



**HAL**  
open science

# Architectural Comic : la bande dessinée comme outil de représentation d'ambiances architecturales et urbaines

Camille Laude

## ► To cite this version:

Camille Laude. Architectural Comic : la bande dessinée comme outil de représentation d'ambiances architecturales et urbaines. Architecture, aménagement de l'espace. 2015. dumas-01281068

**HAL Id: dumas-01281068**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01281068>**

Submitted on 5 Apr 2016

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

# Architectural Comic

La bande dessinée  
comme outil de représentation  
d'ambiances architecturales et urbaines

Camille LAUDE

Sous la direction de  
J.-M. BESLOU, C. DROZD, P. JOANNE et D. SIRET  
ENSA Nantes - 2015

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

*"The reading of a drawing or model is through the abstraction of a depersonalized viewpoint whereas a comic is experienced through the narrative. In the former, one is a viewer of the architectural drawing, and in the later,*

*a participant of the **Architectural Comic**."*

John MC MORROUGH in Jimenez LAI's *Citizens of No Place*, an architectural graphic novel. 2012.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Merci

à Pascal JOANNE, Jean-Marie BESLOU, Daniel SIRET et Céline DROZD pour l'encadrement de ce travail,

à Thomas pour tous ces moments d'échange autour de la bande dessinée,

à Anne pour ses corrections et annotations qui m'ont donné le sourire.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



## Sommaire

<b>Introduction</b>	9
<b>Première partie - La bande dessinée et l'architecte</b>	17
L'utopie et la prospective urbaine	17
L'analyse et la mise en récit d'un territoire	24
La communication de projet et la démocratisation du discours architectural	28
Le dessinateur de bande dessinée et l'architecte : des méthodes de travail similaires ?	36
<b>Deuxième partie - La représentation des ambiances : les potentialités de la bande dessinée</b>	41
La séquentialité et l'immersion du lecteur	42
Le vocabulaire iconique	47
La narrativité et la mise en fiction de l'espace	51
La personnification de l'espace	54
L'intime et la vision délibérément subjective de l'espace	58
<b>Troisième partie - Vers une transposition des codes de représentation de la bande dessinée dans la pratique de l'architecture</b>	67
Mise en pratique 1 : Prospective urbaine et mise en place d'un programme	67
Mise en pratique 2 : La culture du dessin de bande dessinée et la question du point de vue - Introduction au travail de Thomas Guoin	72
Mise en pratique 3 : L'émergence d'espaces sensibles par la narrativité de l'espace en bande dessinée - Thomas Guoin	73
Mise en pratique 4 : Les ambiances en bande dessinée comme préalable au projet architectural - Thomas Guoin	78
<b>Conclusion - La bande dessinée comme outil de représentation des ambiances</b>	83
<b>Annexe</b>	87
<b>Bibliographie</b>	93

## Introduction

En architecture comme en urbanisme, l'hégémonie de l'image sur les autres modes de représentation est incontestable. Même si, par exemple, beaucoup d'auteurs ont démontré et démontrent encore que villes et architectures se décrivent et s'écrivent -on pense aux *Villes invisibles*<sup>1</sup> d'Italo Calvino ou aux *Epuisements*<sup>2</sup> de George Perec-, la photographie, le photomontage, le plan ou la coupe restent les outils de prédilection de l'architecte et de l'urbaniste. Cette culture de la communication de projet existe déjà en école d'architecture, mais la mobilisation massive et récurrente de ces outils résulte-t-elle d'une facilité d'utilisation, d'un besoin de cohérence des pratiques ou d'une réelle efficacité ? Lorsqu'il s'agit de concevoir et de communiquer des ambiances architecturales et urbaines, rien n'est moins sûr.

*"L'architecture est devenue un art de l'image imprimée, fixée par l'œil pressé de l'appareil photographique. [...] Au lieu d'expérimenter notre présence dans le monde, nous le voyons de l'extérieur comme des spectateurs d'images projetées sur la rétine."*<sup>3</sup>

Selon PALLASMAA Juhani dans *Le regard des sens*, les architectures et les espaces urbains sont de plus en plus conçus comme des objets, des éléments que l'on donne à voir, mais pas à sentir ou à écouter. Il insiste sur la prédominance de la vision sur les autres sens en architecture. Mais comment concevoir et représenter un son, une odeur, une matérialité ou même une temporalité d'un espace ? Car aucun mode de représentation, aucune valeur mathématique ne peut répondre qualitativement à la définition des ambiances d'un espace. Aussi parce que l'appréhension des ambiances d'un lieu est une expérience propre à chacun, il est difficile d'imaginer qu'un mode de représentation, de mesure, commun à tout architecte, urbaniste ou habitant... soit approprié.

Les outils d'appréhension des ambiances existant aujourd'hui sont le plus souvent issus de deux approches méthodologiques différentes : l'une s'appuie sur des mesures physiques et mathématiques (traitement de données lumineuses, acoustiques, olfactives ... pour une approche numérique des ambiances) et l'autre sur la prise en compte de la dimension sensible (à travers l'expérience personnelle et la formalisation de sensations). C'est via ce dernier volet méthodologique que la recherche dans le domaine des ambiances devient vraiment pluridisciplinaire, en faisant appel à d'autres modes de représentation de l'espace.

*"Toute représentation peut être perçue comme insuffisante, et il en résulte une curiosité pour la réalité ainsi promise, voire, si la promesse nous touche, le désir de sa présence réelle. Quand le réalisme et la virtualité graphique dans une représentation de l'architecture deviennent trop présents, quand il n'y a plus la moindre ouverture où nous puissions pénétrer avec notre imagination et laisser naître les curiosités pour la réalité de l'objet représenté alors la représentation devient elle-même objet de notre attente"*<sup>4</sup> Peter ZUMTHOR

<sup>1</sup> CALVINO Italo. *Les villes invisibles*. Editions du Seuil : Paris. 1996.

<sup>2</sup> PEREC George. *Tentative d'épuisement d'un lieu parisien*. Christian Bourgois. 1982. 59pages.

<sup>3</sup> PALLASMAA Juhani. *Le regard des sens*. Paris : Editions du linteau. 2010. 99p.

<sup>4</sup> ZUMTHOR Peter. *Penser l'architecture*. Editions Birkhäuser, Basel. 2010. 111pages.

Comme le souligne E. T. Hall dans *La dimension cachée*<sup>5</sup>, la perception de l'espace pourrait être éclairée par l'art. En effet, l'art permet de retracer l'histoire de la perception mais il met aussi en valeur l'importance du regard de l'artiste dans sa relation avec les objets ou lieux qu'il représente. Dans *The painter's eye*<sup>6</sup>, M. Grosser met en avant la faculté de l'artiste de transmettre au spectateur sa perception grâce à des moyens d'expression qui lui sont propres.

Les premiers temps de réflexion autour d'un projet semblent être les moments où la méthode de travail de l'architecte est la plus proche de celle de l'artiste : il formalise ses intentions de projet, la volumétrie, les ambiances, les matérialités... Dans un langage ou sous une forme que lui seul peut comprendre. Ces premières images de projet constituent la phase la plus inventive, libérées de la complexité ultérieure du projet. Il s'agit des premières formalisations d'une idée qu'il faut par la suite préciser, détailler afin de la rendre intelligible et transmissible à une équipe de travail, c'est-à-dire passer à la représentation.<sup>7</sup>

*"Contrairement aux autres artistes, l'architecte, depuis très longtemps, depuis qu'il n'est plus maçon, ne construit plus de ses propres mains. Ce qui différencie fondamentalement la méthodologie architecturale de celle des champs disciplinaires, c'est l'instauration d'un long détour, d'une lente médiation, entre l'idée et la concrétisation. Le travail sur des supports intermédiaires, en suspension en-deçà et parfois même au-delà du fait construit, nécessite l'essentiel de son temps d'intervention."*<sup>8</sup> Bernard TSHUMI

L'objet de ce mémoire est de traiter la représentation des ambiances dans le processus de conception architecturale et urbaine. Partant de l'idée que les modes de représentation classiques en architecture présentent des limites, il semble nécessaire de s'appuyer sur des modes de représentation "intermédiaires", de convoquer des techniques qui ont fait leurs preuves, ou d'inventer, au bénéfice de cet enjeu qu'est la représentation des ambiances. Sans aucune volonté militante pour "l'artification"<sup>9</sup> de la bande dessinée, nous essaierons de comprendre en quoi ils s'agit pourtant d'un médium ou d'un genre graphique et littéraire qu'il semble important d'étudier au regard de cette question de la représentation des ambiances.

*"La ville fascine les auteurs de bande dessinée. Certains, comme François Schuiten, en font la source première de leur inspiration, la plupart l'utilisent comme un cadre, un décor, véhiculant à la fois leur perception de la ville contemporaine et leurs rêves de villes meilleures."*<sup>10</sup> François DE MAZIÈRES

<sup>5</sup> HALL Edward T. *La dimension cachée*. Paris : Editions du Seuil. 1966. 254p.

<sup>6</sup> GROSSER Maurice. *The painter's eye*. New American Library. 1956. 192p.

<sup>7</sup> JUNGAMANN Jean-Paul. *L'image en architecture, de la représentation et de son empreinte utopique*. Paris : Les éditions de La Vilette. 1996. 190p.

<sup>8</sup> TSHUMI Bernard. *Entretien avec Richard Scoffier*. in *Concevoir Les cahiers de la recherche architecturale* n°34, 1993. Editions Parenthèses. p. 192.

<sup>9</sup> HEINICH Nathalie et SHAPIRO Roberta et all. *De l'artification, Enquêtes sur le passage à l'art*. Editions de l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales : Paris. 2012. 333pages.

<sup>10</sup> THEVENET Jean-Marc et RAMBERT Francis. *Archi & BD, la ville dessinée*. Blou : Monografik Editions. 2010. 254p.

Certains font remonter les origines de la bande dessinée à Lascaux, aux fresques égyptiennes ou à la tapisserie de Bayeux<sup>11</sup>, mais pour la majorité des historiens et théoriciens, la bande dessinée est née avec la publication en 1833 de *Histoire de Monsieur Jabot*, littérature "en estampes" de Rodolphe Töpffer. La bande dessinée ne s'intéresse pas tout de suite à l'architecture et aux environnements urbains, les premiers questionnements s'opèrent plutôt autour des places de l'écrit et de l'image, de l'illusion du mouvement, de l'expressivité des personnages... On parle d'abord d'"illustrés" plutôt que de bandes dessinées : "le terme témoigne d'un défaut d'identité la rendant hésitante, en faisant, au pire, les béquilles du langage qu'accentue un public strictement circonscrit à l'enfance, au mieux, un petit théâtre de papier"<sup>12</sup>.

Winsor McCay est le premier à donner toute son importance au décor et notamment à la ville : dans *Little Nemo in Slumberland* paru en 1905 dans l'hebdomadaire *New York Herald*. Little Nemo est, dans ses rêves, amené à vagabonder dans des décors urbains. Winsor McCay vient de Chicago et vit à New York ; les villes l'inspirent et sont partie prenante des rêves de Little Nemo. La démesure, l'art nouveau, deviennent les contours du Slumberland, et des paysages que Little Nemo doit traverser pour atteindre ce "Royaume des rêves".

Au début du 20ème siècle la bande dessinée est cantonnée au style humoristique et satirique, elle paraît dans les journaux quotidiens ou hebdomadaires, grâce auxquels elle va rapidement occuper une très grande place dans la littérature enfantine et ce à l'échelle internationale. Puis, la ville et le décor prennent de plus en plus de place dans la case. La bande dessinée s'ouvre peu à peu à d'autres genres que l'humour. Son public s'élargit lui aussi. Elle emprunte à la littérature, au cinéma, et s'intéresse au futur : si jusqu'ici les espaces en arrière-plan étaient décors inspirés du réel, ils deviennent, dès les années 30, eux aussi fiction. De nouvelles formes d'environnements urbains et d'architectures s'inventent : "Les cités perdues et fantastiques se multiplient alors, attachant souvent à leur nom le suffixe «polis», qui leur offre suffisamment d'antiquité et de fondations mythiques pour s'élever toujours davantage."<sup>13</sup>

Les scénarios se développent donc dans des lieux connus ou inconnus, qu'ils soient dans le futur ou sur d'autres planètes. Le Comic est à son apogée, la ville est alors synonyme à la fois de démesure, d'insécurité et de technologie. Les super-héros protégeant les populations occupent une grande place dans le récit, ils ne sont pas seulement définis par leurs costumes mais aussi par l'environnement urbain dans lesquels ils évoluent. La série *The Spirit* de Will Eisner par exemple met particulièrement en avant le décor<sup>14</sup> : *Le Spirit* est un justicier masqué, détective en civil, luttant contre le crime et vivant à Central City. Will Eisner dépeint une ville sombre et exigüe. Ses principaux personnages vivent dans les bas-fonds de la ville : le labyrinthe de rues étroites jonchées de débris et mal éclairées participent à l'élaboration d'une ambiance de ville dangereuse et font du décor une des plus importantes clés de lecture de l'histoire. Notons que de ces villes imaginées par les dessinateurs de Comic est née une véritable "géographie" : les villes sont parfois même localisées et entièrement modélisées.

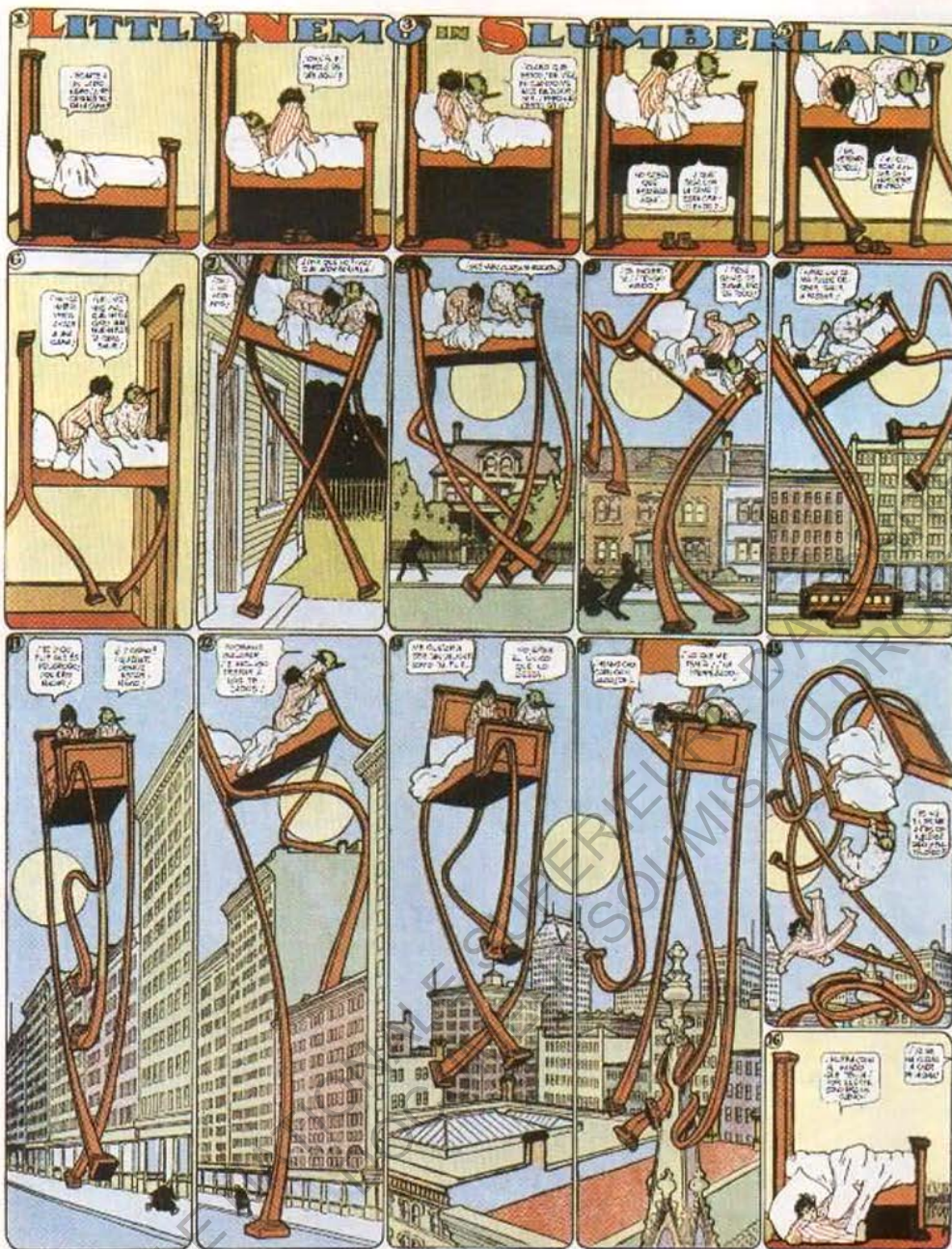
<sup>11</sup> Scott McCloud. *L'art invisible, comprendre la bande dessinée*. Editions Guy Delcourt. 2007. 221pages.

<sup>12</sup> BI Jessie. dossier "Architecture et bande dessinée" disponible sur le site "Du9, l'autre bande dessinée" à l'adresse : <http://www.du9.org/dossier/architecture-et-bande-dessinee/>

<sup>13</sup> *ibid.*

<sup>14</sup> LEFÈVRE Pascal. *Architecture dans le neuvième art*. Arnhem : NBM-Amstelland, 1996. 37pages

New York reste l'une des plus importantes figure urbaine pour le genre Comic. La densité et la démesure en font un support idéal pour l'aventure de Super-héros comme Spiderman, les Quatre Fantastiques...<sup>15</sup>



(a)  
Winsor  
McCay,  
"Little Nemo  
and the  
Walking Bed",  
publié le 26  
Juillet 1908.

<sup>15</sup> BI Jessie. dossier "Architecture et bande dessinée" disponible sur le site "Du9, l'autre bande dessinée" à l'adresse : <http://www.du9.org/dossier/architecture-et-bande-dessinee/>

*"Les personnages du National Periodical / DC, les superhéros imaginés par Stan Lee, sont ancrés dans la réalité. Stan Lee est persuadé que les adolescents s'identifieront aisément à des superhéros vivant dans leur ville, voire leur quartier. [...] la mégapole américaine est devenue le symbole même de la maison Marvel."<sup>16</sup>*

Dans la bande dessinée européenne aussi, l'architecture et la ville acquièrent au fur et à mesure une très grande importance. Au début des années 30, Hergé dessine de manière élémentaire les décors de Tintin, mais va progressivement chercher à s'approcher de la réalité, en empruntant à la technique documentaire.<sup>17</sup> Les années 60, marquées par l'engouement autour de l'exposition universelle de 1958 et la modernité de la vie quotidienne (habitat et design), sont très largement orientées vers l'utopie. Portée par le Pop Art, la bande dessinée occupe une place importante. C'est durant ces années que l'agence Archigram produira sa revue en bande dessinée. Dans les années 80 apparaîtra en Europe le style de "La Ligne Claire" en bande dessinée. Toujours dans les années 80, la ville prend une place telle qu'elle devient un personnage à part entière. Les bandes dessinées prennent non plus pour titre des noms de personnages mais de villes. L'exemple le plus remarquable de cette mouvance en Europe est la série des *Cités Obscures* de François Schuiten et Benoît Peeters.

Enfin, depuis les années 90, la bande dessinée se diversifie et s'ouvre à de nouveaux formats, la "grille" étant de moins en moins rigide. Mais au-delà de la forme, l'influence des nouveaux médias a aussi transformé le "fond" et les thèmes abordés par la bande dessinée. Peu à peu apparaissent de nouveaux styles de bandes dessinées : des documentaires, carnets de voyage par exemple, où le sensible, la vision subjective de l'artiste sur la ville et le bâti ont la part belle.

---

<sup>16</sup> **THEVENET Jean-Marc et RAMBERT Francis.** *Archi & BD, la ville dessinée.* Blou : Monografik Editions. 2010. 254p.

<sup>17</sup> **LEFÈVRE Pascal.** *Architecture dans le neuvième art.* Arnhem : NBM-Amstelland, 1996. 37pages





(b)  
Will Eisner,  
"The Spirit VS.  
Sam Slippery  
Eall", publié le  
30 Novembre  
1947.

**Finalemment**, le glissement de la bande dessinée vers le réel qui s'opère aujourd'hui est visible grâce à l'utilisation de ce mode d'expression dans les domaines du journalisme et de l'information. Le recours croissant à la bande dessinée présuppose une possible extension de son domaine d'importance : elle devient probablement un des outils les plus efficaces de communication et de compréhension de notre société, de notre environnement et de nos espaces vécus.<sup>18</sup>

*"Lors de grands rendez-vous artistiques ou culturels, la bande dessinée était régulièrement absente, considérée comme anecdotique ou réduite à un simple savoir-faire artisanal. Cette époque est révolue parce que son principe narratif fait référence, l'album de bande dessinée devient un élément de communication hors du champ même de la bande dessinée et enfin, le socle historique est installé avec un patrimoine existant (des auteurs, des courants graphiques...) et qui devient objet de référence."*<sup>19</sup>

Jean-Marc Thévenet

Les codes qui régissent la bande dessinée, permettent d'entraîner le lecteur dans différents univers, dans des espaces construits, réels ou imaginaires. Le découpage en vignettes par exemple permet d'ajouter une dimension évolutive aux espaces : le temps s'écoule, la vision évolue selon le mouvement, des sons nous parviennent... Contrairement à un film d'animation ou une image, nous ne sommes pas seulement spectateurs : la lecture, la mobilité du regard, l'attention que nous portons aux détails, nous entraînent dans l'histoire mais aussi dans les lieux dessinés.

Ainsi, trois questions se profilent au regard de ces observations : En quoi la bande dessinée peut-elle être utile à l'architecte ou à l'urbaniste ? Peut-elle être un outil pertinent pour la représentation des ambiances architecturales et urbaines ? Les codes de représentation des ambiances et des phénomènes urbains sensibles dans la bande dessinée peuvent-ils être transposables dans la pratique architecturale et plus particulièrement dans la conception de ces ambiances ?

Nous montrerons dans un premier temps comment la bande dessinée a été utilisée et est utilisée en architecture et en urbanisme, nous identifierons ensuite les différentes potentialités de la bande dessinée au regard de la représentation des ambiances. Enfin nous nous interrogerons sur la capacité de la bande dessinée à influencer la prise en compte des ambiances dans le projet architectural et/ou urbain. En étudiant des mises en pratique de la bande dessinée nous verrons l'influence de ses codes de représentation des ambiances sur différentes phases de projets architecturaux ou urbains.

<sup>18</sup> DELANNOY Pierre Alban et all. *La bande dessinée à l'épreuve du réel*. Editions L'Harmattan : Paris. 2007. 160pages.

<sup>19</sup> THEVENET Jean-Marc et RAMBERT Francis. *Archi & BD, la ville dessinée*. Blou : Monografik Editions. 2010. 254p. Propos recueillis par Sophie Trelcat.



## Première partie - La bande dessinée et l'architecte.

*Comment la bande dessinée a-t-elle été utilisée et est utilisée en architecture et en urbanisme ?  
Quels sont les effets recherchés et produits par son usage ?*

Les liens entre architecture et bande dessinée sont étroits. L'architecture est la clé de voûte dans la construction du récit, à la fois dans sa symbolique et sa matérialité ancrée au réel ; elle fixe un cadre et des ambiances. Les objectifs en termes de représentation de l'espace sont sensiblement similaires entre l'architecte et le dessinateur. Pour faire état de ce constat plusieurs expositions ont vu le jour ces dernières années. Notamment en 2010 Jean-Marc Thevenet et Francis Rambert créaient à la Cité de l'Architecture et du Patrimoine *Archi & BD, La ville dessinée*, une exposition qui retraçait l'histoire des liens entre les deux disciplines : "Auteurs 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 société."<sup>20</sup>

### L'utopie et la prospective urbaine

Dessinateurs de bandes dessinées et architectes sont des visionnaires. Le dessinateur s'inspire de la ville émergeant sous ses yeux, il scénarise l'espace jusqu'à devoir mener un travail de prospective similaire à celui effectué par l'architecte ou l'urbaniste sur un projet. Ces derniers ont su très vite s'emparer de la dimension anticipative comme souvent suggérée en bande dessinée.

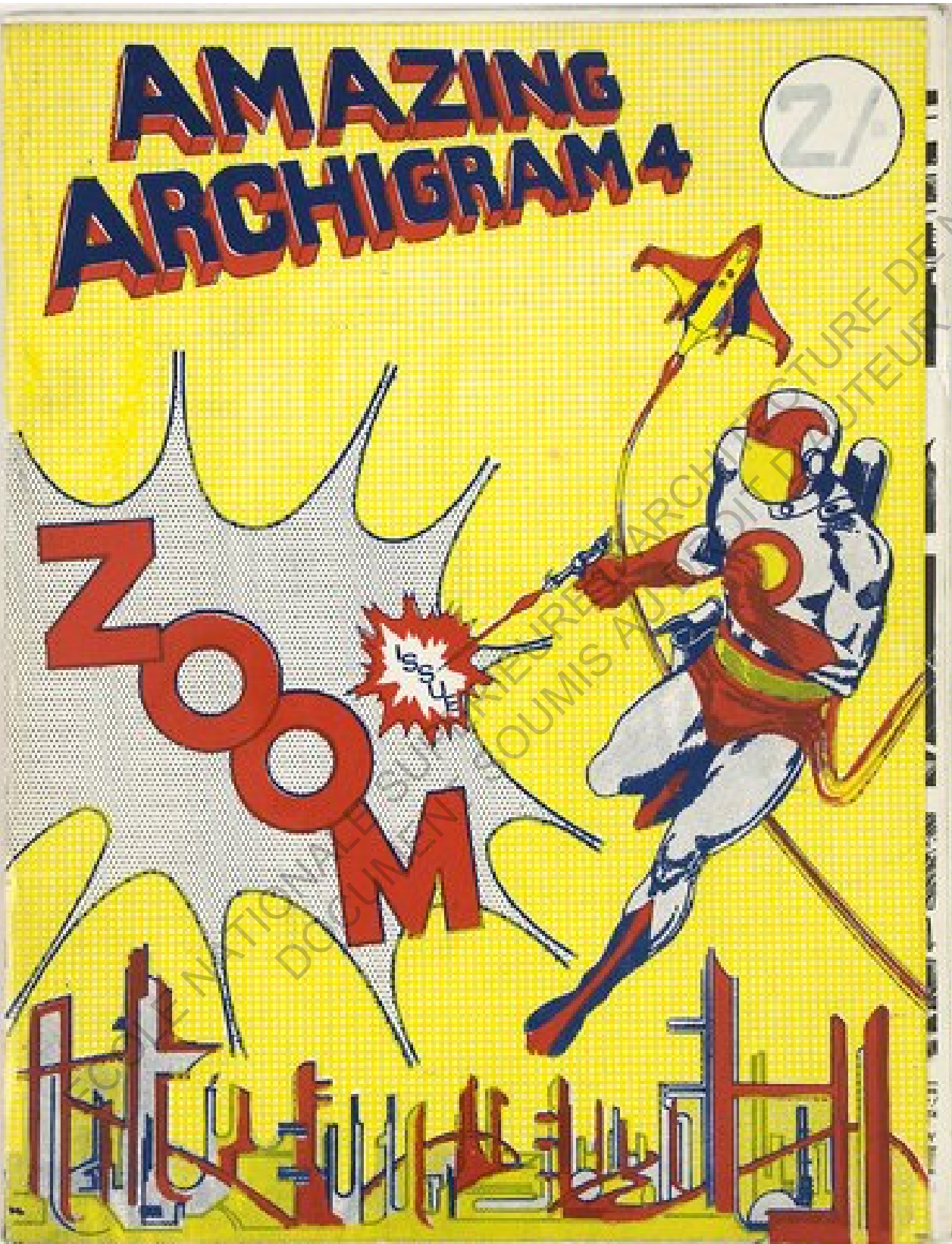
En urbanisme, les utopies et les villes futuristes émergent dans les années 50-60 avec le mouvement que Françoise Choay appelle "urbanisme Technotopia".<sup>21</sup> Avec les villes futuristes de Wood, Candilis et le TEAM X par exemple, mais aussi Peter Cook, Kenzo Tange, Yona Friedman, Archigram... Comme le montre le travail de Kenzo Tange pour le pont de la baie de Tokyo -il utilise le photomontage, une technique révolutionnaire à l'époque- l'architecture se tourne vers de nouveaux outils. Ayant pris du recul par rapport à l'architecture d'après-guerre, les architectes et urbanistes réfléchissent désormais la ville comme une matière mouvante, ils la considèrent comme processus à part entière. Cette période est synonyme d'ouverture à de nouvelles façons de concevoir la ville. La scénarisation de l'espace urbain dans la bande dessinée par exemple, devient un outil très pertinent de prospective et d'anticipation urbaine. Issue du mouvement anglais "Hig-tech", et sous l'influence du Pop Art, l'agence Archigram est née d'un magazine. Six architectes, Warren Chalk, Peter Cook, Denis Crompton, David Greene, Ron Herron et Mike Webb se rencontrent au fur et à mesure des publications entre 1961 et 1974 de la série de revue *Archigram* 1, 2, 3... et 9 1/2<sup>22</sup>. Ces revues sont l'occasion pour les architectes de présenter leur vision de l'architecture, de la ville et de la société.

<sup>20</sup> THEVENET Jean-Marc et RAMBERT Francis. *Archi & BD, la ville dessinée*. Blou : Monografik Editions. 2010. 254p

<sup>21</sup> CHOAY Françoise. *L'urbanisme, utopies et réalités : Une anthologie*. Editions Seuil : Paris. 1965. 446 pages.

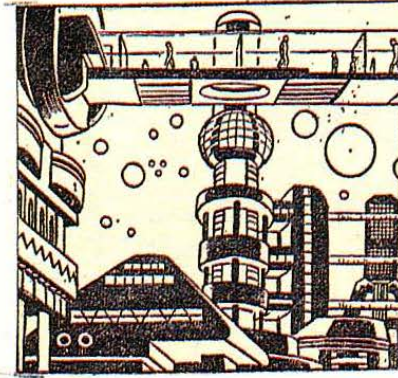
<sup>22</sup> Le "Research Centre for Experimental Practice of the Faculty of Architecture" de l'université de Westminster propose un grand nombre d'archives et de projets d'Archigram accessible à l'adresse : <http://archigram.westminster.ac.uk>. Les différents numéros de la revue "Archigram" y sont présentés par Dennis Crompton.

(c)  
Warren Chalk,  
Couverture de  
"Archigram 4"  
publié en 1964.

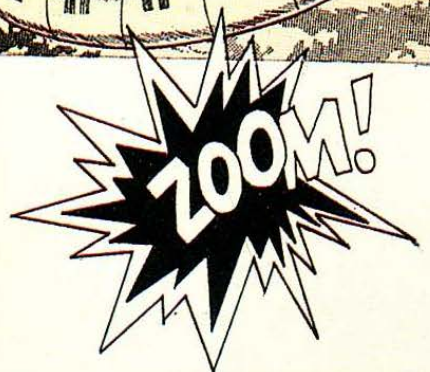
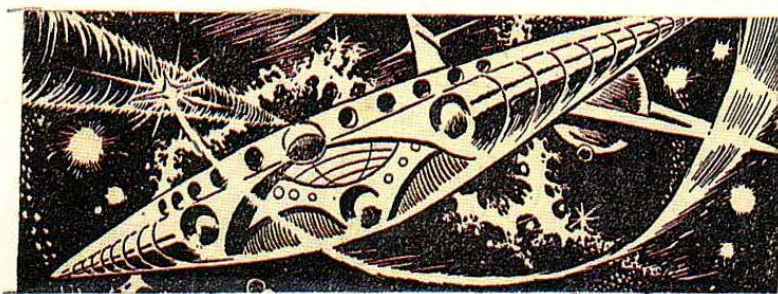
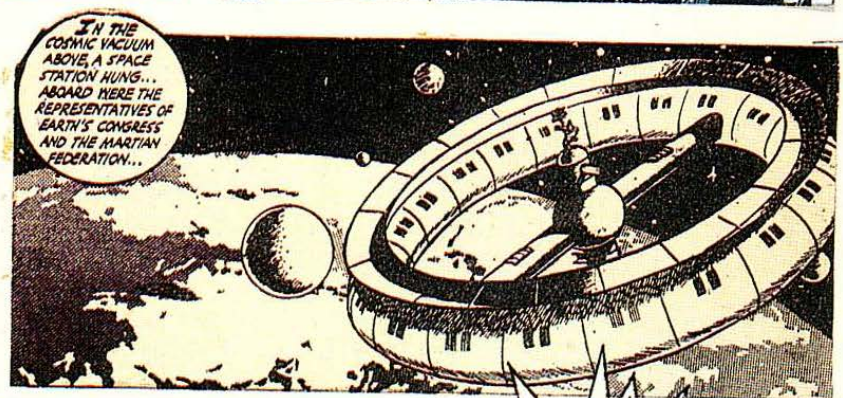
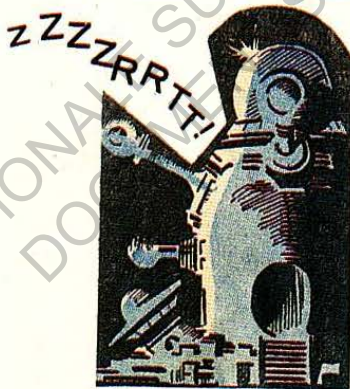




(d)  
Warren Chalk,  
Page n°3 de  
"Archigram 4"  
publié en 1964.



These SPACE COMIC cities reflect without conscious intention certain overtones of meaning-----illuminate an area of opinion that seeks the breakdown of conventional attitudes, the disruption of the "straight-up-and-down" formal vacuum-----necessary to create a more dynamic environment.





Le premier numéro d'*Archigram* est composé de seulement deux planches. Peter Cook et David Greene, alors les deux seuls membres de l'agence Archigram, présentent leur démarche sur un premier feuillet -des mots et des textes sont agencés les uns par rapport aux autres dans un jeu formel complexe- tandis ce que le second présente un projet sur lequel Peter Cook, David Greene et Mike Webb travaillaient à l'université. Ce n'est que dans le 3ème numéro qu'illustrations commencent à se mêler aux textes.

Le numéro 4 de la revue *Archigram* est le plus important : c'est grâce à celui-ci qu'ils seront reconnus internationalement. C'est aussi celui où le genre bande dessinée est le plus clairement utilisé. La couverture utilise les trois couleurs primaires en reprenant le style "grossier" des couvertures en papier de mauvaise qualité des Comic Books, un super-héros inspiré des Comic Marvel domine la silhouette d'une ville du futur, constituée d'immenses buildings et de grandes infrastructures. Même si ce numéro utilise les codes de la bande dessinée et en emprunte des morceaux, il n'en n'est pas vraiment une ; il s'agit surtout d'un essai sur l'architecture et la science fiction. En effet, Warren Chalk utilise des éléments tirés de différents Comics qu'il combine avec ses réflexions sur la ville. Celui-ci montre parfaitement comment le langage visuel de la science fiction en bande dessinée peut aussi bien être une image de ce que sera le futur de la société. Son but est de montrer aux architectes à quel point l'ouverture à la bande dessinée peut leur être utile : pour son potentiel critique, mais aussi par les formes et le design qu'elle dégage.<sup>23</sup> Architecture, science fiction et bande dessinée sont tellement liées selon lui que chacun des domaines pourraient s'inspirer les uns des autres.

*"A y regarder de plus près, le Comic était le lieu propice d'un échange entre l'imagerie de la bande dessinée de science fiction et les anticipations architecturales de l'époque : la ville historique était recouverte d'un dôme rappelant les dessins et les écrits d'un Buckminster Fuller annonçant que le monde devait choisir entre l'utopie et l'anéantissement, alors que de nombreux projets de villes nouvelles voyaient le jour un peu partout dans le monde."*<sup>24</sup> Sophie Trelcat

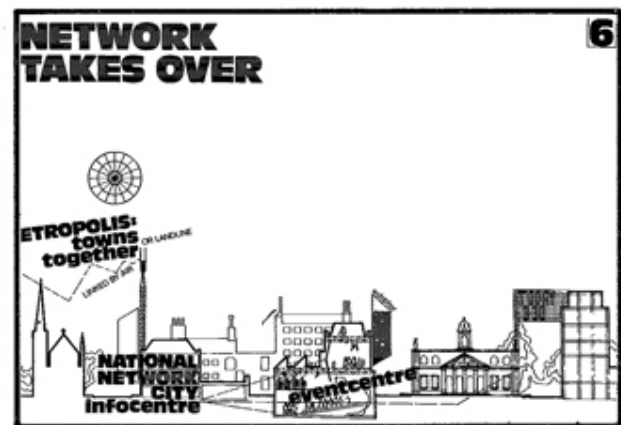
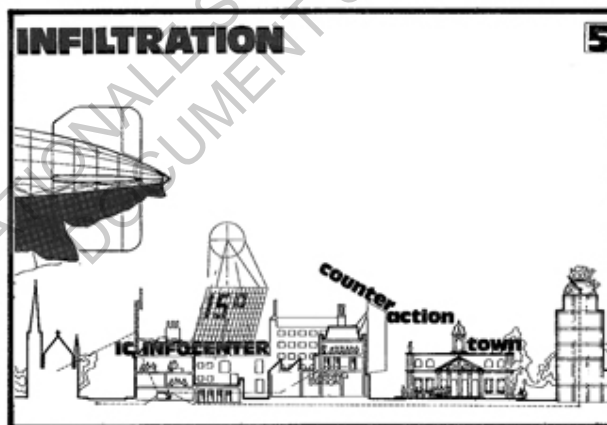
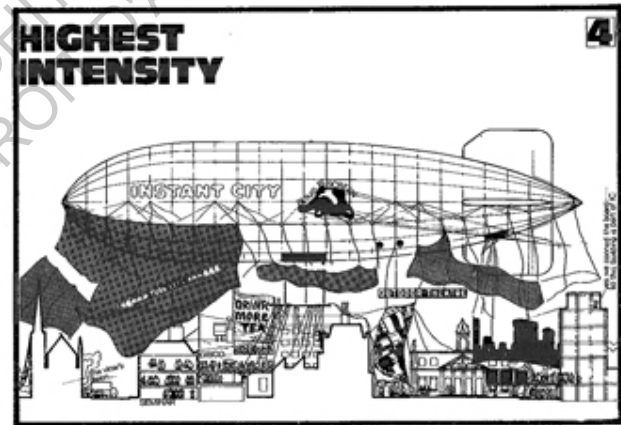
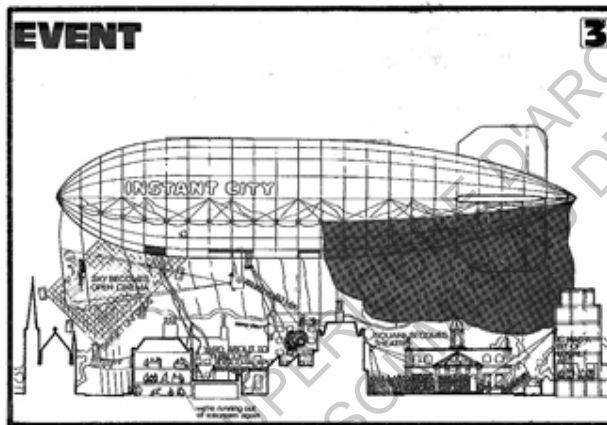
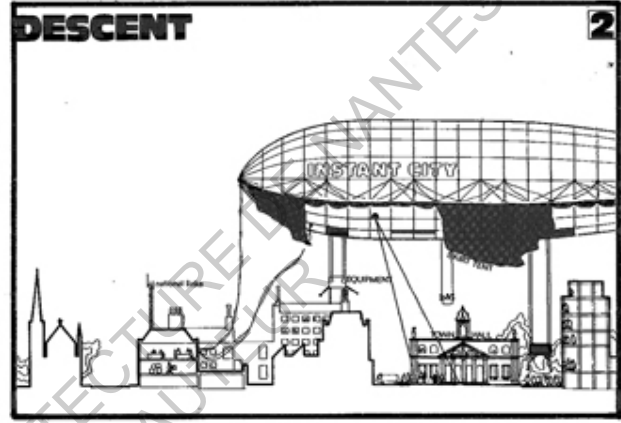
En parallèle de cette production de revues, les architectes usent de ces mêmes techniques graphiques, collages, montages, pour la représentation de leurs projets... Leur travail se pose en réaction à l'ère de la consommation nouvelle alors que le monde est en pleine effervescence. Les représentations les plus connues sont *Plug-in City* et *Walking City* réalisées en 1964. Elles reposent sur l'idée de s'approprier un nouvel univers, d'une nouvelle "conquête spatiale" pour l'homme et qui repose sur la production d'un habitat mobile, évolutif et consommable. Dans leur vision du logement, les liens sociaux sont interchangeables, et il n'y pas besoin de matérialisation de lieux. *Plug-in City* est une matérialisation de la fascination des architectes pour les réseaux et les flux, et *Walking City* une "ville mobile".

<sup>23</sup> VAN DER HOORN Mélanie. *Bricks and balloons, architecture in comic-strip form*. 010 Publishers : Rotterdam. 2012. 224 pages.

<sup>24</sup> THEVENET Jean-Marc et RAMBERT Francis. *Archi & BD, la ville dessinée*. Blou : Monografik Editions. 2010. 254p.

Cet usage récurrent des codes de la bande dessinée a pour effet d'ajouter un caractère très futuriste aux projets et permet au lecteur de s'immerger dans l'espace proposé. Ce mode de représentation permet aussi et surtout de mettre en avant les aspects positifs de l'urbanisme anticipé par Archigram. Comme une fenêtre ouverte sur l'avenir, les architectes laissent au lecteur la possibilité de projeter et visualiser les éléments importants du type de société qui lui est proposée.

(e)  
Peter Cook,  
"Instant City"  
1969.





(f)  
**Jacques  
 Rougerie,**  
 "Ferme sous-  
 marine"  
 publié en 1978  
 dans "Habiter  
 la mer".

A la même époque, un autre architecte, Jacques Rougerie, peut être inspiré par le Pop-Art et l'ambiance high-tech des années 60, mais surtout guidé par son âme d'explorateur, propose une nouvelle esthétique de vie et d'habitat en mer. Dans l'ouvrage "Habiter la mer"<sup>25</sup>, Jacques Rougerie et Edith Vignes présentent un plaidoyer pour le monde sous-marin. A l'aide de la fiction et du fantastique, ils décrivent un environnement riche en potentiels pour

<sup>25</sup> ROUGERIE Jacques et VIGNES Edith. *Habiter la mer*. Editions Maritimes et d'Outre-Mer. 1978. 197 pages.

le futur de l'homme. Considérant la mer comme un monde à explorer, les dessins de Jacques Rougerie évoquent d'abord ceux de Jules Verne : des machines fantastiques d'exploration et de vie sous-marine. Mais en y regardant de plus près, ils rappellent les dessins de bande dessinée de l'école Belge, les dessins de Franquin notamment. Cet ouvrage permet d'abord à l'architecte de toucher l'amateur de science-fiction, mais surtout de proposer au-delà d'une nouvelle approche de l'architecture, de nouveaux territoires à explorer, un nouvel environnement physique qui révolutionne la façon de bâtir.

Jacques Rougerie et Edith Vignes créent en 1974 le CAM (Centre d'Architecture de la Mer) et proposent, afin de préparer le retour de l'homme à la mer, une véritable stratégie d'urbanisation des fonds marins. Le livre *Habiter la mer* n'est donc pas seulement le récit utopique d'une colonisation de la mer par l'homme, mais une mise en fiction d'une utopie réalisable. En effet, les auteurs proposent d'abord un point sur les activités agricoles et industrielles, sur les projets d'habitats sous-marins déjà réalisés et de l'état des technologies dans ces domaines pour ensuite projeter une urbanisation, un aménagement respectant le monde marin. C'est pour son approche argumentée et scientifique que l'ouvrage s'apparenterait plus à une prospective urbaine sous-marine, qu'à une pure utopie urbaine.

(g)  
Franco  
Ghilardi et  
Ellen Hellsten,  
" RonGONG  
Hotel "  
Appel à idées  
Juillet-Août  
2005.



En 2005, Domus magazine lance un concours pour la transformation du Ryongong Hotel à Pyongyang en Corée du Nord. Bâtiment controversé de part sa forme architecturale -forme pyramidale de 150 étages, de 330 mètres de haut- et sa situation géopolitique. Les travaux ont débutés en 1987, la fin était prévue pour 1989, mais le bâtiment est resté une gigantesque structure de béton vide et sans fenêtres jusqu'en 2008.

Un appel à projet d'aménagement de la structure est donc lancé par Domus magazine en 2005. Les architectes norvégiens Franco Ghilardi et Ellen Hellsten y participent en adoptant une posture radicale et critique sur les ambitions hôtelières du bâtiment. Ils choisissent de

créer une bande dessinée, une histoire simple mais efficace : ils proposent une vision du futur de l'hôtel. Un soir, se tient à l'hôtel une réception de plus de 300 convives, lorsque les services de sécurité s'aperçoivent qu'une suite est remplie d'explosifs prêts à réduire en cendres l'intégralité du bâtiment. Il est trop tard pour évacuer, l'explosion transforme la tour en véritable fusée qui, sous l'impulsion de la détonation, s'envole dans le ciel.

*"A comic represents for us an "all areas" pass for investigating utopia, an inclusive template for framing the complexity of Pyongyang and the concrete pyramid in a synthetic and direct way. With this project we attempt to join in the common effort of expanding the architectural practice by liberating it from pre establish foundations."*<sup>26</sup> Ghilardi et Hellsten Architectes

Ce travail prend une dimension très personnelle pour les architectes : la bande dessinée est pleine de références cinématographiques et graphiques les influençant dans leur travail en général. Aussi ils en profitent pour critiquer certaines icônes de l'architecture moderne et une vision (surtout pour le cas particulier de l'Hotel Ryongong) de l'architecture contraire à leur démarche au sein de leur agence.

La bande dessinée est ici synonyme d'innovation et d'émancipation par rapport aux codes habituels de représentation de l'architecture. Il a aussi été pour eux l'occasion de prendre du recul par rapport à un projet au contexte lourd, comme une "thérapie". Ils ont travaillé par plaisir grâce à la bande dessinée. Elle leur a permis d'aborder la complexité de la ville, d'un projet et d'enjeux urbains et de les traiter de façon ludique et utopique.

### **L'analyse et la mise en récit d'un territoire**

Souvent, et avant toute esquisse de projet, l'architecte ou l'urbaniste prend le temps de faire connaissance avec le territoire sur lequel il travaille. Afin de s'approprier un territoire, une multitude d'outils s'offrent à lui pour "capter" l'existant et proposer un état des lieux : la photographie, le film, le dessin, la rencontre habitante... Pour ce travail aussi, certains ont fait le choix d'utiliser la bande dessinée. Elle leur permet de faire état d'un lieu existant avec un point de vue plus personnel, selon leurs propres expériences, mais aussi en se nourrissant d'expériences de gens les pratiquant quotidiennement.

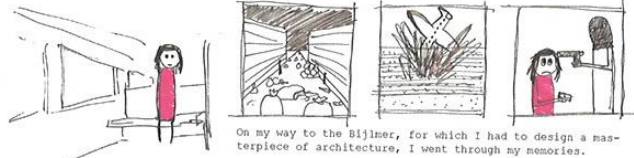
Else Marijn Kruijswijk et quelques uns de ses étudiants à la faculté d'architecture de Delft aux Pays-Bas publie en 2008 dans la revue *Pantheon* (Pantheon No 2 'Avontuur' 2008) *Elsie in the Bijlmer : Elsie's Diary*. Il s'agit d'une bande dessinée contenant le fruit d'une analyse collective du quartier Bijlmer à Amsterdam. En effet, Else Marijn Kruijswijk demande à ses élèves d'aborder l'analyse du site en se concentrant sur un aspect seulement et de le présenter en s'éloignant des moyens de représentation habituels (diagrammes, plans masse...).

<sup>26</sup> **Ghilardi + Hellsten Arkitekter**, présentation du projet pour le concours du Ryongong Hotel à Pyongyang. Accessible sur le site de l'agence à l'adresse suivante : <http://www.ghilardihellsten.com/exhibitions/project>

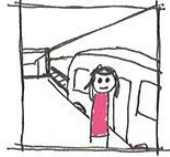


(h)  
 Else Marijn  
 Kruijswijk,  
 "Elsie in the  
 Bijlmer : Elsie's  
 Diary"  
 publié en 2008.

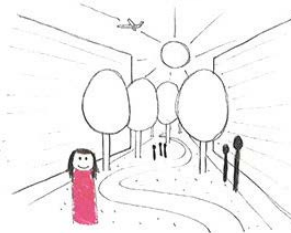
**Elsie in the Bijlmer**  
 Elsie's Diary



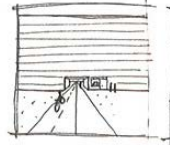
On my way to the Bijlmer, for which I had to design a masterpiece of architecture, I went through my memories.



I left the metro and entered the Big Bad Bijlmer...



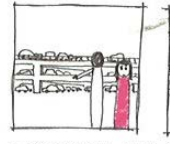
I walked through the neighbourhood. On the grass between the big flats, kids were playing football.



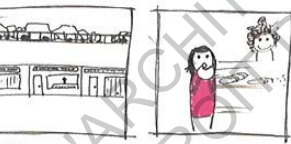
There were several passages through the flatblocks. Next to one of the passages, a barbershop was situated. It had turned into a meetingpoint, and while a woman got her hair cut, the others were talking about the latest news.



Crossed many viaducts, during my walk. There was a boy waiting underneath. And suddenly, there was a nice smell of marijuana.



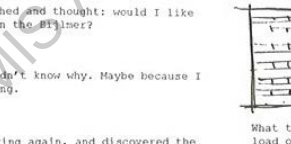
I became hungry, but I didn't see any place for having lunch. A helpful passenger pointed at a parkinggarage. What an idiot! But... the passenger was right! In the parkinggarage, were several shops situated. I went in and took a delicious roti-meat.



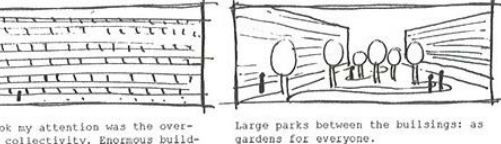
I went back to the Bijlmer to nuance my personal view.



I walked, watched and thought: would I like to live here in the Bijlmer?



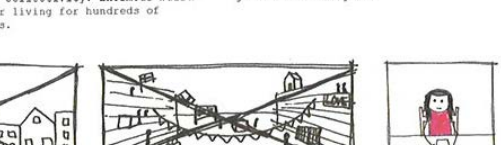
No!!! But I didn't know why. Maybe because I missed something.



What took my attention was the overload of collectivity. Enormous buildings for living for hundreds of families.



I started walking again, and discovered the missing thing!



Crowded parkinggarages.

And what I was missing was the individual expression. No personal houses.

And no personal adds.

What happens if the inhabitants make the Bijlmer personal? What do they want?



Kevin: a slide from my house to a real football-field.



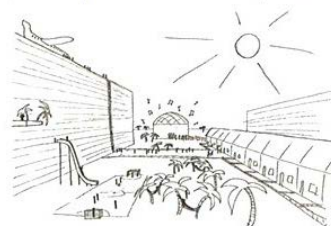
Chinua: daily meeting with my Nigerian family in my large garden.



Murat: a relaxed spot for me and my friends, and a disco.



Abeniba: palm-trees and everyday sun.



Wait a minute! This is not the opinion of the inhabitants, but it's my own superficial view of what I think they would want.



How does an architect has to deal with his own personal and superficial opinion?

The End

*"Normally architects would map an area through what they call "facts". You would count cars, see how tall and how dense the buildings are, how much they cost, if they are old or if they are new. And then, after a while, you have actually picked all the parts of the town and hence you have everything. But it's like cutting up a frog : if you cut up a frog, you can take out his heart and his lungs and you get everything that makes it a frog, but the frog does not jump anymore"*<sup>27</sup> Håkon Matre Aasarød

De toute évidence, Else Marijn Kruijswijk souhaite encourager ses élèves à accepter la part de subjectivité dans leur approche du territoire. Elle pose de fait la question des outils d'analyse du territoire. La bande dessinée *Elsie in the Bijlmer : Elsie's Diary* qu'elle crée suite à ce travail avec ses étudiants, montre comment l'espace se décrit aussi dans sa narrativité, dans l'entremêlement d'histoires d'habitants, de ressentis, de réflexions sur l'espace... etc. Dans l'approche d'un site urbain, le parcours et la parole habitante sont des clés importantes de compréhension du territoire.

A l'image des dérives situationnistes, la bande dessinée permet de reconstruire la déambulation et l'appréhension des éléments constitutifs des lieux. Les rencontres peuvent être retranscrites par l'écrit et l'image. L'architecte Håkon Matre Aasarød membre de l'agence "Fantastic Norway", réalise en 2006 *Mapping Neverland : Urban Fictions* alors qu'il est encore étudiant à l'Ecole d'Architecture d'Oslo. Il s'agit d'une bande dessinée dans laquelle il raconte les rêves de cinq résidents du "Southwark" -un quartier de Londres- ainsi que leurs points de vue sur le quartier : *"Working with or portraying architecture without the aspect of people, is not only alarming. It's not architecture !"*<sup>28</sup>

L'architecte Xavier Géant réalise en 2005 *Architecture Séquentielle*<sup>29</sup> une bande dessinée pour un concours de construction d'une tour d'habitation et d'activités à Grenoble. Toute la première partie porte sur l'analyse du territoire : il se familiarise avec les lieux en utilisant le dessin et l'écrit. Son observation sensible du quartier lui permet d'esquisser des pistes de projet. Même si l'habitant n'est pas représenté, sa présence émane du dessin, des objets et des situations reflétant les différents usages des lieux : c'est par la succession de ces présences dans le dessin que l'on peut projeter la temporalité des lieux parcourus. Par des mentions insérées dans les images, il rappelle souvent l'emplacement du site de la future tour, et met en évidence le fonctionnement des îlots entre eux.

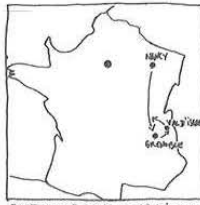
On constate donc que la bande dessinée permet ici aux architectes de proposer des analyses sensibles de territoire, en les replaçant dans une temporalité -à la fois dans l'appréhension qui en est faite mais aussi dans son fonctionnement- et dans son contexte social grâce à la retranscription de la parole habitante.

<sup>27</sup> Håkon Matre Aasarød dans VAN DER HOORN Mélanie. *Bricks and balloons, architecture in comic-strip form*. 010 Publishers : Rotterdam. 2012. 224 pages.

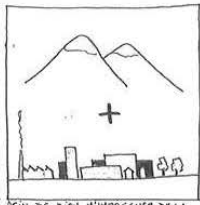
<sup>28</sup> ibid.

<sup>29</sup> GEANT Xavier. *Architecture Séquentielle*. Archistorm n° 26. Juillet 2007. Pages 70-71.

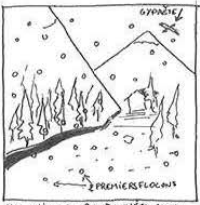
(i)  
**Xavier Géant,**  
 "Architecture  
 Séquentielle"  
 publié en 2005.



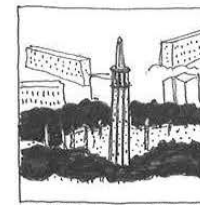
PARTANT DE NANCY, SE ME SUIV DONT  
 RENDU A GRENOBLE PUIS A VAL D'ISERE



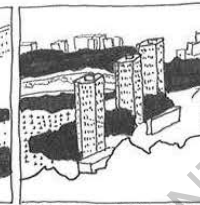
NE NI DE BIEN M'IMPREGNER DE LA  
 VILLE ET DE LA MONTAGNE.



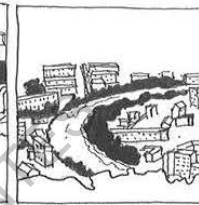
VAL D'ISERE: RANDONNEES SANS  
 LES PREMIERES NEIGES D'OCTOBRE  
 ET OBSERVATION D'UN GYPARTE.



LA TOUR D'AUGUSTE PERRET, AU  
 MILIEU DU PARC MUSICAL,...



3 TYPES DE LOGEMENT A L'EST...



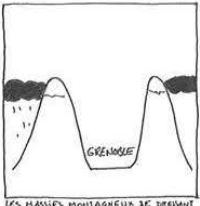
LES COURBES DE L'ESERE,...



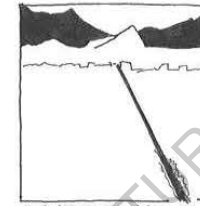
TRAIT DU HASARD DU PAS, EN ARRIVANT  
 DRES DE GRENOBLE, IL S'EST  
 ARRÊTÉ DE PLUVER.



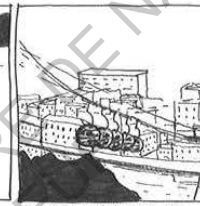
L'EXPRESSION DE MICROCLIMAT,  
 SIGNE DE BIENVENUE?



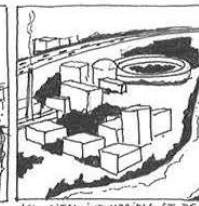
LES MASSIFS MONTAGNEUX SE DRESSANT  
 AUTOUR DE GRENOBLE FORMENT  
 UNE VÉRITABLE BARRIÈRE  
 ANTI-NUAGES.



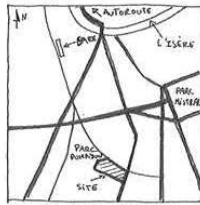
UNE AVENUE RECTILIGNE ET  
 INTERMINABLE,...



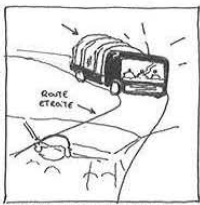
LE BALLET INCESSANT DU  
 TELECABINE,...



LES SITES INDUSTRIELS ET DE  
 RECHERCHE,...



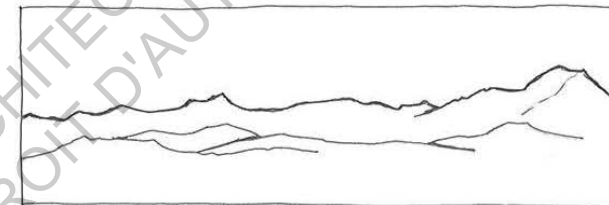
NOUS NOS SOMES RENDU ASSEZ  
 FAIBLEMENT SUR LE SITE, POUR  
 UN PREMIER ARRÊTAGE,



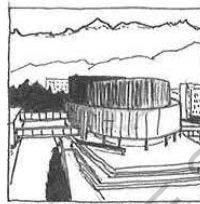
AVANT D'ALLER A LA GASTILLE,  
 ANCIEN CAMP MILITAIRE SITUÉ  
 SUR LE MASSIF DE LA CHARTREUSE,  
 AU NORD DE GRENOBLE.



DEPUIS CE BELVEDÈRE, IL  
 EST POSSIBLE DE VOIR GRENOBLE  
 DANS SON ENSEMBLE.



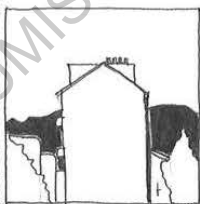
ET LES MONTAGNES, SURTOUT LES MONTAGNES.  
 AVANT D'ÉLÉMENTS REMARQUABLES QUI TIENNENT LIÈU DE POINT DE REPÈRE ET PONDÈRENT  
 LA VILLE.



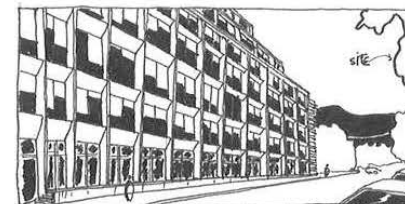
DEUX SEMES DURANT NOUS AVONS  
 PRIS CONNAISSANCE DU SITE  
 ET PRATIQUÉ LA VILLE, LE  
 QUARTIER...



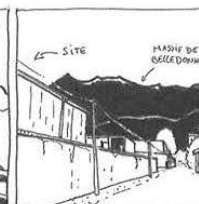
LE CARRÉ MAISON DE LA CULTURE  
 RÉALISÉ PAR A. VOUGNENKY EN  
 69 ON ENCORE UNE POSITION SUR  
 LA FUTURE LIGNE DE TRAM.



LA PRÉSENCE DES MONTAGNES SUR LE  
 SITE EST INFLUENÇANTE ET  
 QUASI PERMANENTE,...



TANDIS QUE L'ENSEMBLE DES BARRÉS DE LOGEMENTS SITUÉ AU  
 NORD CRÉE UNE VÉRITABLE BARRIÈRE PHYSIQUE ET VISUELLE.  
 LAISSANT AU PASSANT UNE IMPRESSION OPPRESSANTE.



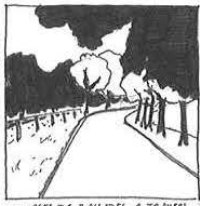
LE MUR D'ÉCARTÈRE DE LA  
 DECHETTERIE EST ÉGALEMENT UN  
 OBSTACLE BARRÉ NORD ET SUD.



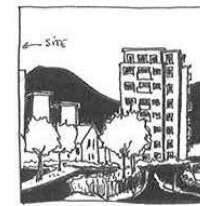
SURTOUT LORSQUE LA NUIT TOMBE.  
 LES MONTAGNES SEMBLANT ALORS DE  
 PLUS EN PLUS PROCHES.



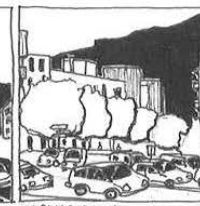
L'AUTRE ÉLÉMENT REMARQUABLE  
 DU SITE EST LA VOIE FERRÉE  
 DISCONTINUÉE QUI LONGÈRE LE SITE  
 AU NORD.



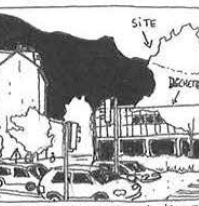
AMORCES DE BALADES A TRAVERS  
 LA VILLE; L'ALIGNEMENT D'ARBRES  
 ET LE PARC.



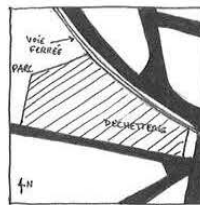
JEUX DE CADRAGES ENTRE  
 BATIMENTS ET MONTAGNES.  
 SUR LA PLACE DU DR GACHINARD.



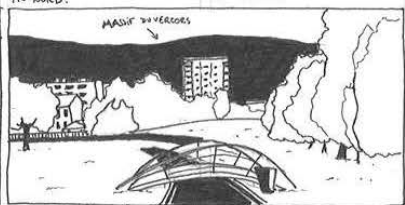
LA PLACE EST BIEN MOINS TRANQUILLE QUE LE PARC. LA CIRCULATION  
 Y EST IMPORTANTE A TOUTE HEURE. LES PIÉTONS N'Y SONT  
 VÉRITABLEMENT PAS LES BIENVENUS.



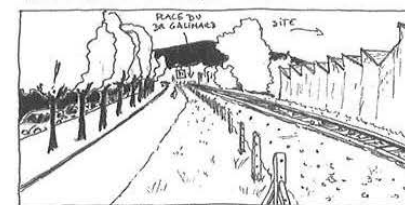
LE MUR D'ÉCARTÈRE, TABLÉ EN ROUGE  
 EN ROUGE, AVÈNE DE LACHAUSSE,  
 AU MILIEU DE CETTE DOMINANTE  
 VERTÉ ET GAINÉ.



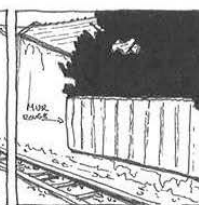
LE LONG DE LA VOIE FERRÉE SE  
 TROUVE DE NOMBREUX ESPACES  
 DÉLAISSÉS POUR FAIRE L'OBJET  
 DE RÉAMÉNAGEMENTS FUTURS.



LE PARC PONDÈRENT PREND PLACE ENTRE LA DECHETTERIE ET UN  
 ANSEMBLE DE LOGEMENTS UNICÉLULAIRES ET PAVILLONNAIRES. IL DONNE  
 AUX VISITEURS DES VUES DÉGAGÉES SUR LES MASSIFS MONTAGNEUX.



DARIN LES BATIMENTS CONSTRUITS SUR LE SITE, LA DECHETTERIE NE  
 PRÉSENTE PAS DE GRANDES QUARTIÈRES. EN RÉPONSE, LES ENTREFOIS  
 PRÉSENTS LE LONG DE LA VOIE FERRÉE URGENT UN RYTHME INTERESSANT.



LE MUR D'ÉCARTÈRE, TABLÉ EN ROUGE  
 EN ROUGE, AVÈNE DE LACHAUSSE,  
 AU MILIEU DE CETTE DOMINANTE  
 VERTÉ ET GAINÉ.

## La communication de projet et la démocratisation du discours architectural

La communication de projet est la phase où l'architecte doit faire comprendre à ses clients, aux futurs usagers, ce que sera le projet une fois réalisé. Il a depuis longtemps compris que pour ce moment particulier du projet, la bande dessinée peut beaucoup pour représenter des usages, des effets, des événements. Son but est de créer des objets de communication faciles à manipuler, à appréhender et à diffuser. Le bande dessinée s'impose donc d'abord pour sa réputation populaire, mais aussi pour son format, sa reproductibilité et pour son accessibilité aux personnes non initiées aux documents d'architecture et d'urbanisme (plans, coupes, etc). L'ensemble des exemples suivant illustre le fait que le recours à la bande dessinée pour les architectes est essentiellement pour la mettre au service de la communication d'un projet déjà réalisé ou d'un processus de réflexion autour d'une commande.

Même Le Corbusier peut-être inconsciemment, l'utilise en 1925 dans sa *Lettre à Madame Meyer*. L'architecte, voulant rappeler les éléments importants de son projet mais aussi justifier ses choix auprès de sa cliente, lui envoie une lettre contenant une "visite" de sa future maison. Le Corbusier allie textes et dessins, vues et descriptions des différents espaces traversés. Même s'il semble effectivement très curieux que Le Corbusier ait pu sciemment faire usage d'un genre si "populaire" que la bande dessinée<sup>30</sup>, la ressemblance avec elle est troublante. Sans catégoriquement associer ce travail à la bande dessinée donc, notons tout de même que Le Corbusier propose à sa cliente une visite de sa future maison en donnant à son association de croquis et de textes une dimension narrative. Cet "arrangement" -que l'on qualifierait de séquentiel si on voulait définitivement l'associer au genre bande dessinée- d'images et de textes lui permet de capter l'attention de sa cliente, de lui proposer une sorte d'immersion dans sa future demeure.

Jacques Herzog, Pierre de Meuron et Manuel Herz publient en 2009 *MetroBasel Comic*<sup>31</sup> une bande dessinée consacrée à la métropole Bâloise et son projet de développement urbain. En s'appuyant sur des études et des statistiques réalisées par l'ETH Studio Basel (le laboratoire de recherches d'Herzog et De Meuron), les architectes proposent une relecture de la complexité du territoire de la métropole et tentent d'exposer à travers six chapitres -se loger, travailler, se déplacer, faire ses achats, apprendre et se détendre- les enjeux, les points de blocages et les potentialités du développement Bâlois. L'exemplaire comporte 300 pages et a été traduit en 4 langues : allemand, français, anglais et chinois (pour les besoins de l'exposition universelle de Shanghai en 2010).<sup>32</sup> Les cases de la bande dessinée sont construites à l'aide de montages de photographies, de cartes et de l'insertion d'images de Jean-Paul Belmondo et Jean Seberg dans *À bout de souffle* de Jean-Luc Godard. Les deux protagonistes deviennent respectivement un vendeur de voitures parisien et une architecte vivant à Bâle. Tout deux présentent et orientent le parcours dans le territoire, en jouant tantôt le guide sachant, tantôt l'explorateur urbain en proie à de nombreuses questions.

<sup>30</sup> LOACH Judi. *De nouvelles formes naissent : Le Corbusier and the bande dessinée* in Sous la dir. BUSBY Keith FREEMAN M.J. HOUPEMANS Sjef et PELCKMANS Paul. *The Francophone Bande dessinée*. Editions Rodopi : New York. 2005. 273pages.

<sup>31</sup> Jacques Herzog, Pierre de Meuron, Manuel Herz, Ying Zhou. *Metrobasel, a model of a european metropolitan region*. ETH studio basel. Basel. 2009 303 pages.

<sup>32</sup> DESCOMBES Mireille. *MetroBasel : Une ville de bande dessinée*. L'hebdo. 26 Novembre 2009. Page72&73. Article accessible à l'adresse : <http://www.ccsparis.com/img/media/articleHebdo.pdf>







# THE ZONING PLAN OF BASEL CITY

(k)  
ETH Studio  
Basel,  
1ère et 4ème de  
couverture de  
"Metrobasel"  
2009.



WELL, THE BASIS OF URBAN PLANNING IS THE ZONING PLAN.

IT ASSIGNS EACH PLOT IN THE CITY AND IN THE CANTON TO A SPECIFIC ZONE THAT DEFINES WHAT CAN BE BUILT THERE, AND WHAT DENSITY OF BUILDING IS PERMITTED.

THE BLUE AREAS ARE INDUSTRIAL ZONES WHERE MOST RESTRICTIONS IN TERMS OF HEIGHT AND USAGE ARE REMOVED. THE ONLY THING THAT'S BANNED IS PRIVATE HOUSING.

RED = ZONE 5  
HERE, UP TO FIVE-FLOOR BUILDINGS ARE PERMITTED.

THE YELLOW ZONE 2 MEANS THAT ONLY RESIDENTIAL BUILDINGS WITH NO MORE THAN TWO FLOORS MAY BE BUILT HERE.

HERE, THE OLD CITY HAS BEEN ENLARGED IN ORDER TO SEE SMALL DETAILS BETTER.

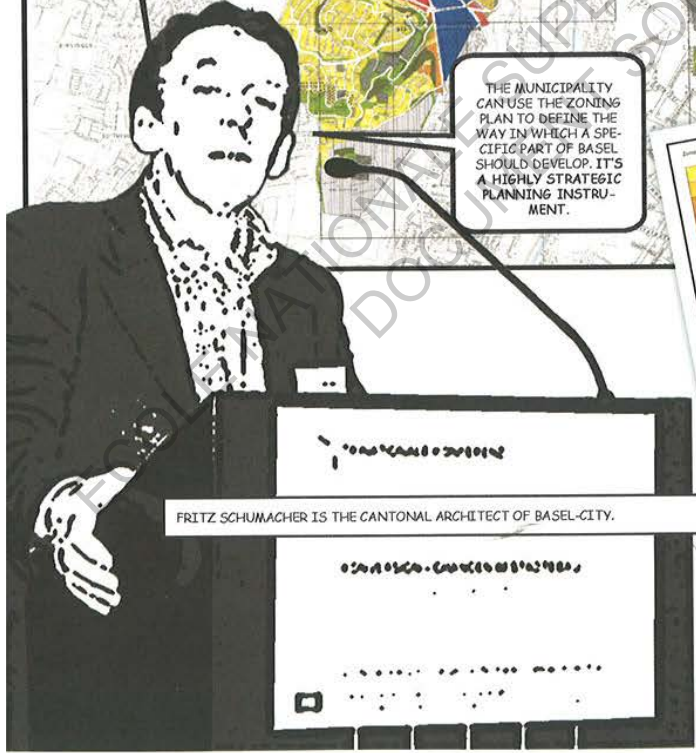
THE AREAS THAT ARE NOT COLORED ARE OUTSIDE OF THE CANTON, FOR EXAMPLE IN BASEL COUNTRY OR ACROSS THE BORDER. THE ZONING PLAN HAS NO AUTHORITY THERE.

DARK GRAY = RAILWAY ZONE

GRAY = PUBLIC BUILDINGS ZONE

THE MUNICIPALITY CAN USE THE ZONING PLAN TO DEFINE THE WAY IN WHICH A SPECIFIC PART OF BASEL SHOULD DEVELOP. IT'S A HIGHLY STRATEGIC PLANNING INSTRUMENT.

THE LEGEND FOR THE BASEL-CITY ZONING PLAN. COLORS CORRESPOND TO SPECIFIC FUNCTIONS AND DENSITY.



FRITZ SCHUMACHER IS THE CANTONAL ARCHITECT OF BASEL-CITY.

SO THE ZONING PLAN DETERMINES THE FUTURE DEVELOPMENT TRAJECTORY OF A CITY.

IT HAS SOME SERIOUS SHORTCOMINGS, HOWEVER, WHICH ARE EASY TO SEE IN BASEL IN PARTICULAR.

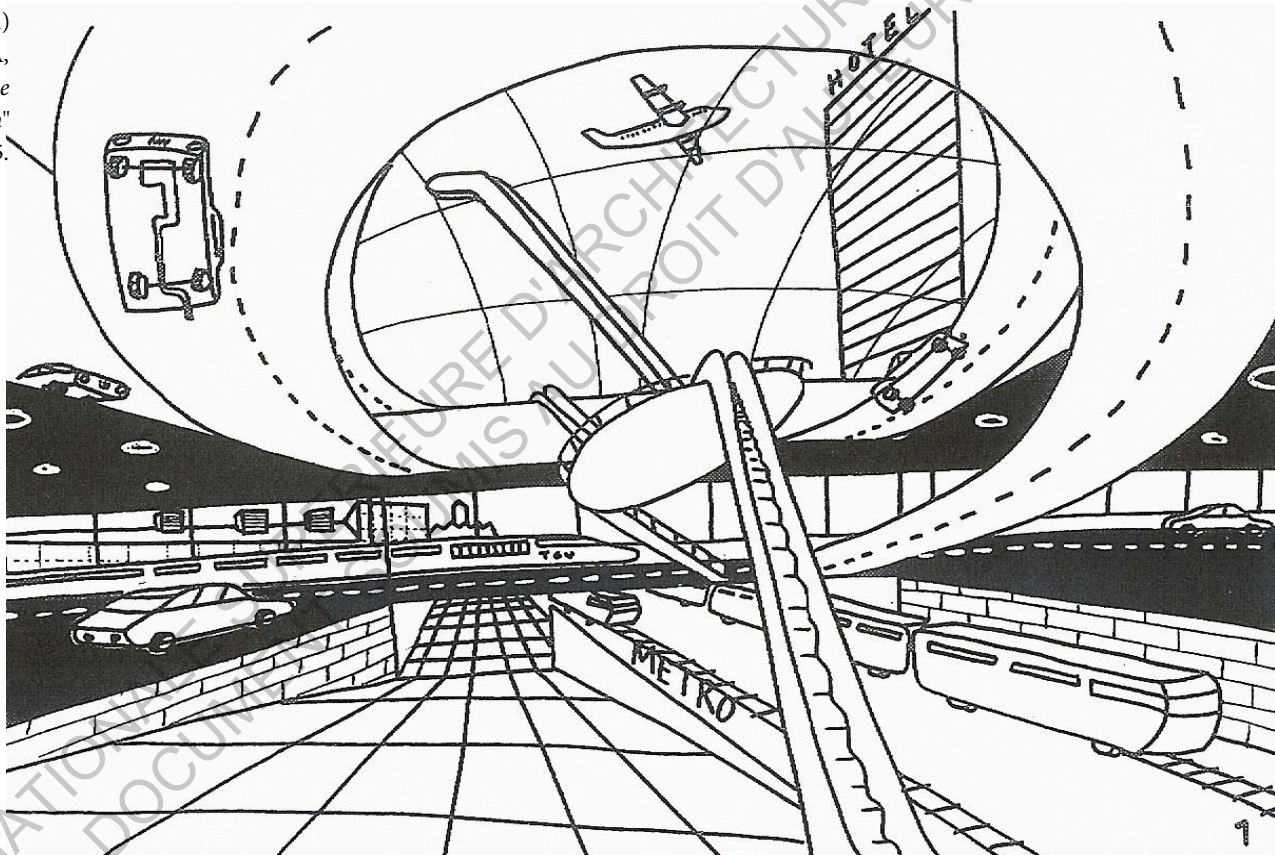




A la fois synthèse et programme, ce travail en bande dessinée permet aux habitants et acteurs locaux de disposer d'un outil de communication très efficace sur le projet urbain de Bâle. Cet usage de la bande dessinée a pour effet de rendre très accessible le propos des différents acteurs de telle sorte qu'il sera utilisé pour des concertations et tables rondes comme support de débats. Ce document met aussi en avant le travail pluridisciplinaire qui a été mené et rend compte de l'organisation très complexe d'un projet urbain de cette échelle.

Après un concours où il était demandé aux huit architectes participants de ne produire ni plan, ni dessin, ni maquette, Rem Koolhaas se voit confier le projet Euralille en 1988. L'aménageur ne s'intéresse qu'à la personnalité de l'architecte, à sa façon de projeter le processus de mutation urbaine en acceptant la réversibilité possible des programmes.<sup>33</sup> Dès le début donc, l'agence O.M.A et Rem Koolhaas sont encouragés à proposer de nouvelles façons de communiquer le projet urbain.

(1)  
OMA,  
"Espace  
piranésien"  
2005.



Afin de mettre en évidence les concepts fondateurs de son projet de centre d'affaires international, l'architecte fait le choix d'utiliser la forme narrative. Pour cela, il opte pour de nombreuses séries de dessins et croquis lui permettant de mettre en exergue les potentialités du site et de donner à voir la future réalité construite en esquissant des volumétries.

<sup>33</sup> WIERRE Florence sous la dir. de Gerard MONNIER. "Eralille, une opération menée à grande vitesse" dans *Le temps de l'œuvre, approches chronologiques de l'édification des bâtiments*. Publications de la Sorbonne. Mai 2000. 104 pages.

Ces séries de dessins sont publiés en 1990 dans "Lille O.M.A.". Ils dégagent énormément "d'énergie"<sup>34</sup> : l'association des différentes images entre elles et la rapidité du geste émanant du dessin sont en accord avec le propos de l'architecte : la mobilité, l'efficacité comme vecteur de développement urbain. Rem Koolhaas parle de "*bombardement de spéculations*" mais aussi de "*projet délibérément neutre, abstrait*" assurant les besoins "*de communication politique*"<sup>35</sup>. L'architecte use donc de la bande dessinée pour ses qualités de communication d'idées.

*"Pour Rem Koolhaas, l'un des objectifs du projet raconté en bande dessinée est de dédramatiser l'impact des nouvelles formes urbaines métropolitaines. En légende d'une des planches du projet Euralille, l'architecte écrivait : "Contre la peur des tours, des tours sympas, des tours étranges, des tours pas tours. Un urbanisme séduisant".*"<sup>36</sup>

Finalement, la bande dessinée permet à Rem Koolhaas d'exprimer de façon ludique et accessible un projet urbain complexe. Il minimise ainsi les réactions que pourraient susciter les thèmes de la ville dense, connectée, congestionnée, etc... Aussi il permet aux acteurs comme aux habitants de s'approprier le projet.

L'atelier Bow-Wow est une agence d'architecture japonaise située à Tokyo, et fondée par Yoshiharu Tsukamoto et Momoyo Kajima en 1992. Le travail graphique de ces architectes est un des plus inventifs du moment. Intéressés par la "behaviorology"<sup>37</sup> -ce qui signifie brièvement l'expression architecturale à travers la compréhension des relations complexes entre les gens- ils produisent des éléments graphiques rappelant les bandes dessinées de Chris Ware ou encore les théories selon lesquelles la fenêtre serait à l'architecture ce que la case est à la planche de bande dessinée. L'usage d'un mode de représentation filaire et en perspective rappelle la sobriété du dessin traditionnel japonais et du manga. Aussi, l'ajout de plusieurs personnages vacants à leur occupations dans les différents espaces, marque d'un effet narratif des documents pourtant d'un premier abord classique à la représentation de l'architecture.

*"L'Atelier Bow Wow construit des maisons faussement banales vues de dehors, car elles s'avèrent être à l'intérieur des petites merveilles de vie domestique et de travail. [...] Comment opèrent-ils ? Par le dessin, selon la ligne claire des mangas japonais montrant aussi bien les objectifs et les détails constructifs que les activités qui se tiennent dans les différentes pièces. [...] Au Japon, l'éternité est dans le geste non dans la matière"*<sup>38</sup>

Si au départ l'usage des codes de la bande dessinée n'était pas conscient chez les architectes de l'agence Bow Wow, une de leur coupe est pourtant exposée à la cité de l'architecture et du Patrimoine à l'occasion de l'exposition *Archi et BD, la ville dessinée* en 2009. L'attention portée aux détails, aux personnages et à la narrativité de leurs occupations, tient sûrement de cet emprunt au dessin traditionnel et au manga japonais.

<sup>34</sup> TRELCA Sophie sous la direction de THEVENET Jean-Marc et RAMBERT Francis dans *Archi & BD, la ville dessinée*. Blou : Monografik Editions. 2010. 254p.

<sup>35</sup> Lille OMA. Catalogue de l'exposition "Fin de siècle - OMA Rem Koolhaas" à l'IFA. Editions Carte Segrete. 1990

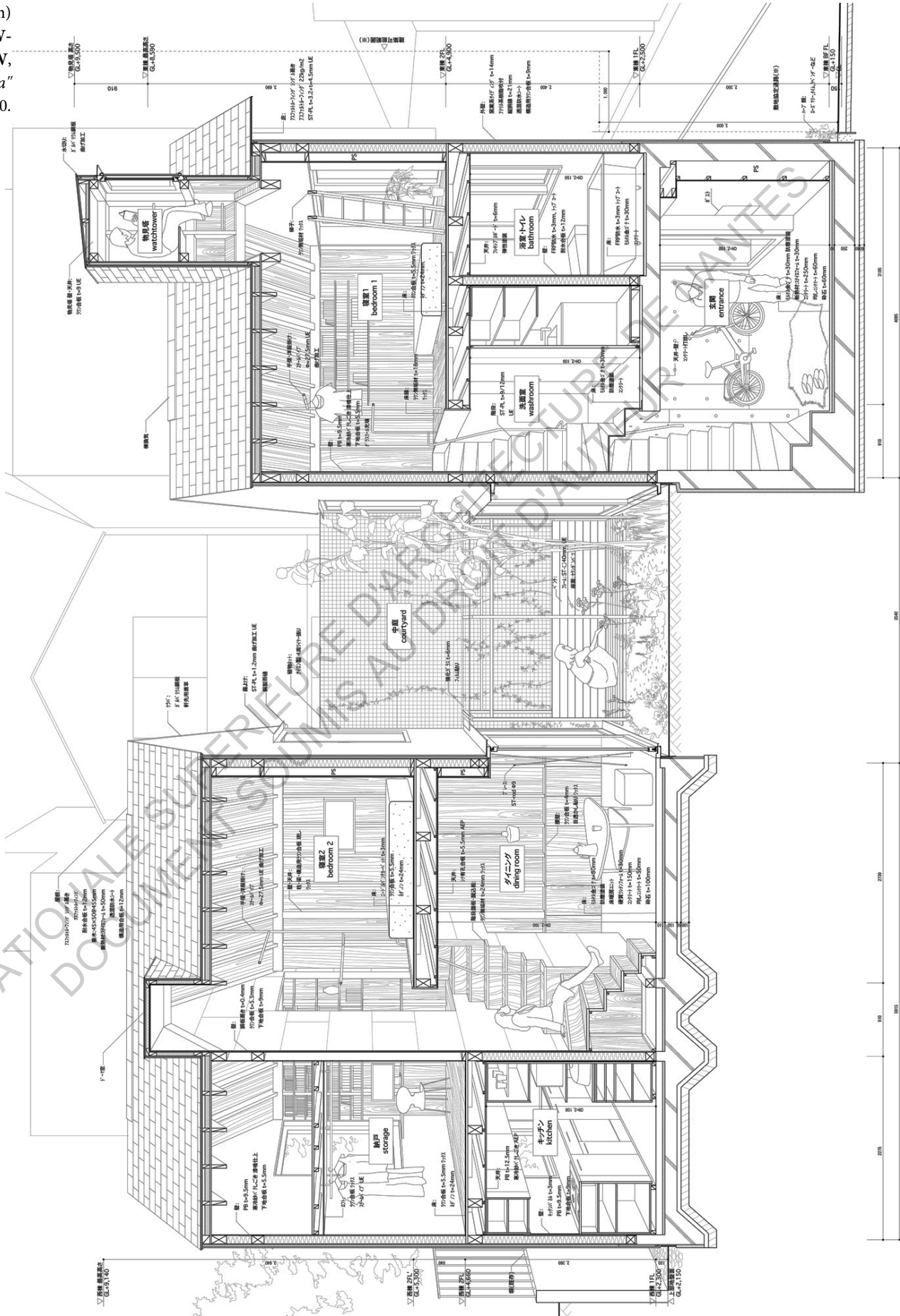
<sup>36</sup> op.cit. TRELCA Sophie.

<sup>37</sup> Atelier BOW WOW. *Behaviorology*. Editions Rizzoli. Mai 2010. 304 pages.

<sup>38</sup> CELESTE Patrick. *Nouveaux enjeux, nouveaux dessins*. dans *D'architecture magazine* n°224. Mars 2014.



(m)  
Atelier BOW-  
WOW,  
"Split Machiya"  
2010.



C'est avec la publication de *Yes is More* que l'agence BIG (Bjarke Ingels Group) se distingue sur la scène internationale. Bjarke Ingels a longtemps hésité entre être architecte ou dessinateur de bande dessinée. C'est donc logiquement sous forme de bande dessinée que l'architecte décide d'expliquer au grand public la démarche de son agence. L'ouvrage est l'occasion de revenir sur les précédentes réalisations ainsi que sur celles à venir. A l'aide de photomontages, de schémas de projet, de photos, de maquettes, etc... Bjarke Ingels lui-même présente, argumente. Quand les plyphactères ne sont plus assez grands, des textes juxtaposés aux schémas ou plans appuient davantage encore le propos de l'architecte. Finalement, Bjarke Ingels se présente comme le super-héros à la tête d'une agence sans cesse en quête d'innovation. Parfois apparaissent aussi les clients ou les collaborateurs.

*"Yes is more" est revendiqué par ses auteurs comme un manifeste culturel populaire portant sur les évolutions architecturales*<sup>39</sup> Sophie Trelcat

(n)  
BIG,  
extrait de  
"YES IS MORE"  
publié en 2009.



Les dessins de Yona Friedman sont très facilement reconnaissables : des traits fins et des formes simples produisent des schémas et des concepts clairs. Souvent l'architecte opte pour la bande dessinée pour mettre en mouvement ses dessins et communiquer le plus largement possible ses propositions. A partir de 1958 où il créa le GEAM (le Groupe d'Etude de l'Architecture Mobile), et surtout après les événements de Mai 68, il s'intéresse aux moyens qui pourraient être donnés aux usagers pour composer leur architecture. L'auto-planification devient pour lui la clef pour la production d'une architecture mobile.

<sup>39</sup> TRELCHAT Sophie sous la direction de THEVENET Jean-Marc et RAMBERT Francis dans *Archi & BD, la ville dessinée*. Blou : Monografik Editions. 2010. 254p.





Yona Friedman imagine un langage pictural qui prendra finalement la forme d'une bande dessinée. Le plus souvent dans les "Manuels", les planches sont séparées en deux : sur la partie de droite se trouvent les croquis et sur la gauche les textes, l'ensemble se lisant de haut en bas. Il exprime les organisations avec des diagrammes et des schémas et les comportements à l'aide de personnages. Ce langage pictural permet à l'architecte de rendre intelligible son propos à n'importe quel individu.

### **Le dessinateur de bande dessinée et l'architecte : des méthodes de travail similaires ?**

La bande dessinée et l'architecture sont aujourd'hui intimement liées. Même si, il y a quelques années encore, l'architecte utilisait la bande dessinée majoritairement à des fins de communication de projet, l'architecture devient de plus en plus pluridisciplinaire. Elle se tourne naturellement vers la bande dessinée au même titre que n'importe quel autre domaine artistique ou scientifique. En témoignent de nombreuses expositions ou travaux de collaboration entre dessinateur de bande dessinée et architecte. Force est de constater que l'architecte et le dessinateur de bande dessinée ont beaucoup en commun. Les objectifs de chacun se rejoignent, que se soit pour présenter un projet d'architecture ou une planche de bande dessinée, l'auteur doit toucher un public, lui raconter une histoire, lui proposer dans une démarche immersive une situation, un espace, un événement. L'un comme l'autre fait appel au lecteur-spectateur à effectuer une projection de lui-même. Parce que la fiction en bande dessinée peut aussi devenir prospective en architecture ou en urbanisme. Logiquement pour des effets produits similaires, les méthodes de travail se ressemblent. Les outils de base comme le dessin et la photographie sont présents dans les deux disciplines : lorsque l'architecte découvre un site de projet ou quand un dessinateur voyage et garde en mémoire des lieux pour les utiliser comme décors. Dans un esprit de reportage, tous deux disposent de "carnets de récolte" afin de capter les ambiances de différents lieux.

*"Les recherches diverses qui préparent le livre sont plus une manière de rentrer dans les paysages, dans l'histoire, de la vivre presque. [...] Je multiplie les possibilités, les notes, les recherches, les images, pour, en général, ne garder au final que des pistes inattendues. Il est rassurant de s'entourer d'images, de repères... Je me dis qu'en cas de défaillance, je pourrai toujours venir y chercher des couleurs, des détails, des souvenirs"*<sup>41</sup> Manu Larcenet

Le dessinateur Etienne Davodeau, par exemple, voyage constamment avec un carnet de croquis, un appareil photo. Certains endroits l'interpellent. Il les dessine, les photographie, les (d)écrit, s'en imprègne à travers différents médiums. Il a ensuite à sa disposition toute une palette de lieux, dont il peut à tout moment convoquer le souvenir via cette production riche, pour réaliser ses ouvrages. Son œuvre est particulièrement marquée par la question du réel. Même si l'on retrouve des fictions, la majorité de ses publications sont des travaux documentaires. Sa bande dessinée *Les Mauvaises gens*<sup>42</sup> -qui retrace le parcours de ses parents jusque dans les années 60- est récompensée du Prix de la Critique, du Prix du

<sup>41</sup> LARCENET Manu. *Le combat ordinaire* n° 3, Ce qui est précieux. Editions Dargaud. 2006. 64pages.

<sup>42</sup> DAVODEAU Etienne. *Les Mauvaises Gens*. Editions Delcourt. 2007. 184pages

Public et du Prix du Scénario au Festival d'Angoulême et du Prix France Info de la bande dessinée d'actualité et de reportage en 2006.

(p)  
Manu  
Larcenet,  
Eléments de  
récolte  
in situ,  
pour  
"Le Combat  
ordinaire" n°3.  
2006



**"B. Tissot : Comment les bandes dessinées, en particulier les bandes dessinées journalistiques, peuvent-elles transporter le lecteur dans un autre univers, une autre époque, une autre situation et un autre endroit ?**

Je pense que la bande dessinée peut être utilisée pour créer l'atmosphère particulière à un certain endroit et à un certain moment. Les photojournalistes n'utilisent souvent qu'une seule image pour raconter toute une histoire. C'est en général leur but. Mais avec une bande dessinée, l'auteur s'appuie sur la vie à un endroit comme par exemple Gorazde, à l'est de la Bosnie. A Gorazde, il y avait beaucoup d'immeubles détruits et le lecteur les revoit sans cesse à l'arrière-plan de chaque planche de dessins. L'auteur d'un roman par exemple, raconterait de nombreux immeubles sont détruits, mais moi, je peux les dessiner autant de fois que je veux pour que cela ait le maximum d'impact. Joe SACCO.<sup>43</sup>

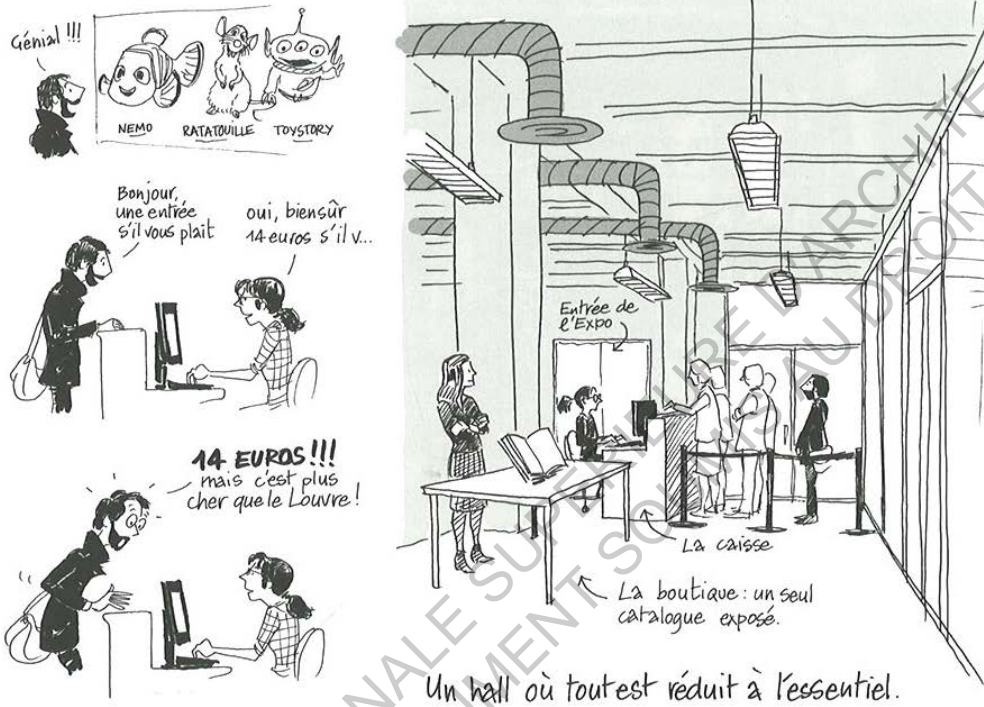
<sup>43</sup> Interview de Joe SACCO par Boris TISSOT dans "Bande dessinée et journalisme". DELANNOY Pierre Alban et all. La bande dessinée à l'épreuve du réel. Editions L'Harmattan : Paris. 2007. 160pages.



Exemple récent, Martin Etienne est architecte et illustrateur. Après avoir travaillé pendant 10 ans en agence d'architecture, il se consacre à l'illustration et intègre la rédaction de Criticat. Dans le numéro 11, il propose un complément sensible à l'article de Valéry Didelon : il fait le récit de voyage à Kraftwerk en bande dessinée. Dans le numéro 13, il signe sur 20 pages, un parcours dessiné dans la Cité de la Mode et du Design à Paris ; l'occasion pour lui de donner son avis sur le projet. La bande dessinée mise au service d'un propos sur l'architecture dans une revue comme Criticat est vraiment significatrice. Spécialisée en critique et théorie de l'architecture, la revue semble entériner la bande dessinée comme discipline à part entière pouvant intégrer la sphère de la création architecturale au même titre que le design, la scénographie, etc...

Plus loin, le musée des arts ludiques... Pardon, "Art Ludique - Le Musée."  
Il a ouvert ses portes en novembre 2013. Sa première exposition était consacrée aux films d'animation PIXAR.

(q)  
**Martin Etienne,**  
"Visite de la cité de la mode"  
dans Criticat  
n°13, Printemps  
2014.

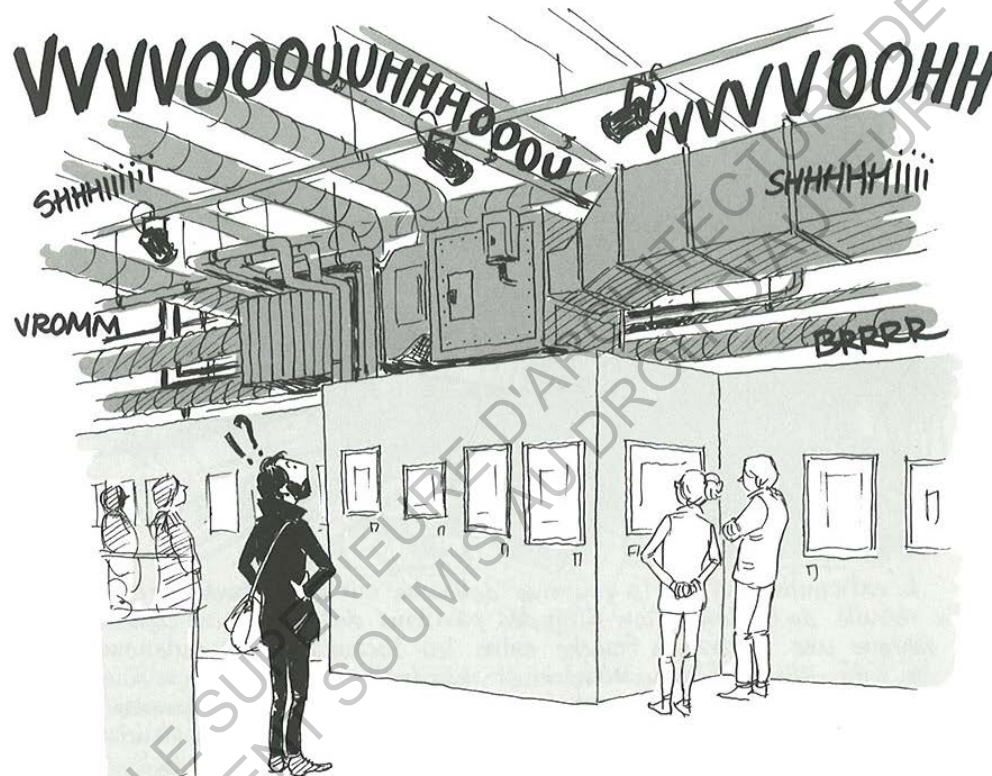


Un hall où tout est réduit à l'essentiel.



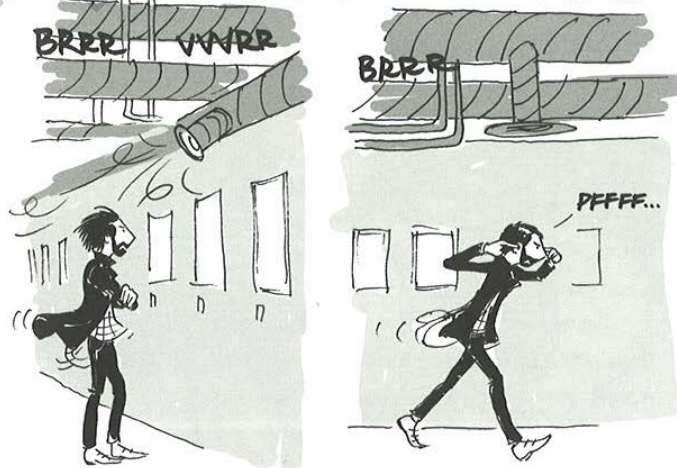
visite

**Finalement**, il devient de plus en plus évident de considérer la bande dessinée comme pouvant donner des réponses aux questions d'aujourd'hui sur l'architecture. La bande dessinée peut tout à fait prétendre être un outil de représentation utilisable par l'architecte ou l'urbaniste. Mais si l'on s'attache aussi à décrypter ses codes spécifiques, qu'on l'étudie comme un art graphique et littéraire, un genre, on peut identifier le potentiel de ses codes dans la représentation sensible des ambiances. Ce sont ces codes potentiellement utilisables pour la représentation des ambiances architecturales et urbaines que la deuxième partie de ce mémoire s'attache à mettre en évidence.



Surprise, le musée le plus cher de la capitale est en fait une chaufferie dont on a peint les murs en couleur.

HHOOOOOOUUUUHHOOOWWWWWW...



Malgré ma totale admiration pour les dessins exposés, je ne peux pas m'empêcher de penser que ce musée est une escroquerie: "Arnaque - Le Musée."

visite

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



## Deuxième partie - La représentation des ambiances : Les potentialités de la bande dessinée.

*Quelles potentialités de la bande dessinée comme outil de représentation des ambiances architecturales et/ou urbaines ?*

S'il existe un domaine de recherche dans lequel l'architecture se tourne vers d'autres disciplines, c'est la représentation des ambiances. Céline Drozd dans *La description langagière des ambiances dans l'analyse de site*<sup>44</sup> étudie un mouvement littéraire, le naturalisme et plus particulièrement l'œuvre d'Emile Zola, afin de montrer que "le langage permet de donner une représentation évocatrice de sensations et d'émotions" son objectif étant d'en "dédire une méthode de rédaction, de description de sensations et d'émotions". Cette deuxième partie du mémoire met en œuvre les mêmes postulats et objectifs que ceux de Céline Drozd, mais en s'appuyant sur la bande dessinée. Il s'agit en effet ici d'identifier dans les codes de représentation de la bande dessinée, les éléments pouvant nourrir la pratique de l'architecte et la représentation des impressions, des sensations, des ambiances.

A l'heure où l'on peine encore à donner une définition de ce qu'est la bande dessinée -les chercheurs s'opposaient encore il y a peu de temps entre deux visions : l'une considérait la bande dessinée comme art "mineur", comme technique d'expression, et l'autre comme un art à part entière et donc se devant de placer la bande dessinée dans un courant artistique pouvant remonter jusqu'aux peintures rupestres<sup>45</sup>- certains théoriciens de la bande dessinée ont cependant réussi à identifier des codes de représentation, des intangibles de la bande dessinée.

Après avoir publié le premier roman graphique *A contract with God*<sup>46</sup> en 1978, Will Eisner propose en 1985 dans *La bande dessinée, art séquentiel*<sup>47</sup>, une définition de "l'art séquentiel" dont la bande dessinée et le Comic Strip en seraient une application : "L'art séquentiel allie mots et images dans le but de raconter une histoire ou de dramatiser une idée. Il est à la fois un moyen d'expression créatif, une discipline distincte, un art et une forme littéraire". C'est en s'appuyant sur cette définition que Scott Mc Cloud publie en 1993 *L'art invisible*<sup>48</sup>, dans lequel il décrit en bande dessinée ce qui compose la bande dessinée, et propose une nouvelle définition du genre : "Comics : Images picturales et autres, juxtaposées en séquences, destinées à transmettre des informations et/ou à provoquer une réaction esthétique chez le lecteur". Il explique les spécificités du genre et démontre la force de l'interaction entre l'œuvre et le lecteur en mettant en évidence des concepts propre à la bande dessinée comme l'ellipse. Encore une fois, difficile dans un contexte de recherche clivé, de faire l'unanimité : on l'accuse parfois de "sautiller d'une définition confuse à une autre"<sup>49</sup> dans sa volonté de vouloir systématiser, de catégoriser et de passer rapidement de notions à notions dans sa tentative de définition du genre. Même si les théories de Scott Mc Cloud et Will Eisner ont

<sup>44</sup> DROZD Céline. *La description langagière des ambiances dans l'analyse de site : exemple de la méthode naturaliste*. Mémoire de Master Recherche. Ensa Nantes-CERMA. Juillet 2007

<sup>45</sup> LACASSIN Francis. *Pour un neuvième art : la bande dessinée*. Editions Slatkine : Paris. 1982.

<sup>46</sup> EISNER Will. *A contract with God*. Editions Baronet. 1978. 196 pages.

<sup>47</sup> EISNER Will. *La bande dessinée, art séquentiel*. Editions Vertige Graphic. 1985. 157 pages.

<sup>48</sup> MC CLOUD Scott. *L'art invisible*. Éditions Delcourt. 2007. 232pages.

<sup>49</sup> L. L. Mars. Critique sur "L'art invisible" de Scott McCloud sur le site "Du9, l'autre bande dessinée" dans un dossier intitulé "En attente d'une théorie, mirages" publié en Janvier 2013 disponible à l'adresse : <http://www.du9.org/dossier/a-propos-de-lart-invisible-de-scott-mccloud/>.

leurs détracteurs, elles n'en restent pas moins des références incontournables, toujours d'actualité en ce qui concerne la mise en évidence d'une structuration de concepts propre à la bande dessinée. Mais surtout leurs approches ont le mérite d'être complètes et faciles d'accès. Ils réussissent en effet à donner des clés de lecture et des outils de conception aux futurs auteurs, et par l'usage de la bande dessinée, donnent une vision d'ensemble très claire des mécanismes utilisés par la bande dessinée.

Enfin, ces définitions de la bande dessinée que nous proposent ces deux théoriciens, peuvent déjà être invoquées pour la pratique de l'architecture et plus particulièrement pour la communication d'ambiances architecturales et urbaines : "...dramatiser une idée [...] un moyen d'expression créatif..."<sup>50</sup> et "... à transmettre des informations et/ou provoquer une réaction esthétique chez le lecteur"<sup>51</sup>. Les outils classiques de représentation en architecture sont tels qu'ils représentent l'espace, le rendent visible, mais ils ne montrent pas toujours ce qu'un individu peut ressentir ou pourra ressentir une fois à l'intérieur. La bande dessinée, elle, le peut.

*"La bande dessinée est un médium complet et très riche. Il n'y a, à mon sens, que la musique pour le surpasser. L'éventail de ce qui est représentable est quasi infini. Si on cherche bien, on peut rendre des odeurs, préciser de sensations, raviver des souvenirs, se suspendre."*<sup>52</sup> Manu Larcenet

### La séquentialité et l'immersion du lecteur

Selon Philippe Mellot, la bande dessinée serait "Un art narratif et visuel permettant, par une succession de dessins accompagnés en général d'un texte, de relater une action dont le déroulement temporel s'effectue par bonds d'une image à une autre sans que s'interrompe la continuité du récit"<sup>53</sup>. Si la continuité du récit n'est pas perturbée en bande dessinée, c'est parce qu'elle est assurée par le lecteur lui-même. Comme le soutient Scott Mc Cloud dans *L'art invisible*<sup>54</sup>, il s'agit du seul art nécessitant une telle implication du lecteur. En effet, la bande dessinée est un mode de communication immersif et cette mise à contribution du lecteur qui assure la continuité du récit est possible grâce au phénomène le plus important de la bande dessinée : "l'ellipse".

La composition de plusieurs cases sur une planche permet de créer une séquence. Cette séquence ne devient récit que si le lecteur est capable de combler le vide entre chaque case. Dans *L'art invisible* ce vide, Scott Mc Cloud l'appelle "gouttière" ou espace "inter-iconique". L'action découpée en plusieurs vignettes est reconstituée mentalement par le lecteur : la gouttière force le lecteur à s'impliquer dans la narration. Il reconstitue l'histoire dans son intégralité -et resitue donc un mouvement dans une temporalité- mais il peut aussi, selon le degré d'information donné par l'auteur, y projeter son expérience et son vécu. Scott Mc Cloud nomme ce phénomène "l'ellipse".

<sup>50</sup> EISNER Will. *La bande dessinée, art séquentiel*. Editions Vertige Graphic. 1985. 157 pages.

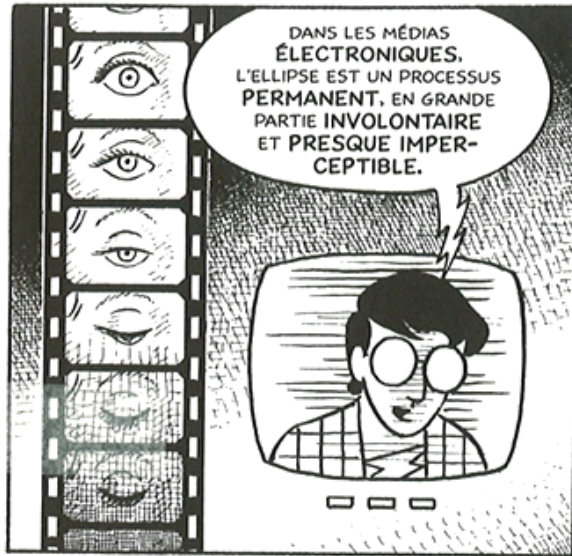
<sup>51</sup> MC CLOUD Scott. *L'art invisible*. Éditions Delcourt. 2007. 232pages.

<sup>52</sup> LARCENET Manu. *Le combat ordinaire* n° 3, Ce qui est précieux. Editions Dargaud. 2006. 64pages.

<sup>53</sup> MELLOTT Philippe MOLITERNI Claude. *Chronologie de la bande dessinée*. Editions Flammarion : Paris. 1996;

<sup>54</sup> op.cit. MC CLOUD Scott.

(r)  
 Scott  
 McCloud,  
 L'ellipse dans  
 "L'art invisible"  
 1993.



DANS CET EXEMPLE, C'EST EFFECTIVEMENT MOI QUI AI DESSINÉ LA HACHE, MAIS JE NE SUIS PAS CELUI QUI A PORTÉ LE COUP, QUI A DÉCIDÉ DE SA VIOLENCE, QUI A IDENTIFIÉ L'AUTEUR DE CE HURLLEMENT.



TOUT CELA, CHERS LECTEURS, A CONSTITUÉ VOTRE PARTICIPATION À CE CRIME, ET CHACUN DE VOUS L'A COMMIS À SA FAÇON.





(s) Scott McCloud, Les types d'enchaînements dans "L'art invisible" 1993.

**1.**  
DE MOMENT  
À MOMENT

**2.**  
D'ACTION  
À ACTION

**3.**  
DE SUJET À  
SUJET

**4.**  
DE SCÈNE À  
SCÈNE

**5.**  
DE POINT DE VUE  
À POINT DE VUE

**6.**  
SOLUTION DE  
CONTINUITÉ

CE GENRE DE CLASSIFICATION N'EST, AU MIEUX, QU'UNE SCIENCE INEXACTE, MAIS EN NOUS EN SERVANT COMME D'UN INSTRUMENT...

... NOUS POUVONS COMMENCER À ÉCLAIRCIR QUELQUES-UNS DES MYSTÈRES QUI ENTOURENT L'ART INVISIBLE DE LA NARRATION EN BANDES DESSINÉES.

AUX ÉTATS-UNIS, LA PLUPART DES JOURNAUX DE BANDES DESSINÉES UTILISENT DES TECHNIQUES NARRATIVES HÉRITÉES DE JACK KIRBY. COMMENÇONS PAR EXAMINER CE FASCICULE RÉALISÉ PAR LEE ET KIRBY EN 1966.

J'AI COMPTÉ EN TOUT QUATRE-VINGT-QUINZE JUXTAPOSITIONS DE CASES. VOYONS SELON QUELLES PROPORTIONS ELLES SE RÉPARTISSENT.

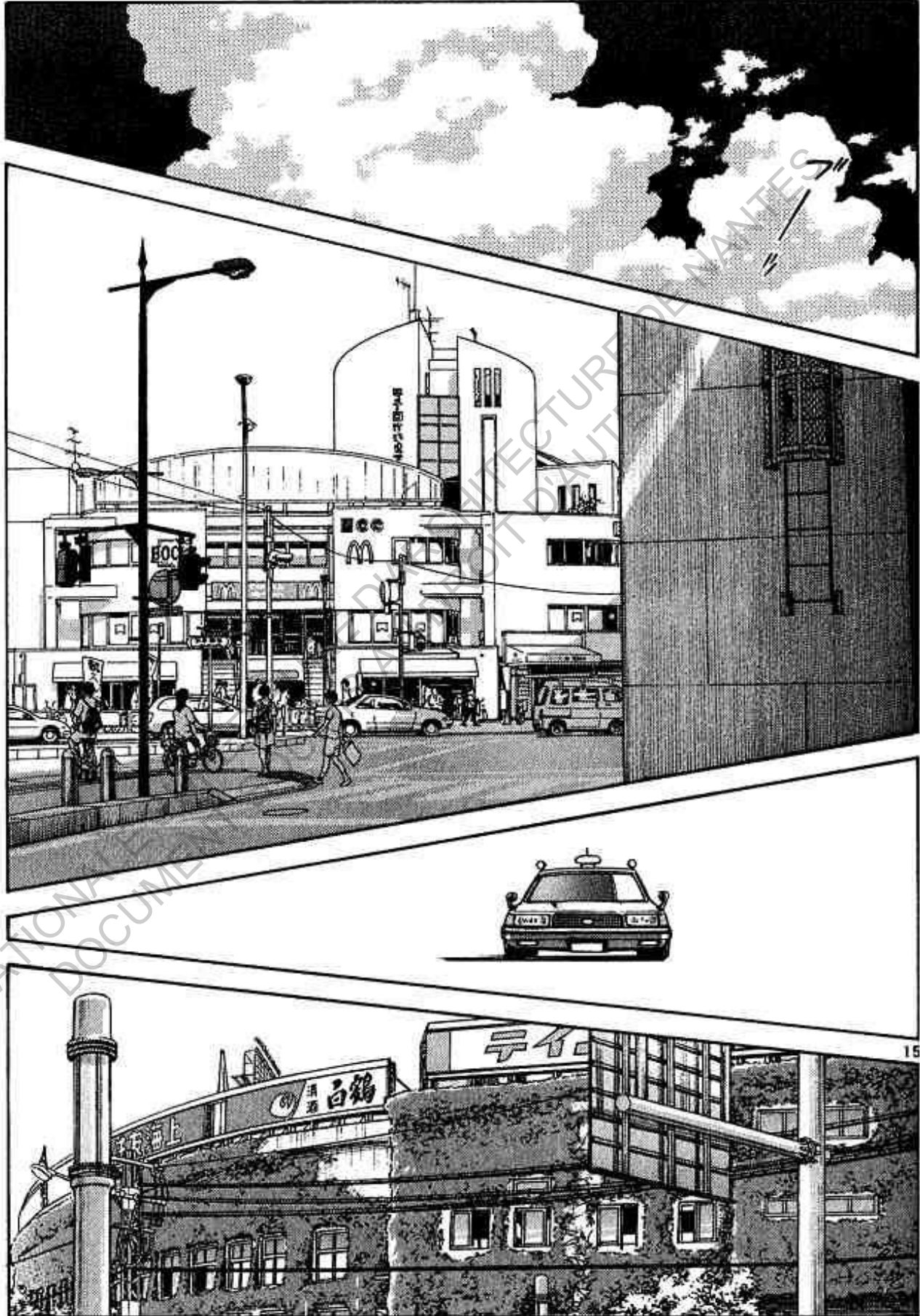
MO  
COM

Après avoir identifié ces différents types de transition de case à case, Scott Mc Cloud réalise comme un sondage pour identifier des tendances chez les auteurs à utiliser plus souvent certains type d'enchaînements. Ainsi par exemple, il apparaît que les mangas japonais utilisent davantage l'enchaînement "de point de vue à point de vue" et de "scène à scène" qui participent à créer "une atmosphère contemplative" ou le "temps semble s'être arrêté"<sup>55</sup>. Cette observation est facilement vérifiable chez un auteur comme Jirô Taniguchi notamment dans la série *Quartier lointain*<sup>56</sup> où les déambulations du personnage semblent -de notre point de vue occidental- sorti d'un rêve où le temps s'écoule particulièrement lentement.

<sup>55</sup> MC CLOUD Scott. *L'art invisible*. Éditions Delcourt. 2007. 232pages.

<sup>56</sup> TANIGUCHI Jirô. Traduit du japonais par Frédéric BOILET. *Quartier lointain, Tome 1*. Editions Casterman. 1998. 198pages.

(t) H 2 21  
Adachi Mitsuru,  
extrait de "H2",  
2007.





Aussi Adachi Mitsuru, mangaka japonais, fait souvent le "choix d'une focalisation externe – toujours à distance, laissant au soin du lecteur de décrypter les motivations et les pensées de ses personnages"<sup>57</sup>. Comme le montre Xavier Guibert dans son article à propos de la série *H2*<sup>58</sup>, l'usage des enchainements de "point de vue à point de vue" et de "scène à scène" permettent une approche de l'environnement typique de la culture japonaise : la ville est mouvante et seule une observation lente permet de l'appréhender ; les enchainements mettent en exergue "le lieu de l'introspection". L'auteur invite le lecteur à s'interroger sur ce que peuvent être les réflexions du personnage et ainsi peut être, s'interroger sur lui-même. "Et bien qu'elle y soit souvent représentée sans aucune présence humaine (peut-être pour en souligner sa qualité d'espace secondaire du déroulement du récit), la ville apparaît toujours comme résonnant des échos de la vie qui l'occupe – espace vibrant, habité et jamais véritablement désert."

Comme l'explique Scott Mc Cloud, les usages différents d'enchaînement sont le résultat de différences culturelles entre orient et occident : "En Occident, l'art et la littérature ne sont pas des activités où les créateurs se promènent au hasard. Généralement, notre culture se donne des buts. Mais en orient, existe une tradition d'œuvres d'art qui constitue des cycles et des labyrinthes. Les bandes dessinées japonaises ont peut-être hérité de cette tradition en insistant souvent sur l'état plutôt que sur le mouvement."<sup>59</sup>



(u)  
Robert Crumb,  
"Histoire courte de  
l'Amérique",  
1980.

<sup>57</sup> GUIBERT Xavier. *Les villes d'Adachi*. Texte rédigé dans le cadre de l'exposition "Mangapolis, la ville japonaise contemporaine dans le manga", disponible sur le site "du9, l'autre bande dessinée" à l'adresse suivante : <http://www.du9.org/dossier/les-villes-dadachi/a>

<sup>58</sup> ADACHI Mitsuru. *H2 Vol. 6*. Editions Tonkam. 2007

<sup>59</sup> MC CLOUD Scott. *L'art invisible*. Éditions Delcourt. 2007. 232pages.

Dans *Histoire courte de l'Amérique* de Robert Crumb, chaque case représente le même lieu, mais à plusieurs années d'intervalle. Le cadre est fixe, d'année en année le point de vue reste le même, ainsi, l'auteur incite le lecteur à jouer au "jeu des sept erreurs". Son regard passe d'une image à l'autre, d'une époque à une autre et visualise les changements urbains qui se sont opérés selon les époques, et imagine selon l'idée que lui-même se fait de la ville, comment ces changements se sont produits. *"Le cadrage choisi pour cette bande dessinée montre un flux continu issu de l'expérience et la façon dont il peut être perçu par l'œil du lecteur."*<sup>60</sup>

Le cadrage, ou *"l'encapsulation"*<sup>61</sup> d'un espace à un moment dans une case fonctionne comme en cinéma : il implique une position de caméra, de spectateur. La composition de la case et la perspective visuelle utilisée permet d'établir une position et une vision sur l'espace mis en fiction.

*"Une perspective précise est plus utile quand le sens de l'histoire exige que le lecteur sache précisément où les éléments dramatiques entrent en relation les uns avec les autres. Un autre usage possible de la perspective est son emploi pour manipuler ou susciter différents états émotionnels"*<sup>62</sup>

On pense par exemple à la vue en contrebas pour donner la sensation de hauteur voire de vertige ou la vue d'en bas provoquant faiblesse et sentiment de peur. L'effet des dimensions de la case aussi provoque des sensations chez le lecteur : l'étroitesse pour l'oppression, la largeur pour la sensation d'étendue, de plénitude, etc... Contrairement au cinéma où le cadre est fixe et où la caméra et le support de visionnage imposent une dimension, le cadre de la bande dessinée lui, change.<sup>63</sup>

La séquentialité d'images sur une planche implique une division de l'espace et du temps que le lecteur reconstitue mentalement. Si bien que celui-ci devient parfois acteur, en se projetant dans la narration et les espaces dramatisés. Le cadrage alors, permet d'impliquer définitivement le lecteur tout en imposant une orientation à son regard. L'immersion du lecteur est totale car l'auteur lui demande beaucoup : son vécu, son expérience et ses sens sont mis au service d'une restitution d'un espace, d'un temps, d'une action dans son intégralité.

### Le vocabulaire iconique

La compréhension du récit et des émotions que l'auteur tente de nous faire éprouver n'est possible que grâce à l'évocation d'expériences communes aux lecteurs et lui-même. Comme l'explique Will Eisner dans son ouvrage *Les clés de la bande dessinée*<sup>64</sup> le dessinateur de bande dessinée doit évoquer des *"images dans les esprits de chacun"*. Car comme textes et dialogues ne font pas tout, l'auteur choisit des formes suffisamment universelles pour que ses lecteurs puissent interpréter le message, *"reconnaître le sens et*

<sup>60</sup> EISNER WILL. *Les clés de la Bande Dessinée, Tome 1 : l'art séquentiel*. Editions Delcourt. 2009. 180pages.

<sup>61</sup> ibid.

<sup>62</sup> EISNER WILL. *Les clés de la Bande Dessinée, Tome 1 : l'art séquentiel*. Editions Delcourt. 2009. 180pages.

<sup>63</sup> PEETERS Benoît. *Case, planche, récit, comment lire une bande dessinée*. Editions Casterman. 1991. 119pages.

<sup>64</sup> op.cit. EISNER WILL.



*l'impact émotionnel de l'image*<sup>65</sup>. Ces "images pour représenter une personne, un endroit, une chose ou une idée", Scott Mc Cloud les nomme "icônes"<sup>66</sup>. Selon lui, si l'on considère l'ellipse comme la "grammaire de la bande dessinée", l'icône en est le "vocabulaire". Il identifie deux types d'icônes : les icônes non-figuratives en premier lieu ayant un sens fixe et absolu (les lettres, les symboles mathématiques, etc.) et les icônes figuratives (images), jouant avec des significations variables selon le degré d'identification au réel.



(v) Scott McCloud, Les icônes dans "L'art invisible", 2007.



<sup>65</sup> op.cit. EISNER WILL.

<sup>66</sup> MC CLOUD Scott. *L'art invisible*. Éditions Delcourt. 2007. 232pages.



Dans ces icônes figuratives, la forme la plus universelle est celle du corps, exprimée de façon très réaliste ou non. Le croquis détaillé d'un visage ou deux points dans un rond reste pour n'importe quel individu un visage : le bonheur peut y être représenté à l'aide d'un seul trait ou bien par le détail des lèvres formant un sourire. L'anatomie humaine toute entière aussi est expressive, Will Eisner parle du "*langage du corps*"<sup>67</sup> dont l'architecte Yona Friedman a très bien su s'emparer dans ses bandes dessinées. C'est d'ailleurs grâce à la maîtrise de ce langage universel du corps qu'il réalise -grâce à l'UNESCO et aux Nations Unis qui lui donnent des moyens d'édition en 1982- des Manuels publiés dans les pays du Tiers Monde sur les besoins essentiels de la vie (l'alimentation, l'hygiène, l'habitat...). En utilisant des formes universelles, les bandes dessinées de Yona Friedman sont simples et claires, elles constituent probablement une nouvelle forme de langage international ayant le pouvoir de développer l'initiative, l'esprit d'entreprise et l'autonomie.<sup>68</sup>

Parce que tout ce que nous ressentons appartient au monde des idées ou des perceptions, et que le langage iconique comme proposé en bande dessinée est sans limite : toutes les émotions, les sensations peuvent être facilement représentées.

*"Cartoon is an enticing way to convey complexity ; it is more than just a rendering technique. [...] it is a celebration of impressionable thoughts -a visual impact that contains many layers to be unpacked and explored"* <sup>69</sup> Jimenez LAI

Pour la représentation des ambiances architecturales et urbaines, cela ouvre logiquement tout un vocabulaire commun pour communiquer des effets, des perceptions issues de paramètres physiques des espaces. Laurent Lescop écrit dans sa thèse *La représentation des ambiances architecturales et urbaines : introduction à une pédagogie des ambiances*<sup>70</sup> que l'on retrouve en bande dessinée "*les plus spectaculaires et imaginatives expressions du son*". Logiquement, grâce au recours aux symboles, la bande dessinée peut effectivement mettre en évidence des sources sonores ou leurs effets : via la déformation de l'émetteur, la "transcription phonétique" du son et/ou l'effet de l'onde sonore. Il écrit aussi "*le dessin de l'objet émetteur est suffisamment explicite pour que le lecteur identifie sans peine le son et puisse comparer l'expression graphique, la transcription de l'onomatopée et les dégâts occasionnés en fonction de sa propre expérience*". Cette façon de retranscrire les ambiances sonores est la plus largement utilisée mais finalement, chaque illustrateur l'interprète à sa façon, ainsi, de nombreuses formes d'expressions du son dérivées existent.

Laurent Lescop explique ensuite qu'à l'image de l'expression symbolique du son, les températures sont elles aussi retranscrites par la représentation du phénomène ainsi que ses effets. Elle peuvent être représentées par des couleurs (teintes chaudes, froides), par des représentations d'effets (stalactites, rayonnements du soleil), par l'apparence et les accessoires des personnages (lunettes de soleil, transpiration, gants et bonnets...) et enfin par l'expression explicite des personnages.

<sup>67</sup> EISNER WILL. *Les clés de la Bande Dessinée, Tome 1 : l'art séquentiel*. Editions Delcourt. 2009. 180pages.

<sup>68</sup> PFEIFFER Mayon. *Yona friedman, comment habiter la terre ?* BT2 n°226. 1990. accessible à l'adresse suivante : <http://www.icem-pedagogie-freinet.org/node/2601>

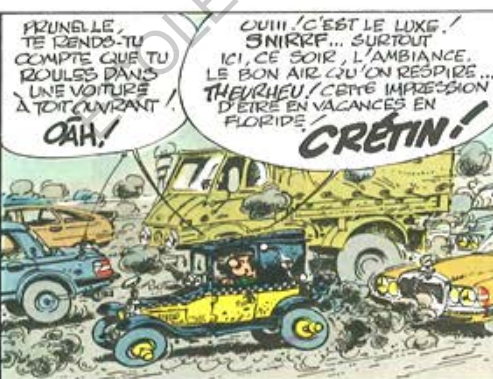
<sup>69</sup> LAI Jimenez. *Citizens of No Place, an architectural graphic novel*. Princeton architectural Press : New York. 2012. 143pages

<sup>70</sup> LESCOP Laurent sous la direction de Jean-Pierre Peneau. *La représentation des ambiances architecturales et urbaines : introduction à une pédagogie des ambiances*.1999. 456pages

De la même manière -représentation du phénomène et de ses effets sur les objets ou les personnages-, toutes les caractéristiques physiques d'une ambiance peuvent être représentées avec la bande dessinée : l'acoustique, la thermique, la lumière, le vent...



(w) Franquin, la représentation de sons, d'odeurs, de conditions climatiques... à leur paroxysme ? extrait de "Gaston Lagaffe n°14 La Saga des Gaffes", 1983.



### La narrativité et la mise en fiction de l'espace

Lorsque nous parcourons l'architecture, nous prenons part à un réseau d'espaces plus vaste. De lieux en lieux nous sommes "face à des choix multiples que l'espace architecturé propose et offre avec plus ou moins de générosité" et finalement on comprend rapidement que nous passons dans des espaces qui génèrent "des présences, des rencontres, avec plus ou moins de qualités, des lieux d'histoires"<sup>71</sup>. L'architecture serait par les configurations d'espaces qu'elle propose, génératrice de certaines situations de vie : "L'espace serait ainsi lieu de l'action qui ouvre sur une multiplicité d'histoires, en quelque sorte le terreau où s'ancre, où se machine la narration, là où l'écriture du récit prend corps avec l'espace et y puise son sens."<sup>72</sup>

Pour l'auteur de bande dessinée l'espace peut même être le "théâtre de métamorphoses spécifiques"<sup>73</sup>, elles seules pouvant créer la narration et le jeu de cadrage et de déambulation créer la séquentialité. Benoît Peeters dans *Case, planche, récit*<sup>74</sup> - dans le chapitre "la métamorphose en bande dessinée" - prend *La Cage*<sup>75</sup> de Martin Vaughn-James comme exemple de la métamorphose poussée à son paroxysme d'application dans la bande dessinée. "En cent quatre-vingt pages que ne traverse aucun personnage, l'auteur y bâtit un univers obsessionnel d'une rare puissance, à partir de la transformation de quelques lieux et quelques objets : chambre peu à peu envahie par le sable, murs qui se lézardent à vue d'œil, végétation proliférante qui recouvrent des ruines, etc."<sup>76</sup> C'est grâce aux métamorphoses continues de l'espace que le lecteur prend la dimension de l'écoulement du temps.

*"Au point de départ, je voudrais mettre en place une analogie, ou plutôt ce qui paraît, au premier abord, n'être qu'une analogie : un parallélisme étroit entre architecture et narrativité, en ceci que l'architecture serait à l'espace ce que le récit est au temps, à savoir une opération "configurante" ; un parallélisme entre d'une part construire, donc édifier dans l'espace, et d'autre part raconter, mettre en intrigue dans le temps."<sup>77</sup>*

Si le cadrage permet l'immersion du lecteur dans l'espace fictionnel, c'est celui-ci aussi qui permet de donner un "ton" à la mise en récit d'un espace. L'auteur de bande dessinée maîtrise le regard que le lecteur va poser sur les espaces qu'il crée, en donnant des clés de lecture et des visions particulières. Ainsi, lorsque la bande dessinée met l'espace architectural ou urbain en fiction, le lecteur peut avec plus de facilité en saisir les contours : la mise en fiction de l'espace lui donne des informations -peut être moins accessibles au premier abord, car plus subtiles- sur les caractéristiques de cet espace. Quelque part, le lecteur peut s'émanciper de la subjectivité du trait, ou du parcours que lui impose l'auteur, en s'interrogeant sur l'espace permettant de créer l'histoire qui lui est proposée. Plus simplement, malgré "l'encapsulation"<sup>78</sup> de l'espace fait par l'auteur, le lecteur imagine les

<sup>71</sup> LITZLER Pierre. *Desseins narratifs de l'architecture*. Edition l'Harmattan, Paris. 2009. 106p.

<sup>72</sup> ibid.

<sup>73</sup> PEETERS Benoît. *Case, planche, récit, comment lire une bande dessinée*. Editions Casterman. 1991. 119pages.

<sup>74</sup> ibid.

<sup>75</sup> VAUGHN-JAMES Martin. *La Cage*. Edition Les Impressions Nouvelles : Paris. 2006.

<sup>76</sup> op.cit. PEETERS Benoît.

<sup>77</sup> RICOEUR Paul. *Architecture et narrativité*. Revue Urbanisme n°303, Novembre-Décembre, 1998.

<sup>78</sup> op.cit. PEETERS Benoît.



ambiances et les formes physiques de l'espace que l'auteur ne lui montre pas, mais qui participent pourtant de la situation fictionnelle.

un trait perdue qui pourrait receler dans ses contours



une solution à ce labyrinthe oublié, tracé jadis à travers la plaine (x)



Martin Vaughn-James, extrait de "La Cage", 2006.

Daniel Bosshart est architecte et dessinateur de bande dessinée. Il considère que son travail consiste à être au service d'un futur habitant et que sa tâche doit nécessairement retranscrire ses idées et ses désirs. Il explique dans *Bricks and Balloons*<sup>79</sup> de Mélanie Van Der Hoorn qu'il tente de s'effacer au maximum lors de la conception de projet, afin que le client ait la sensation d'être le concepteur. Il doit avoir créé lui-même des espaces où il projette facilement sa vie, ceux-ci doivent avoir "sa signature" et non celle de l'architecte. Il explique ensuite qu'il considère les documents classiques d'architecture comme des "transmetteurs de données" lisibles par les initiés seulement et n'acceptant que difficilement les changements pourtant incessants lors des phases d'esquisse de projet. Pour lui ils semblent dire "votre maison sera comme ceci, vous ferez ça ici, mettez ça ici, etc...", ce qui est pour lui inacceptable. Dans ses bandes dessinées notamment dans *Metamorphosis*<sup>80</sup>, il montre comment l'environnement induit certains comportements chez l'homme, et comment celui-ci se familiarise avec l'espace bâti : il tâche de décrire sans utiliser le texte, l'impact de l'architecture sur les gens. Sans bulle, la narration ne se fait que par l'espace lui-même, et par ce que le lecteur veut y voir.

<sup>79</sup> VAN DER HOORN Mélanie. *Bricks and balloons, architecture in comic-strip form*. 010 Publishers : Rotterdam. 2012. 224 pages.

<sup>80</sup> BOSSHART Daniel. *Metamorphosis*. Editions Modernes. 2013. 72pages.



(y)  
Daniel Bosshart,  
extrait de  
"Metamorphosis",  
2013.



Lors de la conception de projets urbains ou architecturaux, les effets d'immersion et de mise en fiction de l'espace sont des notions fondamentales. Elles pourraient permettre à un futur habitant de se projeter dans un espace mais aussi de prendre part à son élaboration, en y projetant des situations de vie et donc des ambiances. En mettant en avant les effets de l'architecture, la bande dessinée est propice aux discussions sur les ambiances. Aussi, comme le montrent les exemples cités dans la première partie de ce mémoire, beaucoup d'architectes se sont déjà emparés de cette dimension narrative que permet de donner à l'espace la bande dessinée. Cela leur permet le plus souvent d'éviter d'imposer des concepts, des formes de façon prématurée et de considérer leurs propositions comme des matrices de différentes réalités possibles.

### La personnification de l'espace

Quelques illustrateurs ont vu dans l'organisation de la planche de bande dessinée des similitudes avec les représentations classiques de l'architecture et notamment avec les coupes et les élévations, la fenêtre devenant une case de bande dessinée. Les dessinateurs comme Fred il y a maintenant plus de trente ans, ont souvent cherché à imaginer la vie derrière la façade<sup>81</sup>. Il est fort probable que ce soit les coupes et axonométries d'architecture qui ont donné l'idée à Chris Ware de raconter ce qu'il se passe à l'intérieur d'un immeuble dans *Building Stories*<sup>82</sup>. Sorti en 2012 et constitué de 14 livrets différents, l'ouvrage invite le lecteur à construire lui-même l'histoire d'un petit immeuble de Chicago. Les livrets ne sont pas numérotés et peuvent être lus dans n'importe quel ordre. Le propos de l'auteur n'est pas tant de raconter l'histoire d'un trentenaire cherchant l'âme sœur, d'un couple qui ne peut plus se supporter, et d'une vieille demoiselle propriétaire, que de raconter comment celle-ci se déroule au même moment dans un même immeuble. Il souhaite mettre en avant l'architecture du bâtiment "qu'il enrichit d'inserts en bande dessinée pour en expliquer les détails, parfois les plus infimes". Il "en décrit la genèse avec une foule d'explications, qui deviennent à leur tour l'objet d'autres inserts explicatifs"<sup>83</sup> afin de susciter chez le lecteur une multitude de questions sur l'interaction entre espace bâti et habitants. Il propose de capter des espace-temps dans la vie de ces personnages et c'est à la lecture que ces moments deviennent présents, puis passés. Scott Mc Cloud écrit dans *L'art invisible* que l'homme se voit "en toute chose" et que nous "attribuons des personnalités et des sentiments à ce qui en est dépourvu"<sup>84</sup>. *Building Stories* est un exemple de cette personnification en bande dessinée : l'auteur donne la vie au bâti et aux espaces en général. Cela produit le même effet sur le lecteur que lorsqu'il s'identifie à un personnage, sauf qu'ici il s'agit d'un espace. Il comprend mieux ainsi les relations complexes qui existent entre espaces et usages, entre ambiances architecturales et vie quotidienne.

<sup>81</sup> **BI Jessie**. dossier "Architecture et bande dessinée" disponible sur le site "Du9, l'autre bande dessinée" à l'adresse : <http://www.du9.org/dossier/architecture-et-bande-dessinee/>

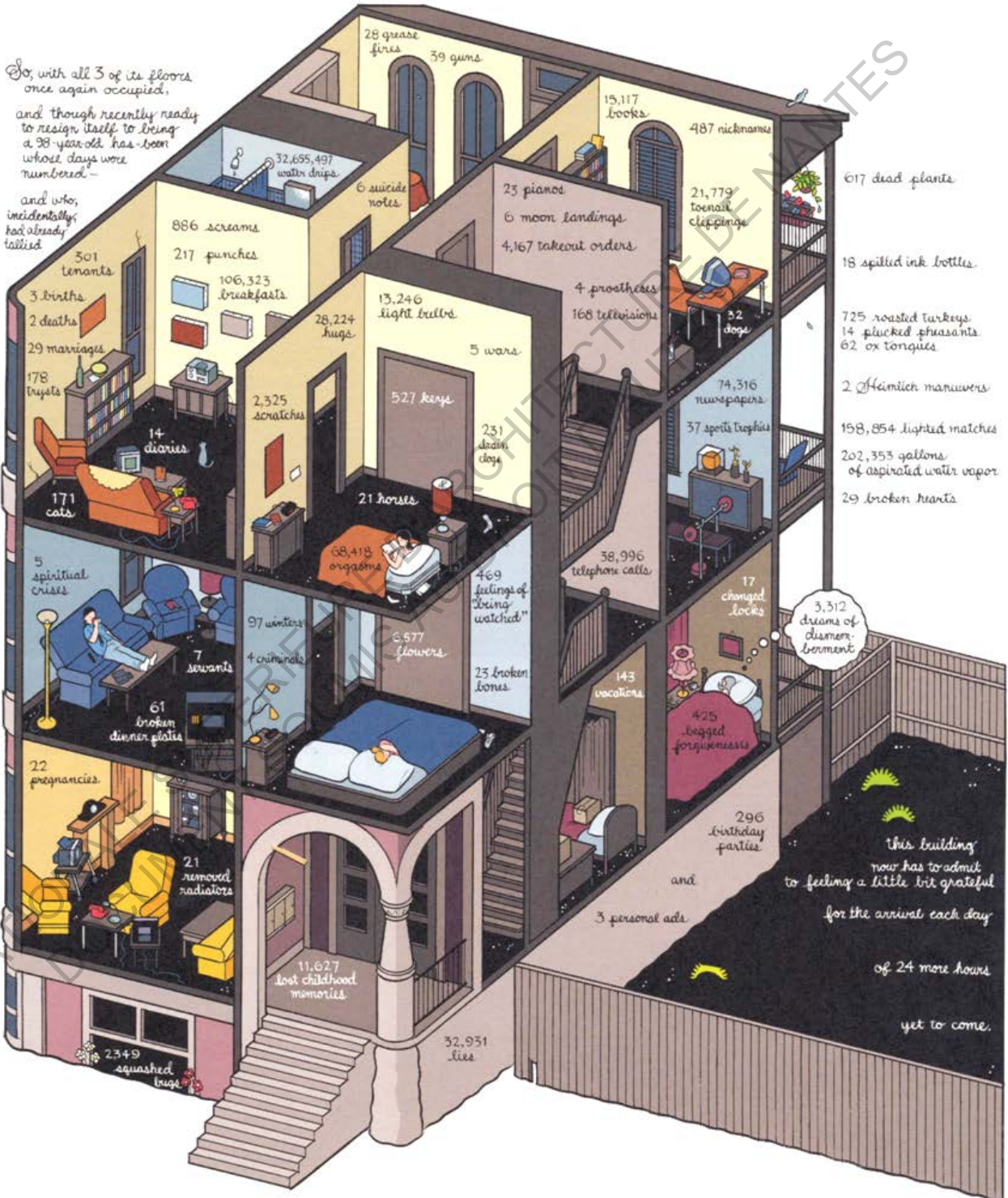
<sup>82</sup> **WARE Chris**. *Building Stories*. Edition Pantheon Books. 2012. 14livrets. 246pages.

<sup>83</sup> op.cit. **BI Jessie**.

<sup>84</sup> **MC CLOUD Scott**. *L'art invisible*. Éditions Delcourt. 2007. 232pages.

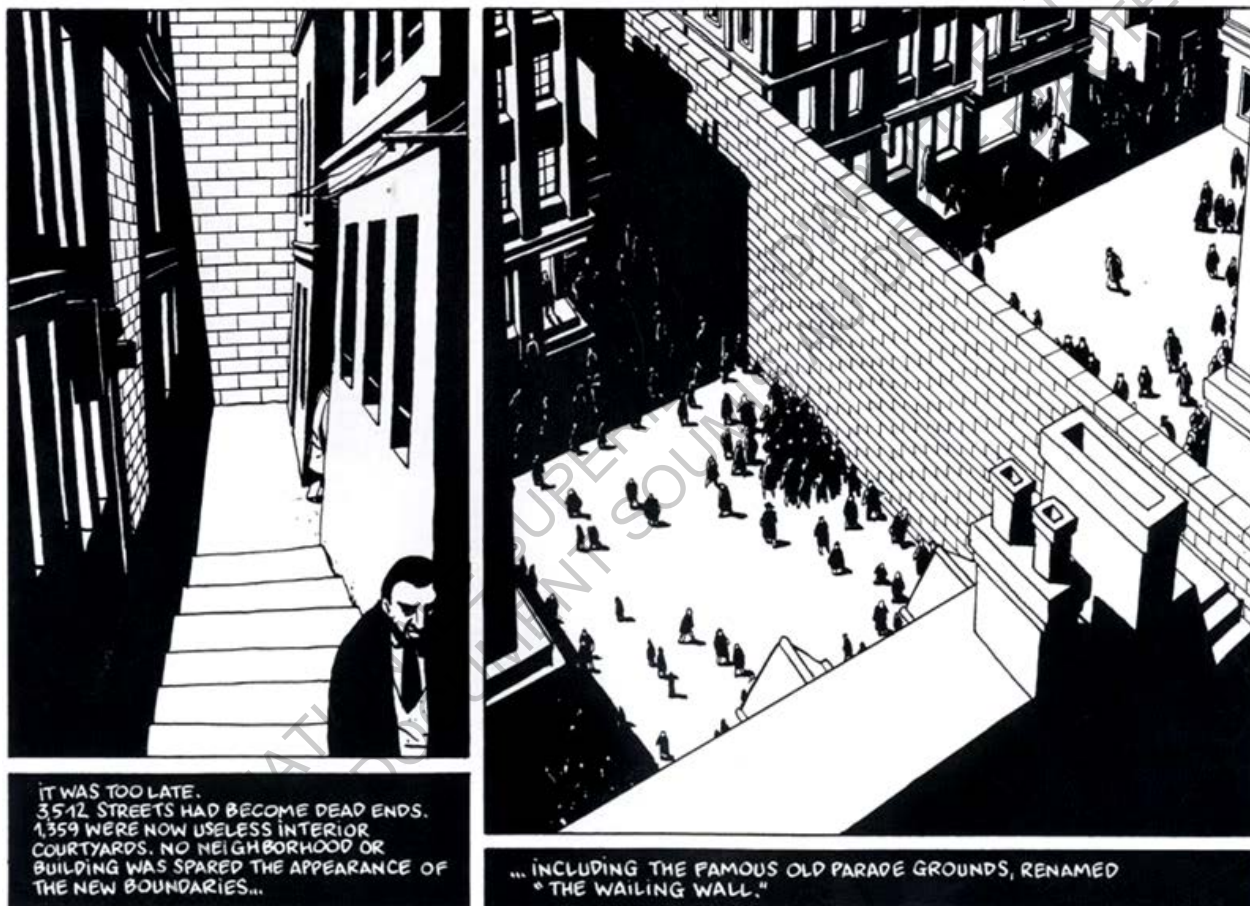


(2)  
 Chris Ware,  
 extrait de "Building  
 Stories",  
 2012.



"L'architecture agit sur des modalités de présence sensible, tant par la façon de filtrer les signaux lumineux, sonores ou thermiques et ainsi de les qualifier ou de les transformer, que par les manières de nous rendre accessibles les uns aux autres. Les manières de faire, d'habiter, de marcher ou de parler, relèvent certes de dimensions sociales et culturelles qui échappent à l'architecte, mais en même temps qu'elles colorent le lieu, elles paraissent se confondre avec le contexte et le mettent en jeu."<sup>85</sup>

Pour explorer cette interaction entre habitant et espace bâti, le dessinateur Marc-Antoine Mathieu dans *Dead Memory*<sup>86</sup> pousse encore plus loin la personnification du bâti. C'est toute une ville qui prend vie : elle contrôle l'environnement des habitants. Rappelant *La fièvre d'Urbicande*<sup>87</sup> de Peeters et Schuiten, l'histoire ici repose sur l'apparition constante de nouveaux murs, la ville tend à faire disparaître l'espace vital des habitants. Marc-Antoine Mathieu formule ici une critique de la société, et surtout de la complexité des villes et du sentiment d'oppression qu'elles créent.<sup>88</sup>



(a2)  
Marc-Antoine  
Mathieu, extrait  
de "Dead memory",  
2004.

<sup>85</sup> CHELKOFF Grégoire. *Pour une conception modale des ambiances architecturales*. Faces Journal d'architecture. 2010. pp.18-23.

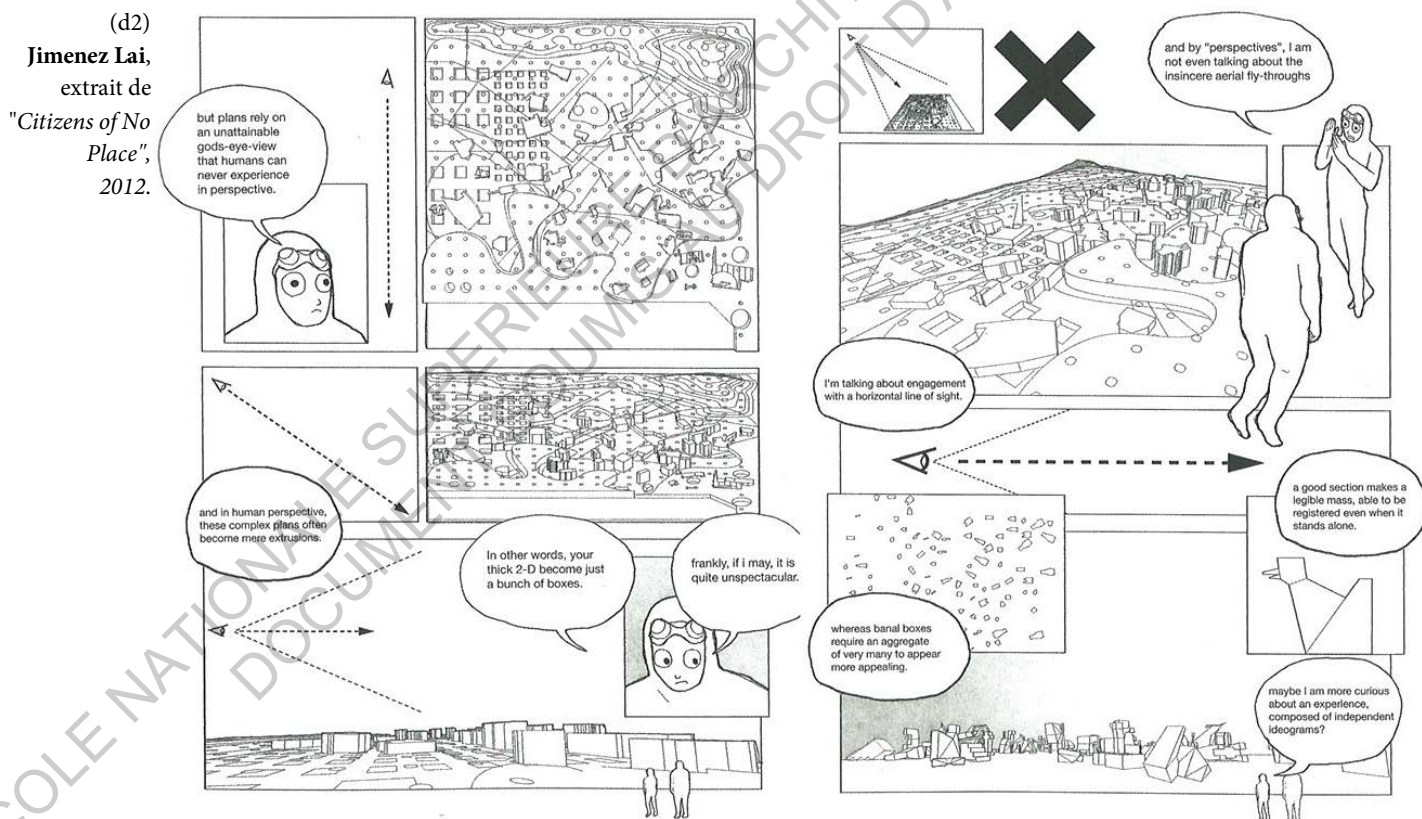
<sup>86</sup> MATHIEU Marc-Antoine. *Dead Memory*. Editions Dark Horses. 2004. 64pages.

<sup>87</sup> PEETERS Benoît et SCHUITEN François. *Les Cités Obscures, vol.2 La fièvre d'Urbicande*. Editions Casterman. 1985. 94pages

<sup>88</sup> VAN DER HOORN Mélanie. *Bricks and balloons, architecture in comic-strip form*. 010 Publishers : Rotterdam. 2012. 224 pages.



Jimenez Lai, dans son ouvrage *Citizens of No Place*<sup>89</sup> imagine des "non-lieux", des mondes alternatifs (*Citizens of No Place* signifie à la fois habitant de n'importe où, de nulle part ou d'ailleurs)<sup>90</sup> afin de pousser les limites de la pratique de l'architecture. Il libère l'espace des contraintes de la gravité, explore des relations, des attitudes entre l'homme et le bâti, il propose "des histoires absurdes dans de fausses réalités qui produisent de nouveaux futurs pouvant devenir réalité"<sup>91</sup>. De fait, Jimenez Lai interroge les outils de représentation de l'architecture. Au fil de la lecture, on comprend que n'importe quelle sorte de représentation d'un lieu, d'un environnement devient *No Place*, incomplet, subjectif, la réalité étant "too big, too heavy and too inert". La bande dessinée lui permet alors d'invoquer différentes réalités, de mettre en avant un panel de réalités possibles où la subjectivité, la projection, l'extrême sont sources de projet. La conception architecturale à travers la mise en fiction de la bande dessinée est pour lui l'avenir de la théorie et de la critique architecturale.



<sup>89</sup> LAI Jimenez. *Citizens of No Place, an architectural graphic novel*. Princeton architectural Press : New York. 2012. 143pages

<sup>90</sup> Préface de MC MORROUGH John in LAI Jimenez. *Citizens of No Place, an architectural graphic novel*. Princeton architectural Press : New York. 2012. 143pages

<sup>91</sup> ibid.

La personnification d'un espace en bande dessinée permet donc de le considérer comme un instrument générateur d'évènements, de phénomènes, d'ambiances. Comme le rappelle effectivement Grégoire Chelkoff, *"Les formes architecturées et les dispositifs construits portent de l'ambiance en puissance, au sens où elles offrent des styles d'être au monde, des esthétiques, contribuant à former du regard, de l'écoute, de la marche ou de la pause ; un corps mis en action. [...] Des mécanismes de cogénération entre forme spatiale et action perceptive sont ainsi à explorer, il s'agit de processus de mise en présence, en sorte qu'une forme ou un dispositif offre des manières de faire (postures, positions, déplacements) qui participent de l'ambiance."*<sup>92</sup>

### **L'intime et la vision délibérément subjective de l'espace.**

*"Depuis une trentaine d'années, la bande dessinée s'est tournée vers l'actualité, l'enquête documentaire, le reportage, mais aussi vers des domaines jusqu'alors inexplorés dans les cases : l'autobiographie, le journal intime, le carnet de voyage, le récit de témoignage."*<sup>93</sup>

La question de l'intime en bande dessinée est liée à celle de l'autobiographie. Selon David Turgeon, dessinateur et critique de bande dessinée, l'autobiographie est aussi historiquement le vecteur qui a entraîné la bande dessinée dans la modernité. *Maus*<sup>94</sup> d'Art Spiegelman publié en deux tomes en 1986 et 1991 en est le symbole. L'ouvrage raconte la persécution juive et notamment la Shoah par un récit autobiographique du père de l'auteur. Il recevra le Prix Pulitzer en 1992. Par la suite, en Europe, *"l'autobiographie a été, au courant des années 1990, la voie par excellence choisie par nombre d'auteurs qui s'avèrent parmi les plus influents de leur génération"*<sup>95</sup>. Ce terrain de l'autobiographie ouvre la bande dessinée aux thématiques de l'intime et de l'introspection, ce qui lui permet de s'affranchir des codes de l'action et de l'aventure jusqu'alors hégémoniques. Ainsi, la bande dessinée semble renouveler *"non seulement les histoires en profondeur mais aussi la façon de référer au monde et de le représenter"*.<sup>96</sup>

La particularité de la bande dessinée autobiographique, c'est qu'elle revient sur des événements vécus par les auteurs. Le récit doit véhiculer leurs sensations lors de ces événements. Souvent donc, l'auteur joue avec le temps, il accentue les caractéristiques d'un espace, pour qu'à la lecture de la séquence, le lecteur soit capable d'en saisir les ambiances.

*"Dans ces récits inclassables, la sensation du temps qui passe et se perd n'apparaît plus comme une incongruité. Elle étale l'écheveau ininterrompu d'une conscience saisie par la contingence de la vie. Climats, atmosphères, ambiances, impressions,*

<sup>92</sup> CHELKOFF Grégoire. *Pour une conception modale des ambiances architecturales*. Faces Journal d'architecture. 2010. pp.18-23.

<sup>93</sup> DELANNOY Pierre Alban et all. *La bande dessinée à l'épreuve du réel*. Editions L'Harmattan : Paris. 2007. 160pages.

<sup>94</sup> SPIEGELMAN Art. *L'intégrale, maus : un survivant raconte*. Editions Flammarion : Paris. 1998. 296pages.

<sup>95</sup> TURGEON David dossier *"Crise de l'autobiographie"* publié en Septembre 2010 et disponible sur le site *"Du9, l'autre bande dessinée"* à l'adresse : <http://www.du9.org/dossier/crise-de-l-autobiographie/>

<sup>96</sup> SAMSON Jacques *"La ville en tête"* dans THEVENET Jean-Marc et RAMBERT Francis. *Archi & BD, la ville dessinée*. Blou : Monografik Editions. 2010. 254p.

sensations, émois, tout ce qui reflète et magnifie la présence concrète au monde constitue la motivation première à raconter et à explorer avec poésie les environnements."<sup>97</sup>

Dans son *Journal*<sup>98</sup> Fabrice Neaud décrit sa vie d'artiste dans les années 90 à Angoulême. Publié en 1994 - quatre volumes sont disponibles, l'intégrale est sortie en 2011 - le premier tome explique le chemin artistique parcouru par l'auteur. Ayant toujours voulu faire de la bande dessinée de science-fiction, il collecte des croquis, des textes, qu'il condense dans un journal qu'il considère alors comme un "*cahier de brouillon*"<sup>99</sup>. Jusqu'à ce qu'un ami lui fasse comprendre que ces carnets pouvaient avoir plus de potentiel que ses bandes dessinées de science fiction... L'autobiographie selon Fabrice Neaud c'est chercher "*à supprimer le recul entre le moment vécu et sa retranscription*" en bande dessinée :

(c2)  
Fabrice Neaud,  
extrait de "*Journal*  
Tome 2",  
1998.



"Je tends à me rapprocher le plus possible du moment présent et renouveler ce qui s'est passé dans la revue n°5 d'Ego Comix, faire ce que j'ai appelé la première tentative de «journal direct», à un ou deux jours près des événements, voire une semaine éventuellement, pas plus. C'est le but du Journal. Si je dépasse la semaine, je parle au

<sup>97</sup> SAMSON Jacques "*La ville en tête*" dans THEVENET Jean-Marc et RAMBERT Francis. *Archi & BD, la ville dessinée*. Blou : Monografik Editions. 2010. 254p.

<sup>98</sup> NEAUD Fabrice. *Journal, Les riches heures*. Editions Ego comme X. 2002. 220pages.

<sup>99</sup> Entretien avec Fabrice Neaud par CANARD Bruno publié en 1998 sur le site "*Du9, l'autre bande dessinée*" à l'adresse : <http://www.du9.org/entretien/fabrice-neaud/>

*passé. Je dis alors : "voilà, à telle date, je me souviens de tel événement."*<sup>100</sup> Fabrice Neaud

Dans la bande dessinée de l'intime et de l'autobiographie, les lieux représentés se montrent sous leur vraie nature : ils ne répondent plus aux besoins de l'aventure ou de l'action. Le lecteur peut prendre part "*aux gestes élémentaires et sans but du quotidien*", il est "*comme fusionnés avec les lieux qui les environnent.*"<sup>101</sup> Le carnet de travail de l'illustrateur devient la matière première de cette pratique. Il y condense sa récolte d'événements, de lieux et d'ambiances. Mais ces gestes prennent une dimension tout à fait autre quand ils sont confrontés à une culture différente : le dessinateur de bande dessinée a recours à ce genre, quand il veut relater un voyage et son carnet de travail devient carnet de voyage.

*"Dessiner un ailleurs en y étant, même le temps de quelques heures, le temps de mettre sur une page quelques croquis, quelques esquisses, quelques mots aussi : depuis une poignée d'années (une ou deux dizaines sans doute, pas plus), la bande dessinée s'est déterritorialisée. C'est-à-dire qu'elle est sortie de son territoire donné pour avancer ailleurs. [...] plusieurs auteurs se sont abandonnés à une pratique du dessin qui dépasse celle de l'artiste collé à sa planche, dans son studio. Ils ont adopté le carnet de croquis, comme d'autres auraient sur eux des carnets de notes, et en ont profité pour publier des livres entiers faits de ces mêmes carnets de dessins, de croquis, de notes, qui rendent souvent compte d'un moment, d'une idée, d'un endroit."*<sup>102</sup>

Dans *L'apprenti japonais*<sup>103</sup> par exemple, Frédéric Boilet relate sa vie au Japon. Pour relater son "*acclimatation culturelle*"<sup>104</sup> il propose une bande dessinée d'apparence très éclectique : il mélange une foule de documents différents récupérés de sa vie de tous les jours. Le résultat est tel que Jean Baetens assure qu'*"en parcourant les pages de L'apprenti japonais, on a l'impression de voir défiler un cortège de carnaval, d'entendre les pétards et d'être couvert de confettis..."*<sup>105</sup>. L'auteur invite le lecteur dans son intimité ; il lui permet de découvrir avec lui la culture japonaise et met au jour les questionnements qu'elle lui suscite, tout en profitant de cette relation intime avec le lecteur pour dénoncer les idées reçues des occidentaux et de lui-même sur le Japon. Parce qu'en effet, Frédéric Boilet instaure une relation étroite et intime avec son lecteur ; il lui confie ses sensations, ses impressions sur les situations et les espaces qu'il a découverts.

<sup>100</sup> Entretien avec Fabrice Neaud par CANARD Bruno publié en 1998 sur le site "*Du9, l'autre bande dessinée*" à l'adresse : <http://www.du9.org/entretien/fabrice-neaud/>

<sup>101</sup> SAMSON Jacques "*La ville en tête*" dans THEVENET Jean-Marc et RAMBERT Francis. *Archi & BD, la ville dessinée*. Blou : Monografik Editions. 2010. 254p.

<sup>102</sup> GHOSN Joseph. "*Voyage en images*" dans THEVENET Jean-Marc et RAMBERT Francis. *Archi & BD, la ville dessinée*.

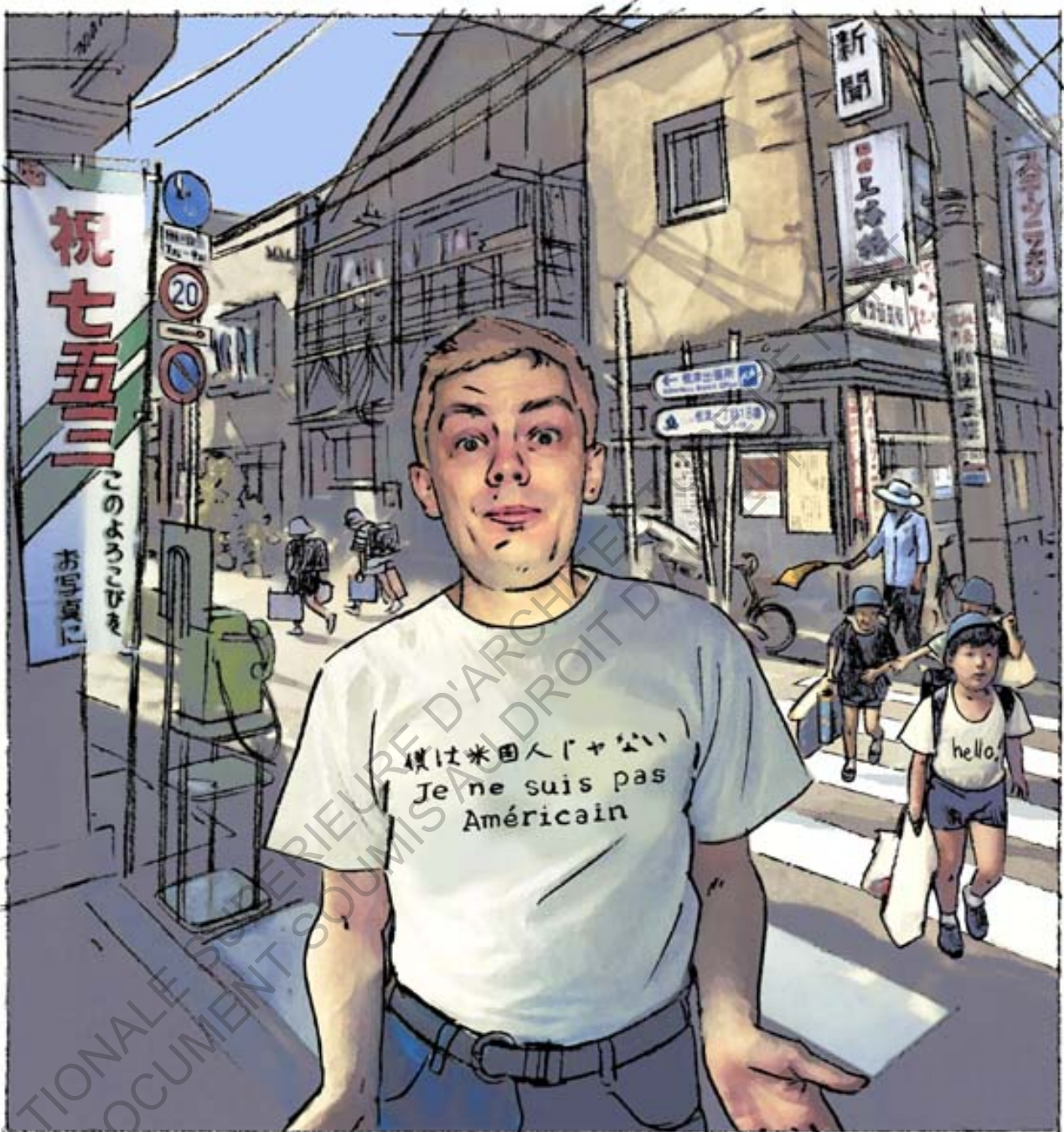
<sup>103</sup> BOILET Frédéric. *L'apprenti japonais*. Editions Les Impressions Nouvelles : Paris. 2006. 240pages

<sup>104</sup> BAETENS Jean. *Frédéric Boilet, un français au Japon*. dans DELANNOY Pierre Alban et all. *La bande dessinée à l'épreuve du réel*. Editions L'Harmattan : Paris. 2007. 160pages.

<sup>105</sup> *ibid.*



(d2)  
Frédéric Boilet,  
extrait de  
"L'apprenti  
japonais",  
2006.



Ce mouvement du carnet de voyage aurait été initié par Jacques de Loustal (dit Loustal) dans les années 90.<sup>106</sup> Intéressé par l'architecture "*banale, voire laide,*" Loustal tente d'en capter les "*atmosphères immédiates*"<sup>107</sup>. L'auteur est convaincu qu'aucun autre outil ne peut aussi bien capter les ambiances d'un lieu, et rendre compte de sensations que le dessin, puis la bande dessinée, pour communiquer ces sensations au plus grand nombre.

<sup>106</sup> GHOSN Joseph. "Voyage en images" dans THEVENET Jean-Marc et RAMBERT Francis. *Archi & BD, la ville dessinée*.

<sup>107</sup> LEFÈVRE Pascal. *Architecture dans le neuvième art*. Arnhem : NBM-Amstelland, 1996. 37pages

*"Prendre le temps de regarder la banalité, de s'intégrer à un espace, percevoir une ambiance, observer les variations de la lumière, c'est pour moi comme une respiration"*<sup>108</sup> Jacques de Loustal

Il publie donc dans les années 90 son premier carnet de voyage. Il ne scénarise pas son périple, seules ses déambulations, sources de notes et de dessins, forment une continuité de parcours et donc la narration de son voyage. Ainsi, il publiera plusieurs carnets de voyage donnant une vision générale sur sa propre pratique de voyageur et permettant à quiconque voulant partir sur ses traces, de ressentir les mêmes sensations que lui<sup>109</sup>. L'approche de Loustal donne lieu à un traitement de la couleur tout à fait particulier : il tente de capter toutes les nuances de la lumière. Pour lui, la lumière est le facteur déterminant de l'ambiance d'un lieu. Il utilise donc le plus souvent comme structure commune aux personnages et bâtiments un trait noir, qu'il vient par la suite enrichir d'une vaste palette de couleur afin de représenter l'ensemble des nuances subtiles de la lumière.<sup>110</sup>

Rappelant parfois les dérives situationnistes, les auteurs de bandes dessinées aiment à se perdre dans la ville et s'imprégner des ambiances des rues qu'ils parcourent grâce à leur carnet de croquis. Sans se focaliser sur de potentielles fictions à raconter : la promenade se suffit à elle-même. Pour l'ouvrage *Tranches Napolitaines*<sup>111</sup>, Alfred, Mathieu Sapin, Anne Simon et Bastien Vivès -invités par le festival de bande dessinée Napoli COMICON- ont résidé à Naples pendant plusieurs semaines afin d'écrire des histoires se déroulant dans la ville :

*"Naples doit être vécue totalement pour essayer de comprendre son esprit le plus profond. [...] C'est pour ça, peut-être, que les quatre jeunes dessinateurs français qui sont restés quelque temps dans notre ville ont pu vraiment sentir ce qu'elle avait à leur dire, et chacun avec son style, mélancolique ou presque sans mot, baigné dans le mythe ou la farce, ils ont su raconter une ville frappante et qui, de toute façon, jamais ne peut laisser indifférent."*<sup>112</sup> Préface de Nicola SPINOSA.

On trouve dans l'ouvrage les quatre bandes dessinées sur Naples proposées par les dessinateurs, leurs déambulations situées sur une carte, mais aussi des extraits de leurs carnets de croquis. Dans leurs dérives urbaines, les auteurs dessinent ou écrivent, magnifient<sup>113</sup> ce qu'ils retiennent d'une situation. Puis par la suite, lors de la composition de la bande dessinée, ils font part de leur compréhension générale et singulière des espaces qu'ils ont traversés.

<sup>108</sup> LEFÈVRE Pascal. *Architecture dans le neuvième art*. Arnhem : NBM-Amstelland, 1996. 37pages

<sup>109</sup> GHOSN Joseph. "Voyage en images" dans THEVENET Jean-Marc et RAMBERT Francis. *Archi & BD, la ville dessinée*.

<sup>110</sup>op. cit. LEFÈVRE Pascal.

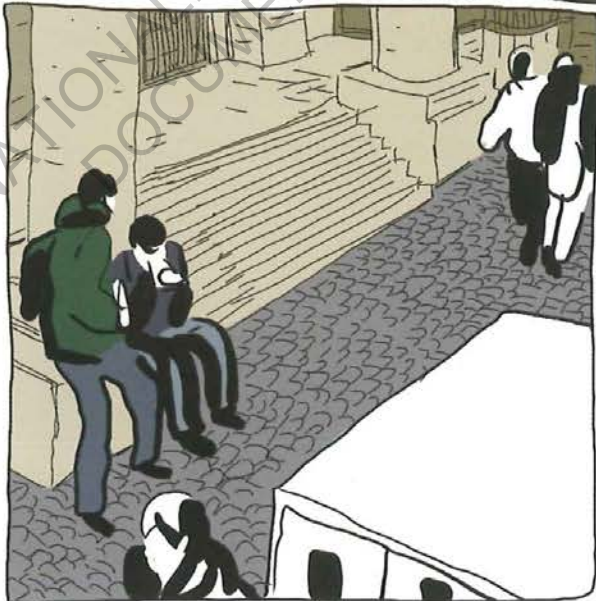
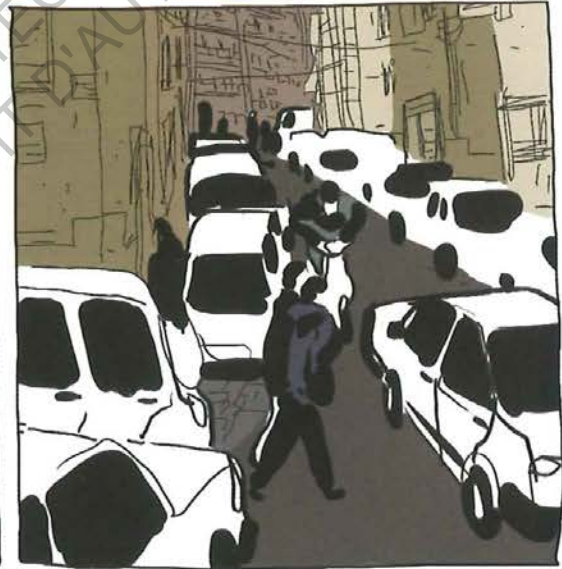
<sup>111</sup> ALFRED, SAPIN Mathieu, SIMON Anne et VIVES Bastien. *Tranches Napolitaines*. Editions Dargaud : Paris. 2010.

<sup>112</sup> ibid.

<sup>113</sup> op. cit. GHOSN Joseph.



(e2)  
Bastien Vivès,  
extrait de  
"Tranches  
Napolitaines  
2010.



Dans *La bande dessinée aime les voyages*<sup>114</sup>, préface d'un album *Géo*, Pierre Sterckx explique le succès de la bande dessinée pour le récit documentaire de voyage. Il montre que l'émergence de la bande dessinée comme outil de perception est le résultat d'une prise de distance par rapport aux outils traditionnels comme la photographie. Le dessin ou la peinture figurative s'imposeraient depuis quelques années comme des traces moins "fugitives" de la réalité<sup>115</sup>. Ajoutée à la question de l'intime et de la communication de sensations et d'impressions, la bande dessinée permet d'apporter une vision délibérément subjective d'un lieu, d'un événement, etc, dont son auteur est témoin. La bande dessinée est utilisée depuis peu pour cet aspect de description de la réalité, dans les domaines du journalisme et du documentaire. De ce type de bandes dessinées, Etienne Davodeau est sûrement l'un des représentants les plus importants. Avec les publications de *Rural !*<sup>116</sup>, *Les Mauvaises Gens*<sup>117</sup> et *Les Ignorants*<sup>118</sup>, Etienne Davodeau signe des portraits de militants : d'agriculteurs bio menacés par la construction d'une autoroute ou d'un banquier devenant viticulteur. Dans *Rural!* il écrit en introduction :

*"Le champ de la bande dessinée est vaste. Je ne connais pas de raison pour le limiter à la fiction. L'idée de ce livre tient en quelques mots : Regarder, écouter. Raconter, dessiner. C'est donc bien le récit d'un morceau de cette bonne vieille réalité que tu trouveras dans les pages qui suivent. C'est aussi, et surtout, une vraie histoire. (...) Pour éviter de raconter trop de bêtises sur les activités des gens qui figurent dans ce livre et surtout pour ne pas trahir leurs propos, je leur en faisais systématiquement relire les textes. Et je corrigeais jusqu'à obtention de leur accord. (...) Là où la vidéo supporterait mal la cohabitation entre du vrai reportage et de pesantes reconstitutions avec comédiens, sa légèreté technique, la distance qu'elle impose à son sujet permettent sans effort à la bande dessinée d'unir ces scènes intégralement recomposées à celles dessinées de visu."*<sup>119</sup> Etienne Davodeau

Son approche du reportage -il vit pendant plusieurs mois voire des années avec les personnes concernées- lui interdit toute prétention de traitement objectif des sujets qu'il aborde, mais il aime rappeler à ces lecteurs qu'aucun reportage, et surtout aucun média ne peut être objectif. L'important est de noter que le support de la bande dessinée permet à l'auteur de proposer une restitution graphique engagée et personnelle d'événements s'étalant parfois sur plusieurs mois de manière simple et fluide.

Aussi et Comme nous l'évoquions dans la conclusion de la première partie, les contributions de Martin Etienne pour la revue *Criticat* sont témoin de l'ouverture de l'architecture à de nouveaux outils de représentation. Ce travail de récit de visites d'expositions ou de quartiers met en évidence la recherche d'un médium permettant à son auteur d'ajouter une dimension critique à la représentation sensible d'un espaces. Lorsqu'il

<sup>114</sup> **STERCKX Pierre.** *La bande dessinée aime les voyages* Préface à *La Bande dessinée part en voyage*, L'Album *Géo*; Editions Casterman : Paris. 2003.

<sup>115</sup> **DELANNOY Pierre Alban et all.** *La bande dessinée à l'épreuve du réel.* Editions L'Harmattan : Paris. 2007. 160pages.

<sup>116</sup> **DAVODEAU Etienne.** *Rural!*. Editions Delcourt. 2001. 139pages.

<sup>117</sup> **DAVODEAU Etienne.** *Les Mauvaises Gens.* Editions Delcourt. 2007. 184pages.

<sup>118</sup> **DAVODEAU Etienne.** *Les Ignorants.* Editions Futuropolis 2011. 268pages.

<sup>119</sup> **DAVODEAU Etienne.** *Rural!*. Editions Delcourt. 2001. 139pages.



décrit par exemple, l'inconfort créé par la ventilation dans la Cité de la Mode à Paris<sup>120</sup>, son travail associe immersion sensible dans un espace, représentation des ambiances et critique architecturale.

Ces exemples parlent de la réalité, usent des effets et méthodes du documentaire, en assumant et en revendiquant même la part de subjectivité qu'un tel travail comporte. Le propos devient militant et critique. Sans avoir à user des artifices de l'image réaliste, la bande dessinée acquiert depuis quelques années, une place de choix dans "le concert des médias"<sup>121</sup>

(e2)  
Etienne  
Davodeau,  
introduction de  
"Les ignorants",  
2011.



<sup>120</sup> ETIENNE Martin. *La Cité de la mode et du design à Paris, l'en-vert du décor*. dans Criticat n°13. Printemps 2014. p.33-51.

<sup>121</sup> DELANNOY Pierre Alban et all. *La bande dessinée à l'épreuve du réel*. Editions L'Harmattan : Paris. 2007. 160pages.

**Finalem**ent, quand le but ultime des outils conventionnels de représentation de l'architecture est le bâti -ses aspects esthétiques, techniques et fonctionnels- la bande dessinée raconte tout se qu'il se passe à l'intérieur et autour de ce bâti. Quand les documents de présentation de l'architecture sont nécessairement à l'échelle, réalistes, fiables et objectifs, la bande dessinée implique le spectateur, lui donne l'opportunité d'y projeter sa sensibilité. La bande dessinée permet -au delà encore de ses qualités de communication de projets, de concepts, d'outil de prospective urbaine ou d'analyse de site mises en avant dans la première partie de ce mémoire- d'exprimer la complexité de l'espace, des lignes de conduite qu'il rend possibles et des sensations qu'il peut procurer. Elle est un outil dont l'architecte doit s'emparer pour exprimer et représenter des ambiances architecturales et urbaines.

Pour récapituler, en utilisant les effets de séquence et de cadrage de caractéristiques de la bande dessinée, l'architecte peut immerger ses lecteurs dans l'espace, leur faire ressentir les effets de l'architecture et leur permettre d'y projeter des usages. Aussi, s'il fait sien le vocabulaire iconique, s'ouvre alors la possibilité d'un langage symbolique des effets, des phénomènes physiques constitutifs des ambiances : la lumière, l'acoustique, le son, etc... La mise en fiction de l'espace, ainsi que sa personnification, donne un point de vue innovant sur les espaces bâtis que l'architecte conçoit : la sensibilité du lecteur est mise en éveil, elle rend l'évocation des effets de l'architecture sur lui-même plus intelligible. Enfin, l'approche personnelle et subjective de l'espace via la bande dessinée, offre à l'architecte un espace de travail, un outil d'appréhension des espaces bâtis, de perception des ambiances et de restitution sensible facilement interprétable par d'autres.

*"Dancing between the line of narrative and representation, cartooning is a medium that facilitates experimentations in proposition, composition, scale, sensibility, character plasticity, and the part-to-whole relationship as the page becomes an object. More importantly, this drawing medium affords the possibility of conflating representation, theory, criticism, storytelling, and design."*<sup>122</sup> Jimenez LAI

---

<sup>122</sup> LAI Jimenez. *Citizens of No Place, an architectural graphic novel*. Princeton architectural Press : New York. 2012. 143pages

## **Vers une transposition des codes de représentation de la bande dessinée dans la pratique de l'architecture.**

*Quel impact de la mise en pratique des codes de représentation de la bande dessinée dans la conception des ambiances architecturales et urbaines d'un projet ?*

Si l'on est désormais capable d'affirmer que la bande dessinée a un rôle important à jouer pour la représentation des ambiances architecturales et urbaines, il reste cependant nécessaire d'explorer les effets de son usage dans la pratique du projet, de son type d'implication dans la conception de ces ambiances (communication, esthétique, technique, etc...). Les cas suivants sont le fruit d'une tentative de mise en pratique de la bande dessinée à différents stades de conception de projets urbains ou architecturaux. Chacun montre des effets et apports différents de la bande dessinée dans la prise en compte ou la communication des ambiances.

### **Mise en pratique 1 : Prospective urbaine et mise en place d'un programme.**

Lors du premier semestre de Master et dans le cadre de l'option "Territoires traversés, paysages inventés" dirigée par Maelle Tessier et Marie-Paul Rolland, j'ai pu moi-même tenter de mettre la bande dessinée au service du projet. Etant à un stade peu avancé sur le mémoire (aucune problématique n'était à l'époque fixée), le travail s'est effectué de manière intuitive : seuls mon goût pour la bande dessinée et la volonté d'aborder les questions des ambiances urbaines m'ont guidés.

La bande dessinée devait répondre à deux objectifs préétablis : elle devait faire état d'une vision personnelle du futur du quartier de Trentemoult à Nantes et ainsi permettre l'établissement d'un programme de projet urbain. Le récit devait ainsi proposer une vision du futur, une situation, laissant envisager des pistes de travail.

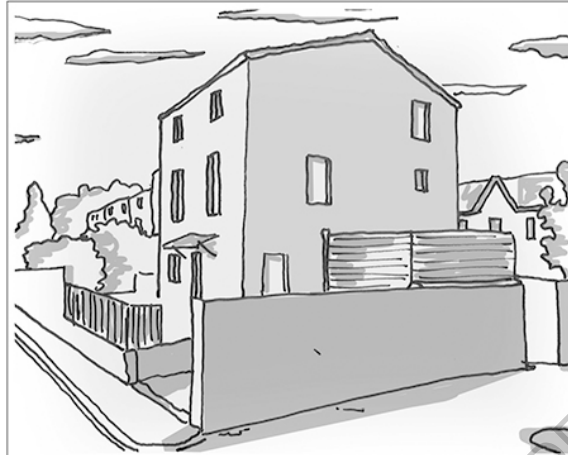
Dès le début, il était question de restituer des ambiances par le dessin, et au travers du discours d'un habitant retranscrire surtout les grandes problématiques sociales et spatiales du territoire. Inspirée par la méthode des itinéraires de Jean-Yves Petiteau, je décidais donc de proposer un "Itinéraire prospectif" : un personnage fictionnel proposant une visite dans son quartier, Trentemoult en 2030.

En ayant été de nombreuses fois sur le site, armée d'un carnet de notes et d'un appareil photo, j'avais suffisamment de matière pour proposer un parcours précis dans le quartier. Après m'être longuement "imprégnée" des ambiances du site -les ambiances par la prise de notes, l'organisation des volumes par la photographie- je pensais savoir comment les représenter : en les exagérant dans le dessin. Le travail graphique pour la constitution du parcours en bande dessinée s'est donc surtout porté sur le détail des postures des personnages afin de mettre en évidence les lieux du déplacement et de pause de l'interviewé et l'interviewer. Aussi pour représenter l'ambiance du quartier, je décidais d'accentuer les effets des rues désertes, des maisons barricadées, des soins donnés aux façades sur Loire en opposition aux arrière-cours délabrées.



MONSIEUR X À 62 ANS, IL VIT À TRENTEMOULT DEPUIS 2001. IL HABITE AVEC SA FEMME AU 15 BIS RUE RAYMOND SOULAS. POUR RÉALISER L'ITINÉRAIRE NOUS AVONS DÛ FRAPPER À DE NOMBREUSES PORTES. MONSIEUR X EST LE SEUL À NOUS AVOIR OUVERT LA SIENNE.

ITINÉRAIRE RÉALISÉ LE 10 OCTOBRE 2030.



J'AI EMMÉNAGÉ À TRENTEMOULT AVEC MA FEMME IL Y A ENVIRON 30 ANS. JE TRAVAILLE AU MIN COMME MANUT' ET MA FEMME EST INFIRMIÈRE. ON A ACHETÉ ASSEZ TÔT ICI, PLUSIEURS ANNÉES AVANT DE S'INSTALLER. ON A FAIT FAIRE QUELQUES TRAVAUX... À L'ÉPOQUE C'ÉTAIT PAS TRÈS CHER. ON A PAS MAL CHANGÉ LA MAISON D'ORIGINE, ON A AJOUTÉ L'EXTENSION LÀ DEVANT...  
COMME LES ENFANTS ÉTAIENT SUR LE DÉPART, ON A LAISSÉ COMME ÇA APRÈS... ÇA SUFFISAIT POUR DEUX.



NOS VOISINS ON LES CONNAIT UN PEU MAIS SANS PLUS... LE MARI TRAVAILLE AUX NOUVELLES CLINIQUES COMME MA FEMME, MAIS ILS VIENNENT JUSTE D'ARRIVER.  
DE TOUTE FAÇON ILS VONT PAS AVOIR ENVIE DE FAIRE COPAIN-COPAIN ET ON LES COMPREND... ON EST PAS DE LA MÊME "CATÉGORIE SOCIALE" C'EST SÛR...



DÉJÀ, UN PEU APRÈS QUE NOUS SOYONS ARRIVÉS DANS LES ANNÉES 2010-2020, ON SENTAIT QUE QUELQUE CHOSE ALLAIT SE PRODUIRE DANS LE QUARTIER. MAIS ON PENSAIT QUE SI ON CONTINUAIT À MONTER NOS PETITES ASSOCIATIONS ET NOS ÉVÉNEMENTS, NOTRE VIE DE QUARTIER RESTERAIT COMME ELLE EST...

MOI ÇA FAIT 10 ANS QUE J'AI ABANDONNÉ. AVANT JE FAISAIS PARTIE D'UNE ASSOCIATION, ON ORGANISAIT DES TRUCS, ON PROFITAIT DU FAIT QUE TRENTEMOULT DEVENAIT UN PEU TOURISTIQUE, ON OUVRAIT LES MAISONS POUR FAIRE DES VISITES ET DES EXPOS... ET PUIS ON FAISAIT DES PETITS ÉVÉNEMENTS À L'ÉCHELLE DU QUARTIER QUOI, DES TROCS, DES VENTES... DES TRUCS COMME ÇA.

TIENS, ON VA ALLER PAR LÀ...



ON EST PLACE DES FILETS. ICI AVANT, DES MARINS FAISAIENT SÉCHER LEUR FILETS. ET PUIS IL Y AVAIT DES FÊTES DE VILLAGE DANS LES ANNÉES 1900, PARCE QUE OUI C'EST DIFFICILE À CROIRE MAIS C'ÉTAIT UN TOUT PETIT VILLAGE DE PÊCHEURS ICI...

ON A ESSAYÉ DE CRÉER DES JARDINS COLLECTIFS ICI DANS LES ANNÉES 2010. ÇA N'A DURÉ QU'UN TEMPS : ON N'AVAIT PAS ASSEZ DE PLACE POUR GARDER LES VOITURES À L'ÉPOQUE. LES GENS AU FINAL ONT FINI PAR LAISSER TOMBER : ÇA LEUR COÛTAIT DE L'ARGENT, ÇA PRENAIT DU TEMPS... ENFIN VOILÀ ON ESSAYAIT DE FAIRE DES TRUCS UN PEU PARTICIPATIFS QUOI C'ÉTAIT LA MODE...



DANS LA RUE LÀ-BAS, ON FAISAIT DES BOUFFES POUR LA FÊTE DES VOISINS... ÇA AUSSI C'ÉTAIT SYMPA.

AVANT ON ÉTAIT RÉPUTÉS DANS TOUT NANTES. ON AVAIT UNE VIE DE QUARTIER RICHE. ON MUTUALISAIT, ON S'ENTRAIDAIT. COMME C'EST DES PETITES RUES, LES GENS METTAIENT LEURS TABLES DE JARDIN, LES JEUX POUR LES ENFANTS... TOUT LE MONDE EN PROFITAIT, ET PUIS ÇA CRAIGNAIT PAS À L'ÉPOQUE, PAS DE VOLS TOUT ÇA...

Camille Laude,  
"Itinéraire prospectif",  
2013.





VOUS VOYEZ LÀ PAR EXEMPLE. LES DEUX MAISONS NE FONT PLUS QU'UNE. AVANT Y'AVAIT DEUX MAISONS ET UNE JOLIE PLACE POUR TOUT LE MONDE... C'EST UNE FAMILLE UN PEU BOURGEOISE AVEC 5 OU 6 ENFANTS JE CROIS QUI HABITE ICI MAINTENANT...

LA VILLE DE REZÉ A VRAIMENT ESSAYÉ DE DÉFENDRE L'ESPRIT DE QUARTIER QU'IL Y AVAIT AVANT... ON S'EST SENTIS PROTÉGÉS AU DÉBUT, ON FAISAIT PARTIE DU PATRIMOINE... MAIS ON SAVAIT TOUS QUE NANTES FINIRAIT PAR PRENDRE LE DESSUS SUR TOUTES LES DÉCISIONS... MAIS CE QU'ON N'AVAIT PAS PRÉVU, C'EST QUE TOUTS LES HABITANTS D'ORIGINE FINIRAIENT PAR PARTIR ET QUE LES NOUVEAUX NE SÉRAIENT PAS DANS LA MÊME VISION DU QUARTIER QUE NOUS.



VOILÀ ON ARRIVE SUR LES QUAIS. LÀ, LA VILLE A MIS LE PAQUET, PAS POUR LES HABITANTS HEIN NON NON... MAIS POUR LES TOURISTES ! C'ÉTAIT CA LEUR UNIQUE BUT ! ILS ONT GARDÉ LE TYPIQUE ET COLLÉ DES BOUTIQUES. ILS CREUSENT TOUS LES 6 MOIS ICI POUR AVOIR UN JOLI PORT AUSSI...

IL FAUT PAS DIRE QUE ÇA COÛTE UNE FORTUNE, L'IMAGE DU QUARTIER N'A PAS DE PRIX À CE QU'IL PARAÎT ! ET PLUS LES GENS ICI ILS ONT LES MOYENS POUR PAYER CE GENRE DE CHOSSES MAINTENANT...

ON SE REND VRAIMENT COMPTE DE L'AMPLEUR QUE ÇA A PRIS QUAND ON A LA VUE D'ENSEMBLE... VOUS SAVEZ QUAND ON ARRIVE EN BATEAU...



JE PENSE QUE ÇA PARAÎT D'UN BON SENTIMENT. LA VILLE VOULAIT METTRE EN AVANT LE PATRIMOINE DU QUARTIER TOUT ÇA... MAIS CERTAINS SE SONT DIT : "CHOUETTE JE VAIS ME FAIRE DE L'ARGENT"... JE CROIS QUE ÇA A DÉPASSÉ TOUT LE MONDE...

AUJOURD'HUI ÇA DEVIENT DU GRAND N'IMPORTE QUOI...

PARFOIS JE ME DIS QU'ICI T'ES COMME DANS UNE FOIRE, OU DANS UN MUSÉE. JE SAIS PAS, PEUT-ÊTRE QU'UN JOUR LES GENS VIENDRONT NOUS JETER DES CACAÛÈTES ! C'EST TELLEMENT "RÉTRO", ON DEVIENT DES CURIOSITÉS...



JE L'AI BIEN VUE L'ÉVOLUTION NANTES A MIS LE PAQUET POUR AMÉNAGER LES QUARTIERS TOUT AUTOUR DE NOUS. ILS ONT REFAIT LA ZONE COMMERCIALE : C'EST DEVENU LE NOUVEAU "BEAULIEU", MAIS EN MEUX. C'EST VRAI QUE C'EST DEVENU PRATIQUE, SUPER ACCESSIBLE, PRÈS DU CENTRE VILLE... MAIS C'EST COMPLÈTEMENT MORBIDE LE SOIR QUAND LES MAGASINS SONT FERMÉS, C'EST LE FAR WEST !



PUIS LE PÔLE SANTÉ ÇA MARCHE BIEN OUI... ON EST À LA POINTE DE LA MÉDECINE PAR CHEZ NOUS !

Y'A PLEIN DE GROSSES VOITURES SUR LES PARKINGS... C'EST DES CLINIQUES DE RICHES ! MA FEMME Y TRAVAILLE MAIS ELLE Y VA EN VÉLO, C'EST QUAND MÊME MOINS CHER...

ÇA FAIT PLUSIEURS ANNÉES MAINTENANT QU'ON N'A PLUS LES MOYENS D'AVOIR UNE VOITURE NOUS... LE COÛT DE LA TECHNOLOGIE ÇA M'ÉCHAPPE... ON EST PRÈS DE NOS TRAVAUX RESPECTIFS DONC ON A DE LA CHANCE, ON PEUT Y ALLER EN VÉLO. COMME ÇA ON GARDE LA SANTÉ !



PAR LÀ-BAS, ILS ONT FAIT UN NOUVEAU QUARTIER AUSSI. QUAND ON EST ARRIVÉS Y'AVAIT JUSTE UNE GRANDE FRICHE, LES ANCIENS ABATTOIRS... ÇA MARCHE MOYEN NIVEAU COMMERCE, MAIS DES BUREAUX ÇA, IL Y EN A YA, PAS DE PROBLÈME... VU QUE C'EST JUSTE À CÔTÉ DU PÔLE SANTÉ, ÇA Y'EN A DES COSTARDS-CRAVATES !

LES APPARTS LÀ-BAS C'EST DIFFÉRENT... Y'A DE TOUT : C'EST DES LOGEMENTS SOCIAUX ET DES LOGEMENTS EN ACCÉSSION. C'EST UN QUARTIER : "LA MIXITÉ C'EST SUPER". C'EST CE QUE LA VILLE DIT... AU FINAL C'EST TOUJOURS PAREIL, UNE POPULATION EN CHASSE UNE AUTRE, LES PALUVRES ON LES MET PLUS LOIN !

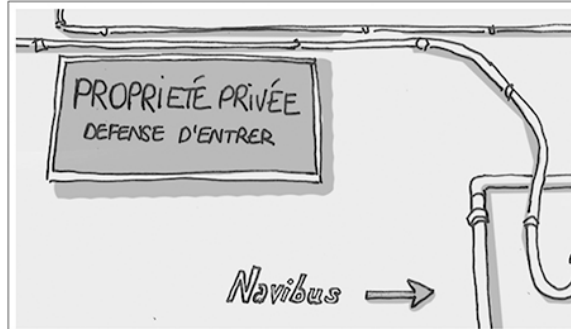
AU DÉBUT JE VOULAIS VOUS DONNER RENDEZ-VOUS LÀ-BAS VU QUE C'EST PRATIQUE POUR VOUS AVEC LE BUSWAY... MAIS C'EST PLUTÔT MON QUARTIER QUE JE VOULAIS VOUS MONTRER... OU DU MOINS CE QU'IL EN RESTE...



CE QUE JE RETIENS DE TOUT CA, C'EST QUE REZÉ ET NANTES APRÈS SE SONT DIT QUE TRENTEMOULT ET HAUTE-ILE C'EST JOLI, DONC FAUT FINANCER LE TOURISME...

VOILÀ LE RÉSULTAT, MOI HABITANT, J'AI L'IMPRESSION D'AVOIR ÉTÉ OUBLIÉ.

ILS SE SONT SÛREMENT DITS QUE LE QUARTIER GARDERAIT SON IDENTITÉ COMME CA... ILS SE SONT TROMPÉS...



EN FAIT, C'EST DEVENU DE PLUS EN PLUS PRISÉ. LES MAISONS AVAIENT DE PLUS EN PLUS DE VALEUR ET IL FALLAIT DE PLUS EN PLUS D'ARGENT POUR LES ENTRETIENIR... ELLES DEVENAIENT VIEILLES...

ET PUIS LES ASSOCIATIONS ET LES COLLECTIFS... C'ÉTAIT SYMPA POUR NOUS, MAIS C'ÉTAIT PAS ASSEZ RENTABLE POUR LA VILLE. DONC LES GENS ORIGINAIRES D'ICI, ILS ONT TOUS OU PRESQUE FINI PAR VENDRE. BEN OUI L'APPÂT DU GAIN... PARCE QU'IL FAUT DIRE QUE C'ÉTAIT JACKPOT À CE MOMENT-LÀ, LES GENS ONT ACHETÉ QUAND TOUT LE MONDE SE MOQUAIT DE CE QUARTIER ET ILS REVENDAIENT AU MOMENT OÙ C'ÉTAIT SUPER... COMME NOUS EN FAIT, ON POURRAIT VENDRE...

MAIS MOI JE VEUX PAS ABANDONNER LE NAVIRE, JE FAIS PARTIE DES VIEUX RESTES... CA DEVIENT DE PLUS EN PLUS DIFFICILE VOUS SAVEZ... JE VOIS MON QUARTIER MOURIR À PETIT FEU... LES GENS N'ÉCHANGENT PLUS, NE SE PARLENT MÊME PLUS... ON VIT CHAQUIN POUR SOI.



JE NE RECONNAIS PLUS LE TRENTEMOULT DANS LEQUEL JE SUIS ARRIVÉ. C'EST DEVENU UNE ESPÈCE DE QUARTIER ÉLITE, UN PEU COMME UNE ENCLAVE SOCIALE. SOIT T'ES RICHE ET TU PEUX ACHETER TA MAISON, LA RENOVER COMME IL FAUT ET PRIVATISER TON BOUT D'ESPACE, SOIT TU T'EN VAS... L'ESPRIT VILLAGE DE PÊCHEUR... TOUT CA EST DISPARU !

SI, LÀ, REGARDE ILS ONT MIS UNE BOULÉE !



EN FAIT AVANT, ON ÉTAIT UN PEU ISOLÉS DÉJÀ. MAIS C'ÉTAIT PARCE QU'ON VIVAIT COMME UNE COMMUNAUTÉ, ET PLUS CA MARCHAIT. ON ÉTAIT JUSTE DES GENS SIMPLES IL FAUT CROIRE...

LES GENS D'ICI MAINTENANT ONT PEUR DE CE QU'IL Y A AUTOUR D'EUX. LES QUARTIERS AUTOUR BRASSENT TELLEMENT DE MONDE QU'ILS PROTÈGENT CE QUI LEUR APPARTIENT... ET AUSSI PARCE QUE RIEN N'A ÉTÉ FAIT POUR LES POPULATIONS NOMADES, VOILÀ, LE BOURGEOIS SÉDENTAIRE LUI IL SE PROTÈGE...



ET FINALEMENT AUJOURD'HUI LES ANCIENS VILLAGES DE PÊCHEURS C'EST QUOI ? D'UN CÔTÉ TRENTEMOULT DIVISÉ EN DEUX AVEC D'UN CÔTÉ LES QUAIS ET LA PARTIE MUSÉE, CACAHIÛTES, ATTRAPE-TOURISTES ET COMPAGNIE... ET DE L'AUTRE CÔTÉ GRILLAGES, PORTAILS... ET À HAUTE ÎLE C'EST PAREIL !



TOUT LE MONDE CONNAIT LA FACADE CÔTÉ LOIRE DE TRENTEMOULT. MAIS PERSONNE NE VIENT JUSQU'ICI... LES GENS LÀ ILS ONT MIS UN GRAND GRILLAGE POUR PAS QUE LES GENS ENTRENT CHEZ EUX. ILS ONT PRIVATISÉ LA RUE CARRÉMENT...

ON EST LOIN DU TEMPS OÙ L'ON FAISAIT VISITER NOS MAISONS, OÙ LES ENFANTS DE TOUS LES VOISINS JOUAIENT ENSEMBLE EN BAS DES MAISONS...

BREF JE NE VIENS PLUS PAR ICI... CA ME DÉPRIME. AU FINAL, TOUT LE MONDE Y PERD, MÊME LA VILLE, PARCE QUE LES TOURISTES VONT FINIR PAR PLUS VENIR DU TOUT. VU QUÉ TOUT LE MONDE FAIT CA, ON NE PEUT PLUS RIEN VOIR OU FAIRE...

En noir et blanc donc, on observe des barbelés, des grillages, des hauts murs protégeant les espaces privés, tandis que les espaces publics sont lisses et ternes. Le lecteur peut donc, en lisant entre les lignes ou plutôt grâce à une relation intime entre lui et l'habitant, comprendre les revendications sous-jacentes de son discours.

De fait, le programme du projet urbain -qui consistait à lutter contre la muséification de Trentemoult et à redonner souffle aux espaces publics en créant un réseau d'espaces et équipements publics- était appuyé à la fois par le discours d'un habitant et par l'étude des ambiances du site.

Avec le recul, et en portant un regard analytique sous le prisme des différents points abordés dans la première partie de ce mémoire, on peut constater que ce travail utilise la bande dessinée afin d'analyser le site en le mettant en récit, malgré la complexité des thèmes abordés : l'entre-soi, le patrimoine, le tourisme. Le discours habitant, retranscrit sous forme de bande dessinée, permet de les lier et d'en esquisser les rapports conflictuels de façon plus intelligible.

La bande dessinée a permis d'instaurer un rapport intime entre l'habitant et les personnes lisant son récit. Parce que ce travail a nécessité un travail de documentation assez important, il m'a permis aussi de m'investir personnellement dans l'histoire de cet habitant. Même si pour le lecteur, les paroles sont celles d'un habitant, elles ne sont que le résultat de mon expérience, de mes impressions sur le territoire. En utilisant des éléments iconiques universels : les barbelés, les fissures sur les murs, j'espérais rendre compte d'une ambiance de ville délabrée et renfermée sur elle-même, pour susciter chez le lecteur des questionnements sous-jacents aux problématiques explicitement évoquées par la parole habitante.

**Finalem**ent, malgré l'usage d'un point de vue personnel sur le territoire, la bande dessinée permet, par l'immersion du lecteur qu'elle crée, de provoquer un sentiment d'adhésion au propos, aux pistes de projets évoqués comme au récit sensible des ambiances. En se dédouanant de la parole énoncée -l'habitant parle et non l'auteur, l'architecte ou l'urbaniste- les impressions et les observations livrées ne peuvent être que vraies et le lecteur peut les ressentir.

De part son format et ses qualités de communication, la bande dessinée devient "support" véhiculant des sensations et des impressions. Ses impressions, le lecteur les fait siennes en rendant ainsi la discussion avec l'auteur plus facile, et parfois même non nécessaire si finalement ce "support" parle de lui-même. Car en fin de compte le sensible n'est pas strictement subjectif, individuel, "*il s'agit aussi des façons de sentir ensemble et d'agir dans un monde commun.*" Et comme Grégoire Chelkoff le souligne également, "*faire en sorte qu'un milieu soit senti d'une façon relativement similaire par différents utilisateurs*"<sup>123</sup> est l'un des enjeux majeurs dans la conception et la communication des ambiances architecturales

---

<sup>123</sup> **CHELKOFF Grégoire.** *Pour une conception modale des ambiances architecturales.* Faces Journal d'architecture. 2010. pp.18-23.



**Mise en pratique 2 :**  
**La culture du dessin de bande dessinée et la question du point de vue**  
**Introduction au travail en bande dessinée de Thomas GOUIN**

Thomas Gouin est étudiant à l'ENSA (Ecole Nationale Supérieure d'Architecture) de Nantes. Actuellement en 1ère année de Master, il a à plusieurs reprises utilisé la bande dessinée pour ces projets. Afin d'avoir une approche pertinente de son travail, il lui semblait important d'évoquer dans un premier temps, ce qu'il considère comme les éléments clefs de la bande dessinée : la restitution de l'expérience sensible et le travail du point de vue sur l'espace. Parce que le dessin de bande dessinée est aussi selon lui le meilleur moyen de *"faire perdurer une culture du dessin rapide"* en architecture et de s'interroger sur la vision de l'espace, il réalise "systématiquement" des bandes dessinées relatant ses voyages. Cela lui permet de travailler le regard qu'il porte sur l'architecture notamment les points de vue sur l'espace :

*"En fait, ça permet de s'entraîner tout simplement sur ce que l'on choisit de représenter comme moment, ce qu'il y a avant, après. Pourquoi un événement vient s'intercaler là... Et puis surtout [...] ça permet de s'entraîner à représenter des points de vue multiples, des points de vue inhabituels qui ne sont pas forcément adaptés à la taille humaine, mais qui peuvent être imaginés en contre-plongée, en décalage... Et s'entraîner à faire ça permet d'imaginer l'architecture que tu es en train de faire de façon complètement différente."*<sup>124</sup> Thomas Gouin

Même s'il réalise ces bandes dessinées pour exercer sa main au dessin rapide et entraîner son regard à choisir des points de vue, la bande dessinée est pour lui un langage capable *"de tout voir, tout représenter ou tout imaginer"*. Il s'exerce donc aussi à la représentation des composantes sensibles de l'espace : les impressions, les sentiments et les interactions entre les gens ; parce que tout ça *"raconte le voyage, l'état d'esprit dans lequel tu es sur le moment, ça rappelle les ambiances des lieux, les gens, leurs manières, les mots qu'ils emploient..."*. Il utilise pour cela le vocabulaire iconique et la vision subjective de l'espace pour en tirer toute son essence.

Comme l'explique Grégoire Chelkoff enfin, *"L'imaginaire qui permet, au sens fort, d'habiter, est fécondé par l'ensemble des registres sensoriels mis en jeu dans la vie de tous les jours. Il s'articule dans les récits, les mémoires, comme dans les pratiques et expériences ordinaires des espaces"*<sup>125</sup>. Ainsi, en représentant de façon régulière des événements ou des espaces lors de ses voyages, Thomas se constitue un ensemble d'éléments sensoriels retranscrits au travers des codes de la bande dessinée ; il en affine sa connaissance et les processus de constitution. Il peut à tout moment convoquer ces "registres sensoriels", ces effets références traduits en bande dessinée et les mettre au service de la conception d'ambiance dans ses projets.

<sup>124</sup> **Thomas Gouin** d'après un entretien réalisé le 20 Novembre 2014. Retranscription intégrale en annexe page 86

<sup>125</sup> **CHELKOFF Grégoire**. *Pour une conception modale des ambiances architecturales*. Faces Journal d'architecture. 2010. pp.18-23.

**Mise en pratique 3 :**  
**L'émergence d'espaces sensibles par la narrativité de l'espace en bande dessinée**  
**Travail de Thomas GOUIN**

En 2013, Thomas, alors dans l'option de Pascal Amphoux "Mais qu'est-ce donc qu'un espace public ?", réalise une bande dessinée pour communiquer d'une part l'analyse urbaine du territoire sur lequel il travaille, mais aussi le fonctionnement de son architecture. Il imagine une grande structure métallique, une tour, que viendraient investir module par module les associations et commerçants du quartier :

*"Quand j'ai commencé la bande dessinée j'avais à peu près ce concept en tête, sauf que le fait d'imaginer l'histoire qui pouvait se dérouler m'a forcé à me poser des questions que je ne me serais jamais posé si j'avais fait uniquement un plan en me disant "ça va marcher comme ça, comme ça"."*

Grâce à la bande dessinée, Thomas présente d'abord les enjeux du territoire sur lequel il travaille, de manière simple il exprime les partis-pris principaux du projet, tout cela en mêlant observations documentées et sensibles. La bande dessinée lui permet aussi d'organiser son propos et de montrer de manière simple comment son projet fonctionne : de quelle façon un cube peut être construit puis exploité par une association par exemple. Image par image, il crée des séquences lui permettant de poser toute les questions possibles à son programme.

Si la bande dessinée permet à Thomas d'appuyer son concept, de l'éprouver et d'ainsi justifier sa pertinence, c'est parce qu'elle est aussi un outil mobilisable à n'importe quelle étape du processus de conception. Souvent, il revient sur les séquences de sa bande dessinée, sur les cadrages ou les dessins :

*"Là je te montre la version avec les croquis bruts, mais j'ai fait une version nettoyée dans laquelle il y a certaines cases que j'ai remplacées parce que je trouvais une solution plus intéressante par la suite...Ou quand je trouvais qu'un point de vue n'expliquait pas bien la manière dont j'imaginais le projet à un moment donné ..."*

Il travaille en effet, tout au long du semestre sur sa bande dessinée ; d'abord pour réaliser l'analyse urbaine, ensuite pour élaborer son scénario et son programme et enfin pour penser les détails de son projet. Le semestre dans l'option "Mais qu'est-ce donc qu'un espace public" de Pascal Amphoux s'organise en trois phases selon trois échelles de travail : 500x500m pour l'approche du territoire, 50x50m pour l'approche architecturale et 5x5m pour le détail. Même pour cette dernière échelle de travail, Thomas utilise sa bande dessinée plutôt que du dessin technique pour les détails :

*"Ça c'est la version de la bande dessinée qui est en format A4, [...] je l'ai photocopié et je l'ai agrandie en A3. C'est au moment où dans l'option on est passé à l'échelle 5x5 mètres. En agrandissant ma bande dessinée, en agrandissant les cases, je devais dessiner deux fois plus de détails : les assemblages de pièces surtout..."*

Le but principal de la bande dessinée de Thomas est d'abord de montrer comment la tour peut se métamorphoser et se peupler. Il s'attache donc à chaque étape de son travail à montrer "tout le phasage du projet, les enchainements d'espaces". Grâce à son travail en bande dessinée, il s'interroge sur les qualités des espaces qu'il propose et le réseau qui les lie entre eux.

VOICI L'ETAT ACTUEL DE LA PLACE PIERRE SEMARD, CARREFOUR DE PONT ROUSSEAU, REZE

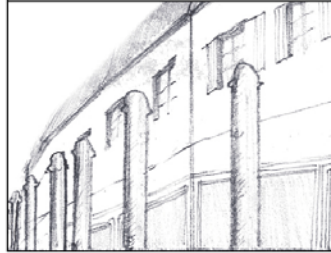


Thomas Guin,  
 extrait de "La tour  
 des assos, structure  
 pour  
 l'autoplanification  
 de locaux  
 associatifs",  
 2013.

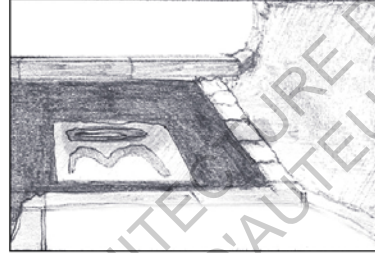
LA PERSPECTIVE EST BOUCHEE



LA CIRCULATION EST ENTRAVEE



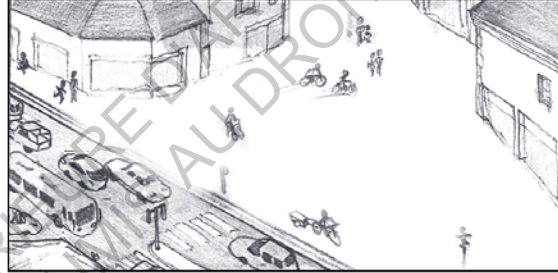
LE SOL EST DESTRUCTURE



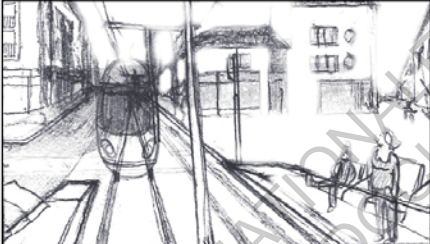
DANS UN PREMIER TEMPS, ON DEGAGE L'ESPACE



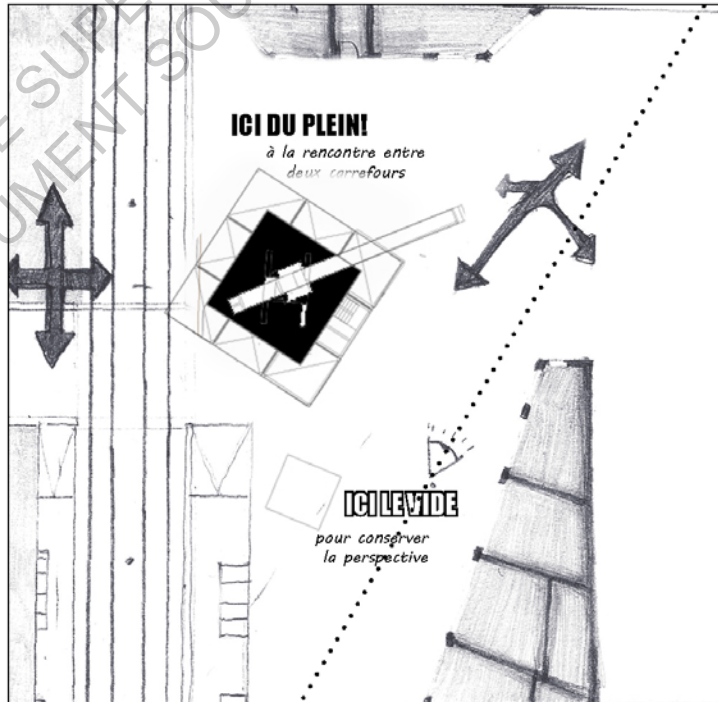
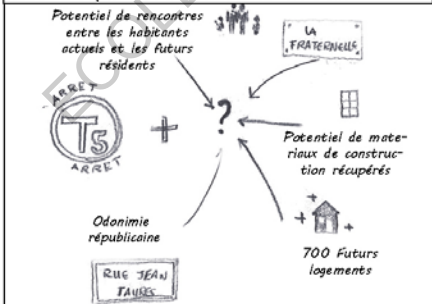
PUIS NOUS UNIFIONS LE TRAITEMENT DES SOLS DANS LE PROLONGEMENT DE L'AXE HISTORIQUE, FELIX FAURE



LA NOUVELLE LIGNE DE TRAM T5, LONGE LA PLACE, ON INSTALLE DEUX QUAIS POUR SERVIR LE QUARTIER

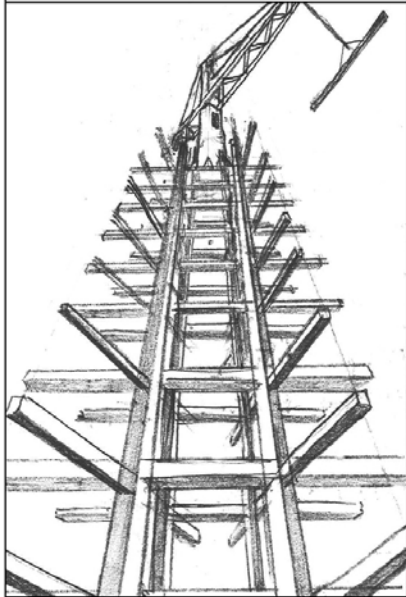


IL S'AGIT MAINTENANT D'HYBRIDER CET ESPACE PUBLIC EN PRENANT EN CONSIDERATION CE QUI EXISTE AUX ALENTOURS

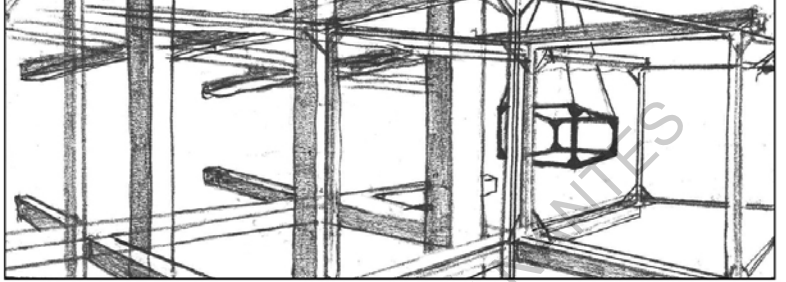




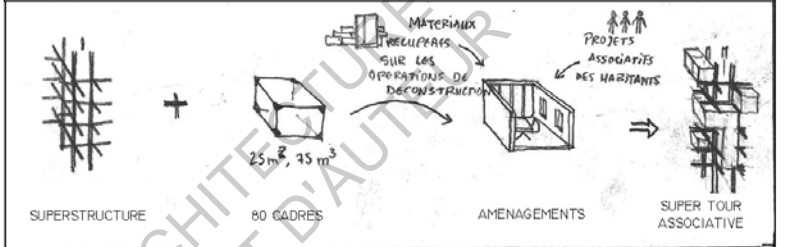
AU NIVEAU DU PLEIN, ON INSTALLE UNE SUPERSTRUCTURE METALLIQUE DE 30m DE HAUTEUR



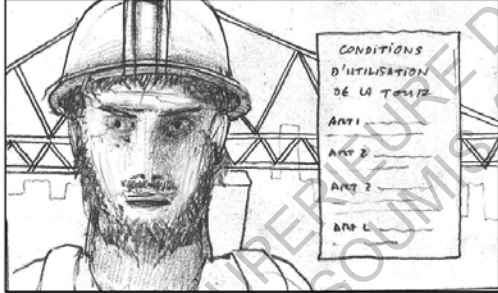
CETTE SUPERSTRUCTURE ACCUEILLE A CHAQUE NIVEAU 8 CADRES QUI DELIMITENT UN VOLUME CONSTRUCTIBLE DE 25m<sup>2</sup> POUR 3m DE HAUT



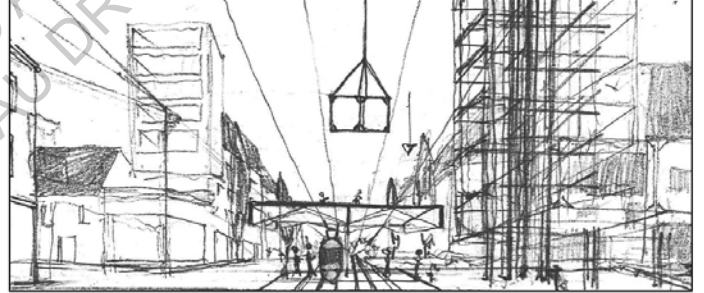
CES CADRES VONT PERMETTRE D'OFFRIR DES ESPACES AUX ASSOCIATIONS A FAIBLE COÛT PUISQU'ELLES SE CHARGERONT DE LEUR AMENAGEMENT. (DES MATERIAUX RECUPERES SUR LES OPERATIONS DE DECONSTRUCTION SERONT A LEUR DISPOSITION).



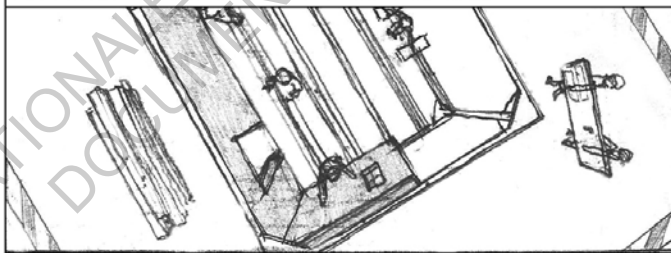
CETTE INSTALLATION PROGRESSIVE SERA COORDONNEE PAR UN GRUTIER REMUNERE PAR LES ASSOS.



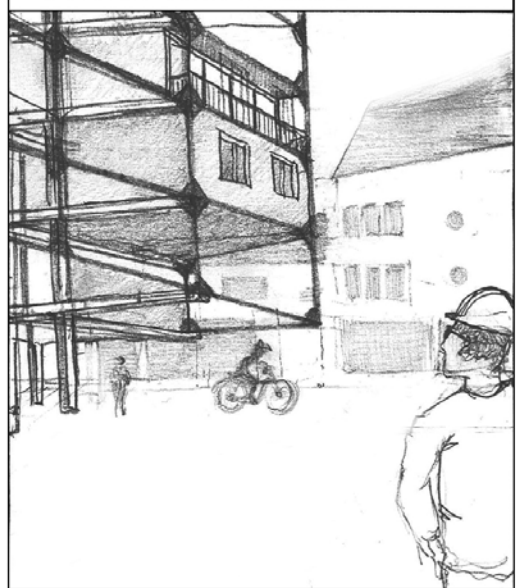
UNE ASSOCIATION A LOUE UN VOLUME AMENAGEABLE. LE GRUTIER DESCEND LE CADRE DANS L'ESPACE PUBLIC...



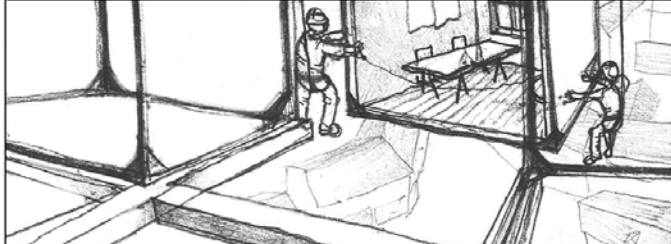
LES ADHERANTS DEBUTENT ALORS LA CONSTRUCTION DE LEUR LOCAL. L'EVENEMENT VA PEUT ETRE ATTIRER LES PASSANTS!



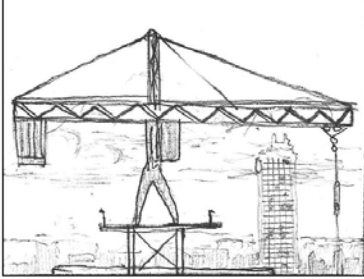
...QUI PROGRESSIVEMENT SE DENSIFIE.



L'AMENAGEMENT TERMINE, L'EQUIPE DU GRUTIER REINSTALLE LE CADRE A SON EMPLACEMENT PROPRE DANS LA TOUR...



LA GRUE FAIT DONC PARTIE INTEGRANTE DU PROGRAMME.



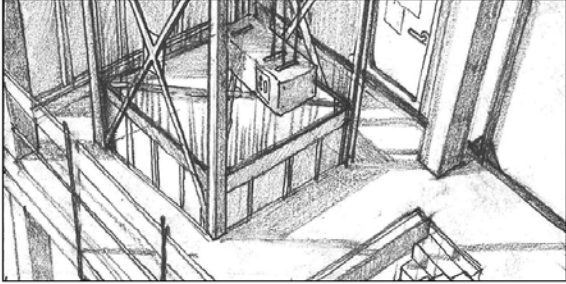
ELLE SERT DE POINT DE REPERE DU QUARTIER ET REVELE SON PASSE OUVRIER.



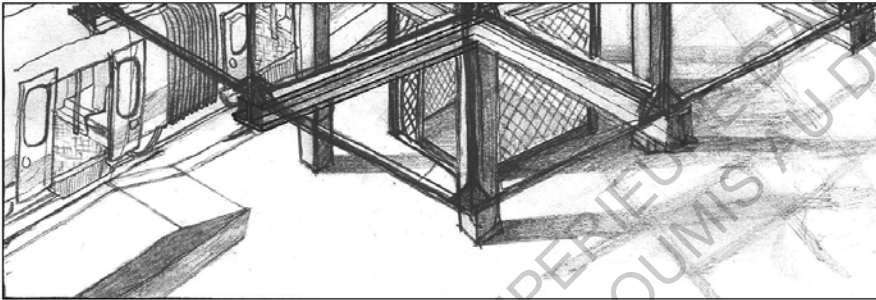
ELLE EST AUSSI UN BELVEDAIRE SUR LA VILLE ACCESSIBLE EN JOURNEE PAR L'ASCENSEUR.



L'ASCENSEUR EST AU MILIEU DE LA TOUR ET RELIE LES LOCAUX, LA GRUE, ET LA ZONE DE CONSTRUCTION A L'ESPACE PUBLIC.



LES ASSOCIATIONS PEUVENT JOUER AVEC L'EMPILEMENT DE PLUSIEURS CADRES POUR BENEFICIER D'ESPACES LUMINEUX.



EN ARRIVANT AU RDC, ON ACCEDE DIRECTEMENT AU QUAI POUR REPRENDRE LE TRAM. ICI ON EST A DIX MINUTES DU CENTRE VILLE...OU DES SORNIERES!

*"Le fait de faire de la bande dessinée multiplie les points de vue et donc par conséquent multiplie forcément le nombre de questions sur les endroits, comment les gens vont se rencontrer, dans quel type d'espace... Tu vois quand tu fais un projet archi avec des plans, tu as un point de vue extérieur et puis quelques points de vue intérieurs si tu fais des perspectives, mais il y a plein d'autres faces dont tu ne parles pas, alors que dans la bande dessinée tu te balades, tu poses les questions partout..."*

De fait, Thomas ne se focalise pas seulement sur la forme de son projet. Il peut grâce à la bande dessinée décrire son impact sur le quartier, mais aussi sur les gens, les situations qu'elle crée. Et  **finalement**, en décrivant en bande dessinée des usages, des espaces et en développant un imaginaire autour de l'architecture machine créatrice d'usages, Thomas qualifie des processus d'émergence d'espaces sensibles : il identifie des conditions pouvant influencer les usages, en traitant les lieux de rencontres des usagers par exemple.

Le projet est conçu dans son contexte d'apparition grâce à la bande dessinée, ainsi il prend une dimension autre : il devient parti d'un système plus vaste d'ambiances et d'usages. En fait, Thomas utilise de façon évidente une mise en fiction de l'espace, mais surtout une personnification de la tour comme seul l'usage de la bande dessinée le permet. La tour devient génératrice de situations, de sensations, elle devient même actrice principale de la fabrique de la ville.

Tout au long de ce semestre, la bande dessinée aura été pour Thomas un outil capable de communiquer une analyse de territoire, d'élaborer et d'éprouver un scénario et enfin de formaliser un réseau d'espaces sensibles propices à certaines impressions et situations pour les usagers.



**Mise en pratique 4 :**  
**Les ambiances en bande dessinée comme préalable au projet architectural**  
**Travail de Thomas GOUIN**

Après cette première expérience d'utilisation de la bande dessinée pour un projet à dimension urbaine dans l'option de Pascal Amphoux, Thomas décide de la mettre au service d'un projet architectural dans l'option de Virginie Meunier et Christian Marenne "Ambiances, Matières, Climats" dite "AMC". Un des objectifs de l'option est de considérer les ambiances comme vecteur de projet. Thomas décide donc de travailler avec la bande dessinée dès les prémices du projet. Avant même d'avoir esquissé le moindre plan, il conçoit les espaces intérieurs de ces logements en mobilisant le potentiel séquentiel de la bande dessinée. Ainsi il peut, dès le début, formaliser ses intentions d'espaces et d'ambiances.

*"J'ai d'abord commencé par une succession de perspectives, représentant comment je sentais le logement évoluer de pièce en pièce. Finalement, j'ai dessiné plusieurs visions des espaces, dans lesquelles j'ai ajouté des flèches menant à d'autres visions d'espaces... Les flèches créent des liens entre les espaces ; finalement ça a construit le modèle 3D de la pensée du logement."*

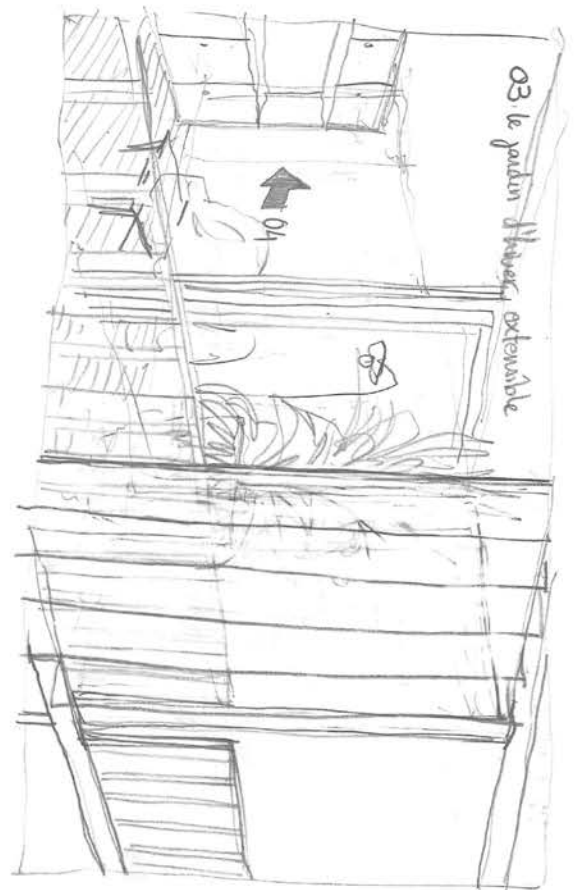
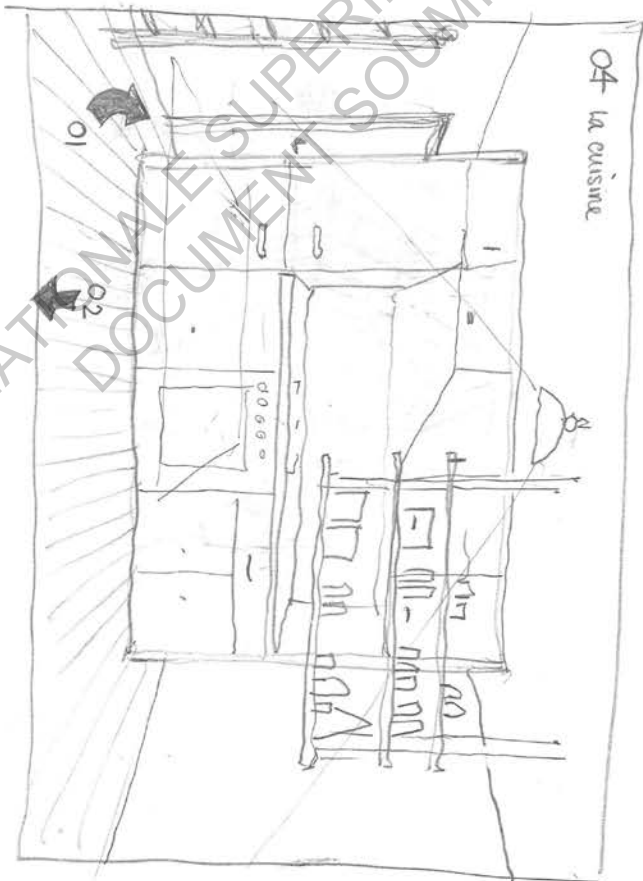
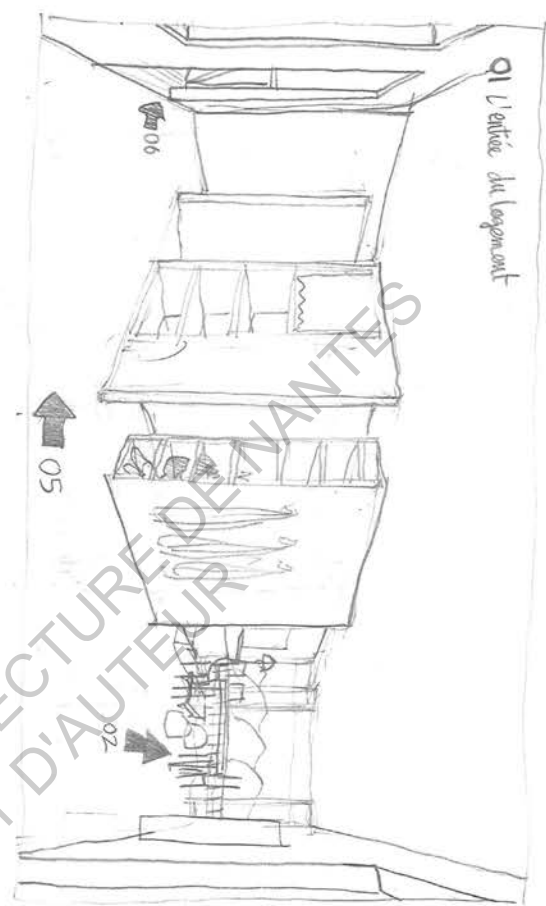
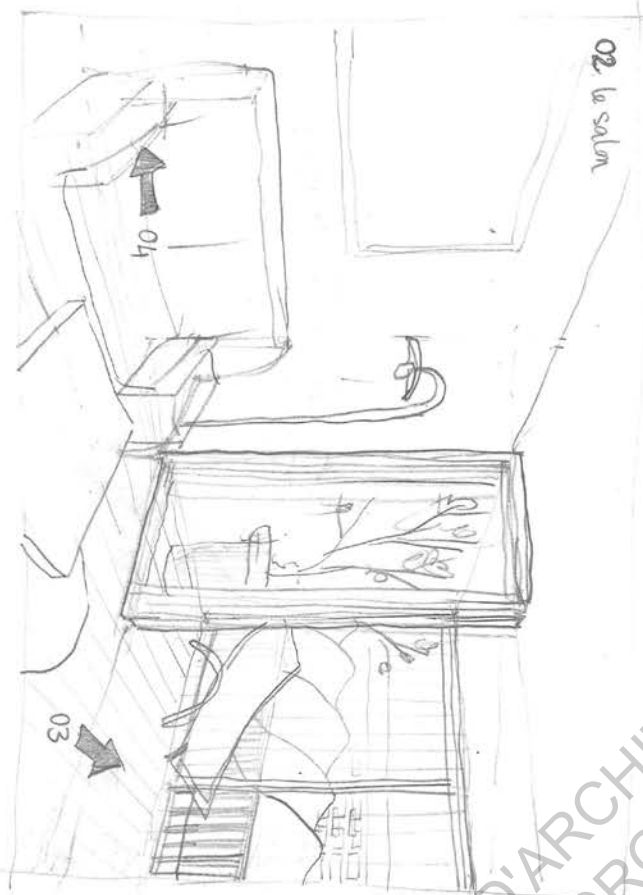
En prenant comme exemple les bandes dessinées à choix multiples pour enfants, la bande dessinée constitue une visite libre d'un appartement type. Dans chaque perspective, il évoque grâce au dessin des usages et des ambiances particulières, le lecteur-observateur est libre de naviguer de dessins en dessins : *"Entre les deux images tu fabriques à chaque fois une sorte d'interpolation, qui va faire naître la sensation d'espace dans ta tête... Et c'est vraiment ça que je voulais faire avec ce projet."* C'est probablement pour cela que la bande dessinée ne contient aucun personnage, Thomas souhaite que le lecteur devienne acteur, qu'il se constitue une expérience propre de l'espace qui lui est proposé.

*"Contrairement à une bande dessinée, y'a pas un sens de lecture case après case. Dans chaque case, tu as des flèches qui te dirigent vers une autre case, c'est là qu'il y a l'interactivité...[...] suivant l'endroit où tu veux aller, tu cherches la vue qui correspond grâce au numéro. Finalement tu fais ton propre parcours dans l'habitation[...] C'est toi qui raconte l'histoire finalement. Il n'y a pas de scénario véritable, pas de personnage qui parle..."*

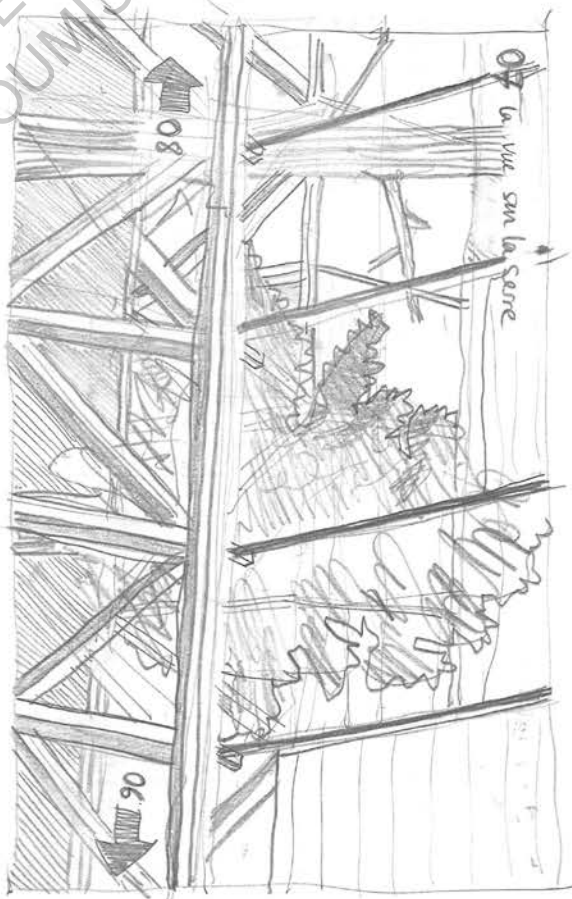
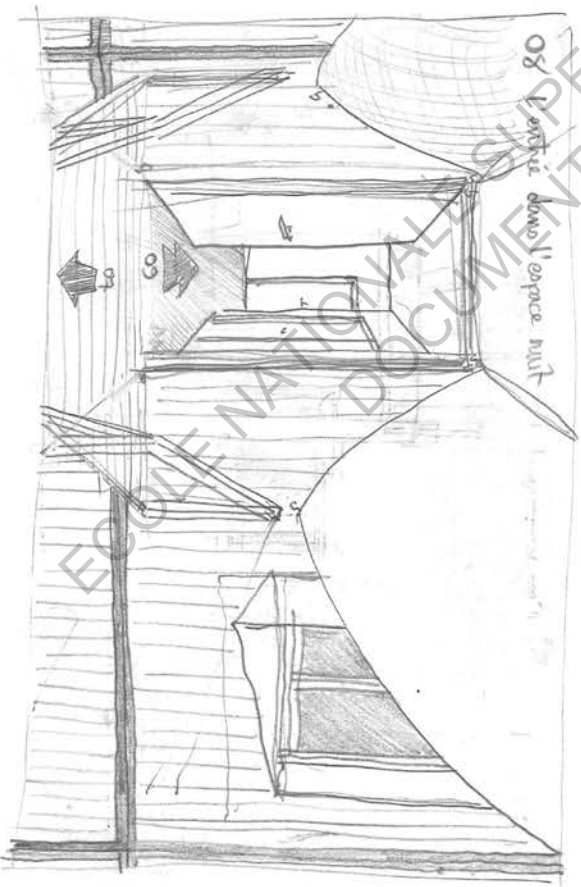
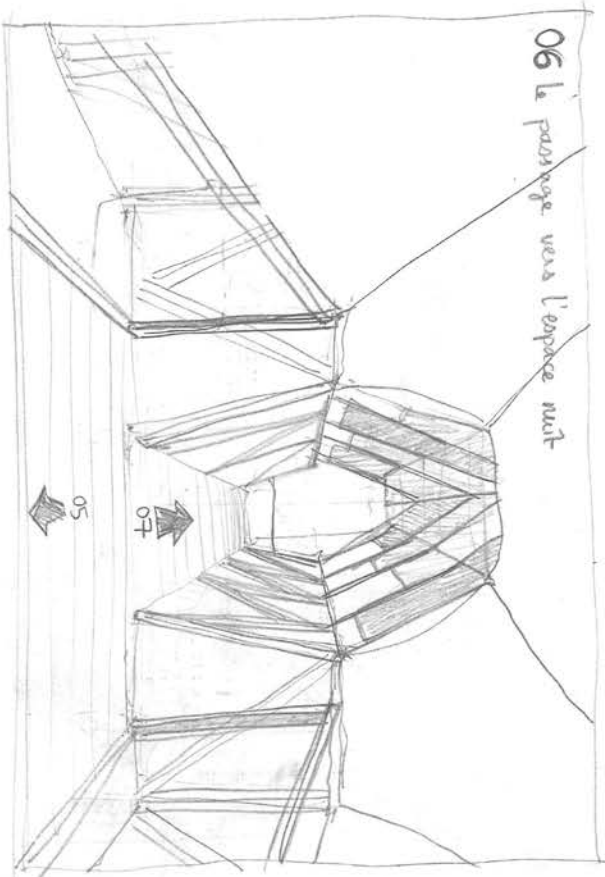
Lorsque Thomas utilise la séquentialité pour immerger son lecteur, il lui permet de prendre part à l'élaboration d'un espace sensible : lui aussi conçoit et projette son univers de références dans l'espace.

*"En fait ce que je voulais faire avant tout, c'était concevoir les espaces en fonction des impressions et des sensations que je voulais provoquer... Je savais à peu près quelles sensations je voulais provoquer : quand ils entraient dans leur salon, la vue dégagée, la sensation de plan complètement libre..."*

Thomas Gouin,  
extrait "Le  
logement au  
travers du  
parcours, séquence  
d'ambiances",  
2013.

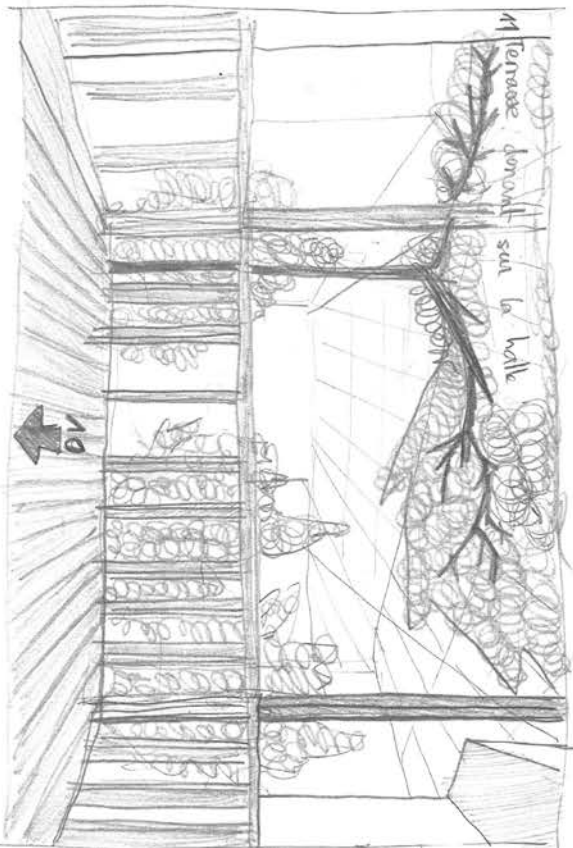
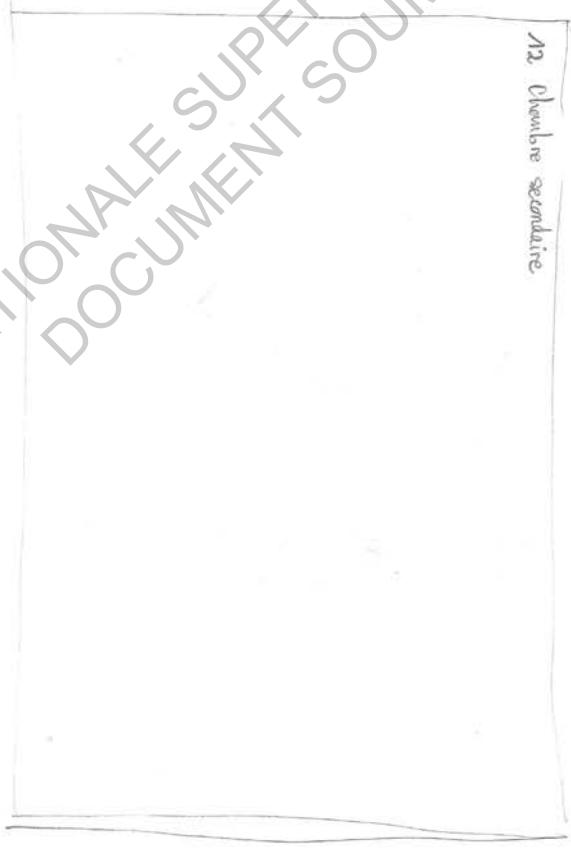
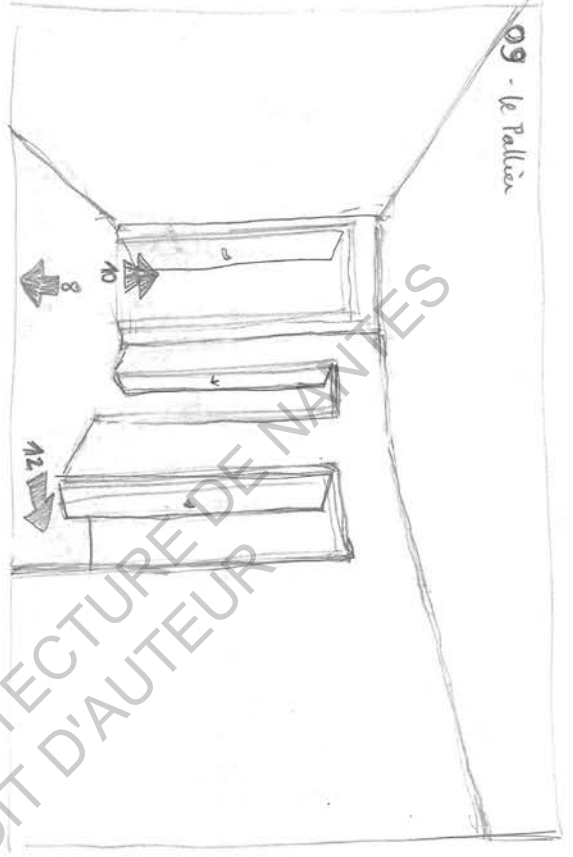


ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR





ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Souvent, l'étudiant-architecte ou l'architecte formalise ses intentions par des croquis, des schémas, c'est à ce moment que les concepts d'ambiances se dessinent dans l'esprit du concepteur. Mais celui-ci doit par la suite passer à d'autres modes de représentation : le plan, la coupe, l'élévation. Ce passage de la conception à la représentation résulte de manière générale et le plus souvent sur une mise à l'écart des ambitions premières en termes d'ambiances. En fait, les questions qui sont dans les premières ébauches de projets de l'ordre du sensible et du spontané deviennent techniques, quantifiables et mesurables. Ici Thomas prends le temps grâce à la bande dessinée de projeter l'espace et des désirs d'ambiances dès les premiers instants de réflexion.

*"Ce que j'ai fait en bande dessinée, je pense que tous les gens qui conçoivent des espaces le font. A chaque fois, dans notre tête, avant même de faire des plans on a comme des visions d'espaces, des envies particulières... [...] je pense que la bande dessinée m'a permis de formaliser ce moment avant même de passer sur Autocad et d'avoir à gérer des questions purement techniques du dessin, des épaisseurs..."*

De fait, la bande dessinée en plus d'être un outil efficace de représentation et de communication de sensations d'espace, d'ambiances, permet à Thomas de concevoir ces ambiances comme préalable au projet.

*"Pour le travail du sol par exemple, après avoir fait la bande dessinée, j'ai toujours cherché à renforcer son effet visuel en surélevant le plancher de la cuisine... Là la passerelle pour aller dans l'espace nuit a changé d'enveloppe, mais elle est a peu près restée comme telle finalement.."*

Les ambitions d'espace et d'ambiances présentes dès les début dans la première bande dessinée, Thomas assure les retrouver toutes dans le projet fini. La bande dessinée a très certainement permis d'en identifier les composants plus clairement et ainsi d'en assurer la prise en compte tout au long des différentes phases du processus de conception.

## **Conclusion - La bande dessinée comme outil de représentation des ambiances**

*Rappel : En quoi la bande dessinée peut-elle être utile à l'architecte ou à l'urbaniste ?*

*Peut-elle être un outil pertinent pour la représentation des ambiances architecturales et urbaines ?*

*Les codes de représentation des ambiances et des phénomènes urbains sensibles dans la bande dessinée peuvent-ils être transposables dans la pratique architecturale et plus particulièrement dans la conception de ces ambiances ?*

L'objectif principal de ce mémoire était de montrer que la bande dessinée est un outil dont les architectes et les urbanistes se sont déjà emparés pour ses qualités de communication et d'expérimentation. Mais dont ses capacités à représenter et communiquer toutes idées ou perceptions de l'espace -constituant les ambiances, ou l'ensemble de ce que nous pouvons ressentir - sont aujourd'hui peu ou pas reconnues. C'est ce que les deux premières parties de ce mémoire ont cherché à démontrer ; d'abord en utilisant des exemples d'architectes ayant utilisé la bande dessinée, ensuite en étudiant des travaux de dessinateurs.

**La première partie**, s'est attachée à présenter comment les architectes utilisent ou ont utilisé la bande dessinée. Grâce à différents exemples, nous avons identifié trois grandes tendances d'application de la bande dessinée dans la pratique architecturale ou urbaine :

- l'utopie et la prospective urbaine,
- l'analyse et la mise en récit de territoires,
- la communication et la démocratisation du discours architectural.

Ainsi il était question d'exposer les premiers avantages de la bande dessinée en présentant des travaux d'architectes, en analysant leur usage de la bande dessinée : les effets recherchés et produits. Mais aussi, d'introduire les questions autour de la mutation (en cours) du domaine d'influence de la bande dessinée dans les différents médias. Enfin, grâce à la comparaison des méthodes de travail de l'architecte avec celles du dessinateur de bandes dessinées, nous avons mis en évidence un lien direct entre les deux pratiques, nous permettant d'affirmer que la bande dessinée est un outil dont peut s'emparer l'architecte pour représenter et communiquer l'architecture d'une manière sensible et personnelle.

Dans la **deuxième partie du mémoire**, nous avons établi un inventaire des caractéristiques et codes propres à la bande dessinée pouvant être mobilisés pour la représentation des ambiances. En s'appuyant sur des exemples de bandes dessinées significatifs, nous avons mis en évidence cinq potentialités de la bande dessinée au regard de la représentation sensible des ambiances architecturales et urbaines :

- la séquentialité et l'immersion du lecteur,
- le vocabulaire iconique,
- la narrativité et la mise en fiction de l'espace,
- la personnification de l'espace,
- l'intime et la vision délibérément subjective de l'espace.

En interrogeant d'abord la notion de séquentialité de la bande dessinée, nous avons mis en évidence la capacité de celle-ci à projeter le lecteur dans l'espace de narration. Par la



transposition mentale qu'il effectue entre chaque case, le lecteur est capable de se situer dans un espace, un mouvement mais aussi dans le temps.

Parce que le vécu, l'expérience et les sens du lecteur sont mis au service de la restitution d'un espace, d'un temps ou d'un mouvement, nous avons ensuite montré comment la bande dessinée a recours au vocabulaire iconique. En utilisant des formes suffisamment universelles pour que le message soit intelligible pour chaque lecteur potentiel, la bande dessinée utilise des icônes figuratives ou non figuratives. Est alors apparu un langage iconique en bande dessinée, un vocabulaire commun, permettant de représenter et communiquer des sensations, des perceptions, des ambiances.

En analysant différentes mises en fiction d'espaces en bande dessinée, nous avons constaté que l'architecture est génératrice d'usages, de comportements selon les configurations spatiales qu'elle propose. Grâce donc à cette narrativité induite par l'espace architecturé, le lecteur fait appel à son expérience et est capable d'imaginer ce que l'auteur ne lui montre pas. Il comprend la présence de phénomènes comme des ambiances participant à la situation fictionnelle, la narration ne se fait que par l'espace lui-même et par ce que le lecteur veut y voir.

Pour aller plus loin, et parce que "*l'homme se voit en toutes choses*"<sup>126</sup> nous avons ensuite étudié la personnification de l'espace. Nous avons constaté que cette approche de l'espace rendait les relations complexes entre usages et espaces, entre vie quotidienne et ambiances facilement appréhendables pour le lecteur, manipulables par l'auteur.

Enfin, afin d'entériner la position de la bande dessinée comme outil de représentation et de communication de phénomènes et perceptions sensibles, nous avons étudié plusieurs bandes dessinées issues du genre autobiographique ou du récit de voyages. Il est devenu évident que la bande dessinée permettait de communiquer et de capter des sensations, des impressions sur un lieu, un évènements ou une situation. De plus, nous avons remarqué qu'elle permettait d'ajouter une dimension critique à la représentation sensible des espaces représentés : en témoignent de nombreux supports journalistiques ou documentaires dans lesquels la bande dessinée fait depuis peu son apparition.

L'objectif de **la troisième partie de ce mémoire** était d'avoir une approche plus opérationnelle quant à la prise en compte des ambiances dans le processus de conception grâce à la bande dessinée. Finalement, cette dernière partie est une tentative de mise en application de la bande dessinée à différents stades de conception d'un projet architectural ou urbain. Pour trois mises en situations différentes de la bande dessinée, nous avons pu analyser et expliquer certains effets sur la prise en compte ou non des ambiances, sous le prisme des différentes potentialités de la bande dessinée mises au jour dans la deuxième partie du mémoire.

D'abord il est possible d'affirmer que la bande dessinée est mobilisable à n'importe quelle étape du projet pour communiquer et éprouver à la fois le fonctionnement d'une architecture, l'analyse d'un territoire dans lequel celle-ci est impliquée mais aussi d'identifier des processus d'émergence d'usages et d'ambiances architecturales et urbaines. A n'importe quel moment du processus de conception donc, elle permet de proposer une expérience des espaces projetés : à un futur usager, à une équipe conceptrice, à un correcteur...

Dès les prémices du projet, elle permet de formaliser des intentions d'ambiances, les rend communicables et par conséquent favorise leur maintien jusqu'à la fin.

---

<sup>126</sup> MC CLOUD Scott. *L'art invisible*. Éditions Delcourt. 2007. 232pages.

Ainsi, on peut affirmer que la bande dessinée, au-delà d'être un outil de communication des ambiances architecturales et urbaines, est aussi un outil de conception de ces ambiances.

L'approche opérationnelle et expérimentale proposée dans la dernière partie du mémoire est révélatrice du potentiel certain de la bande dessinée comme outil de représentation, de communication et de conception des ambiances. Il serait donc intéressant de proposer une recherche complémentaire pouvant évaluer quantitativement ce que seraient les effets de l'usage de la bande dessinée dans le processus de conception en comparaison avec un autre outil ayant des capacités avérées quant à la représentation des ambiances (nous pensons plus particulièrement aux techniques d'immersion numérique comme Unity3D). En fait, et plus généralement, cela pose la question de l'influence de l'outil dans le processus de conception architectural.

En mettant en avant les effets de l'architecture et des ambiances dans l'espace, la bande dessinée est propice aux discussions sur les ambiances. Elle est un outil capable de s'adapter aux différentes temporalités du projet : la temporalité de la conception, la temporalité de la réalisation, la temporalité de l'installation des usages... Elle accepte le changement. Elle est adaptable et accessible à tous les acteurs du projet urbain. Elle met donc aussi et par conséquent en perspective la place de l'usager dans le processus de conception. Ainsi on pourrait imaginer de faire une enquête permettant d'évaluer les effets de la communication des ambiances d'un projet sur différentes phases et à différent interlocuteurs : le concepteur, le futur usager, l'équipe réalisatrice, l'acousticien, l'éclairagiste, etc... Cela permettrait probablement de préciser le rôle de la bande dessinée dans le passage de l'évocation des ambiances à la mise en exécution des dispositifs architecturaux correspondants.

Enfin, et comme le montre le travail de Thomas en bande dessinée, la proposition d'un fonctionnement temporel et spatial d'un projet en bande dessinée passe nécessairement par la scénarisation, la mise en fiction d'un concept et aborde l'aspect phénoménologique des ambiances<sup>127</sup>. Et lorsque l'on évoque mise en fiction de l'espace ou personnification du bâti, nécessairement s'ouvre le champ de la scénarisation au sens large du terme. L'architecte serait-il scénariste de l'espace ? Pourrait-on résumer "faire projet" à raconter une histoire ? Ainsi on se demande, quelle est la place du fictif dans le concret et de l'impossible dans le réalisable ?

Peut-être la scénarisation, le fictif et finalement l'impossible en bande dessinée -comme Jimenez Lai semble le penser et le tester dans sa bande dessinée<sup>128</sup>- sont les clés de l'innovation en architecture.

<sup>127</sup> **CHELKOFF Grégoire.** *Pour une conception modale des ambiances architecturales.* Faces Journal d'architecture. 2010. pp.18-23.

<sup>128</sup> **LAI Jimenez.** *Citizens of No Place, an architectural graphic novel.* Princeton architectural Press : New York. 2012. 143pages

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

## Annexe

Afin de ne pas dénaturer son travail dans mon propos, Thomas Gouin m'a présenté ses bandes dessinées lors d'un entretien le jeudi 20 Novembre 2014.

*Camille Laude : Alors tu as apporté tes carnets ?*

*Thomas Gouin :* "Alors oui, j'ai ramené trois carnets. Le premier c'est une bande dessinée que j'avais fait pendant un voyage, ce n'est pas vraiment une bande dessinée que j'ai fait pour un projet, mais les voyages peuvent être sources de projets aussi donc..."

Le deuxième, c'est un carnet sur l'option de projet de Pascal AMPHOUX "*Mais qu'est-ce donc un espace public?*" sur la partie projet, le carré 50 par 50 mètres [*le semestre s'organise en 3 phases selon trois échelles de travail : 500x500m pour l'approche du territoire, 50x50m pour l'approche architecturale et 5x5m pour le détail n.d.a.*]. Cette bande dessinée s'inscrit dans le cadre d'une construction concrète, une installation précise dans le territoire.

Le troisième carnet est celui de l'option AMC "*Ambiances, matières, climats*" de Virginie Meunier et Christian Marenne. Du coup, cette bande dessinée là raconte le parcours à l'intérieur d'un logement."

*C. L. : D'accord dans quel ordre veux-tu en parler ?*

*T. G. :* "Dans cet ordre là.

D'abord, la bande dessinée en voyage c'est un truc que je fais quasiment systématiquement maintenant. Même si je faisais déjà de la bande dessinée avant, elles racontaient surtout des histoires avec des scénarios imaginés, fictifs. Mais si je fais des bandes dessinées en vacances c'est plus parce que je me suis rendu compte que cela pouvait faire perdurer une culture du dessin rapide dans des cases qui se succèdent.

En fait, ça permet de s'entraîner tout simplement sur ce que l'on choisit de représenter comme moment, ce qu'il y a avant, après. Pourquoi un évènement vient s'intercaler là... Et puis surtout, ça se voit moins sur cette bande dessinée là mais, ça permet de s'entraîner à représenter des points de vue multiples, des points de vue inhabituels qui ne sont pas forcément adaptés à la taille humaine, mais qui peuvent être imaginés en contre-plongée, en décalage... Et s'entraîner à faire ça permet d'imaginer l'architecture que tu es en train de faire de façon complètement différente. D'après des angles que tu n'aurais pas l'habitude de voir même dans un logiciel 3D par exemple et du coup comme ça tu choisis un point de vue donc une impression, un ressenti. On peut tout voir, tout représenter ou tout imaginer si tu veux...

Par exemple dans les bandes dessinées que je fais en voyage, je peux représenter les interactions que j'ai eu avec les gens, ou celles d'autres entre eux, les gens qui t'entourent à un moment précis, parce que c'est vraiment raconter une expérience vécue au final, donc c'est ça qui prime.

Tu peux aussi raconter des trucs comme "j'ai froid aux mains"... La neige tout ça, tu peux le représenter... Oui là, c'était au ski... Mais aussi, tu peux raconter des histoires de co-voiturage, parce que tout ça, ça raconte le voyage, l'état d'esprit dans lequel tu es sur le



moment, ça rappelle les ambiances des lieux, les gens, la manière, les mots qu'ils emploient ... Tout ça tu peux le retranscrire dans une BD finalement... Voilà c'est ça qui est le plus important, tu pourrais commencer par dire ça, c'est important pour la chronologie du travail en fait, c'est dans cette ordre là que j'ai travaillé la bande dessinée.

Je passe à la seconde BD ?"

*C. L.: Si tu veux oui...*

*T. G. :* "Alors la deuxième BD, je l'ai faite dans l'option de Pascal Amphoux. L'évolution par rapport à ma bande dessinée de vacances, c'est que là c'est vraiment ancré dans le projet. En fait c'est une tentative d'explication, de communication du projet au professeur ou à un regard extérieur au projet. Dans cette bande dessinée, il y a la phase d'analyse urbaine pour comprendre comment le projet ne vient pas juste comme un cheveu sur la soupe, puis, ensuite, je décris comment le projet fonctionne.

Le projet c'est une structure métallique, une espèce de tour constituée de carrés... chaque plan c'est neuf carrés, et à l'intérieur de cette structure métallique tu as des cadres que les associations du quartier peuvent venir investir pour se fabriquer leur propre local asso, quand elles en ont besoin.

Quand j'ai commencé la bande dessinée j'avais à peu près ce concept-là en tête, sauf que le fait d'imaginer l'histoire qui pouvait se dérouler m'a forcé à me poser des questions que je ne me serais jamais posé si j'avais fait uniquement un plan en me disant "ça va marcher comme ça, comme ça". La bande dessinée raconte vraiment, étape par étape, tout le fonctionnement du projet. Comment une association va venir s'installer et ce, jusque dans les détails : comment la grue va sortir le cadre de la tour, qui va s'occuper de quoi, etc...

A chaque fois, je suis parti d'une case point de départ : la tour avec la grue en haut et à partir de ça je commençais à raconter l'histoire en ayant mon objectif final : que la tour soit peuplée. Finalement, en avançant de case en case je pose la question de comment ça peut être possible, et la solution que je trouve je la représente dans la case d'après de la bande dessinée. En fait, j'avais toujours ce préconception à la base dans un coin de ma tête, mais de devoir le communiquer par la bande dessinée ça m'a fait me poser d'autres questions pour aller plus loin.

Et donc ça c'est surtout dans la deuxième partie de la bande dessinée, parce que la première partie sur l'analyse urbaine n'est pas du tout intégrée au processus de conception pour le coup. Dans la première partie c'est surtout de la description, presque pédagogique de comment j'envisage le site et pourquoi je veux le transformer. Quand j'ai commencé cette partie-là, je n'avais pas autant de détails que quand j'ai terminé la bande dessinée... C'est dire comme j'ai avancé... Là je te montre la version avec les croquis bruts, mais j'ai fait une version nettoyée dans laquelle il y a certaines cases que j'ai remplacées parce que je trouvais une solution plus intéressante par la suite ou quand je trouvais qu'un point de vue n'expliquait pas bien la manière dont j'imaginai le projet à un moment donné parce que cela s'est détaillé, affiné, au fur et à mesure.

Ici on voit par exemple l'intérieur d'un casier qui est en construction sur l'espace public, on le voit de la grue donc complètement en plongée. Et là il y a une case, c'est un restaurant qui devait venir s'installer à côté de la tour, et finalement le projet il s'est détaillé et deux

semaines après j'ai remplacé cette case par une autre parce que ça s'était encore précisé entre temps... Les cases qui représentent l'ascenseur là et là, je les ai refaites aussi...

Bref, quand tu dois représenter des choses précises comme l'ascenseur, tu te poses forcément des questions, quelle forme ça va prendre, quel matériau, quelle transparence et comment ces différents matériaux s'assemblent... Le fait de faire de la bande dessinée multiplie les points de vue et donc par conséquent multiplie forcément le nombre de questions sur les endroits, comment les gens vont se rencontrer, dans quel type d'espace...

Tu vois quand tu fais un projet archi avec des plans, t'as un point de vue extérieur et puis quelques points de vue intérieurs si tu fais des perspectives, mais il y a plein d'autres faces dont tu ne parles pas, alors que dans la bande dessinée tu te balades, tu poses les questions partout... C'est un peu comme dans Unity3D. Quand tu fais une visite virtuelle, c'est un peu l'extrême de la bande dessinée, parce que tu vois tout l'espace, tu laisses la liberté à un utilisateur de se promener dans ton projet, forcément tu dois imaginer qu'il puisse aller où il veut donc tu dois penser tous les endroits ! Mais après Unity3D, c'est tout de suite un peu froid, l'utilisateur il est plus amusé par le côté jeu vidéo qu'autre chose, c'est gadget.

Bref, ça c'est la version de la bande dessinée qui est en format A4, une fois que j'ai fait ce travail là, je l'ai photocopié et je l'ai agrandi en A3. C'est au moment où dans l'option nous sommes passés à l'échelle 5x5 mètres. En agrandissant ma bande dessinée, en agrandissant les cases, je devais dessiner deux fois plus de détails : les assemblages de pièces surtout..."

*C. L. : Et c'est à ce moment que tu as traité la question des matériaux, des ambiances j'imagine ?*

*T. G. :* "Comme je dessine au crayon de papier, je reste toujours dans une approche en noir et blanc ou en niveau de gris si tu veux mais par le traitement du trait je peux rendre compte des matériaux, des degrés de transparence, etc... Mais de toute façon pour moi ce qui était le plus important à ce moment-là c'était d'expliquer le fonctionnement dans l'espace et dans le temps : tout le phasage du projet, les enchaînements d'espaces. Et puis de toute façon pour moi, la bande dessinée parle des ambiances dans le sens où chaque espace a son usage, il crée des conditions de rencontres, des sensations... Bref des ambiances et ça je pense qu'on le comprend assez bien avec la bande dessinée..."

Mais je vois bien où tu veux en venir, dans la BD pour "AMC" c'est encore plus parlant.

Dans la troisième BD donc, ya pas vraiment d'histoire par rapport à celle de l'option de Pascal Amphoux, mais il y a une suite logique entre les espaces. Ce sont différentes images qui se regroupent sous un même thème, et qui ont des liens entre elles. Contrairement à une bande dessinée, y'a pas un sens de lecture case après case. Dans chaque case, tu as des flèches qui te dirigent vers une autre case, c'est là qu'il y a l'interactivité...

J'avais une bande dessinée quand j'étais petit, qui était comme ça... Elle s'appelait "Panique au Louvre" je crois... C'était super parce tu avais à chaque fois une séquence de trois cases, qui racontait un fragment de l'histoire. A la fin des ces trois cases il te proposait toujours un choix par exemple : "si vous voulez continuer dans ce couloir allez page machin ou si vous préférez rebrousser chemin allez à la page tant... etc"

J'ai tout de suite pensé à ça en faisant ce travail. Tu te projettes dans un espace, et tu te dis "ok je suis dans la cuisine" et là il y a une flèche d'une porte qui porte un numéro puis une autre qui montre un espace dans la profondeur avec un autre numéro. Et voilà suivant

l'endroit où tu veux aller, tu cherches la vue qui correspond grâce au numéro. Finalement, tu fais ton propre parcours dans le bâtiment, dans l'habitation je veux dire. C'est toi qui raconte l'histoire finalement. Il n'y a pas de scénario véritable, pas de personnage qui parle... Entre les deux images tu fabriques à chaque fois une sorte d'interpolation, qui va faire naître la sensation d'espace dans ta tête... Et c'est vraiment ça que je voulais faire avec ce projet. Pour aller plus loin dans cette idée, faudrait ajouter des cases : à partir de différents plans 2D dans lesquels tu serais absolument libre de naviguer, tu pourrais reconstruire ta propre vision 3D du logement que l'architecte a conçu... enfin du coup que l'habitant lui-même a conçu selon les bases 2D faites par l'architecte..."

*C. L. : Donc là tu parles de ta bande dessinée réalisée dans l'option AMC, mais est-ce que tu peux détailler ta démarche de conception du projet, à quel moment du projet tu as fait la BD par exemple...?*

T. G. : "J'ai commencé la bande dessinée dès le début du projet, au moment de la conception de mon logement type. J'ai d'abord commencé par une succession de perspectives, représentant comment je sentais le logement évoluer de pièce en pièce. Finalement j'ai dessiné plusieurs visions des espaces, dans lesquels j'ai ajouté des flèches menant à d'autres visions d'espaces... Les flèches créent des liens entre les espaces, finalement ça a construit le modèle 3D de la pensée du logement.

Après avoir fait cette bande dessinée, j'ai construit la 3D numériquement, qui correspondait à ce que j'avais imaginé en dessin, un modèle Sketchup. Et puis c'est à partir de ce Sketchup que j'ai fait les plans de mon projet, pour caler l'espace. Parce que le plan est en définitive l'outil indispensable pour pouvoir régler le trait dans l'espace... Mais ce n'était pas ma porte d'entrée finalement le plan...

En fait ce que je voulais faire avant tout, c'était concevoir les espaces en fonction des impressions et des sensations que je voulais provoquer... Je savais à peu près quelles sensations je voulais provoquer : quand ils entraient dans leur salon, la vue dégagée, la sensation de plan complètement libre...

*C. L. : Et c'est pour ça que tu as travaillé en bande dessinée ? Est-ce que tu crois que la bande dessinée t'as permis de concevoir les ambiances avant tout le reste ?*

T. G. : "Ce que j'ai fait en bande dessinée, je pense que tous les gens qui conçoivent des espaces le font. A chaque fois dans notre tête, avant même de faire des plans on a comme des visions d'espaces, des envies particulières... Je n'imagine pas que l'on puisse commencer un projet sans avoir ces visions d'espaces. Mais oui, je pense que la bande dessinée m'a permis de formaliser ce moment avant même de passer sur Autocad et d'avoir à gérer des questions purement techniques du dessin, des épaisseurs... Et donc oui je pense que cela m'a permis de construire le logement autour des ambiances que j'avais prévues dans la bande dessinée dès le début finalement..."

*C. L.: D'accord, donc dès le début tu as projeté les ambiances que tu voulais dans les logements, mais après avoir terminé le projet, après avoir fait tes plans, tes modélisations 3D, est-ce que tu retrouves ces ambiances que tu voulais depuis le début ?*

T. G. : "Sincèrement oui ! Je les ai pratiquement toutes retrouvées à la fin... Par exemple cette idée de boîte, de bloc cuisine qui fait un peu tout... En fait tu y trouves le sas d'entrée, les rangements, les sanitaires... Le salon dans le prolongement avec la double baie vitrée donne une sensation d'espace avec une vue dégagée sur la halle de marché de St Nazaire... Enfin voilà déjà l'espace n'a pas vraiment changé, il est resté comme ça jusqu'à la fin du projet..."

*C. L.: Oui mais là tu me parles de l'organisation de l'espace ... Est-ce que les sensations que tu voulais faire éprouver aux visiteurs, les ambiances ont changé après la bande dessinée ?*

T. G. : "Non, non, non plus. Pour le travail du sol par exemple, après avoir fait la bande dessinée, j'ai toujours cherché à renforcer son effet visuel en surélevant le plancher de la cuisine... Là la passerelle pour aller dans l'espace nuit a changé d'enveloppe, mais elle est a peu près restée comme telle finalement..."

De toute façon, comme tu dis l'organisation de l'espace ne pouvait pas fondamentalement changer parce qu'avant de faire la bande dessinée, j'avais quand même en tête une certaine idée de la volumétrie de mon logement. Une volumétrie qui me donnait une idée de comment le programme devait être réparti, la partie jour et la partie nuit par exemple..."

*C. L.: D'accord c'est vraiment ça que je voulais savoir, être sûre qu'en plus de t'avoir permis d'intégrer les ambiances dès le début du processus de conception, que ça te permettait de garder ça comme fil conducteur...*

T. G. : "Ah mais oui c'est sûr ! C'est pour ça que moi par rapport à ton sujet je pense que c'est plus intéressant de présenter les bandes dessinées dans cet ordre-là. Tu vois justement parce que le premier projet de la bande dessinée en vacances est plutôt sur le thème de la culture de la bande dessinée... En archi, on a une culture du dessin d'observation mais on pourrait avoir une culture du dessin de bande dessinée aussi... Tu as une production énorme de points de vue différents à faire pour raconter un tout petit truc, du coup tu dois vraiment t'obliger à pouvoir représenter une perspective rapidement sinon c'est la galère quoi, t'avance pas. Du coup je pense qu'il y a une culture du point de vue qui est possible grâce à la bande dessinée..."

Et tu peux dire que le projet Amphoux c'est venu un petit peu entre les deux, j'avais déjà mon concept mais que j'ai représenté en BD pour imaginer comment ça pouvait fonctionner dans le temps... Et puis le projet AMC effectivement c'est venu complètement au départ de la réflexion en fait... Il faut que tu insistes là-dessus, parce que ça montre à quel point la bande dessinée elle est utile finalement."



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

## Bibliographie

### Les ambiances, la perception et la représentation en architecture

- CALVINO Italo.** *Les villes invisibles.* Editions du Seuil : Paris. 1996.
- CHELKOFF Grégoire.** *Pour une conception modale des ambiances architecturales.* Faces Journal d'architecture. 2010.
- CHOAY Françoise.** *L'urbanisme, utopies et réalités : Une anthologie.* Editions Seuil : Paris. 1965.
- DROZD Céline.** *La description langagière des ambiances dans l'analyse de site : exemple de la méthode naturaliste.* Mémoire de Master Recherche. Ensa Nantes-CERMA. Juillet 2007
- GROSSER Maurice.** *The painter's eye.* New American Library. 1956.
- HALL Edward T.** *La dimension cachée.* Paris : Editions du Seuil. 1966.
- JUNGAMANN Jean-Paul.** *L'image en architecture, de la représentation et de son empreinte utopique.* Paris : Les éditions de La Vilette. 1996.
- LESCOP Laurent** sous la direction de Jean-Pierre Peneau. *La représentation des ambiances architecturales et urbaines : introduction à une pédagogie des ambiances.* 1999.
- LITZLER Pierre.** *Dessins narratifs de l'architecture.* Edition l'Harmattan, Paris. 2009.
- PALLASMAA Juhani.** *Le regard des sens.* Paris : Editions du linteau. 2010.
- PEREC George.** *Tentative d'épuisement d'un lieu parisien.* Christian Bourgois. 1982.
- RICOEUR Paul.** *Architecture et narrativité.* Revue Urbanisme n°303, Novembre-Décembre, 1998.
- TSHUMI Bernard.** *Entretien avec Richard Scoffier.* in Concevoir Les cahiers de la recherche architecturale n°34, 1993. Editions Parenthèses.
- ZUMTHOR Peter.** *Penser l'architecture.* Editions Birkhäuser, Basel. 2010.

### Théorie de la bande dessinée

- BAM.** *Qu'est-ce que la BD aujourd'hui.* Beaux arts magazine. n° HS01, Janvier 2003.
- DELANNOY Pierre Alban et all.** *La bande dessinée à l'épreuve du réel.* Editions L'Harmattan : Paris. 2007.
- EISNER Will.** *La bande dessinée, art séquentiel.* Editions Vertige Graphic. 1985.
- EISNER Will.** *Les clés de la Bande Dessinée, Tome 1 : l'art séquentiel.* Editions Delcourt. 2009.
- GERNER Jochen.** *Contre la bande dessinée, choses lues et entendues.* L'association : Paris. 2008.
- HEINICH Nathalie et SHAPIRO Roberta et all.** *De l'artification, Enquêtes sur le passage à l'art.* Editions de l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales : Paris. 2012.
- LACASSIN Francis.** *Pour un neuvième art : la bande dessinée.* Editions Slatkine : Paris. 1982.
- LEFÈVRE Pascal.** *Architecture dans le neuvième art.* Arnheim : NBM-Amstelland, 1996.
- MC CLOUD Scott.** *L'art invisible.* Éditions Delcourt. 2007.
- MELLOT Phillippe et MOLITERNI Claude.** *Chronologie de la bande dessinée.* Editions Flammarion : Paris. 199
- PEETERS Benoît.** *Case, planche, récit, comment lire une bande dessinée.* Editions Casterman. 1991.

**SFAR Joann** in. **DAYEZ Hugues**. *La nouvelle bande dessinée, entretiens avec Hugues Dayez*. Editions Niffle. 2004.

**STERCKX Pierre**. *La bande dessinée aime les voyages* Préface à *La Bande dessinée part en voyage*, L'Album Géo; Editions Casterman : Paris. 2003.

**DELISLE Guy, GUIBERT Emmanuel et de SAINT EXUPERY Patrick** réalisent en 2013 le dossier "*BD : entre journal intime et journalisme*" sur la bande dessinée et la question de l'intime pour France Inter. Ce dossier est disponible à l'adresse : <http://www.franceinter.fr/dossier-la-bd-sur-la-route>.

**GUIBERT Xavier**. *Les villes d'Adachi*. Texte rédigé dans le cadre de l'exposition "Mangapolis, la ville japonaise contemporaine dans le manga", disponible sur le site "du9, l'autre bande dessinée" à l'adresse suivante :

<http://www.du9.org/dossier/les-villes-dadachi/a>

**L. L. Mars**. Critique sur "L'art invisible" de Scott McCloud sur le site "Du9, l'autre bande dessinée" dans un dossier intitulé "*En attente d'une théorie, mirages*" publiée en Janvier 2013 et disponible à l'adresse :

<http://www.du9.org/dossier/a-propos-de-lart-invisible-de-scott-mccloud/>.

**NOFUENTES Alvaro**. "*Structures narratives limites en bande dessinée*". Université de Poitiers : Ecole Européenne Supérieure de l'Image. Mémoire Master 1 en bande dessinée. Sous la direction de Thierry Groensteen et Lambert Barthélémy. Disponible à l'adresse :

<http://neuiemart.citebd.org/IMG/pdf/nofuentes.pdf>.

**TURGEON David** dossier "*Crise de l'autobiographie*" publié en Septembre 2010 et disponible sur le site "Du9, l'autre bande dessinée" à l'adresse :

<http://www.du9.org/dossier/crise-de-l-autobiographie/>

### Architecture et bande dessinée

**Atelier BOW WOW**. *Behaviorology*. Editions Rizzoli. Mai 2010.

**CHRISTIN Pierre**. "Morceaux choisis". *Tous urbains*. Mai 2013, n° 1.

**GUIBERT Xavier et al.** *Mangapolis: La ville contemporaine japonaise dans le manga*. Le Léopard Noir. 2012.

**LOACH Judi**. *De nouvelles formes naissent : Le Corbusier and the bande dessinée* in Sous la dir. **BUSBY Keith FREEMAN M.J. HOUPEMANS Sjef et PELCKMANS Paul**. *The Francophone Bande dessinée*. Editions Rodopi : New York. 2005.

**ROBIC Cécile**. *Comics city, Comment les architectes peuvent-ils s'emparer de l'outil de la bande dessinée*. Nantes : ENSA Nantes mémoire de master. 2012.

**SANTOS ALVES DAS SILVA Suzana**. *Deux ambiances sonores de Lisbonne par la Bande Dessinée*. D.E.A. «Ambiances Architecturales et Urbaines».Grenoble : Université de Nantes (I.S.I.T.E.M.) Institut des Sciences de l'Ingénieur en Thermique Energétique des Matériaux. 1993.

**SCHUITEN François**. *Tintin et la ville*. Editions Moulinsart. 2004.

**THEVENET Jean-Marc et RAMBERT Francis**. *Archi & BD, la ville dessinée*. Blou : Monografik Editions. 2010.

**VAN DER HOORN Mélanie**. *Bricks and balloons, architecture in comic-strip form*. 010 Publishers : Rotterdam. 2012.

---

**DESCOMBES Mireille.** *MetroBasel : Une ville de bande dessinée.* L'hebdo. 26 Novembre 2009. Page 72&73. Article accessible à l'adresse : <http://www.ccsparis.com/img/media/articleHebdo.pdf>

### Bandes dessinées

- ADACHI Mitsuru.** *H2 Vol. 6.* Editions Tonkam. 2007.
- ALFRED, SAPIN Mathieu, SIMON Anne et VIVES Bastien.** *Tranches Napolitaines.* Editions Dargaud. 2010.
- BOILET Frédéric.** *L'apprenti japonais.* Editions Les Impressions Nouvelles : Paris. 2006.
- BOSSHART Daniel.** *Metamorphosis.* Editions Modernes. 2013.
- DAVODEAU Etienne.** *Les ignorants.* Editions Futuropolis. 2011.
- DAVODEAU Etienne.** *Les Mauvaises Gens.* Editions Delcourt. 2007.
- DAVODEAU Etienne.** *Rural!* Editions Delcourt. 2001.
- DOUCIN Alexandre.** Projet de bande dessinée "*La maison de Vair*" pas encore publiée, mais dont les planches sont visibles sur le site de l'architecte à l'adresse suivante : <http://alexandredoucin.fr/dessins/maison-de-vair/>
- EISNER Will.** *A contract with God.* Editions Baronet. 1978.
- ETH Studio Basel.** *Metrobasel, a model of a european metropolitan region.* ETH studio basel. Basel. 2009.
- FRANQUIN André.** *Gaston Lagaffe n° 14, La saga des gaffes.* Editions Dupuis. 1982.
- GEANT Xavier.** *Architecture Séquentielle.* Archistorm n° 26. Juillet 2007. Pages 70-71.
- INGELS Bjarke.** *YES IS MORE, An Archicomic on Architectural Evolution.* Editions Taschen. Novembre 2010.
- LAI Jimenez.** *Citizens of No Place, an architectural graphic novel.* Princeton architectural Press : New York. 2012.
- LARCENET Manu.** *Le combat ordinaire n° 3, Ce qui est précieux.* Editions Dargaud. 2006.
- MATHIEU Marc-Antoine.** *Dead Memory.* Editions Dark Horses. 2004.
- NEAUD Fabrice.** *Journal, Les riches heures.* Editions Ego comme X. 2002.
- PEETERS Benoît et SCHUITEN François.** *Les Cités Obscures, vol.2 La fièvre d'Urbicande.* Editions Casterman. 1985.
- ROUGERIE Jacques et VIGNES Edith.** *Habiter la mer.* Editions Maritimes et d'Outre-Mer. 1978.
- SPIEGELMAN Art.** *L'intégrale, maus : un survivant raconte.* Editions Flammarion : Paris. 1998.
- TANIGUCHI Jirô.** Traduit du japonais par Frédéric BOILET. *Quartier lointain, Tome 1.* Editions Casterman. 1998.
- VAUGHN-JAMES Martin.** *La Cage.* Edition Les Impressions Nouvelles : Paris.
- WARE Chris.** *Building Stories.* Edition Pantheon Books. 2012. 14livrets.

---

Entretien avec Fabrice Neaud par **CANARD Bruno** publié en 1998 sur le site "*Du9, l'autre bande dessinée*" à l'adresse : <http://www.du9.org/entretien/fabrice-neaud/>



Interview de Joe SACCO par **Boris TISSOT** dans "Bande dessinée et journalisme". **DELANNOY Pierre Alban et all.** *La bande dessinée à l'épreuve du réel.* Editions L'Harmattan : Paris. 2007. 160pages.

### Illustrations

- (a) [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Little\\_nemo\\_the\\_walking\\_bed.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Little_nemo_the_walking_bed.jpg)
- (b) <http://talesfromthekryptonian.blogspot.fr/2014/09/black-and-white-sunday-spirit.html>
- (c) (d) (e) Archigram Archives <http://archigram.westminster.ac.uk/>
- (f) (u) in **THEVENET Jean-Marc et RAMBERT Francis.** *Archi & BD, la ville dessinée.* Blou : Monografik Editions. 2010. 254p.
- (g) Site internet des architectes  
<http://www.ghilardihellsten.com/exhibitions/project.php?projectid=53>
- (h) (i) in **VAN DER HOORN Mélanie.** *Bricks and balloons, architecture in comic-strip form.* 010 Publishers : Rotterdam. 2012. 224 pages.
- (j) Sur le site de la fondation Le Corbusier <http://www.fondationlecorbusier.fr/>
- (k) <http://th3.fr/>
- (l) Sur le site de l'agence OMA <http://www.oma.eu/projects/1994/euralille/>
- (m) Sur le site de l'agence BOW-WOW <http://www.bow-wow.jp/>
- (n) in **INGELS Bjarke.** *YES IS MORE, An Archicomic on Architectural Evolution.* Editions Taschen. Novembre 2010. 400pages.
- (o) sur le site de l'architecte <http://www.yonafriedman.nl/>
- (p) in **LARCENET Manu.** *Le combat ordinaire n° 3, Ce qui est précieux.* Editions Dargaud. 2006. 64pages.
- (q) in **ETIENNE Martin.** *La Cité de la mode et du design à Paris, l'en-vert du décor.* dans Criticat n°13. Printemps 2014. p.33-51.
- (r) (s) (v) in **MC CLOUD Scott.** *L'art invisible.* Editions Delcourt. 2007. 232p.
- (t) in **ADACHI Mitsuru.** *H2 Vol. 6.* Editions Tonkam. 2007
- (w) in **FRANQUIN André.** *Gaston Lagaffe n° 14, La saga des gaffes.* Editions Dupuis. 1982. 44pages.
- (x) in **VAUGHN-JAMES Martin.** *La Cage.* Edition Les Impressions Nouvelles : Paris. 2006.
- (y) in **BOSSHART Daniel.** *Metamorphosis.* Editions Modernes. 2013. 72pages.
- (z) in **WARE Chris.** *Building Stories.* Edition Pantheon Books. 2012. 14livrets. 246pages.
- (a2) in **MATHIEU Marc-Antoine.** *Dead Memory.* Editions Dark Horses. 2004. 64pages.
- (b2) in **LAI Jimenez.** *Citizens of No Place, an architectural graphic novel.* Princeton architectural Press : New York. 2012. 143pages
- (c2) in **NEAUD Fabrice.** *Journal, Les riches heures.* Editions Ego comme X. 2002. 220pages.
- (d2) in **BOILET Frédéric.** *L'apprenti japonais.* Editions Les Impressions Nouvelles : Paris. 2006. 240pages
- (e2) in **ALFRED, SAPIN Mathieu, SIMON Anne et VIVES Bastien.** *Tranches Napolitaines.* Editions Dargaud. 2010.
- (f2) in **DAVODEAU Etienne.** *Les ignorants.* Editions Futuropolis. 2011. 268pages.