol.5 par MATSUMOTO Taiyô DocPing Pong Vol.5 par MATSUMOTO Taiyô MobipocketPing Pong Vol.5 par MATSUMOTO Taiyô EPub
BGXFDZM2L1UBGXFDZM2L1UBGXFDZM2L1U