

...είναι χαρακτηριστικό (βούλλα) που μπορεί να διαπλευρωθεί νοσηρά και να οδηγήσει σε αρτηριοσκλήρωση.

...αλβανική της Σηοχόλης από τον Ηρόδοτο (470-429 π.Χ.).

Copyright © 2004 by John Wiley & Sons, Inc.

διότι καὶ ἡ ἐκείνη
 ἀμενεντες ἐν τῇ αὐτῇ
 ἀμενεντες ὡς καὶ
 <01>

πλεμεντες ὕμνησαντες
πλεμεντες ὕμνησαντες

BLAME

ワラム!



En 1995, Tsumoto Nihei remporte le prix *Afternoon four seasons* pour son one shot, l'équivalent d'une nouvelle littéraire dans le médium du manga, *Blame*¹. Il décide aussitôt de quitter son travail d'architecte au sein d'un bureau new-yorkais pour se concentrer sur sa carrière d'auteur et dessinateur de manga.

De ce one shot découlera la publication de *Blame!* en 1998 dans le magazine mensuel *Afternoon*, de la maison d'édition Kodansha, jusqu'en 2003. Ce manga, composé de soixante-six chapitres, qualifiés de *logs*, est regroupé dans une collection de dix volumes, pour un total approximatif de deux mille pages. Il nous raconte l'aventure de Killy, un cyborg humanoïde, au sein de la Ville : une gigantesque mégastructure construite autour de la terre, atteignant Jupiter par une superposition d'étages construits.

La ville, d'origine humaine, est contrôlée par un groupe d'intelligences artificielles nommées l'Autorité. Ceux-ci contrôlent par le biais de la Net-sphere, l'équivalent d'un réseau mondial d'information mondial tel internet, différentes machines appelées constructeurs. Suite à l'attentat d'un culte voué à la technologie, le contact avec la Net-sphere fut rompu entre l'Autorité et les constructeurs. Ceux-ci deviennent indépendants, en construisant sans arrêt la ville depuis des centaines d'années. Le seul moyen de stopper cette expansion est de rétablir la connexion entre l'Autorité et la Net-sphere. Malheureusement se contacte est possible seulement aux humains possédant encore des gènes « purs ». La temporalité du manga étant floue, la population humaine vivant dans la ville a dû s'adapter à son environnement,

¹ Francesco-Alessio Ursini, « Speculative Architectures in Comics », *Fafnir, Nordic Journal of Science Fiction and Fantasy Research*, 10.

la présence de gènes purs de la terre originale est donc compromise². C'est pour retrouver ces gènes que Killy parcourt la Ville, qualifiée de mégastructure par ses occupants. Au long de son aventure, le protagoniste sera amené à rencontrer différents personnages avec leurs propres motivations. Notamment des êtres cyborg qualifié de « vie basée sur le silicone », à la différence d'être humain basée sur le carbone. Ceux-ci sont envoyés par des intelligentes artificielles rebelles, voulant empêcher la suprématie de l'Autorité dans la ville³.

Bien que paraissant dense, le récit de *Blame!* est très simple dans sa forme : la narration suit le parcours de Killy dans la mégastructure, permettant à son lecteur de découvrir de nouvelles situations et de nouveaux environnements.

Ces différents paysages sont illustrés par l'usage de vastes doubles pages, magnifiant le décor, omniprésents dans la narration⁴.

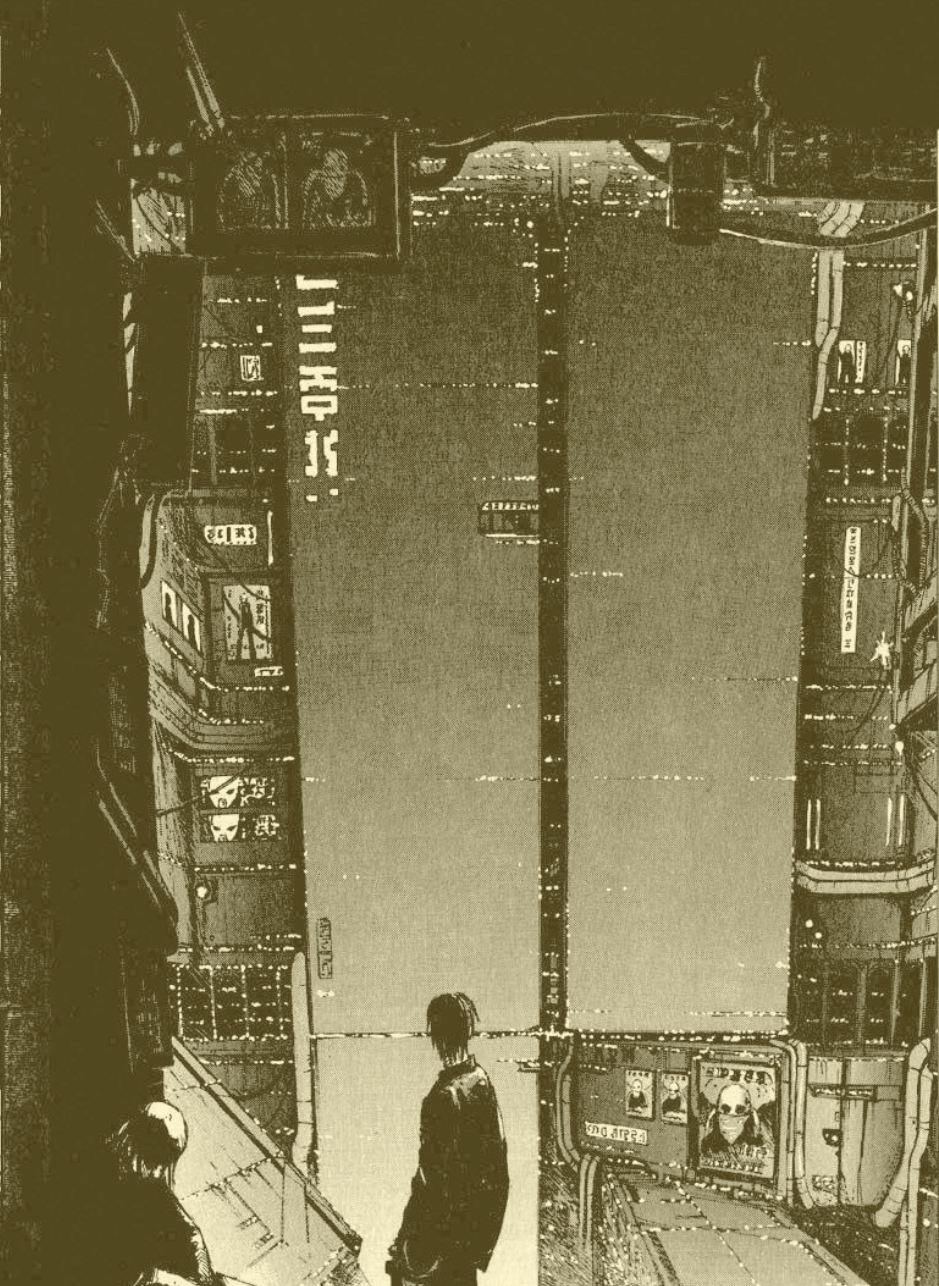
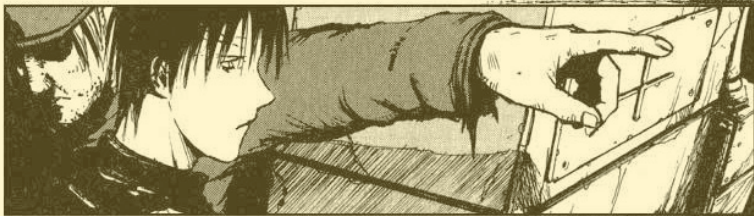
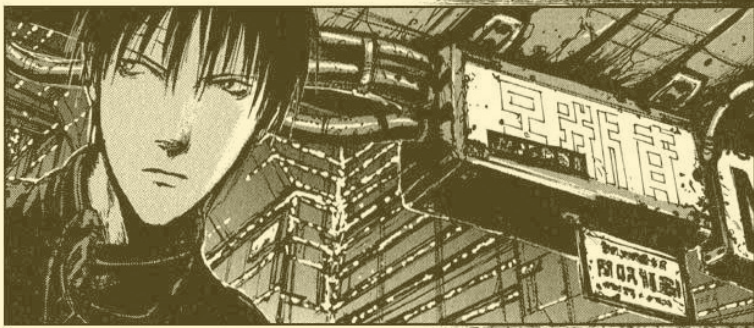
Blame! appartient au genre du cyberpunk, réutilisant une image de technologie avancée pour créer un monde aux conditions peu idéales⁵. L'architecture de la Ville de Nihei est qualifiée de ses propres mots de métaboliste. Celle-ci n'est pas à mettre en relation directe avec le mouvement architectural japonais des années 60, mais de leurs philosophies. Dans *Blame!* la technologie ainsi que l'architecture font partie intégrante du paysage. Celle-ci devient organique, telle la vision métaboliste, avec une croissance constante par les bâtisseurs⁶.

La ville dépeinte par Nihei peut être considérée comme une contre utopie. Celle-ci est la

description, au moyen d'une fiction, d'un univers déshumanisé et totalitaire, dans lequel les rapports sociaux sont dominés par la technologie et la science⁷. Ce refus de l'utopie fut utilisé comme critique directe de la Mégastructure dans les années 60 et 70. À la différence des grands projets mégastructureaux projetant un monde idéal, la contre utopie décrit consciemment un monde antihumaniste basée sur une architecture excessive⁸. Ces projets contre utopiques sont décrits par Dominique Rouillard dans *Superarchitecture* comme « l'incarnation de l'expression du cauchemar urbain »⁹.

Un des exemples les plus marquants de cette narration est le projet de 12 villes idéales de Superstudio. Publié pour la première fois dans le numéro 361 de *Casabella* en 1972, les douze villes projetées sont issues de la radicalisation de douze caractéristiques présentes dans la métropole actuelle¹⁰. Le but de cette projection de ville cauchemardesque est d'éveiller la conscience de leurs lecteurs sur l'aliénation et l'absurdité de leurs propres environnements. Ils déclarent eux-mêmes : « Vous n'avez pas compris que les descriptions ne représentent pas des villes imaginaires, mais votre ville, en ce moment, et toutes les villes »¹¹.

Pour Superstudio, l'élimination de la ville, comme reflet de vie au sein du système capitaliste, doit être entièrement repensée. La ville se doit d'être affranchie de sa hiérarchie et des modèles sociaux imposés par celle-ci. Ce sont ces principes qui sont décuplés dans les douze villes idéales, pour faire prendre conscience au lecteur de sa propre situation. Les habitants



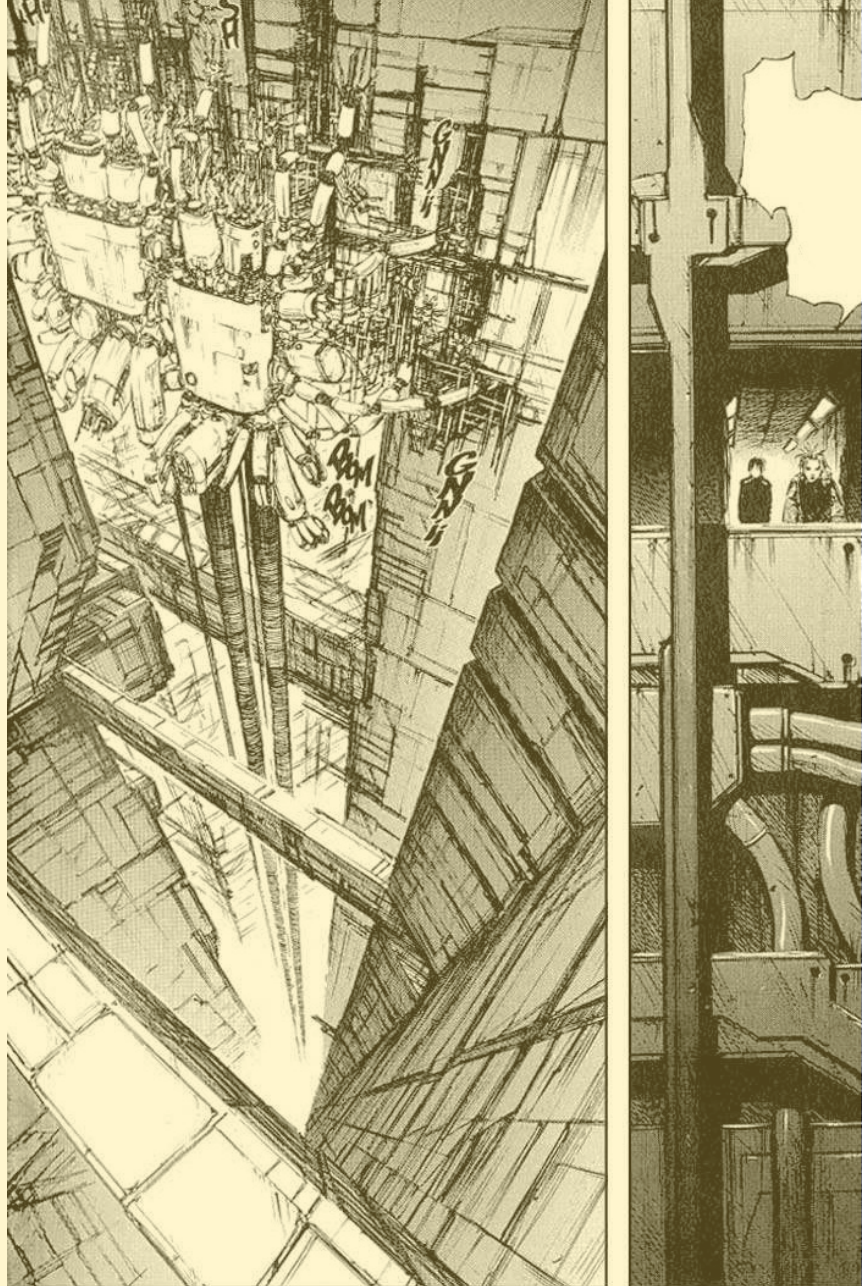
de ces villes sont décrits comme prisonniers volontaires de leur propre architecture. La ville n'est alors plus un environnement dans lequel évoluer, mais un dispositif technologique, prenant un rôle maternel générant la vie et déterminant la mort de ses occupants. Le tout contrôlé par un vaste système d'intelligence artificielle, esprit d'un vaste réseau à l'apparence d'un organisme¹².

Par cette brève description, la comparaison entre *Blame!* et les douze villes idéales de Superstudio ne semble pas forcée. À la différence de l'article original de Superstudio, *Blame!* nous offre un regard intérieur sur la question de la ville, son contrôle et la place de l'individu dans celle-ci.

TECHNOLOGIE EXCESSIVE

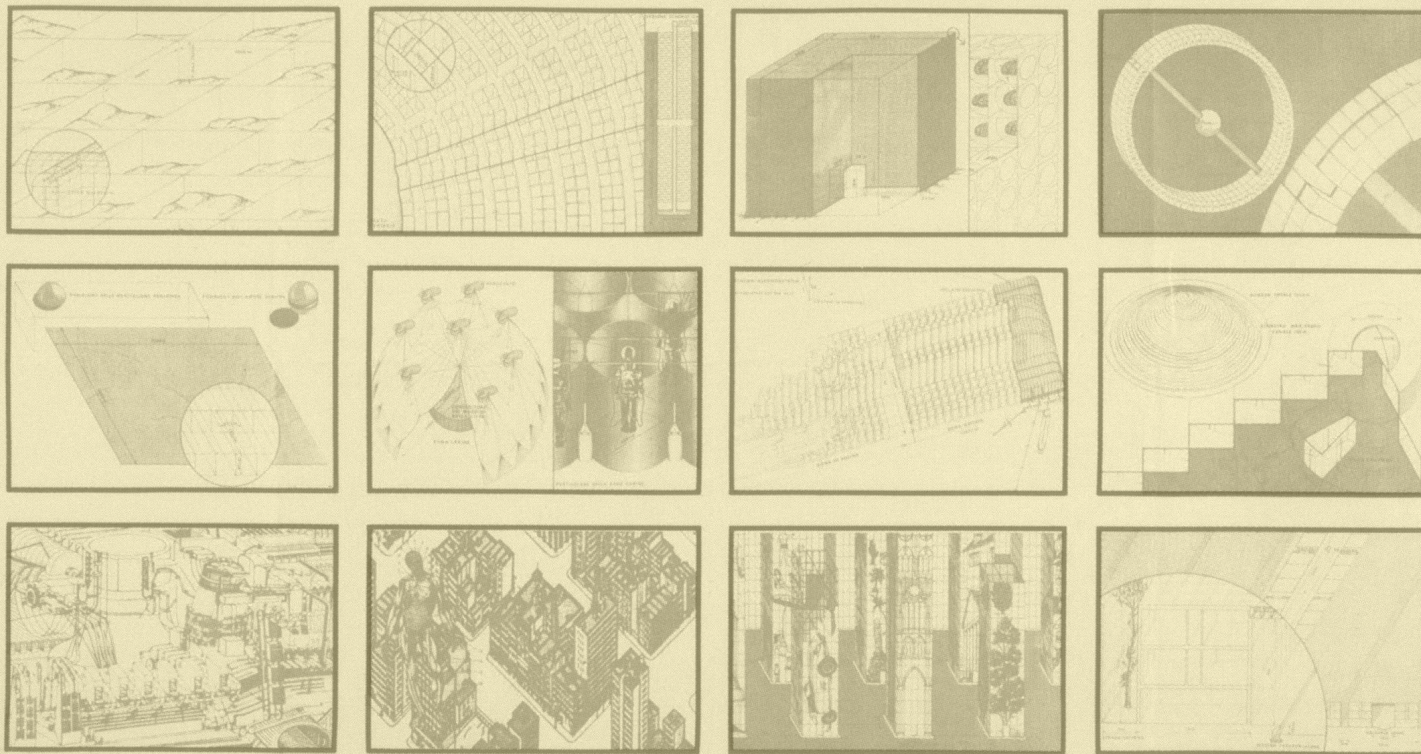
Les deux fictions s'appuient sur un usage excessif de la technologie¹³. Sans tomber dans un récit entièrement dicté sur des codes visuels issus de celle-ci, les deux fictions l'utilisent à son paroxysme, renvoyant l'homme à un état primitif, le contrôle de son environnement lui ayant échappé. À la différence de Killy, arborant un nomadisme, les habitants de la Ville, ainsi que les habitants des 12 villes idéales sont piégés dans un système productiviste dont le seul but est d'assouvir des besoins primaires : production et survie¹⁴.

Aucune exaltation de la technologie n'est



SUPERSTUDIO

presenta :



LE DODICI CITTÀ IDEALI
premonizioni della parusia urbanistica

GALLERIA MANA VIA DEL Fiume 9 ROMA TEL. 640436



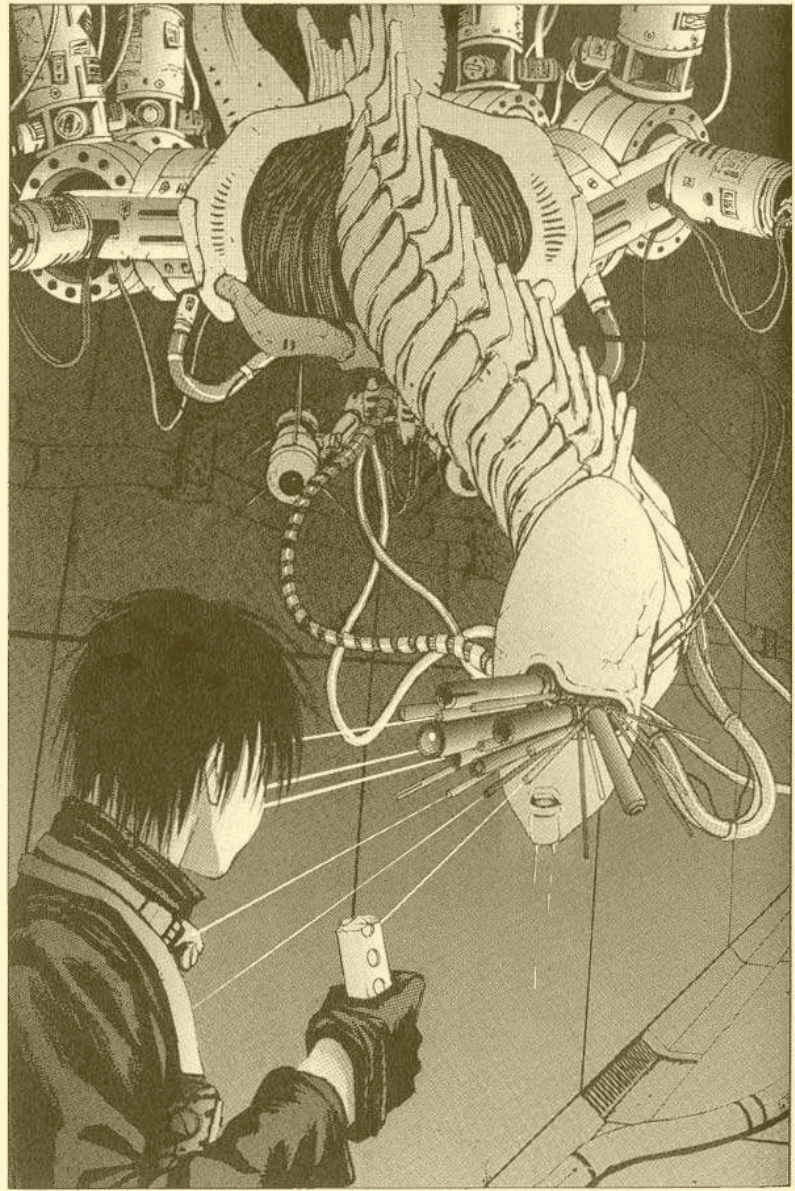
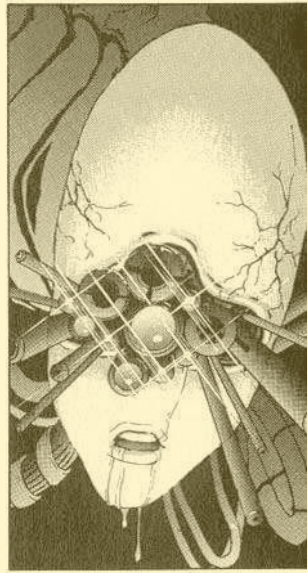
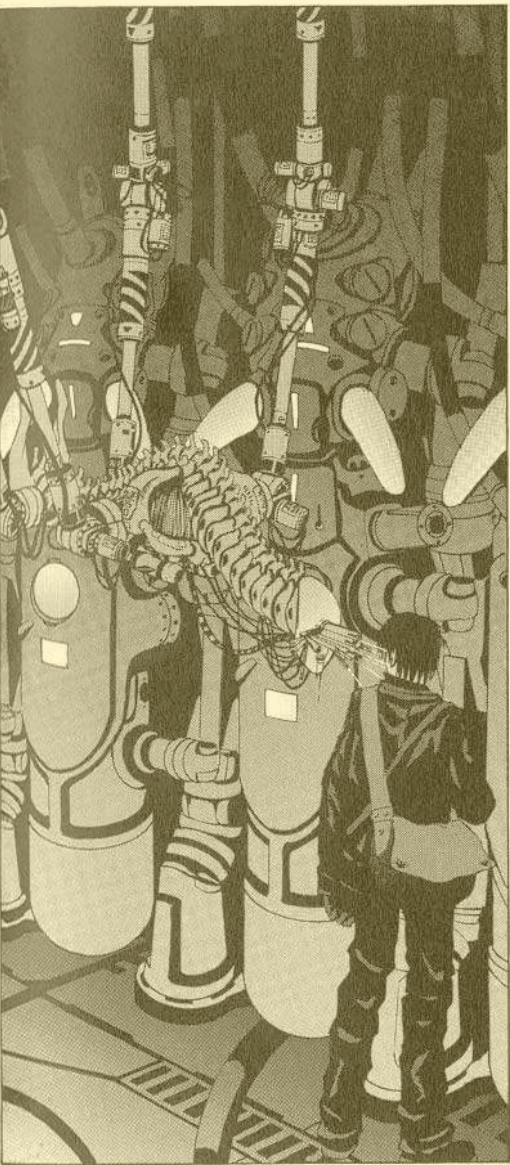
transmise, les machines de Nihei ne sont que vaguement expliquées, tout comme les dispositifs de Superstudio¹⁵. La question n'est pas du fonctionnement de cette technologie, mais sur les conséquences de celle-ci.

Cette ignorance de la technologie est présente pour le lecteur de *Blame!* mais aussi pour ses protagonistes. Due à la nouveauté de cet environnement, ainsi que l'effacement de toutes informations intra narrative sur la composition de la Ville¹⁶, les personnages n'ont pas d'autre choix que d'errer dans un espace fermé aux murs lisses, qui leur est étrangé.

Similairement aux murs de la première ville des 12 villes idéales qui permettent de recréer toute sensation par la technologie, l'architecture de la Ville de *Blame!* sert de matrice à toute sorte d'expérience¹⁷. Connecté à un vaste réseau informatique, c'est de la masse architecturale même que l'ennemie peut jaillir. L'homme n'est alors plus spectateur dans ce décor, mais acteur : il est lui-même un contenant, de ses organes, mais aussi de ses souvenirs. Il n'est pas rare que les personnages de *Blame!* puissent échanger de corps, se transmettre des informations, par le biais de leurs technologies intégrées. En plus de l'immensité de la ville, l'individualité de l'Homme est remise en question. Il n'est lui-même qu'un élément technologique de plus¹⁸.

La connexion la plus directe qu'il est possible d'établir entre *Blame!* et les 12 villes idéales est avec la septième: la ville ruban à production continue. Celle-ci est de forme linéaire, avec à sa tête la Grande Usine, avançant constamment, elle construit la ville, qui la suit telle une trainée matérielle. Par

14 Abdelkader Damani, éd., *Superstudio, la vie après l'architecture*, Orléans : FRAC Val-de-Loire ; Paris : LienArt, 2019, 120.
15 Keith Leslie Johnson, « Nihei Tsumoto and the poetic of Space: Notes toward a Cyberpunk Ecology », *SEFAS, Southeast Review of Asian Studies*, 2013, 121.
16 Abdelkader Damani, éd., *Superstudio, la vie après l'architecture*, Orléans : FRAC Val-de-Loire ; Paris : LienArt, 2019, 76.
17 Abdelkader Damani, éd., *Superstudio, la vie après l'architecture*, Orléans : FRAC Val-de-Loire ; Paris : LienArt, 2019, 123.





sa production constante se créer une hiérarchie de la population : les plus aisés sont encouragés à habiter le plus proche possible de l'Usine tandis que ceux habitants en fin de chaîne sont considérés comme « fou » pour vivre dans une architecture déjà datée¹⁹.

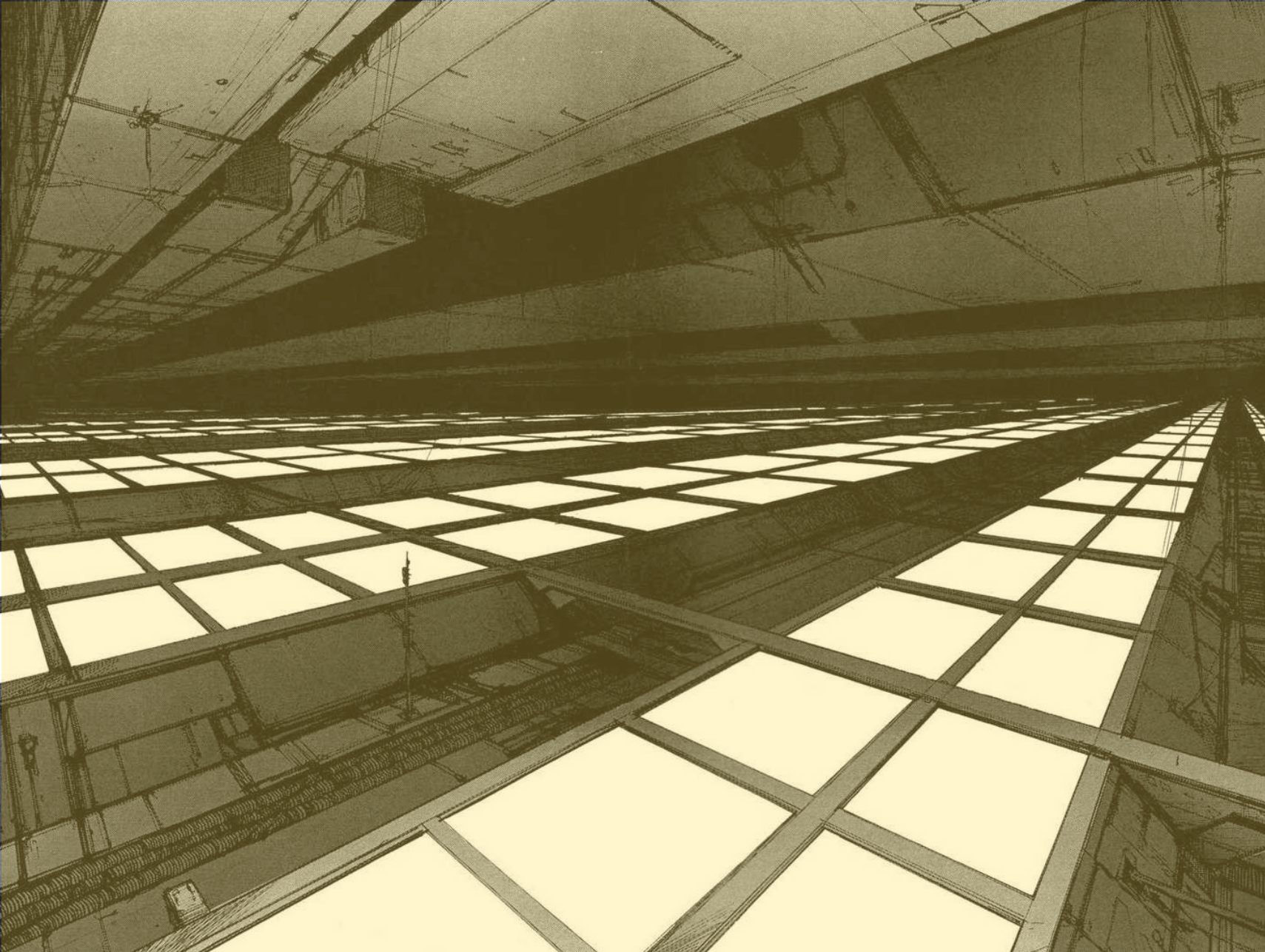
Dans *Blame!* la ville est verticale. Bien que non hiérarchisées comme la septième ville, les différences d'architecture et de mode de vie se font sentir. La perte de repère est mise en évidence, avec la production constante d'architecture par les bâtisseurs. La perte de l'architecture entraîne-t-elle alors la perte de mémoire ?

Nihei référence un large panel de styles architecturaux tout au long du parcours de Killy. Tantôt sortie des gravures de M.C. Escher, tantôt gothique, ou même moderniste, l'histoire architecturale dans sa globalité semble représentée²⁰. Mais elle n'est jamais magnifiée ni représentée comme une continuité. C'est le chaos de l'histoire qui affirme sa présence. Non comme une continuité, mais comme un amas. Une collection de fragments d'histoire dépassant ses habitants²¹.

Une notion essentielle à *Blame!* est le post-humanisme. Par ce nouvel environnement, l'Homme est forcé de s'adapter à ses conditions²², rappelant la difficulté du protagoniste à retrouver un être humain pur, encore égal à notre condition présente.

La nouvelle condition de l'homme n'est qu'une conséquence de la technologie et de l'architecture, elle échappe à son contrôle. Les références historiques de l'architecture

18 Abdelkader Damani, éd., *Superstudio, la vie après l'architecture*, Orléans : FRAC Val-de-Loire ; Paris : LienArt, 2019, 80 p.
19 Keith Leslie Johnson, « Nihei Tsumoto and the poetic of Space: Notes toward a Cyberpunk Ecology », *SERAS, Southeast Review of Asian Studies*, 2013, 195
20 Keith Leslie Johnson, « Nihei Tsumoto and the poetic of Space: Notes toward a Cyberpunk Ecology », *SERAS, Southeast Review of Asian Studies*, 2013, 196
21 Idem



représentée par Nihei ne sont alors comprises que par son lecteur, ses protagonistes n'assimilant aucun sens précis pour ce langage architectural.

ARCHITECTURE COMME NATURE

Dans *animaux domestiques*, Andrea Branzi décrit la condition de l'homme moderne comme un indigène de l'Amazonie : celui-ci est plongé dans un univers duquel il n'a pas de distance critique, sa réalité est intégrée à son corps²³. Cette nouvelle condition de l'homme est ici dictée par son environnement qui n'est qu'architecture dans *Blame!* De la même manière que le nomade dans la Grèce antique ne possédant rien, est con sidéré comme inutile au gouvernement de la cité²⁴, les populations rencontrées par Killy sont spectateur de leurs propres environnements. Chacune de leurs actions est due à leurs instincts de survie ou à la répétition d'actions générationnelles, prenant la forme de traditions. Les humains, chassés par la Ville elle-même, en proie aux nouvelles formes de vie en son sein, sont constamment obligés de migrer dans la Mégastucture, perdant peu à peu leurs possessions.

La ville est alors leur unique objet, ils dépendent de celle-ci et vivent dans cet environnement artificiel. L'adaptation de l'habitant à son environnement est illustrée par deux des villes de Superstudio :



22 Dominique Rouillard, *Superarchitecture: le futur de l'architecture*, 1950-1970, Paris: Editions de la Villette, 2004, 453.

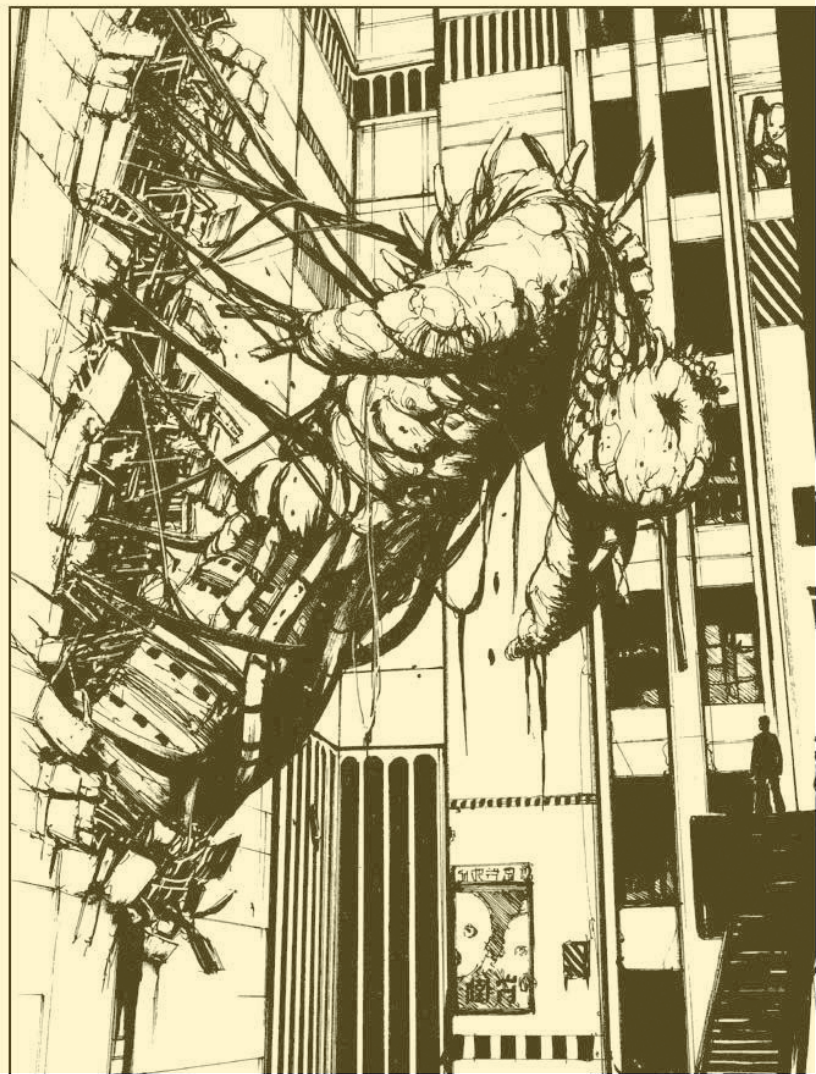
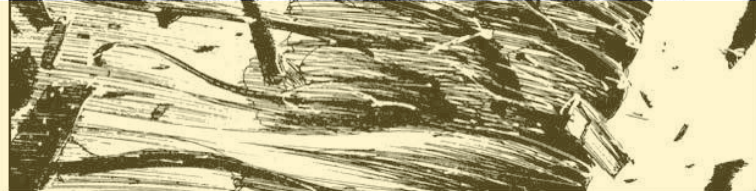
23 Dominique Rouillard, *Superarchitecture: le futur de l'architecture*, 1950-1970, Paris: Editions de la Villette, 2004, 504. 24 Abdelkader Damani, éd., *Superstudio, la vie après l'architecture*, Orléans : FRAO Val-de-Loire ; Paris: LienArt, 2019, 78.

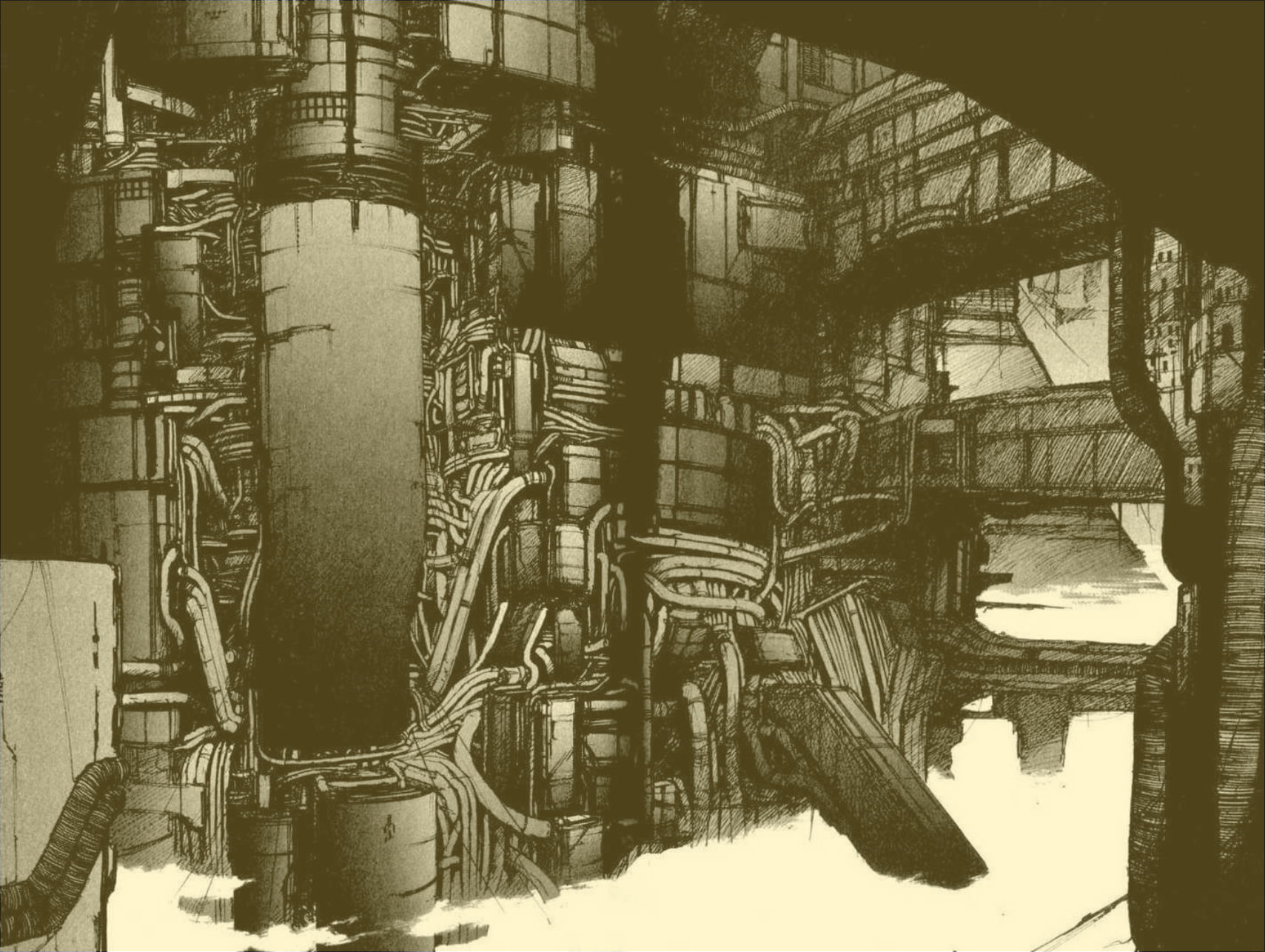
La première est la troisième ville : *Le New York des cerveaux*. Afin d'échapper à une catastrophe, supposée comme nucléaire, les survivants de la ville américaine conservent leurs cerveaux au sein d'un large prisme. Échappant à la décadence de leurs corps, les cerveaux sont maintenus éveillés par l'architecture du cube, leur fournissant tout flux nécessaire à leurs survies²⁵. Une dépendance volontaire est créée entre occupant et architecture, l'architecture devient le corps de son habitant. En échappant à sa prison de chaire, l'humain peut alors entièrement maîtriser son corps, thème abordé par plusieurs antagonistes dans *Blame!*.

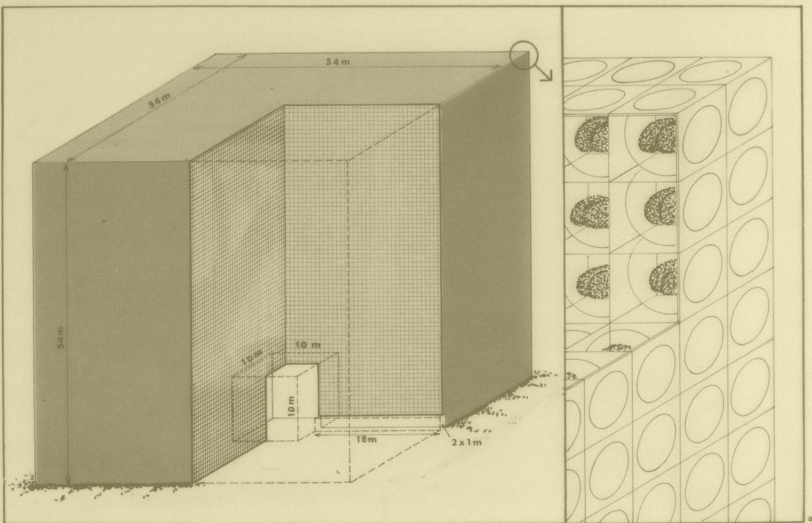
Le deuxième exemple est la dixième ville : *la ville de l'ordre*. On ne décrira celle-ci que par une brève citation du texte original traduit : « Le maire a eu une idée exceptionnelle ; au lieu de s'efforcer d'adapter la ville aux habitants, comme font tous ses homologues, il a imaginé d'adapter les habitants à la ville. »²⁶. La nuance par rapport à l'exemple précédent est la dépendance entre l'individu et la ville qui est ici imposée à l'occupant.

La Ville de *Blame!* n'est donc qu'un environnement, d'abord volontaire par l'Homme qui finit par forcer celui-ci dans une nouvelle condition. Ce manque de contrôle entre occupants et environnement se retrouve dans le développement de villes actuelles, dont les décisions échappent à ses occupants²⁷.

La mégastructure de *Blame!* est vivante d'activités, mais cette vie ne nous est pas destinée²⁸. Seule une relation de cohabitation est possible²⁹, rappelant la condition primitive





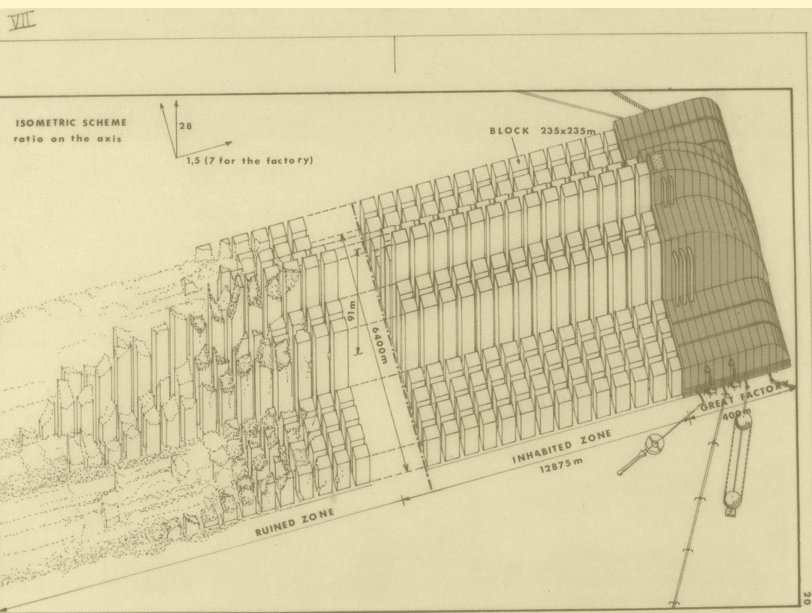


de l'être humain dans la nature.

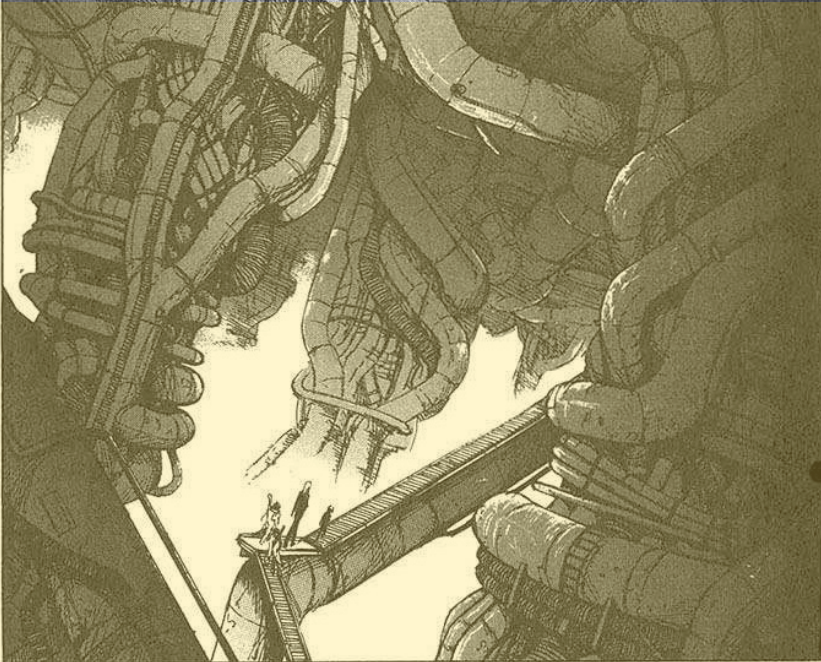
De la même manière que la neuvième ville de Superstudio réutilise un langage machinique pour nous confronter au non-choix qu'implique la ville capitaliste, l'échelle de l'individu est perdue dans la Ville de Nihei. Elle n'est que dictée par les règles instaurées par son architecture.

Nous pouvons mettre en relation la présence historique dans l'architecture de la Ville avec la notion de ville comme environnement. Cette assimilation entraîne une remise en question de l'histoire, qui n'est plus considérée comme une séquence en croissance vers le progrès, mais une lente décomposition, finalité de la vie d'un organisme³⁰.

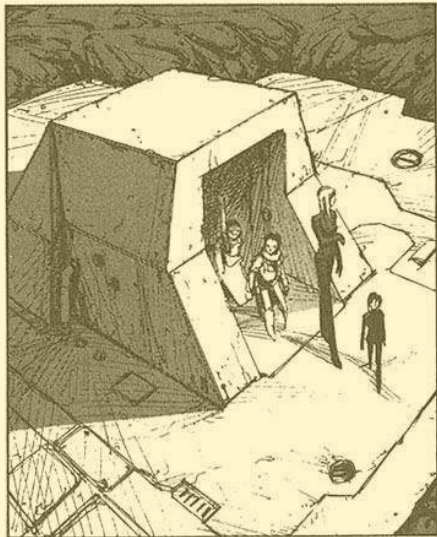
La ville n'est donc qu'une lente décomposition de la vie qui la compose. La Ville de *Blame!* n'est qu'une étape de plus dans cette nature artificielle³¹, mais l'humain a perdu sa place.

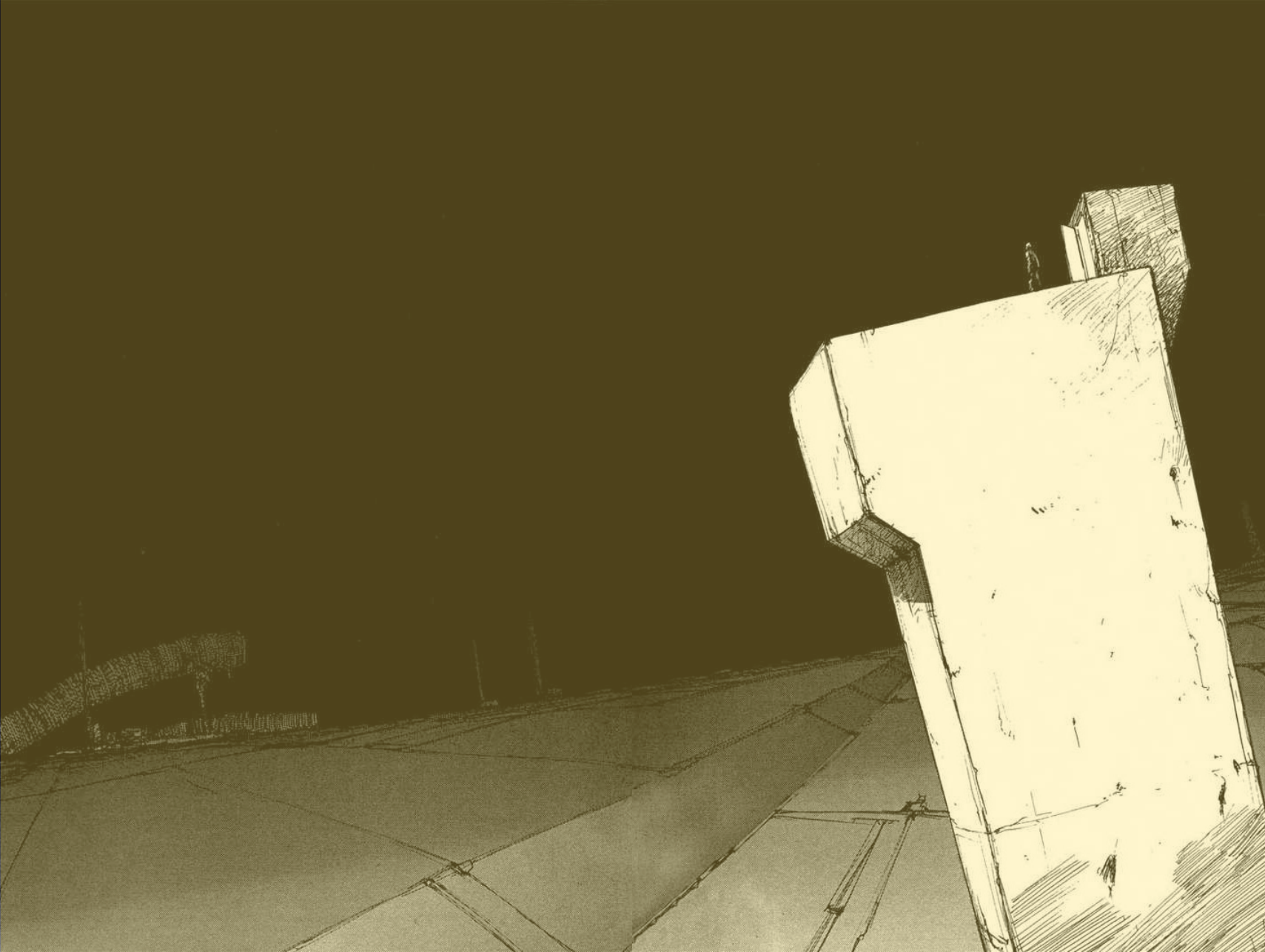


26 Keith Leslie Johnson, « Nihei Tsumoto and the poetic of Space: Notes toward a Cyberpunk Ecology », SERAS, *Southeast Review of Asian Studies*, 2013, 194-217
 27 Keith Leslie Johnson, « Nihei Tsumoto and the poetic of Space: Notes toward a Cyberpunk Ecology », SERAS, *Southeast Review of Asian Studies*, 2013, 194-217
 28 Keith Leslie Johnson, « Nihei Tsumoto and the poetic of Space: Notes toward a Cyberpunk Ecology », SERAS, *Southeast Review of Asian Studies*, 2013, 194-217
 29 Jun Tanaka, « Decaying Swamp City: The Death of Showa and Tokyo », Japan Forum 23, no 2 (jun 2011): 275-31



Blame! est l'une des rares œuvres évoquant directement le terme de mégastructure pour décrire son architecture. Plutôt qu'une critique unidirectionnelle de celle-ci, Nihei remet en question notre rapport à une architecture aussi absolue. Cette redéfinition de l'environnement de l'homme continu n'entraînerait-elle pas une redéfinition de notre propre condition ?







Damani, Abdelkader, éd. Superstudio, la vie après l'architecture, Orléans : FRAC Val-de-Loire ; Paris: LienArt, 2019./// Johnson, Keith Leslie. « Mangain the Anthropocene: Notes toward a Cyberpunk Ecology 2 ». SERAS, Southeast Review of Asian Studies, 2014./// « Nihei Tsumoto and the poetic of Space: Notes toward a Cyberpunk Ecology ». SERAS, Southeast Review of Asian Studies, 2013./// Larousse, Éditions. « Définitions : contre-utopie - Dictionnaire de français Larousse ». Consulté le 16 janvier 2022. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/contre-utopie/18906>./// Rouillard, Dominique. Superarchitecture: le futur de l'architecture, 1950-1970. Paris: Editions de la Villette, 2004./// Tanaka, Jun. « Decaying 'Swamp City': The Death of Shōwa and Tokyo ». Japan Forum 23, n° 2 (juin 2011): 273-85. /// Ursini, Francesco-Alessio. « Speculative Architectures in Comics ». Fafnir, Nordic Journal of Science fiction and Fantasy Research, s. d.

