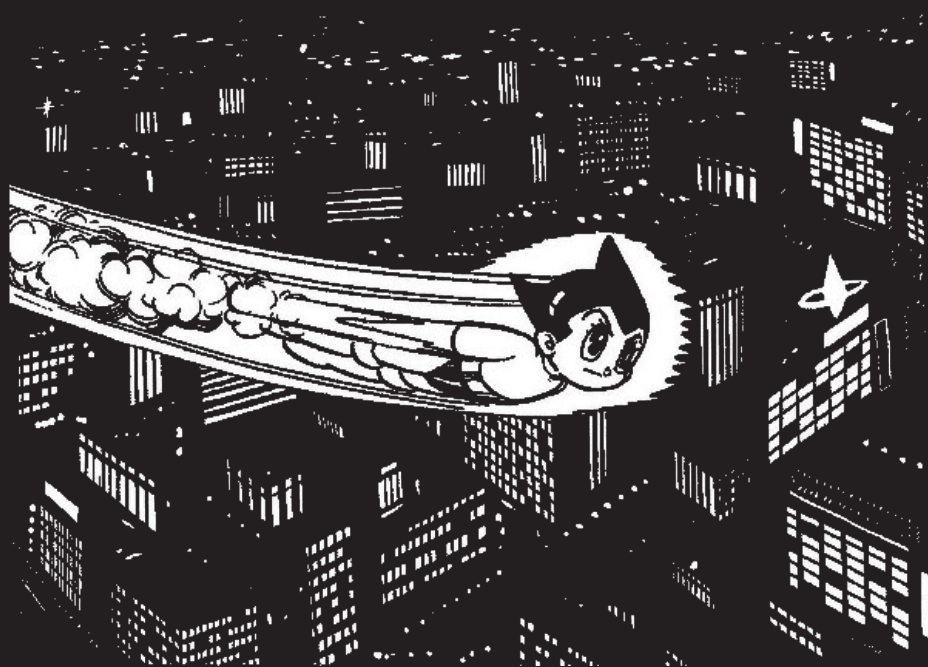


ARCHITECTURE FANTASMÉE ET DESTRUCTION À TRAVERS LE MANGA

Béatrice Gonvers



Baignée dans la culture du manga depuis mon enfance, par la diffusion sur les chaînes télévisées françaises des dessins animés japonais (*Dragon Ball*, *Les Chevalier du Zodiaque*, *Ranma ½*, *Sailor Moon*, ...), cette culture m'a suivie jusqu'à aujourd'hui et me passionne toujours autant. Durant mon adolescence, les mangas ont représenté un échappatoire vers un monde imaginaire et fantasmé. La mystification d'une image urbaine et culturelle du Japon s'est développée à partir de cet univers, jusqu'à vouloir projeter de visiter le pays du Soleil levant. Ce rêve se réalise lors d'un voyage à la fin de l'été 2016, où j'ai été émerveillée par la culture, les paysages et la cuisine japonaise.

Ainsi, cet énoncé théorique tente de définir l'architecture autrement, comme un nouveau regard à travers le manga... un sujet peu abordé et développé jusqu'à présent.

OSAMU TEZUKA

in *Astro Boy*

© Tezuka Productions

En raison d'autorisations aux ayant-droits non obtenues, la majorité des planches mentionnées et illustrées ne sont pas présentes dans cette version de l'énoncé théorique diffusée sur Infoscience.

La version complète peut être consultée en version imprimée à la Bibliothèque de l'EPFL. Le document PDF complet peut également être demandé par e-mail à l'adresse suivante : [b.gonvers\[at\]gmail.com](mailto:b.gonvers[at]gmail.com).

ARCHITECTURE FANTASMÉE ET DESTRUCTION **À TRAVERS LE MANGA**

Béatrice Gonvers

Enoncé théorique de master, janvier 2021
Faculté ENAC, section d'architecture, EPFL
Prof. Nicola Braghieri, Professeur de l'Énoncé Théorique

SOMMAIRE

INTRODUCTION	6
LA VILLE DESSINÉE DANS LE MANGA	10
L'histoire du manga et ses origines	11
Mystification d'une architecture fantasmée	19
La réalité contrastée de la ville périurbaine	27
RUINES : RÉSILIENCE, APPROPRIATION ET RECONSTRUCTION	32
Japon, un pays résilient	33
Ruines et mégasstructures : la (re)construction d'après le Métabolisme	35
Le manga post-apocalyptique	47
AKIRA, UNE MÉGALOPOLE MÉTABOLISTE ET DYSTOPIQUE	58
Katsuhiro Ōtomo et son chef-d'œuvre Akira	59
Neo-Tokyo et ses gratte-ciels : influence du Métabolisme	67
Destruction et chaos urbain	77
Entre fiction et réalité	83
AU-DELÀ DU SUPPORT PAPIER	86
Le rôle de l'architecture dans le manga	87
Influence du manga sur l'espace urbain et l'architecture de la ville	91
Manga et bande-dessinée, une nouvelle représentation de l'architecture ?	93
CATALOGUE ET ANALYSE GRAPHIQUE	98
LEXIQUE	214
BIBLIOGRAPHIE	218
CRÉDITS	222

INTRODUCTION

Comment l'architecture, la ville et l'espace urbain sont-ils représentés dans les bandes dessinées ? En 2010, Jean-Marc Thévenet y a répondu en mettant en regard l'architecture – le premier des arts – et les bandes dessinées – que l'on appelle le neuvième art – à travers l'exposition *Archi & BD. La ville dessinée*. Lors d'un échange mentionné dans le catalogue de l'exposition, Francis Rambert déclare que les « [a]uteurs de bandes dessinées et architectes ont en commun de travailler sur la planche. Si l'échelle et l'enjeu sont loin d'être les mêmes, tout est affaire de scénario pour installer la vie au cœur de l'espace bâti. La bande dessinée comme l'architecture sont le reflet de la société¹ ».

En reprenant la même thématique – la représentation de l'architecture et de la ville dessinée à travers le 9^e art –, cet énoncé théorique se concentrera particulièrement à travers les bandes dessinées japonaises – les mangas. L'architecture et la ville y sont effectivement omniprésentes, occupant parfois la page entière voire la double planche, nous questionnant alors du rôle que joue l'architecture dans ce média si distinctif ? Pour y répondre, les thèmes suivants seront parcourus tout au long de cet énoncé théorique : la destruction, la résilience et la reconstruction – des sujets profondément liés au Japon et fantasmés dans les mangas –, et l'influence réciproque entre l'Orient et l'Occident – comment la culture occidentale a-t-elle influencé celle du Japon à travers le manga ?

¹ Échanges croisés entre Francis Rambert et Jean-Marc Thévenet, commissaires de l'exposition. Thévenet, Jean-Marc, et Cité De L'architecture Et Du Patrimoine. *Archi & BD. La ville dessinée : [exposition, Paris, Cité de L'architecture Et Du Patrimoine, 9 Juin-28 Novembre 2010]*, 2010, p.12.

Pour finir, ce travail est appuyé par une analyse graphique à travers une sélection de planches qui constituent un catalogue non exhaustif, retraçant les prémices de la bande dessinée européenne et américaine ainsi que les débuts du manga jusqu'à aujourd'hui. Les différents sujets et bandes dessinées/mangas abordés tout au long de cet énoncé figureront dans le catalogue présenté chronologiquement à la page **98**.

Afin de présenter au lecteur une définition et une explication approfondie de certains termes, qui seront suivis d'un *, un lexique est proposé à la page **214**.

L'histoire du manga et ses origines

Si le dessinateur suisse Rodolphe Töpffer (1799-1846) (p. **108**) est considéré comme le père de la bande dessinée européenne, Katsushika Hokusai est probablement celui de la bande dessinée japonaise, de par ses estampes narratives et par l'invention du terme manga* pour sa série d'ouvrages appelés *Hokusai manga*.

Surnommé « le Vieux fou de dessin », Hokusai (1760-1849) est un peintre spécialisé dans l'art de l'estampe – l'ukiyo-e*. Célèbre pour sa série d'estampes sur le Mont Fuji dont *La Grande Vague de Kanagawa* (1831) – l'une de ses œuvres les plus connues –, il compose ses dessins avec passion et précision les sujets de ses illustrations tels que les personnages, les objets, les éléments de la nature et de l'architecture notamment. En effet, le peintre porte un grand intérêt pour l'architecture et les édifices vernaculaires (temples, pagodes, ...) à tel point d'en devenir une véritable passion. Parmi ses nombreux volumes, recueils de croquis et dessins, intitulés *La Manga*, deux sont consacrés à la représentation de l'architecture : le cinquième volume intitulé *Règles de construction* (1816) et le *Shoshoku ehon. Shin-hinagata (Livre de dessins pour artisans. Nouveaux modèles)* (pp. **110-113**), publié en 1836. Jean-Sébastien Cluzel explique que ces deux livres étaient « comparables aux grands livres d'architecture que l'on publiait en Occident ». Ce à quoi il ajoute : « Et sans doute pour cela, les modèles d'architecture de Hokusai deviennent en Europe, dès les années 1830, les emblèmes de l'identité architecturale nippone¹ ». D'ailleurs, ce dernier reprend le surnom donné au peintre et le spécifie pour qualifier Hokusai comme « le Vieux fou d'architecture ».

¹ Cluzel, Jean-Sébastien. *Hokusai : Le Vieux Fou D'architecture*, 2014, p. 7.



À la différence des manuels chinois et japonais, où l'architecture était confinée en arrière-plan, Hokusai représente l'architecture au premier plan dans ses dessins en plaçant les édifices comme protagoniste au centre de ses œuvres. Son intérêt pour l'art de bâtir se révèle sous de multiples formes picturales, telles que la représentation de paysages, de monuments célèbres, ou bien encore la mise en scène de personnages issus des métiers de l'artisanat et de la charpenterie. Pour la première fois au Japon, les manuels de dessin de Hokusai ont permis d'enseigner une manière de transmettre la création architecturale par le dessin.²

Longtemps isolé et inaccessible aux étrangers, le Japon entretient à cette époque des échanges commerciaux uniquement avec la Chine et la Hollande. Suite à l'importation de peintures hollandaises dans le pays du Soleil Levant, Hokusai commence à parcourir l'art occidental en s'intéressant particulièrement à la perspective européenne, dont l'emploi était assez novateur au Japon. Le peintre japonais expérimente alors la perspective et le clair-obscur, ainsi que la représentation du ciel à la manière néerlandaise. En raison de ses illustrations contestées par les Japonais, car considérées trop occidentalisées, son talent n'était pas reconnu de son vivant excepté en Europe où il était admiré. Ses œuvres se sont effectivement exportées en Occident. Elles ont influencé de nombreux artistes européens, tels que les impressionnistes Claude Monet et Vincent van Gogh. Ils s'en inspirent pour la composition spatiale de leurs peintures. Ainsi, l'Orient et l'Occident se sont influencés réciproquement durant cette période grâce notamment à Hokusai. Jean-Sébastien Cluzel et Masatsugu Nishida le déclarent ainsi : « [...] son œuvre a très certainement contribué à ouvrir le chemin qui permit d'introduire au Japon le concept de l'architecture

² Cluzel, Jean-Sébastien, *op. cit.*



occidentale. Et c'est, semble-t-il, pour ces mêmes qualités que les Occidentaux trouveront dans les dessins d'architecture du maître japonais des valeurs architecturales qui leur étaient intelligibles³ ».

À mesure que le Japon se modernise sous l'influence occidentale depuis l'ouverture de ses frontières en 1854, l'estampe japonaise se transforme progressivement avec l'apparition des dessins humoristiques au style américain et des caricatures à l'européenne dans les journaux. C'est alors que les prémices du manga prennent place dans la presse japonais. Des magazines satiriques japonais voient alors le jour, dont *The Japan Punch*, lancé en 1862 par Charles Wirgman (1832-1891). Cet Américain installé à Tokyo propose des caricatures et illustrations à l'occidentale dans son magazine. Ces dessins vont considérablement influencer les dessinateurs japonais et le manga tel que l'on connaît aujourd'hui.

Bien que les ouvrages de Hokusai soient intitulés *La Manga*, ses dessins ne sont pas des bandes dessinées à proprement parler mais plutôt des uniques illustrations. C'est effectivement en 1902 qu'est publiée dans le supplément du dimanche *Jiji Manga* du journal *Jijishinpô* la première bande dessinée nippone intitulée *Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu* (voir ci-contre) par Rakuten Kitazawa (1876-1955). Inspiré par la culture européenne, ce dernier reprend le thème occidental de l'arroseur arrosé pour sa première série japonaise. Kitazawa est considéré comme le pionnier du manga moderne car il est le premier à reprendre le terme *manga* pour nommer ses dessins. Il devient alors le premier mangaka* – terme pour désigner les auteurs de mangas.

³ Cluzel, Jean-Sébastien, *op. cit.*, p. 57.

OSAMU TEZUKA

in *Shin Takarajima* (*La nouvelle île au trésor*)

Isan manga, 2014

© Tezuka Productions / Kōdansha Ltd.

Par la suite en 1908, Rakuten Kitazawa innove en proposant un magazine ciblant exclusivement les enfants. Son succès va bouleverser le marché du manga qui va instaurer une catégorisation de la cible éditoriale. D'après Chrysoline Canivet-Fovez, « [c]'est ainsi que les premières bande dessinées proches de leur forme actuelle apparurent réellement en 1914, quand l'éditeur Kōdansha lança le magazine *Shonen Jump* entièrement destiné aux garçons adolescents. Suivirent le magazine *Shojo Club* pour les filles en 1923 et *Yonen Club* pour les jeunes enfants en 1926. Le succès de ces fascicules fut tel qu'un réseau de librairies spécialisées apparut presque aussitôt⁴ ».

Cependant, l'invasion japonaise de la Mandchourie (1931-1932) et la Seconde Guerre Mondiale (1939-1945) vont avoir comme conséquence la censure et l'arrêt quasi-total des périodiques japonais. Seules quelques bandes dessinées promouvant l'esprit patriotique sont alors publiées.

Après la fin de la Seconde Guerre Mondiale, les bandes dessinées japonaises vont reprendre progressivement sous le vent de la culture américaine avec une nouvelle génération de mangaka* dont notamment Osamu Tezuka (1928-1989), qui révolutionne le monde du manga moderne avec son premier manga *Shin Takarajima (La nouvelle île au trésor)* (voir ci-contre) publié en 1947. Avec un graphisme plutôt rond et enfantin qui révèle l'influence de Walt Disney, Tezuka propose une narration et des dessins dynamiques inspirés des films occidentaux. Ce dynamisme contraste alors avec les illustrations figées que l'on retrouve dans la plupart des mangas de l'époque. Il sort par la suite le one shot*

⁴ Canivet-Fovez, Chrysoline. *Le Manga : [une Synthèse De Référence Qui éclaire En Image L'origine, L'histoire Et L'influence De La Bande Dessinée Japonaise]*, 2014, p. 41.

Metropolis (pp. **116-121**) en 1949 puis *Astro, le petit robot* (voir ci-contre) en 1952. Ce dernier est un véritable succès aussi bien au Japon qu'en Occident. Surnommé *Manga no Kamisama* soit « le Dieu du Manga », Osamu Tezuka influencera grandement les nombreuses générations futures de mangakas.

Mystification d'une architecture fantasmée

Parmi toutes les villes dessinées, New-York est sans contestation la première ville fantasmée à travers les bandes dessinées américaines, communément appelées comics*. *Little Nemo in Slumberland* (p. **114**), publié en 1905 par Winsor McCay (1867-1871) en est un exemple. Ces œuvres témoignent une réelle fascination pour la ville américaine qui dégage une certaine effervescence envoûtante. De nombreuses fois illustrée, New York est alors désignée comme première icône urbaine de la bande dessinée. C'est d'ailleurs dans cette ville qu'est née à la fin du 19^e siècle la bande dessinée américaine, dans les quotidiens *New York World* et *New York Journal*. Quelques années plus tard apparaissent dans les comics* de nouvelles villes imaginaires inspirées par les métropoles américaines, dont les plus emblématiques sont Metropolis dans *Superman* (1933) ou bien encore Gotham dans *Batman* (1939).

Quant aux villes européennes, celles-ci sont naturellement illustrées à travers la bande dessinée franco-belge, communément appelé BD*. La ville est indéniablement une source d'inspiration pour les dessinateurs. Par exemple, François Schuiten illustre Paris, la ville phare de la bande dessinée européenne, dans *Revoir Paris*. Il représente aussi, avec un certain degré d'onirisme, sa ville natale Bruxelles à travers *Brüssel* et *La Théorie du grain de sable* (pp. **186-189**).

Au Japon, les mangakas installent généralement leurs histoires dans les villes nippones. Néanmoins, il arrive que certains choisissent occasionnellement une architecture d’Outre-Atlantique, comme le fait Katsuhiro Ōtomo (1954-), l’auteur d’*Akira*, en représentant Manhattan pour la couverture de son manga *Sayonara Nippon* (pp. 132-133). Toutefois, du fait de l’émergence des mangas, la capitale japonaise devient une icône urbaine, dont la fascination est comparable à celle pour New-York dans les comics*. À l’introduction des mangas en Occident, la vision du Japon, et plus particulièrement celle de Tokyo, se développe dans l’imaginaire collectif occidental. La capitale nipponne devient alors un fantasme pour les Occidentaux construit à travers la diffusion outre-Atlantique des mangas et des animes*, particulièrement dans les pays francophones. En effet, ces médias ont un impact phénoménal en France, qui se place en deuxième position des pays consommateurs de manga après le Japon. La diffusion du Club Dorothée⁵ sur les chaînes de télévision françaises et l’arrivée en 1991 du film d’animation d’*Akira* au cinéma français permettent l’éclosion de la culture du manga et de l’animation nipponne dans les pays européens francophones.

C’est par ailleurs en Suisse à Yverdon-les-Bains, qu’apparaît en juin 1978 *Le Cri qui tue*, la première revue francophone entièrement consacrée à la bande dessinée japonaise. Cette publication spécialisée a vu le jour grâce au partenariat entre l’écrivain et éditeur suisse Rolf Kesselring (1941-) et Motoichi « Atoss » Takemoto (1953-2020). Ce Japonais émigré en Suisse souhaitait faire découvrir le manga

⁵ Le Club Dorothée est une émission de télévision française diffusée entre 1987 et 1997. Cette émission diffusera de nombreux dessins animés à succès dont la majorité étaient japonais (*Dragon Ball*, *Les Chevaliers du Zodiaque*, *Sailor Moon*, *Ranma ½*, ...).

aux lecteurs occidentaux afin de présenter un autre Japon, « en se faisant le "montreur de ces images" qui devaient surprendre "ceux qui voient le Japon en forme de carte postale – cerisiers en fleurs et geishas sensuelles" ⁶ ».

Ainsi, les mangas diffusent et dévoilent une représentation du Japon, de ses coutumes et du quotidien de la société japonaise. Les passionnés de manga se retrouvent alors dépaysés et découvrent ordinairement une image de la capitale nipponne au sommet de la modernité, illustrée par une prolifération vertigineuse de gratte-ciels, d'enseignes lumineuses et du fourmillement asiatique. C'est en réalité un mirage urbain cadré sur le centre-ville touristique de Tokyo et ses différents quartiers populaires. Par exemple, les quartiers Shibuya et Shinjuku, parmi les plus fréquentés, sont généralement surreprésentés dans le manga. Chaque quartier est alors identifiable par des figures architecturales qui le définissent. Le centre commercial à l'enseigne « 109 », qui prône le fameux carrefour à passages zébrés pour piéton à Shibuya, est devenu l'effigie de ce quartier. La célèbre tour Eiffel rouge de Tokyo, la Tokyo Tower – souvent aperçue dans *Sailor Moon* (pp. **148-151**) – est elle aussi devenue un emblème de Tokyo. Au-delà du manga, l'architecture agit réellement comme un point de repère dans l'espace urbain. En effet, l'une des particularités des rues japonaises est qu'elles ne sont pas nommées à proprement parler. Le système d'adressage diffère radicalement de celui de l'Occident : il se base sur des zones géographiques allant à la plus large à la plus spécifique. Ainsi, Xavier Guilbert explique « qu'une adresse seule ne sert à rien. Pour s'orienter, on en revient alors à l'utilisation de points de repères – commerces, gares, îlots, parcs – qui obligent à se constituer une connaissance

⁶ Javet, David, Pellet, Matthieu, *Les mangas*, 2016, p. 78.

plus intime du voisinage. » Il ajoute que « [la] ville japonaise se découvre avant tout à hauteur de regard, à distance de toucher, à portée d'oreille... en définitive, à l'échelle humaine.⁷ » Il n'est alors pas rare que les Japonais se repèrent dans l'espace urbain avec une architecture emblématique et se donnent comme point de rendez-vous selon une figure architecturale ou urbaine comme, par exemple, la statue de Hachikō, caractéristique de Shibuya.

Dans le manga *Pluto*⁸ (ci-contre et pp. **174-179**), Naoki Urasawa (1969-) exploite radicalement l'image de la métropole en illustrant une ville futuriste. Elle y est caractérisée par les gratte-ciels, entrelacés par ses autoroutes aériennes ; certains sont couronnés par des villages composés de maisons d'habitation. Souvent représentés en première page de chapitre, la ville et l'environnement urbain, que dessine Naoki Urasawa, contextualisent le récit afin d'immiscer le lecteur dans l'univers fantasmé. Enfin, le mangaka ne représente pas seulement Tokyo mais également des villes Occidentales (Düsseldorf, Istanbul, Bruxelles, Amsterdam, un « New Washington », ...) dans un univers futuriste et onirique qui rappelle d'une certaine manière celui de François Schuiten et ses Cités Obscures.

⁷ Guilbert, Xavier, and Cité Internationale De La Bande Dessinée Et De L'image. *Mangapolis : La Ville Contemporaine Japonaise Dans Le Manga : [exposition]*, 2012, p. 14.

⁸ Une adaptation d'un arc narratif du manga *Astro, le petit robot* (1952) de Osamu Tezuka

La réalité contrastée de la ville périurbaine

Toutefois, le mythe des gratte-ciels et de la modernité conduit à une vision faussée des autres villes de l'archipel, faisant alors croire qu'elles sont toutes identiques à sa capitale. Cette illusion est souvent rattrapée par la tradition et la culture environnante, ainsi que par la réalité urbaine et périurbaine de la ville japonaise. En effet, la ville japonaise ne se limite pas au Tokyo touristique ni à ses gratte-ciels mais regorge bien de multiple facettes. La capitale nippone est en réalité une ville basse caractérisée par une banlieue de quartiers résidentiels qui donnent une impression de constellation de petits villages, orbitant autour des centres de Tokyo et de ses buildings. Cette caractéristique urbaine remonte à la loi japonaise sur les normes de construction qui limitait les bâtiments à une hauteur maximale de 31 mètres. Cette loi a été abolie en 1963 en faveur d'une limitation du coefficient d'occupation des sols, ce qui a permis l'apparition prolifique de gratte-ciels. Devenue alors une fascination urbaine par sa représentation véhiculée à travers le manga, Tokyo ne se réduit pas seulement à un rôle de décor mais devient véritablement le protagoniste, comme l'affirme Xavier Guilbert : « Dans un pays où près 80% de la population vit à l'ombre des buildings, il n'est pas surprenant que la ville tienne dans la (sic) manga un rôle principal.⁹ »

Bien que la familiarité du décor urbain permette aux lecteurs japonais de s'identifier à la narration, la ville représentée reflète en réalité la société contemporaine du Japon. Loin de la ville idéalisée et du manga codifié, *Amer Béton* (pp. 152-157) de Taiyō Matsumoto (1967-) dessine

⁹ Guilbert, Xavier, « Amer Béton », *du9, l'autre bande dessinée*, disponible à l'adresse : <https://www.du9.org/chronique/amer-beton/> (Page consultée le 27 décembre 2020).

la ville – qu’il nomme symboliquement *Takara* signifiant en japonais « trésor » – dans un excès de réalisme et loin des codes visuels et graphiques de la bande dessinée japonaise, qui fait de ce manga l’un des plus controversés au Japon.

En 1980, Katsuhiro Ōtomo représente les grands ensembles de logements sociaux dans son manga *Dômu : Rêves d’enfant* (voir ci-contre et pp. 134-139). Le mangaka vit durant cette période dans un quartier récemment aménagé à l’extérieur du centre de Tokyo ; il explique dans une interview que « lorsque [qu’il] vivait dans ce quartier, un énorme projet de nouveaux logements publics a été achevé et bientôt rempli de couples à faibles revenus avec des nouveau-nés. » Ce à quoi il ajoute : « Ils n’ont jamais semblé s’adapter à ce genre de vie urbaine surpeuplée, mais ils se sont retrouvés piégés dans ce monde¹⁰ ». Ōtomo dénonce alors la précarité des conditions de vie urbaines de cette époque au Japon. En effet, il s’inspire du mystère de la cité HLM¹¹ Takashimadaira dans laquelle une vague de suicides inexplicables (plus de 150) ont eu lieu depuis son inauguration en 1972. En outre, il utilise les grandes barres d’immeubles comme élément d’ancrage réel dans son récit fantastique *Dômu*, où une série de suicides suspects se déroule parmi les personnages qui ont des pouvoirs de télékinésie.

¹⁰ Tiré et traduit de Katsuhiro Ōtomo, *Domu: A Child's Dream*, A Dark Horse Comics Collection (Ed.), 2001, pp. 240-241.

¹¹ Habitation à loyer modéré

INIO ASANO
in *Bonne nuit Punpun* (*Oyasumi Punpun*)
Éditions Kana, 2012
© Inio Asano / Shōgakukan Inc.

Le mangaka Inio Asano (1980-) est connu pour son style de graphisme réaliste de ses mangas. Ce réalisme s'explique par la représentation des paysages de la ruralité japonaise. Il dessine d'après photographies et à partir de modélisations tridimensionnelles. Parmi ses œuvres, *Bonne nuit Punpun* (voir ci-contre et pp. **180-185**) illustre le modèle de maison familial à un ou deux niveaux et y caractérise les quartiers résidentiels paisibles de la ville périurbaine de Tokyo, loin de la vision d'une métropole agitée et idéalisée. Inio Asano affirme que « l'arrière-plan est essentiel pour embellir un personnage. En montrant où se trouve une personne et dans quel genre de pièce elle vit, je peux laisser une photo révéler le genre de personnes qu'elle est vraiment. Chaque fois que je voulais créer un arrière-plan réaliste, je modifiais une photo et en faisais une illustration manga¹² ». Se rendant compte des limites de la photographie, le mangaka découvre la modélisation tridimensionnelle. En effet, les logiciels de modélisation augmentent la liberté de composition des scènes et des paysages, et permet l'infinité de points de vue. Il propose alors d'aller encore plus loin en modélisant la ville et l'espace urbain comme le projetterait un architecte : « Idéalement, j'aimerais essayer de renverser mon processus de création en construisant une ville entière dans Unreal Engine [une plateforme de modélisation 3D], puis en procédant au dessin d'un manga qui dépeint les événements qui se déroulent dans la ville¹³ ».

¹² Tiré et traduit de Unreal Engine, *Manga Artist Inio Asano Uses Real-Time Tools | Spotlight | Unreal Engine* [Vidéo], de 0'56 à 1'26, disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=UuX6ldtaflc> (Vidéo visualisée le 27 décembre 2020).

¹³ *Ibid.*, de 4'28 à 4'48.

RUINES : RÉSILIENCE, APPROPRIATION ET RECONSTRUCTION

Japon, un pays résilient

Le Japon est fréquemment confronté aux catastrophes naturelles, telles que les séismes, éruptions volcaniques, tsunamis et typhons – ces deux derniers sont d'ailleurs des termes japonais –, qui engendrent d'importants dégâts et amènent parfois des accidents nucléaires, comme celui de Fukushima en 2011. À la jonction de quatre plaques tectoniques, le Japon est un pays sismique où les constructions doivent se conformer à des règles très strictes. On enseigne d'ailleurs aux Japonais, dès leur plus jeune âge, à réagir adéquatement en cas de tremblement de terre.

Ainsi, la ville de Tokyo, autrefois nommée Edo, a été de nombreuses fois détruite et reconstruite au fil de son existence. Pour énumérer les catastrophes les plus ravageuses, les incendies de 1657 et 1923 – ce dernier est provoqué par un séisme et suivi d'un tsunami – avaient détruit plus de la moitié de la ville, alors que le bombardement de 1945 n'en avait détruit qu'un tiers. Qualifiée de « ville phœnix », Tokyo a su renaître de ses cendres et se reconstruire sur ses ruines à chaque cataclysme. Face aux innombrables bouleversements subis au fil des siècles, le Japon est désignée, d'une certaine manière, comme un pays résilient.

Devenues alors le quotidien des Japonais, les catastrophes humaines, ainsi que naturelles, seront retranscrites et amplifiées dans le manga définissant un genre bien spécifique, celui du manga post-apocalyptique. Le développement de ce sujet sera illustré en fin de chapitre (voir p. 47).

Ruines et mégastructures : la (re)construction d'après le Métabolisme

Fondé en 1959 par un groupe de jeunes architectes japonais, dont Kenzō Tange (1913-2005) et Kishō Kurokawa (1934-2007), le Métabolisme (1959-1980) est un mouvement japonais qui a attiré l'attention de la communauté internationale d'architectes sur le Japon dans les années 1960 et 1970. D'après Rem Koolhaas (1944-), le Métabolisme est le dernier mouvement architectural qui a changé et impacté l'architecture japonaise, mais également internationale¹. Les membres avaient comme préoccupation la résilience culturelle en tant que notion d'identité nationale. La radicalité de leurs projets visionnaires étaient des réactions face à la catastrophe humaine et environnementale, conséquences directes de la guerre et du bombardement atomique à Hiroshima et Nagasaki. En d'autres termes, le Métabolisme propose une utopie de résilience, qui accorde une importance particulière à la ville, comme l'intitule et l'affirme leur manifeste *Metabolism 1960 : The Proposals for New Urbanism* :

« *Métabolisme* est le nom du groupe, dans lequel chaque membre propose des conceptions futures de notre monde à venir à travers ses dessins et illustrations concrets. Nous considérons la société humaine comme un processus vital – un développement continu de l'atome à la nébuleuse. La raison pour laquelle nous utilisons un tel mot biologique, *métabolisme*, est que nous pensons que le design et la technologie devraient être une dénotation de la société humaine. Nous n'allons pas accepter le métabolisme comme un processus naturel, mais nous essayons d'encourager un développement métabolique actif de notre société par le biais de nos propositions.² »

¹ Koolhaas, Rem, *Project Japan : Metabolism Talks...*, 2011, p. 12.

² Tiré et traduit de Kawazoe, Noboru, *Metabolism 1960 : The Proposals for New Urbanism*, 1960, p. 5.

Leurs principes se basent ainsi sur des métaphores biologiques en évoquant la notion d'une architecture génétique capable de se recréer continuellement. Suite aux discussions entre Yona Friedman et les Métabolistes, et à partir de cette idée d'une ville évoluant et grandissant comme un organisme vivant, les premiers desseins de mégastructures apparaissent. Mise en exergue avec les fondements du mouvement du Métabolisme sur la ville organique et vivante, la citation de Victor Hugo prend alors tout son sens :

« Une ville finit par être une personne.³ »

Le terme « métabolisme » peut se traduire par l'expression japonaise *shinchintaisha* qui signifie « renouvellement » ou « régénération ». Par ces termes relatifs à la reconstruction et à la modernité, Kenzō Tange exploite néanmoins « la tradition comme moyen d'innovation. Tout en construisant de façon prolifique dans un style moderne et en élaborant des stratégies d'avant-garde en matière de haute technologie, Tange se nourrit toujours de la tradition japonaise. [...] Pour [lui] et les futurs Métabolistes, il n'y a pas de conflit dans leur étude simultanée de la tradition et le modernisme.⁴ » Parmi les édifices symboliques, le *Ise-jingū* (voir ci-contre) – considéré comme le lieu le plus sacré de la religion shinto –, a servi comme modèle déclencheur pour les principes du Métabolisme. Depuis le 7^e siècle, ce monument historique et traditionnel est reconstruit tous les vingt ans avec des nouveaux matériaux dans la tradition shintoïste.

³ Hugo, Victor, *Moi, l'amour, la femme*, 1870

⁴ Tiré et traduit de Koolhaas, Rem, *op. cit.*, p. 118.

Les Japonais portent ainsi un regard distinct des Occidentaux sur ce qu'on nomme « monument », « ruine éphémère » ou encore « ruine moderne ». Il y a en effet une culture et un discours différents de ces éléments où l'on tend en Europe à conserver et protéger les édifices et les sites historiques classés. En conséquence, l'architecture japonaise traditionnelle a un côté éphémère tout comme l'architecture domestique, dont la durée de vie moyenne d'une maison au Japon n'est que de vingt-cinq ans.⁵

Souvent pris à tort pour un membre du mouvement, l'architecte japonais Arata Isozaki (1931-) maintient une relation ambivalente avec le Métabolisme et ses principes. Tandis que les Métabolistes rêvaient de renouveau, Isozaki parlait de ruines. Dans le photomontage *Incubation Process*, réalisé en 1962, et souvent appelé *Future City*, Isozaki représente le champ de ruines d'un temple grec, sur lequel se tient une mégastucture dont les branches grandissent dans des directions multiples. Le Japonais illustre son projet par un poème :

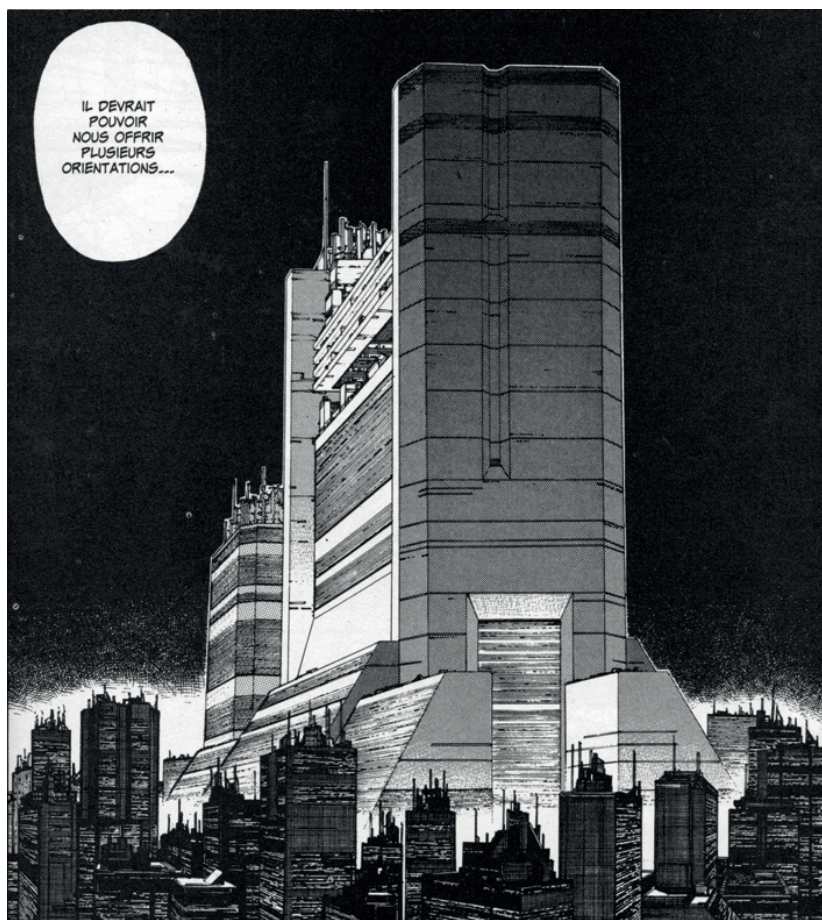
« Les villes incubées sont destinées à s'autodétruire
 Les ruines sont le style de nos futures villes
 Les villes du futur sont elles-mêmes des ruines
 Nos villes contemporaines, pour cette raison,
 sont destinés à ne vivre qu'un moment éphémère
 Renoncer à leur énergie et revenir à un matériau inerte
 Toutes nos propositions et tous nos efforts seront enterrés
 Et une fois de plus, le mécanisme d'incubation est reconstitué
 Ce sera notre futur »⁶

⁵ Propos de Florence Ostende, tiré de CURBED, « Au Japon, la durée de vie moyenne d'une maison est de 25 ans », *Courrier international*, disponible à l'adresse : <https://www.courrierinternational.com/article/architecture-au-japon-la-duree-de-vie-moyenne-dune-maison-est-de-25-ans> (Page consultée le 28 décembre 2020).

⁶ Tiré et traduit de Isozaki, Arata, *Japan-ness in Architecture*, 2006

ARATA ISOZAKI
Re-ruined Hiroshima, 1968
© Arata Isozaki

Pour l'architecte japonais, la ville est destinée à être détruite. La ruine représente la ville future et le futur est la ruine elle-même. Quelques années plus tard en 1968, Arata Isozaki réalise un photo-collage intitulé *Re-ruined Hiroshima*. Il représente alors des mégastructures qui semblent pousser comme des mauvaises herbes parmi les ruines et le paysage dévasté de Hiroshima laissé par l'explosion nucléaire.



Toutes les réflexions autour du mouvement du Métabolisme amènent à la question suivante : quel rôle joue le Métabolisme dans le manga et de quelle manière l'influence-t-il ? L'exemple le plus emblématique est le manga *Akira* de Katsuhiro Ōtomo, dessiné entre 1982 et 1990. Les thèmes principaux qui y sont abordés se concentrent sur la vie, la mort, la guerre, la destruction, la reconstruction et la transformation... en somme, ce sont des problématiques considérablement liées à celles du Métabolisme. Le sujet sera davantage développé dans un chapitre consacré à « Neo-Tokyo et ses gratte-ciels : Influence du Métabolisme » (p. 67), où se confrontent les idées perçues dans *Akira* et les principes utopistes du mouvement architectural japonais.

Quelques années plus tard en 1988, Tsutomu Nihei crée le manga *BLAME!* (pp. 164-169) à travers lequel l'influence du Métabolisme est évidente. Malgré des études d'architecture inachevées et une courte période de travail dans le bâtiment et la construction, Nihei décide de se réorienter en mangaka. Sa formation d'architecte et ses expériences professionnelles l'ont néanmoins marqué, comme il le précise : « J'ai travaillé pendant deux-trois ans pour une société qui surveillait les chantiers. Sur place, j'ai pu observer comment on construisait un bâtiment de A à Z. Ça m'a beaucoup servi pour mes créations.⁷ » L'histoire de *BLAME!* prend place dans un univers de science-fiction* et cyberpunk*. Elle se déroule à l'intérieur d'une ville sous la forme d'une mégastucture autonome, qui croît à l'infini à l'image d'une ville organique et vivante. Nihei a alors imaginé un corps gigantesque autonome et malade à l'intérieur duquel l'architecture y est centrale,

⁷ Propos de Tsutomu Nihei recueillis dans l'interview menée par Arthur Bayon, réalisée en janvier 2019, disponible à l'adresse : <https://www.lefigaro.fr/bd/blame-tsutomu-nihei-et-ses-marionnettes-martyres-20191016> (Page consultée le 29 décembre 2020).



omniprésente, étouffante et inquiétante. Ainsi, le mangaka nous propose une promenade éreintante à travers les ponts qui narguent le vide et les méandres d'un labyrinthe vertigineux, celui de la mégastucture. À ce sujet, le Japonais a imaginé cette ville sans fin en prenant exemple de l'allégorie d'une fourmi : « Je me suis dit que quand une fourmi traverse un immeuble, elle ne doit pas réaliser se trouver dans tel ou tel espace de l'immeuble. Sans prise de conscience de proportions, elle doit avoir une vision particulière de cet univers, de l'immeuble. J'ai donc étudié la question, et cela a donné *BLAME!*⁸ ». Pour appuyer la monumentalité de la mégastucture dont on ne voit jamais le bout, Nihei spécule la dimension spatiale et l'ampleur de la ville en révélant au lecteur que « l'espace sphérique [de la ville] a un diamètre moyen de 143'000 kilomètres⁹ », soit la circonférence exacte de la planète de Jupiter qui est la plus grosse du système solaire. Dans ce futur lointain, l'expansion incontrôlable de la ville se développe verticalement en strates, des plus anciennes au plus récentes et rappellent dans une certaine mesure la stratification des couches terrestres¹⁰. À sa manière, le mangaka nous propose une nouvelle vision urbaine en transformant l'utopie métaboliste en une architecture futuriste et dystopique, mais également dérangement, vertigineuse, nébuleuse et infinie, où la mégastucture – la ville – est à la fois une vaste ruine archaïque et nouvelle.

⁸ Propos de Tsutomu Nihei recueillis dans l'interview menée par Stéphane Ferrand, *Animeland*, n°71, 2001, p. 70

⁹ Nihei, Tsutomu, *BLAME!*, Glénat, 2015, vol. 6 p. 85.

¹⁰ ALT 236, *MYTHOLOGICS #5 : BLAME!* [Vidéo], YouTube, 2018, disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=HiKr0-vZSIM> (Vidéo visualisée le 29 décembre 2020).



À travers son style graphique si particulier et son obsession architecturale, le mangaka japonais a trouvé source d'inspiration auprès de nombreux travaux, aussi bien japonais – entre autres Osamu Tezuka (*Astro Boy*) et Katsuhiro Ōtomo (*Akira*) – qu'occidentaux. Bien qu'il soit passionné d'architecture, Nihei assure qu'il n'y a pas d'architecte ni de style précis qui l'ait influencé. Il déclarait dans un entretien¹¹ qu'il ne connaissait pas Piranesi, même si ses dessins révèlent manifestement une similitude graphique avec *Les Prisons imaginaires* de Piranesi. Néanmoins, il affirme avoir été influencé par des œuvres occidentales, comme celles des dessinateurs Moebius et Enki Bilal – pour ses illustrations colorées – ou encore l'artiste suisse HR Giger.

Le manga post-apocalyptique

Le manga a la particularité d'illustrer une multitude de thématiques et de préoccupations qui exposent les coutumes de la société japonaise : amour, amitié, tranches de vie, tragédies, science-fiction*, guerres, catastrophes naturelles et humaines, etc. Il se différencie en plusieurs catégories qui ciblent différents lecteurs :

- Le *shōnen* (litt. jeune garçon) est généralement destiné à un public de jeunes garçons où les thèmes récurrents sont l'aventure, l'amitié et le dépassement de soi.
- Le *shōjo* (litt. jeune fille) cible principalement un public féminin où la romance, l'école et la musique sont les caractéristiques.

¹¹ Propos de Tsutomu Nihei recueillis dans l'interview menée par Nicolas Demay, réalisée le 25 janvier 2019, disponible à l'adresse : <https://www.planetebd.com/interview/tsutomu-nihei/1274.html> (Page consultée le 29 décembre 2020).



- Le *seinen* (litt. jeune homme) s'adresse à un public mature avec un scénario plus développé et complexe, dont les thèmes sont plus profonds et violents que le *shōnen*.

C'est dans cette dernière catégorie que ressort particulièrement un genre de récit, celui du manga « post-apocalyptique » – sous-genre de la science-fiction*, qui englobe les œuvres se déroulant souvent après un cataclysme ayant mis fin à la civilisation humaine. Les bouleversements tragiques, suite aux divers catastrophes qui s'abattent sur l'archipel, semblent être vécus comme une fatalité par les Japonais. Pour reprendre les mots de Xavier Guilbert, « [v]ivre au Japon c'est aussi, d'une certaine manière, accepter de se soumettre aux éléments.¹² » Ces événements constituent une part de la mémoire collective nipponne. Avec l'inévitable menace d'un Big One* prévu dans les trente prochaines années qui plane dans les esprits des Japonais et la vulnérabilité du Japon aux catastrophes naturelles, les thèmes de la catastrophe et de la destruction sont devenus un fantasme dans le manga et dévoile le genre post-apocalyptique.

Dans le manga post-apocalyptique, la ville, symbole de la civilisation, est vouée à la destruction où débauche « immanquablement sur un retour à l'état barbarie. » Guilbert ajoute que « [p]arfois, l'occasion de mettre en exergue les défauts d'une société lisse et ordonnée en apparence, les catastrophes naturelles viennent généralement questionner la résilience d'un peuple. Cela explique peut-être l'importance du genre post-apocalyptique, beaucoup moins développé ailleurs.¹³ »

¹² Guilbert, Xavier, and Cité Internationale De La Bande Dessinée Et De L'image. *Mangapolis : La Ville Contemporaine Japonaise Dans Le Manga : [exposition]*, 2012, p. 70.

¹³ Guilbert, Xavier, *ibid.*

Bien que le prochain Big One* menace également la côte ouest des États-Unis, et que certaines villes comme San Francisco et New York soient parfois détruites dans les comics* de super-héros (*Silver Surfer*, p. 146) et dans les films blockbusters* américains, la destruction architecturale est moins présente dans la culture européenne. En Europe, les capitales comme Paris et Bruxelles, qui sont largement représentées, notamment par François Schuiten, ont effectivement peu côtoyé la destruction dans l'imaginaire des dessinateurs de la BD franco-belge. La raison est évidente : la perception des phénomènes naturels comme les séismes et les ouragans est différente par rapport à l'Asie et l'Amérique car ces derniers sont moins fréquents et ravageurs et donc exceptionnels en Europe.

La menace continuelle d'une prochaine catastrophe se retranscrit dans le manga post-apocalyptique où l'on retrouve une certaine redondance d'un cycle destruction-reconstruction. Cette menace est habituellement matérialisée : par exemple, elle plane au-dessus de la ville dans *Dead Dead Demon's Dededededestruction* (ci-contre) de Inio Asano et dans *One Punch Man* (pp. 206-211) de ONE et Yusuke Murata. Elle est aussi illustrée sous forme fantasmagorique, comme c'est le cas dans *20th Century Boys* (pp. 170-173) de Naoki Urasawa, ou par des narrations de créatures étranges que l'on appelle « kaijū* » au Japon. Kaijū* signifie littéralement « bête étrange » ou « bête mystérieuse », ils sont vus comme une force de la nature devant laquelle l'humain est impuissant. D'une certaine manière, ces monstres géants forment une allégorie aux catastrophes naturelles, que subissent quotidiennement les Japonais, et sont ainsi liés à la destruction de la ville. Le plus connu est Godzilla qui a fait sa première apparition cinématographique en 1954, fortement inspiré par son équivalent américain King Kong, lui sorti en 1933. Les influences occidentales, particulièrement celles américaines ont

« Le Royaume des Kaijū » in *Atchoum ! – Naoki Urasawa Anthology*

Kana, 2020

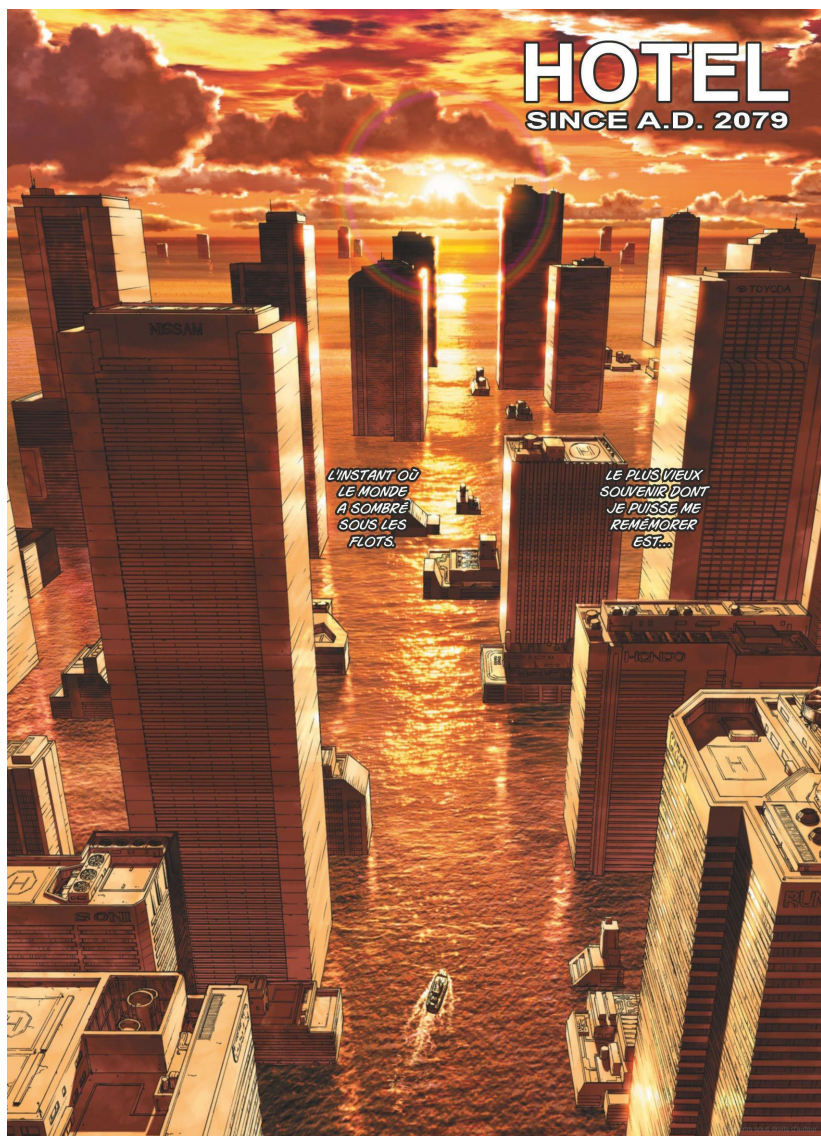
© Naoki Urasawa / Shōgakukan Inc.

conduit les mangakas « [...] de l'après-guerre à s'emparer d'esthétiques non japonaises pour les travailler, les « métaboliser » à l'aune de leurs propres référents culturels, afin de leur donner une nouvelle tournure qui, à son tour, sera reprise plus tard par des créateurs américains ou européens.¹⁴ » Quelques années plus tard, un nouveau genre fait son apparition : le mecha*. Celui-ci est caractérisé par les robots géants qui détruisent à répétition la ville. Dans l'anime* *Neon Genesis Evangelion* sorti en 1995, « [...] une mégapole "de façade", une fausse Tokyo, [y est construite] uniquement pour que les robots géants puissent y combattre sans provoquer de pertes humaines – la ville devient une coquille vide, le décor d'une scène de théâtre sur laquelle le cycle de la (re-)destruction se joue tous les soirs.¹⁵ » Dans le recueil de récits *Atchoum !* (voir ci-contre), le mangaka Naoki Urasawa nous y dévoile une histoire intitulé *Le Royaume des Kaijū* dans un monde où les kaijū* existent réellement. Un otaku* français prénommé Pierre se rend à Tokyo dans l'espoir d'en voir un en personne, où il apprendra la raison de la venue annuelle des kaijū à Tokyo, qui attaquent cette ville depuis 1954 – année de la première apparition cinématographique de Godzilla. Finalement, les mangas post-apocalyptiques dépeignent les différents traumatismes antérieurs vécus par les Japonais et reflètent la mémoire collective de la société nipponne : « La signification symbolique de tels récits est évidente : les séries de monstres et de robots géants permettent aux Japonais de "reprendre le contrôle" sur la destruction nucléaire qu'ils ont subie.¹⁶ »

¹⁴ Propos de Marc Atallah, Javet, David, Pellet, Matthieu, *Les mangas*, 2016, p. 8-9.

¹⁵ Javet, David, Pellet, Matthieu, *Ibid.*, p. 52.

¹⁶ *Ibid.*, p. 50.



Les explosions nucléaires sont effectivement un sujet fréquent dans le manga post-apocalyptique. Le manga le plus emblématique de ce type de catastrophe est *Akira* de Katsuhiro Ôtomo, où le personnage principal détruit Tokyo à trois reprises par événement atomique, et menace ainsi continuellement la métropole. *Akira* est une référence allégorique particulièrement riche de destruction architecturale ainsi que d'hostilités nucléaire et militaire : le chapitre suivant « Akira, une mégalopole métaboliste et dystopique » lui est donc entièrement consacré (voir p. 58).

Fantasmée à outrance, la destruction définit le manga post-apocalyptique. La ville y est alors détruite, envahie, engloutie par les eaux ou encore reconstruite pour ensuite être à nouveau ravagée. Dans le recueil de récits *Hotel* (voir ci-contre et pp. 190-195) du mangaka sud-coréen Boichi (1973-), ce dernier narre un monde futur dramatique, dans lequel la croissance démographique et le réchauffement climatique ont des conséquences désastreuses sur notre planète et sur l'humanité. Ces problématiques sont, selon Chrysoline Canivet-Fovez, « autant de raisons de mobiliser l'attention en faveur d'aspiration écologiques et humanistes. » Elle ajoute que « [dans] la réalité, cette prise de conscience n'est pas aussi manifeste, mais au moins les idées se débattent dans les mangas¹⁷ ». *Hotel* illustre parfaitement ses propos : Boichi nous projette dans un décor réaliste d'un futur en ruines. La fin de l'humanité, à travers la destruction de la ville, est alors un moyen de critique et de transmission des enjeux climatiques et politiques actuels.

¹⁷ Canivet-Fovez, Chrysoline. *Le Manga : [une Synthèse De Référence Qui éclaire En Image L'origine, L'histoire Et L'influence De La Bande Dessinée Japonaise]*, 2014, p. 101.

De nombreux mangas et animes* (*Tokyo Magnitude 8.0*, *Terror in Resonance*, *Tokyo sinks*, ...) reprennent les thèmes de la destruction causée par les catastrophes naturelles et exploitent alors la menace du futur Big One*. Comme l'insinue explicitement le titre des mangas et animes cités plus haut, ils ont le point commun d'illustrer la capitale japonaise comme protagoniste du récit. Par exemple, le mangaka Minetarō Mochizuki (1964-) représente dans *Dragon Head* (voir ci-contre et pp. 158-163) un Tokyo totalement ravagé par les forces de la nature : éruption volcanique du Mont Fuji, tsunamis et séismes ont complètement détruit la capitale nippone. Seule la Tokyo Tower, symbole de la ville, est reconnaissable : elle se dresse parmi les ruines de la ville, mais se plie sous le poids des différentes catastrophes destructrices. Pour anecdote, la Tour de Tokyo, qui a été construite en 1957, a bien supporté les nombreux tremblements de terre depuis sa réalisation, seule l'antenne dominant la tour s'est tordue lors du séisme de magnitude 9,1 qui a eu lieu le 11 mars 2011. Finalement, l'auteur déclare que le terrible tremblement de terre de 1995 à Kobe a probablement influencé l'écriture de *Dragon Head*¹⁸.

¹⁸ Propos de Minetarō Mochizuki recueillis dans l'interview menée par Xavier Guilbert, réalisée les 29 et 30 janvier 2016, disponible à l'adresse : <https://www.du9.org/entretien/mochizuki-minetaro/> (Page consultée le 1^{er} janvier 2021)

AKIRA, UNE MÉGALOPOLE MÉTABOLISTE ET DYSTOPIQUE

Katsuhiro Ōtomo et son chef-d'œuvre Akira

Né en 1954, Katsuhiro Ōtomo a fait ses débuts dans le monde du manga en 1973, alors âgé de dix-neuf ans. Il reconnaît avoir été grandement influencé par diverses influences occidentales, notamment par les films hollywoodiens des années 60 comme *Bonnie et Clyde* (1967) et la bande dessinée franco-belge, comme celle de Mœbius (1938-2012) et les Tintins de Hergé (1907-1983). Katsuhiro Ōtomo était particulièrement impressionné par *Arzach* (pp. 126-129) et *L'Incal* de Jean Giraud, connu sous le pseudonyme de Mœbius, qui l'ont considérablement influencé, comme il l'explique à travers ces propos : « Il y a trente ans, en feuilletant une revue, je suis tombé en arrêt sur un dessin d'*Arzach*, de Mœbius. [...] J'avais rarement ressenti une telle émotion: le style, le crayonné, l'univers si personnel étaient inédits. À l'époque, les mangas s'appuyaient sur des jeux d'ombres. Ces traits simples à la Mœbius étaient réservés aux ouvrages pour enfants. Peu à peu, je me suis procuré tous ses albums et j'ai surtout apprécié *L'Incal* ». Il conclut qu'une bonne partie des dessinateurs japonais comme Akira Toriyama (*Dragon Ball*) et Jiro Taniguchi (*Quartier Loin*) sont faits de la chair et du sang de Mœbius.¹

Ōtomo rend hommage à Hergé et Mœbius dans la réalisation de l'affiche (voir pages suivantes) du *Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême* en 2016, suite au Grand Prix* obtenu l'année précédente – il est le premier auteur japonais à recevoir l'illustre récompense. Le personnage d'*Arzach* avec sa créature ailée est illustré au centre de l'affiche, en haut. La silhouette de Tintin s'y place quant à elle, à gauche.

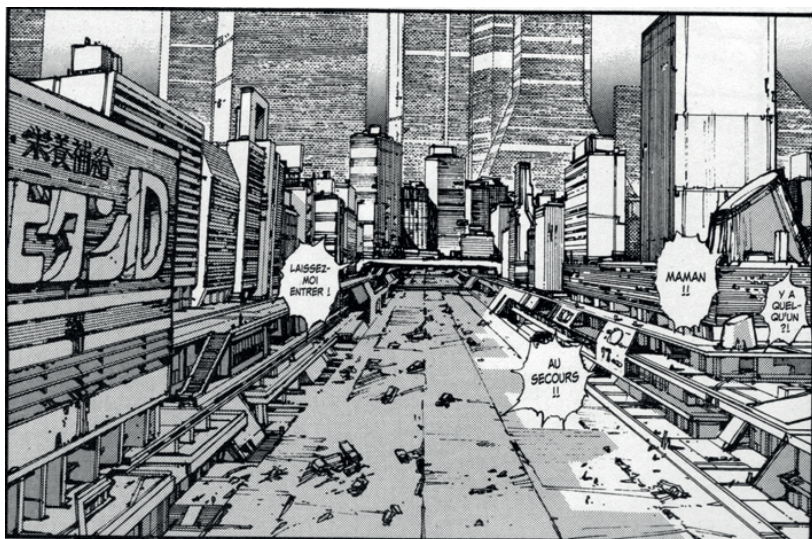
¹ Propos de Katsuhiro Ōtomo recueillis dans l'interview menée par Gilles Médioni, réalisée en janvier 2016, disponible à l'adresse : https://www.lexpress.fr/culture/livre/otomo-et-ses-bandes_820650.html (Page consultée le 1^{er} janvier 2021)

Passionné par les histoires de science-fiction*, Ōtomo écrit en 1979 *Fire-Ball* (voir ci-contre) – sa première œuvre de ce genre – dans un recueil de nouvelles intitulé *Anthology*. Le mangaka y dessine un monde futuriste secrètement gouverné par un ordinateur prénommé ATOM – référence à *Astro, le petit robot* de Osamu Tezuka, dont le nom original est *Shin Tetsuwan Atom*. L'illustration de *Fire-Ball* fait référence à la lithographie *Hand with Reflecting Sphere* (1935) de M. C. Escher à travers laquelle le Japonais parodie son œuvre : ce n'est plus l'artiste hollandais qui se contemple dans la sphère reflétant son image, mais un robot qui semble tenir sa tête dans sa main mécanique. Ōtomo redessine l'architecture intérieure de la pièce meublée à l'identique que celle représentée par Escher, à quelques détails près. Néanmoins, le robot représenté sans tête ne regarde donc pas sa propre image, comme l'artiste hollandais, mais la réalité qui l'entoure et dans laquelle il vit.

Une année plus tard en 1980, Ōtomo dessine *Dômu : Rêves d'enfant* (p. 134-139) qui pose les fondements de *Akira*, son manga à succès phénoménal. Les illustrations de *Dômu*, à travers lesquelles sont représentés les grands ensembles d'habitation des années 1970, se démarquent par la mise en page cinématographique. Ōtomo souhaitait expérimenter le dessin comme s'il reliait différentes scènes entre elles². Le mangaka nous montre déjà, à travers cette œuvre, son approche cinématographique comparable à un storyboard* et son attrait pour l'architecture démesurée.

Les sujets fondamentaux que l'on retrouve dans le manga *Akira* se sont ainsi posés au fil des œuvres antérieures du mangaka : en

² Ōtomo, Katsuhiro, *Genga: Otomo Katsuhiro Original Pictures*, 2013, p. 6.

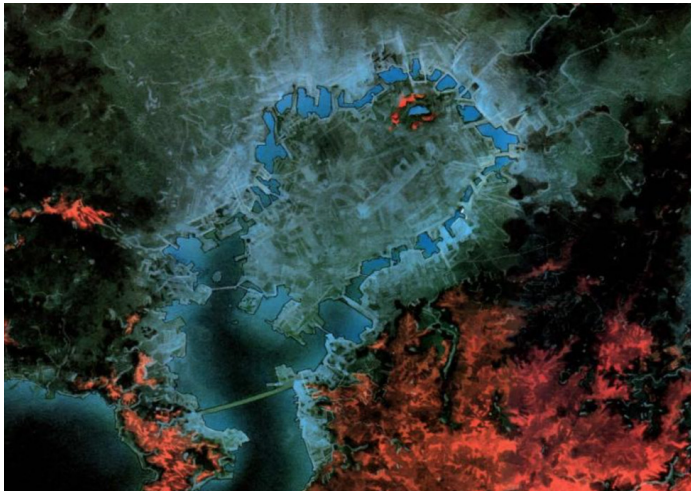


effet, la science-fiction*, les enfants aux pouvoirs surnaturels et les représentations urbaines apocalyptiques sont les thèmes qui nourriront son œuvre principale. Écrit et dessiné en 1982, *Akira* raconte un monde où la ville de Tokyo est détruite par une mystérieuse explosion en 1982, déclenchant la troisième guerre mondiale. L'histoire se déroule trente-sept ans plus tard, en 2019, où la capitale japonaise est devenue Neo-Tokyo, une mégapole corrompue et sillonnée par des bandes rivales de motards désœuvrés et souffrant de multiples addictions. Bien que l'histoire se concentre autour de deux adolescents prénommés Kaneda et Tetsuo, l'un des protagonistes les plus fulgurants du récit est en réalité la ville de Neo-Tokyo elle-même. Son rôle ne se contente pas seulement à un décor mais agit comme une composante fondamentale de la narration. Ōtomo porte une certaine importance à l'atmosphère urbaine d'une ville chaotique³, il explique ses réflexions et sa fascination pour le charme du désordre urbain par ces mots : « [...] je suppose que j'aime les endroits où l'humanité est en ébullition, précisément parce qu'il manque d'artificialité. Lorsque je travaillais sur l'emplacement d'*Akira*, je me rendais souvent dans un entrepôt de la baie de Tokyo. Ses murs étaient très fissurés et il y avait de vieux tuyaux rouillés qui sortaient de partout – c'était génial ! Et Tokyo elle-même ressemble à un désordre : inharmonieuse, complètement dépourvue d'artificialité. À côté de l'architecture japonaise traditionnelle, vous pourriez soudain trouver une villa de style espagnol. Certains disent que c'est moche, mais je suis fasciné par de tels endroits...⁴ »

³ Tiré et traduit de Akira 2019, *Interview with Akira creator Katsuhiro Otomo (1/4)* [Vidéo], de 3'59 à 4'32, disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=nIZZoHF8VmQ> (Vidéo visualisée le 2 janvier 2021).

⁴ Tiré et traduit de Katsuhiro Ōtomo, *Domu: A Child's Dream*, A Dark Hors Comics Collection (Ed.), 2001, p. 242.

Kenzō Tange présente *Plan for Tokyo Bay, City of Ten million*, 1961
©Kawasumi Architectural Photograph Office



KATSUHIRO ŌTOMO

in *Akira Club*, 1995

Glénat, 2020

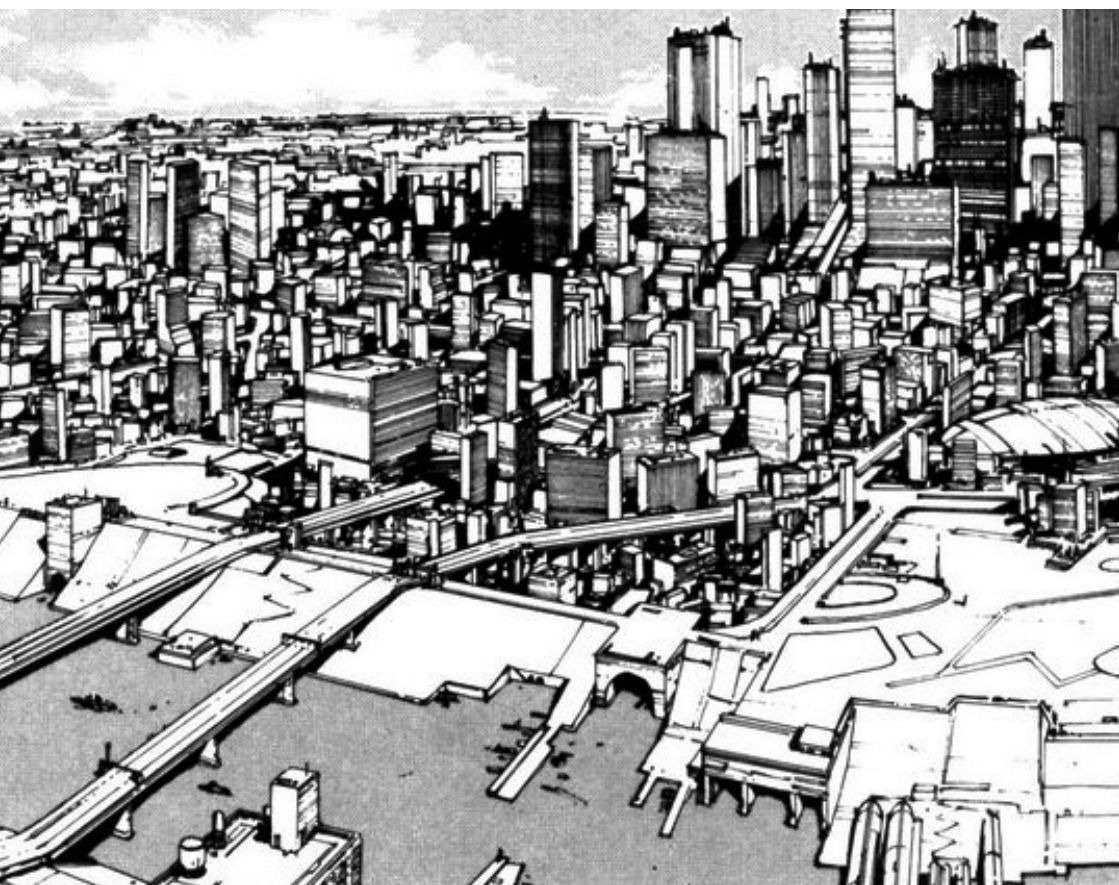
© MASH•ROOM Co., Ltd. / Kōdansha Ltd.

Neo-Tokyo et ses gratte-ciels : influence du Métabolisme

Après le séisme dévastateur de 1923, les immeubles de Tokyo sont limités à une hauteur de 31 mètres jusqu'en 1962. Cette abrogation a permis de voir émerger les gratte-ciels influencés par l'architecture occidentale. Même s'ils incarnent une part de modernité et de futur dans Akira, les gratte-ciels représentent aussi l'éclatement de la bulle spéculative à Tokyo dans les années 80. Accompagnés par les mégastructures, les gratte-ciels symbolisent ainsi une forme d'oppression et accentuent la ségrégation urbaine et sociale. Lors de l'écriture de *Akira* en 1982, Katsuhiro Ōtomo considère alors le contexte historique et architectural japonais de cette période. Parmi les thèmes abordés tout au long de la trame narrative, la guerre, la vie, la mort et la mutation humaine sont des sujets relatifs au mouvement japonais du Métabolisme, développé dans le chapitre précédent (p. 34). En effet, plusieurs influences semblent être directement issues du mouvement métaboliste, notamment par les mégastructures, l'extension urbaine et l'évolution biologique

L'extension urbaine de Neo-Tokyo imaginée par Ōtomo renvoie à la proposition du Kenzō Tange. Bien que la capitale nippone a été largement dévastée pendant la guerre, le système de propriété foncière urbaine bien établi, ainsi que l'absence d'un plan directeur radical – qui a permis la modernisation des villes occidentales comme Paris cent ans plus tôt – rendent la planification à grande échelle difficile au moment précis où elle est le plus nécessaire : la population d'après-guerre de Tokyo a explosé, passant de 3,5 millions d'habitants en 1945 à 9,5 millions en 1960⁵. Le plan *City of Ten million* (voir ci-contre), réalisé en 1960 par Tange, montre une extension de la ville qui s'approprie

⁵ Koolhaas, Rem, *Project Japan : Metabolism Talks...*, 2011, p. 267.



la baie de Tokyo. Le projet prend ainsi en considération la population croissante au Japon, l'augmentation de l'utilisation de l'automobile qui en résulte, ainsi que la pénurie de terrains constructibles. À l'image de Kenzō Tange et les plans d'autres Métabolistes, Katsuhiko Ōtomo exploite la baie de Tokyo comme une nouvelle surface territoriale, sous la forme d'un vaste sol artificiel capable d'accueillir l'extension urbaine de Neo-Tokyo, voire une nouvelle capitale entière sur la mer.



KENZŌ TANGE
Plan d'aménagement du District de Tsukiji, 1963
©Kenzō Tange



KATSUHIRO ŌTOMO
in *Akira*, 1982
Glénat, 2016
© MASH•ROOM Co., Ltd./Kōdansha Ltd.

L'univers futuriste, cyberpunk* et hyper-technologique dessiné en 1982 par Ōtomo s'affronte avec les principes du mouvement Métaboliste. Depuis leur début en 1960 jusqu'aux années 1980, l'archipel a connu une période de croissance économique, alimentée par ses innovations technologiques. À l'aspect de mégastucture, les gratte-ciels monolithiques de Neo-Tokyo devraient incarner cette expansion, néanmoins Ōtomo préfère mettre en valeur la sombre réalité urbaine et ses bas-fonds. En quelque sorte, les mégastuctures monumentales dessinées au cœur de Neo-Tokyo sont le reflet du *Plan d'aménagement du District de Tsukiji* (voir ci-contre) de Kenzō Tange. Cette étude se caractérise par un réseau complexe de tours interconnectées, reliées entre elles par diverses rues et ponts. Ce projet non réalisé a été proposé suite aux besoins d'une population de plus en plus croissante. Le mangaka Ōtomo affiche une mégapole sillonnée par des passerelles aériennes, ainsi que par des réseaux d'infrastructures et d'autoroutes qui s'entremêlent aux buildings de bureaux et d'habitation. Il reprend alors le plan initial de Tange à une échelle largement plus imposante. Toutefois, la ville, dont la population ne cesse de croître, ne profite pas à ses citoyens. Les fondements utopiques du mouvement architectural du Métabolisme se transforment à travers Neo-Tokyo en une importante ségrégation urbaine et sociale, où règne un état militaire défaillant et instable, ainsi qu'un élitisme politique face à une société désœuvrée.

Le thème de la mutation génétique est l'un des points fondamentaux de l'histoire de *Akira*. L'un des personnages principaux, Tetsuo, se découvre des pouvoirs psychiques incontrôlables qui vont l'amener à voir son corps se transformer, d'abord partiellement par un bras robotique, puis radicalement par sa mutation en une géante mégastucture organique. Il est retranché dans les limites de l'humanité, tout comme les Métabolistes poussent leurs projets à la

KISHŌ KUROKAWA
Pavillon Toshiba IHI, 1970
©Kishō Kurokawa

KATSUHIRO ŌTOMO
in *Akira*
Dark Horse Comics, 2000
© MASH•ROOM Co., Ltd. / Kōdansha Ltd.

limite de l'imaginaire architectural. De plus, Ōtomo dessine des structures massives et organiques alimentées par de nombreux gros tuyaux et pipelines. D'une certaine manière, la forme et la grandeur de ces structures font référence au *Pavillon Toshiba IHI* (voir ci-contre) de l'architecte Kishō Kurokawa (1934-2007), réalisée en 1970 à l'Exposition universelle de Osaka. Cet événement est d'ailleurs le dernier à grande échelle des créations architecturales des Métabolistes qui a permis à l'Occident de découvrir et de célébrer la modernité asiatique. La forme sphérique et la spatialité du pavillon, composé d'unités tétraédriques, rappellent les idées biologiques et la croissance organique du Mouvement architectural. L'allégorie biologique du pavillon de Kurokawa renvoie ainsi aux idées de transformation et de mutation perçues dans le chef-d'œuvre *Akira*, à travers la représentation de structures organiques et le développement humain du personnage de Tetsuo en une forme de mégastucture organique.

Tout comme le mangaka Tsutomu Nihei et son œuvre *BLAME!*, Katsuhiro Ōtomo utilise les principes utopiques architecturaux du Métabolisme pour refléter l'urbanisation dystopique de la société japonaise : l'individualisme et le militarisme oppressant. L'influence architecturale est ainsi manifeste. Les deux mangakas renversent la référence architecturale utopique en un univers terrifiant et dystopique.

in *Akira Club*, 1995

Glénat, 2020

© MASH•ROOM Co., Ltd. / Kôdansha Ltd.

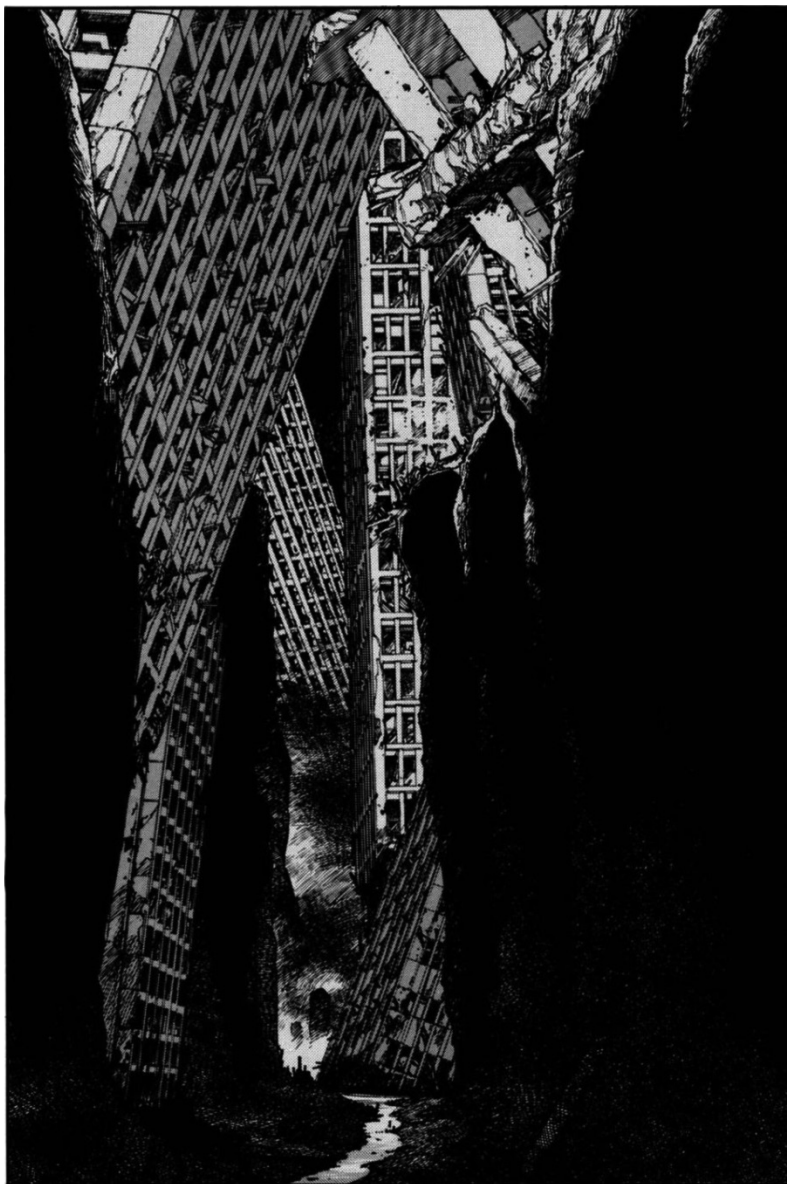




in *Akira*, 1982

Glénat, 2016

© MASH•ROOM Co., Ltd./Kôdansha Ltd.

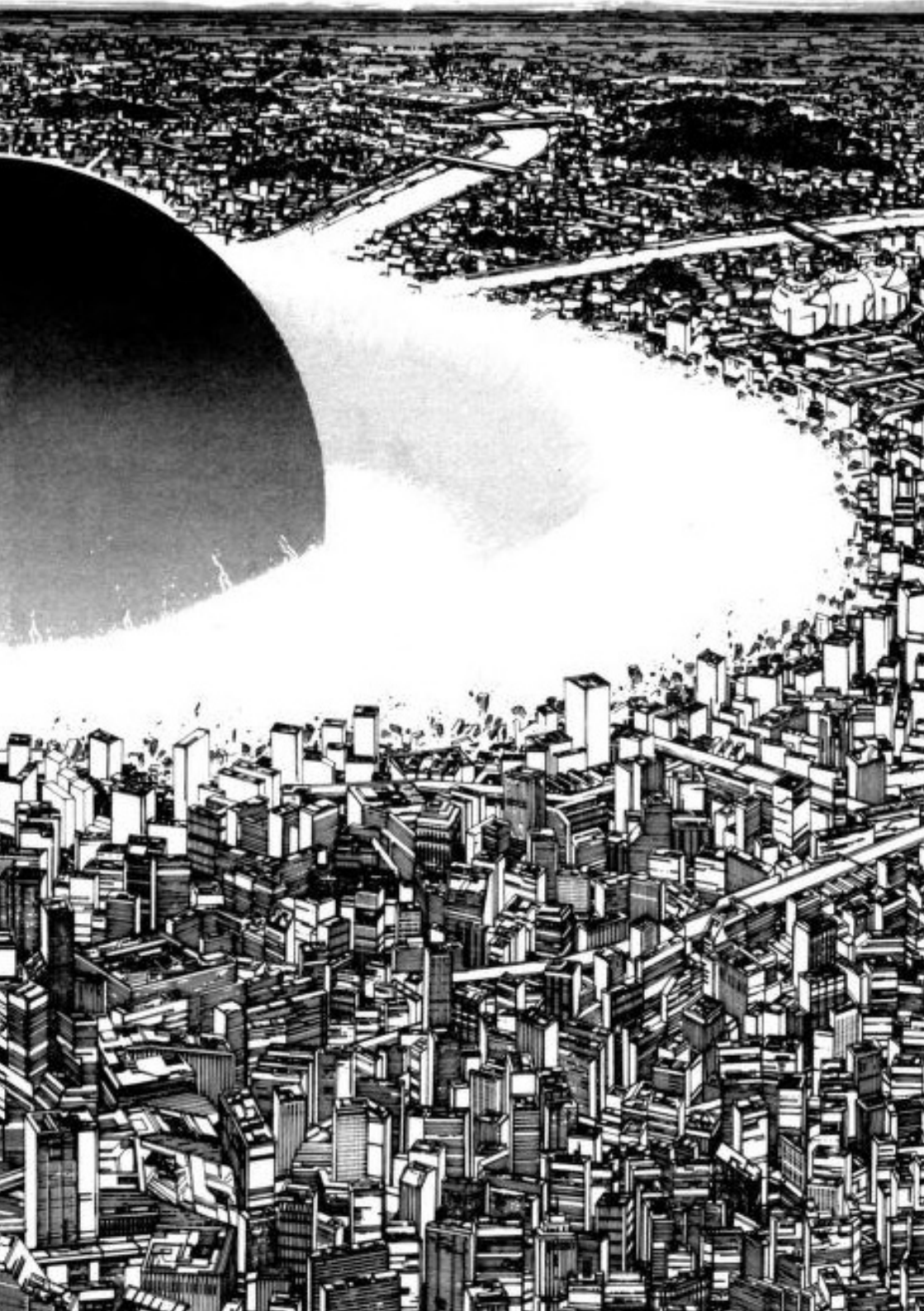


Destruction et chaos urbain

Que signifie la destruction urbaine de Neo-Tokyo dans *Akira* ? Les gratte-ciels qui symbolisent l'oppression, ainsi que la ségrégation urbaine et sociale, se font complètement ravagés. La ville se mute en un chaos urbain ; elle laisse place au soulèvement de l'esprit communautaire et citoyen, mais également à la barbarie humaine. Katsuhiro Ōtomo, véritable architecte du chaos, détruit à trois reprises la ville. Dans un univers post-apocalyptique, les lecteurs sont témoins d'une destruction violente à répétition de la mégalopole, qui se développe sur ses ruines à chaque reconstruction. Ce processus de destruction-reconstruction renvoie alors au poème de l'architecte Arata Isozaki (p. 39) qui décrit la ville future, destinée à être détruite et reconstruite sur ses ruines.

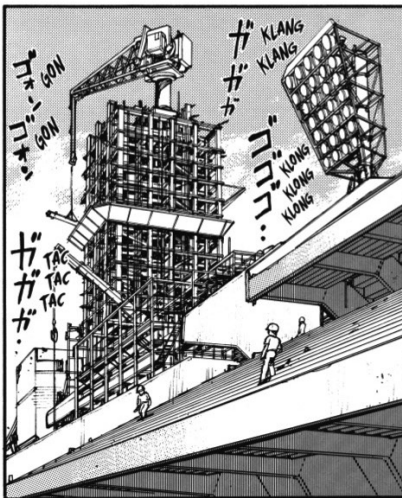
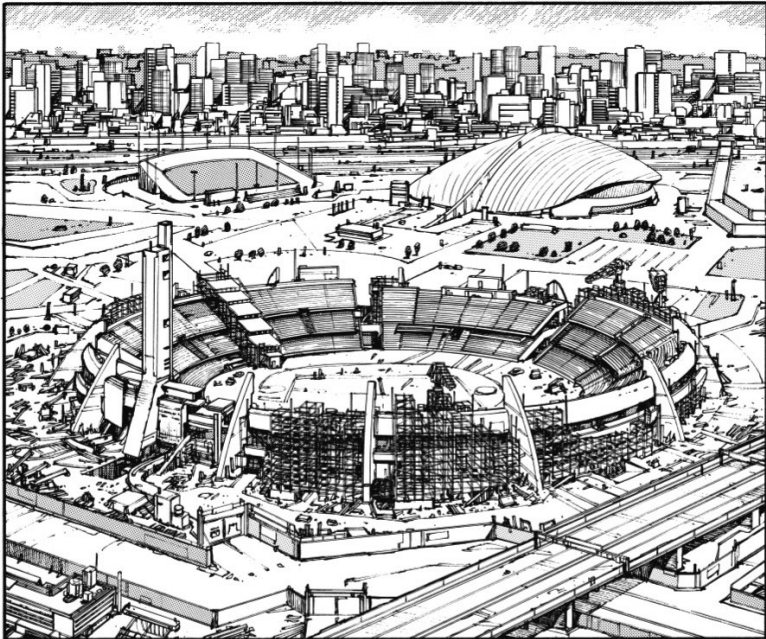
À travers *Akira*, quelle réponse architecturale donne l'auteur aux zones urbaines détruites ? Construite sur les ruines d'une guerre nucléaire, la zone détruite par la première explosion en 1982 accueille le stade de jeux olympiques (voir page suivante), à l'instar de celui construit par Kenzō Tange en 1964, emblème architectural d'après-guerre de la reconstruction japonaise. La reconstruction sur les vestiges du passé rappelle l'importance du passé guerrier et résilient du Japon. En reprenant les mêmes principes que Arata Isozaki, la nouvelle ville se reconstruit sur ses propres ruines dans un cycle récurrent de vie et de mort, à mesure que la ville grandisse, s'effondre et se renouvelle. En résumé, Ōtomo conçoit une ville futuriste et dystopique hantée par son passé atomique, autrement dit sur un prolongement des ruines.











* JEUX OLYMPIQUES DE TOKYO - CHANTIER ENTREPRISE NIPPO - 413 JOURS AVANT L'INAUGURATION

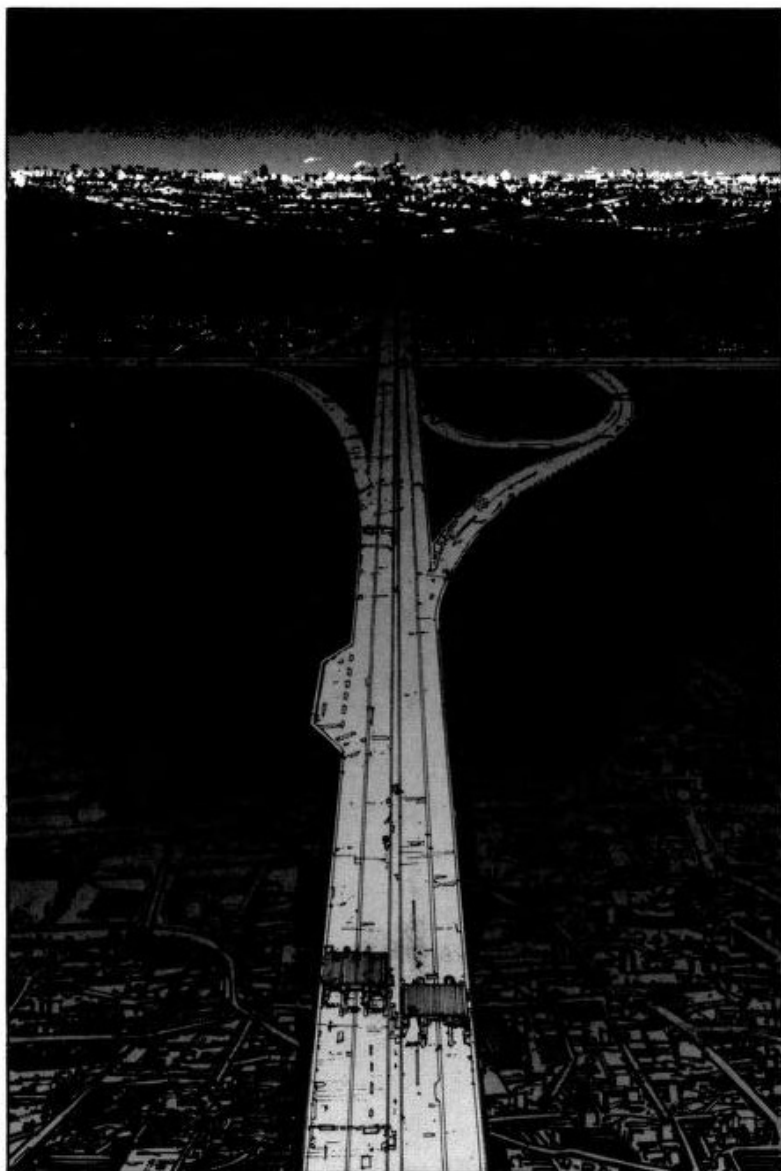
Bien que la publication du manga soit sortie en 1982, le chef-d'œuvre *Akira* a passé les générations et fait encore parlé de lui. Katsuhiro Ōtomo propose une explication à cela : « Sans doute parce que le message n'a pas tant vieilli que ça. Les êtres humains ne changent pas. Chaque rentrée des classes, je trouve les collégiens toujours aussi bêtes de vouloir mimer les adultes. La société japonaise piétine. C'est la routine. L'individualisme règne... Pour moi, la création passe par la destruction de ce qui a précédé. Il faut faire table rase du passé.⁶ »

Entre fiction et réalité

Réel chef-d'œuvre architectural et urbain, illustré avec un certain degré de réalisme, Ōtomo nous émerveille au-delà du fantasme lié à la représentation d'un futur Tokyo qui ne l'est plus aujourd'hui. En effet, l'histoire d'*Akira* a été écrite en 1982 mais se projette dans le futur où la narration se déroule entre l'année 2019 et 2020. Ainsi, l'imaginaire de la science-fiction* a parfois anticipé, voire rejoint la réalité d'aujourd'hui. Parmi les anticipations du mangaka, Ōtomo s'est montré visionnaire en annonçant que les Jeux Olympiques 2020 se passeraient à Tokyo cette année-là.

Les infrastructures comme les autoroutes métropolitaines et aériennes, qui forment le décor urbain de Neo-Tokyo, est une forme d'anticipation au réseau de transport et autoroutier actuel à plusieurs niveaux à Tokyo. Apparues dans les années 1960 au Japon, les autoroutes se sont depuis bien développées et s'intègrent dans le paysage urbain en le sillonnant de part et d'autre jusqu'à parfois traverser certains buildings.

⁶ Propos de Katsuhiro Ōtomo recueillis dans l'interview menée par Gilles Médioni, *op. cit.*



Le Neo-Tokyo et ses gratte-ciels sont finalement un reflet d'anticipation sur la prédominance de la densité verticale actuelle de Tokyo. Les cataclysmes perçus tout au long du récit de *Akira* retranscrivent la mémoire collective des bombes nucléaires qui se sont abattues sur Hiroshima et Nagasaki. Cette mémoire collective existe encore aujourd'hui et la crainte des citoyens japonais a été ravivée par la récente catastrophe nucléaire à Fukushima. Fort à constater qu'après bientôt quatre décennies, *Akira* conserve un certain degré saisissant d'actualité.

AU-DELÀ DU SUPPORT PAPIER

Le rôle de l'architecture dans le manga

L'architecture n'est pas seulement perçue comme un décor de fond sur les planches de manga et de bande dessinée. À l'image de Hokusai, l'architecture y est généralement représentée au premier plan : elle est alors l'un des acteurs principaux de l'histoire et prend une place prédominante dans la narration, comme l'affirme Pierre-Alain Hug : « En poussant la réflexion, le statut de l'architecture dans la BD* va au-delà de son rôle de simple décor : elle y apparaît bel et bien comme un environnement construit doté d'un caractère propre qui, en tant que tel, exerce une influence sur les protagonistes de l'histoire. Dans ce sens, elle devient acteur à part entière de la fiction.¹ » D'une certaine façon, les BD* et les mangas reflètent la société à travers leurs représentations de l'architecture.

Un intérêt profond et comparable pour la ville est donc présent chez le dessinateur de bande dessinée et l'architecte, qui, lui aussi, dessine la ville avant de la bâtir, en l'imaginant et la projetant de toutes les manières possibles (formes, dimensions, perspectives, ...). En définitif, ils partagent une vision urbaine similaire et s'influencent réciproquement. Comme le font les architectes, certains mangakas, tels que Inio Asano utilisent des logiciels de modélisation tridimensionnelle pour reprendre le réalisme d'un décor urbain et architectural. Bien que l'architecture soit de manière générale moins détaillée dans le manga, elle joue un rôle concret à l'histoire et à la spatialité de la trame narrative, même si cette dernière est du genre science-fictionnel, comme le manga *Dômu* de Katsuhiko Ôtomo.

¹ Hug, Pierre-Alain, « Architecture et bande dessinée », *Tracés*, n°11, 2004, p. 8.

Bien que la ville de Tokyo soit habituellement représentée de façon idéalisée, les consommateurs étrangers de mangas qui visitent pour la première fois le Japon n'ont pas de difficulté à se repérer dans l'urbanité japonaise, les attractions touristiques et les figures emblématiques architecturales. Grâce au réalisme réussi par les mangakas, ainsi qu'à la transcription fidèle des coutumes de la société japonaise, la frontière entre l'imaginaire urbain fantasmé et la réalité de Tokyo disparaît facilement sur place. Le lecteur qui s'est retrouvé dépaycé à la lecture des paysages urbains ne l'est plus lors de son voyage face à la familiarité de la ville transcrite à travers le manga.

L'influence occidentale se démarque à travers le manga : d'une part par le style de représentation et de dessin (Hokusai, Rakuten Kitazawa et Osamu Tezuka), et d'autre part, plus subtilement, par l'occidentalisation de l'architecture japonaise, manifeste par la densité verticale des gratte-ciels retranscrite dans les mangas.

Cependant, l'architecture imaginaire du manga peut parfois dépasser la réalité, nous projetant au-delà du réel pour franchir la frontière entre onirisme et réalité. Par exemple, Tsutomu Nihei avec son manga *BLAME!* nous fait voyager à l'intérieur de la mégastructure, une ville à la fois fascinante, vertigineuse, terrifiante et dystopique.



Influence du manga sur l'espace urbain et l'architecture de la ville

Le manga joue un rôle au-delà du support papier, comme l'explique Chrysoline Canivet-Fovez : « Au Japon, à la différence de l'Occident, le neuvième art n'est pas seulement un média de masse du divertissement, son rôle dans la société est plus diversifié. Les Japonais sont constamment en rapport direct avec le manga : sur les affiches publicitaires, à la télévision ou dans la rue, il est impossible d'éviter cette culture envahissante. Peu importe le sexe, les origines et le milieu social, la multitude de thèmes qu'aborde le manga le rend utile à tout le monde car il joue véritablement un rôle primordial dans la société japonaise.² » Il n'est donc pas rare de voir ce média – originellement diffusé de manière éditoriale – dans les publicités télévisées et celles véhiculées dans les transports publics ou sur les emballages et les étiquettes de diverses marchandises.

D'une certaine manière, le manga a un reflet d'anticipation sur la ville japonaise. Le manga a des répercussions sur la ville et les aspects urbains. Par exemple ce dernier est largement assimilé en façade dans le célèbre quartier Akihabara, lieu touristique et privilégié des amateurs de jeux vidéo et de mangas. Il se reflète également par des statues de personnages issus du manga, ainsi que par des Godzilla ou robots géants édifiés à l'échelle grandeur nature, qui s'intègrent alors dans le décor urbain, comme à Odaiba dans la baie de Tokyo.

² Canivet-Fovez, Chrysoline. *Le Manga : [une Synthèse De Référence Qui éclaire En Image L'origine, L'histoire Et L'influence De La Bande Dessinée Japonaise]*, 2014, p. 115.

HERTZ-KEHR & ASSOCIÉS
Panneau de rendu de concours
pour l'agence culturelle et le FRAC à Sélestat, 2^e prix, 1991
©Hertz-Kehr & Associés

Un autre exemple illustrant l'envergure du manga est le parc à thème du populaire manga *One Piece*³, inauguré en 2015 à l'intérieur de l'emblématique Tokyo Tower, occupant ainsi un bloc de trois étages. Malheureusement, le parc a été contraint de fermer définitivement ses portes en juillet 2020, en raison du loyer onéreux face à une baisse de fréquentation, particulièrement étrangère, liée aux conséquences de la pandémie du COVID-19.

Manga et bande-dessinée, une nouvelle représentation de l'architecture ?

Pierre-Alain Hug affirme que « la BD* constitue une excellente vitrine et un vecteur idéal pour présenter l'architecture à un large public⁴ ». Ainsi, l'utilisation des codes visuels du manga et de la bande dessinée peut être interprétée comme un nouvel outil graphique de communication et de représentation de l'architecture, accessible à tout public, même si celui-ci n'a pas suivi de formation en architecture.

Certains architectes ont par ailleurs déjà employé la bande dessinée comme méthode de présentation pour les planches de concours (voir ci-contre), tandis que d'autres proposaient leur propre vision architecturale à travers leur propre BD* comme Herzog et de Meuron et *Baselmetro* (pp. 196-201) en 2009 ou encore le bureau BIG avec *Yes is More : An Archicomic on Architectural Evolution* (pp. 202-205), en 2010.

³ La série *One Piece*, créée par le mangaka Eiichirō Oda en 1997, est le manga le plus vendu au Japon. Après plus de deux décennies, le manga est toujours en cours et il occupe chaque année le podium des ventes du manga le plus vendu.

⁴ Hug, Pierre-Alain, *op. cit.*

LUCAS HARARI
in *L'aimant*, 2017
©Lucas Harari/Sarbacane

AGUSTÍN FERRER CASAS
in *MIES*, 2019
©Agustín Ferrer Casas/ Grafito Editorial

En mai 1964, le groupe d'architectes Archigram s'essayaient déjà à ce type de représentation en reprenant les codes graphiques des comics* dans leur quatrième numéro de leur magazine avant-gardiste du même nom, et intitulé *Amazing Archigram / Zoom !* (p. 122-125). Pour ce numéro, leur iconographie puise dans le graphisme des comics* pour véhiculer leurs idées utopiques en mettant en lumière les relations entre la science-fiction*, l'exploration spatiale et divers projets de science et d'ingénierie.

Lucas Harari publie en 2017 sa première bande dessinée, intitulée *L'aimant* (voir ci-contre), dans laquelle le projet de Peter Zumthor, les *Thermes de Vals*, est le vrai protagoniste de l'histoire. La fascination pour ce lieu architectural est alors racontée à travers la vision du personnage principal, au fil des planches trichromiques, de manière romanesque et fantastique.

Autre référence, l'illustrateur et écrivain espagnol Agustín Ferrer Casas rend hommage en 2019 à Mies van der Rohe en créant un roman graphique, dont le prologue est écrit par Norman Foster. La vie et la carrière de l'architecte moderniste du XX^e siècle y sont décrites par des représentations de certaines de ses œuvres majeures, comme le Pavillon à Barcelone (voir ci-contre) et la *Farnsworth House*.

Tout récemment, FT Architects, un petit bureau basé à Tokyo, sort en 2020 le livre *Holz Bau : Timber Architecture in the Early Modern Period of Germany* (voir page suivante), qui est une étude sur l'architecture allemande en bois. Ils y présentent quelques parties en dessins colorisés rappelant le style graphique de la bande dessinée. Ces illustrations évoquent en deux dimensions les expériences tridimensionnelles qu'ils ont vécues lors de leurs visites en Allemagne. D'après eux, leurs

JIRÔ TANIGUCHI

in *Venise*

Casterman, 2017

©Jirô Taniguchi / Louis Vuitton

méthodes de représentation s'inspirent de divers formats de dessins existants tels que les dessins animés, les mandalas, les maisons de poupées et les dessins sur papier⁵.

Finalement, peu de mangas abordent l'architecture en tant qu'objet architectural en comparaison avec les bandes dessinées et les exemples précédemment cités. Le manga utilise effectivement plutôt l'architecture dans sa généralité, c'est-à-dire la ville et son atmosphère architecturale et urbaine. Un exemple pour conclure ceci est le mangaka Jirô Taniguchi (1947-2017), qui fascine l'architecture de la ville européenne comme Paris dans *Les Gardiens du Louvre* et Venise dans un manga où le personnage principal arpente la Cité des Doges hors des sentiers touristiques.

Jusqu'à présent, l'application des méthodes graphiques et visuelles de la bande dessinée et du manga à l'architecture n'est que très peu exploitée. Pourtant, le potentiel qui s'en dégage n'est pas négligeable et amène à reconsidérer l'architecture autrement. Le mode de représentation à travers le neuvième art permet ainsi de véhiculer une image architecturale distincte, dynamique et surtout comprise par tous.

⁵ Fukushima, Katsuya, <http://ftarchitects.jp/en/booksen/> (Page consultée le 4 janvier 2021)

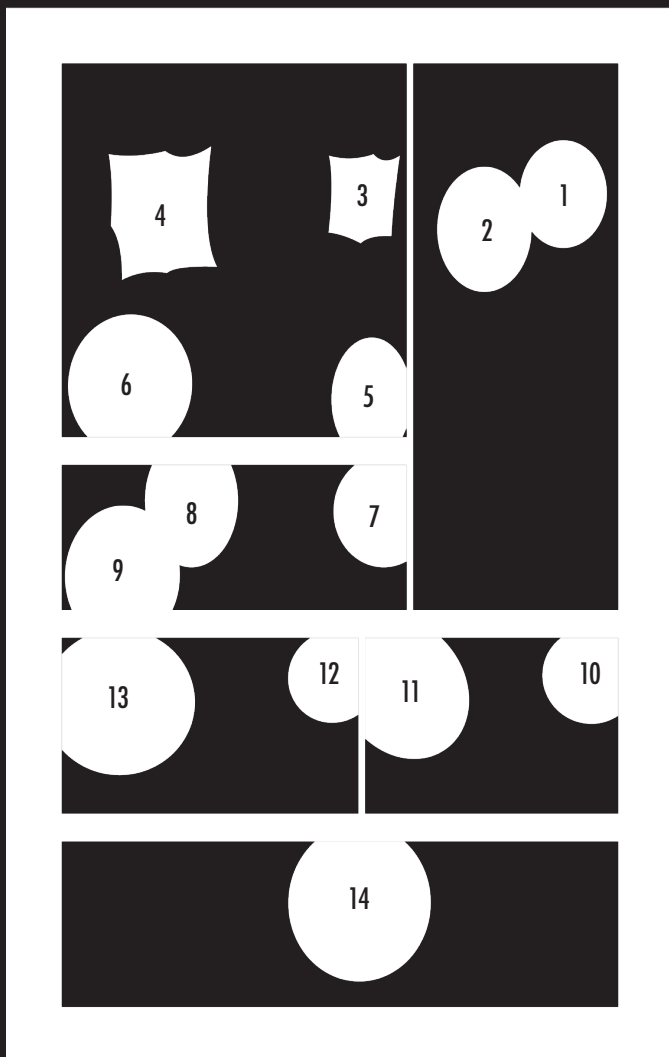
CATALOGUE ET ANALYSE GRAPHIQUE

Le catalogue d'images a pour but de donner une vision d'ensemble de l'architecture et de la ville illustrée à travers le manga, en évoquant ses influences directes et indirectes, issues de la bande dessinée européenne et américaine. Ce catalogue permet également d'argumenter la structure théorique de cet énoncé.

À travers l'analyse graphique des planches soigneusement sélectionnées – pour la représentation de l'architecture, la ville, et/ou la destruction urbaine –, nous verrons que l'architecture ne se résume pas seulement à un simple décor présenté en arrière-plan. Elle fait ainsi partie intégrante de la structure narrative. Elle est protagoniste de la mise en scène et joue autant bien un rôle visuel que narratif.

Tout d'abord, il est nécessaire de différencier la bande dessinée européenne/américaine et celle japonaise. Premièrement, le manga se lit dans le sens de lecture inverse à celui occidental, c'est-à-dire de droite à gauche. L'ordre des cases et des bulles est alors bien défini (voir exemple page suivante). D'ailleurs, les éditeurs francophones publient désormais les mangas dans leur sens de lecture original contrairement aux premières publications de la fin du 20^e siècle, qui étaient adaptées selon la lecture occidentale (de gauche à droite).

L'anatomie de la page du manga est bien distincte de la BD* occidentale : entre autres par un découpage de case à l'aspect d'un storyboard* dynamique, un code graphique spécifique (comme par exemple pour les traits d'expression et par un usage graphique omniprésent d'onomatopées*), une articulation distincte entre l'image et le texte...



Le fait que la majorité des mangas soient en noir et blanc est une autre caractéristique qui les définit. Les premiers mangas modernes (début du 20^e siècle) étaient présentés en couleur, cependant ils deviennent monochromatiques après la Seconde Guerre Mondiale. Ce changement s'explique ainsi par des restrictions budgétaires, imposées par l'économie d'après-guerre du Japon. Cette différenciation colorimétrique a néanmoins perduré jusqu'à maintenant pour des raisons budgétaires similaires : il est indéniable qu'imprimer en noir et blanc coûte bien moins cher que la production en couleur. De plus, les mangas sont généralement d'abord prépubliés dans un magazine hebdomadaire, appelé *Mangashi*, qui font la taille d'un annuaire téléphonique. Ils sont vendus à un prix modeste (environ chf. 2.-) en raison d'une impression de très basse qualité, expliquée par l'utilisation d'un papier recyclé et d'une seule couleur d'encre, le noir. En outre, les mangakas doivent tenir un délai extrêmement court pour produire chaque semaine un chapitre d'une vingtaine de pages. Ces conditions ne permettent donc pas la colorisation. Les exceptions à la monochromie sont les pages de couverture et les éditions spéciales. Les mangakas vont alors développer une trame personnelle de nuances de gris pour caractériser une certaine profondeur et intensité à leurs planches.

Le format des mangas est lui aussi particulier : similaire au livre de poche, un tome* de manga contient souvent près de 200 pages. Ce petit format permet ainsi aux consommateurs japonais de les transporter facilement et de les lire dans les transports en public par exemple, bien qu'aujourd'hui le manga numérique remplace progressivement celui sur papier, où le public lit principalement sur leur smartphone. Par conséquent, de nombreuses entreprises proposent dorénavant des applications mobiles en lien avec la lecture de mangas. En comparaison

avec les pays occidentaux, le manga numérique s'y développe timidement par rapport au format physique. Celui-ci est effectivement encore largement privilégié par les consommateurs francophones de bandes dessinées japonaises¹.

Comme dans chaque domaine, l'ère digital a poussé les dessinateurs japonais à produire autrement le manga. Le dessin traditionnel est remplacé progressivement par des logiciels, comme Photoshop et les tablettes de dessin, qui facilitent le travail des mangakas et les rudes modalités de rendu. Le passage au digital est notamment observable lorsqu'un manga est toujours en cours de publication depuis plusieurs décennies (par exemples : *One Piece* (1997-) de Eiichirō Oda, *Berserk* (1989-) de Kentaro Miura et *Détective Conan* (1994-) de Gōshō Aoyama).

Pour finir, les mangakas s'influencent réciproquement au fil des générations. Les grands maîtres se distinguent par le titre honorifique de *sensei**. Parmi les plus remarquables, Osamu Tezuka (1928-1989) surnommé le « Dieu du manga », Jirō Taniguchi (1947-2017), Katsuhiro Ōtomo (1954-) ou encore Naoki Urasawa (1960-), vont considérablement influencer les générations futures de dessinateurs, ainsi que la société japonaise. Par ailleurs, pour alléger leur charge de travail, des assistants aident les mangakas en effectuant un ensemble de tâches bien définies. La plupart d'entre eux sont des aspirants mangakas et une relation entre *sensei** et élèves se crée souvent ainsi. Par ailleurs, le manga *Bakuman*. (voir ci-contre) traite de cet univers éditorial compétitif du manga, ainsi que les rudes conditions de travail des mangakas.

¹ Nguyen, Delphine, *Le manga et le numérique*, disponible à l'adresse : <https://mondedulivre.hypotheses.org/8049> (Page consultée le 6 janvier 2021).

L'analyse graphique est menée selon une méthode et des critères prédéfinis qui sont brièvement expliqués ci-dessous.

Contexte

Introduction sur l'auteur et/ou le dessinateur, synopsis de l'œuvre
Média utilisé (BD, manga, ...), genre narratif

Influences

Influence(s) pertinente(s) de l'auteur et de l'œuvre
Rapport d'influences réciproques entre l'Occident et l'Orient
Influence(s) de l'œuvre après sa sortie

Type d'architecture

Représentation(s) et rôle(s) de l'architecture
Style et détails

Composition et technique

Composition et technique(s)
Construction et mise en place des cases (aussi appelées vignettes) et des bulles (aussi appelées phylactères*)
Format et dimensions
Angle(s) et point(s) de vue
Rapport entre le texte et l'illustration (ex. onomatopées*, calligraphies, ...)
Style graphique et technique de dessin
Trame et nuance
Lumière et ombres
Colorimétrie

CATALOGUE ET ANALYSE GRAPHIQUE

HISTOIRE D'ALBERT — Rodolphe Töpffer	109
SHOSHOKU EHON. SHIN-HINAGATA — Hokusai	111
LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND — Winsor McCay	115
METROPOLIS — Osamu Tezuka	117
AMAZING ARCHIGRAM 4 : ZOOM ! — Archigram	123
ARZACH — Mæbius	127
SAYONARA NIPPON — Katsuhiro Ōtomo	131
DÔMU : RÊVES D'ENFANT — Katsuhiro Ōtomo	135
AKIRA — Katsuhiro Ōtomo	141
SILVER SURFER : PARABOLE — Mæbius et Stan Lee	147
SAILOR MOON — Naoko Takeuchi	149
AMER BÉTON — Taiyō Matsumoto	153
DRAGON HEAD — Minetarō Mochizuki	159
BLAME! — Tsutomu Nihei	165
20TH CENTURY BOYS — Naoki Urasawa	171

PLUTO — Noaki Urasawa	175
BONNE NUIT PUNPUN - Asano Inio	181
LA THÉORIE DU GRAIN DE SABLE — Benoît Peeters et François Schuiten	187
HOTEL — Boichi	191
METROBASEL — Herzog et de Meuron, Manuel Herz	197
YES IS MORE, AN ARCHICOMIC ON ARCHITECTURAL EVOLUTION — BIG	203
ONE PUNCH MAN — ONE et Yusuke Murata	207

Histoire d'Albert 1827

Rodolphe Töpffer

Contexte

Le Suisse Rodolphe Töpffer (1799-1846) est celui que l'on considère comme le père de la bande dessinée occidentale. Il innove alors un art nouveau, avec ses illustrations qui se distinguent par une nouvelle manière d'articuler les images et le texte. *Histoire d'Albert* fait référence au contexte politique de l'époque.

Influences

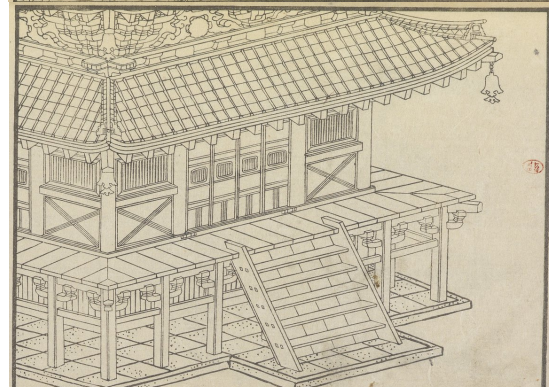
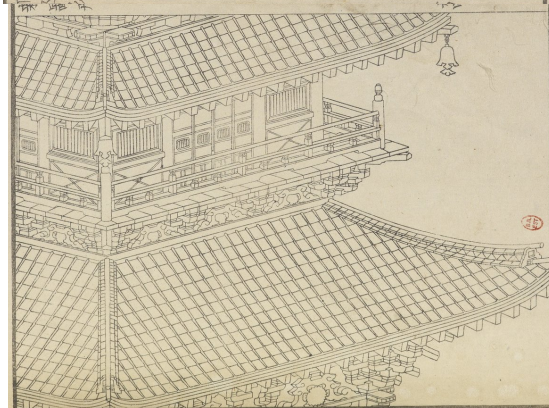
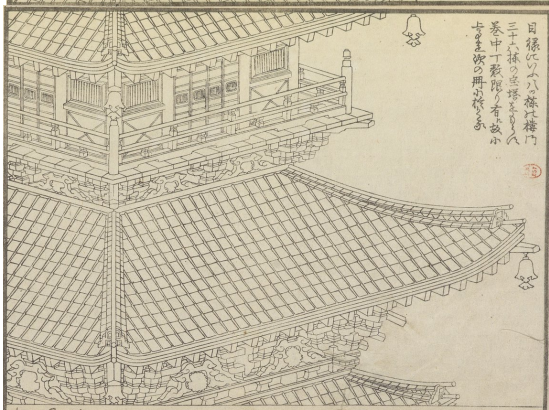
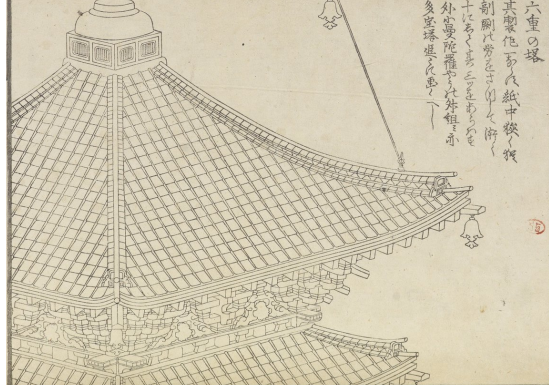
Le théâtre et la mise en scène influencent Töpffer sur la manière de représenter les personnages. Il les dessine effectivement de plain-pied et comme face à un public. Quant à l'articulation entre le texte et les images, cette influence est issue du roman, à l'intérieur duquel les figures sont définies par des légendes. D'une certaine manière, la bande dessinée de Töpffer reflète déjà à cette époque la société ; le Suisse prend effectivement un plaisir à observer les hommes et à les représenter en mettant en exergue leurs défauts.

Type d'architecture

L'architecture et les intérieurs y sont timidement représentés, de manière abstraite, en arrière-plan, par des traits et contours simples.

Composition et technique

Les cases sont verticales et défilent côte à côte. Les illustrations sont en effet montées en séquence. Le trait est simple et le remplissage est quasi-absent. Les ombres sont suggérées par une plus forte densité de trait. Le texte manuscrit définit les paroles qui sont séparées du dessin. Il se situent en-dessous des cases, comme une légende. À savoir que les bulles de texte, aussi appelées phylactères*, sont intégrées aux illustrations au début du 20^e siècle.



Shoshoku ehon. Shin-hinagata (Livre de dessins pour artisans. Nouveaux modèles) 1836

Hokusai

Contexte

Surnommé « le Vieux fou de dessin », Hokusai (1760-1808) est probablement le père de la bande dessinée japonaise, par l'invention du terme « manga » pour sa collection de croquis, *Hokusai manga*. Les sujets de ses illustrations sont très étendus et variés : personnages, objets, animaux, paysages et notamment architecture, dont il est passionné.

Influences

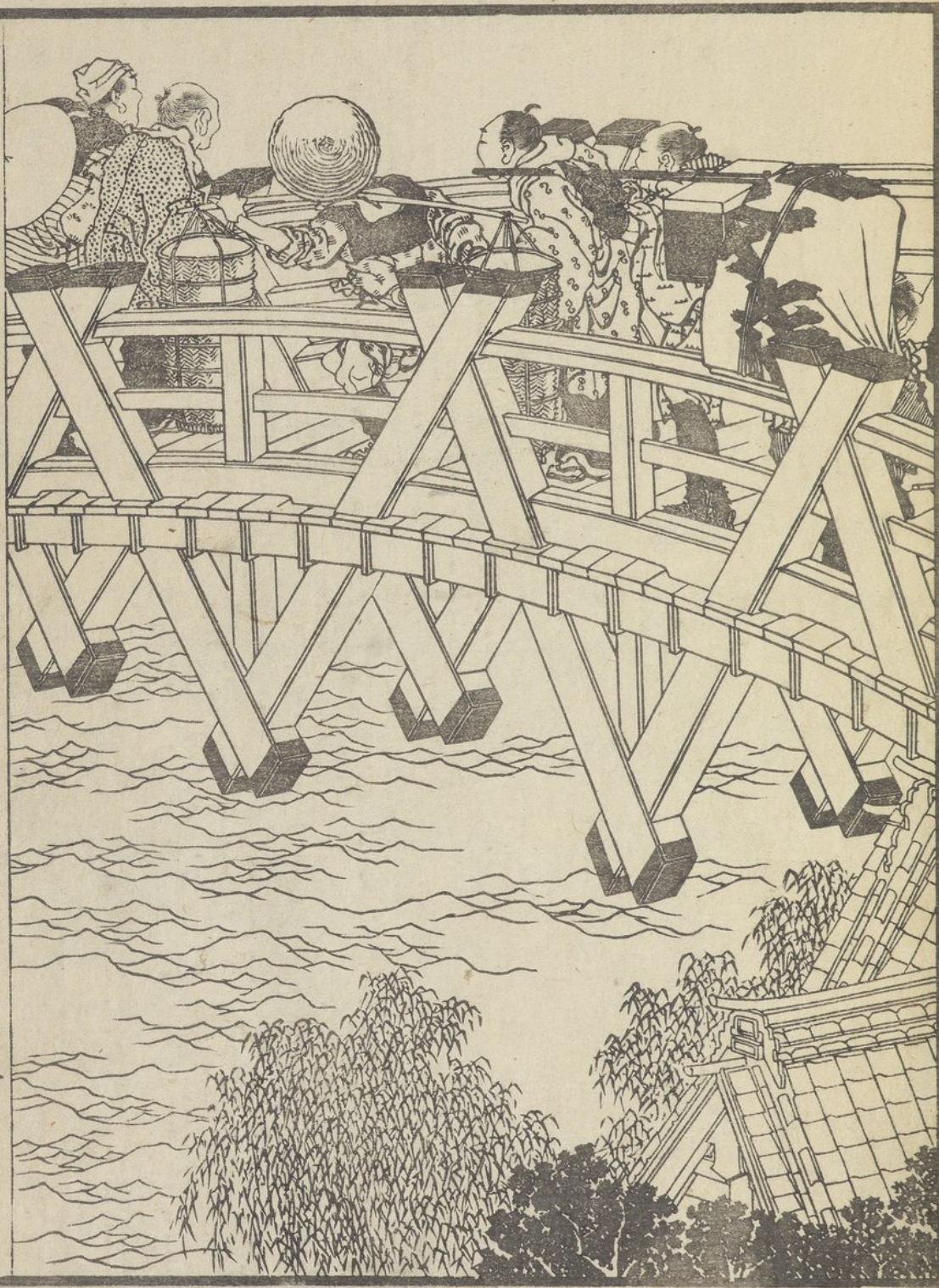
Hokusai est principalement inspiré par l'art occidental, et plus particulièrement par les peintures hollandaises. Celles-ci l'initient à la perspective occidentale, au clair-obscur et à une nouvelle représentation du ciel. En outre, ses œuvres s'exportent en Occident, notamment en Europe, où ils influencent des peintres impressionnistes (Vincent van Gogh, Claude Monet).

Type d'architecture

Livre de dessin pour artisans. Nouveaux modèles se consacre à l'architecture. Représentée au premier plan comme protagoniste au centre de ses peintures, l'architecture est illustrée sous toutes ses formes : édifices vernaculaires et japonaises (pagodes, temples) et structures (ponts), ainsi que la mise en scène de personnages issus des métiers de la charpenterie et de l'artisanat.

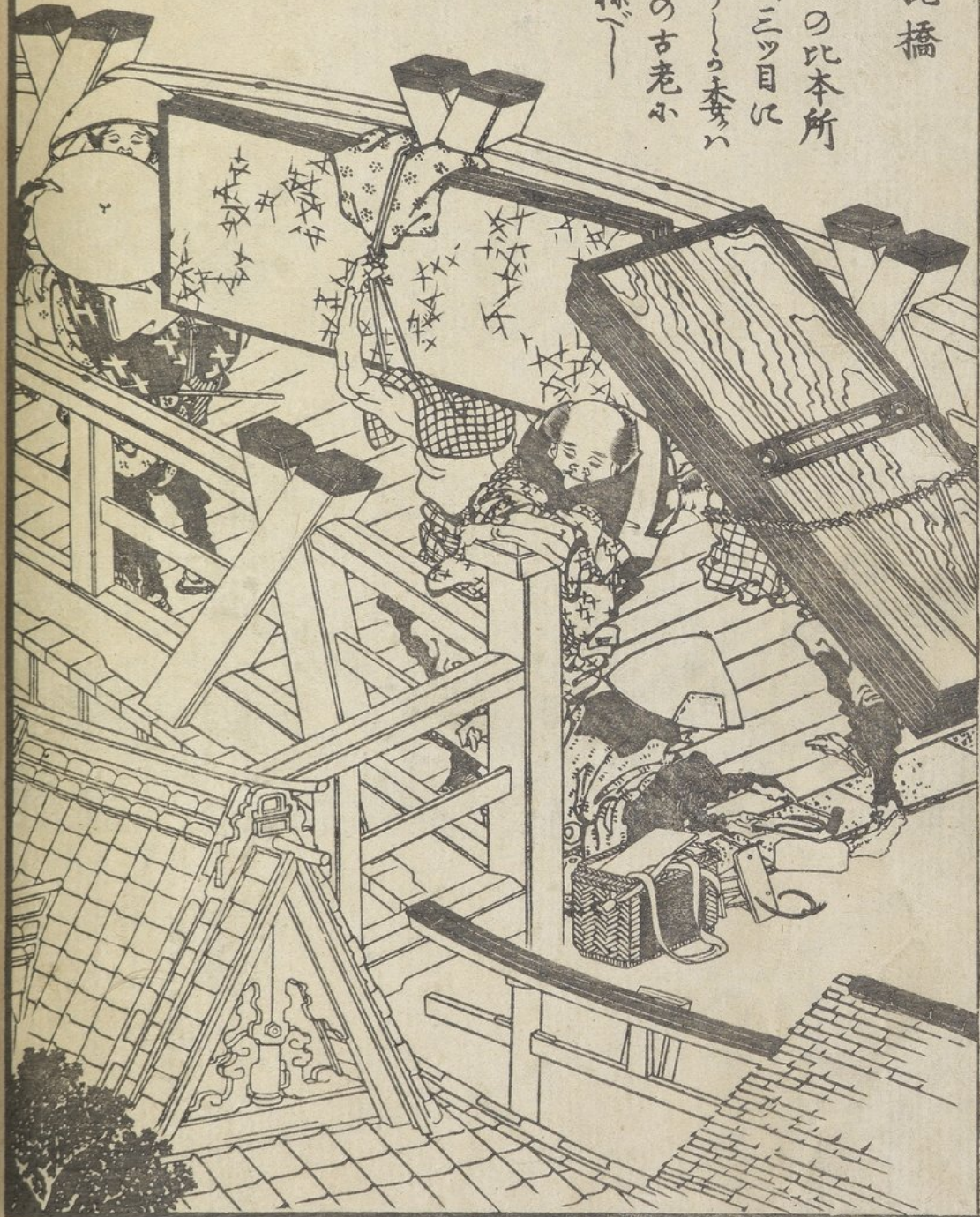
Composition et technique

Ses œuvres se caractérisent par l'emploi de la perspective, très peu utilisée au Japon à cette époque. Hokusai utilise du bleu de Prusse (par exemple dans *La Grande Vague de Kanagawa* (1831), un pigment importé de Hollande. À l'aide d'uniquement une règle et un compas, il compose ses œuvres et dessine les formes de ses sujets.



無柁橋

天明の比本所
堅川ニツ目に
掛さうしうまの
其地の古老の
多つ様



Little Nemo in Slumberland 1905

Winsor McCay

Contexte

Considéré comme un précurseur de la bande dessinée moderne et pionnier du cinéma d'animation, Winsor McCay (1867-1871) crée Little Nemo en 1905.

Influences

Ses œuvres influencent de nombreux dessinateurs comme Moebius et Hayao Miyazaki, mais également le monde du cinéma d'animation (Walt Disney et Osamu Tezuka). La prolifération de gratte-ciels après le Grand incendie de Chicago en 1871 et l'exposition universelle de 1893 vont grandement l'inspirer.

Type d'architecture

L'architecture de la ville joue ici réellement un rôle autant bien graphique que narratif et utopique. L'inspiration issue de gratte-ciels de Chicago et New York est manifeste. La ville est donc un protagoniste à part entière de l'univers imaginé par McCay, qui est poussé à son paroxysme. L'architecture y est représentée à travers des perspectives originales.

Composition et technique

Winsor McCay intègre des phylactères* dans les cases et abandonne ainsi la mise en page classique du comic strip*. Les cases sont de dimensions variables, dynamisant la planche. Les planches se terminent toujours par une case qui représente une même chute, où Little Nemo tombe de son lit et se réveille. L'emploi de couleurs vives permet de mettre en évidence l'architecture vertigineuse et imaginaire.

Metropolis 1949

Osamu Tezuka

Contexte

Osamu Tezuka (1928-1989) est considéré comme le père du manga moderne. Sa production prolifique (plus de 170'000 pages dessinées au cours de sa carrière) et l'introduction d'éléments innovateurs dans ses planches, lui confèrent le titre de « Dieu du manga ».

Influences

L'influence directe des dessins animés de Walt Disney apparaît dans la composition dynamique et le style graphique (rond et enfantin) de Tezuka. C'est à partir d'une photo du fameux film *Metropolis* (1927) de Fritz Lang, que Tezuka aurait eu l'idée de créer son manga du même nom. Pendant longtemps, les mangakas reprennent le style de dessin de Tezuka, tel une charte graphique. Son influence agit encore aujourd'hui sur la génération actuelle de mangakas.

Type d'architecture

La métropole et les gratte-ciels sont représentés aussi bien dans le titre *Metropolis* et en couverture que sur les planches (voir pages suivantes). Bien que l'architecture soit illustrée de manière simplifiée et monotone, il est évident qu'elle fait partie intégrante au récit, occupant souvent des cases entières. L'architecture fantasmée insinue ainsi une métropole future.

Composition et technique

À l'exception de la couverture, l'emploi du noir et blanc (de rigueur en raison des restrictions budgétaires après la Seconde Guerre Mondiale) permet de contraster le fond (le ciel) et les détails (les fenêtres) avec les buildings.

Amazing Archigram 4 : Zoom ! 1964

Archigram

Contexte

Le collectif d'architectes britanniques Archigram donne son nom à leur revue d'architecture avant-gardiste, dont huit numéros sortiront entre 1961 et 1968.

Influences

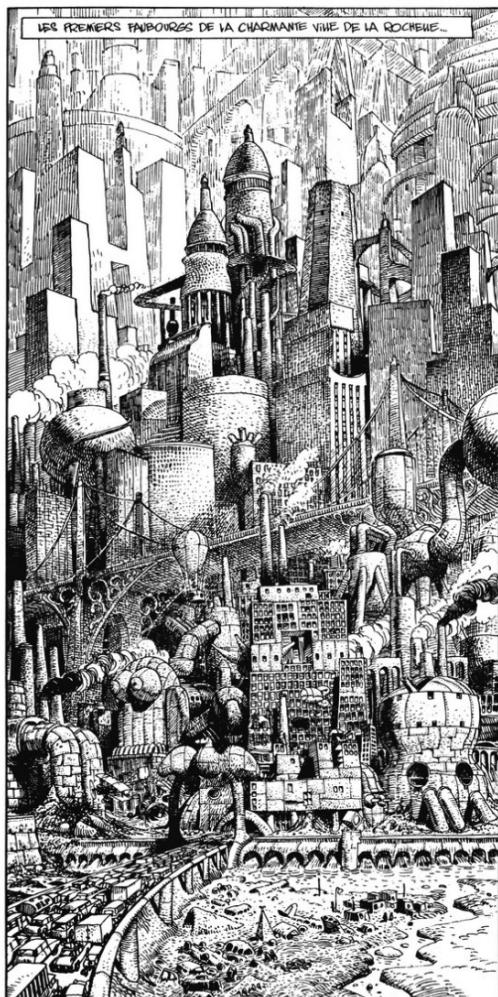
Dans les années 1960-1970, Archigram cherche à renouveler l'architecture et l'urbanisme en s'inspirant des utopies urbaines. Pour le quatrième numéro de leur revue, ils reprennent les codes esthétiques et graphiques des comics*. La couverture s'inspire de celle de *Mystery in Space* #86 (DC Comics, septembre 1963).

Type d'architecture

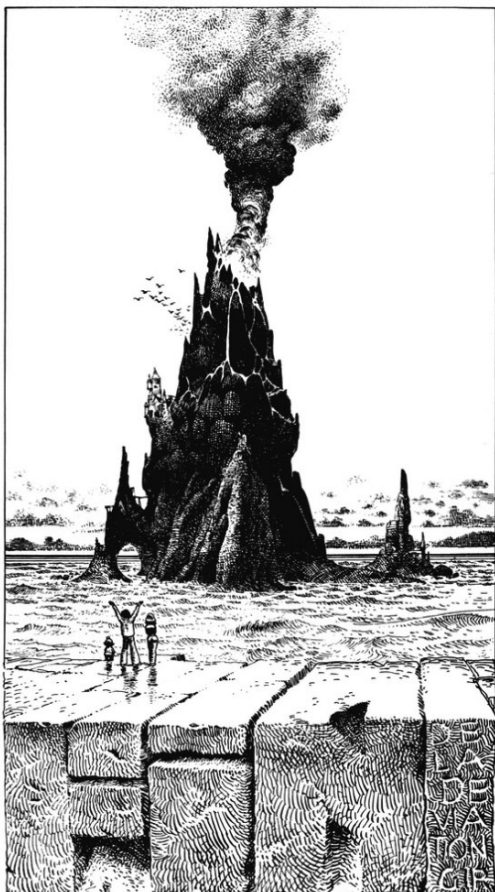
Archigram exploite les potentiels esthétiques de la BD pour véhiculer leurs idées utopiques. Ils s'appuient sur la relation graphique de certains projets de Frei Otto et Buckminster Fuller avec les images que l'on pouvait voir dans les bandes dessinées de l'époque. En outre, ils mettent en lumière les relations entre la science-fiction*, l'exploration spatiale et divers projets de science et d'ingénierie. L'architecture qui y est représentée est ainsi utopique et futuriste.

Composition et technique

Ce quatrième numéro *Zoom !* se présente comme une BD et met en application les codes visuels des comics* : des couleurs vives, des bulles de dialogue, des commentaires en onomatopées, des emprunts à la culture pop ou encore des collages d'objets quotidiens, issus de catalogues de vente.



...PUIS, C'EST L'ATTENTE FÉBRILE... BIENÔT, LE PAC NOUS EMPORTERA VERS L'ÎLE DE RÉ OÙ SE PROFITE SÉRÈNE, DANS LE LOINTAIN... L'ÎLE DE RÉ OÙ, MATIN, MIDI ET SOIR, NOUS AURONS PASSER DE BONNES VACANCES ET VIVRE DE NOUVELLES AVENTURES, MAIS COMME DISAIT SI BIEN KIPING "C'EST UNE AUTRE HISTOIRE EN BANDES DÉSSINÉES".



Arzach 1975 - 1976

Mœbius

Contexte

Jean Giraud (1938-2012), connu sous le pseudonyme de Mœbius, est l'un des dessinateurs majeurs de la BD du 20^e siècle. Il démontre avec l'une de ses œuvres majeures, *Arzach*, une nouvelle manière de dessiner la BD, c'est-à-dire par des récits courts et par un degré de graphisme et de forme innovants.

Influences

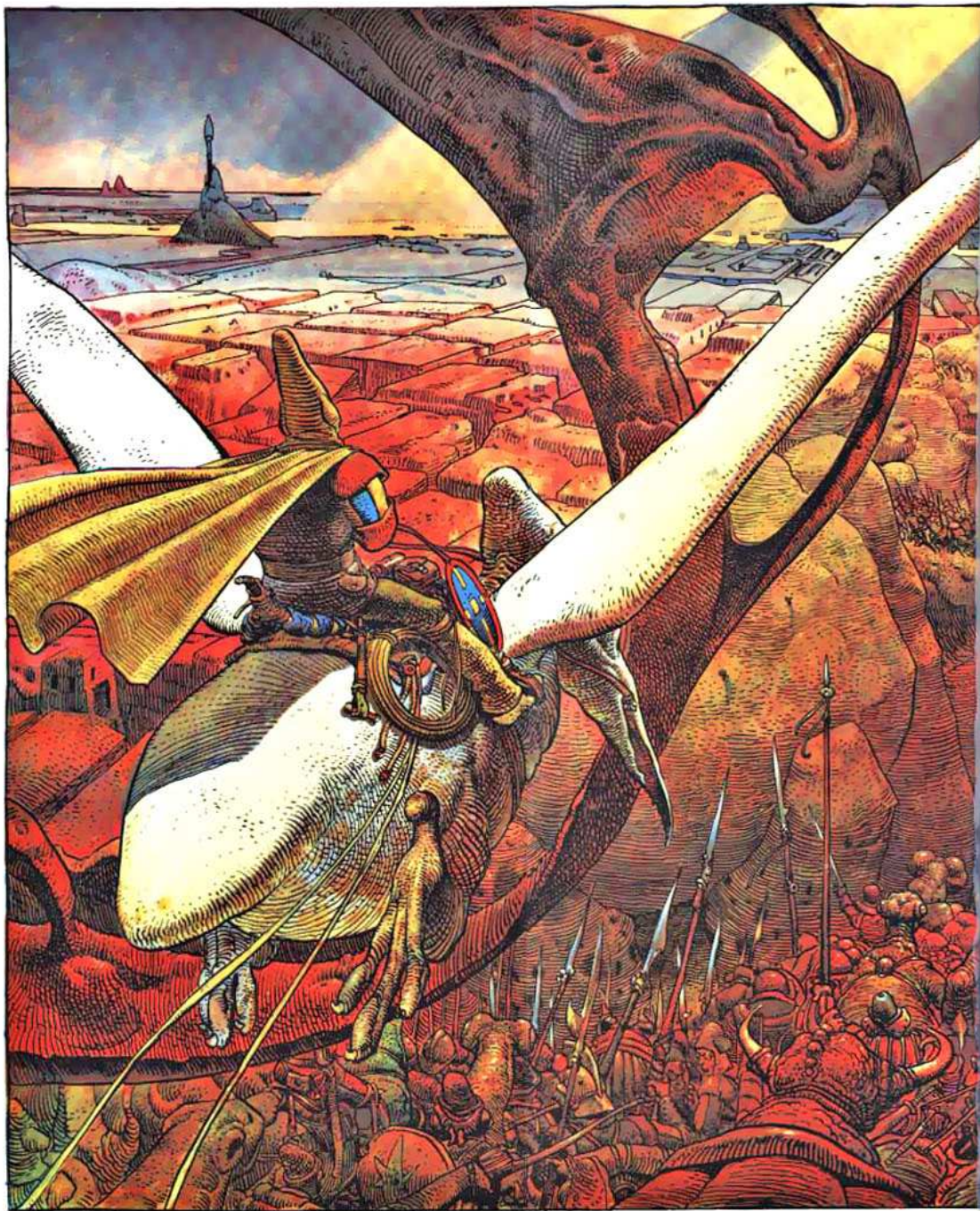
Arzach et *L'Incal* lui valent une reconnaissance internationale, ses œuvres influencent toute une génération d'artistes, dont nombreux auteurs japonais (Hayao Miyazaki, Katsuhiro Ôtomo, Tsutomu Nihei et Jirô Taniguchi).

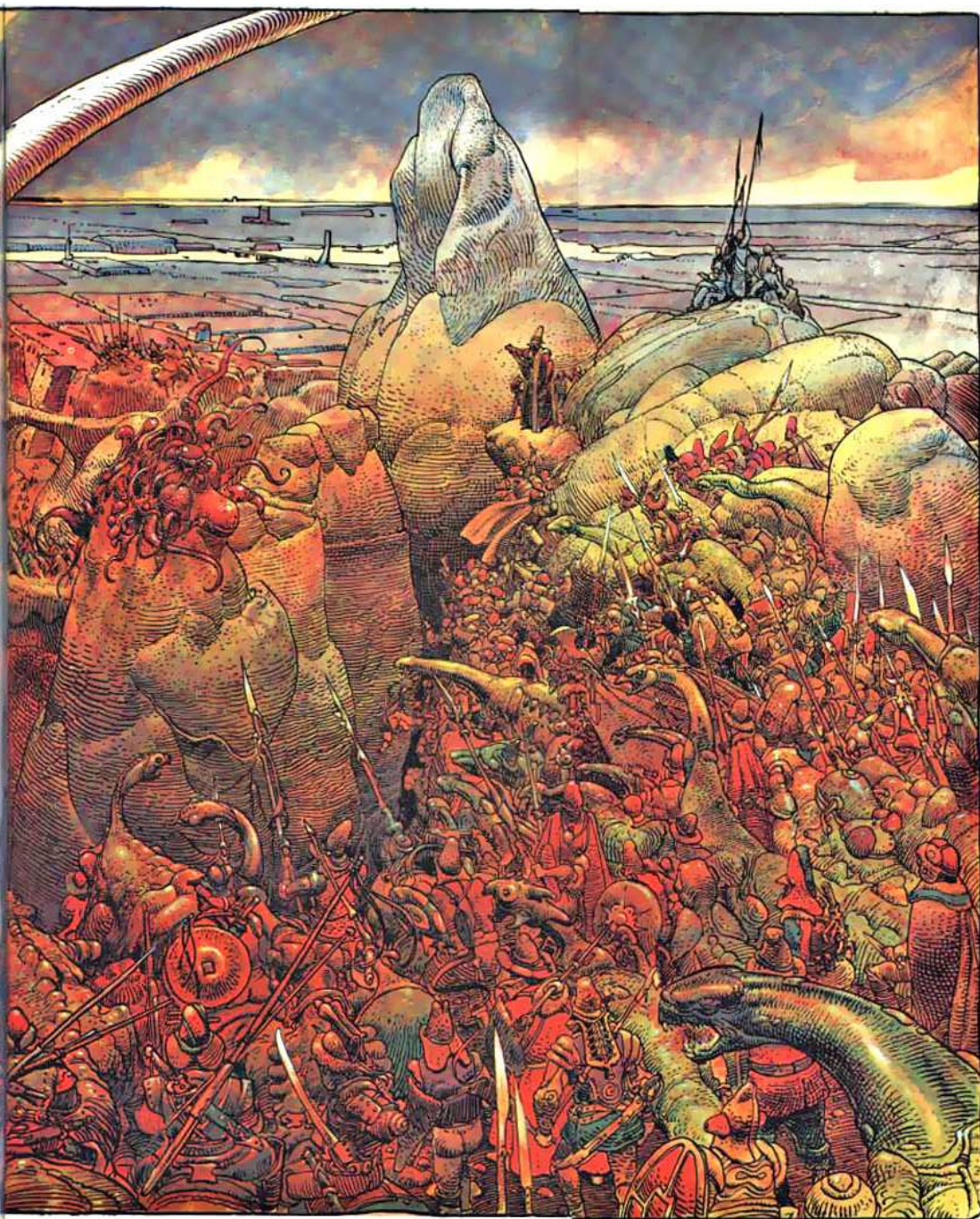
Type d'architecture

Les paysages poétiques et les quelques représentations architecturales, imaginées à partir de la Rochelle et l'île de Ré (ci-contre), s'insèrent dans un univers fantasmé de science-fiction*. Les « faubourgs » sont illustrés par un enchevêtrement d'immeubles et de ponts géométriques.

Composition et technique

L'album commence par un prologue dessiné en noir et blanc, « La déviation » (voir ci-contre). Pour le reste, *Arzach* est une bande dessinée muette, dans laquelle les courtes histoires emploient des couleurs vives et des séquences dynamiques. Mœbius alterne les angles de vue, néanmoins la contre-plongée représente la plupart de ses illustrations de paysages aériens.





Sayonara Nippon 1977

Katsuhiro Ōtomo

Contexte

Sayonara Nippon est le premier manga d'envergure de Katsuhiro Ōtomo (1954-). Les aventures d'un jeune karatéka japonais à New York y sont racontées. Ainsi, l'adaptation d'un Japonais aux États-Unis et la confrontation des cultures y sont traitées.

Influences

Après avoir visité New York lors d'un voyage en 1977, Ōtomo décide à son retour au Japon de créer *Sayonara Nippon*. En outre, les influences occidentales comme les films hollywoodiens ont grandement inspiré Katsuhiro Ōtomo. Ces influences sont perçues dans son approche cinématographique, reflétée par un graphisme dynamique de ses dessins.

Type d'architecture

Ōtomo s'intéresse déjà aux visions urbaines, comme il le démontre à travers sa représentation de New York. La ville y est représentée fidèlement par les places touristiques comme Times Square et les quartiers périphériques (Bronx ou Harlem), où se déroule principalement l'histoire. Pour la couverture de *Sayonara Nippon* (voir pages suivantes), Ōtomo dessine haut en couleur une vue aérienne de Manhattan, surplombée par une baleine.

Composition et technique

Le style graphique et visuel se démarque déjà dans ce manga, ainsi que son sens du détail architectural. Il atteindra son apogée dans ses œuvres suivantes, notamment dans *Dômu* et *Akira*.

Dômu : rêves d'enfant 1980 - 1981

Katsuhiro Ôtomo

Contexte

Dans les années 1980, le mangaka Katsuhiro Ôtomo vit dans un quartier récemment aménagé en périphérie de Tokyo, où des projets de grands ensembles de logements sociaux sont construits durant cette période au Japon. D'une certaine manière, son manga *Dômu* dénonce la précarité des conditions de vie urbaines à cette époque.

Influences

Katsuhiro Ôtomo s'inspire d'un fait divers mystérieux autour de la cité HLM Takashimadaira. Inaugurée en 1972, une vague de suicides inexplicables (plus de 150) s'y est déroulée. Le mangaka prend alors ce fait étrange comme base de la narration de *Dômu* et le mélange au genre science-fiction*, dont il est passionné. Cinéphile, Ôtomo est fortement inspiré par le cinéma occidental, où ses planches de dessins se rapprochent à celui d'un storyboard*. *Dômu* pose les fondements de son œuvre majeure, *Akira* (voir p. 141).

Type d'architecture

L'architecture des barres d'habitation est largement représentée, occupant souvent l'espace des cases, la page entière ou la double planche. Elle y joue alors un rôle narratif central, comme élément d'ancrage réel, parmi les personnages aux pouvoirs surnaturels du récit fantastique de *Dômu*.

Composition et technique

La monotonie et la monumentalité des barres sont visuellement bien illustrées grâce à un contraste de noir et blanc. La profondeur et l'intensité graphique sont exaltées par la narration obscure.



AKIRA 1982 - 1990

Katsuhiro Ōtomo

Contexte

Katsuhiro Ōtomo connaît une notoriété internationale suite à la sortie de son chef-d'œuvre *Akira*. L'adaptation du manga en film d'animation rencontre également un énorme succès mondial. Dès 1990, le manga et le film participent à l'éclosion de la culture des mangas en Occident, notamment dans les pays francophones.

Influences

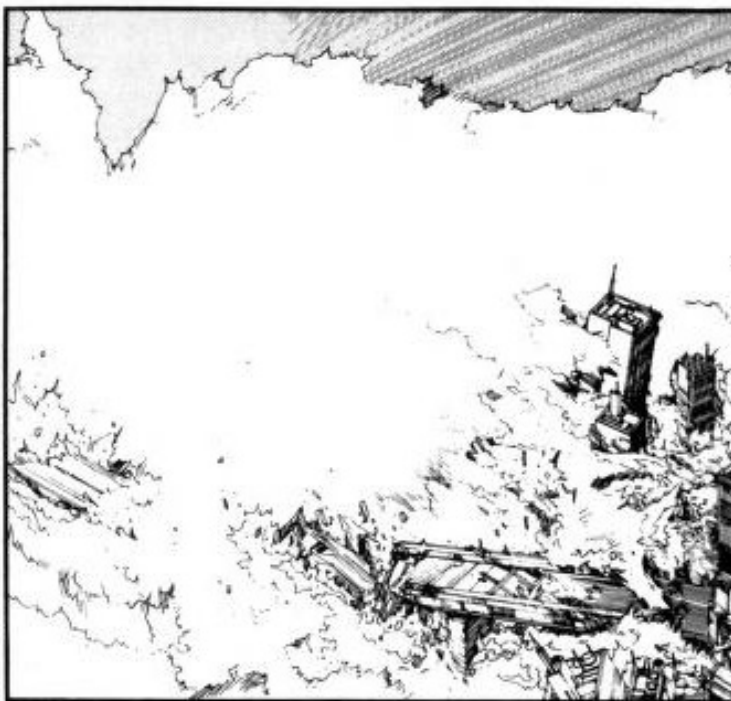
L'influence de *Arzach* et *L'Incal* de Moëbius se manifeste dans les planches du manga *Akira*. Bien que Osamu Tezuka l'ait grandement influencé, Katsuhiro Ōtomo s'en détache et introduit au manga des nouveaux codes narratifs et graphiques, de par ses illustrations réalistes. Il va alors, à son tour, influencer les artistes de son époque et les générations futures.

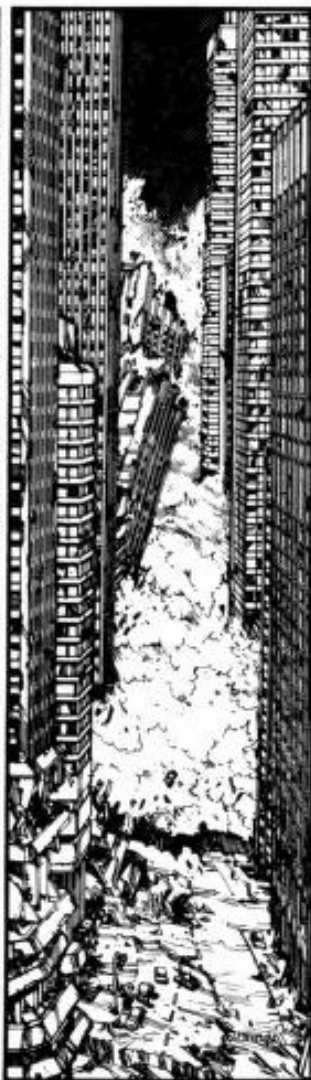
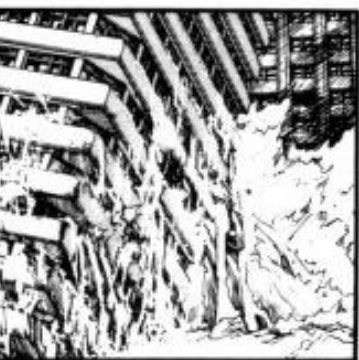
Type d'architecture

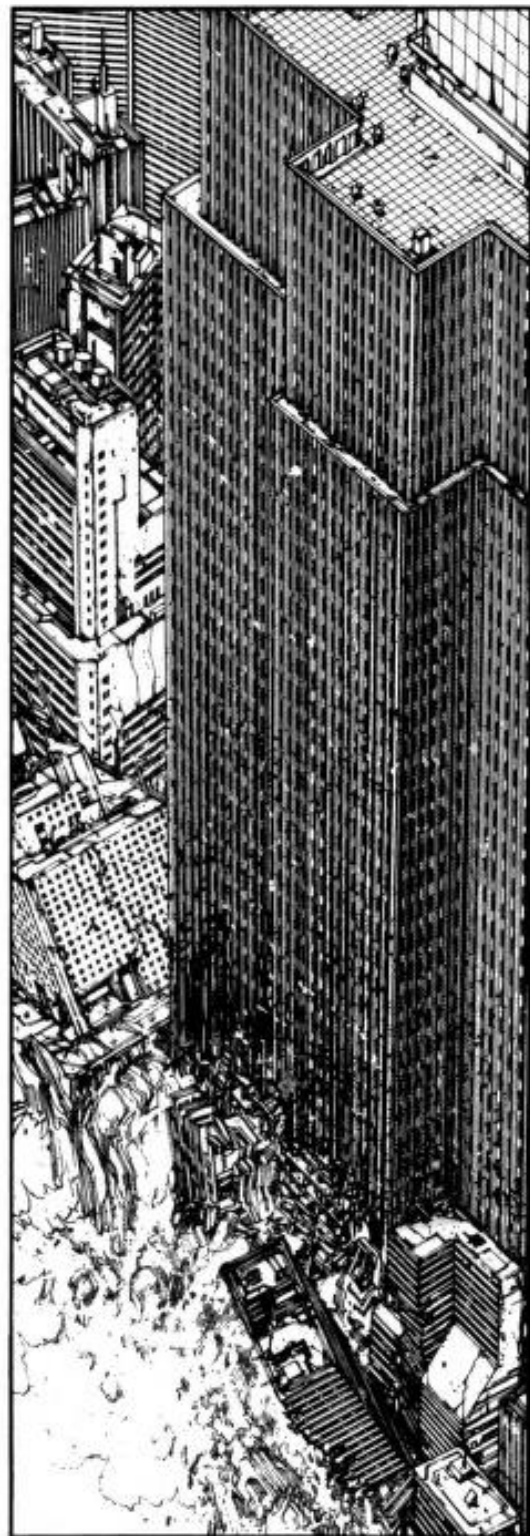
La mégapole, à l'allure futuriste, se démarque par sa représentation réaliste, caractérisée par une fascination urbaine autour des gratte-ciels. Les mégastructures, qui renvoient au mouvement japonais du Métabolisme, ont un caractère dystopique. En effet, ils symbolisent l'oppression et accentuent la ségrégation urbaine et sociale. La destruction de Neo-Tokyo et ses gratte-ciels est ainsi symbolique : elle reflète la mémoire collective de la société japonaise, au sujet des catastrophes naturelles et humaines.

Composition et technique

La destruction y est exaltée par le réalisme, le sens des détails et la profondeur du graphisme. Ōtomo exploite tous les points du vue, comme un storyboard* : plongée, contre-plongée, gros plans, vue aérienne et perspective. La série s'étend à plus de 2200 planches.









Silver Surfer : Parabole 1988

Mœbius et Stan Lee

Contexte

En 1988, Jean Giraud (1938-2012), alias Mœbius, part vivre à Los Angeles. Là-bas, il collabore avec le scénariste Stan Lee (1922-2018) (*Les 4 Fantastiques*, *Spider-Man*), avec qui il dessine *Silver Surfer : Parabole*, un comics* de super-héros.

Influences

Mœbius met en image le scénario de Stan Lee en s'inspirant des dessins de *Vuzz*, une série créée par Philippe Druillet. Par la suite, *Silver Surfer* influence d'autres illustres dessinateurs de comics* comme Jim Lee (*X-Men*) et Mike Mignola (*Hellboy*).

Type d'architecture

Le paysage urbain prend inspiration des métropoles américaines, comme New York. L'emploi de couleurs distinctes permet de mettre en valeur l'architecture, en teinte bleue, contrastée avec les éléments urbains et les personnages en jaune. Le personnage géant, prénommé Galactus, est quant à lui illustré ci-contre en rose. Comme dans la plupart des comics* de super-héros, la ville est en proie à la destruction et au chaos urbain.

Composition et technique

Mœbius s'éloignent des standards habituels des comics* : des cases moins nombreuses, des couleurs pastels et un style controversé de lettrage.

Sailor Moon 1991 - 1997

Naoko Takeuchi

Contexte

Malgré un scénario répétitif, *Sailor Moon* est un manga à succès à travers le monde. La série, créée par Naoko Takeuchi (1967-), est devenue une franchise de médias japonaise (adaptations animées, films, produits dérivés, ...).

Influences

Le manga *Sailor Moon* contribue au renouveau du genre magical girl* qui se caractérisent par des héroïnes possédant des pouvoirs magiques. Ce genre a beaucoup influencé les créateurs européens de BD (*W.I.T.C.H*) et de dessins animés (*Winx Club*), autant par le style visuel que par les thèmes abordés.

Type d'architecture

L'histoire se déroule dans l'arrondissement de Minato-ku à Tokyo, où se situe l'emblématique Tokyo Tower. Ce quartier était celui de son université, ce qui l'a influencé lors de l'écriture de ce manga. La tour de Tokyo est ainsi souvent représentée, telle une fascination, par la mangaka dans *Sailor Moon*. Hormis cette architecture symbolique, les quartiers périurbains, dans lesquels la narration se développe, et les maisons familiales sont largement illustrés.

Composition et technique

Le genre magical girl* appartient à la catégorie *shōjo*, destinée principalement à un public féminin. Chaque catégorie se différencie par des codes visuels et narratifs spécifiques. Ainsi, *Sailor Moon* ne fait pas exception : les personnages sont représentés avec des grands yeux, afin de mieux transcrire leurs émotions et sentiments ; des cœurs, des étoiles et des pétales de fleurs sont fréquemment utilisés pour agrémenter les planches.

Amer Béton 1993 - 1994

Taiyō Matsumoto

Contexte

Taiyō Matsumoto (1967-) est connu pour son style unique et particulier. En 1993, il publie *Amer Béton*, qui raconte l'histoire de deux enfants de rue, Kuro et Shiro.

Influences

Matsumoto découvre les mangas à travers les œuvres de Katsuhiro Ōtomo, notamment *Dômu*. Lors d'un premier voyage en Europe pour suivre le Paris-Dakar en tant que dessinateur, il est influencé par Enki Bilal et Mœbius. Suite à ça, il décide de mélanger le style de la BD européenne et japonaise, ce qui va définir son style graphique qui lui est propre.

Type d'architecture

La représentation de la ville, symboliquement nommée Takara-machi (litt. « Trésor-ville »), s'éloigne des canons qui idéalisent la ville dans le manga. Matsumoto la dessine dans un excès de réalisme, dépeignant un portrait de la société et de la métropole actuelles.

Composition et technique

Les illustrations sont d'une certaine simplicité, en noir et blanc, sans nuances de noir. Le style unique de l'auteur est très éloigné du langage graphique habituel et codifié du manga, ce qui fait de cette œuvre l'une des plus controversées au Japon. Le style de dessin se rapproche effectivement à celui de la BD européenne, par la composition de la planche et les dimensions des cases.

Dragon Head 1995 - 2000

Minetarō Mochizuki

Contexte

Minetarō Mochizuki (1964-) présente dans *Dragon Head* un Tokyo post-apocalyptique, totalement ravagé par les forces de la nature : éruption volcanique du Mont Fuji, tsunamis et séismes ont complètement détruit la capitale nipponne. D'une certaine manière, le mangaka retranscrit la résilience du peuple japonais, face aux catastrophes naturelles et humaines subies au cours des décennies.

Influences

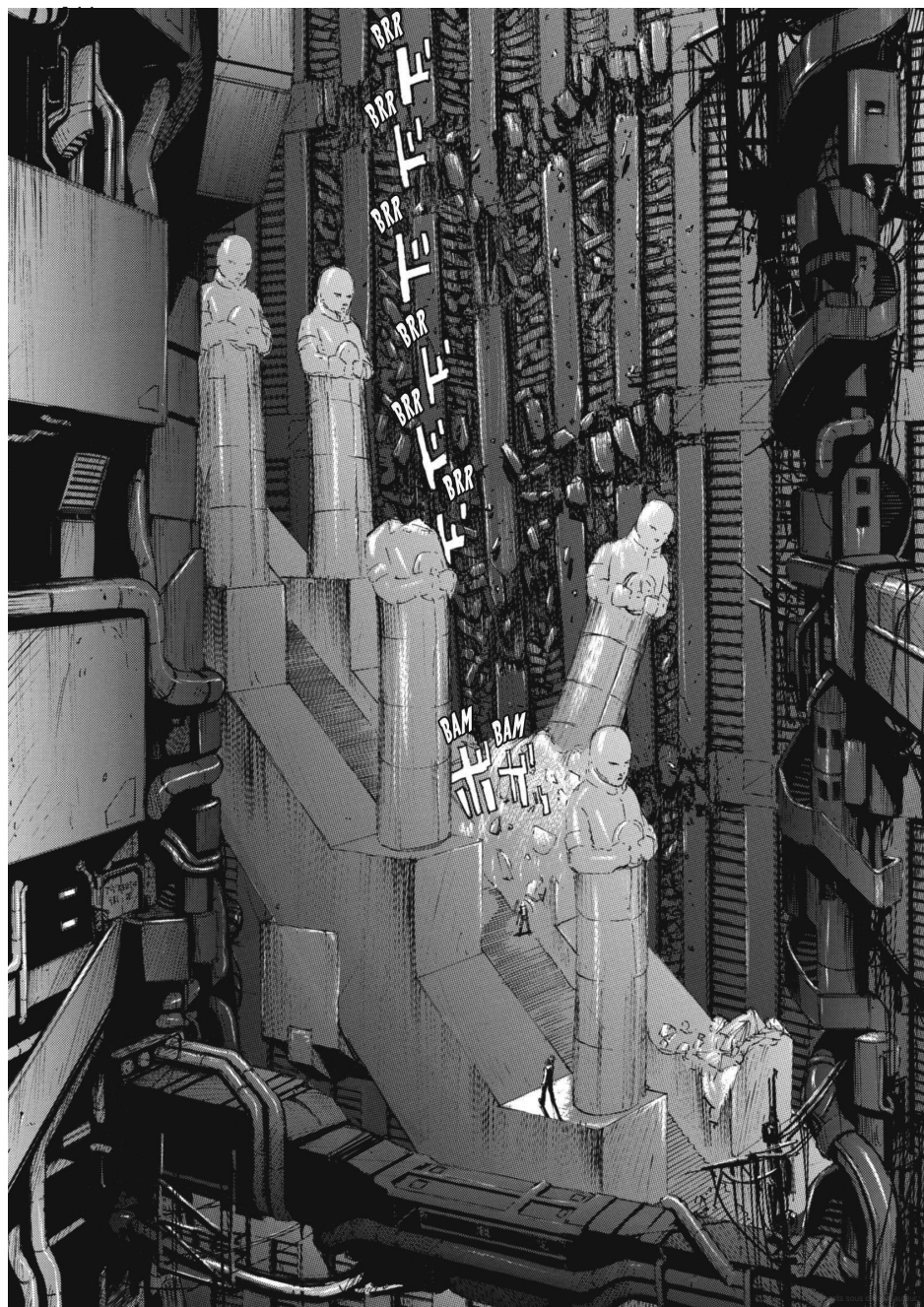
Mochizuki est influencé par les œuvres du mangaka Kazuo Umezu (1936-). Celui-ci est connu pour avoir inventé le terme de « manga d'horreur ». Publié la même année que le tremblement de terre de 1995 à Kobe, *Dragon Head* et l'écriture du manga ont été probablement influencé par cette terrible catastrophe.

Type d'architecture

Dans un paysage urbain totalement dévasté, seule la Tokyo Tower, symbole de la ville, est distinguable parmi les bâtiments détruits. Elle se tient encore debout, bien que totalement tordue. Fantasmée à outrance, la ville détruite fait ainsi partie intégrante à la narration.

Composition et technique

Le style graphique sombre et réaliste de Mochizuki rend réelle la possibilité d'une catastrophe similaire dans un futur proche. Son graphisme permet de faire ressentir aux lecteurs ce que les personnages éprouvent psychologiquement. Il exploite alors l'obscurité en tant qu'élément graphique et narratif, rendant ainsi la lecture immersive et oppressante.



BLAME! 1998 - 2003

Tsutomu Nihei

Contexte

Suite à des études d'architecture inachevées et à une courte période de travail dans le bâtiment et la construction, Tsutomu Nihei (1981-) décide de se réorienter en mangaka. Avant ses débuts à vingt ans, il déclare n'avoir jamais dessiné.

Influences

Sa formation d'architecte et ses expériences professionnelles ont une influence directe dans la création de ses univers. De nombreux travaux aussi bien japonais (Osamu Tezuka et Katsuhiro Ōtomo) qu'occidentaux (Mœbius, Enki Bilal, HR Giger) l'ont inspiré.

Type d'architecture

Le mangaka nous propose une nouvelle vision urbaine, en transformant les principes utopiques du mouvement du Métabolisme en une architecture futuriste et dystopique, mais également vertigineuse et infinie. Pour *BLAME!*, Nihei a alors imaginé un corps gigantesque autonome et malade, à l'intérieur duquel l'architecture y est centrale. La mégastructure – la ville – est à la fois une vaste ruine archaïque et nouvelle.

Composition et technique

Le style détaillé de Tsutomu Nihei se démarque par la noirceur de ses planches qui exalte, d'une certaine manière, l'environnement dystopique et l'immensité de la mégastructure. Ses dessins manifestent une similitude graphique avec *Les Prisons imaginaires* de Piranesi, bien que le mangaka affirme qu'il n'en a jamais entendu parlé.









20th Century Boys 2000 - 2006

Naoki Urasawa

Contexte

Naoki Urasawa (1960-) bénéficie d'une réputation internationale suite au succès rencontré par ses mangas *Monster* (1994-2001) et *20th Century Boys*. Il est considéré comme le maître incontesté du manga thriller*.

Influences

L'influence graphique de son modèle, Osamu Tezuka, y est observable à travers ses œuvres, notamment dans ses premiers mangas. *20th Century Boy* se caractérise par une inspiration autobiographique, où Urasawa y aborde sa passion pour la musique à travers le personnage principal. L'actualité de la fin du 20^e siècle va également inspirer la trame de l'histoire : la nostalgie des années 1960, le souvenir des attaques terroristes de la secte Aum¹ au Japon, l'excitation et la peur du passage au 21^e siècle.

Type d'architecture

L'architecture dessinée dans *20th Century Boy* se distingue par ses buildings, en contraste avec l'image de la ville périurbaine. Elle permet de rendre réel le contexte, dans un récit aux allures fantasmagoriques.

Composition et technique

Le style graphique de Urasawa est simple, toutefois il dessine de manière détaillée. L'allégorie de la menace « invisible », mais pourtant bien réelle, des catastrophes est illustrée sous une forme matérialisée (voir pages suivantes).

¹ Aum Shinrikyō (Vérité suprême d'Aum) est une secte qui a commis plusieurs actes criminels au Japon entre 1989 et 1995, dont le plus connu est l'attentat au gaz sarin en 1995 dans le métro de Tokyo.

Pluto 2003 - 2009**Naoki Urasawa x Osamu Tezuka****Contexte**

Pluto, dessiné par Naoki Urasawa, est un remake d'un arc narratif du manga *Astro, le petit robot* (1952) de Osamu Tezuka. Le mangaka Naoki Urasawa reprend alors plus de 180 pages du récit original, principalement destiné aux enfants, et l'adapte en une série adulte en huit tomes*. Par cette adaptation de cette œuvre de science-fiction*, Urasawa rend hommage à celui que l'on considère comme le « Dieu du manga ».

Influences

Naoki Urasawa, comme la majorité des mangakas de sa génération, est un grand admirateur de Tezuka. Suite à la lecture de ses mangas, dont *Astro, le petit robot*, Urasawa décide de devenir mangaka.

Type d'architecture

Le mangaka exploite radicalement l'image de la métropole en illustrant un paysage de tours futuristes. La ville y est caractérisée par les gratte-ciels, entrelacés par ses autoroutes aériennes ; certains sont couronnés par des villages. L'architecture de la ville est souvent représentée en première page de chapitre, contextualisant le récit afin d'immiscer le lecteur dans cet univers fantasmé.

Composition et technique

L'hommage rendu à Tezuka par Urasawa est également graphique. Il reproduit certaines scènes entières issues de *Astro Boy* dans un style plus moderne et réaliste. Ce style graphique est propre à Urasawa, et bien différent du style rond et enfantin de Tezuka.

Bonne nuit Punpun 2007 - 2013

Inio Asano

Contexte

Inio Asano (1980-) fait ses débuts en tant que mangaka en 2000. Il est connu pour ses histoires réalistes et axées sur les personnages, allant de la tranche de vie à l'horreur psychologique. *Bonne nuit Punpun* est œuvre réaliste, sombre et immorale. Les personnages subissent les aléas de la vie.

Influences

Les sujets de la société moderne japonaise et les relations sociales sont mis en exergue et sont reflétés dans les mangas de Inio Asano. Les réflexions autour de ces thèmes influencent ainsi l'écriture de ses mangas.

Type d'architecture

La représentation réaliste de l'architecture et le paysage périurbain nippon caractérise le style unique de Inio Asano. Loin des centres touristiques agités de Tokyo et ses gratte-ciels, il illustre alors les quartiers résidentiels, et parfois la campagne japonaise.

Composition et technique

Le mangaka est connu pour son caractère de graphisme réaliste de ses mangas. Il dessine ses planches et les décors d'après numérisation et d'après photographie, ainsi qu'à partir de modélisation tridimensionnelle. Il utilise alors des logiciels de modélisation qui permettent une plus grande liberté de composition et de points de vue. Les émotions des personnages sont également très bien retranscrites par la plume anticonformiste de Inio Asano.



La Théorie du grain de sable 2007-2008

Benoît Peeters et François Schuiten

Contexte

La Théorie du grain de sable fait partie de la série *Les Cités obscures*, réalisée par le scénariste Benoît Peeters (1956-) et le dessinateur François Schuiten (1956-). L'univers de cette série s'inscrit dans un monde parallèle au nôtre, bien qu'elle soit nourrie de références réelles, notamment sur le plan architectural.

Influences

François Schuiten est certainement influencé par son père, architecte de métier, qui explique son intérêt pour la représentation architecturales. Jules Vernes joue également une influence dans la construction imaginaire du décor et des récits pour *Les Cités obscures*.

Type d'architecture

Brüsel est l'une des villes les plus influentes des *Cités obscures*, elle se réfère à la capitale belge. *La Théorie du grain de sable* prend ainsi place dans la ville rêvée de Brüsel. Certains bâtiments existent à la fois dans le monde réel et dans le monde imaginé par Peeters et Schuiten. Par exemple, l'architecture de l'Art Nouveau du Belge Victor Horta y est représentée.

Composition et technique

La bande dessinée *La Théorie du grain de sable* se caractérise par un graphisme monochrome. La particularité de cette dernière est l'emploi d'une troisième couleur, un blanc pur pour caractériser les phénomènes mystérieux et surnaturels de l'histoire. En d'autres termes, le graphisme devient alors protagoniste de la narration, au-delà de son caractère illustratif.

4 AOÛT
2 H28







Boichi

HOTEL

Presented by

Boichi

Glenat

Hotel 2008

Boichi

Contexte

Boichi (1973-), de son vrai nom Mujik Park, est un mangaka sud-coréen. Il dessine d'abord dans son pays natal des *manhwas* (nom donné à la bande dessinée coréenne), avant de déménager au Japon en 2003 pour réaliser son rêve de devenir mangaka. Il commence à dessiner des mangas érotiques, appelés *hentai*, avant de publier des histoires plus centrées sur l'action et la science-fiction*. Entre 2006 et 2016, il crée son manga à succès, *Sun-Ken Rock*. Entre temps, il publie en 2008 un one shot*, intitulé *Hotel*, un recueil de huit histoires courtes de science-fiction*.

Influences

D'une certaine manière, *Hotel* exploite l'actualité des enjeux climatiques de notre époque (réchauffement climatique, montée des eaux, exploitation des énergies fossiles et nucléaires, ...).

Type d'architecture

À travers les différents récits, on y découvre à chaque fois un monde post-apocalyptique. Les métropoles sont alors représentées totalement ravagées, parfois engloutie par les eaux. Seuls les gratte-ciels se tiennent debout, comme un monument en ruine. Dans d'autres planches, il représente une métropole futuriste et un Mont Fuji complètement assiégé par la technologie.

Composition et technique

Sa richesse graphique réaliste et dynamique, ainsi que son sens de composition, caractérise un style propre à lui. Boichi exploite le manga digital et dessine couramment d'après photographie.

MetroBasel. Un Modèle de Région Métropolitaine Européenne 2009

Jacques Herzog, Pierre de Meuron et Manuel Herz

Contexte

MetroBasel est une publication sous forme de bande dessinée, créée par les architectes Jacques Herzog, Pierre de Meuron et Manuel Herz. Elle est réalisée en collaboration avec des étudiants de l'institut de recherche urbaine rattaché à l'École polytechnique fédérale de Zurich, ETHZ. Le studio présente son étude sur Bâle et sa région et révèle les potentiels urbains du centre-ville.

Influences

La bande dessinée est éditée en allemand, en français, en anglais et également en chinois, en prévision de l'Exposition universelle de Shanghai en 2010. Il a été un bestseller dans les librairies durant plusieurs semaines.

Type d'architecture

La ville de Bâle est le protagoniste de cette bande dessinée. On découvre alors la ville à travers le récit urbain qui ne se limite pas à une description de la situation actuelle de Bâle. En effet, la BD offre des possibilités, des visions et des conceptions qui pourraient changer et transformer la région. De nouveaux lieux aux potentiels architecturaux et urbains y sont alors projetés.

Composition et technique

La bande dessinée est structurée de manière thématique à travers les aventures des deux personnages, Patricia et Michel. La BD est donc utilisée comme un support pour présenter la recherche urbaine, par son aspect ludique et l'intégration d'une narration descriptive. Cette nouvelle représentation de l'architecture permet ainsi d'attirer un large public et d'être assimilée par tous. Les illustrations sont des photographies vectorisées.

Yes is More, An Archicomic on Architectural Evolution 2010 BIG Bjarke Ingels Group

Contexte

Le groupe BIG, créé et mené par l'architecte danois Bjarke Ingels, publie en 2010 le livre *Yes is More*. Celui-ci se présente sous la forme d'une bande dessinée dans laquelle se mélange, au fil des cases, des schémas conceptuels, des photos de sites, des projets réalisés et des maquettes.

Influences

Grâce à la transmission des savoirs et des idées, Ingels considère la BD comme une source d'innovation. Provocateur, il se définit comme un dessinateur de bande dessinée. Ingels est un fervent lecteur de comics* et de BD, notamment de Mœbius. Il est d'ailleurs fasciné par le personnage de Batman. La bande dessinée est éditée en anglais, en français et également en chinois.

Type d'architecture

Yes is More est revendiqué par BIG comme un manifeste culturel populaire, portant sur les évolutions architecturales. Les auteurs tentent alors de raconter l'histoire de chacune de leurs projets, ainsi que de proposer aux lecteurs l'expérience d'une visite de leur atelier, des chantiers ou encore des bâtiments.

Composition et technique

Les phylactères* sont ici utilisés comme texte explicatif et informatif. Les illustrations alternent entre différents supports : dessins, maquettes, images de rendus et photographies.

ONE PUNCH MAN 2012 - en cours

ONE et Yūsuke Murata

Contexte

One Punch Man, écrit et dessiné en 2009 par ONE, un auteur anonyme, est d'abord un manga en ligne diffusé sur le site personnel de l'auteur. La série devient rapidement populaire. Par la suite, ONE collabore avec le mangaka Yūsuke Murata, qui adapte *One Punch Man* en le redessinant. Le manga est ainsi publié dès 2012.

Influences

Le manga fait référence aux séries télévisées *sentai*, qui sont principalement destinées aux enfants et forment la base des séries de super-héros japonaises. Les monstres hybrides aux noms loufoques dessinés dans le manga s'inspirent alors du *sentai*, mais également des *kaijū**. Les supers-héros de comics*, comme *Avengers*, ont aussi leur influence sur l'écriture de *One Punch Man*, où des équipes nombreuses de héros sont supervisées par un gouvernement.

Type d'architecture

Dans *One Punch Man*, les villes sont nommées par une lettre de l'alphabet (par exemple, Ville F ou Ville W). La ville est omniprésente, elle est continuellement menacée par les catastrophes et par la destruction urbaine. L'architecture y joue alors un rôle autant bien visuel que narratif.

Composition et technique

Le style graphique de Yūsuke Murata se distingue par le dynamisme et le réalisme de ses illustrations. Certaines planches peuvent s'enchaîner comme un storyboard* dynamique ou être feuilletées rapidement comme un folioscope*.

LEXIQUE

Anime

Aussi orthographié *animé*, ce terme désigne une série ou film d'animation provenant du Japon. Habituellement, les mangas à succès connaissent une adaptation animée.

BD

Abréviation de bande dessinée.

Big One

Nom donné à un séisme dévastateur qui devrait se produire au Japon et en Californie. Il est prévu qu'il survienne dans les années ou décennies à venir.

Blockbuster

Terme anglais pour désigner généralement un film qui bénéficie un gros budget et une importante campagne publicitaire à sa sortie.

Comics

Terme anglais qui désigne les bandes dessinées américaines. Ce terme était utilisé aux États-Unis où les premières bandes dessinées étaient essentiellement comiques.

Comic strip

Bande dessinée américaine caractérisée par la disposition des cases, le plus souvent, horizontale.

Cyberpunk

Genre de la science-fiction, souvent apparenté à un futur proche et une société technologiquement avancée, ainsi qu'à la dystopie.

Folioscope

Aussi appelé flipbook, un folioscope est un ensemble de dessins ou de photographies qui représentent une scène en mouvement.

Grand Prix

Le Grand Prix est un prix de bande dessinée, il est remis au *Festival international de la BD d'Angoulême* à un auteur de bande dessinée pour l'ensemble de son œuvre. C'est le prix le plus prestigieux dans le monde francophone.

Kaijū

怪獣 – signifie *bête étrange* ou *bête mystérieuse*. Terme japonais pour désigner des créatures et des monstres géants, par exemple Godzilla.

Magical girl

Sous-genre de la catégorie *shōjo*, destinée principalement à un public féminin, qui se caractérise par des héroïnes possédant des pouvoirs magiques

Manga

漫画 – signifie *image dérisoire* ou *dessin non abouti*. Le mot est composé de *ga* 画, qui désigne la représentation graphique (*dessin, peinture* ou toute image dessinée comme l'estampe), et de *man* 漫, qui signifie *involontaire, divertissant* ou *sans but*. Le manga est un terme japonais qui désigne la bande dessinée japonaise.

Mangaka

Terme pour désigner un auteur de manga. Habituellement, le mangaka est le scénariste et le dessinateur du manga. Toutefois, certains séparent les deux et décident de collaborer avec un partenaire.

Mecha

Thème qui appartient au genre narratif de la science-fiction, mettant généralement en scène des robots géants de forme humanoïde.

Onomatopée

Mot graphique qui imite un son ou un bruitage. Les éditeurs francophones le laisse généralement tel quel (en japonais), ce qui apporte un certain graphisme fidèle à la version originelle.

One shot

Terme pour désigner une publication d'une histoire dans un seul volume, par opposition au format de série.

Otaku

Terme pour désigner une personne qui consacre tout son temps libre à une activité d'intérieur et/ou à une passion (mangas, animes, jeux vidéos, ...)

Phylactère

Désigne les bulles de texte. Emprunté à l'époque médiévale, le phylactère était le support de texte court à haute valeur religieuse sur les tableaux et vitraux médiévaux.

Science-fiction

Genre narratif, exploité dans la littérature, le cinéma et la bande dessinée.

Sensei

Terme japonais signifiant, selon l'usage, *maître* ou *professeur*. Il est alors utilisé pour s'adresser à un artiste reconnu, à un professeur, à un enseignant ou encore à un médecin.

Storyboard

Terme anglais pour désigner le montage de dessins réalisé avant le tournage, afin de visualiser les plans d'une séquence cinématographique.

Thriller

Terme pour désigner généralement un genre littéraire, utilisant le suspense ou la tension narrative, procurant ainsi des sensations fortes au lecteur.

Tome

Terme pour diviser un ouvrage en plusieurs parties qui se suivent.

Ukiyo-e

浮世絵 – signifie en japonais *image du monde flottant*, l'ukiyo-e est un mouvement artistique japonais de l'époque Edo (1603-1868). Caractérisées par des peintures narratives, les estampes sont gravées sur bois.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

Atallah, Marc, David Javet, Matthieu Pellet, and Maison D'ailleurs. *Pop Art, Mon Amour : L'art De Tadanori Yokoo Et Du Manga*. 2016. Print.

Canivet-Fovez, Chrysoline. *Le Manga : [une Synthèse De Référence Qui éclaire En Image L'origine, L'histoire Et L'influence De La Bande Dessinée Japonaise]*. 2014. Print. Eyrolles Pratique. Arts & Littérature.

Cluzel, Jean-Sébastien. *Hokusai : Le Vieux Fou D'architecture*. 2014. Print.

Guilbert, Xavier, and Cité Internationale De La Bande Dessinée Et De L'image. *Mangapolis : La Ville Contemporaine Japonaise Dans Le Manga : [exposition]*. 2012. Print.

Hug, Pierre-Alain. (2004): In: *Tracés*. - Ecublens. - Année 130(2004), No 11, P. 7-23 : Ill. Print.

Isozaki, Arata, *Japan-ness in Architecture*, 2006. Print. The MIT Press.

Javet, David, and Matthieu Pellet. *Les Mangas*. 2016. Print. Collections De La Maison D'Ailleurs 7.

Katsushika, Nakamura, Takaoka, Uragami, Nakamura, Hideki, Takaoka, Kazuya, and Uragami, Mitsuru. *Hokusai Manga*. 2011. Print.

Kawazoe, Noboru, *Metabolism 1960: The Proposals for New Urbanism*. 1960. Print.

Koolhaas, Rem, Hans-Ulrich Obrist, Kayoko Ota, James Westcott, and AMO. *Project Japan : Metabolism Talks...* 2011. Print.

Le Blanc, Michelle, Colin Odell, and Diane Ranville. *Akira*. 2018. Print. BFI : Les Classiques Du Cinéma 14.

Thévenet, Jean-Marc, and Cité De L'architecture Et Du Patrimoine. *Archi & BD : La Ville Dessinée : [exposition, Paris, Cité De L'architecture Et Du Patrimoine, 9 Juin-28 Novembre 2010]*. 2010. Print.

Mangas

Ōtomo, Katsuhiro, *Domu: A Child's Dream*, A Dark Horse Comics Collection (Ed.), 2001. Print.

Ōtomo, Katsuhiro, *Genga : Ōtomo Katsuhiro Original Pictures*. 2012. Print. PIE International

Nihei, Tsutomu, *BLAME!*, vol. 6, Glénat. 2015. Print.

Sitographie

Botoman, Ellie, *Mutations & Megastructure: Japanese Metabolism in Akira (1988)*, disponible à l'adresse : <https://www.intjournal.com/thinkpieces/mutations-and-megastructure> (Page consultée le 10 janvier 2021)

Oury, Antoine, *Le choc des titans : Stan Lee et Mœbius réunis par le Surfer d'Argent*, disponible à l'adresse : <https://actualitte.com/article/46899/edition/le-choc-des-titans-stan-lee-et-moebius-reunis-par-le-surfer-d-039-argent>

Fukushima, Katsuya, <http://ftarchitects.jp/en/booksen/> (Page consultée le 4 janvier 2021)

Nguyen, Delphine, *Le manga et le numérique*, disponible à l'adresse : <https://mondedulivre.hypotheses.org/8049> (Page consultée le 6 janvier 2021).

Guilbert, Xavier, Bi, Jessie, *Amer Béton de Matsumoto Taiyô*, disponible à l'adresse <https://www.du9.org/chronique/amer-beton/> (Page consultée le 10 janvier 2021).

Interviews

Bayon, Arthur, *Tsutomu Nihei et ses marionnettes martyres* [Interview], réalisée en janvier 2019, disponible à l'adresse : <https://www.lefigaro.fr/bd/blame-tsutomu-nihei-et-ses-marionnettes-martyres-20191016> (Page consultée le 29 décembre 2020).

CURBED, « Au Japon, la durée de vie moyenne d'une maison est de 25 ans », *Courrier international*, disponible à l'adresse : <https://www.courrierinternational.com/article/architecture-au-japon-la-duree-de-vie-moyenne-dune-maison-est-de-25-ans> (Page consultée le 28 décembre 2020).

Demay, Nicolas, *Interview Manga Tsutomu Nihei* [Interview], réalisée le 25 janvier 2019, disponible à l'adresse : <https://www.planetebd.com/interview/tsutomu-nihei/1274.html> (Page consultée le 29 décembre 2020).

Ferrand, Stéphane, *Animeland*, n°71, 2001, p. 70

Guilbert, Xavier, *Mochizuki Minetarô* [Interview], réalisée les 29 et 30 janvier 2016, disponible à l'adresse : <https://www.du9.org/entretien/mochizuki-minetarô/> (Page consultée le 1^{er} janvier 2021)

Médioni, Gilles, *Ôtomo : les maîtres de la BD qui l'ont influencé* [Interview], réalisée en janvier 2016, disponible à l'adresse : https://www.lexpress.fr/culture/livre/otomo-et-ses-bandes_820650.html (Page consultée le 1^{er} janvier 2021)

Soesanto, Léo, *Katsuhiro Ôtomo, le maître du manga couronné à Angoulême*, disponible à l'adresse : <https://www.lesinrocks.com/2015/01/30/livres/bd/katsuhiro-otomo-le-maitre-du-manga-couronne-angouleme/> (Page consultée le 10 janvier 2021)

Vidéos

Akira 2019, *Interview with Akira creator Katsuhiro Otomo (1/4)* [Vidéo], disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=nIZZoHF8VmQ> (Vidéo visualisée le 2 janvier 2021).

ALT 236, *MYTHOLOGICS #5 : BLAME!* [Vidéo], YouTube, 2018, disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=HiKr0-vZSIM> (Vidéo visualisée le 29 décembre 2020).

Unreal Engine, *Manga Artist Inio Asano Uses Real-Time Tools | Spotlight | Unreal Engine* [Vidéo], disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=UuX6ldtafc> (Vidéo visualisée le 27 décembre 2020).

CRÉDITS

Agustín Ferrer Casas

94 (en bas)

Arata Isozaki

38, 40-41

Archigram

122, 124-125

Awazu Kiyoshi

34

Bjarke Ingels Group

202, 204-205

Boichi

54, 190, 192-195

Casterman

96 (en bas), 186, 188-189

Collection Maison d'Ailleurs

20

Dark Horse Comics

11, 18, 72 (en bas), 116, 118-121, 134, 136-139

Dick Thomas Johnson

90

Éditions Pika

22

ETH Studio Basel

196, 198-201

Eiji Ôtsuka Office, Sho-U Tajima

22

FT Architects

96 (en haut)

Futabasha Publishers Ltd.

28, 130, 132-134, 136-139

Glénat

42, 44, 46, 48, 54, 64, 66 (en bas), 68-69, 70 (en bas), 74-76, 84, 140, 142-145, 190

Hertz-Kehr & Associés

92

Hokusai

12, 110, 112-113

Humanoids, Inc. Los Angeles.

126, 128-129

Inio Asano

30, 50, 52, 180, 182-185

Isan manga

16

Jirô Taniguchi

96 (en bas)

Kana

30, 50, 52, 62, 102

Kôdansha Ltd.

première de couverture, 16, 18, 42, 44, 46, 48, 54, 56, 62, 64, 66 (en bas), 68-69, 70 (en bas), 72 (en bas), 74-76, 78-82, 84, 190, 192-195

Kodansha USA Publishing, LLC

148, 150-151, 158, 160-163

Kawasumi Architectural Photograph Office

66 (en haut)

Kenzō Tange

70 (en haut)

Kishō Kurokawa

72 (en haut)

Kurokawa

206, 208-211

Lucas Harari

94 (en haut)

Marvel Comics

146

MASH • ROOM Co., Ltd.

28, 42, 48, 60-62, 64, 66 (en bas), 68-69, 70 (en bas), 72, 74-76, 78-82, 84, 130, 132-134, 136-140, 142-145

Mæbius

126, 128-129, 146

Minetarō Mochizuki

56, 158, 160-163

Naoko Takeuchi

148, 150-151

Naoki Urasawa

24, 26, 170, 172-174, 176-179

ONE et Yūsuke Murata

206, 208-211

Panini

26, 170, 172-174

Rakuten Kitazawa

14

Rodolphe Töpffer

108

Shōgakukan Inc.

26, 30, 88, 50, 52, 88, 180, 182-185, 170, 172-174, 176-179

Taiyō Matsumoto

152, 154-157

Taschen

202, 204-205

Tezuka Productions

première de couverture, 16, 18, 88, 116, 118-119, 120-121

Tsugumi Ohba & Takeshi Obata

102

Tsutomu Nihei

44, 46, 164, 166-169

VIZ Media LLC.

24, 152, 154-157, 174, 176-179

Winsor McCay

114

Yasuhiro Ishimoto

36

À ma cousine Erin, pour sa relecture attentive et la pertinence de ses (nombreuses) annotations.

À Romain, pour sa patience, son soutien et son amour inconditionnel.

À Camille et Léonie, pour leur sincère amitié, et sans qui +++ n'existerait pas.

À mon adorable Kiwi, pour ses encouragements et ses câlins réconfortants.

