



HAL
open science

La bande dessinée, outil de lecture de la ville

Héloïse Gevrey

► **To cite this version:**

Héloïse Gevrey. La bande dessinée, outil de lecture de la ville. Architecture, aménagement de l'espace. 2016. dumas-01500903

HAL Id: dumas-01500903

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01500903>

Submitted on 3 Apr 2017

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.

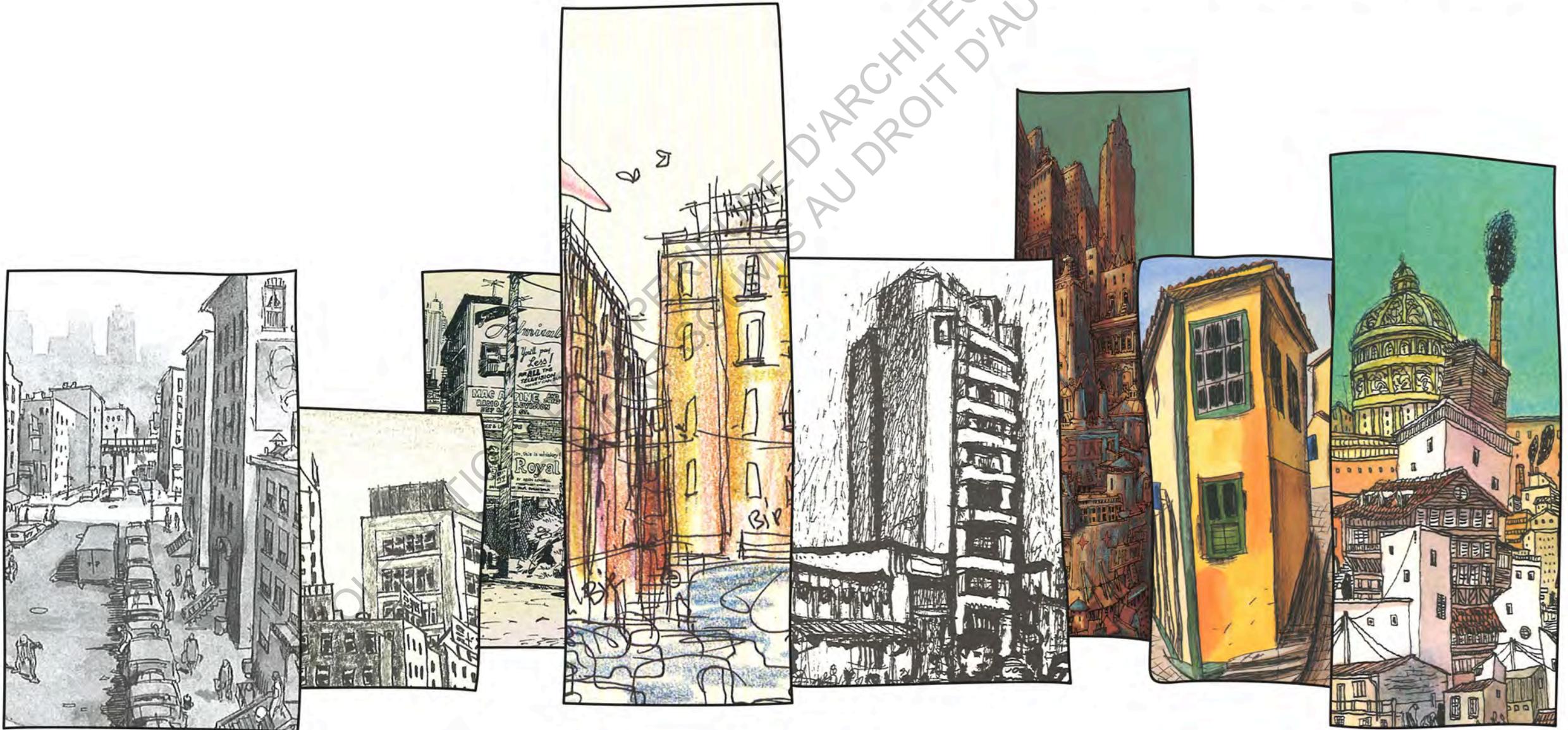


Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Héloïse Gevrey

LA BANDE DESSINÉE

OUTIL DE LECTURE DE LA VILLE



LA BANDE DESSINÉE

OUTIL DE LECTURE DE LA VILLE

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

Héloïse Gevrey

Sous la direction de Rémy Jacquier
ensa Nantes 2015-2016

REMERCIEMENTS

*Je tiens à remercier Rémy Jacquier, Maëlle Tessier
et Marie Rolland pour leur suivi, ainsi que tout ceux
qui m'ont apporté leur soutien durant ce travail.*

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

TABLE DES MATIÈRES

Introduction

7

PARTIE I : La ville dans la bande dessinée : entre imaginaire et réalité 15

1. La ville comme source d'inspiration 15

Winsor McCay : aux origines du lien entre ville et bande dessinée 15

La ville et les super-héros 17

La ville américaine et l'attrait de la modernité dans la bande dessinée franco-belge 23

2. L'exploration des fantasmes urbains par la bande dessinée 25

L'explosion des utopies urbaines dans les années 1960 25

Archigram et la bande dessinée 26

Utopies et bande dessinée : entre fantasmes et désillusions 30

3. Récits de villes réelles 36

Un retour à la réalité : la dimension autobiographique 36

De la fiction au réel : l'actualité au cœur de la bande dessinée 40

Le thème de l'urbain 43

PARTIE II : La réalité subjective de la ville 45

1. La communication subjective de l'expérience urbaine 45

L'image pour transmettre les émotions 45

La communication subjective de l'ambiance urbaine 49

2. Le partage de l'expérience de la ville à travers le carnet de voyage 54

Le carnet de voyage : œuvre hybride entre étude ethnologique et artistique 54

Un récit sensible et spontané sur la compréhension de la ville 58

3. La banalité du quotidien comme moteur du récit 60

L'observation pour comprendre la ville 60

L'immersion dans le vécu d'un anonyme 63

4. La réalité de la ville, entre autobiographie et fiction 69

La ville de Will Eisner : quand la fiction raconte la ville 69

Aya de Yopougon : la mise en fiction du souvenir 73

Le portrait subjectif d'une banlieue chinoise 76

PARTIE III : L'immersion dans la ville	82
1. L'implication du lecteur dans la lecture de la bande dessinée	82
Le vocabulaire de la bande dessinée pour décrire la ville	82
L'espace inter-iconique : la ville en dehors des cases	87
Un autre hors-champ : celui du dessin	91
2. La planche de bande dessinée : un « espace pour figurer l'espace »	94
La représentation de la ville dans l'histoire : entre vision globale et immersion	94
La cartographie de la ville	96
Le parcours de la ville : le parcours de la page	99
Conclusion	109
Bibliographie	113

INTRODUCTION

Nombreuses ont été les tentatives de définir précisément la bande dessinée. D'une forme complexe, elle se différencie des autres formes d'art par sa capacité à associer bien souvent le texte à l'image, et à décomposer une histoire pour la présenter comme une succession de scènes. Scott McCloud propose ainsi de la définir comme des « *images picturales et autres, volontairement juxtaposées en séquences, destinées à transmettre des informations et/ou à provoquer une réaction esthétique chez le lecteur* ». ¹ A la lumière de cette définition, l'origine des premières bandes dessinées est bien plus ancienne que ce que l'on pourrait croire. Scott McCloud la fait remonter à l'époque précolombienne, d'où sont parvenus des codex narrant par une suite d'images l'histoire de chefs politiques. ² Les fresques égyptiennes en sont un autre exemple et de la même manière, la tapisserie de Bayeux au XI^{ème} siècle se définit également comme un récit chronologique où la succession des scènes sur la frise raconte une histoire, celle de la conquête de l'Angleterre par les normands en 1066. Le Moyen-Age fournit de nombreux autres exemples de narration séquencée, des portes sculptées et vitraux des églises qui racontent les scènes des Ancien et Nouveau testaments, aux gravures

et enluminures de manuscrits. L'usage de la case pour fragmenter le récit sur la page fait son apparition et le texte vient parfois même compléter l'image, de sorte que certains documents médiévaux se rapprochent en tout point du classique « gaufrier ». Le récit séquencé apparaît également sous des formes plus décomposées, comme la série de six estampes *La Carrière d'une prostituée* de William Hogarth datant des années 1730. En 1919, Frans Masereel réalise *Mon livre d'heures*, suite de 167 images narrant la vie d'un homme depuis son arrivée dans la ville jusqu'à sa mort. L'œuvre, que son artiste lui-même qualifie de « roman sans paroles », n'est pas encore perçue à cette époque comme une véritable bande dessinée. Elle correspond pourtant en tout point à la définition qu'en fait Scott McCloud : il s'agit bien d'un récit où la juxtaposition d'images assure une forme de continuité. Le roman-collage de Max Ernst *Une semaine de bonté* (1933), qui rassemble en plusieurs cahiers 182 collages organisés chronologiquement, opère de même comme un récit muet.

De l'association du texte et de l'image est né un véritable langage, qui fait fonctionner ensemble ces deux outils de communication pour en créer un nouveau, entièrement autonome. La complexité de cette association sollicite alors de la part du lecteur à la fois un « *acte de perception*

1 MCCLLOUD Scott (2007), Chapitre 1 : Pour savoir de quoi on parle, in *L'Art Invisible*. Paris : Delcourt.

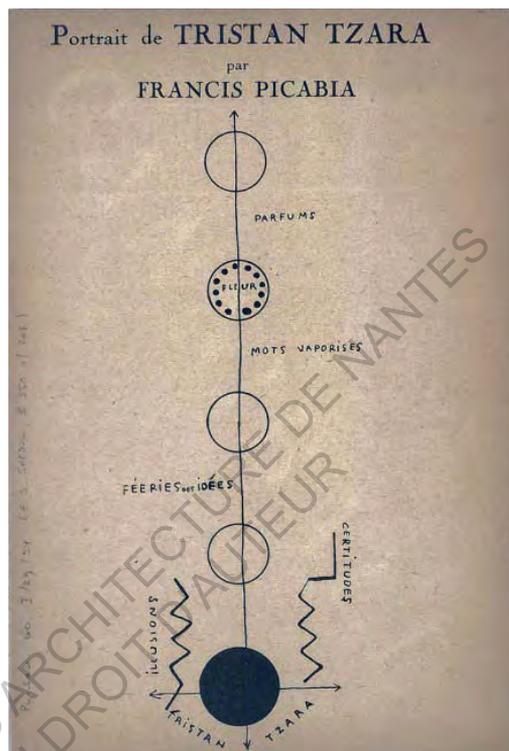
2 *Ibid.*



[A] Frans Masereel, *Mon livre d'heures* (1919)

Un roman sans paroles.

esthétique et un acte intellectuel »¹, sans toutefois dissocier les mots de l'illustration : le texte peut être lu comme une image, tout comme l'image peut se substituer aux mots, et c'est ensemble qu'ils créent une nouvelle forme de narration qui montre et raconte. Ce lien entre le mot et l'image remonte aux origines de l'écriture,² qui dès ses premiers modes en Mésopotamie il y a plus de 5000 ans utilise des symboles comme mots, s'appuyant sur une ressemblance entre le symbole et ce qu'il désigne. Cette origine pictographique de l'écriture peut encore se lire dans certaines langues actuelles, comme c'est le cas du mandarin pour lequel la ressemblance entre le mot et ce qu'il désigne peut parfois se deviner. A l'inverse, les mots peuvent être utilisés pour former des images à la manière des calligrammes de Guillaume Apollinaire. Contraction de « calligraphie », art de l'écriture, et « idéogramme », symbole graphique, ces poèmes utilisent la disposition des mots pour former un dessin qui approfondit alors le sens du texte ou bien en révèle un nouveau. Au début du XX^{ème} siècle, le mouvement Dada s'est également emparé de l'ambiguïté entre le texte et l'image, jouant sur la frontière entre l'apparence et la signification³ ; les mots ont alors trouvé leur place comme éléments constitutifs dans l'œuvre picturale. Mais c'est



[B] Francis Picabia, *Portrait de Tristan Tzara par Francis Picabia* (1920)

Un jeu entre apparence et signification.

également en dehors du domaine artistique, dans la culture populaire des magazines et du monde de la publicité que l'union de l'image et du texte s'est développée, participant sans doute à en faire dans l'imaginaire collectif un « *divertissement juste bon pour le peuple, et au pire comme un produit commercial résultant d'un mercantilisme éhonté* »⁴. La bande dessinée a pourtant su jouer de cette fusion pour en faire une véritable forme de narration, où se confrontent le sens de l'image et celui des mots.

1 EISNER Will (2009), Chapitre 1 : la bande dessinée, lecture de genre, in *Les clés de la bande dessinée, tome 1 : L'art séquentiel*. Paris : Delcourt.

2 MCCLLOUD Scott (2007), Chapitre 6 : Montrer et dire, in *L'Art Invisible*. Paris : Delcourt.

3 *Ibid.*

4 *Ibid.*

Les origines de la bande dessinée sont donc selon la définition d'Eisner très anciennes. Cependant, c'est Rodolphe Töpffer, premier théoricien de la bande dessinée, qui est considéré comme l'inventeur de la première véritable bande dessinée : il s'agit des *Littératures en estampes*, réalisées dans les années 1830 dans un premier temps à l'intention de ses élèves.¹ Il fut en outre le premier à mettre à profit la juxtaposition de deux images pour représenter le mouvement,² préfigurant dans un sens le cinéma. Cependant, la dimension temporelle en bande dessinée n'intervient pas seulement entre chaque image, mais aussi à l'intérieur des cases qui ont chacune leur propre durée. Ainsi, la bande dessinée est également capable de rendre compte du mouvement en une seule image, ce que le monde pictural s'est refusé à faire jusqu'aux travaux des peintres futuristes ou de Marcel Duchamp³ au début du XXème siècle. Cette capacité à retranscrire le mouvement a donc fait des personnages et de l'action l'une des premières préoccupations de la bande dessinée. Les *Littératures en estampes* mettent ainsi en scène des personnages dans des récits satiriques, s'attardant plus à leurs actes et leur caractère qu'aux décors qui constituent principalement un élément de contextualisation. Ce n'est véritablement



[C] Duccio, *Tentation du Christ sur la montagne* (1308-1311)

La ville en perspective cavalière : une meilleure compréhension des espaces.



[D] Johannes Vermeer, *Vue de Delft* (1660-1661)

La veduta, une fenêtre sur la ville.

qu'à partir de *Little Nemo in Slumberland* (1905) de Winsor McCay que le décor, et en particulier celui de la ville, devient un élément constitutif du récit avec lequel le personnage interagit.

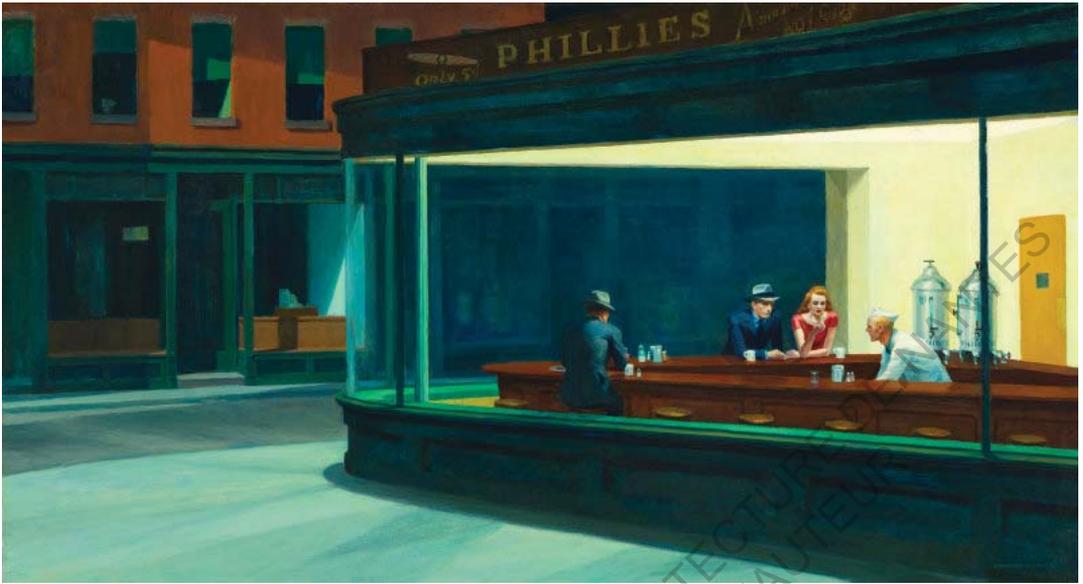
Selon les historiens de l'art⁴, une des

1 PEETERS Benoît (2003), Introduction à *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion.

2 MCCLOUD Scott (2007), Chapitre 4 : Le temps en cases, in *L'Art Invisible*. Paris : Delcourt.

3 Voir DUCHAMP Marcel (1912), *Nu descendant un escalier n°2*, [huile sur toile].

4 GARRIC Henri (2007), Chapitre 2 : La tradition picturale,



[E] Edward Hopper, *Nighthawks* (1942)
Immersion dans le quotidien urbain.

premières représentations picturales de la ville se trouve sur la voûte de la croisée du transept de la basilique supérieure d'Assise où Cimabue y a peint, autour de 1260, les quatre évangélistes chacun aux côtés d'une ville. Elles y sont représentées comme une superposition de bâtiments, qui s'étalent à la verticale sans que l'on puisse y lire l'organisation interne de la ville, et c'est seulement avec l'apparition de la perspective que la peinture a pu en rendre compte. Un des premiers tableaux mettant en œuvre ce procédé est la *Tentation du Christ sur la montagne de Duccio* (1308-1311), où l'artiste propose « un compromis entre la vue frontale qui permet de voir la ville en ses remparts et la perspective qui permet de

l'organiser ». La ville prend alors du relief et l'on réussit à distinguer l'espacement entre les bâtiments, contrairement à l'œuvre de Cimabue où ils semblent être tous sur le même plan. La problématique réside alors dans la volonté de représenter à la fois la ville dans son ensemble et dans les détails de son organisation interne. La vision de la ville dans sa globalité se concrétise avec la vogue des profils urbains qui se développe dans la peinture flamande au XV^{ème} siècle suivi de la veduta au XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècles, panoramas qui montrent la ville telle qu'on la verrait si l'on s'en éloignait, impliquant ainsi une dynamique de parcours dans la représentation. Ce n'est qu'avec l'apparition du portrait de ville (voir pages suivantes) au XVI^{ème} siècle que l'art pictural réussit à synthétiser le rapport frontal et global à la ville du profil urbain et la perspective qui

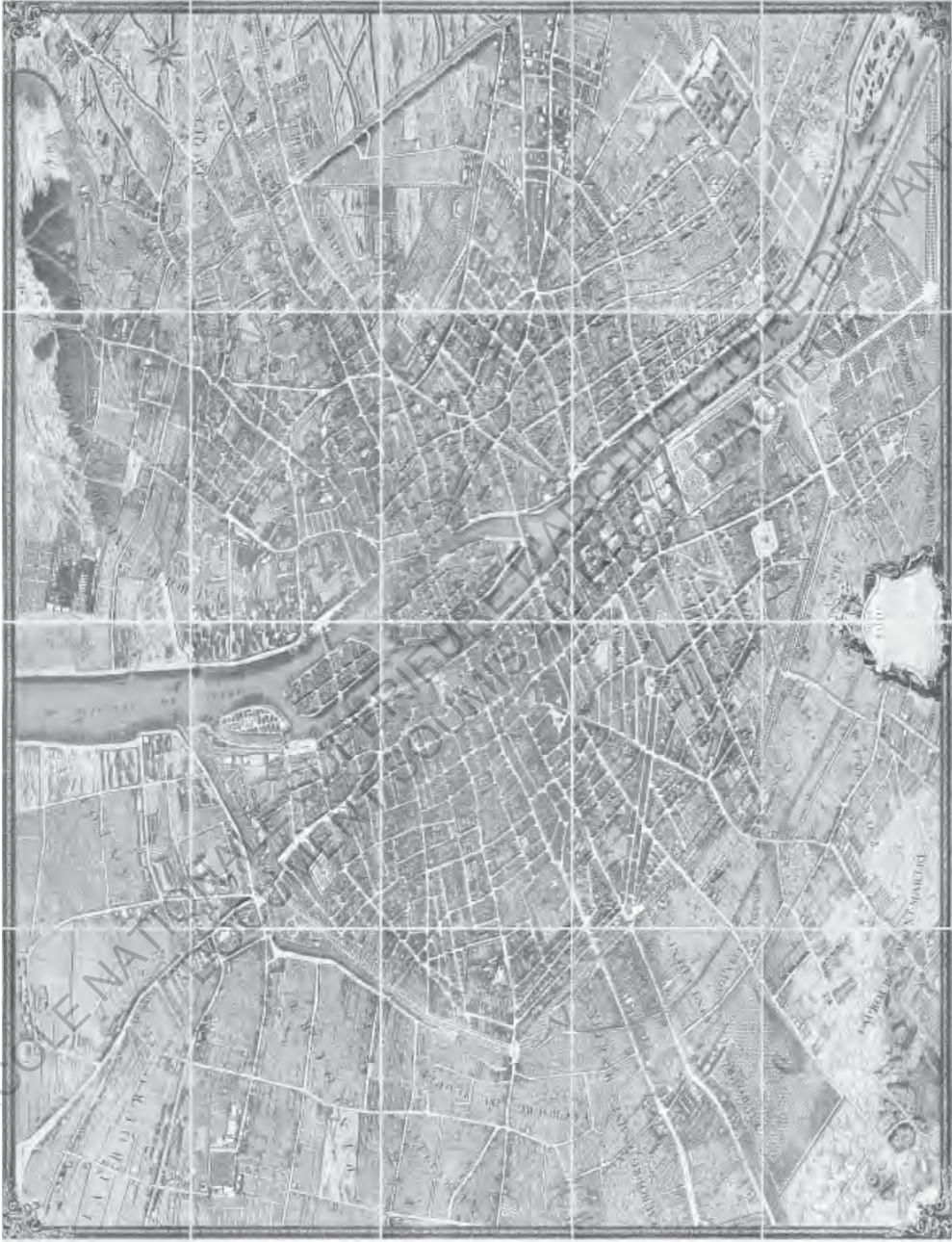
in *Portraits de villes*. Paris : H. (le paragraphe qui suit se réfère exclusivement à ce chapitre)

permet d'en comprendre l'organisation des espaces intérieurs. Elle offre un compromis entre la carte géométrale, qui met à plat tous les espaces et les donne à voir sans point de vue particulier, et la dynamique de la découverte que procure le profil urbain ou la Veduta. Depuis le XVI^{ème} siècle, le monde pictural a ainsi engendré une grande diversité de représentations de ville qui ont cherché à la représenter et à la caractériser pleinement : représentations globales ou bien au plus proches du vécu, avec des tableaux des scènes quotidiennes de la vie urbaine comme a pu le faire Edward Hopper (voir page précédente).

Dans cette volonté de rendre compte de l'espace urbain, à la fois dans le but de le montrer mais aussi de le raconter, on peut se questionner sur la capacité de la bande dessinée à opérer comme un outil de lecture de la ville. A travers la représentation de villes réelles, comment la bande dessinée rend-elle compte de l'expérience vécu de

l'urbain ? Quel est la place de l'auteur dans la transmission de cette réalité ? On peut également se demander comment le médium bande dessinée met à profit ses particularités au service de la représentation de la ville.

La bande dessinée s'est très tôt emparée du thème de l'urbain, qui a constitué une véritable source d'inspiration et a nourri l'imaginaire des auteurs : ils en ont fait un lieu privilégié de l'intrigue et un outil d'exploration de la ville fantasmée, avant de recentrer le récit sur l'expérience vécu du quotidien urbain. Ce partage d'expérience du réel, en faisant intervenir la subjectivité et la sensibilité de l'auteur, oscille entre description d'une réalité et interprétation subjective du vécu, entre fiction et réalité. Enfin, par les procédés qu'elle met en œuvre, la bande dessinée se définit comme un outil inédit de représentation et de narration de l'espace urbain, où le texte, l'image, la séquence et la mise en page agissent sur la manière de le restituer.



[F] Louis Bretez, *Plan de Paris*, réalisé pour M.-E. Turgot (1734-1736)

Le portrait de ville, une synthèse entre rapport frontal et global à l'espace urbain

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

PARTIE I

LA VILLE DANS LA BANDE DESSINÉE : ENTRE IMAGINAIRE ET RÉALITÉ

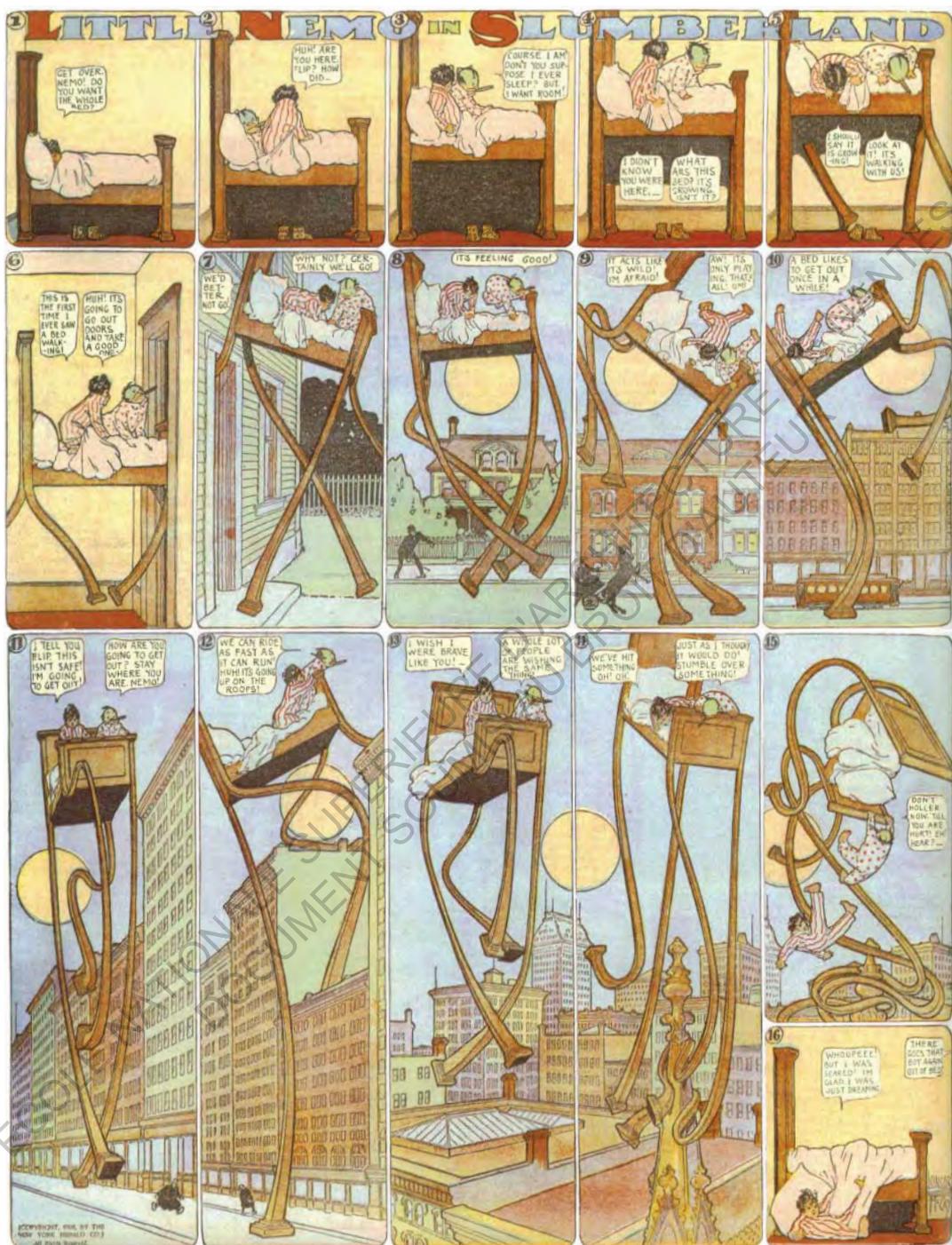
Dès les débuts de la popularisation de la bande dessinée, la ville constitue pour les auteurs une source d'inspiration inépuisable. La métropole américaine en particulier représente un objet de fascination pour les populations des Etats-Unis mais également d'Europe, faisant de New York la toute première ville icône de la bande dessinée. Théâtre des super héros, l'espace urbain devient l'objet de tous les fantasmes. Simple décor ou véritable personnage, fictive ou réelle, la ville et sa représentation dans la bande dessinée traduisent non seulement la manière dont on la perçoit mais aussi les rêves et les craintes qu'elle inspire. En opérant un retour au réel à la fin du XXème siècle, la bande dessinée interroge alors non plus les fantasmes urbains mais le rapport entretenu entre l'individu et la ville.

1. La ville comme source d'inspiration

Winsor McCay : aux origines du lien entre ville et bande dessinée

C'est dans les Sundays pages, ces suppléments du dimanche des quotidiens américains, que la bande dessinée commence peu à peu à s'emparer de la ville. Winsor McCay est un des premiers auteurs à la représenter avec précision dans son œuvre *Little Nemo in Slumberland*, publiée à partir de 1905 dans le New York Herald. Chaque nuit, le personnage se trouve propulsé dans une ville imaginaire grandiose où il se lance dans la quête du royaume de Slumberland. Le merveilleux tient une place prépondérante dans ce monde rêvé qui est l'occasion pour McCay de laisser libre cours à son imagination et de jouer

avec les proportions. Ce monde onirique et instable dans lequel glisse Nemo pendant son sommeil rappelle ainsi celui d'*Alice au pays des merveilles*, où tout élément se joue également des règles de la physique. Dans *Little Nemo*, décors et personnages sont soumis à toutes sortes de métamorphoses : les échelles sont bousculées et Nemo devient tour à tour géant puis minuscule, plus grand qu'un immeuble ou réduit à la taille d'un champignon, les proportions mêmes du corps se transforment dans la planche du 2 février 1908 où les personnages s'étirent puis se tassent comme dans le reflet d'un miroir déformant, les plantations d'un potager grossissent d'une manière incontrôlable et les larmes de Nemo inonde littéralement la



[G] Winsor McCay, *Little Nemo*, planche du 26/07/1908

La métamorphose du décor s'opère jusque dans les cases

ville... Les métamorphoses s'opèrent jusque dans les cases, qui se déforment selon la dimension des personnages et font de la planche de bande dessinée un élément lui aussi élastique et instable.

Fasciné par l'essor des métropoles et la modernité de son temps, McCay dépeint une ville mouvante et spectaculaire, celle que lui inspire le gigantisme naissant de Chicago et New York en pleine extension à l'aube du XX^{ème} siècle. C'est à travers cette vision de la ville que les lecteurs des Sunday pages des villes plus modestes perçoivent alors le développement urbain de la grande ville.¹ On retrouve dans les dessins de McCay l'influence de l'art nouveau, en vogue entre la fin du XIX^{ème} et le début du XX^{ème} siècle, notamment dans la célèbre planche du « lit qui marche » où le lit de Little Nemo s'agrandit _ toujours accompagné par une transformation des cases_ jusqu'à pouvoir enjamber les immeubles et prend les formes arrondies typiques du style. McCay emprunte également au style de la Rome baroque caractéristique de la World's Columbian Exposition de Chicago de 1893, en particulier pour dépeindre le Palais de Slumberland, destination finale de la quête de Nemo². Non seulement les formes et les styles de la ville contemporaine de McCay influencent son

dessin mais ce sont aussi les préoccupations qu'elle soulève que l'on retrouve métaphoriquement dans ses planches. Le personnage est confronté à l'architecture d'une ville organique en pleine croissance qui, à l'image de la ville du début du XX^{ème} siècle, évolue à toute vitesse et questionne les échelles : Nemo devenu géant se sert des gratte-ciels comme d'un escalier, ou bien fuit une horde d'immeubles soudainement mis en mouvement tandis que le ciel et le soleil changent constamment de couleurs, plongeant la scène dans une ambiance apocalyptique (voir page suivante). Cette ville où rien n'est immuable, siège des rêves mais aussi des cauchemars de Nemo, traduit des inquiétudes bien réelles qu'inspirent les mutations de la ville. Elle y devient, plus qu'un simple décor de contextualisation, un véritable personnage qui prend part à l'histoire et auquel se confrontent en permanence les personnages.

La ville et les super-héros

La première apparition de Superman en 1938 dans les comic books américains marque le début de l'âge d'or des super-héros³. Dans le contexte de crise économique qui touche le pays depuis le krach de 1929, le super héros est perçu comme un sauveur, un espoir dans la lutte du peuple contre les injustices et Superman incarne ainsi « *les exigences de puissance que le citoyen ordinaire nourrit*

1 PEETERS Benoît (2013), *Journée d'études Villes et bande dessinée du laboratoire junior Sciences Dessinées*. [podcast] Entretien avec Benoît Peeters. Disponible sur : <http://sciencesdessinees.ens-lyon.fr/>.

2 SMOLDEREN Thierry (2010), Winsor McCay et ses héritiers, in THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis, *Catalogue d'exposition Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.

3 MOLITERNI Claude et MELLOTT Philippe (1996). *Chronologie de la bande dessinée*. Paris : Flammarion.



[H] Winsor McCay, *Little Nemo*, planche du 21/03/1909

La ville prend vie dans une ambiance cauchemardesque.

sans pouvoir les satisfaire »¹. Avec l'entrée du pays dans la seconde guerre mondiale, il se fait le défenseur des valeurs et des idéaux démocratiques de l'Amérique, en lutte permanente contre la tyrannie. Les super héros comme Superman ou l'emblématique Captain America, incarnation du patriotisme américain, soutiennent à leur manière l'effort de guerre et entrent en lutte contre les forces nazies et japonaises. Les comic books deviennent alors une arme de propagande largement diffusée aux Etats-Unis mais aussi dans les troupes armées à l'étranger². Après avoir connu un large succès pendant toute la durée du conflit, les super héros quittent peu à peu le devant de la scène, laissant place aux véritables héros de la guerre de retour du front. S'ensuit une période où ils perdent de leur popularité : accusés de provoquer une délinquance juvénile, ils sont soumis à la censure de la Comic Code Authority qui à partir de 1948 en supprime les contenus jugés trop violents³. Il a fallu attendre les années 1960 pour qu'une nouvelle vague de super héros relance l'engouement pour les comic books, et c'est alors un nouveau contexte historique et géopolitique qui les façonnent : le monde est à l'ère de la conquête spatiale et du progrès scientifique, en même temps

qu'il baigne dans le climat de la guerre froide et que pèse la menace d'un conflit nucléaire. Dans une volonté de concurrencer DC Comics et de toucher un public plus adulte, Marvel invente de nouveaux héros à la personnalité plus complexe et plus humaine⁴. C'est désormais par accident qu'ils acquièrent leurs pouvoirs : Peter Parker devient Spiderman suite à la morsure d'une araignée radioactive, les quatre fantastiques se muent en êtres surnaturels lors d'une mission spatiale qui tourne mal... Insatisfaits de leur condition de héros, les personnages prennent conscience que leurs pouvoirs s'accompagnent de lourdes responsabilités : ils n'incarnent plus la perfection et le pouvoir absolu mais sont, à l'image des êtres humains ordinaires, vulnérables⁵.

Dès les premiers comic books, la ville est le théâtre d'action de ces super héros. Ceux de DC Comics évoluent dans des villes fictives, qui avec le temps sont devenues emblématiques et indissociables de leur héros protecteur : Metropolis pour Superman, Gotham City pour Batman... Ce sont ces villes fantasmées qui génèrent véritablement le super héros et façonnent sa personnalité. Ainsi, Superman et Batman sont deux héros à l'image des cités qu'ils protègent : antagonistes. Metropolis est une « ville lumière »⁶ là où Gotham City n'est

1 ECO Umberto (1976). Le mythe de Superman. *Communications*, La bande dessinée et son discours, sous la direction de Michel Covin, Pierre Fresnault-Deruelle et Bernard Toussaint [en ligne] (Volume 24), pp.24-40. Disponible sur : <http://www.persee.fr/>.

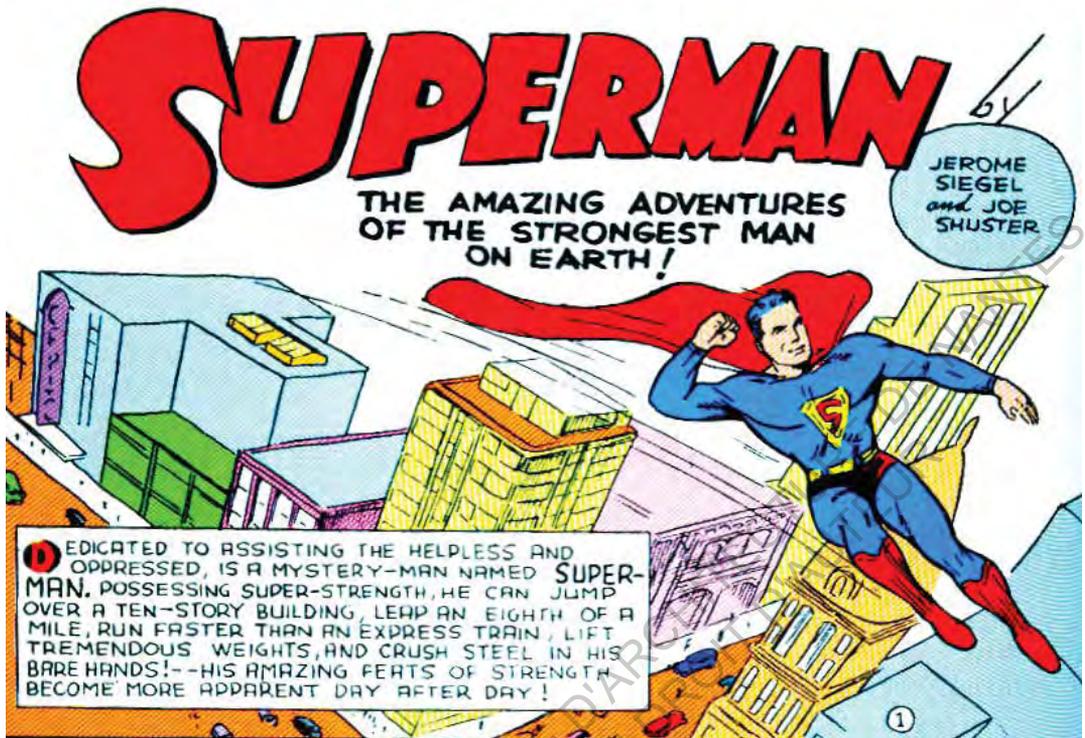
2 *Super-héros : l'éternel combat* (2014). Episode 1 : Vérité, Justice et modèle américain [DVD], Arte. Réalisé par Michael Kantor.

3 *Ibid.*

4 *Super-héros : l'éternel combat* (2014). Episode 2 : A grand pouvoir, grandes responsabilités [DVD], Arte. Réalisé par Michael Kantor.

5 *Ibid.*

6 LANDOT Aymeric (2013). *De Metropolis à Gotham*. [en ligne] Carnets du laboratoire junior Sciences Dessinées. Disponible sur : <http://labojrsd.hypotheses.org/>



[1] Joe Shuster, *Superman*, Action Comics #6 (1938)

Metropolis : Joe Shuster, co-créateur de Superman, s'inspire en premier lieu de sa ville natale Toronto. La ville évolue par la suite pour se rapprocher de Chicago et New York.

qu'obscurité. Cette ville prospère symbolise la modernité et le progrès, s'inspirant des grandes idéologies urbaines de l'époque et en particulier celle de l'école de Chicago née à la fin du XIX^{ème} siècle¹. Chicago est alors une importante ville industrielle, commerciale et culturelle qui après le grand incendie de 1871 se reconstruit et donne naissance aux premiers gratte-ciel d'Amérique, tout de béton et de verre. Immeubles de bureaux ou de fonction commerciale², cette nouvelle architecture du centre de Chicago s'inscrit

dans le contexte de développement économique de la ville, où la verticalité permet en outre d'optimiser l'emprise foncière des bâtiments. Louis Sullivan, architecte phare de l'école de Chicago, énonce alors « *form follows function* », signifiant que l'apparence de l'architecture doit découler de sa fonction. Le caractère imposant des gratte-ciels atteste ainsi de leur importance dans la ville et dans son fonctionnement, notamment économique, et on peut donc voir dans l'élancement des gratte-ciel de Metropolis le symbole d'une ascension que représente très bien le personnage de Superman. A l'aube du XX^{ème} siècle, Chicago connaît un important

1 *Ibid.*

2 MASSU, Claude (2016), *L'architecture de l'école de Chicago*. Paris : Dunod.

flux d'immigrants¹ qui voient en l'Amérique un refuge et l'espoir d'une vie meilleure dont Superman devient l'incarnation : lui aussi né à l'étranger, sur la planète Krypton, son arrivée dans la métropole marque le début de sa réussite et de son ascension sociale². Il représente en outre les deux manières d'habiter qui caractérise l'Amérique de l'époque : le mode rural à Smallville, la « petite ville », qui est celui de son enfance et de son adolescence. Puis le mode urbain à Metropolis, la grande métropole culturelle où, adulte, il devient véritablement Superman³. Il est alors le symbole du rêve américain et incarne la réussite du self made man, en tant que Clark Kent qui se plie au mode de vie américain qu'on lui impose mais aussi en tant que héros.

Si Metropolis est une ville heureuse et prospère, Gotham City est à l'inverse une ville inquiétante et corrompue, qui génère un héros beaucoup plus obscur et pessimiste que Metropolis :

« Gotham est une ville de nuit, une ville absorbant toute lumière, jusqu'à celle de son héros, le plus humain d'entre tous, sans pouvoir face à elle. »⁴

Aymeric Landot

En effet, rare héros dépourvu de pouvoirs, c'est dans un esprit de vengeance que Bruce Wayne devient Batman ; il choisit

volontairement un costume effrayant et menaçant et devient le premier super héros dont l'allure se rapproche de celle d'un « méchant »⁵. La verticalité de Gotham n'est plus le symbole d'une réussite mais traduit un sentiment de vertige, en même temps qu'elle génère un labyrinthe de ruelles sombres propice au crime.⁶ Aymeric Landot évoque à son propos la peur d'une « Babylone dévorante » qui échappe à toutes les tentatives de Batman de la sauver, que ce soit par le biais des financements de la Wayne Enterprise ou par celui du super héros. Avant d'œuvrer à Gotham, Batman veille de 1939 à 1941 sur la ville de New York, dont l'influence sur l'architecture de la ville reste perceptible bien qu'on puisse également y discerner des ressemblances avec Chicago.⁷ L'apparence de la ville a cependant évolué en fonction des artistes qui l'ont dépeinte, oscillant de l'influence néo-gothique (particulièrement présente dans le *Batman* de Tim Burton, en 1989) à l'art déco ou l'art nouveau.⁸ Metropolis et Gotham City sont ainsi le symbole de toute une époque, où la fascination pour la ville se mêle à la peur qu'elle inspire :

5 PINTEAU Pascal (2014). *Un autre jour est possible* [radio]. France Culture. Les super héros à l'épreuve du temps 2/5. Disponible sur : <https://www.franceculture.fr/>

6 LANDOT Aymeric, *op. cit.*

7 TARDY Pierre (2012). *Gotham City : une ville sombre et stupéfiante*. [en ligne] UrbanNews. Disponible sur : <https://www.urbannews.fr/>

8 *Ibid.*

1 *Ibid.*

2 LANDOT Aymeric, *op. cit.*

3 *Ibid.*

4 *Ibid.*



DOUBLE PAGE SPREAD: CUT AS SHOWN, ABUT PAGE EDGES, TAPE OR GLUE BACK, DO NOT OVERLAP

[J] Jim Lee, *Batman* (2002-2003)
Gotham City, la face obscure de Metropolis

« *Metropolis et Gotham City étaient les versions en clair-obscur de New York.* »¹

Frank Miller

Dans le souci de faire du héros un personnage auquel s'identifier², Marvel les fait évoluer dans les années 1960 dans les différents quartiers de New York : Spiderman dans les rues de Flushing Meadows, Daredevil dans Hell's Kitchen, Iron Man dans les beaux quartiers, les X-men dans Westchester County... tissant ainsi une véritable géographie de la ville. Mais d'autres villes comme Las Vegas, à laquelle fait référence Sin City de Frank Miller ou le Londres dans From Hell et V pour Vendetta de Alan Moore sont aussi à l'honneur. Au fil des publications, les héros deviennent indissociables de l'espace dans lequel ils opèrent, et la ville devient comme un symbole :

« *L'aspect sériel de toutes ces productions, [...], fait aussi que cet espace devient une véritable géographie imaginaire se charpentant au fil des histoires et au fur et à mesure des tours et détours des différents personnages.[...] l'identité des héros ne se limite plus à leurs costumes mais aussi aux lieux qu'ils habitent ou fréquentent.* »³

Jessie Bi

1 MILLER Frank, 23. New York, in BROWNSTEIN Charles (2007), *Eisner/Miller*. Montreuil : Rackham.

2 JALABERT Olivier (2010), Les nouveaux héros des mégapoles américaines, in THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis, Catalogue d'exposition *Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.

3 BI Jessie (2016), Architecture et bande dessinée (partie I). [en ligne] *du9, l'autre bande dessinée*. Disponible sur : <http://www.du9.org/>.

La ville américaine et l'attrait de la modernité dans la bande dessinée franco-belge

Cette fascination pour la ville et en particulier pour la métropole américaine s'exerce également en Europe, où Alain de Saint-Ogan crée dès 1925 les personnages Zig et Puce qu'il lance dans un long voyage destiné à les mener à New York. Les deux héros n'y parviennent qu'en 1930 dans l'album *Zig et Puce à New York*, où « *la description sommaire et approximative de la ville prend valeur aujourd'hui de document quasi ethnographique sur la perception de ce qu'était une mégalopole pour un européen* »⁴. Ils sont suivis quelques années plus tard, en 1932, par le Tintin de Hergé qui découvre les gratte-ciels de Chicago dans *Tintin en Amérique*. Hergé s'inspire alors du portrait de la ville et de la société américaine des années 1930 réalisé par Georges Duhamel dans *Scènes de la vie future* (1930)⁵, mais la description de la ville américaine reste là encore assez schématique : Hergé suggère la ville plus qu'il ne la représente, avec l'économie de trait caractéristique de la Ligne Claire en s'attachant plus au sentiment de grandeur et de verticalité qu'inspire la ville américaine qu'à ses formes architecturales. Par les fenêtres des bâtiments dans les scènes en intérieur, on distingue ainsi des

4 MORIN Philippe (2010), New York, un regard européen, in THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis, Catalogue d'exposition *Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.

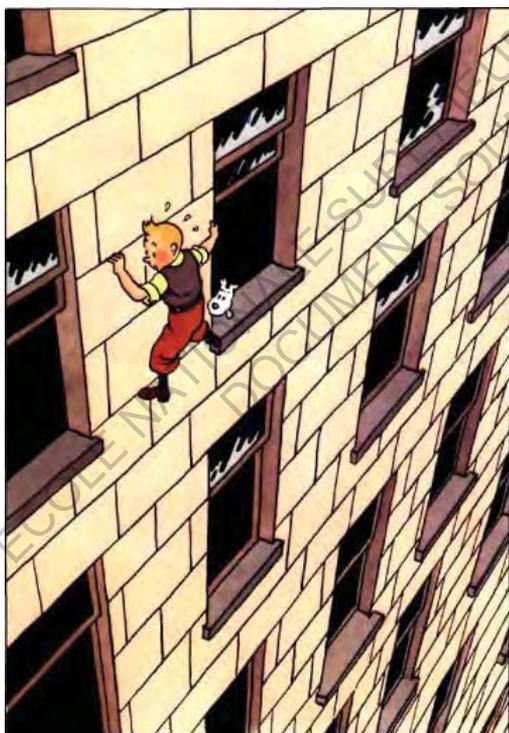
5 SADOUL Numa (1975), *Tintin et moi*. Tournai : Casterman.



[L] Franquin, extrait de *Les pirates du silence* (1959)

Balade en Turbotraction dans la ville moderne

gratte-ciel dont on ne voit pas le sommet, suggérant l'élan des bâtiments, et c'est une façade qui semble infinie que Tintin escalade pour passer d'une fenêtre à une autre. Hergé évoque également la croissance



[K] Hergé, extrait de *Tintin en Amérique* (1932)

Chicago : une ville vertigineuse

rapide et instantanée de la ville : une heure après que Tintin découvre du pétrole sur le territoire indien, la tribu en est chassée et dès le lendemain matin une ville entière est déjà sortie de terre.¹ Cependant, à partir des années 1940, la métropole américaine disparaît peu à peu de la bande dessinée franco-belge pour n'y refaire son apparition que dans les années 1960.²

Dans le contexte d'après-guerre, l'Europe occidentale connaît pendant les Trente Glorieuses une période de forte croissance économique, qui s'accompagne de nombreux progrès technologiques : la conquête spatiale, véritable enjeu idéologique, se profile tandis que les foyers s'équipent en électroménagers révolutionnaires, marquant l'entrée de l'Europe dans la société de consommation. En 1953, Hergé envoie ainsi Tintin sur la Lune tandis que Franquin invente en 1955

1 HERGÉ (1973), *Les aventures de Tintin Tintin en Amérique*. Tournai : Casterman.

2 MORIN Philippe, *op. cit.*

la Turbotraction, symbole de modernité. En 1958, l'Exposition universelle de Bruxelles fait l'apologie du progrès et de la modernité, offrant aux visiteurs la vision d'un monde plein de promesses et d'espoir. Cet élan d'optimisme influence la bande dessinée franco-belge des années 1950, qui connaît alors son âge d'or. Les planches tout en courbes et en couleurs de Franquin sont d'ailleurs caractéristiques de ce que Joost Swarte appelle en 1980 le style Atome, en référence à l'Atomium, monument phare de

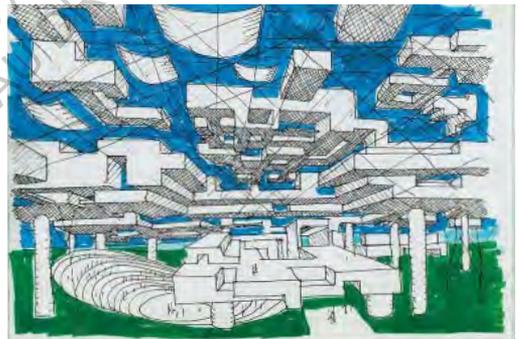
l'exposition de 1958.

La société baigne alors durant les années 1960-1980 dans un climat de confiance et d'optimisme, où tout semble possible. La question de l'avenir du monde à l'approche du nouveau millénaire fascine, tandis que le développement des nouvelles technologies ouvrent de nouvelles portes dans les domaines scientifiques et de l'industrie mais également de l'architecture et de l'urbanisme.

2. L'exploration des fantômes urbains par la bande dessinée

L'explosion des utopies urbaines dans les années 1960

Les architectes et urbanistes s'interrogent alors sur de nouvelles manières de se déplacer et d'habiter, avec la volonté de révolutionner la ville. Les prototypes d'habitat mobiles et modulables se multiplient et les progrès de l'industrie en termes de production et de matériaux offrent aux architectes de nouvelles possibilités de construction. En 1956, Ionel Schein présente au Salon des Arts ménagers sa *Maison tout en plastiques* : entièrement faite de plastique, cette maison donne la possibilité à l'usager d'y ajouter des modules afin de l'agrandir en fonction de ses besoins. De la même manière, Pascal Häusermann développe entre 1971 et 1973 les *Domobiles*, maisons faites de coques préfabriquées en mousse de polyuréthane qui s'assemblent



[M] Yona Friedman, *La ville spatiale* (1959-1960)



[N] Guy Rottier, *Maison de vacances volante* (1963-1964)

les unes aux autres pour former un habitat évolutif rapide à mettre en place et bon marché grâce à sa conception en usine. Les architectes expérimentent et réinterrogent complètement les rapports entre l'Homme et son habitat. En 1964, Claude Parent et Paul Virilio créent ainsi un tout nouveau rapport du corps au support avec la théorie de la fonction oblique : les lignes horizontales sont abandonnées au profit du plan incliné. Cette théorie s'inscrit dans une volonté d'établir une rupture avec « l'architecture de la boîte »¹, alors majoritairement adoptée.

Ces recherches sur l'habitat individuel et les manières d'habiter un espace s'inscrivent dans des réflexions plus générales autour de la conception même de la ville. Ainsi, Yona Friedman développe dès 1959 le concept de la ville spatiale : créer une structure surélevée au-dessus de zones non constructibles ou au-dessus de la ville existante, structure qui s'organise sur plusieurs étages et dont l'aménagement reste entièrement libre, transformable à volonté par ses habitants (voir page suivante). De nombreuses autres formes urbaines innovantes voient le jour, la ville en X de Biro et Fernier, la ville suspendue de Paul Maymont... Ces nouvelles théories sont autant d'œuvres graphiques qui, à défaut d'être véritablement construites, ont pu influencer les architectes et artistes des générations suivantes.

Archigram et la bande dessinée

Cette pratique conceptuelle de l'architecture, détachée de toute nécessité constructive, permet aux architectes radicaux des années 1960 de diffuser leurs idées, en particulier Archigram en Angleterre, suivi par les groupes Archizoom et Superstudio en Italie. Archigram se nourrit alors de la culture de masse et de la science-fiction pour construire une vision de l'architecture provocatrice et avant-gardiste. Le groupe s'empare également de la bande dessinée, notamment dans le quatrième numéro de sa revue *Archigram* publié en 1964 et dont la couverture rappelle déjà l'esthétique des comic books américains, avec le dessin d'un super héros d'influence pop art. Dans les premières pages de ce même numéro, Warren Chalk écrit ce que Dennis Crompton définit comme un essai sur le rapport entre l'architecture, la science-fiction et les bandes dessinées. Il explique notamment que la frontière est ténue entre la science-fiction et la réalité, l'un dépassant parfois l'autre, tout comme l'architecture devance alors parfois ce que l'on voit dans la bande dessinée, et inversement². Toujours dans ce même numéro, le groupe fait un parallèle entre les projets d'*Architecture Alpine* de Bruno Taut et la bande dessinée des années 1960 alors tournée vers l'utopie, soulignant sa faculté de prédire l'architecture :

1 PARENT Claude, in *Les visionnaires* (2014). [DVD] CNC images de la culture. Réalisé par Julien Donada.

2 CROMPTON Denis (2010), propos recueillis par Kester Rattenbury, *Archigram Magazine Issue No. 4* [en ligne] *Archigram Archival Project*. Disponible sur : <http://archigram.westminster.ac.uk/>.



[O] Bruno Taut, *Architecture Alpine* (1917)

Projet de ville utopique. Les bâtiments, faits de cristaux, reflètent la lumière du soleil.

« *There is the same consistency in an 'Adventure Comics' city of the 1962-3 period and Taut's projects for Alpine Architecture of 1917 with the same force of predication and style.* »¹

Archigram

Le groupe s'intéresse sur le potentiel de la bande dessinée, en particulier la bande dessinée de science-fiction, comme outil d'exploration des utopies urbaines. Il la considère alors comme un moyen de libérer l'imaginaire et de s'affranchir des contraintes d'une conception urbanistique et architecturale traditionnelle. Les projets

1 ARCHIGRAM, (1964), Zoom and real architecture, *Archigram Magazine*. [en ligne] (n°4) *Archigram Archival Project*. Disponible sur : <http://archigram.westminster.ac.uk/>.

urbains développés par Archigram relèvent ainsi plus de la fiction que du projet architectural à proprement parler.

Le groupe dépeint une ville libre de toute attache à un territoire où la question des flux et de la mobilité est prépondérante. Peter Cook propose avec *Plug-In City* (1964) une ville entièrement modulable où des cellules d'habitation viennent se greffer à une mégastructure, ou bien décrit avec *Instant City* en 1968 une « métropole itinérante »², ville flottante qui se greffe sur des villes existantes dans un but événementiel. Avec la *Walking City* de Ron Herron (1964), ville nomade faite de robots aux allures d'insecte géant, la mobilité est poussée à l'extrême. La ville, semblable à une armée de robots, parcourt le monde sans attache aucune à un territoire. Les *Walking Cities*, effrayantes et monstrueuses, se rapprochent alors d'un univers dystopique digne d'un récit de science-fiction, dans lequel on peut voir les prémices d'un désenchantement après l'euphorie des premières utopies :

« *Le projet Walking City fait passer le propos d'Archigram de l'utopie positive à la fiction négative. Avec son apparence de colonie de cloportes gigantesques, montés sur des bras télescopiques, les Walking Cities ressemblent à des monstres.* »³

Marie-Pierre Vandeputte

2 ARCHIGRAM, (1968), *Archigram Magazine*. [en ligne] (n°8) *Archigram Archival Project*. Disponible sur : <http://archigram.westminster.ac.uk/>

3 VANDEPUTTE Marie-Pierre (2010), *Archigram*, de l'utopie à la folle fiction, *Azimuts*. [en ligne] (n°34), pp.54-65. Disponible sur : <http://grandhornu.docressources.org/>



[P] Archigram (Peter Cook), *Instant City* (1968)

A la manière de Richard Hamilton, Archigram puise dans la culture populaire pour représenter sa conception de la ville.



[Q] Richard Hamilton, *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?* (1956)

C'est également dans la forme de ses travaux qu'Archigram s'affranchit de toute contrainte, en s'inspirant non seulement des codes graphiques et typographiques de la bande dessinée mais aussi du mouvement pop art. A la manière de Richard Hamilton, qui emprunte à l'imagerie de la culture de consommation, des magazines et de la publicité pour réaliser ses collages, le groupe puise dans cette culture populaire en l'appliquant à sa conception de la ville.

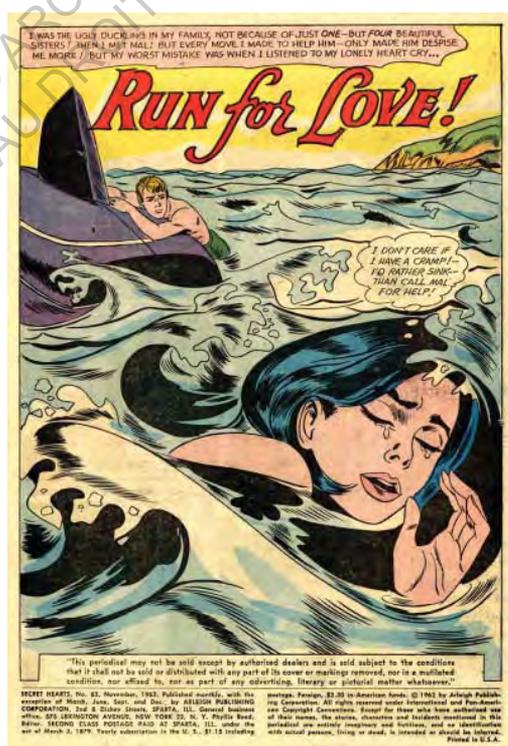
Le mouvement pop art lui-même s'inspire déjà de la bande dessinée. En effet,

au début des années 1960, les super héros font leur grand retour dans les comic books mais également dans les œuvres d'artistes comme Andy Warhol, qui travaille sur des sérigraphies de Superman et Batman, ou Roy Lichtenstein qui puise son inspiration dans les comic books en en reprenant les codes graphiques. Ainsi, le tableau *Drowning Girl* (1963) s'inspire directement de la page d'introduction de *Run for Love!*, du numéro 83 de *Secret Hearts*, en en intensifiant les couleurs et les contours noirs. Selon Pierre Sterckx, Lichtenstein « agit comme un révélateur exceptionnel : il dévoile la plasticité, jusque-là totalement discrétisée de la bande dessinée et la juxtapose à Picasso, Léger et Mondrian ».¹ A l'inverse, les auteurs de comic books commencent peu à peu à s'inspirer des mouvements artistiques. Jim Steranko, scénariste et dessinateur de comics pour Marvel, se distingue ainsi dans les années 1960 en introduisant dans son dessin le surréalisme, l'expressionnisme, le pop art ou encore l'op art (voir page suivante), initialement dans le but de toucher un public plus adulte et d'inscrire les comics dans l'air du temps.² Ils acquièrent alors une véritable reconnaissance, en particulier auprès de la jeunesse artistique :



[R] Roy Lichtenstein, *Drowning girl* (1963)

Lichtenstein reprend les dessins des comics américains.



[S] Tony Abruzzo, *Run for love!* (1962)

Lichtenstein puise son inspiration dans les comics.

1 STERCKX Pierre, in ROSENBERG David (2009), Catalogue d'exposition *Vraoum!*. Lyon : Fage.

2 STERANKO Jim, in *Super-héros : l'éternel combat* (2014). Episode 2 : A grand pouvoir, grandes responsabilités [DVD], Arte. Réalisé par Michael Kantor.



[T] Jim Steranko, *Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D. (1968)*

Les styles artistiques comme l'op art se mêlent aux comics.

« Un nombre considérable de jeunes artistes se sont mis à voir les comics comme une véritable forme d'art. »¹

Neal Adams

La bande dessinée commence alors à gagner une certaine légitimité dans le monde l'art, par la visibilité qu'en ont donné les mouvements artistiques comme le pop art tout comme par les auteurs qui en ont fait une véritable forme d'art.

1 ADAMS Neal, in *Super-héros : l'éternel combat* (2014). Episode 2 : A grand pouvoir, grandes responsabilités [DVD], Arte. Réalisé par Michael Kantor.

Utopies et bande dessinée : entre fantômes et désillusions

L'esprit utopique des années 1960 se retrouve dans la bande dessinée, qui s'impose jusque dans les années 1980 comme un outil privilégié de l'exploration des fantômes urbains. Ainsi, nombres d'utopies architecturales trouvent écho dans la bande dessinée de science-fiction. Offrant une grande liberté de formes, elle met en perspective des fantômes urbains en y faisant évoluer des personnages dont le quotidien se confronte directement à de nouvelles manières de vivre et d'habiter la ville. Plus que le cinéma où les décors sont alors limités par les moyens techniques², plus que l'architecture concrète qui induit nécessairement des contraintes constructives, la bande dessinée rend possible tous les imaginaires :

« [...]ce média permet, en effet, de construire des cités gigantesques, des mondes pharaoniques. Tout est permis d'un point de vue architectural, historique, social et du mélange des genres. »³

Olivier Suptot

La science-fiction devient alors un des thèmes majeurs de la bande dessinée. Dans les

2 PEETERS Benoît (2010), propos recueillis par Jean-Marc Thévenet, *La bande dessinée et l'esprit de l'utopie*, in THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis, *Catalogue d'exposition Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.

3 SUPIOT Olivier (2013), propos recueillis par François Baunez, et François-Jean Goudeau, *Utopies, mécanique(s) du rêve*. 303, (n°125).

années 1970, Christin et Mézières imaginent ainsi dans *Valérian et Laureline* un monde où les civilisations de la galaxie contribuent à la création d'une sorte d'entité physique et politique toute puissante appelée Point Central. Cette planète est constituée d'une agglomération de cellules, dont chacune reproduit les conditions de vie d'une des civilisations qui peuple la galaxie. Point Central est alors une ville-monde en constante évolution, rappelant le concept de ville vivante développé par Archigram avec Plug-in City, où toutes les civilisations sont confrontées les unes aux autres. Sans plan d'urbanisme précis, elle fait le désarroi des terriens qui n'y voient qu'une organisation chaotique.

A partir des années 1980, la bande dessinée se tourne en partie vers la critique de l'utopie dans des récits dystopiques ou post-apocalyptiques, s'inspirant des idéaux sociétaux et urbains des décennies et siècles précédents pour en souligner les travers. L'univers de Moëbius est marqué par la description de villes imaginaires dystopiques, qu'il inscrit dans ses récits d'anticipation. Dans *L'Incal*, dessiné par Moëbius et scénarisé par Jodorowski, l'aventure se déroule sur la planète Terra 2014. Le personnage principal, John Difool, est un détective à la vie médiocre qui vit dans la « cité-puit » de Margarita (voir page suivante). Ces cités sont, à l'image de la Metropolis de Fritz Lang où les ouvriers descendent dans les profondeurs de la ville pour regagner leur logement, des villes verticales très hiérarchisées dont l'organisation spatiale repose sur

une ségrégation verticale. Les classes défavorisées vivent alors dans les bas-fonds de la ville, qui servent de déchetterie à tous les habitants. Y prolifèrent drogues, voleurs, criminels et prostituées, et le peuple y vit en se laissant happer par l'abrutissement des médias et la propagande du gouvernement, diffusée sur la « Télé-3D ». Les castes les plus nobles, les « Aristos », personnages loufoques et excentriques, occupent les parties hautes de la ville. Au-dessus encore, un palais flottant héberge le « Prez », homme politique à la tête du gouvernement qui se clone régulièrement pour succéder à lui-même. Dans cette société déshumanisée, la police est constituée de robots construits à partir de cadavres humains et la technologie devient un instrument de contrôle et de pouvoir, notamment pour la secte des Techno-techno, institution scientifique et religieuse gouvernée par le techno-pape. Les suicides des citoyens les plus désespérés, qui se jettent depuis « suicide-allée » dans le lac acide qui se trouve au fond de la cité-puit, font partie du folklore de cette ville où les travers de la société y sont poussés à leur paroxysme. Ce portrait imaginaire se fait une approche métaphorique de la société du présent, et en dépeint ses possibles évolutions sociales, culturelles, politiques et urbaines :

« Nous présentons à chaque fois une métaphore de la société, avec son étagement vertical lié au pouvoir... »¹ Moëbius

1 MOËBIUS (2011), propos recueillis par François Dugeny, Entretien avec Jean Giraud/Moëbius, IAU – Les Cahiers



[U] Moëbius, *L'Incal* (1980)

La cité-puit de Margarita : une ville verticale.

Nombres de réalisateurs ont puisé leur inspiration dans l'univers de Moëbius. Ridley Scott en reconnaît d'ailleurs l'influence sur son film *Blade runner* (1982), où l'on retrouve une ville verticale qui reflète son organisation sociale et le portrait d'une société déshumanisée. Moëbius, accompagné de Jean-Claude Mézières, collabore également avec Luc Besson pour le tournage du film *Le cinquième élément* (1997). Les deux auteurs travaillent alors à la direction artistique des décors, y laissant leur patte graphique. S'y mêlent notamment les taxis et voitures volantes de l'album *Les cercles du pouvoir* (1994) des aventures de Valérien et Laureline. Luc Besson réalise d'ailleurs une adaptation des aventures des deux agents spatio-temporels sur le grand écran, sous le nom de *Valérien et la cité des mille planètes* (2017), confirmant l'importance de l'univers de Jean-Claude Mézières dans son travail.

Dans la série *Les cités obscures*, Benoît Peeters et François Schuiten créent tout un monde fait de plusieurs cités, baignées dans un univers rétro-futuriste en tension entre l'utopie et la dystopie. Le terme de « cités » employé renvoie déjà à l'idée de villes archaïques, fonctionnant en autarcie et se développant indépendamment les unes des autres pour devenir chacune presque comme une « caricature »¹ de ville, bien loin de ce que sont les villes d'aujourd'hui ou même de ce qu'elles étaient dans les années

1 PEETERS Benoît (2013), *Journée d'études Villes et bande dessinée du laboratoire junior Sciences Dessinées*. [podcast] Entretien avec Benoît Peeters. Disponible sur : <http://sciencesdessinees.ens-lyon.fr/>.



[V] Luc Besson, *Le cinquième élément* (1997)

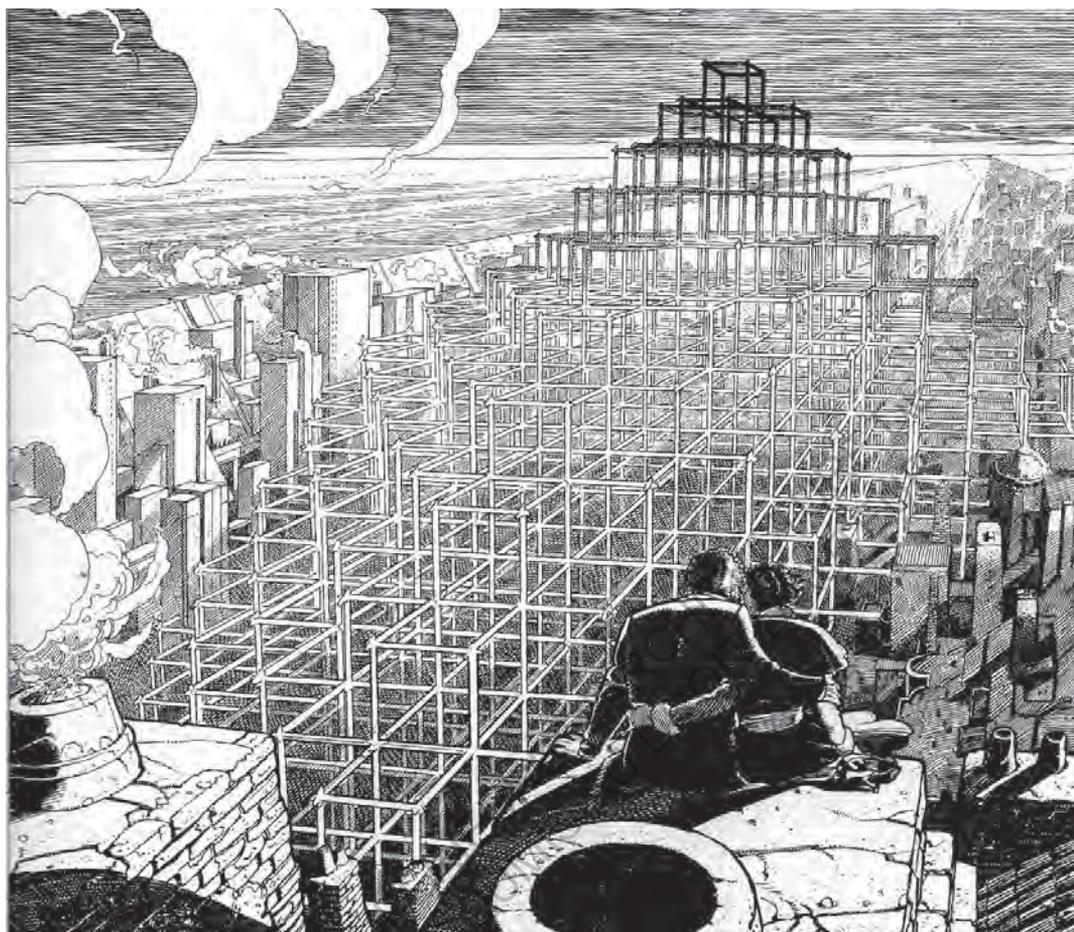
De sa collaboration avec Jean-Claude Mézières ressort un univers qui rappelle fortement celui de Valérien et Laureline.



[W] Jean-Claude Mézière, *Valérien et Laureline : Les cercles de pouvoir* (1994)

1980. Cependant, à travers ces récits de cités imaginaires, Peeters et Schuiten s'interrogent sur de véritables enjeux urbains : ils dépeignent ce que pourrait ou aurait pu être la ville, en s'inspirant de ce qu'elle est déjà. C'est alors en pensant à Berlin que Benoît Peeters décrit dans *La fièvre d'Urbicande* (1985) une ville scindée en deux par un fleuve, métaphore du mur², et où les connexions entre les deux rives sont contrôlées. L'urbatecteur de la ville, Eugène Robick, s'inspire des œuvres de l'architecte révolutionnaire du XVIIIème siècle Etienne-

2 Ibid.



[X] François Schuiten, *Les cités obscures : La fièvre d'Urbicande* (1985)

Le «réseau» finit par relier les rives sud et nord d'Urbicande, modifiant profondément les pratiques du territoire.

Louis Boullée. Il y fait référence dans sa lettre écrite à la Commission des Hautes Instances au début de l'histoire mais aussi par l'architecture sphérique de son bureau, clin d'œil explicite au *Cénotaphe pour Newton* (1784). C'est également, comme le souligne Florine Mohr¹, par leurs idéologies mêmes que les deux architectes semblent proches.

1 MOHR Floriane (2014), Eugen Robick et ses modèles, *neuvième art 2.0*. [en ligne] Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/>.

Robick est obsédé par la symétrie, à tel point que lorsque les arêtes d'un cube étrange croissent et se multiplient indéfiniment jusqu'à traverser l'espace de son bureau, il y construit des montants factices pour « rééquilibrer des éléments perturbateurs » et rétablir la symétrie. De même, c'est pour remédier au « déplorable effet qu'une telle dissymétrie »² qu'il souhaite étendre son

2 Eugen Robick, in SCHUITEN François et PEETERS Benoît (1985), *La fièvre d'Urbicande*. Tournai : Casterman

plan d'urbanisme à la rive nord. Il fait ainsi écho au discours de Boullée, qui s'inscrit également dans l'apologie de la symétrie en affirmant :

« C'est de la symétrie, l'image de l'ordre, que naissent les principes constitutifs de l'architecture » ¹

Etienne-Louis Boullée

Robik a également une vision totalitaire de l'architecture : il rase entièrement la ville pour en reconstruire une nouvelle, en imposant ses normes aux habitants. Ainsi, la « brigade urbatecturale » est chargée de s'assurer que les appartements restent conformes aux plans, empêchant toute appropriation personnelle de l'espace. L'individu n'a pas sa place dans cette ville écrasante, et cette sensation de domination permanente est accentuée par des plans d'ensemble en plongée où les rares personnages marchant dans les rues paraissent d'autant plus insignifiants. La ville entière est pensée comme un instrument de pouvoir, que les Hautes Instances utilisent pour contrôler les flux entre les deux rives. Robick, tout comme Le Corbusier bannit toute courbe dans les dessins des quelques plans directeurs de ville qu'il a réalisés. Ces plans obéissent à une trame orthogonale stricte. Sa volonté de « transformer le chaos en harmonie », d'uniformiser le désordre, n'est d'ailleurs

pas sans rappeler les idéaux défendus par Le Corbusier, qui voit en l'organisation « chaotique » de la ville contemporaine une menace pour ses habitants :

« Et le chaos est venu avec ses conséquences fatales. La grande ville, phénomène de force en mouvement, est aujourd'hui une catastrophe menaçante, pour n'avoir plus été animée d'un esprit de géométrie » ²

Le Corbusier

Urbicande est conçue par Robik comme une œuvre d'art, où l'uniformité de l'apparence générale prévaut sur l'organisation des espaces. Il déclare lui-même que « l'idée d'ensemble devrait primer sur le souci du détail ». Ainsi, à l'image de Brasilia dont le plan constitue avant tout un symbole, Urbicande est un objet destiné à être vu en perspective³. L'arrivée du réseau, structure cubique à la croissance incontrôlable, vient perturber cet ordre en créant de nombreux passages entre les deux rives. En instaurant ces nouvelles connexions, le réseau redonne la ville à ses habitants, qui très rapidement en profitent pour s'approprier les nouveaux espaces créés. Il devient une nouvelle forme de pouvoir qui concurrence celui des Hautes Instances et donne au peuple l'impulsion d'une révolution. En reprenant la comparaison entre Urbicande et Berlin, l'apparition du réseau peut alors préfigurer la

1 PÉROUSE DE MONTCLOS Jean-Marie (1998), Préface à *Etienne-Louis Boullée*. Paris : Flammarion, cité par MOHR Floriane (2014), Eugen Robick et ses modèles, *neuvième art 2.0*.

2 LE CORBUSIER (2011), *Urbanisme*. Paris : Flammarion [1925], cité par MOHR Floriane (2014), Eugen Robick et ses modèles, *neuvième art 2.0*.

3 PEETERS Benoît, *op. cit.*

chute du mur en 1989 et la réunification de l'Allemagne.

Cependant, Peeters et Schuiten dressent ici le portrait d'une ville qui certes s'inspire de villes réelles mais reste néanmoins suffisamment générique pour laisser au lecteur la liberté d'y projeter ses propres images. Ainsi, quinze ans après la sortie de l'album, une lectrice y a vu la métaphore de Beyrouth.¹

« Chaque artiste croit développer un univers qui lui est propre, mais – qu'il en ait ou non conscience – il est en prise directe sur un ensemble de signes qui le dépassent. Même s'il croit travailler dans l'imaginaire pur, il est profondément marqué par la réalité qui l'entoure et par l'esprit du temps. »²

Benoît Peeters

1 PEETERS Benoît (2015), propos recueillis par Guénolé Boillot [2013], *Interview - numérique : attention hybride !* [en ligne] Disponible sur : <http://www.guenoleboillot.com/>.

2 PEETERS Benoît (2010), propos recueillis par Jean-Marc Thévenet, La bande dessinée et l'esprit de l'utopie, in THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis, Catalogue d'exposition *Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.

On peut alors voir dans l'apparition du réseau la métaphore d'une nature qui reprend ses droits dans une ville devenue artificielle ; les extrémités des arêtes du cube ressemblent d'ailleurs à des bourgeons. Ou bien, à l'ère de communication du XXI^{ème} siècle le réseau ne symbolise-t-il pas les connexions qu'a permises l'apparition d'internet ? Toutes les interprétations sont possibles.

Les architectes, urbanistes mais aussi auteurs de bandes dessinées s'interrogent à travers l'utopie urbaine sur la ville de demain, et sur comment s'y intégreront les nouvelles technologies. La bande dessinée devient un moyen de se libérer de toute contrainte dans la représentation et la description de la ville, et ouvre alors la porte à tous les imaginaires. Entre fantasmes et désillusions, la ville imaginaire mêle néanmoins au rêve une part de réalité qui toujours raconte quelque chose du vécu.

3. Récits de villes réelles

Un retour à la réalité : la dimension autobiographique

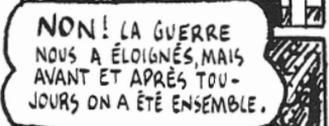
Dans les années 1980-1990, la bande dessinée abandonne peu à peu l'aventure et le monde de l'imaginaire pour se tourner vers des thèmes plus proches du réel. Le rythme des histoires est ralenti et la retranscription des ambiances devient plus sensible, plus personnelle. Les personnages, loin d'être

des super-héros, mènent un quotidien ordinaire et le récit se trouve guidé plus par les réflexions introspectives de l'auteur que par l'action.¹ Le lieu où se déroule l'histoire accompagne le personnage non plus comme un accessoire ou un décor mais

1 SAMSON Jacques (2010), La ville en tête, in THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis, Catalogue d'exposition *Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.



MAIS TU COMPRENDS, ANJA ET MOI JAMAIS ON N'A ÉTÉ SÉPARÉS! HEIN??



NON! LA GUERRE NOUS A ÉLOIGNÉS, MAIS AVANT ET APRÈS TOUJOURS ON A ÉTÉ ENSEMBLE.



PAS COMME AVEC MALA, ELLE A PRENÉ MON ARGENT! - AUSCHWITZ, PAPA ... PARLE-MOI D'AUSCHWITZ.



AUSCHWITZ ÉTAIT DANS UNE VILLE APPELÉE OSWIECIM. AVANT LA GUERRE SOUVENT JE VENAIS ICI VENDRE MES TISSUS ...



... ET MAINTENANT JE REVENAIS.



DANS UNE GRANDE PIÈCE, ON EST ALLÉS ET ILS ONT CRIÉ APRÈS NOUS. DÉSHABILLEZ-VOUS! DÉPOSEZ VOS OBJETS DE VALEUR! EN RANG! SCHNELL!

A CE MOMENT, J'ÉTAIS TOUJOURS AVEC MON AMI MANDELBAUM.



NOS PAPIERS, NOS VÊTEMENTS ET NOS CHEVEUX, ILS NOUS ONT PRIS...

(PSSST. QU-QU'EST CE QUI VA NOUS ARRIVER?)

(T'INQUIÈTE PAS)

ON AVAIT FROID, ET ON AVAIT PEUR ...



(S'ILS VOUS ONT AMENÉS ICI, C'EST POUR TRAVAILLER. ILS N'ONT PAS ENCORE DÉCIDÉ DE VOUS TUER.)

(ET NOS FEMMES ET NOS ...)

LA FERME, LES YOUNGINS! À LA DOUCHE, VITE!

[Y] Art Spiegelman, *Maus* (1980)

Deux témoignages en parallèle : celui de Vladek sur son vécu de la Shoah, et celui d'Art sur sa démarche et sa relation avec son père

comme une véritable partie de lui-même, comme sa propre vision du monde qui l'entoure _ ou bien celle de l'auteur. La forme même de la bande dessinée a évolué, du classique « gaufrier » de Tintin à une forme beaucoup plus libre initiée dès les années 1970 avec l'apparition du roman graphique. Sans plus aucune contrainte de format, la bande dessinée se libère et expérimente de nouvelles manières de raconter.

Le récit autobiographique, que Pascal Lejeune définit comme le « *récit rétrospectif en prose qu'une personne réelle fait de sa propre existence lorsqu'elle met l'accent sur sa vie individuelle, en particulier sur l'histoire de sa personnalité* »¹, commence notamment à se développer dans les années 1980 avec des auteurs comme Christian Binet, Edmond Baudouin ou Wolinski, suivi durant la décennie suivante de David B., Jean-Christophe Menu, Lewis Trondheim, Étienne Davodeau ou encore Joann Sfar. Les auteurs profitent également de l'outil de la bande dessinée pour témoigner d'événements qu'ils ont vécu, et le récit autobiographique se rapproche alors des mémoires, qui sont d'après la définition de Lejeune « *consacrés aux bouleversements historiques auxquels l'écrivain a assisté, ou prit part* »². Des œuvres rétrospectives comme *Persépolis* (2000-2003), où Marjane Satrapi retrace sa

vie depuis sa jeunesse en Iran sous le régime du Shah jusqu'à son arrivée en France ou bien *L'Arabe du futur* (2014-2015), récit de Riad Sattouf sur son enfance en Syrie et en Lybie, combinent la composante historique au récit de leur propre existence et mêlent ainsi l'autobiographie aux mémoires. Art Spiegelman avec *Maus* (1986-1991) ajoute une nouvelle complexité en transposant l'autobiographie de son père, survivant de la Shoah, en même temps qu'il raconte sa propre expérience de la rédaction du livre et de ses relations familiales. Le récit devient alors un « *témoignage de témoignage* »³. Des artistes comme Robert Crumb aux États-Unis ou plus récemment Fabrice Neaud en France s'emparent également du journal intime pour raconter leur quotidien. En se mettant eux-mêmes en scène dans leurs récits, les auteurs l'ancrent dans une réalité plus concrète et y apportent une légitimité :

« *La stratégie d'autoreprésentation, lorsqu'elle table un tant soit peu sur un vécu, trahit une volonté de transiger plus directement avec l'expérience du réel que ne paraît l'autoriser la fiction.* »⁴

Mario Beaulac

L'engouement pour le récit autobiographique s'est également traduit par l'apparition de

1 LEJEUNE Pascal (1996), *Le pacte autobiographique*. Paris : Seuil, cité par HUBIER Sébastien (2003), Chapitre 2 : Ecrits autobiographiques, in *Littératures intimes*. Paris : A. Colin.

2 HUBIER Sébastien (2003), Chapitre 2 : Ecrits autobiographiques, in *Littératures intimes*. Paris : A. Colin

3 HAUDOT Jonathan (2007), *Maus et Auschwitz : des récits testimoniaux de témoignage(s)?*, in DELANNOY Pierre Alban, *La bande dessinée à l'épreuve du réel*. Paris : L'Harmattan.

4 BEAULAC Mario (2007), « Je te dessine donc tu es », in DELANNOY Pierre Alban, *La bande dessinée à l'épreuve du réel*. Paris : L'Harmattan.

nombreux blogs-bd où les auteurs publient sous forme de chroniques leurs aventures du quotidien : Pénélope Bagieu, Kek, Boulet ou Margaux Motin, sont autant de blogueurs-bd qui ont réussi à attirer un large public.

Thierry Groensteen explique cet essor du récit autobiographique en bande dessinée par deux raisons ¹ : dans un premier temps, la bande dessinée serait touchée par la tendance générale à l'autobiographie qui se manifeste depuis quelques décennies non seulement en littérature, mais aussi dans le monde du cinéma et de l'art contemporain. A l'aube du XX^{ème} siècle, la fiction littéraire semble être arrivée à un certain épuisement et le roman se tourne alors vers la littérature du moi. Le genre autobiographique s'offre comme la possibilité de partager des expériences intimes ou personnelles, parfois sous couvert d'une dimension fictionnelle, donnant à l'auteur suffisamment de distance pour s'exprimer librement. Le roman a alors pour enjeu, selon les mots d'André Breton dans le *Second Manifeste du surréalisme* (1930), de « fixer l'attention non plus sur le réel, ou sur l'imaginaire, mais, comment dire, sur l'envers du réel »². Episodes réels et réflexions personnelles se mêlent alors dans des récits comme *Nadja* (1928) d'André Breton, histoire de sa rencontre réelle avec Nadja, *Les mots* (1964) de Jean-Paul Sartre,

1 GROENSTEEN Thierry (2014), *Autobiographie, neuvième art 2.0*. [en ligne] Disponible sur : <http://neuvieumart.citebd.org/>.

2 BRETON André (1930), *Second manifeste du surréalisme*, cité par HUBIER Sébastien (2003), Chapitre 4 : Aux lisières de la vie et de la fiction, in *Littératures intimes*. Paris : A. Colin.

où l'auteur raconte son enfance ou bien encore *Les Antimémoires* (1967), réflexions d'André Malraux sur ses expériences. Le réel se mêle également à la fiction dans des récits dits « autofictionnels »³ ou des biographies romancées, répondant à l'intérêt des lecteurs pour la vie des grandes personnalités : artistes, penseurs, hommes politiques... Le genre autofictionnel est alors prospère à la fin du XX^{ème} siècle : *L'amant* (1984) de Marguerite Duras, à mi-chemin entre fantasme et réalité, ou quelques décennies plus tard *99 francs* (2000) de Frédéric Beigbeder, critique du monde de la publicité basée en partie sur l'expérience de l'auteur. Dans le monde du cinéma, le vécu du réalisateur devient également une matière première à l'histoire : François Truffaut évoque son enfance dans *Les 400 coups* (1959), Nanni Moretti joue son propre rôle dans *Journal intime* (1993) et, dans une forme qui se rapproche du reportage, Alain Cavalier filme dans *La rencontre* (1995) sa rencontre avec une femme. Le monde de l'art contemporain se tourne également vers la mise en scène du corps et de l'intimité, à travers des performances ou du body art, qui visent à effacer la frontière entre l'artiste et son public et à faire du corps même une œuvre d'art : Joseph Beuys se livre avec *I like America and America likes me* (1974) à une longue performance qui le mène de son domicile en Allemagne jusqu'à New York, Vito Acconci avec *Following Piece* (1969) décide

3 Terme employé pour la première fois par Serge Doubrovsky dans le roman *Fils* en 1977.

de suivre chaque jour un passant au hasard pendant 21 jours consécutifs. Les formes artistiques, y-compris la bande dessinée, se tournent donc vers l'expérience personnelle. Dans un second temps, Groensteen évoque « *la volonté des auteurs et animateurs de la bande dessinée alternative de prendre le contre-pied de la « bédé » commerciale en favorisant de nouveaux sujets, de nouveaux formats, de nouvelles écritures* »¹, et place la bande dessinée autobiographique comme « *l'antithèse de la bande dessinée d'aventures et de divertissement* ». La bande dessinée suivrait donc l'évolution générale des genres artistiques et progresserait vers un genre plus adulte et élaboré. Cependant, les visions divergent sur ce sujet et Jan Baetens évoque plutôt un effet de mode et une rupture naturelle faisant suite à l'épuisement les thèmes classiques de la bande dessinée :

*« Je crois en effet que la valorisation du phénomène tient beaucoup à sa seule nouveauté. Comme, de plus, l'émergence de la bande dessinée autobiographique a coïncidé avec un moment où s'essouffait la bande dessinée des années 70 et 80 [...], il est tout à fait normal de voir dans l'autobiographie une rupture salutaire avec une bande dessinée devenue complaisamment nostalgique et doucement coupée du monde réel. »*²

Jan Baetens

Depuis quelques dizaines d'années, la bande dessinée a également connu une « déterritorialisation »³, faisant du thème du voyage un thème privilégié. En France, Jacques Loustal est considéré comme l'initiateur de la tendance du carnet de voyage, avec la publication de son premier carnet en 1990. De nombreux auteurs ont suivi : Dupuy et Berbérian, Trondheim, Florent Chavouet, Zep... L'auteur partage alors ses expériences et ses ressentis, et le simple récit d'une promenade, d'une exploration qui parfois n'est qu'illustrée, se suffit à lui-même. Certaines bandes dessinées, comme celles de Guy Delisle, se trouvent à mi-chemin entre le carnet de voyage et la chronique autobiographique. De ses voyages dans des villes où règne une tension politique *Shenzen* en 2000, *Pyongyang* en 2003, *Chroniques Birmanes* en 2007 et *Chroniques de Jérusalem* en 2011_, Delisle réalise des œuvres où le récit de son expérience et de ses observations en font presque un reportage documentaire, malgré l'absence de démarche volontairement journalistique.

De la fiction au réel : l'actualité au cœur de la bande dessinée

Les faits d'actualités ont toujours eu une influence sur la bande dessinée, y-compris dans ces formes les plus fictionnelles. Nombre de héros reporters attestent d'ailleurs cette relation étroite entretenue avec le monde

1 GROENSTEEN Thierry, *Op. cit.*

2 BAETENS Jan (2013), *Autobiographies et bandes dessinées, Belphegor* [en ligne] (Volume 4-1). Disponible sur : <https://dalspace.library.dal.ca/>

3 GHOSN Joseph (2010), *Voyage en images*, in THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis, *Catalogue d'exposition Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.



[Z] Guy Delisle, *Chroniques de Jérusalem* (2011)

Sans démarche volontairement journalistique, Guy Delisle laisse le lecteur être le témoin de son vécu.



[AA] Joe Sacco, *Les fermiers aux pieds nus* (2011)

Une nouvelle manière de mener et de restituer le reportage, où l'auteur revendique sa présence.

réel : Tintin, Spirou et Fantasio, Peter Parker, Clark Kent...¹ Se mêlent alors aventures imaginaires et réalités historiques, et la bande dessinée devient le témoin d'une époque. C'est ainsi que l'on peut reconnaître dans les aventures de Tintin certains moments clé de l'histoire du XX^{ème} siècle : la montée du communisme en URSS avec *Tintin au pays des Soviets* (1930), l'invasion japonaise de la Mandchourie dans *Le Lotus Bleu* (1936), les conflits au Moyen-Orient avec *Tintin au pays de l'or noir* (1950) ou encore la guerre froide à travers les histoires d'espionnage de *L'Affaire Tournesol* (1956).

Depuis les années 1990, la bande dessinée se tourne vers des thèmes

d'actualité et se frotte alors au genre journalistique à travers des reportages et enquêtes documentaires, parfois teintés d'une dimension autobiographique. Joe Sacco, d'ailleurs journaliste de formation, s'est affirmé dans le domaine de la bande dessinée-reportage avec plusieurs enquêtes réalisées pour les journaux américains², ainsi qu'avec son premier grand reportage en bande dessinée : *Palestine* (1996), où il raconte son immersion en Palestine entre 1991 et 1992. La bande dessinée offre une nouvelle manière de parler d'actualité, où la non recherche d'objectivité est assumée. La subjectivité de l'auteur-reporter

2 TISSIOT Boris (2007), Bande dessinée et journalisme, in DELANNOY Pierre Alban, *La bande dessinée à l'épreuve du réel*. Paris : L'Harmattan.

1 DELANNOY Pierre Alban, *op. cit.*

intervient nécessairement dans les choix de représentation et de narration, mais son auto-représentation comme personnage permet justement d'ancrer l'histoire dans une réalité plus proche de l'humain :

« [...] l'évidente subjectivité qui se dégage d'un reportage dessiné nous permet peut-être de retrouver ce sentiment de réalité dont par ailleurs, du fait de la standardisation, il nous semble nous éloigner. »¹

Dabitch Christophe

Néanmoins, la bande dessinée de reportage n'implique pas nécessairement la découverte d'un ailleurs géographique et les auteurs explorent parfois les lieux de leur quotidien, comme Riad Sattouf qui dépeint dans *La vie secrète des jeunes* (2007-2012) la jeunesse parisienne qu'il croise dans le métro, les cafés et les rues de la capitale.

Le reportage en bande dessinée s'est ainsi fait une véritable place dans le monde du neuvième art, avec l'apparition de revues spécialisées : *La Lunette* entre 2003 et 2006, *la Revue XXI* qui depuis 2008 propose dans chaque numéro un reportage en bande dessinée et plus récemment *La revue dessinée*, lancée en 2013 par un collectif d'auteurs et qui présente chaque trimestre des reportages, documentaires et chroniques en bande dessinée avec un but ouvertement pédagogique.

Le thème de l'urbain

Avec l'apparition de ces nouveaux thèmes et modes de narration, la ville est restée un élément essentiel du récit. L'espace urbain, où se concentre plus de la moitié de la population mondiale, est un lieu du quotidien que beaucoup reconnaissent. Le lecteur peut alors s'identifier au personnage et à son histoire², qui vient compléter ou prolonger sa propre expérience de l'espace urbain. La dimension intimiste et intime qui accompagne la nouvelle bande dessinée donne à la représentation de la ville une dimension beaucoup plus subjective, où le ressenti de l'auteur à travers les personnages qu'il met en scène prend une place importante. La ville n'est alors pas un simple décor mais bien un élément constitutif de l'histoire, qui agit comme un « *champ mental* » et un « *conservatoire de sensations* »³. Elle est un lieu de passage et de rencontres où se confrontent des populations de tous horizons, où se mélangent tous types d'architecture et d'éléments urbains : chaque espace de la ville dégage quelque chose de particulier et est susceptible de générer une histoire, depuis le simple banc public jusqu'au quartier en passant par l'immeuble : avec *Un peu de bois et d'acier* (2012), Christophe Chabouté prend ainsi la position d'observateur et raconte à travers un récit muet ce qui se passe autour d'un banc, à la

1 DABITCH Christophe (2009), Reportage et bande dessinée, Hermès, La Revue (n°54) [en ligne]. Disponible sur : <https://www.cairn.info/>.

2 MORIN Philippe (2010), La ville extramuros, in THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis, Catalogue d'exposition *Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.

3 SAMSON Jacques, *op.cit.*

manière de Georges Perec dans sa *Tentative d'épuisement d'un lieu parisien* (1982). Dans *L'immeuble* (1987 pour sa première édition américaine), deuxième tome de sa trilogie sur New York, Will Eisner raconte l'histoire de quatre personnages en lien avec un même immeuble dans la ville de New-York, et la série *Aya de Yopougon* de Marguerite Abouet rend compte du quotidien de tout un quartier d'Abidjan. Cette grande diversité d'espaces, de formes et d'ambiances fait de la ville une source d'inspiration illimitée et sans cesse renouvelée qui, soumise aux perceptions de l'auteur et du lecteur, offre un champ de possibilités infini.

Depuis ses premiers succès dans les *sunday pages*, la bande dessinée a évolué vers une forme de récit plus personnel, où l'auteur s'implique personnellement dans le récit. Selon Thierry Groensteen, cette volonté de partager un ressenti ou une expérience est indubitablement liée à l'histoire :

*« Ce sont les événements les plus tragiques du XXe siècle, et singulièrement la Seconde Guerre mondiale, qui, les premiers, vont inspirer une série de témoignages graphiques personnels. »*¹

Thierry Groensteen

En se rapprochant du réel et du quotidien, la bande dessinée tisse de nouveaux liens avec le lecteur qui, plus qu'un simple spectateur, est impliqué dans le récit. Nombre d'auteurs,

en se mettant eux-mêmes en scène dans leurs œuvres, donnent alors au récit une authenticité nouvelle. La bande dessinée y a gagné une nouvelle crédibilité, en témoigne l'attribution du prix Pulitzer en 1992 à Art Spiegelman pour *Maus* dans la catégorie littérature ou encore l'attribution en 1996 de l'American Book Award à Joe Sacco pour *Palestine*. Elle n'est plus associée uniquement à un divertissement, ce qui a permis la diversification de son lectorat qui ne se limite plus aux traditionnels fans. Les villes y ont très tôt tenu une place privilégiée, jusqu'à devenir de véritables symboles. La bande dessinée a en outre permis l'exploration des fantasmes urbains, tout comme elle a pu traduire les inquiétudes qu'inspire la ville à travers le portrait de cités imaginaires. En opérant un retour vers le réel, la bande dessinée traduit de nouveaux rapports à la ville, plus personnels et plus intimes, en même temps qu'elle convie le lecteur à partager une expérience : celle, subjective et sensible, de l'auteur.

1 GROENSTEEN Thierry, *op. cit.*

PARTIE II

LA RÉALITÉ SUBJECTIVE DE LA VILLE

En bande dessinée, l'image et le texte fonctionnent de pairs pour traduire dans la représentation de la ville les émotions de l'auteur ou celles de son personnage : elle ancre le récit dans une réalité subjective de la ville. L'auteur transmet alors au lecteur une expérience personnelle de l'espace, où la peinture du ressenti prend le pas sur la description purement formelle. L'expressivité du trait, les couleurs et les mots sont alors autant d'éléments qui participent à véhiculer une ambiance, faisant appel à l'imagination du lecteur pour stimuler tous ses sens. A travers le récit de voyage, les auteurs de bandes dessinées partagent avec le lecteur une expérience personnelle, qui tient à la fois de l'étude ethnographique et de la recherche artistique. La lecture qu'ils font de la ville, et qu'ils tentent de rendre intelligible au lecteur, est en suspens entre réalité objective et subjectivité. Par la démarche d'observation et de dérive urbaine qu'elle implique le récit de voyage, le quotidien est remis au cœur de l'histoire.

1. La communication subjective de l'expérience urbaine

L'image pour transmettre les émotions

Là où le cinéma a la possibilité de transmettre des émotions à la fois par les images et par le son, la bande dessinée ne peut faire appel qu'à un seul des sens du lecteur pour communiquer des sensations : la vue. Par l'adéquation du texte et des images, elle forme une narration duale qui joue du visible et du lisible pour montrer et raconter les espaces, non seulement par l'expression du rapport subjectif de l'auteur mais aussi par la retranscription de ses perceptions sensibles. La bande dessinée est une forme hybride où texte et dessins évoluent conjointement. L'image n'est pas une simple illustration de ce

que raconte le texte mais a le pouvoir, parfois à elle seule, de transmettre les émotions. Elle se substitue alors à ce qui en littérature se traduirait par un texte de description :

« Nous ne disposons pas du temps nécessaire pour décrire [les] émotions. Nous devons, d'une manière ou d'une autre, les suggérer visuellement. »¹

Will Eisner

L'acte de dessin en lui-même est déjà une manière d'interpréter la réalité. Plus que le photographe ou le cinéaste, le dessinateur

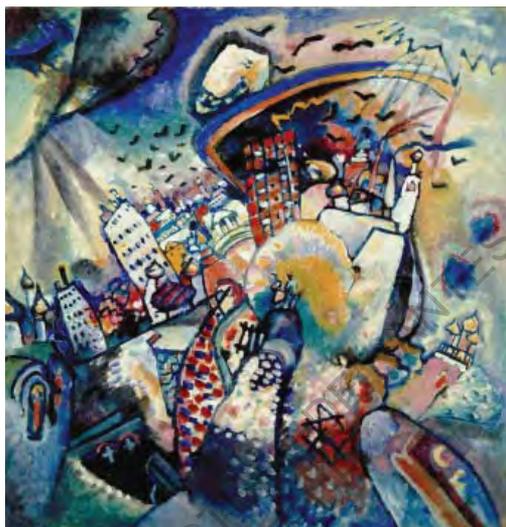
¹ EISNER Will, 23. New York, in BROWNSTEIN Charles (2007), *Eisner/Miller*. Montreuil : Rackham.

extrait d'un objet ou d'une scène ce qui à ses yeux le ou la caractérise le plus justement. Il fait donc nécessairement intervenir sa subjectivité et son ressenti, qu'il traduit dans ses choix de représentation tout comme dans l'aspect de son trait. Ainsi, un dessin ne saurait représenter objectivement la réalité :

« La représentation en bande dessinée a très vite tendance à altérer, au sens de modifier, les espaces représentés parce qu'au fond c'est le geste naturel du dessinateur de ne pas reproduire. »¹

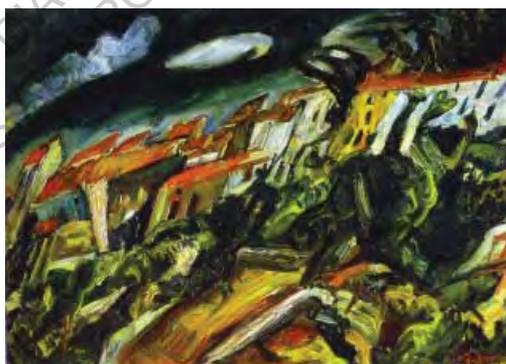
Benoît Peeters

Dans le but de palier à l'impossibilité de s'attarder sur la description littérale des émotions, les auteurs de bande dessinée se sont alors emparés du pouvoir expressif de l'image. Dans le sillage des peintres impressionnistes de la deuxième moitié du XIX^{ème} siècle, qui s'intéressent alors à capter l'éphémère et les phénomènes de lumière, des artistes comme Vincent Van Gogh, Edvard Munch ou Paul Gauguin ont commencé à exploiter ce pouvoir expressif en apportant des touches plus subjectives à leur travail : des couleurs plus vives, des aplats de couleur, l'emploi de formes plus géométriques... Ils ont été en cela précurseurs du mouvement expressionniste qui s'est développé au début du XX^{ème} siècle. Les artistes expressionnistes s'attachent alors à « *confronter le spectateur*



[AB] Vassily Kandinsky, Moscou, la Place Rouge (1916)

Un portrait de ville sensible : l'éclatement du paysage urbain.



[AC] Chaïm Soutine, Vue de Céret (1920-1921)

Un portrait de ville sensible qui exprime les tourments de l'artiste..

à l'image intime, brutale de leur état psychique »². La peinture et le dessin deviennent le moyen d'expression d'un état d'esprit, s'affranchissant des contraintes du réalisme et du souci de représentation objective. L'artiste Vassily Kandinsky

1 PEETERS Benoît (2013), *Journée d'études Villes et bande dessinée du laboratoire junior Sciences Dessinées*. [podcast] Entretien avec Benoît Peeters. Disponible sur : <http://sciencesdessinees.ens-lyon.fr/>

2 FARTHING Stephen (2010), *L'expressionisme Allemand*, in *Tout sur l'Art*. Paris : Flammarion.

s'est intéressé tout particulièrement aux sensations véhiculées par les formes, les lignes et les couleurs, dans des tableaux abstraits mais aussi dans des tableaux plus expressionnistes comme *Moscou, la Place Rouge* (1916), où il présente sa propre vision de la ville : parmi l'éclatement du paysage, on voit se mêler monuments historiques et bâtiments modernes dans une organisation bien éloignée de la réalité. Les œuvres de Chaïm Soutine montrent également la force d'expression que peut avoir la peinture, avec par exemple le paysage de *Vue de Céret* (1920-1921). Soutine s'y approprie de manière très personnelle ce qu'il voit, en exprimant, à travers un paysage complètement déformé, ses propres tourments. Le groupe expressionniste allemand Die Brücke exploite quant à lui le pouvoir expressif du contraste entre le noir et le blanc, en remettant au goût du jour la technique de la gravure sur bois dont s'est notamment emparée Frans Masereel pour réaliser, dans un style proche du groupe allemand, son livre d'heures. Ce moyen d'expression, qui joue du contraste et de la franchise des traits, donne au dessin une puissance narrative qui la fait selon Nicolas de Crécy se rapprocher de la bande dessinée.¹

Les œuvres expressionnistes, par l'expression subjective de la réalité, illustrent bien la capacité du dessin et de la peinture à communiquer un ressenti au spectateur.



[AD] Nicolas de Crécy, *Le bibendum céleste* (1994)

Si le style purement expressionniste n'est pas le commun de la bande dessinée, on en ressent néanmoins une influence dans les styles de certains auteurs comme Joann Sfar, dont le trait libre et désinvolte témoigne de l'instantanéité du dessin ou encore Nicolas de Crécy, qui par la sensibilité de son trait donne à son dessin une forte charge affective, en particulier dans ses représentations de l'espace urbain. La bande dessinée est donc un moyen d'expression riche à même de mêler le ressenti de l'auteur à la réalité qu'il représente et à retranscrire ses émotions et celles de ses personnages. Elle s'impose ainsi comme un outil à même de rendre compte de l'expérience sensible de l'urbain.

1 CRECY (de) Nicolas (2000), propos recueillis par R de réel in Nicolas de Crécy, autour du Bibendum céleste, *R de réel* [en ligne] (Volume B). Disponible sur : <http://rdereel.free.fr/>.



[AF] Cyril Pedrosa, *Portugal* (2011)

Paris, un lieu figé comme dans une photographie.

La communication subjective de l'ambiance urbaine

Dans *Portugal* (2011) de Cyril Pedrosa, l'auteur mêle sa propre expérience de la ville de Lisbonne à celle de son personnage, Simon, jeune homme en pleine crise identitaire. Il y dépeint la ville en puisant dans les émotions qu'il y a ressenties lors de sa première visite. Il utilise alors différents styles graphiques selon l'ambiance de la ville qu'il cherche à retranscrire. Paris est d'une couleur terne, d'un ton sépia qui rappelle les vieilles photographies et qui traduit le caractère figé de la vie de Simon à ce moment de l'histoire : en manque d'inspiration, il se laisse porter par un quotidien répétitif et enlisant. A son arrivée à Lisbonne, le personnage semble tout à coup reprendre vie. Cette rupture se lit déjà dans la mise en page : une page entière est alors consacrée à la toute première image de la ville, en opposition avec l'organisation plus classique des pages précédentes. Le dessin à lui seul traduit déjà ses émotions

_ et indirectement celles de l'auteur_ : la vivacité du ton, toujours monochrome mais dans une gamme d'ocres et de jaunes plus ardents, exprime l'intensité de ce que ressent le personnage dont le voyage à Lisbonne marque le premier pas dans sa quête d'identité. Elle transpose également l'atmosphère chaleureuse et envoutante de la ville ; on y ressent le fourmillement de la rue et le sentiment de confusion qu'il provoque chez le personnage grâce à un jeu de transparences qui fait se fondre les passants avec les décors, à la manière des *Transparences* de Francis Picabia.

Le texte s'ajoute à l'image pour retranscrire l'ambiance sonore du lieu telle que le personnage la perçoit, avec des bribes de conversation en portugais interceptées çà et là, en opposition avec les bruits mécaniques qui dominent l'environnement sonore parisien : klaxons, bruits de moteur... (voir page précédente). Le personnage, tout comme l'auteur, est particulièrement



[AG] Cyril Pedrosa, Portugal (2011)

La sensibilité du personnage à l'environnement sonore de la ville.

sensible à cette langue dont la musicalité_ les mots portugais sont par moments remplacés par des « lalala »_ fait partie intégrante de l'atmosphère urbaine. On perçoit cette sensibilité nouvelle aux sons en comparant deux scènes se déroulant l'une à Paris, l'autre à Lisbonne, à quelques pages d'intervalle : à Paris, le personnage, qui cherche son père du regard dans la foule, semble hermétique aux conversations qui l'entourent. A Lisbonne, il s'arrête et s'imprègne de ces fragments de conversations qu'il comprend à peine, laissant les phylactères lui traverser le crâne. L'image est ici employée pour raconter ce que fait le personnage ou ses sentiments : chercher son père du regard ou la sensation d'apaisement, tandis que le texte montre l'ambiance sonore de la rue. Le texte se regarde et l'image se lit, et le lisible et le visible s'emploient alors

indifféremment à montrer et raconter.

Tout le long du récit, les couleurs permettent de traduire l'ambiance des lieux tout comme l'humeur du personnage. Elles s'immiscent jusque dans les phylactères : blanc pour le français, et jaune pour le portugais ou les personnages que l'on devine avoir un accent, parfois bleu lorsque le personnage semble y être particulièrement sensible. Cette couleur jaune attribuée au son en fait un élément constitutif, indissociable de l'atmosphère de la ville, toute jaune elle aussi. L'auteur, par le biais de son personnage, livre ici sa perception presque synesthésique de l'espace urbain lisbonnais. Lorsque le personnage est sur le point de quitter Lisbonne, la couleur quitte brusquement la ville et l'ambiance envoutante s'estompe comme un rêve. Après son court séjour,

le personnage n'est plus imprégné des premières sensations qu'il a ressenties à son arrivée, ce moment «*qui n'arrive qu'une fois dans chaque ville qu'on explore*». ¹

Cyril Pedrosa se sert de son personnage pour retranscrire sa propre expérience sensitive de la ville de Lisbonne et le portrait qu'il en fait, transformé par ses ressentis personnels, s'éloigne d'une représentation purement objective. Il dépeint l'atmosphère chaude et chaleureuse de la ville à la fois par l'image et par les mots, révélant ainsi l'invisible : la température, l'environnement sonore...

Dans *Le voyage* (1996), Baudouin traduit également le rapport personnel de son personnage à ce qui l'entoure. Le dessin à lui seul raconte déjà quelque chose : les émotions du personnage déteignent sur son environnement et les traits de son visage se transforment, se mélangent à la ville au gré de son humeur. Des colombes s'échappent de son crâne, révélatrices de son besoin d'évasion ; personnage perdu dans son existence et qui peine à trouver sa place dans le monde, son visage se fond dans les décors. Puis les immeubles se penchent dans tous les sens, les voitures s'agglutinent, des passants paniqués aux visages squelettiques s'enfuient et l'ensemble crée une impression angoissante de chaos, d'oppression : celle du personnage qui crie «*au secours !*». A la fin du récit, après un long voyage, le personnage retrouve enfin son équilibre et son crâne

se referme. Loin de n'être qu'illustration, le dessin se lit véritablement : de case en case, l'auteur en joue pour en faire un élément de narration qui traduit les émotions du personnage et donne un sens profond au récit, que ne saurait retranscrire avec la même puissance un autre mode de narration.

Le récit en bande dessinée se distingue ainsi du récit littéraire : le dessin des décors se fait ici exclusivement l'expression des émotions du personnage, dont le lecteur est alors spectateur. En littérature, la description uniquement écrite des décors laisse le lecteur en créer lui-même les images, et c'est alors sa subjectivité qui se mêle à celle exprimée par les mots de l'auteur. Ils évoquent des images qui ne sauraient être les mêmes d'un lecteur à l'autre. Dans *L'écume des jours* (1947), Boris Vian donne vie aux décors, dont les transformations accompagnent l'évolution des personnages. Elles sont alors, comme dans *Le voyage*, le reflet de leurs émotions et de leurs angoisses. Ainsi, l'appartement de Colin et Chloé se métamorphose, se resserre autour des personnages à mesure que la maladie de Chloé s'aggrave. C'est encore le sol qui s'anime et retient Colin sur son passage quand, ruiné et désespéré, il part à la recherche d'un travail. Se sont ses propres angoisses qui l'empêchent d'avancer :

1 PEDROSA Cyril (2011), propos recueillis par Laurence le Saux, Cyril Pedrosa décrypte trois planches de "Portugal", *Télérama* [en ligne] Disponible sur : <http://www.telerama.fr/>



[AH] Baudouin, *Le voyage* (1996)

Les émotions du personnage se dessinent en mêlant les traits de son visage à ceux de l'espace urbain.



[A1] Baudouin, *Le voyage* (1996)

L'angoisse du personnage transforme les espaces.

« Il marchait le plus vite possible, mais ses pieds enfonçaient dans la terre chaude, qui, partout, reprenait lentement possession des constructions et de la route. [...] Il pressa le pas, arrachant ses pieds des trous qu'ils formaient dans le sol. La terre se resserrait aussitôt comme un muscle circulaire, et il ne subsistait plus qu'une faible dépression à peine marquée. »¹

Boris Vian

Le texte traduit alors les émotions du personnage, mais il n'appartient qu'au lecteur

1 VIAN Boris (1981), *L'Écume des jours*. Paris : Gallimard.

2. Le partage de l'expérience de la ville à travers le carnet de voyage

Le carnet de voyage : œuvre hybride entre étude ethnologique et artistique

Le carnet de voyage est une œuvre hybride qui mêle le travail d'observation et de retranscription du réel à celui de l'expression d'une sensibilité et d'un rapport au monde profondément subjectif. C'est ainsi que Pascale Argod le définit comme un genre « à la fois artistique et littéraire, propice à une réflexion sur le métissage des disciplines, entretenant la bivalence entre autobiographie et reportage, production artistique et documentaire, regard personnel et regard engagé ou journalistique. »².

2 ARGOD Pascale (2014), Introduction, in *L'art du carnet de voyage*. Paris : Gallimard. La suite de ce paragraphe se réfère exclusivement à cet ouvrage.

d'en dessiner les images, faisant intervenir sa propre sensibilité dans le récit.

La complexité du médium bande dessinée lui permet de rendre compte d'une réalité subjective, influencée par le ressenti de l'auteur ou de son personnage. Elle se fait alors le récit sensible d'une réalité, une fenêtre ouverte sur le monde qui a notamment rendu propice l'émergence du thème du voyage et de l'exploration de nouveaux horizons.

Son approche ethnographique trouve son origine dans les carnets tenus à l'époque des Grandes découvertes par les explorateurs, qui ramènent de leurs périple des récits relatant leurs observations des mœurs et modes de vie des populations autochtones. *Histoire d'un voyage fait en la terre du Brésil* (1578), qui rassemble entre autres les observations de Jean de Léry sur les tribus indiennes du Brésil, est un des premiers récits de ce type. La démarche d'observation propre au carnet de voyage est également l'héritage des scientifiques et naturalistes du XVII^{ème} jusqu'au XIX^{ème} siècle qui dressent pendant leurs voyages des inventaires illustrés de la faune, de la flore, des roches et des fossiles, comme l'a fait Charles Darwin pendant son voyage autour de l'Amérique



[A] Eugène Delacroix, *Carnets du Maroc* (1832)

Les carnets du Maroc : source d'inspiration artistique et analyse ethnographique.

du Sud et de l'Afrique du Sud entre 1831 et 1836. Ses découvertes sont consignées dans *Voyage d'un naturaliste autour du monde* (1875), ouvrage auquel d'autres zoologistes ont apporté leurs contributions. Le carnet de voyage s'appuie également sur une hybridité artistique, résultat des différentes démarches artistiques qui se sont succédées depuis la Renaissance. Sous l'impulsion d'écrivains humanistes tels que François Rabelais ou Michel de Montaigne, l'Italie devient une destination privilégiée et indispensable à la formation humaniste de la noblesse. Naît alors en 1695 le « Grand tour », voyage initiatique

en Italie durant lequel les jeunes aristocrates européens s'exercent à la production de travaux d'après l'antique. A la fin du XVIII^{ème} siècle, l'attrait pour le pittoresque inspire les romantiques, qui privilégient alors à la reproduction objective la contemplation et l'expression d'une sensibilité. William Turner, aquarelliste anglais reconnu, réalise alors un certain nombre de voyages à travers l'Europe pendant lesquels il remplit des carnets de croquis et d'aquarelles, prenant notamment comme modèle les lieux de mémoire nationale. Cette pratique du dessin sur le motif, qui s'est poursuivie avec

la tradition de la peinture de plein air des peintres impressionnistes, et l'utilisation de l'aquarelle sont devenus le propre du carnet de voyage. Dans le courant du XIX^{ème} siècle, à la suite de l'expédition de Bonaparte en Egypte en 1798 dans le but de recenser le patrimoine archéologique du pays, les peintres et écrivains se passionnent pour l'Orient et multiplient les voyages en Afrique du nord, pays turques et arabes.

Dans cette veine orientaliste, Eugène Delacroix part en 1832 pour le Maroc et l'Algérie et raconte ses découvertes et impressions dans des carnets qui rassemblent croquis, aquarelles et annotations (voir page précédente). Il livre alors ce qui sera considéré comme le premier véritable « carnet de voyage »¹, entre étude ethnographique de la vie quotidienne et recherche d'inspiration artistique, entre texte et images. Pascale Argod compare d'ailleurs le carnet de Delacroix à un « story-board » dans sa manière de traduire les déplacements et les angles de vue, presque comme un travelling.² L'artiste traduit l'espace et son parcours en alternant les cadrages et les angles de vue, du plan rapproché au pan large, suivant le regard qu'il porte sur ce qui l'entoure. Son carnet prend alors la forme d'un véritable récit qui suit, au fil des pages, celui de ses découvertes et traduit à travers l'immédiateté du croquis l'instantanéité de ses émotions :

« Ces carnets traduisent un déplacement, une pérégrination et une approche ethnographique qui définissent « le carnet de voyage » comme un témoignage croqué sur le vif d'un parcours et d'une expérience exotique vécue et comme une trace ethnographique de rencontres. »³

Pascale Argod

Sur certaines pages, se mêle au dessin le texte manuscrit, qui précise ce que les croquis, pris sur le vif, ne peuvent montrer : la matière d'un tissu, les couleurs... Cette combinaison du texte et de l'image décrit le parcours de l'artiste, donnant nombres de détails sur les mœurs et mode de vie des populations rencontrées. Ce carnet est également pour Delacroix une source d'inspiration et une étude préalable à des œuvres picturales réalisées ultérieurement en atelier. Il multiplie donc les compositions et porte un regard sensible sur son environnement.

Ce carnet marque l'avènement du carnet de voyage, œuvre hybride entre objectivité et subjectivité. Il mêle à l'approche ethnographique le regard artistique de l'auteur et l'expression de ses ressentis personnels, donnant au récit une dimension autobiographique. Les architectes s'emparent également de cet outil, comme Le Corbusier pour qui le dessin permet de voir et comprendre véritablement l'architecture :

1 ARGOD Pascale (2012), De l'orientalisme : E. Delacroix (1798-1863) et P. Gauguin (1848-1903) tournés vers l'ethnographie [Blog] *Carnet de voyage – reportage*. Disponible sur : <http://cdevoyage.hypotheses.org/223>.

2 *Ibid.*

3 *Ibid.*



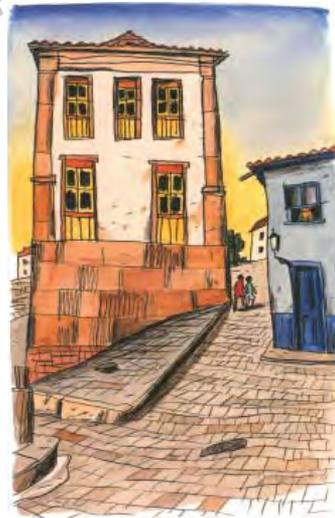
[AK] Le Corbusier, *Sainte-Sophie, Istanbul* [Carnet du Voyage d'Orient n°1] (1910-1911)

Dessiner l'architecture pour la comprendre et l'apprendre.

« Quand on voyage et qu'on est praticien des choses visuelles : architecture, peinture ou sculpture, on regarde avec les yeux et on dessine afin de pousser à l'intérieur, dans sa propre histoire, les choses vues. Une fois les choses entrées par le travail du crayon, elles restent dedans pour la vie ; elles sont écrites, elles sont inscrites. »¹

Le Corbusier

Il dresse l'itinéraire de ce qu'il appelle le « voyage utile », Grand Tour qu'il réalise en 1911 entre la France et l'Europe centrale jusqu'à Istanbul, en passant notamment par l'Italie et l'Allemagne. Il consacre ce voyage,



Cette ville, déconseillée aux cyclistes, fut l'une des plus riches d'Amérique du Sud.

[AL] Loustal, *La Paz* [Carnet de voyages : 2003-2005] (2006)

¹ CORBUSIER (le) (1960), *L'atelier de la recherche patiente*. Paris : Editions Vincent Fréal, cité par BEDARIDA Marc (2011), *Le Corbusier, Voyage d'Orient 1910-1911*. Paris : Editions de La Villette.

qui constitue une étape d'apprentissage essentielle dans sa formation d'architecte, aux « *monuments éternels, gloire de l'esprit humain* »¹ et consigne alors croquis d'architectures et observations dans ses carnets. Le carnet de voyage se définissant par une forme de narration illustrée, il était prévisible que les auteurs de bande dessinée s'en emparent, l'adoptant sous sa forme « originelle » de récit instantané et chronologique, comme ont notamment pu le faire Loustal et Dupuy et Berbérien, ou bien s'en inspirant pour créer des formes de récits de voyage retravaillés avec une dimension autobiographique plus présente comme les œuvres de Florent Chavouet ou Guy Delisle. Loin de l'orientalisme du XIX^{ème} siècle, les nouveaux artistes du carnet de voyage s'intéressent désormais à la compréhension des villes de tous les horizons.

Un récit sensible et spontané sur la compréhension de la ville

Selon Pierre Sterckx, la récente utilisation de la bande dessinée et en particulier du dessin pour raconter un voyage répond à la domination étouffante de la photographie dans la société actuelle. La bande dessinée et le dessin seraient alors une manière de réinterroger notre rapport à la réalité, en proposant une représentation

moins « fugitive » que la photographie² et surtout, plus personnelle. Le dessin devient alors un moyen de reproduire non pas la réalité objective du lieu, comme le ferait une carte postale, mais la perception subjective que l'on a de cette réalité au moment précis où on y est confronté. D'autre part, l'observation qu'implique l'exercice du croquis est une manière d'analyser le monde environnant et, d'une certaine manière, de se l'approprier. C'est ce qu'explique Zep à propos des croquis qu'il réalise lors de ses voyages :

« *J'étais angoissé à l'idée de voyager et j'avais trouvé ce truc pour me calmer. Je capturerai un fragment du lieu dans lequel je me trouvais, une porte, une bouche d'égout, un réverbère... et cela le rendait familier, moins hostile.* »³

Zep

Le dessin lui permet d'intérioriser ce qui l'entoure et d'en faire quelque chose de familier dans lequel il se retrouve.

La relation entretenue avec le lecteur est alors une relation de confiance, où l'auteur partage avec sensibilité l'expérience personnelle d'un lieu et sa manière à lui de se l'approprier. Dans *La phrase urbaine* (2013), Jean-Christophe Bailly compare la ville à une langue, et la découverte d'une ville inconnue s'apparente alors pour le

1 CORBUSIER (le) (1925), *L'Art décoratif d'aujourd'hui*. Paris : Editions Crès et Cie, cité par BEDARIDA Marc (2011), *Le Corbusier, Voyage d'Orient 1910-1911*. Paris : Editions de La Villette.

2 STERCKX Pierre, Préface à MARTY Jean-Luc (2003), *La bande dessinée part en voyage*. Paris : Casterman.

3 ZEP (2011), propos recueillis par Skeet, Interview : Carnet intime de Zep [en ligne] *BD Sanctuary*. Disponible sur : <http://www.bd-sanctuary.com/>.



ALEXANDRIE ... SIX MILLIONS
D'HABITANTS VIVANT SUR UN
TROP PLEIN D'HISTOIRE. UN
PEUPLE MASOCHISTE, S'ENNUIANT
SUR LA TERRE ET S'INVENTANT
DES FANTASMES GRANDS COMME SON
CIEL IMMENSE QU'IL CHERCHE À
AGRIPPER PAR TOUTS LES MOYENS.
POURQUOI LES CERFS-VOLANTS ?

J'AVAIS L'IMPRESSION, EN
MARCHANT DERRIÈRE CES DEUX
"PLAY-BOYS" AMÉRICANISÉS QU'IL
FAUDRAIT PEU POUR QUE LES
QUARANTE KILOMÈTRES D'IMMEUBLES
EN BORD DE MER BASCULENT ET
FASSENT LA TRAVERSÉE VERS LE
NORD. AUCUNE LOI NE POURRA
L'EMPÊCHER, L'AFRIQUE POUSSE
DERRIÈRE.

Inch' Allah	(DIEU LEVEZ)	} IBM
Bocra	(DEMAIN)	
Malech	(PAS GRAVE)	

[AM] Baudouin, *Alexandrie* (1996)

Le partage d'impressions.

voyageur à l'apprentissage d'un nouveau langage, avec sa syntaxe et sa grammaire propres. Confronté à une ville dans laquelle rien n'est de lui, le marcheur va peu à peu, par ses déambulations, comprendre l'espace qui l'entoure jusqu'à établir un dialogue :

«La syntaxe lentement découverte laisse entrevoir sa structure : on marche dedans, on forme des suites de mots, des phrasés, on se glisse dans des durées, on établit des repères, des listes de petits invariants fétichistes. »¹

Jean-Christophe Bailly

C'est justement ces « suites de mots » tout juste ébauchées que l'on peut capter dans les carnets de voyage. On y lit la manière de l'auteur de découvrir et déchiffrer la ville, sur le vif et avec ses propres intuitions. On assiste à son immersion dans ce nouvel espace urbain, ses premiers balbutiements au contact de ce langage qui lui est encore inconnu. Par son intermédiaire, le lecteur arrive alors lui-même à en capter quelques bribes et il accompagne le marcheur dans

1 BAILLY Jean-Christophe (2013), La grammaire générative des jambes, in *La Phrase Urbaine*. Paris : Seuil.

son apprentissage du vocabulaire de la ville, se laissant lui aussi surprendre par les mots de cette langue étrangère :

« [...] le marcheur va abattre son jeu et la donne dépendra de ses choix, de son humeur, de sa chance, mais qu'il le veuille ou non, [...] quelque chose va venir le prendre, le surprendre, et rien n'est plus déroutant peut-être que cette facilité avec laquelle le tissu urbain s'empare de celui qui s'y glisse, faisant maille avec lui. »²

Jean-Christophe Bailly

Le récit de voyage opère alors comme un outil de lecture de la ville, par lequel l'auteur restitue son expérience personnelle. Oscillant entre approche ethnographique, artistique et expression d'un ressenti, il devient une analyse sensible du territoire qui rend compte de ses réalités. Ces récits de voyage font alors de la déambulation et de l'observation le fil directeur de l'histoire, et le récit du quotidien devient une manière de comprendre et d'expliquer la ville.

2 *Ibid.*

3. La banalité du quotidien comme moteur du récit

L'observation pour comprendre la ville

Dans la volonté de se rapprocher du réel et d'en donner une approche sensible, les auteurs se livrent à un travail d'observation qui remet au premier plan ce qui relève de l'ordinaire, ce qui se fonde dans l'espace urbain et pourtant le raconte. En mettant en scène

leurs propres déambulations urbaines ou à travers celle d'un personnage, les auteurs se détournent du spectaculaire pour mettre en lumière des aventures du quotidien et la question du rapport du personnage à l'espace qui l'entoure.

Ainsi, dans *L'homme qui marche*¹ (1992), Jirô Taniguchi raconte les errances d'un personnage à travers 17 mini-récits, qui chacun commence par une promenade en solitaire dans son quartier ou dans la ville. Au gré de ses déambulations, le personnage prend le temps d'observer ce qui l'entoure, et le texte peu présent incite le lecteur à s'abandonner lui aussi à l'observation. Le récit est alors comme suspendu hors du temps. Taniguchi occulte ici volontairement tout ce qui concerne l'activité professionnelle du personnage, pour ne se concentrer que sur une partie de son quotidien, celle de son temps libre qu'il consacre tout entier à l'errance dans la ville. Le personnage, très sensible aux petits riens qui l'entoure, fait d'évènements aussi fortuits que la pluie qui tombe ou une rencontre éphémère le cœur battant de ses traversées urbaines. Il donne un nouveau regard sur le paysage urbain dans lequel il se promène : un regard bienveillant, qui fait de la déambulation dans la ville un plaisir, bien loin de l'ambiance urbaine bruyante et agitée que l'on s'en fait habituellement. Cela relève de la volonté de l'auteur de montrer autre chose que la trépidation fatigante de la ville, et il s'interroge à travers ce personnage sur l'existence de « *quelque chose de précieux qui nous aurait échappé ou que nous aurions oublié* »². Ce premier travail sur l'ordinaire du quotidien lui a permis de prendre conscience

de son potentiel et des possibilités qu'il offre pour créer des histoires :

« *C'est grâce à ce travail que j'ai réalisé que les éléments les plus infimes en apparence, c'est-à-dire les plus négligeables, les plus anodins dans notre quotidien peuvent eux aussi servir de base à la construction d'un récit en bande dessinée.* »³

Jirô Taniguchi

Les éléments anodins qui font partie de l'environnement urbain sont également ce que révèle Florent Chavouet dans ses pérégrinations japonaises. Ses observations statiques du paysage urbain de Tokyo dans *Tokyo Sanpo*⁴ (2012) en donne une lecture personnelle, et il s'émerveille sur le moindre détail qui la constitue, cherchant le dépaysement non pas dans les monuments nationaux spectaculaires et les sites touristiques reconnus mais plutôt dans un panneau de route « *parce qu'il n'est pas comme chez nous* » ou bien dans une étiquette de fruit « *parce qu'on ne comprend pas ce qui est écrit dessus* »⁵. Il relève ici les « signes » qu'évoque Roland Barthes dans *L'empire des signes*, et qui font que tout dans la ville japonaise est écriture ou peinture : depuis la nourriture jusqu'au visage japonais, tous deux écrits, jusqu'au tableau du plateau de

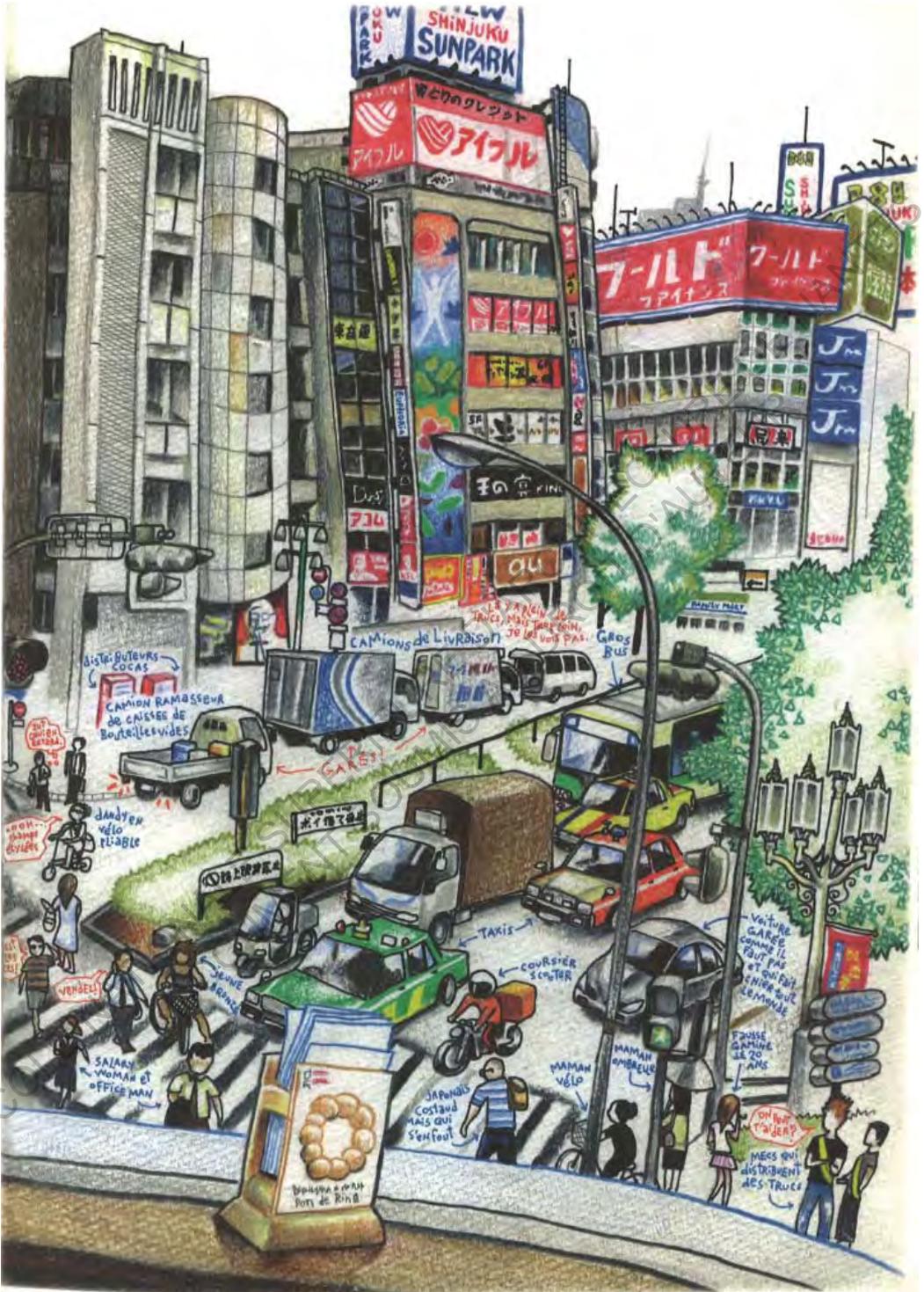
1 TANIGUCHI Jirô (2003), *L'homme qui marche*. Tournai : Casterman.

2 TANIGUCHI Jirô (1998), propos recueillis par Frank Aveline (*L'indispensable*) [en ligne] *du9, l'autre bande dessinée*. Disponible sur <http://www.du9.org/>.

3 TANIGUCHI Jirô (2012), *Jirô Taniguchi en interview sur PlaneteBD.com*. [video] Disponible sur : <http://www.dailymotion.com/>.

4 CHAVOUET Florent (2009), *Tokyo Sanpo*. Arles : P. Picquier.

5 *Ibid.*



[AN] Florent Chavouet, *Tokyo Sanpo* (2009)

L'observation et l'analyse de la ville, dans ses moindres détails.

repas.¹ Chavouet rend compte du spectacle de ces signes qui constituent seuls le tableau qu'il fait de la ville. Il découpe, prélève dans le paysage ces fragments signifiants qui en font l'essence, et derrière lesquels tout le reste s'efface :

« Le lieu n'a d'autre limite que son tapis de sensations vives, de signes éclatants [...] ; ce n'est plus le grand mur continu qui définit l'espace, c'est l'abstraction même des morceaux de vue (des « vues ») qui m'encadrent »²

Roland Barthes

L'auteur se prête alors à un inventaire méticuleux de ce qui l'interpelle dans les intérieurs des maisons, les rues, les emballages, les étiquettes, les plats ou les événements du quotidien, saisissant ces signes « vides » selon Barthes et dont la signification est fuyante. Les rues japonaises en particulier sont présentées comme un véritable spectacle où tout est digne d'intérêt, « une succession d'accidents visuels dont on peut s'émerveiller ou déplorer l'existence »³. Il dessine même la typologie de la rue japonaise, en y prélevant tous les éléments qui la constitue. L'auteur non seulement dessine la ville mais aussi l'écrit à travers ses signifiants. Il dresse sans prétention un

1 BARTHES Roland (2005), *L'empire des signes*. Paris : Seuil.

2 *Ibid.*

3 CHAVOUET Florent (2012), propos recueillis par GUILBERT Xavier, A la lueur de l'orient, in GUILBERT Xavier, BI Jessie, LEBLANC Claude (2012), *Mangapolis, la ville contemporaine japonaise dans le manga*. Poitiers : Le lézard noir.

portrait personnel de Tokyo, résultat de son expérience vécue.

L'immersion dans le vécu d'un anonyme

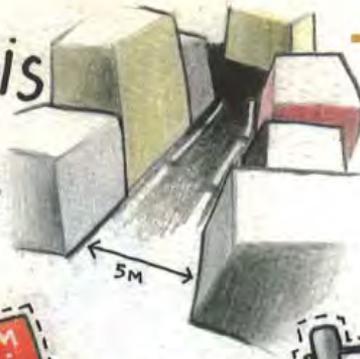
Le nouveau héros de la bande dessinée du réel est l'individu lambda, celui qui, chaque jour, se confronte à l'espace urbain et le pratique. Que ce soient *l'homme qui marche* de Taniguchi dont on ne sait finalement pas grand-chose si ce n'est qu'il aime s'abandonner à ce qui l'entoure, ou bien encore le *Jimmy Corrigan* (2000) de Chris Ware qui subit, désœuvré, une existence presque vide dans une banlieue quelconque de Chicago, le héros ordinaire montre de la ville ce qui y fait son quotidien.

Dans *Un taxi nommé Nadir*⁴ (2006), Romain Multier et Gilles Tévéssin s'intéressent à celui d'un chauffeur de taxi parisien. A la manière de l'émission *Striptease*, le protagoniste est suivi sans que les auteurs (ici enquêteurs) n'interviennent et Nadir reste le seul « personnage » qui apparaît. La démarche effectuée, celle de suivre Nadir dans la ville et de se laisser guider par ses confidences, n'est pas non plus sans rappeler la méthode des itinéraires de Jean-Yves Petiteau. Cette démarche d'enquête consiste à suivre un individu sur un itinéraire de son choix, et se laisser raconter son approche personnelle du territoire :

4 MULTIER Romain et TEVESSIN Gilles (2006), *Un taxi nommé Nadir*. Arles : Actes Sud.

interlude

CONSTRUIS TA RUE JAPONAISE



[AO] Florent Chavouet, Tokyo Sanpo (2009)

La typologie de la rue japonaise.

« Lors de la journée de l'itinéraire l'autre devient guide. Il institue un parcours sur un territoire et l'énonce en le parcourant. Le sociologue l'accompagne. Un photographe témoigne de cette journée en prenant un cliché à chaque modification de parcours, temps d'arrêts, variations du mouvement ou changements émotionnels perceptibles, le dialogue est entièrement enregistré. Ce dispositif ritualise la journée, l'équipe est repérable l'expérience sera unique et non reproductible. Quelque chose d'explicite va se livrer dans l'instant. Il s'agit bien d'un rituel qui repose sur l'initiation du chercheur. Le parcours n'est pas seulement le déplacement sur le territoire de l'autre, c'est en même temps un déplacement sur son univers de références. Le territoire est à la fois celui qui est expérimenté et parcouru dans l'espace-temps de cette journée, et celui du récit métaphorique. L'interviewé nous livre en situation une histoire au présent et la mise en scène de cette journée particulière confère à son récit la portée d'une parabole. »¹

Jean-Yves Petiteau

La démarche vise à approcher l'espace urbain à travers les perceptions spontanées de l'individu interrogé, faisant appel à ses souvenirs et à sa « mémoire involontaire », celle qui « n'apparaît que lorsqu'elle échappe

à la vigilance »². L'objectif est de capter les réactions non intentionnelles de la personne, révélatrices d'un rapport inconscient à l'espace urbain, permettant alors de révéler l'invisible d'un lieu. L'itinéraire se doit alors de « préparer celui qui parle et se tait en se déplaçant, à la perte de ses repères logiques et chronologiques habituels pour laisser apparaître ce qui est d'ordinaire, oublié ou enfoui dans la mémoire »⁴. Il est un moment de partage entre l'interviewé et l'enquêteur, qui oublie sa propre lecture de la ville pour découvrir celle de l'interviewé. Au fil du parcours, le territoire se donne à lire à travers son récit. Un ou plusieurs entretiens préalables préparent l'itinéraire, dans le but d'établir un premier dialogue avec l'interviewé et de placer l'enquête dès ses débuts dans un rapport d'échange et d'écoute. Une relation de confiance doit s'instaurer entre les partenaires, afin que l'interviewé se sente libre de s'investir émotionnellement dans l'énonciation de son récit et qu'il s'y abandonne inconsciemment. Les entretiens sont alors menés de manière non directive³, l'enquêteur n'occupe plus une posture de guide savant mais engage l'interviewé à s'exprimer librement. Il doit faire preuve d'une écoute attentive et se garder d'influencer le discours de

1 PETITEAU Jean-Yves, PASQUIER Elisabeth (2001), La méthode des itinéraires : récits et parcours, in GROSJEAN Michèle et THIBAUD Jean-Paul, *L'espace urbain en méthodes*. Marseille : Parenthèses.

2 PETITEAU Jean-Yves (2008), *La méthode des itinéraires ou la mémoire involontaire*, in Colloque Habiter dans sa poésie première, 01-08/07/2006, Cerisy-La-Salle. Paris : Ed. Donner Lieu. [en ligne] Disponible sur : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/>

3 Méthode de psychothérapie développée par le psychologue Carl Rogers (1902-1987) qui vise à centrer l'approche sur la personne.



Voilà, là on est à Belleville, un coin qui me tient vraiment à cœur. Qu'est-ce qu'il y a ici ? Y a rien et pourtant je l'aime, ce quartier.



Je sais pas, c'est cette ambiance qui me plaît. Je crois que c'est Baudelaire qui disait que quand on a grandi dans un quartier, c'est jamais pareil pour soi, dans son cœur on ne ressent pas la même chose.



On dit qu'il n'y a rien dans le 20^e, ça c'est les gens qui ne le connaissent pas. Pour moi, c'est un quartier qui a une âme, c'est pas un quartier-dortoir, on trouve de tout !...

[AP] Gilles Thévéssin et Romain Multier, *Un taxi nommé Nadir* (2006)

Par le choix de son itinéraire et par son discours, Nadir exprime son rapport personnel à la ville.

l'interviewé par des interrogations précises : l'individu interrogé reste le seul décideur de son discours. La restitution de l'itinéraire se fait sous forme d'un roman-photo, où le parcours et le récit sont retranscrits chronologiquement par l'association des propos énoncés par l'interviewé et des photos de l'itinéraire. Il est rythmé par les changements émotionnels qui s'opèrent chez l'interviewé durant l'itinéraire, et restitue alors les silences et les hésitations. La mise en relation du texte et de l'image, qui s'accordent ou s'éloignent l'un de l'autre, révèle l'invisible du territoire.

Dans le cas de *Un taxi nommé Nadir*, Romain Multier et Gilles Tévéssin suivent Nadir la nuit dans les rues de Paris pendant plusieurs mois avant de restituer cette expérience par un roman-photo (les dessins se substituant aux photos) où le récit de Nadir suit le défilement de la ville. Les deux auteurs s'effacent pour le laisser livrer ses souvenirs qui rejaillissent au fil du parcours dans la ville, ainsi que ses remarques par rapport à ce qui l'entoure. Plongés dans un Paris nocturne bien éloignée des clichés de la nuit urbaine, celle du danger et de l'insécurité, on aborde le territoire par la parole et le parcours de Nadir.

Il exprime un territoire où sont mis au premier plan tout ce à quoi par habitude on ne fait plus vraiment attention, ce qui à force se fondu dans le paysage urbain : les passants, un couple qui se dispute, un joggeur, des musiciens... Se sont pour Nadir tous ces individus anonymes, ces « figurants » avec lesquels il interagit en permanence dans le

cadre de son travail, qui font véritablement la ville. Des contours noirs les font d'ailleurs se détacher du décor urbain, leur redonnant ainsi, tout comme le font les propos de Nadir, une place dans l'espace urbain. Des planches sans textes, avec un dessin qui couvre la page entière, entrecoupent parfois les suites de cases et braquent alors l'objectif sur ces personnes anonymes que l'on croise tous les jours et pourtant s'effacent de la ville. La nuit apporte à ce récit une certaine particularité : la ville est débarrassée de l'agitation diurne des activités routinières parisiennes et l'évaporation de cette effervescence ne laisse derrière elle que ce qui fait, du point de vue de Nadir, l'essence de la vie parisienne nocturne. Comme il l'évoque, les gens sont alors plus ouverts à la discussion et se détachent de la masse dans laquelle ils sont noyés pendant la journée, retrouvant ainsi une individualité.

Le rythme du récit est celui d'une conversation réelle, avec ses pauses et ses silences, et lui confère une grande fluidité à laquelle s'ajoute le « *bagout* »¹ naturel de Nadir. Le lecteur a alors la sensation de l'accompagner véritablement, de suivre en direct sa lecture du territoire. Les images restituent parfois ce que voient les protagonistes depuis l'intérieur de la voiture et offrent parfois un plan plus large qui s'ouvre sur l'espace urbain. Les vues d'ensemble s'alternent avec les plans rapprochés sur des détails comme une enseigne, deux

1 GUILBERT Emmanuel (2007), Préface à MULTIER Romain et TEVESSIN Gilles (2006), *Un taxi nommé Nadir*. Arles : Actes Sud



Il y a des fois où je n'ai pas envie de parler. Je suis comme tout le monde, j'ai mes problèmes. Par exemple, hier, je n'ai eu que des emmerdeurs, on m'a cassé les burnes toute la nuit ! "Par où vous passez ? Où est-ce que vous allez ?" Non mais qu'est-ce que c'est que ça !?!

[AQ] Gilles Thévéssin et Romain Multier, *Un taxi nommé Nadir* (2006)

Les auteurs-enquêteurs restituent les paroles de Nadir et le langage corporel qui les accompagne.

personnes en pleine discussion, un visage. Les images, associées à la retranscription des propos de Nadir, captent toute les facettes de l'expérience vécue par les deux auteurs : le charisme du chauffeur, les rues et les places que l'on reconnaît aisément (Bastille, Belleville, place Vendôme, place de la République...) et qui permettraient presque de reconstituer l'itinéraire sur une carte, l'attention nouvelle portée aux passants... Nadir livre ici sa lecture personnelle et sensible du territoire urbain et partage avec les auteurs (et, indirectement, avec le lecteur) ce qu'il apprend chaque jour de ses relations privilégiés avec les « figurants » de la ville. Il redonne alors de l'importance à ces rencontres éphémères qui font son quotidien. On comprend au fil de ses histoires son rapport personnel à l'espace urbain, sa nécessité d'être au contact des gens et d'être

pris dans le fourmillement des grandes villes, celles « avec un métro » : « Pour moi, c'est un signe, pas de métro, pas de vie »¹. Si la démarche effectuée n'est pas en tout point celle des itinéraires de Jean-Yves Petiteau, elle a néanmoins en commun le fait de révéler dans la banalité d'un espace urbain nocturne ce qui le construit véritablement, à travers les propos « involontaires » et spontanés d'un individu qui la pratique : ceux de Nadir, un chauffeur de taxi parisien.

La bande dessinée opère alors comme un outil de restitution d'une réalité. Les auteurs en sont les transmetteurs, et sont libres de choisir la manière de la communiquer au lecteur : à travers la fiction, ou bien comme c'est le cas ici par le biais d'une expérience véritablement vécue. Se

¹ Nadir, *op. cit.*

pose alors la question du rôle et de la place de l'auteur dans sa représentation de la ville,

et de la part du réel qu'on peut y retrouver.

4. La réalité de la ville, entre autobiographie et fiction

La ville de Will Eisner : quand la fiction raconte la ville

La ville est par essence un lieu d'histoires : la toponymie des lieux, ces noms de rues, de places, d'arrêts et de stations qui renferment un fragment du passé, l'architecture qui témoigne d'une époque, le quotidien des gens qui la parcourent et qui la vivent, tout dans la ville est matière à narration. L'espace urbain génère « *des présences, des rencontres [...] ; des lieux d'histoires, des espaces où l'histoire a lieu* », il est « *le 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* »¹. Chaque individu qui le parcourt crée une nouvelle histoire, une nouvelle « *phrase urbaine* »² qui s'ajoute à toutes celles déjà écrites. La ville est alors un entremêlement de phrases, de tranches de vie combinées qui ensemble forment une mosaïque sans cesse renouvelée, un recueil de récits qui n'a ni début, ni fin, ni même d'ordre défini et dans lequel chacun joue un rôle. Jean-Christophe Bailly dans *La phrase urbaine* évoque ce qui fait la singularité de la ville, ces variables

anodines et éphémères qui la constituent et la construisent. Elle est alors non pas « *le décor d'une pièce mais la pièce elle-même* » et l'espace urbain devient, par le mélange des variables qui la font et des existences qui s'y déroulent, un « *tuilage de récits possibles, certains enfouis, d'autres apparents* »³.

C'est par ces récits visibles et invisibles que Will Eisner dépeint la ville dans New York Trilogie. Il la perçoit comme un véritable théâtre où le perron d'une porte est une estrade depuis laquelle on assiste à la « *parade de la vie* » et où chaque fenêtre s'ouvre sur un spectacle digne d'être raconté :

« [...] la raison pour laquelle la grande ville se prête aux histoires de bande dessinée, [...], c'est qu'elle reste un endroit riche en aventures. Un théâtre. Un drame derrière chaque fenêtre. Des millions de fenêtres. »⁴

Will Eisner

Eisner s'intéresse principalement avec sa trilogie à New York, mais son portrait est applicable, comme il le dit lui-même, à n'importe quelle grande ville.⁵ Il plonge le lecteur en immersion dans l'espace urbain, au pied des immeubles, et jamais la cité

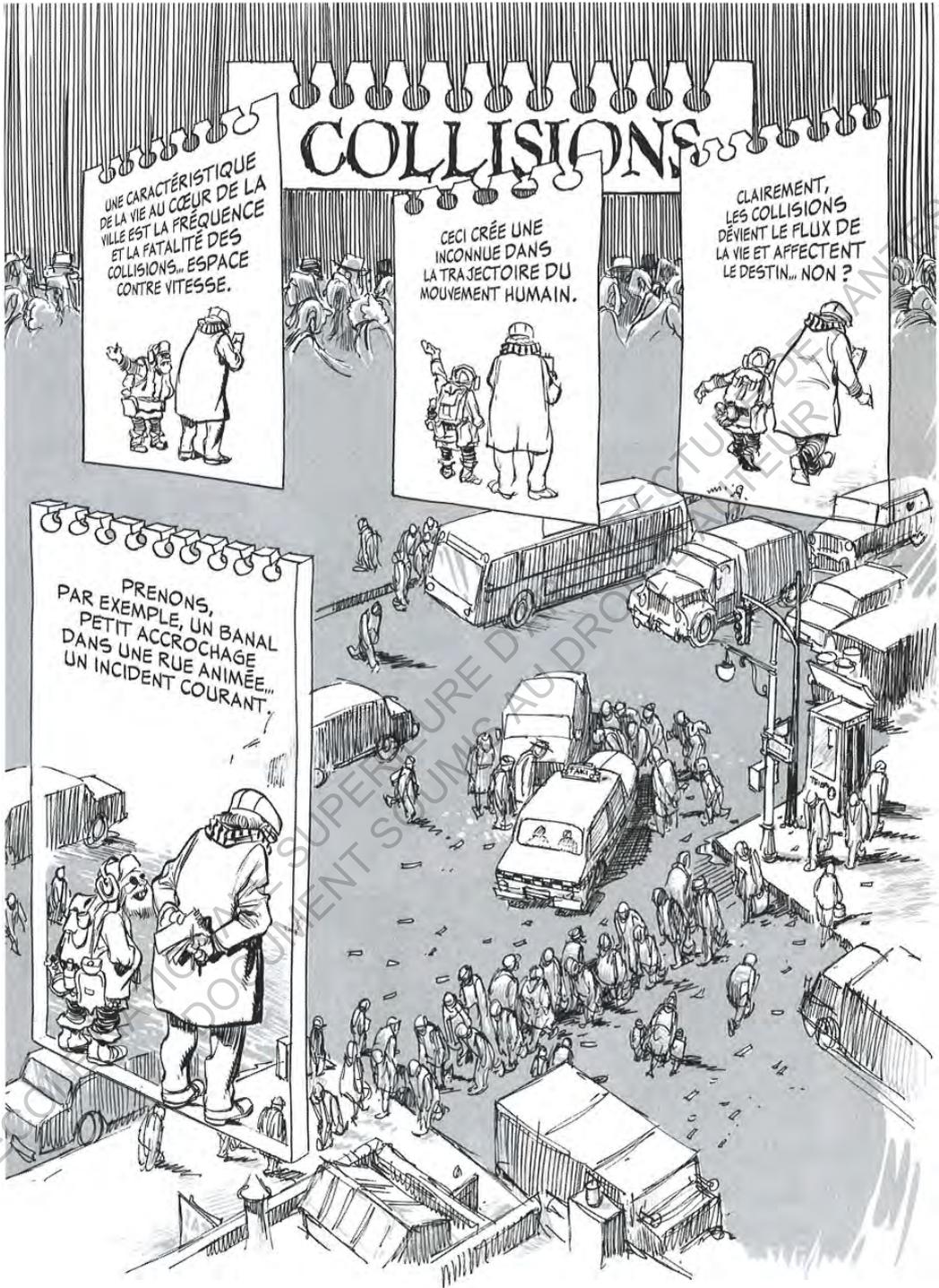
1 LITZLER Pierre (2009), *Desseins narratifs de l'architecture*. Paris : l'Harmattan.

2 BAILLY Jean-Christophe, *op. cit.*

3 BAILLY Jean-Christophe, *op. cit.*

4 EISNER Will, 23. New York, in BROWNSTEIN Charles (2007), *Eisner/Miller*. Montreuil : Rackham.

5 *Ibid.*



[AR] Will Eisner, *New York : The Big City* (1986)

Par les croisements qu'il induit, un banal accrochage agit comme un «flux de vie», dont Eisner s'inspire pour générer des histoires.

n'est perçue dans son ensemble : ce n'est pas à sa géographie ni à sa forme purement architecturale qu'il s'intéresse mais plutôt à la réalité de la ville telle qu'elle est perçue par ses habitants. L'espace urbain devient un prétexte pour générer des récits, et ce n'est plus à travers l'espace construit qu'il le dépeint mais à travers l'espace vécu. Observateur sensible, il s'inspire de son expérience urbaine pour deviner les histoires qui se cachent derrière le quotidien des passants, révéler leurs « *dramas invisibles* » et bien loin du spectaculaire, ce sont les problématiques, les contradictions de la ville et les situations absurdes qu'elle génère qu'il cherche à retranscrire avec humour ou mélancolie. Il entre alors dans un rapport à la l'espace urbain entièrement subjectif mais non moins éloigné de la réalité urbaine, et quiconque a déjà eu l'expérience d'une grande ville comprendra ce qu'il cherche à montrer : trente ans après sa première publication aux Etats-Unis sous le nom *New York : The Big City* (1986), son portrait de la « grande ville » reste toujours d'actualité. Il se met parfois lui-même en scène dans ses courtes fictions, sous les traits d'un personnage dont le visage reste caché en train de dessiner, carnet à la main, ce qui l'entoure. Il rappelle ainsi au lecteur que même si les histoires qu'il raconte relèvent de la fiction, elles n'en sont pas moins inspirées par des observations de la réalité. Plus qu'un simple portrait, Eisner effectue grâce à son regard aiguisé une analyse sensible de la ville, presque ethnographique, et qu'il aborde par exemple dans *Carnet de notes sur les gens de*

la ville (opus ajouté dans l'édition française de *La ville*) sous quatre angles : le temps, l'odeur, le rythme et l'espace :

« *Le temps de la ville a sa cadence propre. Il est affecté par la durée de vie limitée des événements. L'odeur est une cacophonie résultant d'activités innombrables. Le rythme est un élément de vitesse qui dicte la façon dont les habitants vont négocier le mouvement. Et l'espace est la zone de vie limitée que leur concèdent les obstacles dans le labyrinthe de béton.* »¹

Will Eisner

Dans *La ville*, il met en récit ses espaces « insignifiants » mais qui en sont pourtant indissociables : les perrons, le métro, les bouches d'incendie, les lampadaires, les boîtes aux lettres, les égouts... Le moindre espace, pourvu qu'il soit vécu, est capable d'engendrer le récit. Mais c'est aussi un témoignage sur l'évolution de la ville qu'il porte, et sans chercher à convaincre ni même provoquer le lecteur, il dénonce indirectement les inégalités sociales en se contentant simplement de montrer : la précarité d'une mère contrainte à utiliser l'eau d'une bouche à incendie pour le biberon de son bébé, la condition des sans-abris... A travers le ton léger adopté perce une critique sociale, qui se perçoit d'autant plus dans l'opus *A life force*, portrait des classes populaires du Bronx en lutte permanente contre la misère.²

1 EISNER Will (2008), *Carnet de notes sur les gens de la ville*, in *New York Trilogie, tome 1 : La ville*. Paris : Delcourt.

2 LANDOT A. et TRATNJEK B. (2014), *Café géographique*

Eisner y fait apparaître le Bronx de son enfance, frappé par la Grande Dépression, et il en raconte l'histoire comme un témoin. Amoureux de la ville, il voit en ses murs la mémoire de toutes les histoires partagées par les habitants, et il déplore la destruction de ce patrimoine dans les opérations de rénovation et de modernisation. C'est justement de la disparition de cette mémoire dont il atteste dans *L'immeuble*, où la destruction d'un immeuble (qui n'est pas sans rappeler le mythique Flatiron Building de Manhattan¹) accompagne celle du destin de quatre personnages. Par le lien qui les unit à l'édifice, Eisner symbolise son propre attachement ainsi que celui des habitants aux repères géographiques de la ville et dénonce par le destin funèbre des cinq personnages (Monroe Mensh, Gilda Green, Antonio Tonatti, P.J. Hammond et l'immeuble) le mal fait par la modernisation irréfléchie. Les murs selon Eisner s'imprègnent des petits drames qui s'y déroulent et qui y insufflent une vie :

« Je sais maintenant que ces structures, incrustées de rires et tachées de larmes, sont plus que des édifices sans vie. Il n'est pas possible qu'ayant fait partie de la vie ils n'aient pas, d'une façon ou d'une autre, absorbé les radiations

« Représenter l'espace urbain dans la bande dessinée », animé par VERFAILLIE M. et LE FLAHEC M., le 28/01 au Café de Flore, Paris. [en ligne] Disponible sur : <http://cafe-geo.net/>

1 CHABON Michael (2008), Quatrième de couverture, in EISNER Will, *New York Trilogie, tome 2 : L'immeuble*. Paris : Delcourt.

émises par l'interaction humaine. »²

Will Eisner

L'immeuble disparaît, ne laissant alors derrière lui qu'un « *résidu de débris psychiques* »³. Mais les lieux restent hantés par les fantômes des quatre personnages, comme une personnification de l'âme de l'immeuble. Si Eisner regrette la disparition de ces lieux de mémoire, il ne défend pas non plus l'immobilisation de la ville dans une forme passéiste : le nouvel immeuble érigé accumule à son tour des histoires, conservant la trace du passage de chaque individu et deviendra à son tour un lieu sensible de mémoires.

Eisner met le doigt sur la contradiction de la ville moderne, qui se reconstruit en oubliant le tissu vivant et sensible qui la constitue, le déchirant parfois. Sa réflexion se rapproche en cela du propos de Jean-Christophe Bailly dans *La phrase urbaine*, où il dénonce lui aussi la disparition de l'essence des villes par les réhabilitations et les rénovations trop souvent maladroites qui oublient l'expérience de l'individu. La volonté de conserver la mémoire du patrimoine dans la ville moderne la cristallise en une superposition de « *signes signalés* »⁴ qui rompent tout lien sensible entre le signe et l'individu. C'est dans un rapport inverse qu'Eisner souhaite conserver la mémoire

2 EISNER Will (2008), *New York Trilogie, tome 2 : L'immeuble*. Paris : Delcourt.

3 *Ibid.*

4 Bailly Jean-Christophe (2013), *La phrase urbaine*, in *La phrase urbaine*. Paris : Seuil.

des lieux, et c'est par ce lien affectif qui lie les habitants à l'espace urbain qu'il conçoit la notion de patrimoine. Ainsi, les bouches d'incendie, lampadaires et autres boîtes aux lettres qu'il met en scène dans ses récits pourraient, au même titre que l'Immeuble, en faire partie.

Aya de Yopougon : la mise en fiction du souvenir

Si la ville peut être perçue comme génératrice de fictions, le souvenir que l'on en a peut aussi devenir matière à engendrer le récit. Ainsi, de son enfance passée dans la banlieue abidjanaise, Marguerite Abouet en a fait une série de bandes dessinées : *Aya de Yopougon*¹ (2005-2010). Le récit n'est pas explicitement autobiographique mais s'inspire néanmoins des expériences vécues de l'auteure et des événements qui ont marqué sa jeunesse dans ce quartier abidjanais. Par le biais des aventures d'Aya et de ses amies, on découvre le Yopougon de la fin des années 1970, celui marqué par le miracle ivoirien, période de prospérité économique amorcée dans les années 1950 et qui prend fin dans les années 1980² :

« A l'époque tout le monde se connaissait, les enfants jouaient dans la rue... Là-bas, on surnommait [Yopougon] «joie-ville». Et puis dans les années 70, c'était la période du miracle ivoirien, tout le monde avait un travail : c'était la belle vie. »³

Marguerite Abouet

L'histoire est profondément ancrée dans le temps et dans l'espace : Yopougon est un territoire urbain à l'identité très marquée⁴ qui a commencé à s'urbaniser au milieu des années 1960 et dont l'étalement, dans un premier temps spontané, a par la suite fait le cadre d'un projet de développement resté aujourd'hui inachevé⁵. Au moment où se déroule l'histoire (le premier tome commence en 1978), le quartier, en pleine croissance démographique et économique, connaît l'émergence d'une classe moyenne⁶ dont Aya fait partie. On devine néanmoins les prémices de la crise qui a touché le pays dès les années 1980, notamment par les remaniements effectués dans l'entreprise où travaille le père d'Aya, cadre dans une société de production de bière. Ce contexte spatio-temporel précis se lit jusque dans les ambiances de la ville. L'argot est très présent dans le langage, les « dêh » et « kèh » ponctuent les phrases et les expressions ivoiriennes se mêlent aux

1 Abouet Marguerite et Oubriere Clément (2005-2010), *Aya de Yopougon, tomes 1 à 6*. Paris : Gallimard.

2 STECK Jean-Fabien (2008), Yopougon, Yop city, Poy... périphérie et modèle urbain ivoirien, *Autrepart* [en ligne] (n°47), pp.227-244. Disponible sur : <http://www.cairn.info/>.

3 ABOUET Marguerite (2005), propos recueillis par Xavier d'Almeida, Marguerite Abouet & Clément Oubriere [en ligne] *du9*. Disponible sur <http://www.du9.org/>.

4 TRATNJEK Bénédicte (2013), Série Aya de Yopougon (2) : Le quartier (quelques éléments de contextualisation). [en ligne] *Carnet du laboratoire junior Sciences Dessinées*. Disponible sur : <https://labojrsd.hypotheses.org/386>.

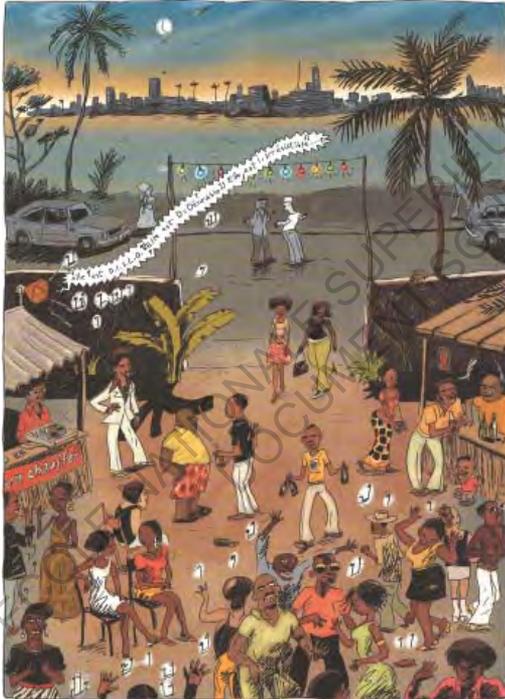
5 STECK Jean-Fabien, *op. cit.*

6 TRATNJEK Bénédicte, *op. cit.*



[AS] M. Abouet et C. Oubrerie, *Aya de Yopougon* (2007)

L'espace domestique : la cour intérieure a remplacé la cour collective des villages.



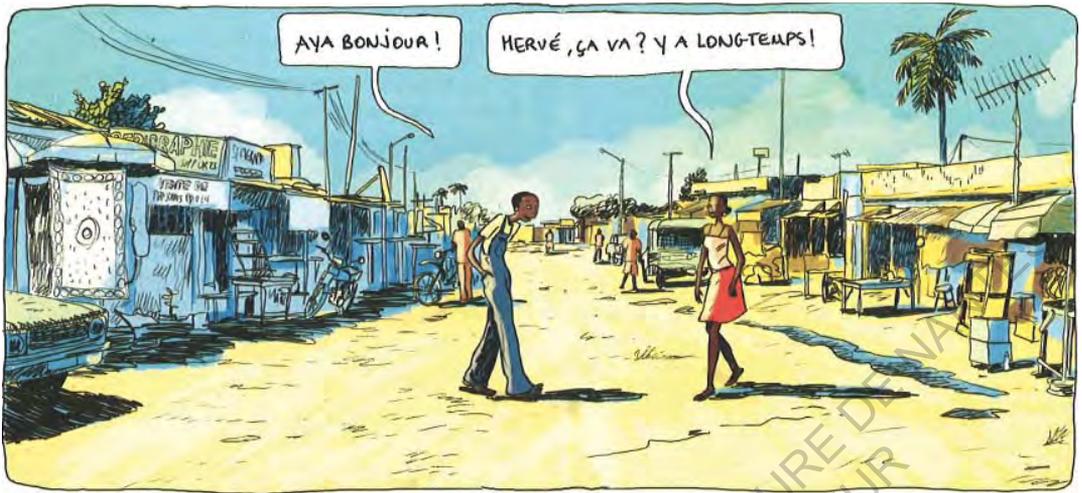
[AT] M. Abouet et C. Oubrerie, *Aya de Yopougon* (2005)

Les maquis, lieux de de fête de la jeunesse abidjanaise.

dialogues. Un lexique à la fin du livre vient même expliciter tout ce vocabulaire qui est propre à Abidjan, et l'ambiance sonore de la ville, de la radio des voitures aux musiques des maquis, restituent la culture musicale des années 1970-1980. Cependant, si l'action est bien ancrée dans le réel, les espaces ne sont pas nommés avec précision : aucun plan de donne d'indications sur la localisation précise des lieux, et seuls les villes et les maquis sont nommés. C'est avant tout l'identité du quartier dans son ensemble qui construit l'ambiance et contextualise l'action.

La ville est représentée à plusieurs échelles : celle de l'espace domestique, et celle plus globale du quartier, où se distingue tout particulièrement l'espace de la rue et les lieux de fêtes de la vie nocturne.¹ Autour de ces lieux familiers du quotidien, les habitants gardent des liens avec leur village natal, témoins du caractère récent de leur statut de citoyen. Plus que de simples décors, les espaces représentés entrent en interaction avec les personnages et influencent leur comportement, renseignant le lecteur sur le fonctionnement et les pratiques de la société yopougonnaise à cette époque. Ainsi, la conduite des personnages dans l'espace domestique explicite la manière dont se définit la frontière entre le dehors et le dedans, entre l'espace public de l'espace privé : les personnages, en fonction de leur statut social ou de leur degré d'intimité avec le propriétaire des lieux, entrent et sortent

1 *Ibid.*



[AU] M. Abouet et C. Oubrière, *Aya de Yopougon* (2007)

L'espace de la rue : lieu de rencontres et de sociabilisation.

librement chez leurs voisins,¹ et l'espace public pénètre dans l'épaisseur de l'espace habité. L'espace de la rue est également très présent dans le récit, et témoigne de son importance dans la vie quotidienne de Yopougon. Plus qu'un simple lieu de passage, la rue est représentée comme un espace privilégié de rencontres, de sociabilisation où le dialogue est facilement engagé et que les habitants s'approprient en développant des pratiques spatiales informelles : Adjoua s'y installe dans le tome² pour y vendre des beignets, Bintou dans le tome³ y dresse un stand de conseils amoureux... Elle est un espace de vie à part entière où la fonction de circulation n'intervient qu'en second plan. Les espaces publics de la vie nocturne, ces « maquis » qui font la réputation de

Yopougon, sont également dépeints comme de véritables espaces de sociabilisation, dont s'empare chaque nuit la jeunesse d'Abidjan. Le jour, les maquis se transforment en restaurants, en lieux de rencontres entre amis où la jeunesse n'est plus la clientèle exclusive.

La bande dessinée donne à voir les espaces vécus du quotidien des yopougonnais, en même temps qu'elle montre comment ils influent sur les modes d'habiter et sur les pratiques sociales des habitants. C'est donc un véritable portrait de la société yopougonnaise des années 1970-1980 que Marguerite Abouet dresse, avec néanmoins une grande part de subjectivité : elle raconte la ville comme elle l'a vécue dans son enfance en puisant dans ses souvenirs pour reconstituer l'ambiance de son quartier. Ce sont également ces souvenirs qui ont inspiré le dessin, réalisé par Clément Oubrière, qui les a complétés à

1 TRATNJEK Bénédicte (2013), Série Aya de Yopougon (3) : La représentation des espaces domestiques [en ligne] *Carnet du laboratoire junior Sciences Dessinées*. Disponible sur : <http://labojrsd.hypotheses.org/401>.

l'aide de photos actuelles du quartier avant de resituer les décors dans les années 1970.¹ Cependant, l'histoire d'Aya est indissociable de son contexte spatial et temporel : il s'agit bien là du Yopougon des années 1970-1980 et le portrait dressé par Marguerite Abouet ne peut se substituer à une autre ville ni à une autre époque. Yopougon a d'ailleurs beaucoup évolué depuis l'époque d'Aya, où elle était encore synonyme de fête et de convivialité. Marguerite Abouet, en retournant sur les lieux de son enfance, a découvert un quartier marqué par la crise et les conflits, bien éloigné de ses souvenirs :

« Quand je suis retournée, adulte, en Côte d'Ivoire, j'ai à peine reconnu le quartier de mon enfance. [...] avec la crise, les gens ont mis des étals devant ces maisons, les rues qui étaient larges sont devenues étroites, d'autant qu'il a fallu agrandir les constructions pour accueillir des familles élargies dont la plupart des membres n'ont pas de travail. Maintenant, il y a 1 million d'habitants à Yopougon et la vie est beaucoup plus difficile. »²

Marguerite Abouet

Les aventures d'Aya sont alors, contrairement à la ville d'Eisner qui révèle autant du New York des années 1980 que de toutes

les grandes villes contemporaines, le témoignage sensible et subjectif d'un lieu et d'une époque. La comparaison entre le Yopougon d'Aya et celui d'aujourd'hui permet alors d'attester des transformations politiques, économiques, culturelles et sociales connues par le quartier depuis les années 1970. L'auteure insère dans son récit une dimension autobiographique mais par le biais d'une histoire qui reste fictionnelle, prend une certaine distance par rapport à ses propres expériences vécues.

Le portrait subjectif d'une banlieue chinoise

La représentation d'un espace à travers le souvenir fait nécessairement intervenir une part d'interprétation, et la mise en scène d'évènements passés ne saurait retranscrire une réalité entièrement objective :

« La réalité peut sans doute difficilement se séparer de l'expérience qu'on en fait. »³

Pierre Alban Delannoy

C'est cette expérience du vécu qui fait que Marguerite Abouet représente certains espaces de la ville plus que d'autres, parce qu'ils ont eu dans son enfance à Yopougon une place significative, une importance inhérente à son vécu. Dans *Qu'elle était bleue ma vallée*,⁴ (2006) Hok Tak Yeung raconte également ses souvenirs de la ville de son

1 OUBRERIE Clément (2005), propos recueillis par Xavier d'Almeida, Marguerite Abouet & Clément Oubrierie [en ligne] du9. Disponible sur <http://www.du9.org/>.

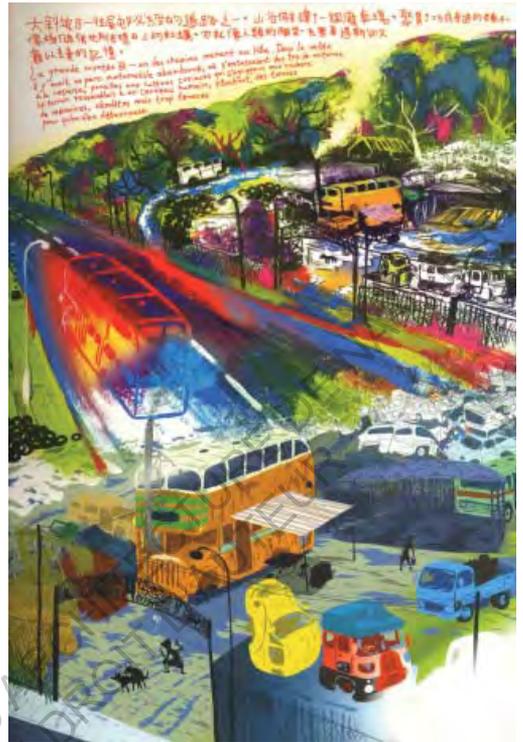
2 ABOUET Marguerite (2013), propos recueillis par Renaud de Rochebrune, Marguerite Abouet : « Les Ivoiriennes sont moins libres qu'avant », *Jeune Afrique* [en ligne] Disponible sur : <http://www.jeuneafrique.com/>.

3 DELANNOY Pierre Alban, *op. cit.*

4 YEUNG Hok Tak (2006), *Qu'elle était bleue ma vallée*. Arles : Actes Sud.

enfance, dans la banlieue chinoise de Hong-Kong durant l'été de l'année 1979. Le récit rassemble des bribes de souvenirs diffus, comme les restes flous et décousus d'un rêve qui subsistent encore dans la mémoire après que l'on se soit réveillé, et que l'on tente de saisir sans y parvenir entièrement. On voit la ville telle que l'enfant qu'il était la voyait, et telle qu'il la voit dans ses souvenirs, parfois très vagues. Il y a donc un double filtre qui intervient entre la réalité et celle restituée au lecteur : celui de sa subjectivité et celui de sa mémoire.

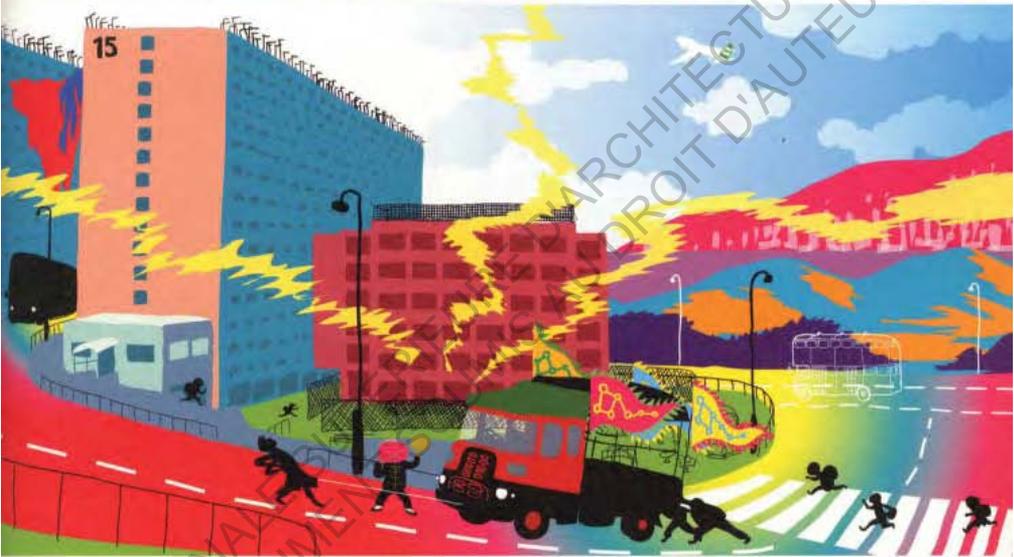
La variété et la vivacité des couleurs employées pour dépeindre la banlieue laisse transparaître une forte dimension surréaliste et onirique. Les couleurs se mélangent et changent d'une page à l'autre pour décrire un même espace, et se confondent aux sensations de l'auteur. Cette synesthésie se lit par exemple dans la représentation du son : la sonnerie de l'école primaire n'est représentée que par de grands éclairs jaunes. Le dessin en lui-même révèle également la confusion des souvenirs de l'auteur, les frontières entre les éléments restent floues, imprécises. L'auteur fait de nombreuses comparaisons qui soulignent le caractère surréaliste des images, en même temps qu'elles traduisent la sensibilité de l'enfant au monde qui l'entoure et son imagination. Les immeubles sont ainsi comparés dans la même phrase à des pierres tombales ou à des « *boîtes de bonbons en aluminium ouvertes* », les voitures du parking à des « *huîtres coriaces qui s'agrippent aux rochers* », et le dragon peint sur le bloc d'immeuble, symbole d'un gangster, devient



[AV] Hok Tak Yeung, *Qu'elle était bleue ma vallée* (2006)

Les éléments des décors se mêlent les uns aux autres.

« *l'ange gardien du château* ». L'auteur ancre son récit dans le passé en racontant ses souvenirs à l'imparfait, et donne alors l'impression au lecteur qu'il raconte un rêve. Il joue sur les couleurs pour exprimer ses émotions : une nostalgie heureuse lorsqu'il raconte son enfance, retranscrite par un paysage aux couleurs très vives et contrastées. Lorsque le typhon frappe la ville, les habitants de l'immeuble s'y barricadent et le temps de la tempête, c'est la vie urbaine qui s'interrompt : on a la sensation que le temps et le mouvement s'arrêtent et les couleurs se réduisent alors à une gamme de gris et de bleus, qui donnent une impression de nuit permanente (voir page suivante). A la



[AW] Hok Tak Yeung, *Qu'elle était bleue ma vallée* (2006)
Une nostalgie heureuse de la ville de son enfance.



[AX] Hok Tak Yeung, *Qu'elle était bleue ma vallée* (2006)
Une sensation de nuit permanente.

fin du récit, c'est la tristesse et la mélancolie de l'auteur qui se lisent dans le dessin, sa désillusion d'un paradis perdu face à la réalité de la banlieue moderne : les couleurs s'évanouissent en même temps que ses souvenirs et laissent place à une ville en noir et blanc. La subjectivité de l'auteur ressurgit jusque dans la carte qu'il fait de son quartier. Il n'y représente que les lieux qui ont marqué son enfance, son bloc d'immeubles, l'école



[AY] Hok Tak Yeung, *Qu'elle était bleue ma vallée* (2006)
La désillusion face à la réalité de la ville.

primaire, ou bien les bâtiments ou éléments du paysage qui lui ont servis de repères géographiques comme le commissariat ou la « montée » de la rue, le parking abandonné, le croisement, sans souci du respect des proportions ni des distances. L'auteur idéalise la banlieue de son enfance, où tout ce qui aurait pu être austère ou inquiétant devient familier et heureux : les porcs égorgés tout en couleurs au marché, les mouches dont le ballet des trajectoires trace des boucles dans les airs...

Il s'agit du récit d'un temps révolu, l'auteur se souvient de la ville de son enfance qui n'existe désormais plus que par sa mémoire. La verticalité de la nouvelle

ville est accentuée, le quartier devient méconnaissable et l'auteur déplore la disparition des liens sociaux entre les habitants. Alors que la majorité du récit baigne dans une nostalgie heureuse, les dernières pages plongent brusquement le lecteur dans une autre réalité beaucoup plus mélancolique. Contrairement au récit d'Eisner sur la destruction de l'Immeuble qui termine sur une forme d'espoir, celui que le nouvel immeuble devienne à son tour un espace vécu et de mémoire, l'histoire s'achève ici sur une forme de résignation :

« Le temps passant, les immeubles s'élançaient toujours plus haut vers le ciel, jusqu'à ce qu'ils finissent par recouvrir entièrement le ciel et la terre. Et alors vous avez sans doute pu apercevoir les promoteurs assis tout en haut, au-dessus de nous, sur les nuages, avec un grand sourire accroché à la face. »¹

Hok Tak Yeung

Mais cette ville idyllique que l'auteur décrit, cette banlieue qu'il raconte comme un rêve, n'a peut-être finalement jamais existé et il se pourrait que l'imagination se mêle aux souvenirs pour recréer un portrait porté par la nostalgie d'un monde et d'une époque fantasmée. L'auteur sème le doute à la fin de son livre :

« Bien sûr, qui croit encore aux contes de fées et à l'imaginaire ? »

1 *Ibid.*

La réalité était bien trop réelle. »²

Hok Tak Yeung

Se pose ici la question de la part de réalité dans le récit. Dans *L'amant*, Marguerite Duras égare également le lecteur, en passant régulièrement du pronom « je » au pronom « elle », remettant ainsi en question la réalité de son personnage : est-il Marguerite Duras elle-même, le personnage qu'elle rêve d'être ou celui qu'elle rêvait d'être ?³ On se demande alors quels éléments de l'histoire sont véritablement autobiographiques et lesquels sont un embellissement de la réalité, relevant plus d'une vie rêvée que d'événements ayant vraiment eu lieu.⁴ Dans *Qu'elle était bleue ma vallée*, ce n'est pas la réalité du personnage qui pose question mais la réalité de la ville : est-ce une ville rêvée, fantasmée par l'auteur ? Cette image de la banlieue de Hong-Kong construite rétrospectivement est-elle, comme l'histoire que Marguerite Duras fait de sa vie dans *L'Amant*, un *vrai-faux-souvenir*⁵ ?

La bande dessinée est un moyen de communiquer subjectivement la réalité d'une expérience vécue. Par le biais du texte et de l'image, qui fonctionnent dans un même élan, l'auteur exprime la ville et ses ambiances telles qu'il les a perçues. Paradoxalement,

2 *Ibid.*

3 Hubier Sébastien, *op. cit.*

4 OMMUNDSEN Lena et ALARD Jean-Marie (2007), *L'amant ou la consolation de l'écriture*, in Delannoy Pierre Alban, *La bande dessinée à l'épreuve du réel*. Paris : L'Harmattan.

5 *Ibid.*

cette subjectivité dans l'approche de l'espace urbain est ce qui permet de le projeter dans une réalité, où l'auteur (ou son personnage) se positionne comme un témoin sensible, humain, de ce qui l'entoure au quotidien. Qu'elle soit fictionnelle ou ouvertement autobiographique, la bande dessinée puise dans les réalités urbaines que l'auteur s'approprie pour en faire un récit de ville : la bande dessinée raconte la ville. Mais c'est également dans ses codes et dans sa forme même qu'elle permet de rendre compte de l'espace urbain.

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

PARTIE III

L'IMMERSION DANS LA VILLE

Une forme de dialogue s'établit entre le lecteur et l'auteur de bande dessinée. Ce dernier communique avec un langage et des codes propres au médium que le lecteur doit s'efforcer de comprendre. Il est ainsi véritablement impliqué dans la construction des espaces et de l'histoire, s'appuyant sur son expérience personnelle mais aussi sur son imagination pour reconstituer les événements et les éléments du récit. La bande dessinée est une mise en scène de cases et de pages, qui donnent à l'auteur une grande liberté dans la représentation de la ville : les cases, qui fonctionnent comme un objectif malléable, s'ouvrent sur l'espace urbain selon des possibilités infinies et leur organisation sur la page, tout comme l'organisation même des pages, participent au récit.

1. L'implication du lecteur dans la lecture des espaces

Le vocabulaire de la bande dessinée pour décrire la ville

L'image que l'on se fait de la ville repose en partie sur un imaginaire que l'on construit à partir de connaissances déjà existantes, de souvenirs personnels ou de références culturelles liées à l'idée commune de l'espace urbain :

« La perception globale ne peut se faire que par une pré-connaissance de ce qu'est une ville, c'est-à-dire à nouveau par un imaginaire de représentations. »¹

Henri Garric

La bande dessinée joue en partie sur cet

1 GARRIC Henri (2007), Chapitre 1 : Expérience vécue et représentation de la ville, in *Portraits de villes*. Paris : H. Champion.

imaginaire en faisant appel à une expérience commune de la ville, afin que le lecteur comprenne et interprète l'image en s'aidant de son propre vécu et de ses connaissances. Le dessinateur « évoque des images stockées dans l'esprit de chacun »² pour communiquer avec le lecteur, et c'est une véritable interaction qui s'établit entre les deux parties. La bande dessinée s'appuie alors sur un langage iconique³ : l'icône au sens où l'entend Scott McCloud désigne toute image qui représente quelque chose, un lieu, une personne, une idée_d'autres parleront plutôt

2 EISNER Will (2009), Chapitre 2 : L'imagerie de la bande dessinée, in *Les clés de la bande dessinée, tome 1 : L'art séquentiel*. Paris : Delcourt.

3 MCLOUD Scott (2007), Chapitre 2 : Le vocabulaire de la bande dessinée, in *L'Art Invisible*. Paris : Delcourt.

de « symboles ». Ces images ont un degré d'abstraction variable et peuvent s'affranchir des détails réalistes dans le but de mettre en exergue leur signification, d'établir une communication qui serait universelle. C'est alors le sens de l'image, son concept plus que sa forme ou son apparence que l'on retient. Le lecteur doit donc s'efforcer de comprendre ces codes, et s'impliquer véritablement dans le déchiffrement de l'image. Ce sont par exemple des éléments comme une bouche d'incendie ou un lampadaire qui évoqueront dans l'esprit du lecteur l'image de la ville. Ces éléments en particulier ne manquent pas d'accompagner les paysages urbains de Will Eisner, qui y dédie d'ailleurs deux chapitres dans le premier tome *La Ville de New York Trilogie*. Le langage iconique fait également appel aux références culturelles du lecteur, aux connaissances qu'il a acquises autrement que par son expérience personnelle, celles qui relèvent d'un savoir commun à tous. Le simple dessin d'une tour Eiffel dans un décor suffit alors à faire comprendre au lecteur que l'aventure se déroule à Paris. Dans *Les aventures d'Adèle Blanc-Sec* ou encore dans ses adaptations des romans de Léo Malet *Nestor Burma*, Jacques Tardi joue ainsi sur les lieux emblématiques de Paris pour mettre en scène la ville, et ancre les aventures de ses héros dans une réalité spatiale que le lecteur connaît ou reconnaît : l'arc de triomphe, le jardin des plantes, le pont de Tolbiac, les gares et cimetières célèbres de la capitale... La ville se devine par ses symboles.

C'est donc à ce langage iconique que Chris Ware fait appel pour dépeindre



[AZ] Jacques Tardi, *Adèle Blanc-Sec* (1978)

La ville définie par ses lieux emblématiques: la gare de Lyon...



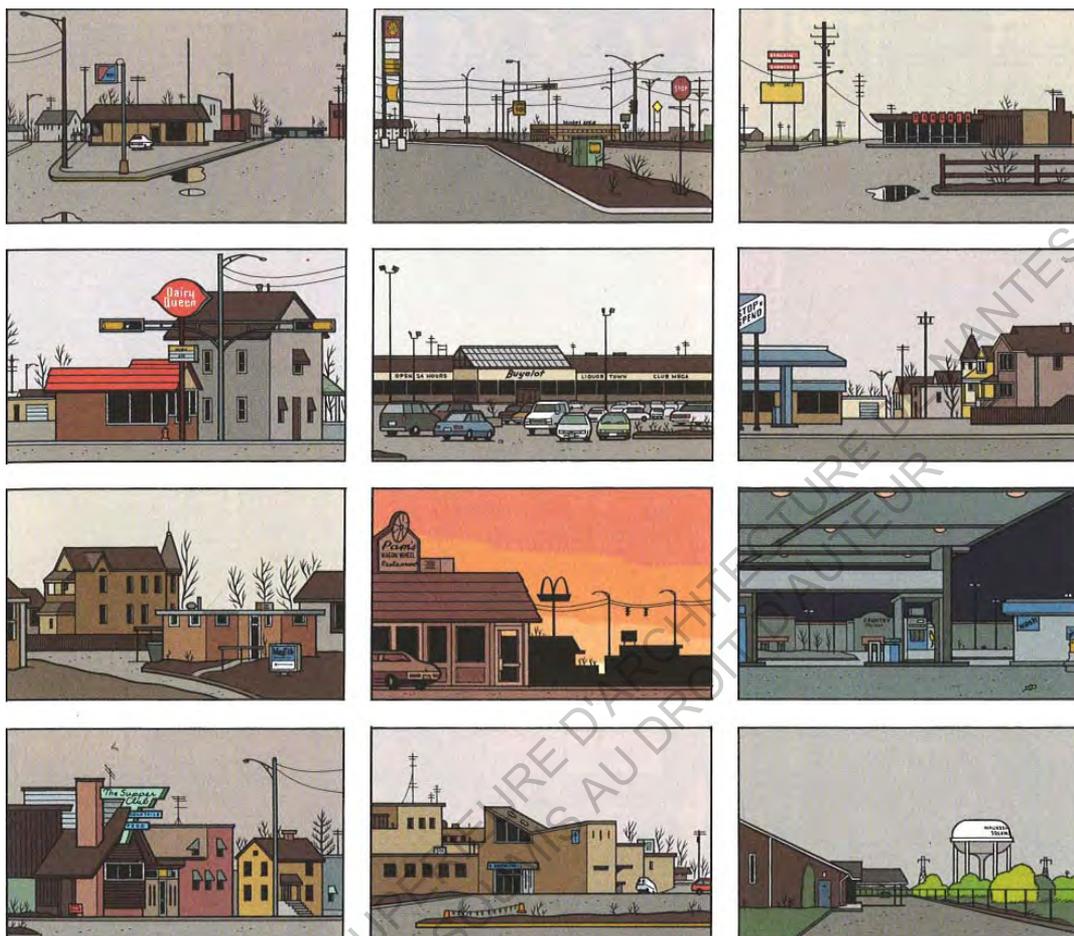
[BA] Jacques Tardi, *Adèle Blanc-Sec* (1978)

...le cimetière du Père Lachaise...



[BB] Jacques Tardi, *Adèle Blanc-Sec* (1976)

...le Pont-Neuf...



[BC] Chris Ware, *Jimmy Corrigan* (2000)

Une banlieue quelconque de Chicago, avec son mall, son McDonalds, sa station essence...

l'espace urbain dans Jimmy Corrigan.¹ Sur une page dépourvue de texte, douze vignettes racontent la ville comme autant de tableaux. On reconnaît ses icônes, chargées de sens et qui, références communes à tout lecteur, font appel à son répertoire de souvenirs et de connaissances culturelles : les lampadaires, les panneaux publicitaires, les lignes électriques, un parking, le « M » de McDonalds qui se dessine au loin et

que l'on identifie immédiatement, presque involontairement. On saisit rapidement l'ambiance de ce qui semble être une ville quelconque de banlieue, sans identité autre que celle commune à toute ville de banlieue américaine modeste avec son mall, son McDonalds, sa station essence... Il se dégage de ces vignettes une atmosphère particulière, plate et morne, une impression de ville déserte qui annonce déjà l'ennui et la banalité routinière dans laquelle s'est enlisé

1 WARE Chris (2002), *Jimmy Corrigan*. Paris : Delcourt.



[BD] Hergé, *L'étoile mystérieuse* (1942)

L'espace urbain, uniquement suggéré par le profil des immeubles et un réverbère.

le personnage principal. Cette platitude est renforcée par la perspective cavalière des bâtiments, qui donne à ceux de l'arrière-plan la même présence, la même importance que ceux du premier plan. Ces images muettes, mais iconiques, deviennent parlantes. On retrouve également les icônes de la ville dans la bande dessinée franco-belge de la ligne claire, où la clarté et la lisibilité de l'image priment sur les détails du décor. La ville est réduite à quelques éléments, qui la suggèrent plus qu'ils ne la montrent, comme on peut le voir dans les albums de Tintin avant qu'Edgar P. Jacobs n'entre en collaboration avec Hergé à partir de l'album *Les sept boules de cristal* (1948) et n'introduise des éléments plus réalistes dans le dessin des décors.¹ Ainsi, dans les premières cases de *L'étoile mystérieuse*² (1942), l'espace urbain se résume à la silhouette d'immeubles en

arrière-plan et à un réverbère, dans une économie de traits qui pousse Tintin et Milou à marcher directement sur la délimitation de la case. Le décor est réduit à ce qui est strictement nécessaire à la compréhension du lecteur.

La bande dessinée est une forme de narration mixte, qui convoque à la fois le visible et le lisible. Ainsi, « *ce que le texte vient offrir est précisément ce que l'image ne pourrait donner, et vice-versa* »³. Cette dualité permet d'immerger le lecteur dans les ambiances urbaines en rendant visible, grâce au texte ou à l'image, ce qui relève des perceptions sensorielles : les sons, les odeurs, les températures... Franquin notamment s'est imposé en maître dans l'art de retranscrire l'agitation de la ville dans ses planches. Les cases saturées en onomatopées et phylactères retranscrivent l'ambiance assourdissante de la rue, où se mêlent le son des klaxons au vrombissement des moteurs. L'air étouffant se devine par la fumée des pots

1 PEETERS Benoît (2013), *Journée d'études Villes et bande dessinée du laboratoire junior Sciences Dessinées*. [podcast] Entretien avec Benoît Peeters. Disponible sur : <http://sciencesdessinees.ens-lyon.fr/>.

2 HERGÉ (1974), *Les aventures de Tintin : l'étoile mystérieuse*. Tournai : Casterman.

3 PEETERS Benoît (2003), Chapitre 4 : Lisible, visible, in *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion.



[BF] Will Eisner, *Un pacte avec Dieu* (1978)

La forme du lettrage exprime déjà quelque chose.

d'échappement qui envahit exagérément les cases et rend compte de l'environnement olfactif ; enfin, l'agitation générale qui secoue la ville se fait sentir par tous les traits qui accompagnent nerveusement les mouvements des personnages. Le lettrage même du texte, de par son style, sa taille, sa forme ou sa couleur, exprime quelque chose :

« Les lettres de l'alphabet écrit, lorsque celui-ci est rédigé dans un style unique, apportent du sens. Un peu comme les mots parlés, affectés par les inflexions de la voix et le niveau sonore. »¹

Will Eisner

1 EISNER Will (2009), Chapitre 2 : L'imagerie de la bande dessinée, in *L'art séquentiel*. Paris : Delcourt.

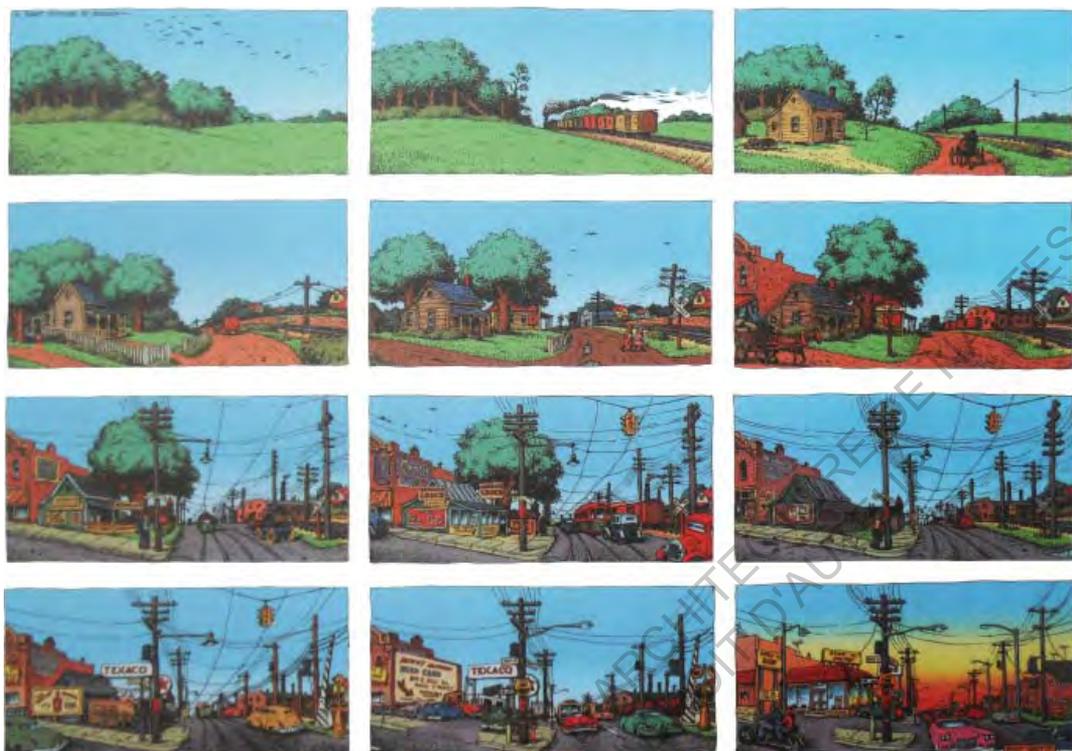
Le lettrage fait partie intégrante du graphisme de la case et constitue déjà une forme dessin. Dans un langage iconique, la bande dessinée est capable de retranscrire visuellement les sons et même odeurs de la ville, en s'affranchissant des textes de description.

L'espace inter-iconique : la ville en dehors des cases

La bande dessinée reprend en un sens les codes du cinéma : la case cadre la scène selon un angle de vue à la manière d'un objectif de caméra, et la décomposition des actions en succession de plans qu'implique le séquençage fait la bande dessinée se rapprocher du story-board. Cependant, comme le souligne Benoît Peeters dans *Lire la bande dessinée*, il n'existe pas dans la bande dessinée de hors-champ comme au cinéma², si ce n'est dans un sens métaphorique. Là où le champ de la caméra intercepte une partie d'une scène, ce que montre la case de bande dessinée n'est pas extrait d'un espace plus large. Le cadre de la case ne peut pas non plus se substituer à celui d'une œuvre picturale, car il n'est pas, comme c'est le cas pour un tableau, une frontière entre l'image et la réalité³ : l'espace de la page situé à l'extérieur des cases appartient toujours à l'espace narratif de la bande dessinée. Il n'existe donc rien d'autre en dehors du contour de la case que ce que le lecteur imaginera. Il est alors entièrement sollicité

2 PEETERS Benoît (2003), Chapitre 1 : De case en case, in *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion.

3 *Ibid.*



[BG] Robert Crumb, *Une histoire courte d'Amérique* (1979)

Plusieurs décennies s'écoulent entre chaque case.

pour reconstituer, à partir de ce que l'auteur lui donne à voir dans les cases, ce qui n'est pas montré dans l'intervalle qui les sépare. Cet intervalle, appelé gouttière, caniveau ou encore espace inter-iconique, est donc d'une grande importance.

« Dans les « limbes du caniveau », l'imagination humaine se saisit de deux images distinctes pour les transformer en une idée unique. »¹

Scott McCloud

A partir d'une succession de plans, le lecteur doit reconstituer mentalement un

événement, une idée ou un espace ; c'est ce que Scott McCloud appelle « l'ellipse »². Là encore, le lecteur doit puiser dans son expérience personnelle du vécu afin de « jeter un pont entre les vides de chaque action »³ et assurer lui-même la continuité du récit. C'est ainsi que, par une succession de points de vue sur la ville, la bande dessinée livre au lecteur toutes les pièces du puzzle qui lui permettra de reconstituer mentalement l'espace urbain. Ce séquençage fait également intervenir la dimension temporelle dans le récit : chaque case, mais

1 McCloud Scott (2007), Chapitre 3 : Du sang dans le caniveau, in *L'Art Invisible*. Paris : Delcourt.

2 *Ibid.*

3 EISNER Will (2009), Chapitre 4 : Le cadre, in *Les clés de la bande dessinée*, tome 1 : *L'art séquentiel*. Paris : Delcourt.

aussi chaque intervalle entre deux case a sa propre durée :

« L'espace est à la bande dessinée ce que le temps est au cinéma. »¹

Scott McCloud

Dans *Une histoire courte de l'Amérique* (1979) de Robert Crumb, ce sont plusieurs décennies qui s'écoulent entre deux cases successives, et on assiste en douze vignettes à la naissance de la ville sur le sol américain. Une case n'a alors véritablement de sens que si l'on prend en compte la précédente et la suivante : elle fait partie d'un enchaînement global dont la continuité se fait dans l'esprit du lecteur. Toute la difficulté pour l'auteur de bande dessinée tient alors dans la gestion de ce découpage : il doit anticiper comment le lecteur comprendra et complètera son séquençage.

Cependant, l'espace inter-iconique n'est pas nécessairement vide. Dans une de ses chroniques urbaines (voir page suivante), Will Eisner représente en arrière-plan de la page, derrière les cases, le profil des immeubles qui se répète à chaque bande. Bien que la scène se déroule dans une chambre, la ville _que l'on distingue déjà par la fenêtre_ reste omniprésente, et l'on ne peut oublier que le récit y profondément est ancré. Là où l'écriture littéraire ne peut montrer qu'une seule chose à la fois, la bande dessinée rend possible la mise en parallèle de plusieurs propos, par le dessin

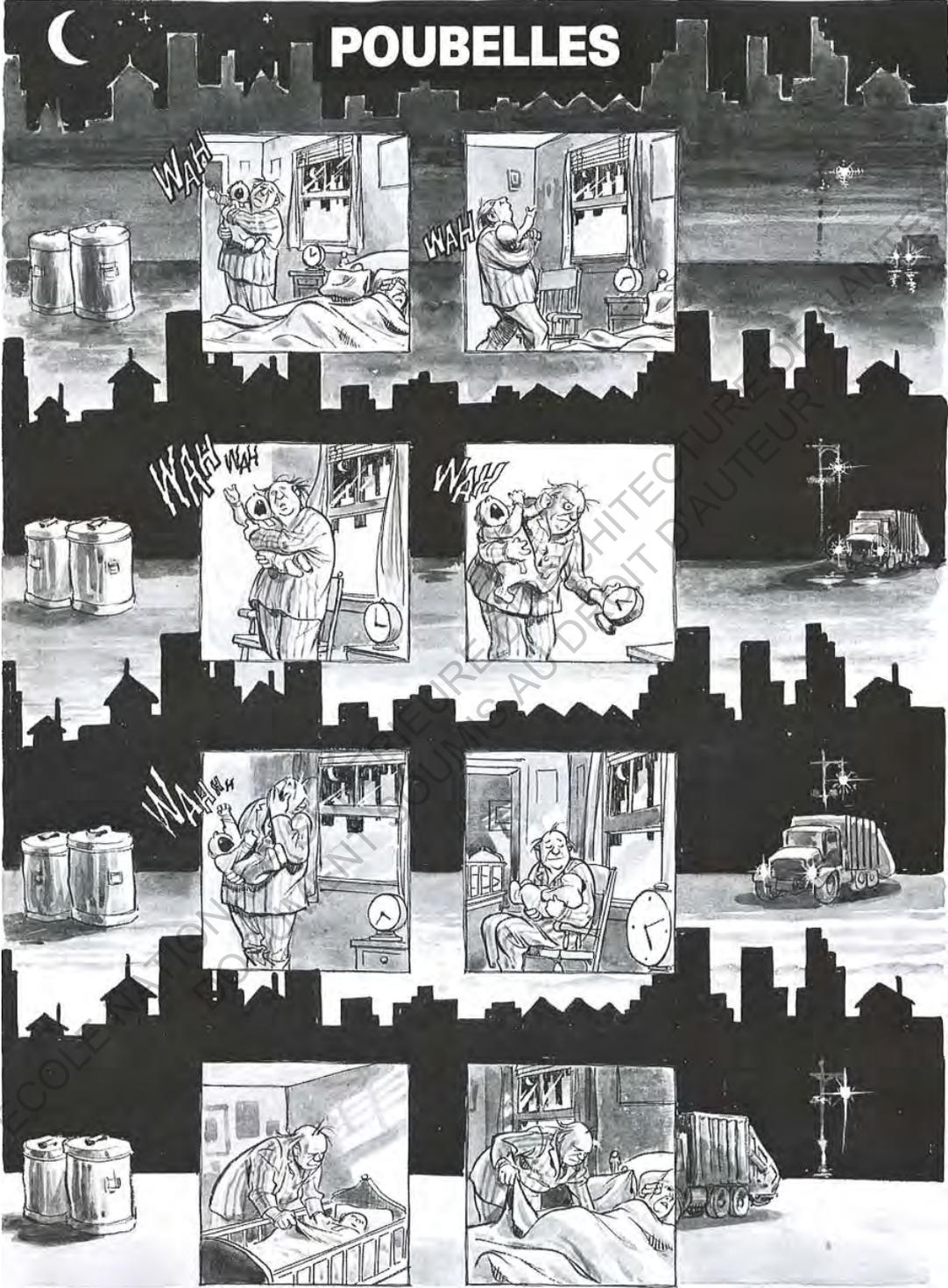


[BH] Will Eisner, *Carnet de notes sur les gens de la ville*

Les frontières de la case s'effacent : le trottoir devient le ciel nocturne de la ville, et les décors guident le récit.

et le texte mais aussi par sa forme même. L'espace inter-iconique est également utilisé ici pour amorcer la suite de l'histoire : on voit à l'extérieur des cases un camion arriver au loin, qui arrive à la page suivante à l'intérieur des cases et rejoint ainsi le récit principal. Ce sont donc deux récits, celui à l'intérieur des cases et celui en dehors, qui finissent par se réunir en une même histoire. Bien souvent dans le travail d'Eisner les frontières de la case s'effacent pour mettre en valeur le mouvement et la fluidité de l'action ou des décors, l'espace inter-iconique se fond dans le dessin et le regard glisse d'une séquence à une autre guidé non plus par les limites de la case mais par le récit. La ville s'empare alors

¹ McCloud Scott (2007), Chapitre 1 : Pour savoir de quoi on parle, in *L'Art Invisible*. Paris : Delcourt.



[BI] Will Eisner, *La ville* (1986)

L'espace inter-iconique, investi par l'histoire.

de la page et les fenêtres des immeubles se substituent aux cases, les murs et les trottoirs séparent les séquences comme le feraient les traits d'une case.

L'auteur attend donc du lecteur qu'il s'implique dans la compréhension du découpage, et suppose de sa part une connaissance des codes de la bande dessinée (connaissance généralement instinctive). Il n'est pas rare par exemple qu'un décor disparaisse temporairement d'une case à l'autre, afin de mettre l'accent sur l'action plutôt que sur l'arrière-plan, et c'est alors au lecteur de garder mentalement l'image du décor disparu. En cela la bande dessinée se distingue de l'art pictural : le tableau se suffit à lui-même, et tout ce qu'il cherche à montrer est rassemblé en une seule image. A l'inverse, chaque case de bande dessinée est le maillon d'une chaîne dont elle est indissociable, en tension permanente entre la case qui la précède et celle qui la suit.¹ Elle est une étape dans le déroulement du récit, à la fois autonome et dépendante des cases qui l'entourent. Ce séquençage du récit est également un moyen de traduire l'écoulement du temps, qui devient alors indissociable de l'espace :

Un autre hors-champ : celui du dessin

Si le hors-champ de la case n'existe que métaphoriquement, il existe bien dans la bande dessinée une notion de « hors-

champ » : celui du dessin sur le motif. Comme l'évoque Renaud de Heyn dans *La Tentation, Carnet de voyage au Pakistan (1re partie)*, (2002) : « chaque dessin possède, hors-champ, une histoire »².

Le hors-champ désigne au cinéma tout ce qui ne se voit pas et qui ne s'entend pas à l'écran, mais qui est cependant présent. André Bazin distingue alors l'écran, qui fonctionne comme un cache qui masque une partie de la réalité, et le cadre, qui en prélève une partie :

« Les limites de l'écran ne sont pas, comme le vocabulaire technique le laisserait parfois entendre, le cadre de l'image, mais un cache qui ne peut démasquer qu'une partie de la réalité. Le cadre polarise l'espace vers le dedans ; tout ce que l'écran nous montre est au contraire censé se prolonger indéfiniment dans l'univers. Le cadre est centripète, l'écran centrifuge. »³

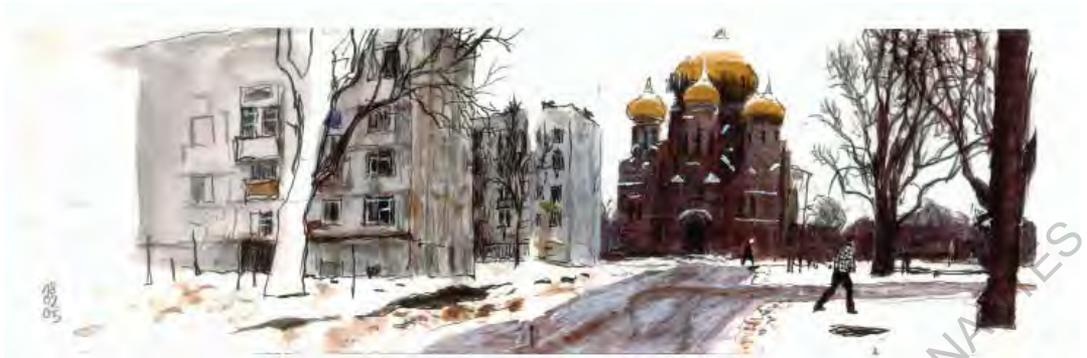
André Bazin

Dans le cas du dessin sur le motif, souvent pratiqué par les auteurs de bande dessinée dans les récits de voyage, tout ce qui entoure l'auteur au moment du dessin et qui n'y est pas représenté ainsi que les circonstances de son exécution restent invisibles au lecteur. Ce contexte a pourtant son importance, et l'auteur peut choisir d'explicitier le hors-champ afin d'ancrer son dessin et son récit

² DE HEYN RENAUD (2002), *CARNET DE VOYAGE AU PAKISTAN (1ÈRE PARTIE)*. BRUXELLES : LA CINQUIÈME COUCHE.

³ BAZIN André (1978), *Peinture et cinéma*, in *Qu'est-ce que le cinéma?* Paris : Editions du Cerf.

¹ PEETERS Benoît (2003), Chapitre 1 : De case en case, in *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion.



[BJ] Christophe Blain, *Carnet de Lettonie* (2005)

Le strip ajouté à postériori éclaire les circonstances et le contexte de réalisation du dessin.



[BK] Christophe Blain, *Carnet de Lettonie* (2005)

L'auteur confronté à la représentation du réel.

dans une réalité plus concrète. Ainsi, il peut annoter ses croquis et y adjoindre des anecdotes qui donneront au lecteur toutes les clés pour comprendre la situation et son contexte. Les mots sont utilisés pour à la fois révéler ce que le dessin ne peut montrer et à la fois pour le prolonger, ce qui revient à retirer _au moins partiellement_ le cache de la caméra.

Dans *Carnet de Lettonie*¹ (2005), Christophe Blain ajoute à postériori aux quelques notes qu'il a prises durant son voyage des commentaires sous forme de texte ou de petits strips. Ces annotations, postérieures au voyage, ne reflètent plus son ressenti instantané au moment du dessin mais sont le résultat d'une prise de distance qui fait intervenir une dimension plus critique sur ce qu'il a vécu et appris. Dans une de ses planches, il représente les HLM d'un quartier russe des années 1970. Une fois le dessin remis dans son contexte de réalisation, explicité par un strip ajouté sous le dessin qui raconte la conversation qu'il a eue hors-champ avec sa guide à ce moment-là, on comprend via la brièveté de ses réponses aux questions de Christophe que la question de la cohabitation entre russes et lettons est délicate, ce que le croquis seul ne pouvait retranscrire. L'auteur soulève également la question la retranscription du réel et évoque son incapacité à représenter exactement ce qu'il voit, à cause du froid ou bien pendant un trajet en voiture, durant lequel le paysage

change constamment. Là encore ce sont des circonstances qui ne peuvent se deviner avec le dessin seul du paysage qu'il peint depuis l'intérieur de la voiture. Il avoue alors en toute honnêteté que certains dessins ne reproduisent pas la réalité mais sont une synthèse du paysage, un « résumé » de ce qui selon lui le construit :

« *Dessiner en roulant, c'est une sorte de jeu de construction. On prend un élément significatif [...], puis un autre [...] encore un autre puis on les assemble progressivement pour obtenir un paysage représentatif. [...] on peut faire des variantes à l'infini.* »²

Christophe Blain

Dans son reportage d'Alexandrie effectué pour l'Association, Baudouin évoque également ses difficultés à retranscrire la réalité, et explique par exemple abandonner son carnet de croquis lors de ces déplacements nocturnes dans la ville en raison de son inaptitude à « *reproduire [sur du papier] autant de cris, de saleté, d'odeurs, d'humanité entraperçue, de vie* »³.

Dans *Carnets de Lettonie*, certains dessins de l'auteur ne sont pas pris sur le vif : il prend des notes sur les couleurs ou la composition du paysage (ces notes restent même visibles sous l'aquarelle) et réalise le dessin en lui-même ultérieurement. Le dessin est alors une recomposition qui n'est pas totalement fidèle à la réalité et

1 BLAIN Christophe (2005), *Carnets de Lettonie*. Bruxelles : Casterman.

2 *Ibid.*

3 BAUDOUIN, in ZHAO Golo et al. (1998), *L'Association en Egypte*. Paris : L'Association.

où le souvenir et l'imagination de l'auteur interviennent. On prend alors conscience du hors-champ du dessin et le carnet devient, plus qu'un simple compte-rendu de ce qu'a vu le voyageur, une manière de confronter le lecteur à l'expérience de la représentation du réel à laquelle il s'est prêté :

« En révélant les conditions de réalisations de ses images, l'auteur inscrit son album au cœur de l'expérimentation du réel, par et dans le dessin. »¹

Pierre Alban Delannoy

Il revient alors au lecteur de prendre en compte tous ces éléments pour se projeter dans la réalité de la ville, en reconstruisant

1 Delannoy Pierre Alban (2007), BD de la réalité, réalité de la BD, in *La bande dessinée à l'épreuve du réel*. Paris : L'Harmattan.

mentalement ce que cherche à montrer la juxtaposition des croquis, qui sont comme des photographies sélectives et subjectives de ce que l'auteur choisit de montrer, et des strips au dessin iconographique moins précis, qui relatent ce qui se passe dans le hors-champs du dessin au moment de sa réalisation.

La bande dessinée implique l'engagement du lecteur dans la compréhension de l'histoire et des espaces, en s'appuyant sur une fragmentation du récit et des paysages et sur un langage iconographique auquel on doit se familiariser. Ses formes libres en font un outil de représentation de la ville flexible aux capacités multiples, à même de rendre compte de la complexité de l'espace urbain.

2. La planche de bande dessinée : un « espace pour figurer l'espace »

La représentation de la ville dans l'histoire : entre vision globale et immersion

Historiquement, la représentation de la ville se construirait selon trois types² : le premier, qu'Henri Garric nomme « *attribution urbaine* », correspond à son appellation directe par son nom. Le second type désigne la carte, qui donne l'image (dans une forme qui reste « schématique »)

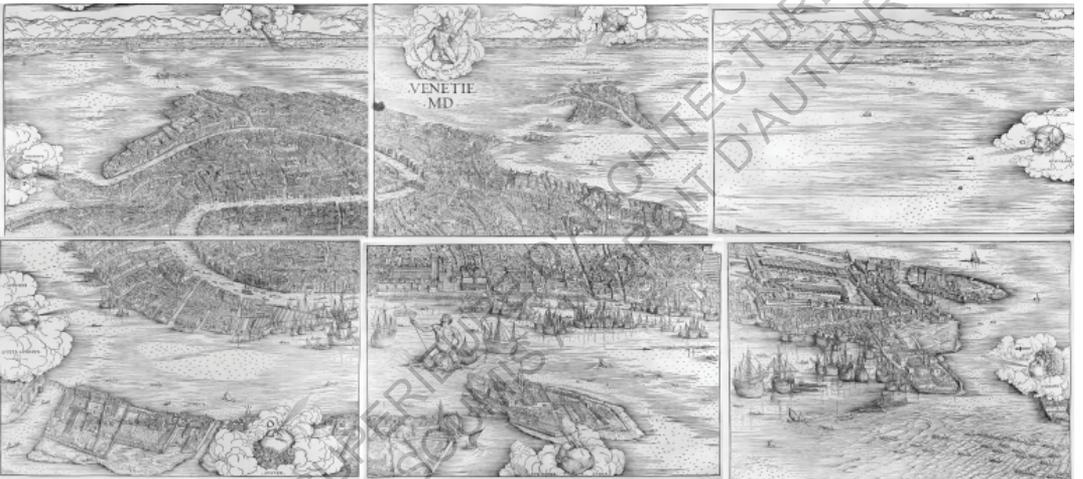
de la ville à proprement parler, fixe ses limites et illustre son découpage interne par les rues qui la traversent. La dernière forme de représentation est le parcours : contrairement à la carte, qui donne à voir la ville dans une globalité figée dans le temps, le parcours suit une dynamique temporelle et désigne une forme de représentation individuelle, propre au marcheur. Ces différentes formes illustrent la contradiction permanente à laquelle la représentation de la ville s'est heurtée depuis ses débuts : une tension entre

2 GARRIC Henri, *op. cit* (le paragraphe qui suit se réfère exclusivement à ce chapitre)



[BL] *La ville idéale (panneau d'Urbino)*

La représentation de la perspective permet de rendre compte des distances et de la profondeur.



[BM] *Jacopo de Barbari, Vue de Venise (1500)*

Le portrait de ville : une synthèse entre vision globale et perception du parcours.

l'image statique et le parcours dynamique, entre la généralisation et le vécu individuel. Une représentation globale et instantanée comme en donne la carte ne rend pas compte de l'expérience de l'espace qu'elle offre au marcheur ni de sa découverte progressive. La mise en perspective de la ville permet alors d'introduire dans sa représentation la notion de profondeur et de distances, en donnant au spectateur une place dans l'espace urbain. Dans les trois *perspectives urbinates*, les

bâtiments sont ainsi construits dans l'espace, rendant intelligible l'organisation interne de l'espace urbain. C'est dans une tentative de rassembler dans une même représentation la vision globale et le parcours que le portrait de ville utilise alors la perspective pour représenter le paysage urbain. L'éloignement qu'elle implique donne un effet de domination, de maîtrise sur l'espace construit dont l'organisation devient intelligible, en même temps qu'elle autorise une lecture du

parcours. Le premier exemple de ce type de vue est une vue de Venise gravée par Jacopo de Barbari en 1500 (voir page précédente). La ville est appréhendée dans son ensemble et à l'image de la carte, on y lit ses frontières physiques ici délimitées par l'eau. Cette représentation de Venise traduit également la notion de parcours : celui même du fleuve qui pénètre à l'intérieur de l'espace urbain.

Le portrait de ville offre ainsi une synthèse, entre vision globale et perception du parcours dans une représentation parfois très détaillée, en témoigne celui de Paris réalisé par Turgot dans le courant du XVIIIème siècle. Le portrait de ville fait d'ailleurs intuitivement partie de l'idée que l'on se fait de l'espace urbain : lorsqu'on le parcourt, on recherche bien souvent à prendre de la distance, à trouver un « point de vue » qui le surplombe et qui permet de le voir dans son ensemble. La ville s'apparente alors au portrait de ville, et cette vue vient compléter l'expérience vécue de l'espace urbain, celle de la déambulation qui met le marcheur dans un rapport frontal à la ville :

« [...] le vécu urbain est marqué par l'association de l'ascension et de la chute, par cette position inconfortable, impossible de l'habitant : s'il vit la ville, il ne la voit pas ; s'il contemple la ville, c'est qu'il en est loin. »¹

Henri Garris

La perception que l'on a de la ville est donc nécessairement fragmentée entre le rapport

de domination qui nous la fait percevoir comme une entité globale et le rapport plus intime et sensible du parcours. Or la bande dessinée, de par son caractère séquentiel, donne la possibilité de concilier à la fois la prise de distance par rapport à la ville, via la carte ou même par l'association de plans larges qui la mettent en perspective, et de plans rapprochés en immersion dans le vécu urbain, contribuant ainsi à la représenter avec précision :

« La nature descriptive de la bande dessinée impose à la vue une perception du détail et de la totalité. Et le glissement des vues larges aux vues serrées permet des variations de cases en cases qui s'accordent à la perfection avec le parcours d'une ville, d'un immeuble ou d'une maison »²

Jacques Samson

La cartographie de la ville

La carte en particulier intervient dès la première expérience de la ville, en accompagnant le marcheur. Dans le travail de l'artiste Mathias Poisson, elle est un moyen de restituer avec subjectivité l'expérience de l'espace urbain et devient l'expression d'un point de vue sur l'espace traversé. Sa carte *Entre les dalles* (2009) synthétise les impressions issues de ses déambulations dans le quartier Colombier à Rennes et, loin d'être une simple représentation « aplatie » du quartier comme le ferait une carte

1 GARRIC Henri (2014), *Ville, neuvième art 2.0.* [en ligne] Disponible sur : <http://neuviemart.citebd.org/>.

2 SAMSON Jacques, *op. cit.*



[BN] Mathias Poisson, *Entre les dalles* (2009)

Une carte sensible du territoire.

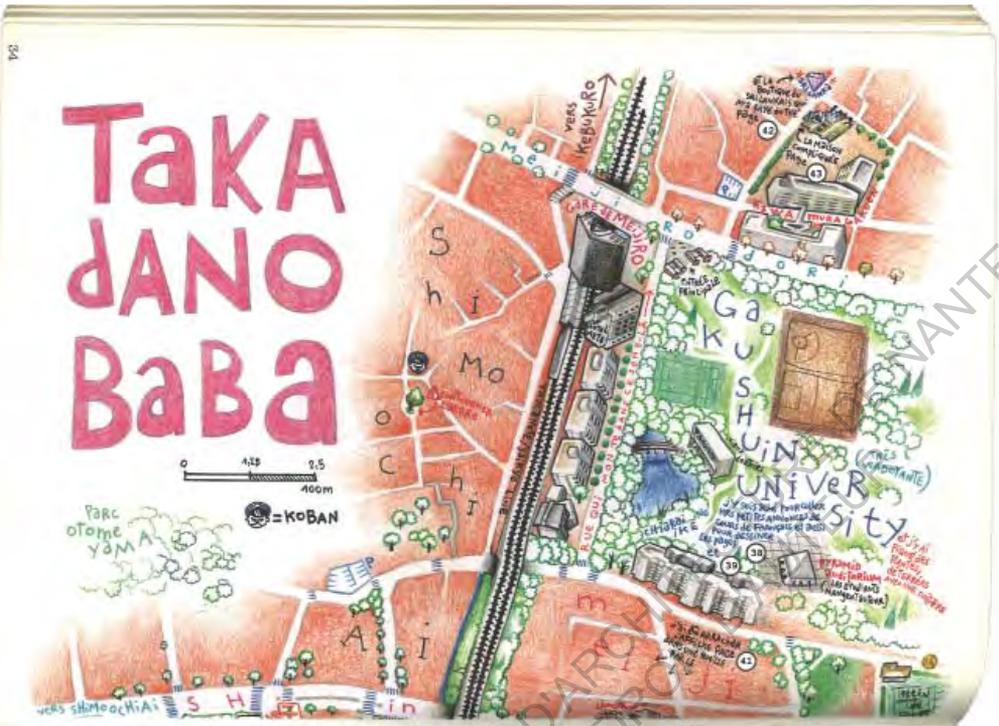
classique, rend compte de son architecture tout en retranscrivant ses ambiances et ses atmosphères. Mathias Poisson y propose d'ailleurs un « itinéraire sensoriel » à l'intention des habitants. La carte s'impose alors comme un « *outil de reconstruction du réel* »¹, dans le sens où elle ne se contente pas de représenter la réalité mais fait intervenir un processus de sélection dans la représentation : la carte est déjà dans

l'interprétation et l'analyse du réel, à travers le prisme de la perception.

Son usage dans la bande dessinée peut alors apporter une nouvelle dimension à la représentation de la ville. Florent Chavouet utilise ainsi la cartographie pour rendre compte de ses découvertes dans les quartiers de Tokyo dans *Tokyo Sanpo*. Le livre n'est pas organisé chronologiquement mais spatialement : chaque chapitre correspond à un quartier de la ville, en général cartographié, et qui sont tous replacés spatialement sur une carte globale. Tout comme dans le

1 OLMEDOT Elise (2012), Cartographier les interstices de la ville, *Strabic.fr* [en ligne] Disponible sur : <http://strabic.fr/>.

TAKA DANO BABA



[BO] Florent Chavouet, Tokyo Sanpo (2009)
Une carte sensible du territoire.

travail de Mathias Poisson, Chavouet fait émerger de ses cartes certains éléments architecturaux qui déjà esquissent l'ambiance de l'espace urbain. Son propre parcours est également visible sur la carte, certains endroits restant presque vierges tandis que d'autres sont beaucoup plus denses et concentrent bâtiments en perspective, éléments paysagers et annotations. Comme le précise l'auteur, il s'agit bien là de sa lecture personnelle de la ville¹, et l'interprétation qu'il en fait reste conduite par ses propres ressentis. Ces commentaires traduisent son analyse personnelle de la ville : l'auteur renomme à sa manière les endroits de la ville qu'il a parcourus, et telle place devient la « place à rdv », tel immeuble se voit désigné par « l'immeuble jaune »... Des anecdotes qui traduisent l'expérience vécue de l'auteur dans ces endroits particuliers du quartier permettent également de mettre en récit les espaces, et la carte devient à elle seule une véritable histoire. Elle s'établit donc ici comme une synthèse de l'expérience vécue par l'auteur, et montre en même temps qu'une représentation globale du quartier son parcours et son point de vue sur ce qu'il y a découvert. L'immersion dans la ville, déjà amorcée par la carte, se poursuit ensuite avec la représentation en détail des lieux qui y sont évoqués. La carte, en plus d'ancrer la ville dans une réalité physique et spatiale, participe également à construire tout un imaginaire, en évoquant des lieux qui restent

1 CHAVOUET Florent (2011), propos recueillis par C. Bougourd et T. Come, Florent Chavouet : cartomaniaque, *Strabic.fr* [en ligne] Disponible sur : <http://strabic.fr/>.

inexplorés ou cachés au lecteur :

« *Objet éminemment visuel, la carte est aussi mobilisée pour faire vagabonder notre imagination. Car elle fait beaucoup plus que situer des lieux, des frontières et des hommes : elle engendre le rêve et l'évasion.* »² Olivier Marlet

Le parcours de la ville : le parcours de la page

La bande dessinée, de par son caractère séquentiel, a la capacité de représenter la ville avec une grande diversité de cadrages. Elle se rapproche en ce sens du cinéma qui donne également la possibilité de voir la ville selon une multiplicité de points de vue. Cependant, la bande dessinée n'impose pas de format d'image définitif et se distingue en ce sens du cinéma, qui permet difficilement d'intervenir sur les dimensions de l'image³ : les cases peuvent prendre toute forme et toute taille, donnant un sens supplémentaire au choix du cadrage. Dans son travail, Chris Ware joue ainsi sur les échelles de représentation et les rapports entre les dimensions des cases et la largeur des plans, faisant parfois des gros plans dans des grandes cases ou bien des plans élargis dans des cases de petite taille. Il incite ainsi le lecteur à prêter attention au détail : « *reproduire les images en si petit*

2 MARLET Olivier (2007), Voyage dans la bande dessinée à travers quelques cartes, *Mappemonde* [en ligne] Disponible sur : <http://mappemonde.mgm.fr/>.

3 PEETERS Benoît (2003), Chapitre 1 : De case en case, in *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion.



[BP] Chris Ware, *Building Stories* (2012)

Un jeu sur les dimensions des cases : des gros plans dans des grandes cases, des plans larges dans des petites cases.

aide le lecteur à s'en rapprocher »¹. Par ses plans élargis, il prend de la distance par rapport à la scène en même temps que sa miniaturisation lui permet, paradoxalement, de s'en rapprocher.

De l'enchaînement de ces cases aux formes variées naît la dynamique du récit. Dans *L'homme qui marche* de Taniguchi, l'alternance de plans larges et rapprochés instaure une rythmique propice à retranscrire la dynamique narrative de la déambulation dans la ville, pendant laquelle l'œil s'attache tantôt au détail, tantôt à l'observation d'une globalité (voir pages suivantes). Tel un cinéaste, l'auteur dessine les promenades de son personnage en faisant des champ-contrechamps, des vues en plongée, des changements de point de vue entre celui du personnage et le point de vue externe,

des gros plans... Les dimensions des cases jouent avec ces alternances, s'élargissent jusqu'à prendre toute la largeur de la page pour rendre compte de la perspective d'une rue, rétrécissent pour cadrer en gros plan et avec précision le visage ou les pieds du personnage, cadrent par bande verticale un fragment du paysage... Ces alternances de plans établissent ce que Scott McCloud appelle dans *L'Art Invisible* des « enchaînements de point de vue à point de vue »². Ce type d'enchaînement serait plus présent dans la bande dessinée japonaise que dans la bande dessinée occidentale, où c'est l'enchaînement « d'action à action » (l'action en elle-même est fragmentée en plusieurs vignettes) qui est privilégié. L'accent est mis sur l'état des choses plutôt que sur le mouvement, et il en résulte alors

1 WARE Chris, in MONSAINGEON Guillaume (2015), *Villissima !*. Marseille : Parenthèses.

2 MCCLLOUD Scott (2007), Chapitre 3 : Du sang dans le caniveau, in *L'Art Invisible*. Paris : Delcourt.

une atmosphère plus contemplative où la dimension temporelle semble être presque absente : rien n'indique la vitesse avec laquelle s'écoule le temps entre et dans chaque case. Les scènes sont fragmentées en plusieurs points de vue que l'on peut deviner proches, simultanés ou bien éloignés dans le temps. Ce type d'enchaînement se prête alors particulièrement bien aux personnages de Taniguchi, qui s'abandonnent volontiers à la contemplation de ce qui les entoure.

Si par ses successions d'images la bande dessinée peut se rapprocher du storyboard d'un film, elle s'en éloigne néanmoins dans sa manière d'être lue : elle n'est pas une succession de vignettes qui se lirait linéairement. Il est impossible pour l'auteur de bande dessinée de cacher au lecteur les cases qui précèdent ou qui suivent celle observée, et chaque image fixe s'inscrit dans une mise en page bien précise. Intervient alors ce que Benoît Peeters nomme le péri-champ :

« Constitué par les autres cases de la page et même de la double page, cet espace à la fois autre et voisin influence inévitablement la perception de la case sur laquelle les yeux se fixent. »¹

Benoît Peeters

Lorsque le lecteur fixe son regard sur une case, il ne peut s'empêcher de percevoir la page dans son ensemble. A cela s'ajoute les allers-retours du regard entre l'observation

d'une case précise et l'appréhension de la page (ou de la double page) dans son ensemble, et qui font partie de lecture de la bande dessinée. L'image figée étant incluse dans le mouvement du dispositif narratif, le lecteur se trouve en permanence entre la contemplation de l'image et la continuité de la narration :

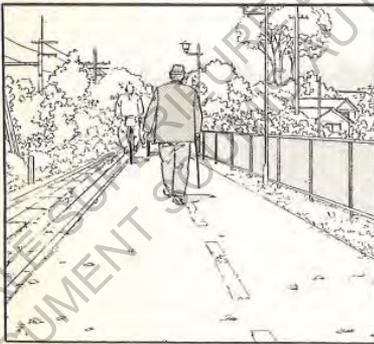
« [...] la bande dessinée repose, à chaque instant, sur une tension entre le récit et le tableau. Le récit qui, englobant l'image dans une continuité, tend à nous faire glisser sur elle. Le tableau qui, l'isolant, permet qu'on s'y arrête. »²

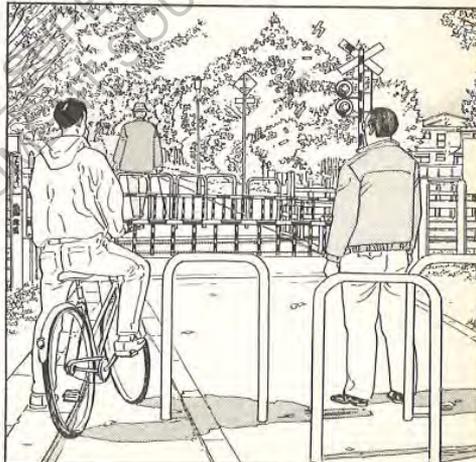
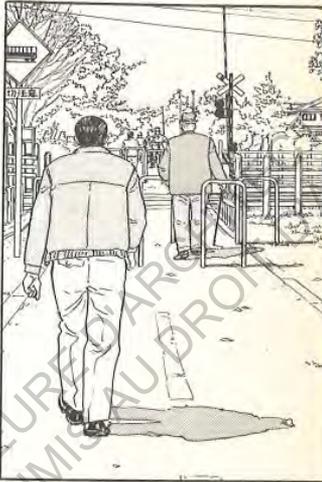
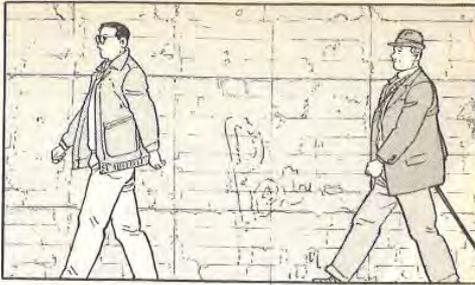
Benoît Peeters

Cette tension entre récit et tableau est particulièrement notable dans le travail de Chirs Ware, dont les planches, avant de se lire linéairement, se lisent d'abord comme un tableau, comme une composition générale où chaque case fait partie d'un tout. Les images s'organisent sur la page de manière à créer une image globale, et le moindre détail est travaillé, mis en scène pour servir le récit : le lettrage, la composition, les textes... La lecture d'une bande dessinée est donc faite de pauses, de relectures et de retours en arrière, au sein d'une même page mais également dans l'ensemble du livre. L'architecture de la bande dessinée pourrait alors se rapprocher de l'architecture même de la ville. Dans Dessein narratifs de l'architecture, Pierre Litzler évoque comment

1 PEETERS Benoît (2003), Chapitre 1 : De case en case, in *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion.

2 PEETERS Benoît (2003), Chapitre 2 : Les aventures de la page, in *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion.





l'architecture offre à l'utilisateur plusieurs parcours, et donc plusieurs lectures de la ville :

« Celui qui parcourt une architecture est engagé dans un espace, une structure, qui se présenterait plutôt comme un réseau, qui de pièce en pièce, d'espace en espace se connecte à d'autres édifices, à d'autres lieux. L'utilisateur est certes mené par les déterminations spatiales, mais reste malgré tout « acteur » face à des choix multiples que l'espace architecturé propose et lui offre avec plus ou moins de générosité.»¹

Pierre Litzler

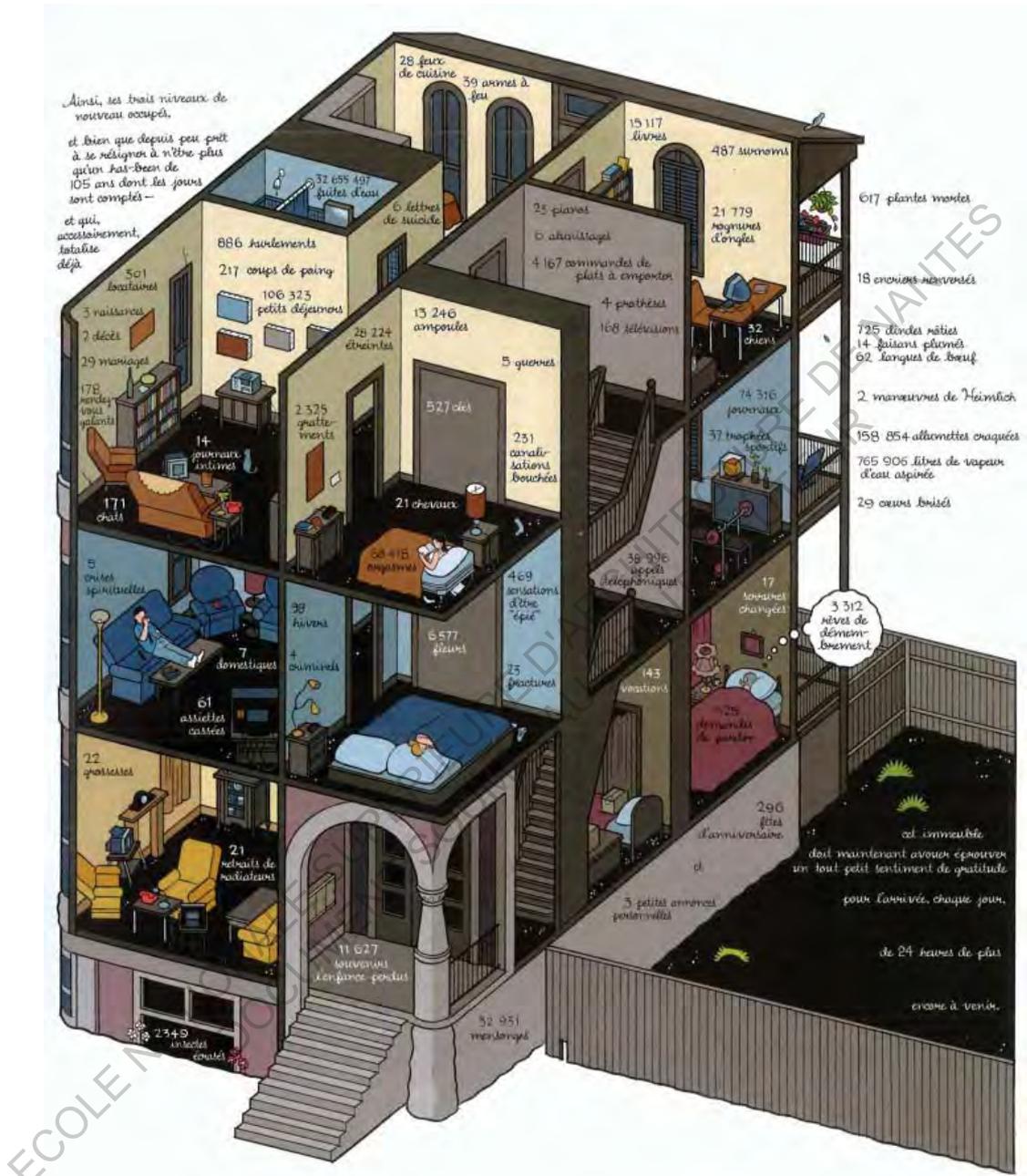
L'analogie peut ici être faite entre l'espace de la ville et celui de la bande dessinée, qui se présenterait alors comme un réseau de cases connectées les unes aux autres et de pages elles aussi connectées ensemble. Tout comme l'utilisateur a la liberté de choisir comment lire et parcourir la ville, le lecteur reste lui aussi « acteur » : si sa lecture est belle et bien déterminée par la linéarité de la succession des cases, il reste libre de parcourir la page comme il le souhaite. La bande dessinée *Vanille ou Chocolat ?* (2012) de Jason Shiga joue d'ailleurs sur les possibilités de la bande dessinée en matière de « parcours » de lecture, et propose au lecteur, à la manière des Livres dont vous êtes le héros, 3856 enchaînements de cases différents et donc 3856 récits différents. L'analogie entre

la bande dessinée et l'architecture se lit également dans la planche même de bande dessinée : la planche « classique », celle que Franquin appelle le « gaufrier », peut en effet se rapprocher d'une façade de bâtiment où les bandes horizontales se substituerait aux étages et les cases aux fenêtres, qui s'ouvrent alors sur l'intimité de personnages que la bande dessinée va mettre en scène.

Dans *Building Stories* (2012) de Chris Ware, la planche de bande dessinée devient effectivement un immeuble, que l'on voit en coupe-perspective et qui laisse voir l'intérieur de chaque pièce, à l'image de cases qui pourraient se lire dans n'importe quel sens. Dans cette optique, l'œuvre dans son ensemble exploite en profondeur les possibilités de la bande dessinée. Elle se présente sous forme d'une boîte qui contient quatorze fragments d'histoires de formats différents : livrets, dépliants, posters, journaux, albums..., et il appartient au lecteur de choisir par quel fragment commencer l'histoire. Le titre du « livre », *Building Stories*, a d'ailleurs plusieurs sens² : il peut signifier « Histoires d'un immeuble », se rapprochant alors dans ce sens de *La Vie mode d'emploi* de Georges Perec en mettant en récit l'histoire des habitants de l'immeuble. Mais il peut également être compris comme « Construire des histoires », car le lecteur devient l'architecte du récit : c'est à lui qu'il appartient de le construire

1 LITZLER Pierre (2009), Le pouvoir narratif de l'architecture, in *Desseins narratifs de l'architecture*. Paris : l'Harmattan.

2 PEETERS Benoît (2013), *Journée d'études Villes et bande dessinée du laboratoire junior Sciences Dessinées*. [podcast] Entretien avec Benoît Peeters. Disponible sur : <http://sciencesdessinees.ens-lyon.fr/>.



Ainsi, les trois réseaux de nouveau occupés, et bien que depuis peu prêt à se résigner à n'être plus qu'un hat-been de 105 ans dont les jours sont complétés - et qui, accessoirement, totalise déjà

[BR] Chris Ware, *Building Stories* (2012)

Les pièces de l'immeuble, comme les cases de bande dessinée, s'ouvrent sur des récits de vie.

à partir des quatorze éléments que l'auteur met à sa disposition, sans disposer d'indications chronologiques ni même de sens de lecture pour certains formats. Chaque fragment de vie n'a ni vraiment de début, ni vraiment de fin, et le livre fait appel à l'imagination du lecteur pour relier tous les morceaux ensemble. Un autre sens du titre pourrait d'ailleurs être « histoires en construction », attestant alors du caractère fragmentaire des récits de vie racontés : ce ne sont que des portions d'existence en cours de construction, et qui le seront toujours.

L'œuvre prend une toute autre échelle : l'espace inter-iconique n'est plus entre les cases mais entre les éléments. La lecture partiellement linéaire d'une bande dessinée de format ordinaire est remplacée par une lecture éclatée entre plusieurs fragments, dont l'ordre influera sur l'histoire. La mise en page et le format ont une grande importance dans le travail de Chris Ware, et racontent déjà quelque chose, avant même que l'on ne s'attache au contenu des cases. Ainsi, par sa forme déconstruite, *Building Stories* souligne le caractère aléatoire de l'existence, sa construction fragile autour de fragments et l'impossibilité d'en avoir le contrôle :

« En adoptant la forme d'un puzzle narratif, Building Stories matérialise le fait qu'une vie humaine ne correspond pas à un grand récit unifié, cohérent, linéaire. Notre vie est en vrac, faite de blocs d'expériences et de souvenirs, de songes et de fantasmes récurrents, de projections

*dans le futur et d'anticipations. »*¹

Thierry Groensteen

Le format même de la bande dessinée apporte du sens à l'histoire. Chris Ware exploite donc ici toutes les possibilités de la bande dessinée pour nourrir son récit, en prenant la liberté de le déconstruire pour mieux laisser au lecteur celle de le reconstruire.

La bande dessinée, en « imitant » l'expérience commune de la ville, évoque au lecteur son propre vécu de l'espace. Elle est comme un kaléidoscope qui rend compte de l'urbain, à la fois par le biais d'un vocabulaire qui lui est propre et par une mise en scène de l'espace sur la page, qui devient un « *espace pour figurer l'espace* »². Un pacte se dessine entre l'auteur et son lecteur : le premier doit rendre le récit intelligible en jouant sur le séquençage, le rythme, les ellipses, tandis que le second doit mettre à profit ses connaissances et son imagination pour assurer sa continuité. L'histoire se déroule non seulement à l'intérieur des cases mais aussi dans les relations qui les lient entre elles. La bande dessinée comporte donc plusieurs formes de narration : celle, déjà duale, des textes et des images qui se dévoilent à l'intérieur des cases, et celle de la planche

1 GROENSTEEN Thierry (2013), *Building Stories*, ou le pari de l'intimité, *neuvième art 2.0*. [en ligne] Disponible sur : <http://neuviemearth.citebd.org/>.

2 TRATNJEK Bénédicte, (2014), *Café géographique « Représenter l'espace urbain dans la bande dessinée »*, animé par VERFAILLIE M. et LE FLAHEC M., le 28/01 au Café de Flore, Paris. [en ligne] Disponible sur : <http://cafe-geo.net/>.

et même, dans le cas de Ware_ qui reste un précurseur dans ce procédé_ du format. Il se crée alors un échange permanent entre le visible, maîtrisé par l'auteur, et l'invisible, dont le lecteur est le seul maître.

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

CONCLUSION

La bande dessinée est, dès les débuts de sa popularisation, étroitement liée à l'urbain : c'est dans les journaux distribués à la ville qu'elle fait son apparition. Elle y tient donc très tôt une place importante. Le magazine *The Architects' Journal* publie d'ailleurs en 2009 un classement des dix villes les plus emblématiques de la bande dessinée, y faisant figurer Metropolis et Gotham City mais aussi le Chicago de Chris Ware ou la cité Inca de Tintin. Plus qu'un simple décor inanimé, la ville devient notamment avec l'œuvre de Winsor McCay un véritable personnage, imaginaire mais non moins révélateur des mutations urbaines de son temps :

« Les auteurs et les dessinateurs sont des sismographes. Ils captent les bouleversements historiques, sociaux et architecturaux de leur temps. »¹

Jean-Marc Thévenet

Le contexte historique n'a cessé d'influencer les thèmes de la bande dessinée au cours de l'histoire, et la naissance des grandes métropoles au début du XX^{ème} siècle ainsi que l'essor des nouvelles technologies ont fait de la ville le lieu de tous les fantasmes, en tension entre peur et fascination. Les récits de science-fiction se plaisent alors à explorer

les utopies et les dystopies urbaines, avant de laisser place au tournant du siècle à des récits plus ordinaires et proches du réel. La bande dessinée explore de nouveaux horizons et tente d'acquiescer une nouvelle reconnaissance, ne se consacrant plus exclusivement au divertissement. Portés par l'élan général des formes littéraires et artistiques vers l'autobiographie, les auteurs de bande dessinée en font un moyen de restitution de leurs expériences, confidences intimes ou personnelles ou bien témoignages des événements historiques marquants des décennies précédentes. Le héros laisse place à l'individu ordinaire, l'auteur ou son personnage, et toujours la ville garde une place importante par des récits de voyages ou des histoires du quotidien. L'expression d'un rapport personnel et subjectif à la ville se substitue à l'aventure.

Cette subjectivité se traduit dans la manière dont l'auteur restitue son expérience ou celle de son personnage : les traits, les couleurs, les mots, recréent une ambiance qui se fait le mélange de la réalité et de sa perception sensible. Il y a alors transmission non seulement d'un vécu mais aussi d'impressions sur la ville, et le récit s'en fait une analyse personnelle se traduisant dans les choix et les modes de représentation. La bande dessinée permet le partage d'une lecture de l'urbain, confiée au lecteur dans les récits ou carnets de voyages qui s'inscrivent

1 THÉVENET Jean-Marc (2010), Catalogue d'exposition *Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.

dans la suite des carnets des explorateurs et des artistes des siècles précédents. Ces récits confrontent alors approche artistique et analyse ethnographique de la ville. La déambulation dans l'espace urbain et l'observation deviennent les moteurs de l'histoire, dans le thème du voyage mais aussi dans le récit des scènes ordinaires de la vie quotidienne. C'est alors l'espace plus que le temps qui rythme la narration. La bande dessinée, en privilégiant l'errance à l'action, l'espace au temps, se rapproche de la réalité de l'expérience de la ville. A travers ces récits sensibles et subjectifs se dessine un véritable portrait de ville, témoin de pratiques sociales et culturelles. Mais toujours s'y mêle le fantasme de l'urbain, et la réinterprétation du réel brouille la frontière entre imaginaire et réalité. La bande dessinée continue ainsi de faire de la ville un espace rêvé, évocateur de souvenirs, de nostalgie, de regrets mais aussi de moments heureux.

Par les procédés qu'elle met en œuvre, la bande dessinée offre des possibilités de représentation infinies qui illustrent et accompagnent le récit comme une seconde forme de narration. Par son langage iconique, elle réveille les souvenirs et connaissances inconscientes de l'urbain, dessinant l'image de la ville dans l'esprit du lecteur à partir d'une expérience commune. Le lecteur intervient également pour assurer la continuité dans la succession des vignettes et combler l'espace inter-iconique, mêlant alors l'invisible au visible. N'étant pas une juxtaposition anodine de textes et d'images, la lecture de la bande dessinée ne ressemble en rien à

celle d'un roman ni même d'un film : elle est une forme de narration à part entière, où le lecteur doit lire à la fois le texte et l'image. C'est un langage qui s'apprend et change avec chaque auteur. Scott McCloud affirme alors qu'« *aucun autre moyen d'expression artistique ne se donne autant à ses amateurs tout en exigeant autant d'eux en retour* »¹. Il appartient à l'auteur de créer les formes dont il a besoin pour rendre compte de l'espace urbain, et les contours et dimensions des cases viennent alors apporter une nouvelle complexité à cette représentation. La bande dessinée rend compte de la ville à la manière d'une caméra malléable, en s'en différenciant cependant dans la manière de restituer les images : le lecteur perçoit la planche de bande dessinée non comme une succession linéaire de cases, mais d'abord comme un tableau d'ensemble, avant de s'attarder sur sa fragmentation en cases et ce qu'elles contiennent. La mise en page même de la planche instaure un parcours dans l'espace de la bande dessinée, qui fait écho à celui de la ville. La bande dessinée est donc une véritable forme de narration, où le lisible et le visible s'emploient indifféremment à dire et à montrer, et où la « *danse du visible et de l'invisible* »² appelle l'imagination du lecteur à participer à la construction du récit et des espaces. Une forme artistique hybride et multiple, qui raconte autant par sa forme que par ce qu'elle représente.

1 MCCLLOUD Scott (2007), *L'Art Invisible*. Paris : Delcourt.

2 *Ibid.*

De ce médium complet, aux multiples possibilités dont certaines restent probablement inexploitées, on peut tirer un véritable instrument d'analyse de l'espace et de représentation des ambiances urbaines. La bande dessinée confronte le lecteur en même temps que le personnage à sa manière de pratiquer et vivre l'espace urbain et la ville est scénarisé et vécue par les personnages :

« La bande dessinée est un cadre d'expérimentation, un des vecteurs de mise en vie d'un espace urbain futur parce qu'elle oblige non seulement à avoir un regard de surplomb, celui de l'urbaniste, celui de l'architecte et du politicien, quelque chose qui serait un regard au-dessus des choses et de la maquette, mais, aussi, qu'elle permet d'avoir un regard au niveau de l'habitant, avec tout ce que la vie quotidienne peut amener. »¹

Benoît Peeters

La bande dessinée rend possible une projection dans l'espace construit, spatialement et au niveau du vécu de l'habitant. C'est ainsi que certains architectes et urbanistes s'emparent de la bande dessinée, confirmant ainsi l'intuition d'Archigram sur le potentiel du médium en architecture. Herzog & De Meuron l'utilisent alors pour raconter le projet de développement urbain de Metrobasel, la région métropolitaine trinationale de Bâle. A travers l'histoire de deux personnages (qui

sont les Jean Seberg et Jean-Paul Belmondo du film *A bout de souffle*), ils arpentent le territoire de la ville et rendent compte de toutes les problématiques soulevées par le projet, faisant de la bande dessinée une fenêtre ouverte sur la réalité de l'espace urbain.

¹ PEETERS Benoît (2010), *Archi & BD*. Benoît Peeters. [video] Disponible sur : <http://webtv.citechaillot.fr/>.

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

BIBLIOGRAPHIE

Livres

ABDELOUAHAB Farid (2005), *Ces merveilleux carnets de voyages*. Bagneux : Sélection du Reader's digest.

ARGOD Pascale (2014), *L'art du carnet de voyage*. Paris : Gallimard.

BAILLY Jean-Christophe (2013), *La phrase urbaine*. Paris : Seuil.

BARTHES Roland (2005), *L'empire des signes*. Paris : Seuil.

BAZIN André (1978), *Qu'est-ce que le cinéma?* Paris : Editions du Cerf.

BROWNSTEIN Charles (2007), *Eisner/Miller*. Montreuil : Rackham.

Centre national d'art et de culture G. Pompidou (1994), Catalogue d'exposition *Archigram*. Paris : Centre Georges Pompidou.

DELANNOY Pierre Alban (2007), *La bande dessinée à l'épreuve du réel*. Paris : L'Harmattan.

FARTHING Stephen (2010), *Tout sur l'Art*. Paris : Flammarion.

GARRIC Henri (2007), *Portraits de villes*. Paris : H. Champion.

GROSJEAN Michèle et THIBAUD Jean-Paul (2001), *L'espace urbain en méthodes*. Marseille : Parenthèses.

HUBIER Sébastien (2003), *Littératures intimes*. Paris : A. Colin.

LITZLER Pierre (2009), *Desseins narratifs de l'architecture*. Paris : l'Harmattan.

MASSU Claude (2016), *L'architecture de l'école de Chicago*. Paris : Dunod.

MONSAINGEON Guillaume (2015), *Villissima !*. Marseille : Parenthèses.

VON MOOS Stanislaw et BEDARIDA Marc (2011), *Le Corbusier, Voyage d'Orient 1910-1911*. Paris : Editions de La Villette.

- sur la bande dessinée :

CLERC Serge (2011), *Spirou vers la modernité*. Marcinelle : Dupuis.

EISNER Will (2009), *Les clés de la bande dessinée, tome 1 : L'art séquentiel*. Paris : Delcourt.

GROENSTEEN Thierry (1999), *Système de la bande dessinée*. Paris : PUF.

GUILBERT Xavier, BI Jessie, LEBLANC Claude (2012), *Mangapolis, la ville contemporaine japonaise dans le manga*. Poitiers : Le lézard noir.

MARTY Jean-Luc (2003), *La bande dessinée part en voyage*. Paris : Casterman.

MCCLOUD Scott (2007), *L'Art Invisible*. Paris : Delcourt.

MOLITERNI Claude et Mellot Philippe (1996). *Chronologie de la bande dessinée*. Paris :

Flammarion.

PEETERS Benoît (2003), *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion.

ROSENBERG David (2009), Catalogue d'exposition *Vraoum!*. Lyon : Fage.

SADOUL Numa (1975), *Tintin et moi*. Tournai : Casterman.

THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis, sous la direction de (2010). Catalogue d'exposition *Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.

Bandes dessinées

ABOUET Marguerite et OUBRERIE Clément (2005-2010), série *Aya de Yopougon*, tomes 1 à 6. Paris : Gallimard.

BAUDOUIN (1996), *Le Voyage*. Paris : L'Association.

BAUDOUIN (1998), *L'Association en Egypte*. Paris : L'Association.

BILAL Enki (2009), *Animal'z*. Bruxelles : Casterman.

BLAIN Christophe (2005), *Carnets de Lettonie*. Bruxelles : Casterman.

CHABOUTÉ Christophe (2012), *Un peu de bois et d'acier*. Grenoble : Glénat/Vents d'Ouest.

CHAVOUET Florent (2009), *Tokyo Sanpo*. Arles : P. Picquier.

CHAVOUET Florent (2010), *Manabé Shima*. Arles : P. Picquier.

CHRISTIN Pierre et MEZIERES Jean-Claude (1994), *Valérian et Laureline, tome 15 : Les cercles du pouvoir*. Paris : Dargaud.

DE CRECY Nicolas (1998), *Le bibendum céleste tome 1*. Genève : Les Humanoïdes Associés.

DE HEYN Renaud (2002), *Carnet de voyage au Pakistan (1ère partie)*. Bruxelles : la Cinquième couche.

DELISLE Guy (2000), *Shenzhen*. Paris : L'Association.

DELISLE Guy (2011), *Chroniques de Jérusalem*. Paris : Delcourt.

DUPUY et BERBÉRIAN (2001), *Lisbonne carnets*. Paris : Cornélius.

EISNER Will (2008), *New York Trilogie, tome 1 : La ville*. Paris : Delcourt.

EISNER Will (2008), *New York Trilogie, tome 2 : L'immeuble*. Paris : Delcourt.

FRANQUIN (1982), *Gaston, tome 14 : La saga des gaffes*. Marcinelle-Charleroi : Dupuis.

FRANQUIN (1959), *Spirou et Fantasio, tome 10 : Les pirates du silence*. Paris : Dupuis.

ZHAO Golo et al. (1998), *L'Association en Egypte*. Paris : L'Association.

HERGÉ (1973), *Les aventures de Tintin : Tintin en Amérique*. Tournai : Casterman.

JODOROWSKY Alexandro et MOËBIUS (2010), *L'Incal*. Paris : les Humanoïdes associés.

KARASIK Paul et MAZZUCHELLI David (2005), *Cité de verre*. Arles : Actes Sud.

LOUSTAL (2006), *Carnet de voyages : 2003-2005*. Paris : Seuil.

MASEREEL Frans (2002), *Mon livre d'heures*. Grenoble : Éd. Cent pages.

MULTIER Romain et TEVESSIN Gilles (2006), *Un taxi nommé Nadir*. Arles : Actes Sud.

NEAUD Fabrice (1998), *Journal (2)*. Angoulême : Ego comme X.

OTOMO Katsuhiko (2007), *Akira 1, L'Autoroute*. Paris : glénat.

PEDROSA Cyril (2011), *Portugal*. Marcinelle : Dupuis.

SACCO Joe (2010), *Palestine*. Montreuil : Rackham.

SATRAPI Marjane (2008), *Persepolis*. Paris: L'Association.

SATTOUF Riad (2007), *La vie secrète des jeunes, tome 1*. Paris : l'Association.

SATTOUF Riad (2014-2015), *L'Arabe du futur, tome 1 et 2*. Paris : Allary Editions.

SCHUITEN François et PEETERS Benoît (1985), *Les cités obscures, tome 2 : La fièvre d'Urbicande*. Tournai : Casterman.

SCHUITEN François et PEETERS Benoît (1999), *Les cités obscures, tome 7 : L'ombre d'un homme*. Tournai : Casterman.

SPIEGELMAN Art (1992), *Maus : L'intégrale : Un survivant raconte*. Paris : Flammarion.

TANIGUCHI Jirô (2003), *L'homme qui marche*. Tournai : Casterman.

TARDI Jacques (1978), *Les aventures d'Adèle Blanc-Sec, tome 4 : Momies en folie*. Paris : Casterman.

VIVES Bastien, SIMON Anne, SAPIN Mathieu (2010), *Tranches Napolitaines*. Paris : Dargaud.

WARE Chris (2002), *Jimmy Corrigan*. Paris : Delcourt.

WARE Chris (2014), *Building stories*. Paris : Delcourt.

YEUNG Hok Tak (2006), *Qu'elle était bleue ma vallée*. Arles : Actes Sud.

Articles et magazines

ARCHIGRAM, (1961-1974), *Archigram Magazine*. [en ligne] Archigram Archival Project. Disponible sur : <http://archigram.westminster.ac.uk/>.

ARGOD Pascale (2012), De l'orientalisme : E. Delacroix (1798-1863) et P. Gauguin (1848-1903) tournés vers l'ethnographie [Blog] *Carnet de voyage – reportage*. Disponible sur : <http://cdevoyage.hypotheses.org/223>.

BAETENS Jan (2013), Autobiographies et bandes dessinées, *Belphégor* [en ligne] (Volume 4-1). Disponible sur : <https://dalspace.library.dal.ca/>.

BAUNEZ François et GOUDEAU François-Jean (2013). *303*, (n°125).

BI Jessie (2016), Architecture et bande dessinée [en ligne] *du9, l'autre bande dessinée*. Disponible sur : <http://www.du9.org/>.

DABITCH Christophe (2009), Reportage et bande dessinée, *Hermès, La Revue* (n°54) [en ligne]. Disponible sur : <https://www.cairn.info/>.

ECO Umberto (1976), Le mythe de Superman, *Communications*, La bande dessinée et son

- discours, sous la direction de Michel Covin, Pierre Fresnault-Deruelle et Bernard Toussaint [en ligne] (Volume 24), pp.24-40. Disponible sur : <http://www.persee.fr/>.
- GARRIC Henri (2014), Ville, *neuvième art 2.0*. [en ligne] Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/>.
- GROENSTEEN Thierry (2013), Building Stories, ou le pari de l'intimité, *neuvième art 2.0*. [en ligne] Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/>.
- GROENSTEEN Thierry (2014), Autobiographie, *neuvième art 2.0*. [en ligne] Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/>.
- Landot Aymeric (2013), *De Métropolis à Gotham*. [en ligne] Carnet du laboratoire junior Sciences Dessinées. Disponible sur : <http://labojrsd.hypotheses.org/>.
- MARLET Olivier (2007), Voyage dans la bande dessinée à travers quelques cartes, *Mappemonde* [en ligne] Disponible sur : <http://mappemonde.mgm.fr/>.
- MOHR Floriane (2014), Eugen Robick et ses modèles, *neuvième art 2.0*. [en ligne] Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/>
- MOLINA Géraldine (2007), Le Paris des Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec de Jacques Tardi : une « ville noire » ?, *Géographie et Cultures* [en ligne] (n°61), pp.61-77. Disponible sur : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/>
- OLMEDOT Elise (2012), Cartographier les interstices de la ville, *Strabic.fr* [en ligne] Disponible sur : <http://strabic.fr/>.
- STECK Jean-Fabien (2008), Yopougon, Yop city, Poy... périphérie et modèle urbain ivoirien, *Autrepart* [en ligne] (n°47), pp.227-244. Disponible sur : <http://www.cairn.info/>.
- Tardy Pierre (2012). *Gotham City : une ville sombre et stupéfiante*. [en ligne] UrbaNews. Disponible sur : <https://www.urbanews.fr/>.
- TRATNJEK Bénédicte (2013), série de 5 articles sur : *Série Aya de Yopougon (1)(2)(3)(4)(5)* [en ligne] Carnet du laboratoire junior Sciences Dessinées. Disponible sur : <http://labojrsd.hypotheses.org/>.
- VANDEPUTTE Marie-Pierre (2010), Archigram, de l'utopie à la folle fiction, *Azimuths*. [en ligne] (n°34), pp.54-65. Disponible sur : <http://grandhornu.docressources.org/>.

Entretiens

- ABOUEY Marguerite et OUBRERIE Clément (2005), propos recueillis par Xavier d'Almeida, Marguerite Abouet & Clément Oubrerie [en ligne] *du9, l'autre bande dessinée*. Disponible sur <http://www.du9.org/>.
- ABOUEY Marguerite (2013), propos recueillis par Renaud de Rochebrune, Marguerite Abouet : « Les Ivoiriennes sont moins libres qu'avant », *Jeune Afrique* [en ligne] Disponible sur : <http://www.jeuneafrique.com/>.
- CHAVOUET Florent (2011), propos recueillis par Caroline Bougourd et Tony Come, Florent Chavouet : cartomaniaque, *Strabic.fr* [en ligne] Disponible sur : <http://strabic.fr/>.
- CRECY (de) Nicolas (2000), propos recueillis par R de réel, Nicolas de Crécy, autour du Bibendum céleste, *R de réel* [en ligne] (Volume B). Disponible sur : <http://rdereel.free.fr/>.

CROMPTON Denis (2010), propos recueillis par Kester Rattenbury, Archigram Magazine Issue No. 4 [en ligne] *Archigram Archival Project*. Disponible sur : <http://archigram.westminster.ac.uk/>.

MOËBIUS (2011), propos recueillis par François Dugeny, Entretien avec Jean Giraud/Moebius, IAU – Les Cahiers (n°158) [en ligne]. Disponible sur : <http://www.iau-idf.fr/>.

PEDROSA Cyril (2011), propos recueillis par Arneau, Cyril Pedrosa pour la sortie de PORTUGAL [en ligne] *Sceneario.com*. Disponible sur : <http://www.sceneario.com/>.

PEDROSA Cyril (2011), propos recueillis par Laurence le Saux, Cyril Pedrosa décrypte trois planches de “Portugal”, *Télérama* [en ligne] Disponible sur : <http://www.telerama.fr/>.

PEETERS Benoît (2015), propos recueillis par Guérolé Boillot [2013], *Interview - numérique : attention hybride !* [en ligne] Disponible sur : <http://www.guenoleboillot.com/>.

ZEP (2011), propos recueillis par Skeet, Interview : Carnet intime de Zep [en ligne] *BD Sanctuary*. Disponible sur : <http://www.bd-sanctuary.com/>.

TANIGUCHI Jirô (1998), propos recueillis par Frank Aveline, Taniguchi Jirô par Franck Aveline (L'Indispensable) [en ligne] *du9, l'autre bande dessinée*. Disponible sur <http://www.du9.org/>.

TANIGUCHI Jirô (2012), *Jirô Taniguchi en interview sur PlaneteBD.com*. [video] Disponible sur : <http://www.dailymotion.com/>.

Vidéos et films

Blade Runner (2006). [DVD] Warner Home Vidéo. Réalisé par Ridley Scott.

Le cinquième élément (2003). [DVD] Gaumont. Réalisé par Luc Besson.

Les visionnaires (2014). [DVD] CNC images de la culture. Réalisé par Julien Donada.

Métropolis (1927). [DVD] UFA. Réalisé par Fritz Lang.

Super-héros : l'éternel combat (2014). [DVD] Arte. Réalisé par Michael Kantor.

PEETERS Benoît (2010), *Archi & BD. Benoît Peeters*. [video] Disponible sur : <http://webtv.citechaillot.fr/>.

Emissions radio et podcasts

Pintéau Pascal (2014). *Un autre jour est possible* [radio]. France Culture. Les super héros à l'épreuve du temps 2/5. Disponible sur : <https://www.franceculture.fr/>.

PEETERS Benoît (2013), *Journée d'études Villes et bande dessinée du laboratoire junior Sciences Dessinées*. [podcast] Entretien avec Benoît Peeters. Disponible sur : <http://sciencesdessinees.ens-lyon.fr/>.

Colloques

PETITEAU Jean-Yves (2008), *La méthode des itinéraires ou la mémoire involontaire*, in Colloque Habiter dans sa poétique première, 01-08/09 2006, Cerisy-La-Salle. Paris : Editions Donner Lieu.

[en ligne] Disponible sur : https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00380133/file/2006_JY_P_COL_MethodeltinérairesMemoireInvolontaire.pdf

LANDOT Aymeric et TRATNJEK Bénédicte (2014), *Café géographique « Représenter l'espace urbain dans la bande dessinée »*, animé par VERFAILLIE Maryse et LE FLAHEC Marie, le 28/01 au Café de Flore, Paris. [en ligne] Disponible sur : http://cafe-geo.net/wp-content/uploads/Cafe_Geo-Representer_espace_urbain_BD.pdf

Mémoires

BATY Marc (2007), La représentation de la ville dans la bande dessinée, mémoire de master en architecture. Nantes : ensan.

LE PROUST Eric (1984), L'image de la ville dans la bande dessinée, mémoire de master en architecture. Nantes : ensan.

Images

[A] In MASEREEL Frans (2002), *Mon livre d'heures*. Grenoble : Éd. Cent pages.

[B] In PICABIA Francis (1920) *Cannibale*, (n°1). Disponible sur : <https://www.guggenheim.org/>.

[C] Disponible sur : <http://www.francoisdassise.ca/>.

[D] Disponible sur : <https://www.mauritshuis.nl/nl-nl/>.

[E] Disponible sur : <http://www.artic.edu/>.

[F] Disponible sur : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Turgot_map_of_Paris,_Kyoto_University_Library.jpg

[G] [H] Disponibles sur : <http://www.comicstriplibrary.org/>.

[I] Disponible sur : <http://www.supermanartists.comics.org/>

[J] In Thévenet Jean-Marc, Rambert Francis (2010), catalogue d'exposition *Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.

[K] In HERGÉ (1973), *Les aventures de Tt : Tt en Amérique*. Tournai : Casterman.

[L] In FRANQUIN (1959), *Spirou et Fantasio, tome 10 : Les pirates du silence*. Paris : Dupuis.

[M] Disponible sur : <http://www.frac-centre.fr/>.

[N] Disponible sur : <http://www.frac-centre.fr/>.

[O] In TAUT Bruno (2005), *Architecture Alpine*. Paris : Ed. du Linteau.

[P] Disponible sur : <http://archigram.westmster.ac.uk/>.

[Q] Disponible sur : <https://scribouillart.files.wordpress.com/>.

[R] Disponible sur : https://c2.staticflickr.com/8/7013/6530203451_43ef56b1a5_b.jpg

[S] Disponible sur : <http://dejavu.hypotheses.org/2614>.

[T] In MASLON Laurence et KANTOR Michael (2013), *Superheroes !*. Crown Archetype. [en ligne]

Disponible sur : <https://keithroysdon.wordpress.com/tag/jim-steranko/>.

[U] In JODOROWSKY Alexandro et MOËBIUS (2010), *L'Incal*. Paris : les Humanoïdes associés.

[V] In *Le cinquième élément* (2003). [DVD] Gaumont. Réalisé par Luc Besson.

[W] In CHRIST Pierre et MEZIERES Jean-Claude (1994), *Valérian et Laureline, tome 15 : Les cercles du pouvoir*. Paris : Dargaud.

[X] In SCHUITEN François et PEETERS Benoît (1985), *Les cités obscures, tome 2 : La fièvre d'Urbicande*. Tournai : Casterman.

[Y] In SPIEGELMAN Art (1992), *Maus : L'intégrale : Un survivant raconte*. Paris : Flammarion.

[Z] In DELISLe Guy (2011), *Chroniques de Jérusalem*. Paris : Delcourt.

[AA] In *Revue XXI* (n°13). Cité par BOURDIEU Sévere (2012), *Le reportage en bande dessinée dans la presse actuelle : un autre regard sur le monde [en ligne] Contextes*. Disponible sur : <http://contextes.revues.org/>.

[AB] Disponible sur : <http://www.tretyakovgallery.ru/>

[AC] Disponible sur : <http://www.abcgallery.com/>

[AD] In DE CRECY Nicolas (1994), *Le bibendum céleste*. Paris : Les Humanoïdes Associés. 1994

[AE] [AF] [AG] In PEDROSA Cyril (2011). *Portugal*. Marcinelle : Dupuis.

[AH] [AI] In BaudouIN (1996), *Le Voyage*. Paris : L'Association.

[AJ] In ALAOUI Brahim (1994). *Delacroix, Le Voyage au Maroc*. Paris : Flammarion.

[AK] In VON MOOS Stanislaw et BEDARIDA Marc (2011), *Le Corbusier, Voyage d'Orient 1910-1911*. Paris : Editions de La Villette.

[AL] In LOUSTAL (2006), *Carnet de voyages : 2003-2005*. Paris : Seuil.

[AM] In ZHAO Golo et al. (1998), *L'Association en Egypte*. Paris : L'Association.

[AN] [AO] In CHAVOUET Florent (2009), *Tokyo Sanpo*. Arles : P. Picquier.

[AP] [AQ] In MULTIER Roma et TEVESSIN Gilles (2006), *Un taxi nommé Nadir*. Arles : Actes Sud.

[AR] In EISNER Will (2008), *New York Trilogie, tome 1 : La ville*. Paris : Delcourt.

[AS] [AU] In ABOUET Marguerite et OUBRERIE Clément (2007), *Aya de Yopougon, tome 3*. Paris : Gallimard.

[AT] In ABOUET Marguerite et OUBRERIE Clément (2005), *Aya de Yopougon, tome 1*. Paris : Gallimard.

[AV] [AW] [AX] [AY] In YEUNG Hok Tak (2006), *Qu'elle était bleue ma vallée*. Arles : Actes Sud.

[AZ] [BA] In TARDI Jacques (1978), *Les aventures d'Adèle Blanc-Sec, tome 4 : Momies en folie*. Paris : Casterman.

[BB] In TARDI Jacques (1976), *Les aventures d'Adèle Blanc-Sec, tome 2 : Le Démon de la Tour Eiffel*. Paris : Casterman.

[BC] In WARE Chris (2002), *Jimmy Corrigan*. Paris : Delcourt.

[BD] In HERGÉ (1974), *Les aventures de Tintin : l'étoile mystérieuse*. Tournai : Casterman.

- [BE] In FRANQUIN (1982), *Gaston, tome 14 : La saga des gaffes*. Marcinelle-Charleroi : Dupuis.
- [BF] In EISNER Will (2004), *Un pacte avec Dieu*. Paris : Delcourt.
- [BG] In THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis (2010), catalogue d'exposition *Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.
- [BH] In EISNER Will (2008), *New York Trilogie, tome 2 : L'immeuble*. Paris : Delcourt.
- [BI] In EISNER Will (2008), *New York Trilogie, tome 1 : La ville*. Paris : Delcourt.
- [BJ] [BK] In BLAIN Christophe (2005), *Carnets de Lettonie*. Bruxelles : Casterman.
- [BL] Disponible sur : <https://commons.wikimedia.org/>
- [BM] Disponible sur : <http://idm.hypotheses.org/>
- [BN] Disponible sur <http://strabic.fr/Mathias-Poisson-Cartographier-les-terstices-de-la-ville>
- [BO] In CHAVOUET Florent (2009), *Tokyo Sanpo*. Arles : P. Picquier.
- [BP] In WARE Chris (2014), *Building stories*. Paris : Delcourt.
- [BQ] In TANIGUCHI Jirô (2003), *L'homme qui marche*. Tournai : Casterman.
- [BR] In WARE Chris (2014), *Building stories*. Paris : Delcourt.

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

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Couverture (de gauche à droite) :

EISNER Will (2008), *New York Trilogie, tome 1 : La ville*. Paris : Delcourt.

DELISLE Guy (2000), *Shenzhen*. Paris : L'Association.

GUARNIDO Juanjo (2003), *Blacksad, Arctic-Nation*. Paris. Paris : Dargaud.

ALFRED (2010), *Tranches Napolitaines*. Paris : Dargaud.

BAUDOUIN (1998), *L'Association en Egypte*. Paris : L'Association.

DE CRECY Nicolas (1998), *Le bibendum céleste tome 1*. Genève : Les Humanoïdes Associés.

LOUSTAL (2006), *Carnet de voyages : 2003-2005*. Paris : Seuil.

HIPPOLYTE (2013), *Les ombres*. Paris : Phébus.

LA BANDE DESSINÉE

OUTIL DE LECTURE DE LA VILLE

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

Héloïse Gevrey

Sous la direction de Rémy Jacquier
ensa Nantes 2015-2016

REMERCIEMENTS

*Je tiens à remercier Rémy Jacquier, Maëlle Tessier
et Marie Rolland pour leur suivi, ainsi que tout ceux
qui m'ont apporté leur soutien durant ce travail.*

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

TABLE DES MATIÈRES

Introduction

7

PARTIE I : La ville dans la bande dessinée : entre imaginaire et réalité 15

1. La ville comme source d'inspiration 15

Winsor McCay : aux origines du lien entre ville et bande dessinée 15

La ville et les super-héros 17

La ville américaine et l'attrait de la modernité dans la bande dessinée franco-belge 23

2. L'exploration des fantasmes urbains par la bande dessinée 25

L'explosion des utopies urbaines dans les années 1960 25

Archigram et la bande dessinée 26

Utopies et bande dessinée : entre fantasmes et désillusions 30

3. Récits de villes réelles 36

Un retour à la réalité : la dimension autobiographique 36

De la fiction au réel : l'actualité au cœur de la bande dessinée 40

Le thème de l'urbain 43

PARTIE II : La réalité subjective de la ville 45

1. La communication subjective de l'expérience urbaine 45

L'image pour transmettre les émotions 45

La communication subjective de l'ambiance urbaine 49

2. Le partage de l'expérience de la ville à travers le carnet de voyage 54

Le carnet de voyage : œuvre hybride entre étude ethnologique et artistique 54

Un récit sensible et spontané sur la compréhension de la ville 58

3. La banalité du quotidien comme moteur du récit 60

L'observation pour comprendre la ville 60

L'immersion dans le vécu d'un anonyme 63

4. La réalité de la ville, entre autobiographie et fiction 69

La ville de Will Eisner : quand la fiction raconte la ville 69

Aya de Yopougon : la mise en fiction du souvenir 73

Le portrait subjectif d'une banlieue chinoise 76

PARTIE III : L'immersion dans la ville	82
1. L'implication du lecteur dans la lecture de la bande dessinée	82
Le vocabulaire de la bande dessinée pour décrire la ville	82
L'espace inter-iconique : la ville en dehors des cases	87
Un autre hors-champ : celui du dessin	91
2. La planche de bande dessinée : un « espace pour figurer l'espace »	94
La représentation de la ville dans l'histoire : entre vision globale et immersion	94
La cartographie de la ville	96
Le parcours de la ville : le parcours de la page	99
Conclusion	109
Bibliographie	113

INTRODUCTION

Nombreuses ont été les tentatives de définir précisément la bande dessinée. D'une forme complexe, elle se différencie des autres formes d'art par sa capacité à associer bien souvent le texte à l'image, et à décomposer une histoire pour la présenter comme une succession de scènes. Scott McCloud propose ainsi de la définir comme des « *images picturales et autres, volontairement juxtaposées en séquences, destinées à transmettre des informations et/ou à provoquer une réaction esthétique chez le lecteur* ». ¹ A la lumière de cette définition, l'origine des premières bandes dessinées est bien plus ancienne que ce que l'on pourrait croire. Scott McCloud la fait remonter à l'époque précolombienne, d'où sont parvenus des codex narrant par une suite d'images l'histoire de chefs politiques. ² Les fresques égyptiennes en sont un autre exemple et de la même manière, la tapisserie de Bayeux au XI^{ème} siècle se définit également comme un récit chronologique où la succession des scènes sur la frise raconte une histoire, celle de la conquête de l'Angleterre par les normands en 1066. Le Moyen-Age fournit de nombreux autres exemples de narration séquencée, des portes sculptées et vitraux des églises qui racontent les scènes des Ancien et Nouveau testaments, aux gravures

et enluminures de manuscrits. L'usage de la case pour fragmenter le récit sur la page fait son apparition et le texte vient parfois même compléter l'image, de sorte que certains documents médiévaux se rapprochent en tout point du classique « gaufrier ». Le récit séquencé apparaît également sous des formes plus décomposées, comme la série de six estampes *La Carrière d'une prostituée* de William Hogarth datant des années 1730. En 1919, Frans Masereel réalise *Mon livre d'heures*, suite de 167 images narrant la vie d'un homme depuis son arrivée dans la ville jusqu'à sa mort. L'œuvre, que son artiste lui-même qualifie de « roman sans paroles », n'est pas encore perçue à cette époque comme une véritable bande dessinée. Elle correspond pourtant en tout point à la définition qu'en fait Scott McCloud : il s'agit bien d'un récit où la juxtaposition d'images assure une forme de continuité. Le roman-collage de Max Ernst *Une semaine de bonté* (1933), qui rassemble en plusieurs cahiers 182 collages organisés chronologiquement, opère de même comme un récit muet.

De l'association du texte et de l'image est né un véritable langage, qui fait fonctionner ensemble ces deux outils de communication pour en créer un nouveau, entièrement autonome. La complexité de cette association sollicite alors de la part du lecteur à la fois un « *acte de perception*

1 MCCLLOUD Scott (2007), Chapitre 1 : Pour savoir de quoi on parle, in *L'Art Invisible*. Paris : Delcourt.

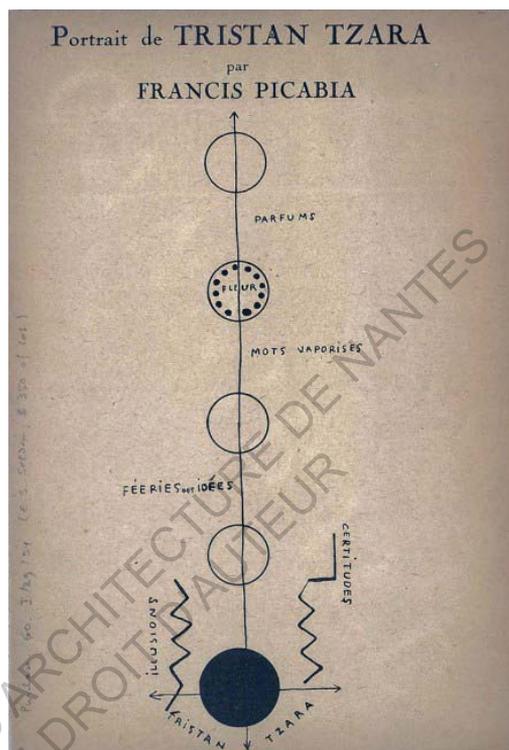
2 *Ibid.*



[A] Frans Masereel, *Mon livre d'heures* (1919)

Un roman sans paroles.

esthétique et un acte intellectuel »¹, sans toutefois dissocier les mots de l'illustration : le texte peut être lu comme une image, tout comme l'image peut se substituer aux mots, et c'est ensemble qu'ils créent une nouvelle forme de narration qui montre et raconte. Ce lien entre le mot et l'image remonte aux origines de l'écriture,² qui dès ses premiers modes en Mésopotamie il y a plus de 5000 ans utilise des symboles comme mots, s'appuyant sur une ressemblance entre le symbole et ce qu'il désigne. Cette origine pictographique de l'écriture peut encore se lire dans certaines langues actuelles, comme c'est le cas du mandarin pour lequel la ressemblance entre le mot et ce qu'il désigne peut parfois se deviner. A l'inverse, les mots peuvent être utilisés pour former des images à la manière des calligrammes de Guillaume Apollinaire. Contraction de « calligraphie », art de l'écriture, et « idéogramme », symbole graphique, ces poèmes utilisent la disposition des mots pour former un dessin qui approfondit alors le sens du texte ou bien en révèle un nouveau. Au début du XX^{ème} siècle, le mouvement Dada s'est également emparé de l'ambiguïté entre le texte et l'image, jouant sur la frontière entre l'apparence et la signification³ ; les mots ont alors trouvé leur place comme éléments constitutifs dans l'œuvre picturale. Mais c'est



[B] Francis Picabia, *Portrait de Tristan Tzara par Francis Picabia* (1920)

Un jeu entre apparence et signification.

également en dehors du domaine artistique, dans la culture populaire des magazines et du monde de la publicité que l'union de l'image et du texte s'est développée, participant sans doute à en faire dans l'imaginaire collectif un « divertissement juste bon pour le peuple, et au pire comme un produit commercial résultant d'un mercantilisme éhonté »⁴. La bande dessinée a pourtant su jouer de cette fusion pour en faire une véritable forme de narration, où se confrontent le sens de l'image et celui des mots.

1 EISNER Will (2009), Chapitre 1 : la bande dessinée, lecture de genre, in *Les clés de la bande dessinée, tome 1 : L'art séquentiel*. Paris : Delcourt.

2 MCCLLOUD Scott (2007), Chapitre 6 : Montrer et dire, in *L'Art Invisible*. Paris : Delcourt.

3 *Ibid.*

4 *Ibid.*

Les origines de la bande dessinée sont donc selon la définition d'Eisner très anciennes. Cependant, c'est Rodolphe Töpffer, premier théoricien de la bande dessinée, qui est considéré comme l'inventeur de la première véritable bande dessinée : il s'agit des *Littératures en estampes*, réalisées dans les années 1830 dans un premier temps à l'intention de ses élèves.¹ Il fut en outre le premier à mettre à profit la juxtaposition de deux images pour représenter le mouvement,² préfigurant dans un sens le cinéma. Cependant, la dimension temporelle en bande dessinée n'intervient pas seulement entre chaque image, mais aussi à l'intérieur des cases qui ont chacune leur propre durée. Ainsi, la bande dessinée est également capable de rendre compte du mouvement en une seule image, ce que le monde pictural s'est refusé à faire jusqu'aux travaux des peintres futuristes ou de Marcel Duchamp³ au début du XXème siècle. Cette capacité à retranscrire le mouvement a donc fait des personnages et de l'action l'une des premières préoccupations de la bande dessinée. Les *Littératures en estampes* mettent ainsi en scène des personnages dans des récits satiriques, s'attardant plus à leurs actes et leur caractère qu'aux décors qui constituent principalement un élément de contextualisation. Ce n'est véritablement



[C] Duccio, *Tentation du Christ sur la montagne* (1308-1311)

La ville en perspective cavalière : une meilleure compréhension des espaces.



[D] Johannes Vermeer, *Vue de Delft* (1660-1661)

La veduta, une fenêtre sur la ville.

qu'à partir de *Little Nemo in Slumberland* (1905) de Winsor McCay que le décor, et en particulier celui de la ville, devient un élément constitutif du récit avec lequel le personnage interagit.

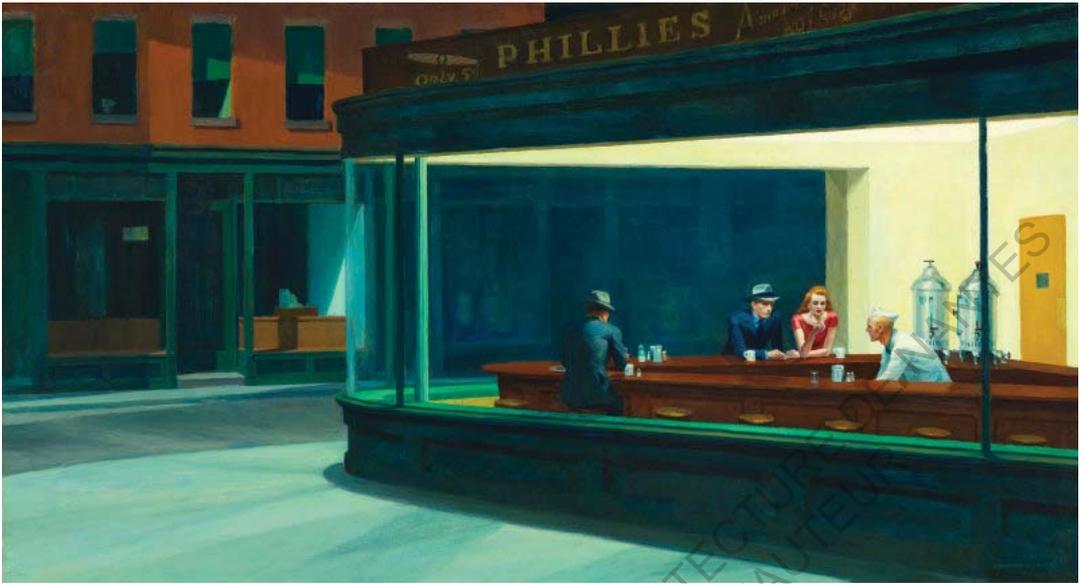
Selon les historiens de l'art⁴, une des

1 PEETERS Benoît (2003), Introduction à *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion.

2 MCCLOUD Scott (2007), Chapitre 4 : Le temps en cases, in *L'Art Invisible*. Paris : Delcourt.

3 Voir DUCHAMP Marcel (1912), *Nu descendant un escalier n°2*, [huile sur toile].

4 GARRIC Henri (2007), Chapitre 2 : La tradition picturale,



[E] Edward Hopper, *Nighthawks* (1942)
 Immersion dans le quotidien urbain.

premières représentations picturales de la ville se trouve sur la voûte de la croisée du transept de la basilique supérieure d'Assise où Cimabue y a peint, autour de 1260, les quatre évangélistes chacun aux côtés d'une ville. Elles y sont représentées comme une superposition de bâtiments, qui s'étalent à la verticale sans que l'on puisse y lire l'organisation interne de la ville, et c'est seulement avec l'apparition de la perspective que la peinture a pu en rendre compte. Un des premiers tableaux mettant en œuvre ce procédé est la *Tentation du Christ sur la montagne de Duccio* (1308-1311), où l'artiste propose « un compromis entre la vue frontale qui permet de voir la ville en ses remparts et la perspective qui permet de

l'organiser ». La ville prend alors du relief et l'on réussit à distinguer l'espacement entre les bâtiments, contrairement à l'œuvre de Cimabue où ils semblent être tous sur le même plan. La problématique réside alors dans la volonté de représenter à la fois la ville dans son ensemble et dans les détails de son organisation interne. La vision de la ville dans sa globalité se concrétise avec la vogue des profils urbains qui se développe dans la peinture flamande au XV^{ème} siècle suivi de la veduta au XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècles, panoramas qui montrent la ville telle qu'on la verrait si l'on s'en éloignait, impliquant ainsi une dynamique de parcours dans la représentation. Ce n'est qu'avec l'apparition du portrait de ville (voir pages suivantes) au XVI^{ème} siècle que l'art pictural réussit à synthétiser le rapport frontal et global à la ville du profil urbain et la perspective qui

in *Portraits de villes*. Paris : H. (le paragraphe qui suit se réfère exclusivement à ce chapitre)

permet d'en comprendre l'organisation des espaces intérieurs. Elle offre un compromis entre la carte géométrale, qui met à plat tous les espaces et les donne à voir sans point de vue particulier, et la dynamique de la découverte que procure le profil urbain ou la Veduta. Depuis le XVI^{ème} siècle, le monde pictural a ainsi engendré une grande diversité de représentations de ville qui ont cherché à la représenter et à la caractériser pleinement : représentations globales ou bien au plus proches du vécu, avec des tableaux des scènes quotidiennes de la vie urbaine comme a pu le faire Edward Hopper (voir page précédente).

Dans cette volonté de rendre compte de l'espace urbain, à la fois dans le but de le montrer mais aussi de le raconter, on peut se questionner sur la capacité de la bande dessinée à opérer comme un outil de lecture de la ville. A travers la représentation de villes réelles, comment la bande dessinée rend-elle compte de l'expérience vécu de

l'urbain ? Quel est la place de l'auteur dans la transmission de cette réalité ? On peut également se demander comment le médium bande dessinée met à profit ses particularités au service de la représentation de la ville.

La bande dessinée s'est très tôt emparée du thème de l'urbain, qui a constitué une véritable source d'inspiration et a nourri l'imaginaire des auteurs : ils en ont fait un lieu privilégié de l'intrigue et un outil d'exploration de la ville fantasmée, avant de recentrer le récit sur l'expérience vécu du quotidien urbain. Ce partage d'expérience du réel, en faisant intervenir la subjectivité et la sensibilité de l'auteur, oscille entre description d'une réalité et interprétation subjective du vécu, entre fiction et réalité. Enfin, par les procédés qu'elle met en œuvre, la bande dessinée se définit comme un outil inédit de représentation et de narration de l'espace urbain, où le texte, l'image, la séquence et la mise en page agissent sur la manière de le restituer.



[F] Louis Bretez, *Plan de Paris*, réalisé pour M-E. Turgot (1734-1736)

Le portrait de ville, une synthèse entre rapport frontal et global à l'espace urbain

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

PARTIE I

LA VILLE DANS LA BANDE DESSINÉE : ENTRE IMAGINAIRE ET RÉALITÉ

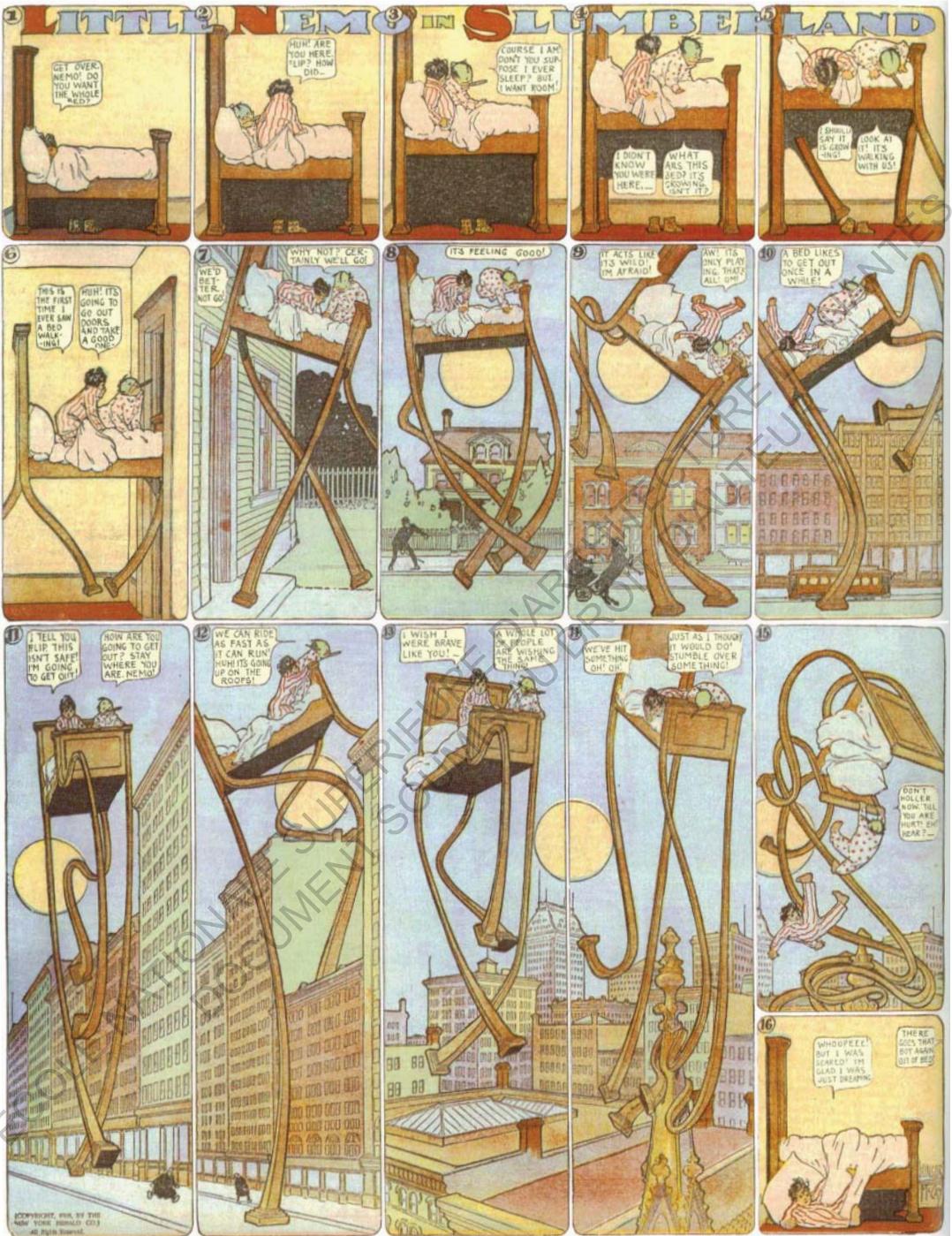
Dès les débuts de la popularisation de la bande dessinée, la ville constitue pour les auteurs une source d'inspiration inépuisable. La métropole américaine en particulier représente un objet de fascination pour les populations des Etats-Unis mais également d'Europe, faisant de New York la toute première ville icône de la bande dessinée. Théâtre des super héros, l'espace urbain devient l'objet de tous les fantasmes. Simple décor ou véritable personnage, fictive ou réelle, la ville et sa représentation dans la bande dessinée traduisent non seulement la manière dont on la perçoit mais aussi les rêves et les craintes qu'elle inspire. En opérant un retour au réel à la fin du XXème siècle, la bande dessinée interroge alors non plus les fantasmes urbains mais le rapport entretenu entre l'individu et la ville.

1. La ville comme source d'inspiration

Winsor McCay : aux origines du lien entre ville et bande dessinée

C'est dans les Sundays pages, ces suppléments du dimanche des quotidiens américains, que la bande dessinée commence peu à peu à s'emparer de la ville. Winsor McCay est un des premiers auteurs à la représenter avec précision dans son œuvre *Little Nemo in Slumberland*, publiée à partir de 1905 dans le New York Herald. Chaque nuit, le personnage se trouve propulsé dans une ville imaginaire grandiose où il se lance dans la quête du royaume de Slumberland. Le merveilleux tient une place prépondérante dans ce monde rêvé qui est l'occasion pour McCay de laisser libre cours à son imagination et de jouer

avec les proportions. Ce monde onirique et instable dans lequel glisse Nemo pendant son sommeil rappelle ainsi celui d'*Alice au pays des merveilles*, où tout élément se joue également des règles de la physique. Dans *Little Nemo*, décors et personnages sont soumis à toutes sortes de métamorphoses : les échelles sont bousculées et Nemo devient tour à tour géant puis minuscule, plus grand qu'un immeuble ou réduit à la taille d'un champignon, les proportions mêmes du corps se transforment dans la planche du 2 février 1908 où les personnages s'étirent puis se tassent comme dans le reflet d'un miroir déformant, les plantations d'un potager grossissent d'une manière incontrôlable et les larmes de Nemo inonde littéralement la



[G] Winsor McCay, *Little Nemo*, planche du 26/07/1908
 La métamorphose du décor s'opère jusque dans les cases

ville... Les métamorphoses s'opèrent jusque dans les cases, qui se déforment selon la dimension des personnages et font de la planche de bande dessinée un élément lui aussi élastique et instable.

Fasciné par l'essor des métropoles et la modernité de son temps, McCay dépeint une ville mouvante et spectaculaire, celle que lui inspire le gigantisme naissant de Chicago et New York en pleine extension à l'aube du XX^{ème} siècle. C'est à travers cette vision de la ville que les lecteurs des Sunday pages des villes plus modestes perçoivent alors le développement urbain de la grande ville.¹ On retrouve dans les dessins de McCay l'influence de l'art nouveau, en vogue entre la fin du XIX^{ème} et le début du XX^{ème} siècle, notamment dans la célèbre planche du « lit qui marche » où le lit de Little Nemo s'agrandit _ toujours accompagné par une transformation des cases_ jusqu'à pouvoir enjamber les immeubles et prend les formes arrondies typiques du style. McCay emprunte également au style de la Rome baroque caractéristique de la World's Columbian Exposition de Chicago de 1893, en particulier pour dépeindre le Palais de Slumberland, destination finale de la quête de Nemo². Non seulement les formes et les styles de la ville contemporaine de McCay influencent son

dessin mais ce sont aussi les préoccupations qu'elle soulève que l'on retrouve métaphoriquement dans ses planches. Le personnage est confronté à l'architecture d'une ville organique en pleine croissance qui, à l'image de la ville du début du XX^{ème} siècle, évolue à toute vitesse et questionne les échelles : Nemo devenu géant se sert des gratte-ciels comme d'un escalier, ou bien fuit une horde d'immeubles soudainement mis en mouvement tandis que le ciel et le soleil changent constamment de couleurs, plongeant la scène dans une ambiance apocalyptique (voir page suivante). Cette ville où rien n'est immuable, siège des rêves mais aussi des cauchemars de Nemo, traduit des inquiétudes bien réelles qu'inspirent les mutations de la ville. Elle y devient, plus qu'un simple décor de contextualisation, un véritable personnage qui prend part à l'histoire et auquel se confrontent en permanence les personnages.

La ville et les super-héros

La première apparition de Superman en 1938 dans les comic books américains marque le début de l'âge d'or des super-héros³. Dans le contexte de crise économique qui touche le pays depuis le krach de 1929, le super héros est perçu comme un sauveur, un espoir dans la lutte du peuple contre les injustices et Superman incarne ainsi « *les exigences de puissance que le citoyen ordinaire nourrit*

1 PEETERS Benoît (2013), *Journée d'études Villes et bande dessinée du laboratoire junior Sciences Dessinées*. [podcast] Entretien avec Benoît Peeters. Disponible sur : <http://sciencesdessinees.ens-lyon.fr/>.

2 SMOLDEREN Thierry (2010), Winsor McCay et ses héritiers, in THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis, *Catalogue d'exposition Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.

3 MOLITERNI Claude et MELLOTT Philippe (1996). *Chronologie de la bande dessinée*. Paris : Flammarion.



[H] Winsor McCay, *Little Nemo*, planche du 21/03/1909

La ville prend vie dans une ambiance cauchemardesque.

sans pouvoir les satisfaire »¹. Avec l'entrée du pays dans la seconde guerre mondiale, il se fait le défenseur des valeurs et des idéaux démocratiques de l'Amérique, en lutte permanente contre la tyrannie. Les super héros comme Superman ou l'emblématique Captain America, incarnation du patriotisme américain, soutiennent à leur manière l'effort de guerre et entrent en lutte contre les forces nazies et japonaises. Les comic books deviennent alors une arme de propagande largement diffusée aux Etats-Unis mais aussi dans les troupes armées à l'étranger². Après avoir connu un large succès pendant toute la durée du conflit, les super héros quittent peu à peu le devant de la scène, laissant place aux véritables héros de la guerre de retour du front. S'ensuit une période où ils perdent de leur popularité : accusés de provoquer une délinquance juvénile, ils sont soumis à la censure de la Comic Code Authority qui à partir de 1948 en supprime les contenus jugés trop violents³. Il a fallu attendre les années 1960 pour qu'une nouvelle vague de super héros relance l'engouement pour les comic books, et c'est alors un nouveau contexte historique et géopolitique qui les façonnent : le monde est à l'ère de la conquête spatiale et du progrès scientifique, en même temps

qu'il baigne dans le climat de la guerre froide et que pèse la menace d'un conflit nucléaire. Dans une volonté de concurrencer DC Comics et de toucher un public plus adulte, Marvel invente de nouveaux héros à la personnalité plus complexe et plus humaine⁴. C'est désormais par accident qu'ils acquièrent leurs pouvoirs : Peter Parker devient Spiderman suite à la morsure d'une araignée radioactive, les quatre fantastiques se muent en êtres surnaturels lors d'une mission spatiale qui tourne mal... Insatisfaits de leur condition de héros, les personnages prennent conscience que leurs pouvoirs s'accompagnent de lourdes responsabilités : ils n'incarnent plus la perfection et le pouvoir absolu mais sont, à l'image des êtres humains ordinaires, vulnérables⁵.

Dès les premiers comic books, la ville est le théâtre d'action de ces super héros. Ceux de DC Comics évoluent dans des villes fictives, qui avec le temps sont devenues emblématiques et indissociables de leur héros protecteur : Metropolis pour Superman, Gotham City pour Batman... Ce sont ces villes fantasmées qui génèrent véritablement le super héros et façonnent sa personnalité. Ainsi, Superman et Batman sont deux héros à l'image des cités qu'ils protègent : antagonistes. Metropolis est une « ville lumière »⁶ là où Gotham City n'est

1 ECO Umberto (1976). Le mythe de Superman. *Communications*, La bande dessinée et son discours, sous la direction de Michel Covin, Pierre Fresnault-Deruelle et Bernard Toussaint [en ligne] (Volume 24), pp.24-40. Disponible sur : <http://www.persee.fr/>.

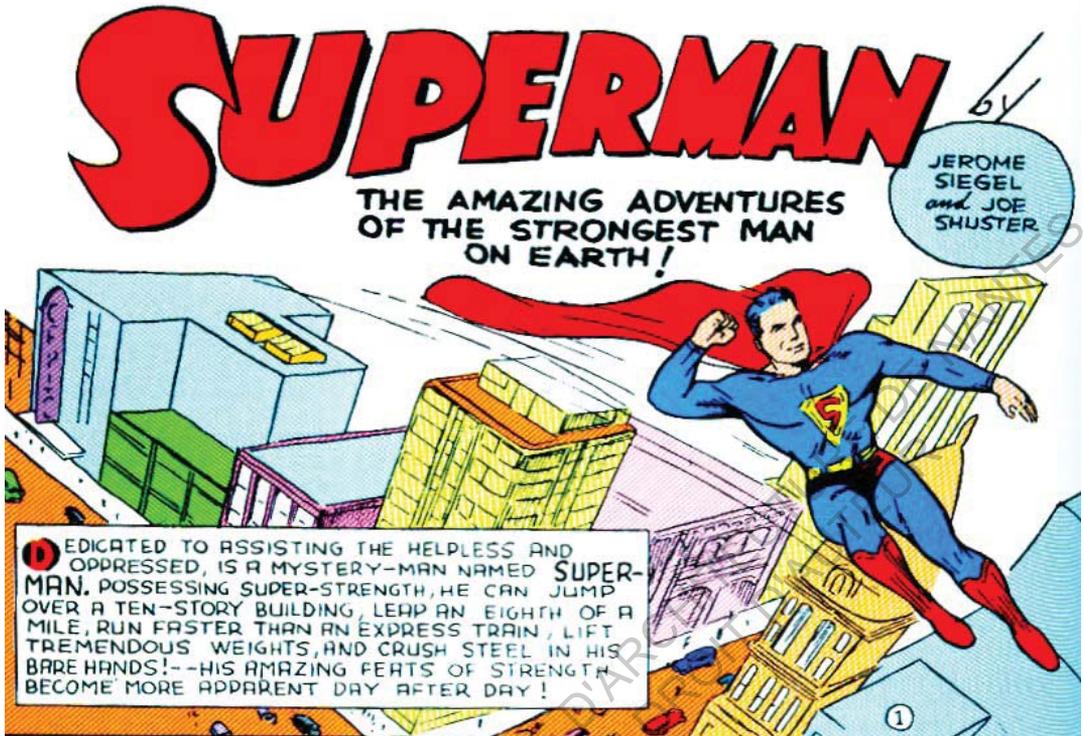
2 *Super-héros : l'éternel combat* (2014). Episode 1 : Vérité, Justice et modèle américain [DVD], Arte. Réalisé par Michael Kantor.

3 *Ibid.*

4 *Super-héros : l'éternel combat* (2014). Episode 2 : A grand pouvoir, grandes responsabilités [DVD], Arte. Réalisé par Michael Kantor.

5 *Ibid.*

6 LANDOT Aymeric (2013). *De Metropolis à Gotham*. [en ligne] Carnets du laboratoire junior Sciences Dessinées. Disponible sur : <http://labojrsd.hypotheses.org/>



[1] Joe Shuster, *Superman*, Action Comics #6 (1938)

Metropolis : Joe Shuster, co-créateur de Superman, s'inspire en premier lieu de sa ville natale Toronto. La ville évolue par la suite pour se rapprocher de Chicago et New York.

qu'obscurité. Cette ville prospère symbolise la modernité et le progrès, s'inspirant des grandes idéologies urbaines de l'époque et en particulier celle de l'école de Chicago née à la fin du XIX^{ème} siècle¹. Chicago est alors une importante ville industrielle, commerciale et culturelle qui après le grand incendie de 1871 se reconstruit et donne naissance aux premiers gratte-ciel d'Amérique, tout de béton et de verre. Immeubles de bureaux ou de fonction commerciale², cette nouvelle architecture du centre de Chicago s'inscrit

dans le contexte de développement économique de la ville, où la verticalité permet en outre d'optimiser l'emprise foncière des bâtiments. Louis Sullivan, architecte phare de l'école de Chicago, énonce alors « *form follows function* », signifiant que l'apparence de l'architecture doit découler de sa fonction. Le caractère imposant des gratte-ciels atteste ainsi de leur importance dans la ville et dans son fonctionnement, notamment économique, et on peut donc voir dans l'élancement des gratte-ciel de Metropolis le symbole d'une ascension que représente très bien le personnage de Superman. A l'aube du XX^{ème} siècle, Chicago connaît un important

1 *Ibid.*

2 MASSU, Claude (2016), *L'architecture de l'école de Chicago*. Paris : Dunod.

flux d'immigrants¹ qui voient en l'Amérique un refuge et l'espoir d'une vie meilleure dont Superman devient l'incarnation : lui aussi né à l'étranger, sur la planète Krypton, son arrivée dans la métropole marque le début de sa réussite et de son ascension sociale². Il représente en outre les deux manières d'habiter qui caractérise l'Amérique de l'époque : le mode rural à Smallville, la « petite ville », qui est celui de son enfance et de son adolescence. Puis le mode urbain à Metropolis, la grande métropole culturelle où, adulte, il devient véritablement Superman³. Il est alors le symbole du rêve américain et incarne la réussite du self made man, en tant que Clark Kent qui se plie au mode de vie américain qu'on lui impose mais aussi en tant que héros.

Si Metropolis est une ville heureuse et prospère, Gotham City est à l'inverse une ville inquiétante et corrompue, qui génère un héros beaucoup plus obscur et pessimiste que Metropolis :

« Gotham est une ville de nuit, une ville absorbant toute lumière, jusqu'à celle de son héros, le plus humain d'entre tous, sans pouvoir face à elle. »⁴

Aymeric Landot

En effet, rare héros dépourvu de pouvoirs, c'est dans un esprit de vengeance que Bruce Wayne devient Batman ; il choisit

volontairement un costume effrayant et menaçant et devient le premier super héros dont l'allure se rapproche de celle d'un « méchant »⁵. La verticalité de Gotham n'est plus le symbole d'une réussite mais traduit un sentiment de vertige, en même temps qu'elle génère un labyrinthe de ruelles sombres propice au crime.⁶ Aymeric Landot évoque à son propos la peur d'une « Babylone dévorante » qui échappe à toutes les tentatives de Batman de la sauver, que ce soit par le biais des financements de la Wayne Enterprise ou par celui du super héros. Avant d'œuvrer à Gotham, Batman veille de 1939 à 1941 sur la ville de New York, dont l'influence sur l'architecture de la ville reste perceptible bien qu'on puisse également y discerner des ressemblances avec Chicago.⁷ L'apparence de la ville a cependant évolué en fonction des artistes qui l'ont dépeinte, oscillant de l'influence néo-gothique (particulièrement présente dans le *Batman* de Tim Burton, en 1989) à l'art déco ou l'art nouveau.⁸ Metropolis et Gotham City sont ainsi le symbole de toute une époque, où la fascination pour la ville se mêle à la peur qu'elle inspire :

5 PINTEAU Pascal (2014). *Un autre jour est possible* [radio]. France Culture. Les super héros à l'épreuve du temps 2/5. Disponible sur : <https://www.franceculture.fr/>

6 LANDOT Aymeric, *op. cit.*

7 TARDY Pierre (2012). *Gotham City : une ville sombre et stupéfiante*. [en ligne] UrbanNews. Disponible sur : <https://www.urbannews.fr/>

8 *Ibid.*

1 *Ibid.*

2 LANDOT Aymeric, *op. cit.*

3 *Ibid.*

4 *Ibid.*



[J] Jim Lee, *Batman* (2002-2003)
Gotham City, la face obscure de Metropolis

« *Metropolis et Gotham City étaient les versions en clair-obscur de New York.* »¹

Frank Miller

Dans le souci de faire du héros un personnage auquel s'identifier², Marvel les fait évoluer dans les années 1960 dans les différents quartiers de New York : Spiderman dans les rues de Flushing Meadows, Daredevil dans Hell's Kitchen, Iron Man dans les beaux quartiers, les X-men dans Westchester County... tissant ainsi une véritable géographie de la ville. Mais d'autres villes comme Las Vegas, à laquelle fait référence Sin City de Frank Miller ou le Londres dans From Hell et V pour Vendetta de Alan Moore sont aussi à l'honneur. Au fil des publications, les héros deviennent indissociables de l'espace dans lequel ils opèrent, et la ville devient comme un symbole :

« *L'aspect sériel de toutes ces productions, [...], fait aussi que cet espace devient une véritable géographie imaginaire se charpentant au fil des histoires et au fur et à mesure des tours et détours des différents personnages.[...] l'identité des héros ne se limite plus à leurs costumes mais aussi aux lieux qu'ils habitent ou fréquentent.* »³

Jessie Bi

1 MILLER Frank, 23. New York, in BROWNSTEIN Charles (2007), *Eisner/Miller*. Montreuil : Rackham.

2 JALABERT Olivier (2010), Les nouveaux héros des mégapoles américaines, in THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis, Catalogue d'exposition *Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.

3 BI Jessie (2016), Architecture et bande dessinée (partie I). [en ligne] *du9, l'autre bande dessinée*. Disponible sur : <http://www.du9.org/>.

La ville américaine et l'attrait de la modernité dans la bande dessinée franco-belge

Cette fascination pour la ville et en particulier pour la métropole américaine s'exerce également en Europe, où Alain de Saint-Ogan crée dès 1925 les personnages Zig et Puce qu'il lance dans un long voyage destiné à les mener à New York. Les deux héros n'y parviennent qu'en 1930 dans l'album *Zig et Puce à New York*, où « *la description sommaire et approximative de la ville prend valeur aujourd'hui de document quasi ethnographique sur la perception de ce qu'était une mégalopole pour un européen* »⁴. Ils sont suivis quelques années plus tard, en 1932, par le Tintin de Hergé qui découvre les gratte-ciels de Chicago dans *Tintin en Amérique*. Hergé s'inspire alors du portrait de la ville et de la société américaine des années 1930 réalisé par Georges Duhamel dans *Scènes de la vie future* (1930)⁵, mais la description de la ville américaine reste là encore assez schématique : Hergé suggère la ville plus qu'il ne la représente, avec l'économie de trait caractéristique de la Ligne Claire en s'attachant plus au sentiment de grandeur et de verticalité qu'inspire la ville américaine qu'à ses formes architecturales. Par les fenêtres des bâtiments dans les scènes en intérieur, on distingue ainsi des

4 MORIN Philippe (2010), New York, un regard européen, in THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis, Catalogue d'exposition *Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.

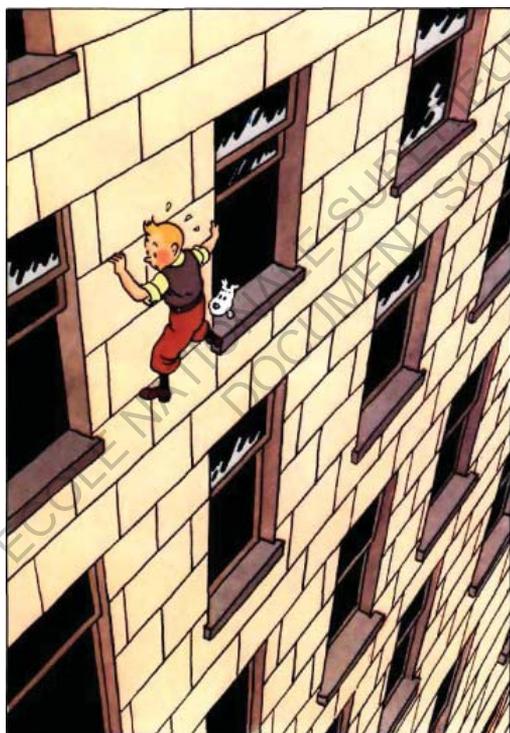
5 SADOUL Numa (1975), *Tintin et moi*. Tournai : Casterman.



[L] Franquin, extrait de *Les pirates du silence* (1959)

Balade en Turbotraction dans la ville moderne

gratte-ciel dont on ne voit pas le sommet, suggérant l'élan des bâtiments, et c'est une façade qui semble infinie que Tintin escalade pour passer d'une fenêtre à une autre. Hergé évoque également la croissance



[K] Hergé, extrait de *Tintin en Amérique* (1932)

Chicago : une ville vertigineuse

rapide et instantanée de la ville : une heure après que Tintin découvre du pétrole sur le territoire indien, la tribu en est chassée et dès le lendemain matin une ville entière est déjà sortie de terre.¹ Cependant, à partir des années 1940, la métropole américaine disparaît peu à peu de la bande dessinée franco-belge pour n'y refaire son apparition que dans les années 1960.²

Dans le contexte d'après-guerre, l'Europe occidentale connaît pendant les Trente Glorieuses une période de forte croissance économique, qui s'accompagne de nombreux progrès technologiques : la conquête spatiale, véritable enjeu idéologique, se profile tandis que les foyers s'équipent en électroménagers révolutionnaires, marquant l'entrée de l'Europe dans la société de consommation. En 1953, Hergé envoie ainsi Tintin sur la Lune tandis que Franquin invente en 1955

1 HERGÉ (1973), *Les aventures de Tintin Tintin en Amérique*. Tournai : Casterman.

2 MORIN Philippe, *op. cit.*

la Turbotraction, symbole de modernité. En 1958, l'Exposition universelle de Bruxelles fait l'apologie du progrès et de la modernité, offrant aux visiteurs la vision d'un monde plein de promesses et d'espoir. Cet élan d'optimisme influence la bande dessinée franco-belge des années 1950, qui connaît alors son âge d'or. Les planches tout en courbes et en couleurs de Franquin sont d'ailleurs caractéristiques de ce que Joost Swarte appelle en 1980 le style Atome, en référence à l'Atomium, monument phare de

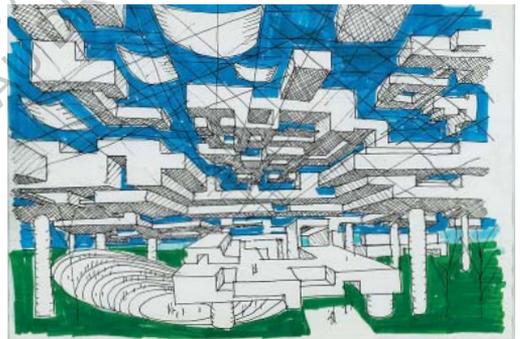
l'exposition de 1958.

La société baigne alors durant les années 1960-1980 dans un climat de confiance et d'optimisme, où tout semble possible. La question de l'avenir du monde à l'approche du nouveau millénaire fascine, tandis que le développement des nouvelles technologies ouvrent de nouvelles portes dans les domaines scientifiques et de l'industrie mais également de l'architecture et de l'urbanisme.

2. L'exploration des fantômes urbains par la bande dessinée

L'explosion des utopies urbaines dans les années 1960

Les architectes et urbanistes s'interrogent alors sur de nouvelles manières de se déplacer et d'habiter, avec la volonté de révolutionner la ville. Les prototypes d'habitat mobiles et modulables se multiplient et les progrès de l'industrie en termes de production et de matériaux offrent aux architectes de nouvelles possibilités de construction. En 1956, Ionel Schein présente au Salon des Arts ménagers sa *Maison tout en plastiques* : entièrement faite de plastique, cette maison donne la possibilité à l'utilisateur d'y ajouter des modules afin de l'agrandir en fonction de ses besoins. De la même manière, Pascal Häusermann développe entre 1971 et 1973 les *Domobiles*, maisons faites de coques préfabriquées en mousse de polyuréthane qui s'assemblent



[M] Yona Friedman, *La ville spatiale* (1959-1960)



[N] Guy Rottier, *Maison de vacances volante* (1963-1964)

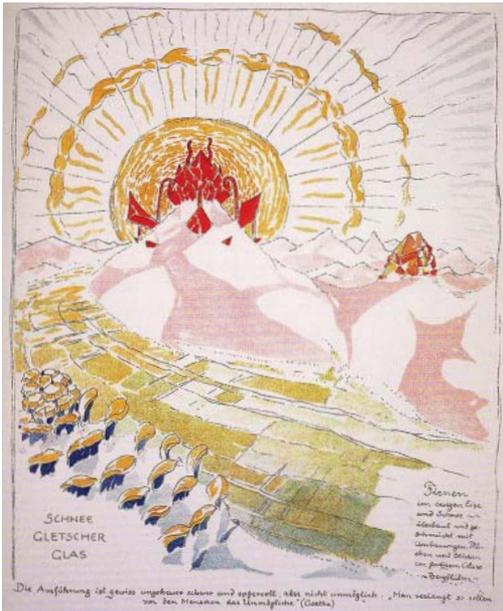
les unes aux autres pour former un habitat évolutif rapide à mettre en place et bon marché grâce à sa conception en usine. Les architectes expérimentent et réinterrogent complètement les rapports entre l'Homme et son habitat. En 1964, Claude Parent et Paul Virilio créent ainsi un tout nouveau rapport du corps au support avec la théorie de la fonction oblique : les lignes horizontales sont abandonnées au profit du plan incliné. Cette théorie s'inscrit dans une volonté d'établir une rupture avec « l'architecture de la boîte »¹, alors majoritairement adoptée. Ces recherches sur l'habitat individuel et les manières d'habiter un espace s'inscrivent dans des réflexions plus générales autour de la conception même de la ville. Ainsi, Yona Friedman développe dès 1959 le concept de la ville spatiale : créer une structure surélevée au-dessus de zones non constructibles ou au-dessus de la ville existante, structure qui s'organise sur plusieurs étages et dont l'aménagement reste entièrement libre, transformable à volonté par ses habitants (voir page suivante). De nombreuses autres formes urbaines innovantes voient le jour, la ville en X de Biro et Fernier, la ville suspendue de Paul Maymont... Ces nouvelles théories sont autant d'œuvres graphiques qui, à défaut d'être véritablement construites, ont pu influencer les architectes et artistes des générations suivantes.

Archigram et la bande dessinée

Cette pratique conceptuelle de l'architecture, détachée de toute nécessité constructive, permet aux architectes radicaux des années 1960 de diffuser leurs idées, en particulier Archigram en Angleterre, suivi par les groupes Archizoom et Superstudio en Italie. Archigram se nourrit alors de la culture de masse et de la science-fiction pour construire une vision de l'architecture provocatrice et avant-gardiste. Le groupe s'empare également de la bande dessinée, notamment dans le quatrième numéro de sa revue *Archigram* publié en 1964 et dont la couverture rappelle déjà l'esthétique des comic books américains, avec le dessin d'un super héros d'influence pop art. Dans les premières pages de ce même numéro, Warren Chalk écrit ce que Dennis Crompton définit comme un essai sur le rapport entre l'architecture, la science-fiction et les bandes dessinées. Il explique notamment que la frontière est ténue entre la science-fiction et la réalité, l'un dépassant parfois l'autre, tout comme l'architecture devance alors parfois ce que l'on voit dans la bande dessinée, et inversement². Toujours dans ce même numéro, le groupe fait un parallèle entre les projets d'*Architecture Alpine* de Bruno Taut et la bande dessinée des années 1960 alors tournée vers l'utopie, soulignant sa faculté de prédire l'architecture :

1 PARENT Claude, in *Les visionnaires* (2014). [DVD] CNC images de la culture. Réalisé par Julien Donada.

2 CROMPTON Denis (2010), propos recueillis par Kester Rattenbury, *Archigram Magazine Issue No. 4* [en ligne] *Archigram Archival Project*. Disponible sur : <http://archigram.westminster.ac.uk/>.



[O] Bruno Taut, *Architecture Alpine* (1917)

Projet de ville utopique. Les bâtiments, faits de cristaux, reflètent la lumière du soleil.

« *There is the same consistency in an 'Adventure Comics' city of the 1962-3 period and Taut's projects for Alpine Architecture of 1917 with the same force of prediction and style.* »¹

Archigram

Le groupe s'intéresse sur le potentiel de la bande dessinée, en particulier la bande dessinée de science-fiction, comme outil d'exploration des utopies urbaines. Il la considère alors comme un moyen de libérer l'imaginaire et de s'affranchir des contraintes d'une conception urbanistique et architecturale traditionnelle. Les projets

1 ARCHIGRAM, (1964), Zoom and real architecture, *Archigram Magazine*. [en ligne] (n°4) *Archigram Archival Project*. Disponible sur : <http://archigram.westminster.ac.uk/>.

urbains développés par Archigram relèvent ainsi plus de la fiction que du projet architectural à proprement parler.

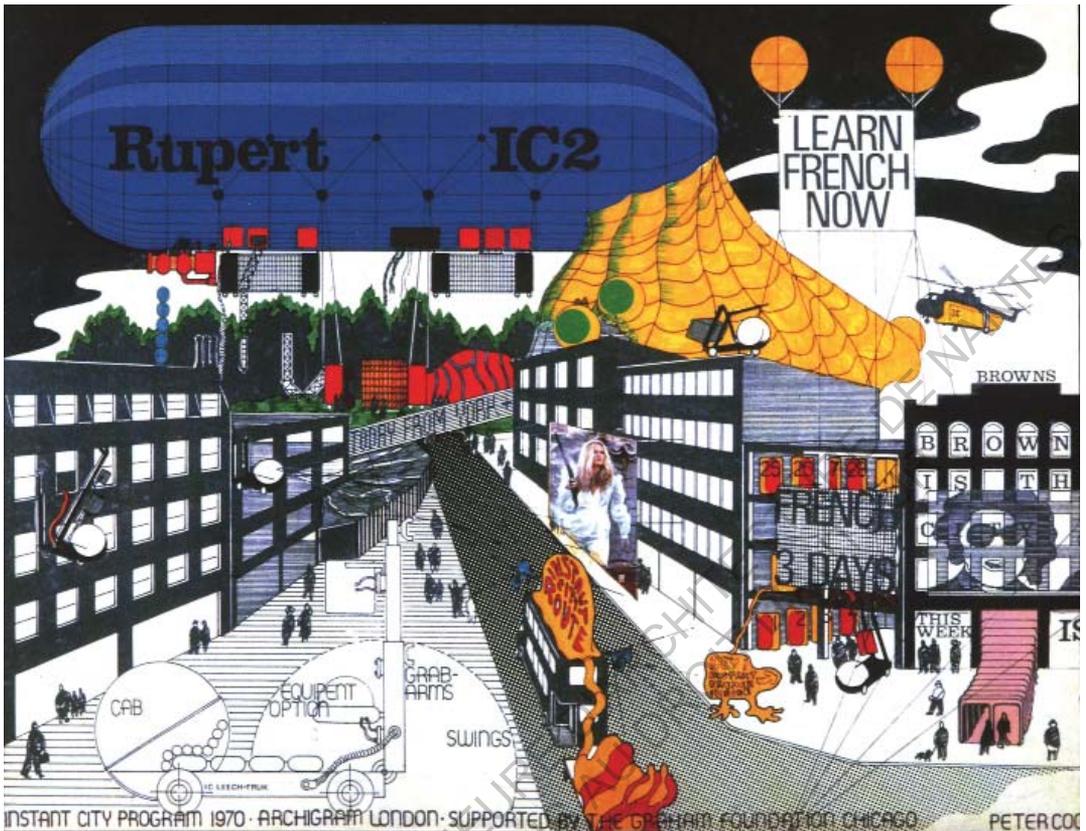
Le groupe dépeint une ville libre de toute attache à un territoire où la question des flux et de la mobilité est prépondérante. Peter Cook propose avec *Plug-In City* (1964) une ville entièrement modulable où des cellules d'habitation viennent se greffer à une mégastructure, ou bien décrit avec *Instant City* en 1968 une « métropole itinérante »², ville flottante qui se greffe sur des villes existantes dans un but évènementiel. Avec la *Walking City* de Ron Herron (1964), ville nomade faite de robots aux allures d'insecte géant, la mobilité est poussée à l'extrême. La ville, semblable à une armée de robots, parcourt le monde sans attache aucune à un territoire. Les *Walking Cities*, effrayantes et monstrueuses, se rapprochent alors d'un univers dystopique digne d'un récit de science-fiction, dans lequel on peut voir les prémices d'un désenchantement après l'euphorie des premières utopies :

« *Le projet Walking City fait passer le propos d'Archigram de l'utopie positive à la fiction négative. Avec son apparence de colonie de cloportes gigantesques, montés sur des bras télescopiques, les Walking Cities ressemblent à des monstres.* »³

Marie-Pierre Vandeputte

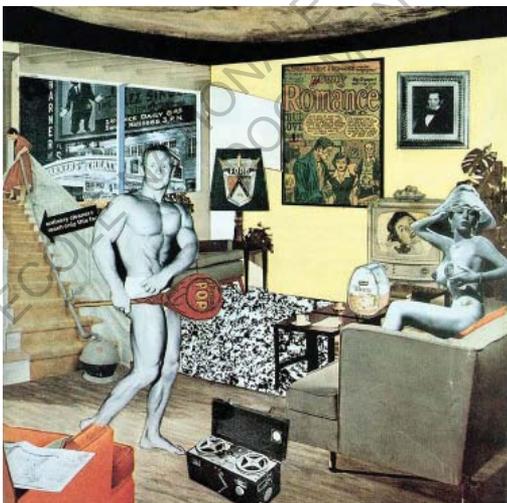
2 ARCHIGRAM, (1968), *Archigram Magazine*. [en ligne] (n°8) *Archigram Archival Project*. Disponible sur : <http://archigram.westminster.ac.uk/>

3 VANDEPUTTE Marie-Pierre (2010), *Archigram*, de l'utopie à la folle fiction, *Azimuts*. [en ligne] (n°34), pp.54-65. Disponible sur : <http://grandhornu.docressources.org/>



[P] Archigram (Peter Cook), *Instant City* (1968)

A la manière de Richard Hamilton, Archigram puise dans la culture populaire pour représenter sa conception de la ville.



[Q] Richard Hamilton, *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?* (1956)

C'est également dans la forme de ses travaux qu'Archigram s'affranchit de toute contrainte, en s'inspirant non seulement des codes graphiques et typographiques de la bande dessinée mais aussi du mouvement pop art. A la manière de Richard Hamilton, qui emprunte à l'imagerie de la culture de consommation, des magazines et de la publicité pour réaliser ses collages, le groupe puise dans cette culture populaire en l'appliquant à sa conception de la ville.

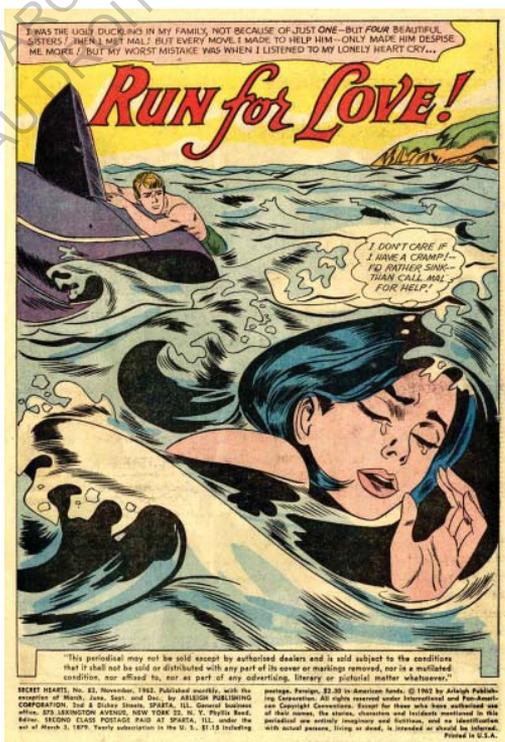
Le mouvement pop art lui-même s'inspire déjà de la bande dessinée. En effet,

au début des années 1960, les super héros font leur grand retour dans les comic books mais également dans les œuvres d'artistes comme Andy Warhol, qui travaille sur des sérigraphies de Superman et Batman, ou Roy Lichtenstein qui puise son inspiration dans les comic books en en reprenant les codes graphiques. Ainsi, le tableau *Drowning Girl* (1963) s'inspire directement de la page d'introduction de *Run for Love!*, du numéro 83 de *Secret Hearts*, en en intensifiant les couleurs et les contours noirs. Selon Pierre Sterckx, Lichtenstein « agit comme un révélateur exceptionnel : il dévoile la plasticité, jusque-là totalement discrétisée de la bande dessinée et la juxtapose à Picasso, Léger et Mondrian ».¹ À l'inverse, les auteurs de comic books commencent peu à peu à s'inspirer des mouvements artistiques. Jim Steranko, scénariste et dessinateur de comics pour Marvel, se distingue ainsi dans les années 1960 en introduisant dans son dessin le surréalisme, l'expressionnisme, le pop art ou encore l'op art (voir page suivante), initialement dans le but de toucher un public plus adulte et d'inscrire les comics dans l'air du temps.² Ils acquièrent alors une véritable reconnaissance, en particulier auprès de la jeunesse artistique :



[R] Roy Lichtenstein, *Drowning girl* (1963)

Lichtenstein reprend les dessins des comics américains.



[S] Tony Abruzzo, *Run for love!* (1962)

Lichtenstein puise son inspiration dans les comics.

1 STERCKX Pierre, in ROSENBERG David (2009), Catalogue d'exposition *Vraoum!*. Lyon : Fage.

2 STERANKO Jim, in *Super-héros : l'éternel combat* (2014). Episode 2 : A grand pouvoir, grandes responsabilités [DVD], Arte. Réalisé par Michael Kantor.



[T] Jim Steranko, *Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D. (1968)*

Les styles artistiques comme l'op art se mêlent aux comics.

« Un nombre considérable de jeunes artistes se sont mis à voir les comics comme une véritable forme d'art. »¹

Neal Adams

La bande dessinée commence alors à gagner une certaine légitimité dans le monde l'art, par la visibilité qu'en ont donné les mouvements artistiques comme le pop art tout comme par les auteurs qui en ont fait une véritable forme d'art.

1 ADAMS Neal, in *Super-héros : l'éternel combat* (2014). Episode 2 : A grand pouvoir, grandes responsabilités [DVD], Arte. Réalisé par Michael Kantor.

Utopies et bande dessinée : entre fantômes et désillusions

L'esprit utopique des années 1960 se retrouve dans la bande dessinée, qui s'impose jusque dans les années 1980 comme un outil privilégié de l'exploration des fantômes urbains. Ainsi, nombres d'utopies architecturales trouvent écho dans la bande dessinée de science-fiction. Offrant une grande liberté de formes, elle met en perspective des fantômes urbains en y faisant évoluer des personnages dont le quotidien se confronte directement à de nouvelles manières de vivre et d'habiter la ville. Plus que le cinéma où les décors sont alors limités par les moyens techniques², plus que l'architecture concrète qui induit nécessairement des contraintes constructives, la bande dessinée rend possible tous les imaginaires :

« [...]ce média permet, en effet, de construire des cités gigantesques, des mondes pharaoniques. Tout est permis d'un point de vue architectural, historique, social et du mélange des genres. »³

Olivier Suptot

La science-fiction devient alors un des thèmes majeurs de la bande dessinée. Dans les

2 PEETERS Benoît (2010), propos recueillis par Jean-Marc Thévenet, *La bande dessinée et l'esprit de l'utopie*, in THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis, *Catalogue d'exposition Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.

3 SUPIOT Olivier (2013), propos recueillis par François Baunez, et François-Jean Goudeau, *Utopies, mécanique(s) du rêve*. 303, (n°125).

années 1970, Christin et Mézières imaginent ainsi dans *Valérian et Laureline* un monde où les civilisations de la galaxie contribuent à la création d'une sorte d'entité physique et politique toute puissante appelée Point Central. Cette planète est constituée d'une agglomération de cellules, dont chacune reproduit les conditions de vie d'une des civilisations qui peuple la galaxie. Point Central est alors une ville-monde en constante évolution, rappelant le concept de ville vivante développé par Archigram avec Plug-in City, où toutes les civilisations sont confrontées les unes aux autres. Sans plan d'urbanisme précis, elle fait le désarroi des terriens qui n'y voient qu'une organisation chaotique.

A partir des années 1980, la bande dessinée se tourne en partie vers la critique de l'utopie dans des récits dystopiques ou post-apocalyptiques, s'inspirant des idéaux sociétaux et urbains des décennies et siècles précédents pour en souligner les travers. L'univers de Moëbius est marqué par la description de villes imaginaires dystopiques, qu'il inscrit dans ses récits d'anticipation. Dans *L'Incal*, dessiné par Moëbius et scénarisé par Jodorowski, l'aventure se déroule sur la planète Terra 2014. Le personnage principal, John Difool, est un détective à la vie médiocre qui vit dans la « cité-puit » de Margarita (voir page suivante). Ces cités sont, à l'image de la Metropolis de Fritz Lang où les ouvriers descendent dans les profondeurs de la ville pour regagner leur logement, des villes verticales très hiérarchisées dont l'organisation spatiale repose sur

une ségrégation verticale. Les classes défavorisées vivent alors dans les bas-fonds de la ville, qui servent de déchetterie à tous les habitants. Y prolifèrent drogues, voleurs, criminels et prostituées, et le peuple y vit en se laissant happer par l'abrutissement des médias et la propagande du gouvernement, diffusée sur la « Télé-3D ». Les castes les plus nobles, les « Aristos », personnages loufoques et excentriques, occupent les parties hautes de la ville. Au-dessus encore, un palais flottant héberge le « Prez », homme politique à la tête du gouvernement qui se clone régulièrement pour succéder à lui-même. Dans cette société déshumanisée, la police est constituée de robots construits à partir de cadavres humains et la technologie devient un instrument de contrôle et de pouvoir, notamment pour la secte des Techno-techno, institution scientifique et religieuse gouvernée par le techno-pape. Les suicides des citoyens les plus désespérés, qui se jettent depuis « suicide-allée » dans le lac acide qui se trouve au fond de la cité-puit, font partie du folklore de cette ville où les travers de la société y sont poussés à leur paroxysme. Ce portrait imaginaire se fait une approche métaphorique de la société du présent, et en dépeint ses possibles évolutions sociales, culturelles, politiques et urbaines :

« Nous présentons à chaque fois une métaphore de la société, avec son étagement vertical lié au pouvoir... »¹ Moëbius

1 MOËBIUS (2011), propos recueillis par François Dugeny, Entretien avec Jean Giraud/Moëbius, IAU – Les Cahiers



[U] Moëbius, *L'Incal* (1980)

La cité-puit de Margarita : une ville verticale.

Nombres de réalisateurs ont puisé leur inspiration dans l'univers de Moëbius. Ridley Scott en reconnaît d'ailleurs l'influence sur son film *Blade runner* (1982), où l'on retrouve une ville verticale qui reflète son organisation sociale et le portrait d'une société déshumanisée. Moëbius, accompagné de Jean-Claude Mézières, collabore également avec Luc Besson pour le tournage du film *Le cinquième élément* (1997). Les deux auteurs travaillent alors à la direction artistique des décors, y laissant leur patte graphique. S'y mêlent notamment les taxis et voitures volantes de l'album *Les cercles du pouvoir* (1994) des aventures de Valérien et Laureline. Luc Besson réalise d'ailleurs une adaptation des aventures des deux agents spatio-temporels sur le grand écran, sous le nom de *Valérien et la cité des mille planètes* (2017), confirmant l'importance de l'univers de Jean-Claude Mézières dans son travail.

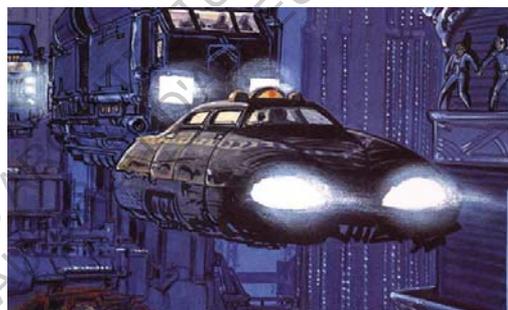
Dans la série *Les cités obscures*, Benoît Peeters et François Schuiten créent tout un monde fait de plusieurs cités, baignées dans un univers rétro-futuriste en tension entre l'utopie et la dystopie. Le terme de « cités » employé renvoie déjà à l'idée de villes archaïques, fonctionnant en autarcie et se développant indépendamment les unes des autres pour devenir chacune presque comme une « caricature »¹ de ville, bien loin de ce que sont les villes d'aujourd'hui ou même de ce qu'elles étaient dans les années

1 PEETERS Benoît (2013), *Journée d'études Villes et bande dessinée du laboratoire junior Sciences Dessinées*. [podcast] Entretien avec Benoît Peeters. Disponible sur : <http://sciencesdessinees.ens-lyon.fr/>.



[V] Luc Besson, *Le cinquième élément* (1997)

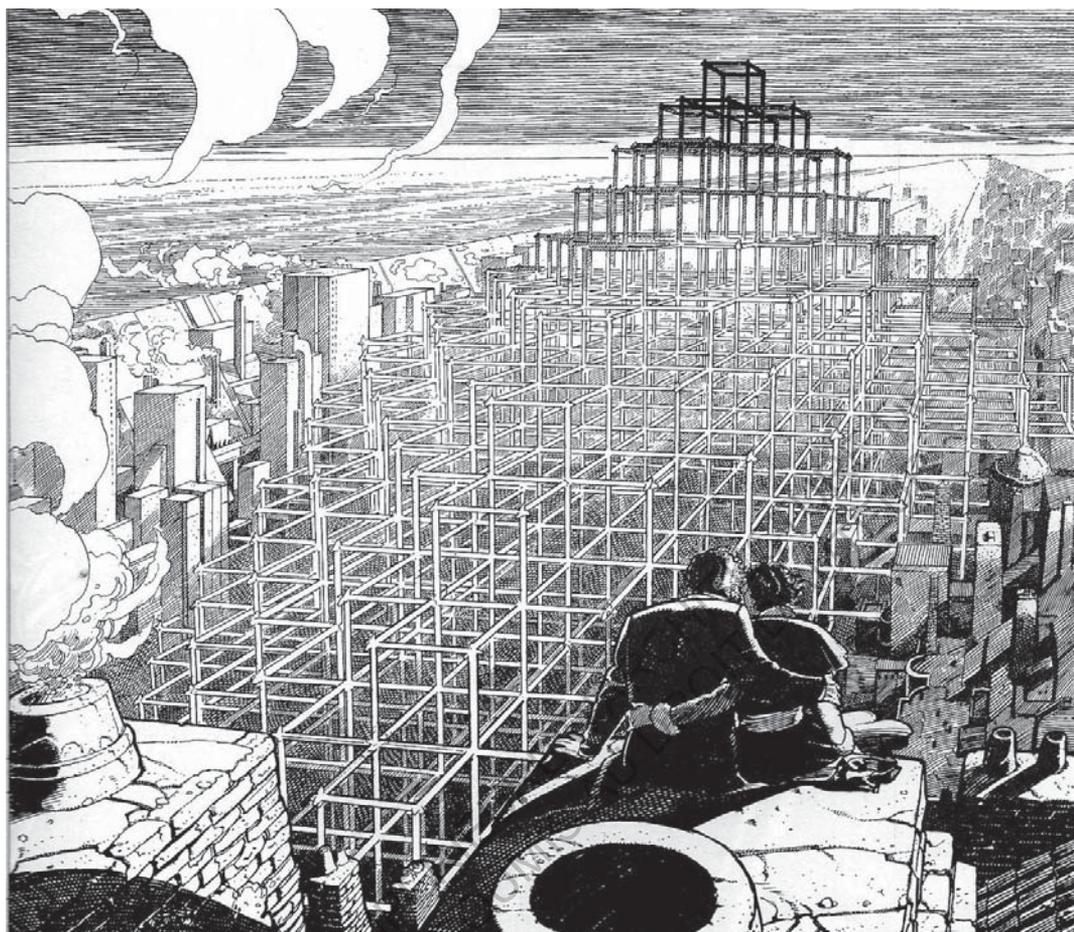
De sa collaboration avec Jean-Claude Mézières ressort un univers qui rappelle fortement celui de Valérien et Laureline.



[W] Jean-Claude Mézière, *Valérien et Laureline : Les cercles de pouvoir* (1994)

1980. Cependant, à travers ces récits de cités imaginaires, Peeters et Schuiten s'interrogent sur de véritables enjeux urbains : ils dépeignent ce que pourrait ou aurait pu être la ville, en s'inspirant de ce qu'elle est déjà. C'est alors en pensant à Berlin que Benoît Peeters décrit dans *La fièvre d'Urbicande* (1985) une ville scindée en deux par un fleuve, métaphore du mur², et où les connexions entre les deux rives sont contrôlées. L'urbatecteur de la ville, Eugène Robick, s'inspire des œuvres de l'architecte révolutionnaire du XVIIIème siècle Etienne-

2 Ibid.



[X] François Schuiten, *Les cités obscures : La fièvre d'Urbicande* (1985)

Le «réseau» finit par relier les rives sud et nord d'Urbicande, modifiant profondément les pratiques du territoire.

Louis Boullée. Il y fait référence dans sa lettre écrite à la Commission des Hautes Instances au début de l'histoire mais aussi par l'architecture sphérique de son bureau, clin d'œil explicite au *Cénotaphe pour Newton* (1784). C'est également, comme le souligne Florine Mohr¹, par leurs idéologies mêmes que les deux architectes semblent proches.

1 MOHR Floriane (2014), Eugen Robick et ses modèles, *neuvième art 2.0*. [en ligne] Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/>.

Robick est obsédé par la symétrie, à tel point que lorsque les arêtes d'un cube étrange croissent et se multiplient indéfiniment jusqu'à traverser l'espace de son bureau, il y construit des montants factices pour « rééquilibrer des éléments perturbateurs » et rétablir la symétrie. De même, c'est pour remédier au « déplorable effet qu'une telle dissymétrie »² qu'il souhaite étendre son

2 Eugen Robick, in SCHUITEN François et PEETERS Benoît (1985), *La fièvre d'Urbicande*. Tournai : Casterman

plan d'urbanisme à la rive nord. Il fait ainsi écho au discours de Boullée, qui s'inscrit également dans l'apologie de la symétrie en affirmant :

« C'est de la symétrie, l'image de l'ordre, que naissent les principes constitutifs de l'architecture » ¹

Etienne-Louis Boullée

Robik a également une vision totalitaire de l'architecture : il rase entièrement la ville pour en reconstruire une nouvelle, en imposant ses normes aux habitants. Ainsi, la « brigade urbatecturale » est chargée de s'assurer que les appartements restent conformes aux plans, empêchant toute appropriation personnelle de l'espace. L'individu n'a pas sa place dans cette ville écrasante, et cette sensation de domination permanente est accentuée par des plans d'ensemble en plongée où les rares personnages marchant dans les rues paraissent d'autant plus insignifiants. La ville entière est pensée comme un instrument de pouvoir, que les Hautes Instances utilisent pour contrôler les flux entre les deux rives. Robick, tout comme Le Corbusier bannit toute courbe dans les dessins des quelques plans directeurs de ville qu'il a réalisés. Ces plans obéissent à une trame orthogonale stricte. Sa volonté de « transformer le chaos en harmonie », d'uniformiser le désordre, n'est d'ailleurs

pas sans rappeler les idéaux défendus par Le Corbusier, qui voit en l'organisation « chaotique » de la ville contemporaine une menace pour ses habitants :

« Et le chaos est venu avec ses conséquences fatales. La grande ville, phénomène de force en mouvement, est aujourd'hui une catastrophe menaçante, pour n'avoir plus été animée d'un esprit de géométrie » ²

Le Corbusier

Urbicande est conçue par Robik comme une œuvre d'art, où l'uniformité de l'apparence générale prévaut sur l'organisation des espaces. Il déclare lui-même que « l'idée d'ensemble devrait primer sur le souci du détail ». Ainsi, à l'image de Brasilia dont le plan constitue avant tout un symbole, Urbicande est un objet destiné à être vu en perspective³. L'arrivée du réseau, structure cubique à la croissance incontrôlable, vient perturber cet ordre en créant de nombreux passages entre les deux rives. En instaurant ces nouvelles connexions, le réseau redonne la ville à ses habitants, qui très rapidement en profitent pour s'approprier les nouveaux espaces créés. Il devient une nouvelle forme de pouvoir qui concurrence celui des Hautes Instances et donne au peuple l'impulsion d'une révolution. En reprenant la comparaison entre Urbicande et Berlin, l'apparition du réseau peut alors préfigurer la

1 PÉROUSE DE MONTCLOS Jean-Marie (1998), Préface à *Etienne-Louis Boullée*. Paris : Flammarion, cité par MOHR Floriane (2014), Eugen Robick et ses modèles, *neuvième art 2.0*.

2 LE CORBUSIER (2011), *Urbanisme*. Paris : Flammarion [1925], cité par MOHR Floriane (2014), Eugen Robick et ses modèles, *neuvième art 2.0*.

3 PEETERS Benoît, *op. cit.*

chute du mur en 1989 et la réunification de l'Allemagne.

Cependant, Peeters et Schuiten dressent ici le portrait d'une ville qui certes s'inspire de villes réelles mais reste néanmoins suffisamment générique pour laisser au lecteur la liberté d'y projeter ses propres images. Ainsi, quinze ans après la sortie de l'album, une lectrice y a vu la métaphore de Beyrouth.¹

« Chaque artiste croit développer un univers qui lui est propre, mais – qu'il en ait ou non conscience – il est en prise directe sur un ensemble de signes qui le dépassent. Même s'il croit travailler dans l'imaginaire pur, il est profondément marqué par la réalité qui l'entoure et par l'esprit du temps. »²

Benoît Peeters

1 PEETERS Benoît (2015), propos recueillis par Guénolé Boillot [2013], *Interview - numérique : attention hybride !* [en ligne] Disponible sur : <http://www.guenoleboillot.com/>.

2 PEETERS Benoît (2010), propos recueillis par Jean-Marc Thévenet, La bande dessinée et l'esprit de l'utopie, in THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis, Catalogue d'exposition *Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.

On peut alors voir dans l'apparition du réseau la métaphore d'une nature qui reprend ses droits dans une ville devenue artificielle ; les extrémités des arêtes du cube ressemblent d'ailleurs à des bourgeons. Ou bien, à l'ère de communication du XXIème siècle le réseau ne symbolise-t-il pas les connexions qu'a permises l'apparition d'internet ? Toutes les interprétations sont possibles.

Les architectes, urbanistes mais aussi auteurs de bandes dessinées s'interrogent à travers l'utopie urbaine sur la ville de demain, et sur comment s'y intégreront les nouvelles technologies. La bande dessinée devient un moyen de se libérer de toute contrainte dans la représentation et la description de la ville, et ouvre alors la porte à tous les imaginaires. Entre fantasmes et désillusions, la ville imaginaire mêle néanmoins au rêve une part de réalité qui toujours raconte quelque chose du vécu.

3. Récits de villes réelles

Un retour à la réalité : la dimension autobiographique

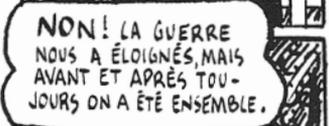
Dans les années 1980-1990, la bande dessinée abandonne peu à peu l'aventure et le monde de l'imaginaire pour se tourner vers des thèmes plus proches du réel. Le rythme des histoires est ralenti et la retranscription des ambiances devient plus sensible, plus personnelle. Les personnages, loin d'être

des super-héros, mènent un quotidien ordinaire et le récit se trouve guidé plus par les réflexions introspectives de l'auteur que par l'action.¹ Le lieu où se déroule l'histoire accompagne le personnage non plus comme un accessoire ou un décor mais

1 SAMSON Jacques (2010), La ville en tête, in THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis, Catalogue d'exposition *Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.



MAIS TU COMPRENDS, ANJA ET MOI JAMAIS ON N'A ÉTÉ SÉPARÉS! HEIN??



NON! LA GUERRE NOUS A ÉLOIGNÉS, MAIS AVANT ET APRÈS TOUJOURS ON A ÉTÉ ENSEMBLE.



PAS COMME AVEC MALA, ELLE A PRENÉ MON ARGENT! - AUSCHWITZ, PAPA ... PARLE-MOI D'AUSCHWITZ.



AUSCHWITZ ÉTAIT DANS UNE VILLE APPELÉE OSWIEGIM. AVANT LA GUERRE SOUVENT JE VENAIS ICI VENDRE MES TISSUS ...



... ET MAINTENANT JE REVENAIS.



DANS UNE GRANDE PIÈCE, ON EST ALLÉS ET ILS ONT CRIÉ APRÈS NOUS. DÉSHABILLEZ-VOUS! DÉPOSEZ VOS OBJETS DE VALEUR! EN RANG! SCHNELL!

A CE MOMENT, J'ÉTAIS TOUJOURS AVEC MON AMI MANDELBAUM.



NOS PAPIERS, NOS VÊTEMENTS ET NOS CHEVEUX, ILS NOUS ONT PRIS...

(PSSST. QU-QU'EST CE QUI VA NOUS ARRIVER?) (T'INQUIÈTE PAS)

ON AVAIT FROID, ET ON AVAIT PEUR ...



(S'ILS VOUS ONT AMENÉS ICI, C'EST POUR TRAVAILLER. ILS N'ONT PAS ENCORE DÉCIDÉ DE VOUS TUER.) (ET NOS FEMMES ET NOS ...)

LA FERME, LES YOUNGINS! À LA DOUCHE, VITE!

[Y] Art Spiegelman, Maus (1980)

Deux témoignages en parallèle : celui de Vladek sur son vécu de la Shoah, et celui d'Art sur sa démarche et sa relation avec son père

comme une véritable partie de lui-même, comme sa propre vision du monde qui l'entoure _ ou bien celle de l'auteur. La forme même de la bande dessinée a évolué, du classique « gaufrier » de Tintin à une forme beaucoup plus libre initiée dès les années 1970 avec l'apparition du roman graphique. Sans plus aucune contrainte de format, la bande dessinée se libère et expérimente de nouvelles manières de raconter.

Le récit autobiographique, que Pascal Lejeune définit comme le « *récit rétrospectif en prose qu'une personne réelle fait de sa propre existence lorsqu'elle met l'accent sur sa vie individuelle, en particulier sur l'histoire de sa personnalité* »¹, commence notamment à se développer dans les années 1980 avec des auteurs comme Christian Binet, Edmond Baudouin ou Wolinski, suivi durant la décennie suivante de David B., Jean-Christophe Menu, Lewis Trondheim, Étienne Davodeau ou encore Joann Sfar. Les auteurs profitent également de l'outil de la bande dessinée pour témoigner d'événements qu'ils ont vécu, et le récit autobiographique se rapproche alors des mémoires, qui sont d'après la définition de Lejeune « *consacrés aux bouleversements historiques auxquels l'écrivain a assisté, ou prit part* »². Des œuvres rétrospectives comme *Persépolis* (2000-2003), où Marjane Satrapi retrace sa

vie depuis sa jeunesse en Iran sous le régime du Shah jusqu'à son arrivée en France ou bien *L'Arabe du futur* (2014-2015), récit de Riad Sattouf sur son enfance en Syrie et en Lybie, combinent la composante historique au récit de leur propre existence et mêlent ainsi l'autobiographie aux mémoires. Art Spiegelman avec *Maus* (1986-1991) ajoute une nouvelle complexité en transposant l'autobiographie de son père, survivant de la Shoah, en même temps qu'il raconte sa propre expérience de la rédaction du livre et de ses relations familiales. Le récit devient alors un « *témoignage de témoignage* »³. Des artistes comme Robert Crumb aux États-Unis ou plus récemment Fabrice Neaud en France s'emparent également du journal intime pour raconter leur quotidien. En se mettant eux-mêmes en scène dans leurs récits, les auteurs l'ancrent dans une réalité plus concrète et y apportent une légitimité :

« *La stratégie d'autoreprésentation, lorsqu'elle table un tant soit peu sur un vécu, trahit une volonté de transiger plus directement avec l'expérience du réel que ne paraît l'autoriser la fiction.* »⁴

Mario Beaulac

L'engouement pour le récit autobiographique s'est également traduit par l'apparition de

1 LEJEUNE Pascal (1996), *Le pacte autobiographique*. Paris : Seuil, cité par HUBIER Sébastien (2003), Chapitre 2 : Ecrits autobiographiques, in *Littératures intimes*. Paris : A. Colin.

2 HUBIER Sébastien (2003), Chapitre 2 : Ecrits autobiographiques, in *Littératures intimes*. Paris : A. Colin

3 HAUDOT Jonathan (2007), *Maus et Auschwitz : des récits testimoniaux de témoignage(s)?*, in DELANNOY Pierre Alban, *La bande dessinée à l'épreuve du réel*. Paris : L'Harmattan.

4 BEAULAC Mario (2007), « Je te dessine donc tu es », in DELANNOY Pierre Alban, *La bande dessinée à l'épreuve du réel*. Paris : L'Harmattan.

nombreux blogs-bd où les auteurs publient sous forme de chroniques leurs aventures du quotidien : Pénélope Bagieu, Kek, Boulet ou Margaux Motin, sont autant de blogueurs-bd qui ont réussi à attirer un large public.

Thierry Groensteen explique cet essor du récit autobiographique en bande dessinée par deux raisons ¹ : dans un premier temps, la bande dessinée serait touchée par la tendance générale à l'autobiographie qui se manifeste depuis quelques décennies non seulement en littérature, mais aussi dans le monde du cinéma et de l'art contemporain. A l'aube du XX^{ème} siècle, la fiction littéraire semble être arrivée à un certain épuisement et le roman se tourne alors vers la littérature du moi. Le genre autobiographique s'offre comme la possibilité de partager des expériences intimes ou personnelles, parfois sous couvert d'une dimension fictionnelle, donnant à l'auteur suffisamment de distance pour s'exprimer librement. Le roman a alors pour enjeu, selon les mots d'André Breton dans le *Second Manifeste du surréalisme* (1930), de « fixer l'attention non plus sur le réel, ou sur l'imaginaire, mais, comment dire, sur l'envers du réel »². Episodes réels et réflexions personnelles se mêlent alors dans des récits comme *Nadja* (1928) d'André Breton, histoire de sa rencontre réelle avec Nadja, *Les mots* (1964) de Jean-Paul Sartre,

1 GROENSTEEN Thierry (2014), *Autobiographie, neuvième art 2.0*. [en ligne] Disponible sur : <http://neuvieumart.citebd.org/>.

2 BRETON André (1930), *Second manifeste du surréalisme*, cité par HUBIER Sébastien (2003), Chapitre 4 : Aux lisières de la vie et de la fiction, in *Littératures intimes*. Paris : A. Colin.

où l'auteur raconte son enfance ou bien encore *Les Antimémoires* (1967), réflexions d'André Malraux sur ses expériences. Le réel se mêle également à la fiction dans des récits dits « autofictionnels »³ ou des biographies romancées, répondant à l'intérêt des lecteurs pour la vie des grandes personnalités : artistes, penseurs, hommes politiques... Le genre autofictionnel est alors prospère à la fin du XX^{ème} siècle : *L'amant* (1984) de Marguerite Duras, à mi-chemin entre fantasme et réalité, ou quelques décennies plus tard *99 francs* (2000) de Frédéric Beigbeder, critique du monde de la publicité basée en partie sur l'expérience de l'auteur. Dans le monde du cinéma, le vécu du réalisateur devient également une matière première à l'histoire : François Truffaut évoque son enfance dans *Les 400 coups* (1959), Nanni Moretti joue son propre rôle dans *Journal intime* (1993) et, dans une forme qui se rapproche du reportage, Alain Cavalier filme dans *La rencontre* (1995) sa rencontre avec une femme. Le monde de l'art contemporain se tourne également vers la mise en scène du corps et de l'intimité, à travers des performances ou du body art, qui visent à effacer la frontière entre l'artiste et son public et à faire du corps même une œuvre d'art : Joseph Beuys se livre avec *I like America and America likes me* (1974) à une longue performance qui le mène de son domicile en Allemagne jusqu'à New York, Vito Acconci avec *Following Piece* (1969) décide

3 Terme employé pour la première fois par Serge Doubrovsky dans le roman *Fils* en 1977.

de suivre chaque jour un passant au hasard pendant 21 jours consécutifs. Les formes artistiques, y-compris la bande dessinée, se tournent donc vers l'expérience personnelle. Dans un second temps, Groensteen évoque « *la volonté des auteurs et animateurs de la bande dessinée alternative de prendre le contre-pied de la « bédé » commerciale en favorisant de nouveaux sujets, de nouveaux formats, de nouvelles écritures* »¹, et place la bande dessinée autobiographique comme « *l'antithèse de la bande dessinée d'aventures et de divertissement* ». La bande dessinée suivrait donc l'évolution générale des genres artistiques et progresserait vers un genre plus adulte et élaboré. Cependant, les visions divergent sur ce sujet et Jan Baetens évoque plutôt un effet de mode et une rupture naturelle faisant suite à l'épuisement les thèmes classiques de la bande dessinée :

*« Je crois en effet que la valorisation du phénomène tient beaucoup à sa seule nouveauté. Comme, de plus, l'émergence de la bande dessinée autobiographique a coïncidé avec un moment où s'essouffait la bande dessinée des années 70 et 80 [...], il est tout à fait normal de voir dans l'autobiographie une rupture salutaire avec une bande dessinée devenue complaisamment nostalgique et doucement coupée du monde réel. »*²

Jan Baetens

Depuis quelques dizaines d'années, la bande dessinée a également connu une « déterritorialisation »³, faisant du thème du voyage un thème privilégié. En France, Jacques Loustal est considéré comme l'initiateur de la tendance du carnet de voyage, avec la publication de son premier carnet en 1990. De nombreux auteurs ont suivi : Dupuy et Berbérien, Trondheim, Florent Chavouet, Zep... L'auteur partage alors ses expériences et ses ressentis, et le simple récit d'une promenade, d'une exploration qui parfois n'est qu'illustrée, se suffit à lui-même. Certaines bandes dessinées, comme celles de Guy Delisle, se trouvent à mi-chemin entre le carnet de voyage et la chronique autobiographique. De ses voyages dans des villes où règne une tension politique *Shenzen* en 2000, *Pyongyang* en 2003, *Chroniques Birmanes* en 2007 et *Chroniques de Jérusalem* en 2011_, Delisle réalise des œuvres où le récit de son expérience et de ses observations en font presque un reportage documentaire, malgré l'absence de démarche volontairement journalistique.

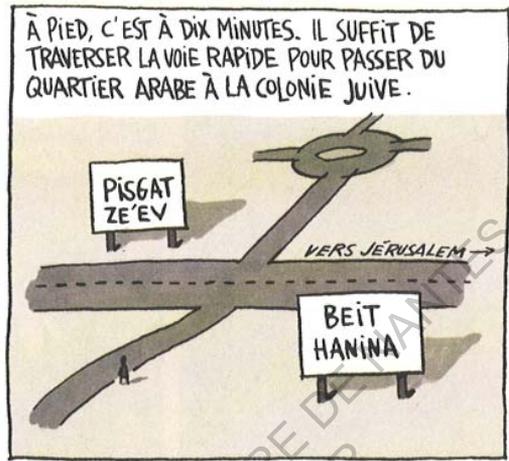
De la fiction au réel : l'actualité au cœur de la bande dessinée

Les faits d'actualités ont toujours eu une influence sur la bande dessinée, y-compris dans ces formes les plus fictionnelles. Nombre de héros reporters attestent d'ailleurs cette relation étroite entretenue avec le monde

1 GROENSTEEN Thierry, *Op. cit.*

2 BAETENS Jan (2013), *Autobiographies et bandes dessinées, Belphegor* [en ligne] (Volume 4-1). Disponible sur : <https://dalspace.library.dal.ca/>

3 GHOSN Joseph (2010), *Voyage en images*, in THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis, *Catalogue d'exposition Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.



[Z] Guy Delisle, *Chroniques de Jérusalem* (2011)

Sans démarche volontairement journalistique, Guy Delisle laisse le lecteur être le témoin de son vécu.



[AA] Joe Sacco, *Les fermiers aux pieds nus* (2011)

Une nouvelle manière de mener et de restituer le reportage, où l'auteur revendique sa présence.

réel : Tintin, Spirou et Fantasio, Peter Parker, Clark Kent...¹ Se mêlent alors aventures imaginaires et réalités historiques, et la bande dessinée devient le témoin d'une époque. C'est ainsi que l'on peut reconnaître dans les aventures de Tintin certains moments clé de l'histoire du XX^{ème} siècle : la montée du communisme en URSS avec *Tintin au pays des Soviets* (1930), l'invasion japonaise de la Mandchourie dans *Le Lotus Bleu* (1936), les conflits au Moyen-Orient avec *Tintin au pays de l'or noir* (1950) ou encore la guerre froide à travers les histoires d'espionnage de *L'Affaire Tournesol* (1956).

Depuis les années 1990, la bande dessinée se tourne vers des thèmes

d'actualité et se frotte alors au genre journalistique à travers des reportages et enquêtes documentaires, parfois teintés d'une dimension autobiographique. Joe Sacco, d'ailleurs journaliste de formation, s'est affirmé dans le domaine de la bande dessinée-reportage avec plusieurs enquêtes réalisées pour les journaux américains², ainsi qu'avec son premier grand reportage en bande dessinée : *Palestine* (1996), où il raconte son immersion en Palestine entre 1991 et 1992. La bande dessinée offre une nouvelle manière de parler d'actualité, où la non recherche d'objectivité est assumée. La subjectivité de l'auteur-reporter

2 TISSIOT Boris (2007), Bande dessinée et journalisme, in DELANNOY Pierre Alban, *La bande dessinée à l'épreuve du réel*. Paris : L'Harmattan.

1 DELANNOY Pierre Alban, *op. cit.*

intervient nécessairement dans les choix de représentation et de narration, mais son auto-représentation comme personnage permet justement d'ancrer l'histoire dans une réalité plus proche de l'humain :

« [...] l'évidente subjectivité qui se dégage d'un reportage dessiné nous permet peut-être de retrouver ce sentiment de réalité dont par ailleurs, du fait de la standardisation, il nous semble nous éloigner. »¹

Dabitch Christophe

Néanmoins, la bande dessinée de reportage n'implique pas nécessairement la découverte d'un ailleurs géographique et les auteurs explorent parfois les lieux de leur quotidien, comme Riad Sattouf qui dépeint dans *La vie secrète des jeunes* (2007-2012) la jeunesse parisienne qu'il croise dans le métro, les cafés et les rues de la capitale.

Le reportage en bande dessinée s'est ainsi fait une véritable place dans le monde du neuvième art, avec l'apparition de revues spécialisées : *La Lunette* entre 2003 et 2006, *la Revue XXI* qui depuis 2008 propose dans chaque numéro un reportage en bande dessinée et plus récemment *La revue dessinée*, lancée en 2013 par un collectif d'auteurs et qui présente chaque trimestre des reportages, documentaires et chroniques en bande dessinée avec un but ouvertement pédagogique.

Le thème de l'urbain

Avec l'apparition de ces nouveaux thèmes et modes de narration, la ville est restée un élément essentiel du récit. L'espace urbain, où se concentre plus de la moitié de la population mondiale, est un lieu du quotidien que beaucoup reconnaissent. Le lecteur peut alors s'identifier au personnage et à son histoire², qui vient compléter ou prolonger sa propre expérience de l'espace urbain. La dimension intimiste et intime qui accompagne la nouvelle bande dessinée donne à la représentation de la ville une dimension beaucoup plus subjective, où le ressenti de l'auteur à travers les personnages qu'il met en scène prend une place importante. La ville n'est alors pas un simple décor mais bien un élément constitutif de l'histoire, qui agit comme un « *champ mental* » et un « *conservatoire de sensations* »³. Elle est un lieu de passage et de rencontres où se confrontent des populations de tous horizons, où se mélangent tous types d'architecture et d'éléments urbains : chaque espace de la ville dégage quelque chose de particulier et est susceptible de générer une histoire, depuis le simple banc public jusqu'au quartier en passant par l'immeuble : avec *Un peu de bois et d'acier* (2012), Christophe Chabouté prend ainsi la position d'observateur et raconte à travers un récit muet ce qui se passe autour d'un banc, à la

1 DABITCH Christophe (2009), Reportage et bande dessinée, Hermès, La Revue (n°54) [en ligne]. Disponible sur : <https://www.cairn.info/>.

2 MORIN Philippe (2010), La ville extramuros, in THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis, Catalogue d'exposition *Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.

3 SAMSON Jacques, *op.cit.*

manière de Georges Perec dans sa *Tentative d'épuisement d'un lieu parisien* (1982). Dans *L'immeuble* (1987 pour sa première édition américaine), deuxième tome de sa trilogie sur New York, Will Eisner raconte l'histoire de quatre personnages en lien avec un même immeuble dans la ville de New-York, et la série *Aya de Yopougon* de Marguerite Abouet rend compte du quotidien de tout un quartier d'Abidjan. Cette grande diversité d'espaces, de formes et d'ambiances fait de la ville une source d'inspiration illimitée et sans cesse renouvelée qui, soumise aux perceptions de l'auteur et du lecteur, offre un champ de possibilités infini.

Depuis ses premiers succès dans les *sunday pages*, la bande dessinée a évolué vers une forme de récit plus personnel, où l'auteur s'implique personnellement dans le récit. Selon Thierry Groensteen, cette volonté de partager un ressenti ou une expérience est indubitablement liée à l'histoire :

*« Ce sont les événements les plus tragiques du XXe siècle, et singulièrement la Seconde Guerre mondiale, qui, les premiers, vont inspirer une série de témoignages graphiques personnels. »*¹

Thierry Groensteen

En se rapprochant du réel et du quotidien, la bande dessinée tisse de nouveaux liens avec le lecteur qui, plus qu'un simple spectateur, est impliqué dans le récit. Nombre d'auteurs,

en se mettant eux-mêmes en scène dans leurs œuvres, donnent alors au récit une authenticité nouvelle. La bande dessinée y a gagné une nouvelle crédibilité, en témoigne l'attribution du prix Pulitzer en 1992 à Art Spiegelman pour *Maus* dans la catégorie littérature ou encore l'attribution en 1996 de l'American Book Award à Joe Sacco pour *Palestine*. Elle n'est plus associée uniquement à un divertissement, ce qui a permis la diversification de son lectorat qui ne se limite plus aux traditionnels fans. Les villes y ont très tôt tenu une place privilégiée, jusqu'à devenir de véritables symboles. La bande dessinée a en outre permis l'exploration des fantasmes urbains, tout comme elle a pu traduire les inquiétudes qu'inspire la ville à travers le portrait de cités imaginaires. En opérant un retour vers le réel, la bande dessinée traduit de nouveaux rapports à la ville, plus personnels et plus intimes, en même temps qu'elle convie le lecteur à partager une expérience : celle, subjective et sensible, de l'auteur.

1 GROENSTEEN Thierry, *op. cit.*

PARTIE II

LA RÉALITÉ SUBJECTIVE DE LA VILLE

En bande dessinée, l'image et le texte fonctionnent de pairs pour traduire dans la représentation de la ville les émotions de l'auteur ou celles de son personnage : elle ancre le récit dans une réalité subjective de la ville. L'auteur transmet alors au lecteur une expérience personnelle de l'espace, où la peinture du ressenti prend le pas sur la description purement formelle. L'expressivité du trait, les couleurs et les mots sont alors autant d'éléments qui participent à véhiculer une ambiance, faisant appel à l'imagination du lecteur pour stimuler tous ses sens. A travers le récit de voyage, les auteurs de bandes dessinées partagent avec le lecteur une expérience personnelle, qui tient à la fois de l'étude ethnographique et de la recherche artistique. La lecture qu'ils font de la ville, et qu'ils tentent de rendre intelligible au lecteur, est en suspens entre réalité objective et subjectivité. Par la démarche d'observation et de dérive urbaine qu'elle implique le récit de voyage, le quotidien est remis au cœur de l'histoire.

1. La communication subjective de l'expérience urbaine

L'image pour transmettre les émotions

Là où le cinéma a la possibilité de transmettre des émotions à la fois par les images et par le son, la bande dessinée ne peut faire appel qu'à un seul des sens du lecteur pour communiquer des sensations : la vue. Par l'adéquation du texte et des images, elle forme une narration duale qui joue du visible et du lisible pour montrer et raconter les espaces, non seulement par l'expression du rapport subjectif de l'auteur mais aussi par la retranscription de ses perceptions sensibles. La bande dessinée est une forme hybride où texte et dessins évoluent conjointement. L'image n'est pas une simple illustration de ce

que raconte le texte mais a le pouvoir, parfois à elle seule, de transmettre les émotions. Elle se substitue alors à ce qui en littérature se traduirait par un texte de description :

« Nous ne disposons pas du temps nécessaire pour décrire [les] émotions. Nous devons, d'une manière ou d'une autre, les suggérer visuellement. »¹

Will Eisner

L'acte de dessin en lui-même est déjà une manière d'interpréter la réalité. Plus que le photographe ou le cinéaste, le dessinateur

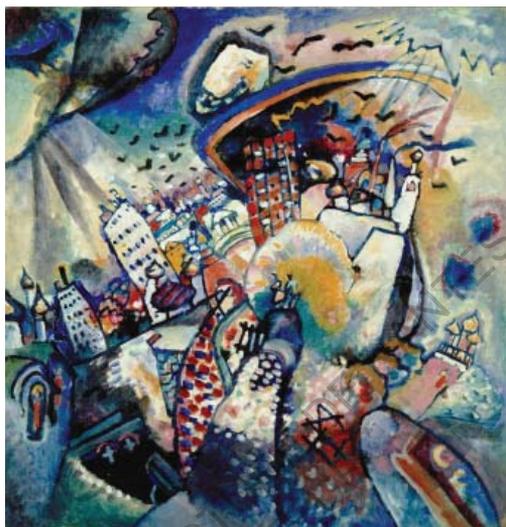
¹ EISNER Will, 23. New York, in BROWNSTEIN Charles (2007), *Eisner/Miller*. Montreuil : Rackham.

extrait d'un objet ou d'une scène ce qui à ses yeux le ou la caractérise le plus justement. Il fait donc nécessairement intervenir sa subjectivité et son ressenti, qu'il traduit dans ses choix de représentation tout comme dans l'aspect de son trait. Ainsi, un dessin ne saurait représenter objectivement la réalité :

« La représentation en bande dessinée a très vite tendance à altérer, au sens de modifier, les espaces représentés parce qu'au fond c'est le geste naturel du dessinateur de ne pas reproduire. »¹

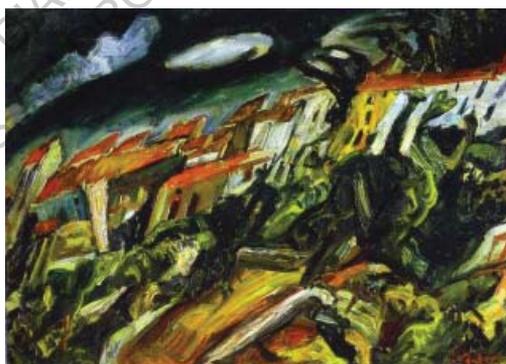
Benoît Peeters

Dans le but de palier à l'impossibilité de s'attarder sur la description littérale des émotions, les auteurs de bande dessinée se sont alors emparés du pouvoir expressif de l'image. Dans le sillage des peintres impressionnistes de la deuxième moitié du XIX^{ème} siècle, qui s'intéressent alors à capter l'éphémère et les phénomènes de lumière, des artistes comme Vincent Van Gogh, Edvard Munch ou Paul Gauguin ont commencé à exploiter ce pouvoir expressif en apportant des touches plus subjectives à leur travail : des couleurs plus vives, des aplats de couleur, l'emploi de formes plus géométriques... Ils ont été en cela précurseurs du mouvement expressionniste qui s'est développé au début du XX^{ème} siècle. Les artistes expressionnistes s'attachent alors à « *confronter le spectateur*



[AB] Vassily Kandinsky, *Moscou, la Place Rouge* (1916)

Un portrait de ville sensible : l'éclatement du paysage urbain.



[AC] Chaïm Soutine, *Vue de Céret* (1920-1921)

Un portrait de ville sensible qui exprime les tourments de l'artiste..

à l'image intime, brutale de leur état psychique »². La peinture et le dessin deviennent le moyen d'expression d'un état d'esprit, s'affranchissant des contraintes du réalisme et du souci de représentation objective. L'artiste Vassily Kandinsky

1 PEETERS Benoît (2013), *Journée d'études Villes et bande dessinée du laboratoire junior Sciences Dessinées*. [podcast] Entretien avec Benoît Peeters. Disponible sur : <http://sciencesdessinees.ens-lyon.fr/>

2 FARTHING Stephen (2010), *L'expressionisme Allemand*, in *Tout sur l'Art*. Paris : Flammarion.

s'est intéressé tout particulièrement aux sensations véhiculées par les formes, les lignes et les couleurs, dans des tableaux abstraits mais aussi dans des tableaux plus expressionnistes comme *Moscou, la Place Rouge* (1916), où il présente sa propre vision de la ville : parmi l'éclatement du paysage, on voit se mêler monuments historiques et bâtiments modernes dans une organisation bien éloignée de la réalité. Les œuvres de Chaïm Soutine montrent également la force d'expression que peut avoir la peinture, avec par exemple le paysage de *Vue de Céret* (1920-1921). Soutine s'y approprie de manière très personnelle ce qu'il voit, en exprimant, à travers un paysage complètement déformé, ses propres tourments. Le groupe expressionniste allemand Die Brücke exploite quant à lui le pouvoir expressif du contraste entre le noir et le blanc, en remettant au goût du jour la technique de la gravure sur bois dont s'est notamment emparée Frans Masereel pour réaliser, dans un style proche du groupe allemand, son livre d'heures. Ce moyen d'expression, qui joue du contraste et de la franchise des traits, donne au dessin une puissance narrative qui la fait selon Nicolas de Crécy se rapprocher de la bande dessinée.¹

Les œuvres expressionnistes, par l'expression subjective de la réalité, illustrent bien la capacité du dessin et de la peinture à communiquer un ressenti au spectateur.



[AD] Nicolas de Crécy, *Le bibendum céleste* (1994)

Si le style purement expressionniste n'est pas le commun de la bande dessinée, on en ressent néanmoins une influence dans les styles de certains auteurs comme Joann Sfar, dont le trait libre et désinvolte témoigne de l'instantanéité du dessin ou encore Nicolas de Crécy, qui par la sensibilité de son trait donne à son dessin une forte charge affective, en particulier dans ses représentations de l'espace urbain. La bande dessinée est donc un moyen d'expression riche à même de mêler le ressenti de l'auteur à la réalité qu'il représente et à retranscrire ses émotions et celles de ses personnages. Elle s'impose ainsi comme un outil à même de rendre compte de l'expérience sensible de l'urbain.

1 CRECY (de) Nicolas (2000), propos recueillis par R de réel in Nicolas de Crécy, autour du Bibendum céleste, *R de réel* [en ligne] (Volume B). Disponible sur : <http://rdereel.free.fr/>.



[AF] Cyril Pedrosa, *Portugal* (2011)

Paris, un lieu figé comme dans une photographie.

La communication subjective de l'ambiance urbaine

Dans *Portugal* (2011) de Cyril Pedrosa, l'auteur mêle sa propre expérience de la ville de Lisbonne à celle de son personnage, Simon, jeune homme en pleine crise identitaire. Il y dépeint la ville en puisant dans les émotions qu'il y a ressenties lors de sa première visite. Il utilise alors différents styles graphiques selon l'ambiance de la ville qu'il cherche à retranscrire. Paris est d'une couleur terne, d'un ton sépia qui rappelle les vieilles photographies et qui traduit le caractère figé de la vie de Simon à ce moment de l'histoire : en manque d'inspiration, il se laisse porter par un quotidien répétitif et enlisant. A son arrivée à Lisbonne, le personnage semble tout à coup reprendre vie. Cette rupture se lit déjà dans la mise en page : une page entière est alors consacrée à la toute première image de la ville, en opposition avec l'organisation plus classique des pages précédentes. Le dessin à lui seul traduit déjà ses émotions

_ et indirectement celles de l'auteur_ : la vivacité du ton, toujours monochrome mais dans une gamme d'ocres et de jaunes plus ardents, exprime l'intensité de ce que ressent le personnage dont le voyage à Lisbonne marque le premier pas dans sa quête d'identité. Elle transpose également l'atmosphère chaleureuse et envoutante de la ville ; on y ressent le fourmillement de la rue et le sentiment de confusion qu'il provoque chez le personnage grâce à un jeu de transparences qui fait se fondre les passants avec les décors, à la manière des *Transparences* de Francis Picabia.

Le texte s'ajoute à l'image pour retranscrire l'ambiance sonore du lieu telle que le personnage la perçoit, avec des bribes de conversation en portugais interceptées çà et là, en opposition avec les bruits mécaniques qui dominent l'environnement sonore parisien : klaxons, bruits de moteur... (voir page précédente). Le personnage, tout comme l'auteur, est particulièrement



[AG] Cyril Pedrosa, Portugal (2011)

La sensibilité du personnage à l'environnement sonore de la ville.

sensible à cette langue dont la musicalité_ les mots portugais sont par moments remplacés par des « lalala »_ fait partie intégrante de l'atmosphère urbaine. On perçoit cette sensibilité nouvelle aux sons en comparant deux scènes se déroulant l'une à Paris, l'autre à Lisbonne, à quelques pages d'intervalle : à Paris, le personnage, qui cherche son père du regard dans la foule, semble hermétique aux conversations qui l'entourent. A Lisbonne, il s'arrête et s'imprègne de ces fragments de conversations qu'il comprend à peine, laissant les phylactères lui traverser le crâne. L'image est ici employée pour raconter ce que fait le personnage ou ses sentiments : chercher son père du regard ou la sensation d'apaisement, tandis que le texte montre l'ambiance sonore de la rue. Le texte se regarde et l'image se lit, et le lisible et le visible s'emploient alors

indifféremment à montrer et raconter.

Tout le long du récit, les couleurs permettent de traduire l'ambiance des lieux tout comme l'humeur du personnage. Elles s'immiscent jusque dans les phylactères : blanc pour le français, et jaune pour le portugais ou les personnages que l'on devine avoir un accent, parfois bleu lorsque le personnage semble y être particulièrement sensible. Cette couleur jaune attribuée au son en fait un élément constitutif, indissociable de l'atmosphère de la ville, toute jaune elle aussi. L'auteur, par le biais de son personnage, livre ici sa perception presque synesthésique de l'espace urbain lisbonnais. Lorsque le personnage est sur le point de quitter Lisbonne, la couleur quitte brusquement la ville et l'ambiance envoutante s'estompe comme un rêve. Après son court séjour,

le personnage n'est plus imprégné des premières sensations qu'il a ressenties à son arrivée, ce moment «*qui n'arrive qu'une fois dans chaque ville qu'on explore*». ¹

Cyril Pedrosa se sert de son personnage pour retranscrire sa propre expérience sensitive de la ville de Lisbonne et le portrait qu'il en fait, transformé par ses ressentis personnels, s'éloigne d'une représentation purement objective. Il dépeint l'atmosphère chaude et chaleureuse de la ville à la fois par l'image et par les mots, révélant ainsi l'invisible : la température, l'environnement sonore...

Dans *Le voyage* (1996), Baudouin traduit également le rapport personnel de son personnage à ce qui l'entoure. Le dessin à lui seul raconte déjà quelque chose : les émotions du personnage déteignent sur son environnement et les traits de son visage se transforment, se mélangent à la ville au gré de son humeur. Des colombes s'échappent de son crâne, révélatrices de son besoin d'évasion ; personnage perdu dans son existence et qui peine à trouver sa place dans le monde, son visage se fond dans les décors. Puis les immeubles se penchent dans tous les sens, les voitures s'agglutinent, des passants paniqués aux visages squelettiques s'enfuient et l'ensemble crée une impression angoissante de chaos, d'oppression : celle du personnage qui crie «*au secours !*». A la fin du récit, après un long voyage, le personnage retrouve enfin son équilibre et son crâne

se referme. Loin de n'être qu'illustration, le dessin se lit véritablement : de case en case, l'auteur en joue pour en faire un élément de narration qui traduit les émotions du personnage et donne un sens profond au récit, que ne saurait retranscrire avec la même puissance un autre mode de narration.

Le récit en bande dessinée se distingue ainsi du récit littéraire : le dessin des décors se fait ici exclusivement l'expression des émotions du personnage, dont le lecteur est alors spectateur. En littérature, la description uniquement écrite des décors laisse le lecteur en créer lui-même les images, et c'est alors sa subjectivité qui se mêle à celle exprimée par les mots de l'auteur. Ils évoquent des images qui ne sauraient être les mêmes d'un lecteur à l'autre. Dans *L'écume des jours* (1947), Boris Vian donne vie aux décors, dont les transformations accompagnent l'évolution des personnages. Elles sont alors, comme dans *Le voyage*, le reflet de leurs émotions et de leurs angoisses. Ainsi, l'appartement de Colin et Chloé se métamorphose, se resserre autour des personnages à mesure que la maladie de Chloé s'aggrave. C'est encore le sol qui s'anime et retient Colin sur son passage quand, ruiné et désespéré, il part à la recherche d'un travail. Se sont ses propres angoisses qui l'empêchent d'avancer :

1 PEDROSA Cyril (2011), propos recueillis par Laurence le Saux, Cyril Pedrosa décrypte trois planches de "Portugal", *Télérama* [en ligne] Disponible sur : <http://www.telerama.fr/>



[AH] Baudouin, *Le voyage* (1996)

Les émotions du personnage se dessinent en mêlant les traits de son visage à ceux de l'espace urbain.



[A1] Baudouin, *Le voyage* (1996)

L'angoisse du personnage transforme les espaces.

« Il marchait le plus vite possible, mais ses pieds enfonçaient dans la terre chaude, qui, partout, reprenait lentement possession des constructions et de la route. [...] Il pressa le pas, arrachant ses pieds des trous qu'ils formaient dans le sol. La terre se resserrait aussitôt comme un muscle circulaire, et il ne subsistait plus qu'une faible dépression à peine marquée. »¹

Boris Vian

Le texte traduit alors les émotions du personnage, mais il n'appartient qu'au lecteur

1 VIAN Boris (1981), *L'Écume des jours*. Paris : Gallimard.

2. Le partage de l'expérience de la ville à travers le carnet de voyage

Le carnet de voyage : œuvre hybride entre étude ethnologique et artistique

Le carnet de voyage est une œuvre hybride qui mêle le travail d'observation et de retranscription du réel à celui de l'expression d'une sensibilité et d'un rapport au monde profondément subjectif. C'est ainsi que Pascale Argod le définit comme un genre « à la fois artistique et littéraire, propice à une réflexion sur le métissage des disciplines, entretenant la bivalence entre autobiographie et reportage, production artistique et documentaire, regard personnel et regard engagé ou journalistique. »².

2 ARGOD Pascale (2014), Introduction, in *L'art du carnet de voyage*. Paris : Gallimard. La suite de ce paragraphe se réfère exclusivement à cet ouvrage.

d'en dessiner les images, faisant intervenir sa propre sensibilité dans le récit.

La complexité du médium bande dessinée lui permet de rendre compte d'une réalité subjective, influencée par le ressenti de l'auteur ou de son personnage. Elle se fait alors le récit sensible d'une réalité, une fenêtre ouverte sur le monde qui a notamment rendu propice l'émergence du thème du voyage et de l'exploration de nouveaux horizons.

Son approche ethnographique trouve son origine dans les carnets tenus à l'époque des Grandes découvertes par les explorateurs, qui ramènent de leurs périple des récits relatant leurs observations des mœurs et modes de vie des populations autochtones. *Histoire d'un voyage fait en la terre du Brésil* (1578), qui rassemble entre autres les observations de Jean de Léry sur les tribus indiennes du Brésil, est un des premiers récits de ce type. La démarche d'observation propre au carnet de voyage est également l'héritage des scientifiques et naturalistes du XVII^{ème} jusqu'au XIX^{ème} siècle qui dressent pendant leurs voyages des inventaires illustrés de la faune, de la flore, des roches et des fossiles, comme l'a fait Charles Darwin pendant son voyage autour de l'Amérique



[AJ] Eugène Delacroix, *Carnets du Maroc* (1832)

Les carnets du Maroc : source d'inspiration artistique et analyse ethnographique.

du Sud et de l'Afrique du Sud entre 1831 et 1836. Ses découvertes sont consignées dans *Voyage d'un naturaliste autour du monde* (1875), ouvrage auquel d'autres zoologistes ont apporté leurs contributions. Le carnet de voyage s'appuie également sur une hybridité artistique, résultat des différentes démarches artistiques qui se sont succédées depuis la Renaissance. Sous l'impulsion d'écrivains humanistes tels que François Rabelais ou Michel de Montaigne, l'Italie devient une destination privilégiée et indispensable à la formation humaniste de la noblesse. Naît alors en 1695 le « Grand tour », voyage initiatique

en Italie durant lequel les jeunes aristocrates européens s'exercent à la production de travaux d'après l'antique. A la fin du XVIII^{ème} siècle, l'attrait pour le pittoresque inspire les romantiques, qui privilégient alors à la reproduction objective la contemplation et l'expression d'une sensibilité. William Turner, aquarelliste anglais reconnu, réalise alors un certain nombre de voyages à travers l'Europe pendant lesquels il remplit des carnets de croquis et d'aquarelles, prenant notamment comme modèle les lieux de mémoire nationale. Cette pratique du dessin sur le motif, qui s'est poursuivie avec

la tradition de la peinture de plein air des peintres impressionnistes, et l'utilisation de l'aquarelle sont devenus le propre du carnet de voyage. Dans le courant du XIX^{ème} siècle, à la suite de l'expédition de Bonaparte en Egypte en 1798 dans le but de recenser le patrimoine archéologique du pays, les peintres et écrivains se passionnent pour l'Orient et multiplient les voyages en Afrique du nord, pays turques et arabes.

Dans cette veine orientaliste, Eugène Delacroix part en 1832 pour le Maroc et l'Algérie et raconte ses découvertes et impressions dans des carnets qui rassemblent croquis, aquarelles et annotations (voir page précédente). Il livre alors ce qui sera considéré comme le premier véritable « carnet de voyage »¹, entre étude ethnographique de la vie quotidienne et recherche d'inspiration artistique, entre texte et images. Pascale Argod compare d'ailleurs le carnet de Delacroix à un « story-board » dans sa manière de traduire les déplacements et les angles de vue, presque comme un travelling.² L'artiste traduit l'espace et son parcours en alternant les cadrages et les angles de vue, du plan rapproché au pan large, suivant le regard qu'il porte sur ce qui l'entoure. Son carnet prend alors la forme d'un véritable récit qui suit, au fil des pages, celui de ses découvertes et traduit à travers l'immédiateté du croquis l'instantanéité de ses émotions :

« Ces carnets traduisent un déplacement, une pérégrination et une approche ethnographique qui définissent « le carnet de voyage » comme un témoignage croqué sur le vif d'un parcours et d'une expérience exotique vécue et comme une trace ethnographique de rencontres. »³

Pascale Argod

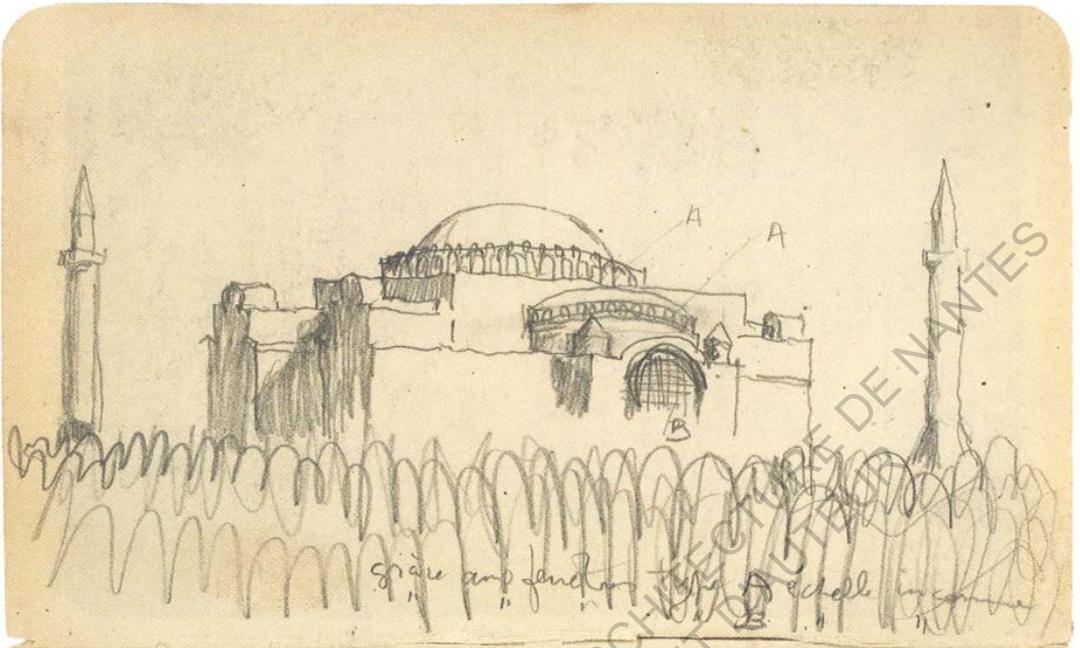
Sur certaines pages, se mêle au dessin le texte manuscrit, qui précise ce que les croquis, pris sur le vif, ne peuvent montrer : la matière d'un tissu, les couleurs... Cette combinaison du texte et de l'image décrit le parcours de l'artiste, donnant nombres de détails sur les mœurs et mode de vie des populations rencontrées. Ce carnet est également pour Delacroix une source d'inspiration et une étude préalable à des œuvres picturales réalisées ultérieurement en atelier. Il multiplie donc les compositions et porte un regard sensible sur son environnement.

Ce carnet marque l'avènement du carnet de voyage, œuvre hybride entre objectivité et subjectivité. Il mêle à l'approche ethnographique le regard artistique de l'auteur et l'expression de ses ressentis personnels, donnant au récit une dimension autobiographique. Les architectes s'emparent également de cet outil, comme Le Corbusier pour qui le dessin permet de voir et comprendre véritablement l'architecture :

1 ARGOD Pascale (2012), De l'orientalisme : E. Delacroix (1798-1863) et P. Gauguin (1848-1903) tournés vers l'ethnographie [Blog] *Carnet de voyage – reportage*. Disponible sur : <http://cdevoyage.hypotheses.org/223>.

2 *Ibid.*

3 *Ibid.*



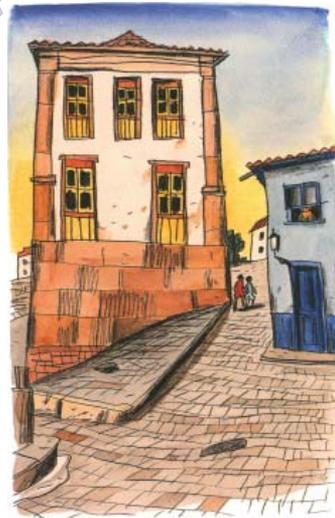
[AK] Le Corbusier, *Sainte-Sophie, Istanbul* [Carnet du Voyage d'Orient n°1] (1910-1911)

Dessiner l'architecture pour la comprendre et l'apprendre.

« Quand on voyage et qu'on est praticien des choses visuelles : architecture, peinture ou sculpture, on regarde avec les yeux et on dessine afin de pousser à l'intérieur, dans sa propre histoire, les choses vues. Une fois les choses entrées par le travail du crayon, elles restent dedans pour la vie ; elles sont écrites, elles sont inscrites. » ¹

Le Corbusier

Il dresse l'itinéraire de ce qu'il appelle le « voyage utile », Grand Tour qu'il réalise en 1911 entre la France et l'Europe centrale jusqu'à Istanbul, en passant notamment par l'Italie et l'Allemagne. Il consacre ce voyage,



Cette ville, déconseillée aux cyclistes, fut l'une des plus riches d'Amérique du Sud.

[AL] Loustal, *La Paz* [Carnet de voyages : 2003-2005] (2006)

¹ CORBUSIER (le) (1960), *L'atelier de la recherche patiente*. Paris : Editions Vincent Fréal, cité par BEDARIDA Marc (2011), *Le Corbusier, Voyage d'Orient 1910-1911*. Paris : Editions de La Villette.

qui constitue une étape d'apprentissage essentielle dans sa formation d'architecte, aux « *monuments éternels, gloire de l'esprit humain* »¹ et consigne alors croquis d'architectures et observations dans ses carnets. Le carnet de voyage se définissant par une forme de narration illustrée, il était prévisible que les auteurs de bande dessinée s'en emparent, l'adoptant sous sa forme « originelle » de récit instantané et chronologique, comme ont notamment pu le faire Loustal et Dupuy et Berbérien, ou bien s'en inspirant pour créer des formes de récits de voyage retravaillés avec une dimension autobiographique plus présente comme les œuvres de Florent Chavouet ou Guy Delisle. Loin de l'orientalisme du XIX^{ème} siècle, les nouveaux artistes du carnet de voyage s'intéressent désormais à la compréhension des villes de tous les horizons.

Un récit sensible et spontané sur la compréhension de la ville

Selon Pierre Sterckx, la récente utilisation de la bande dessinée et en particulier du dessin pour raconter un voyage répond à la domination étouffante de la photographie dans la société actuelle. La bande dessinée et le dessin seraient alors une manière de réinterroger notre rapport à la réalité, en proposant une représentation

moins « fugitive » que la photographie² et surtout, plus personnelle. Le dessin devient alors un moyen de reproduire non pas la réalité objective du lieu, comme le ferait une carte postale, mais la perception subjective que l'on a de cette réalité au moment précis où on y est confronté. D'autre part, l'observation qu'implique l'exercice du croquis est une manière d'analyser le monde environnant et, d'une certaine manière, de se l'approprier. C'est ce qu'explique Zep à propos des croquis qu'il réalise lors de ses voyages :

« *J'étais angoissé à l'idée de voyager et j'avais trouvé ce truc pour me calmer. Je capturerai un fragment du lieu dans lequel je me trouvais, une porte, une bouche d'égout, un réverbère... et cela le rendait familier, moins hostile.* »³

Zep

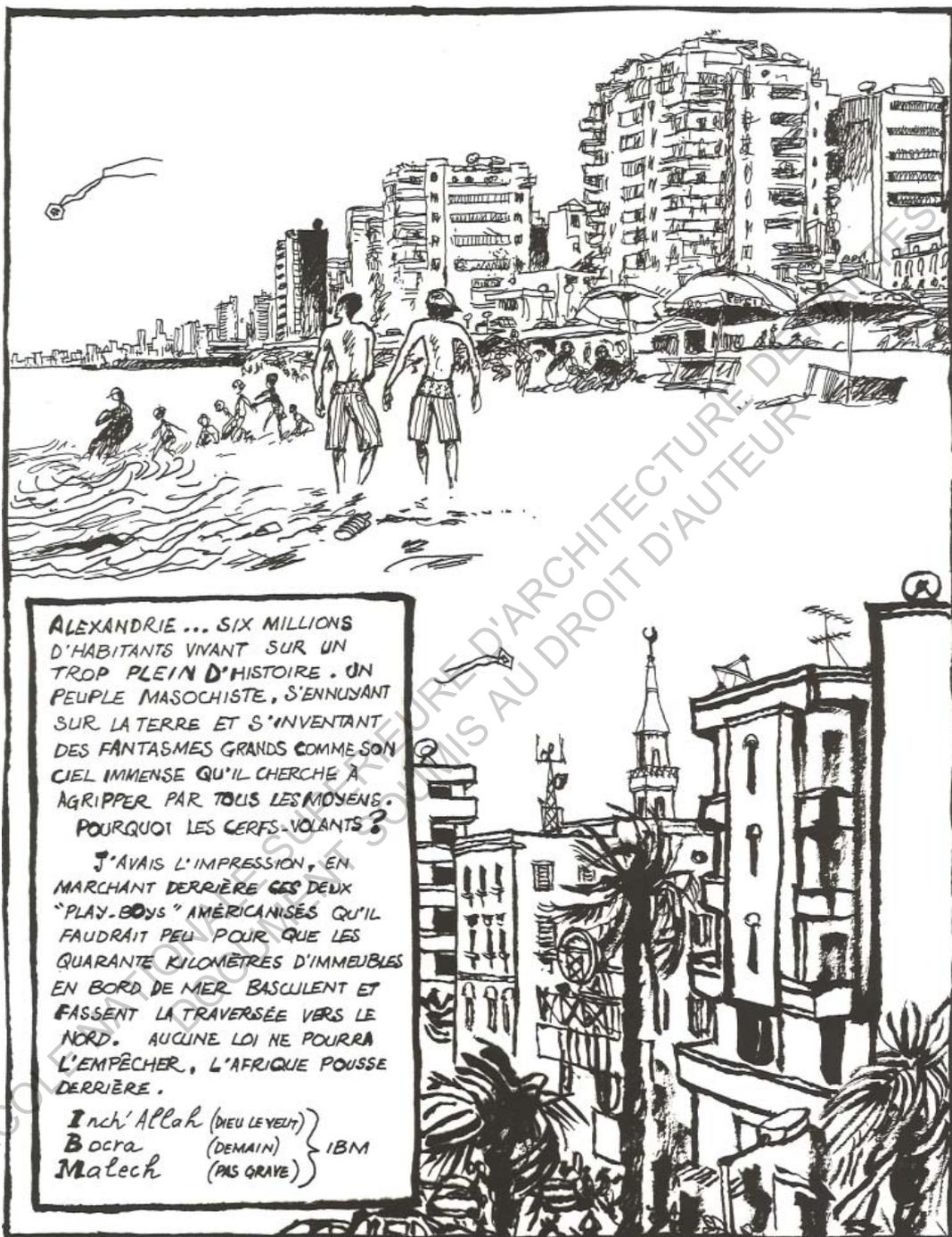
Le dessin lui permet d'intérioriser ce qui l'entoure et d'en faire quelque chose de familier dans lequel il se retrouve.

La relation entretenue avec le lecteur est alors une relation de confiance, où l'auteur partage avec sensibilité l'expérience personnelle d'un lieu et sa manière à lui de se l'approprier. Dans *La phrase urbaine* (2013), Jean-Christophe Bailly compare la ville à une langue, et la découverte d'une ville inconnue s'apparente alors pour le

1 CORBUSIER (le) (1925), *L'Art décoratif d'aujourd'hui*. Paris : Editions Crès et Cie, cité par BEDARIDA Marc (2011), *Le Corbusier, Voyage d'Orient 1910-1911*. Paris : Editions de La Villette.

2 STERCKX Pierre, Préface à MARTY Jean-Luc (2003), *La bande dessinée part en voyage*. Paris : Casterman.

3 ZEP (2011), propos recueillis par Skeet, Interview : Carnet intime de Zep [en ligne] *BD Sanctuary*. Disponible sur : <http://www.bd-sanctuary.com/>.



ALEXANDRIE ... SIX MILLIONS
 D'HABITANTS VIVANT SUR UN
 TROP PLEIN D'HISTOIRE. UN
 PEUPLE MASOCHISTE, S'ENNUIANT
 SUR LA TERRE ET S'INVENTANT
 DES FANTASMES GRANDS COMME SON
 CIEL IMMENSE QU'IL CHERCHE À
 AGRIPPER PAR TOUTS LES MOYENS.
 POURQUOI LES CERFS-VOLANTS ?

J'AVAIS L'IMPRESSION, EN
 MARCHANT DERRIÈRE CES DEUX
 "PLAY-BOYS" AMÉRICANISÉS QU'IL
 FAUDRAIT PEU POUR QUE LES
 QUARANTE KILOMÈTRES D'IMMEUBLES
 EN BORD DE MER BASCULENT ET
 FASSENT LA TRAVERSÉE VERS LE
 NORD. AUCUNE LOI NE POURRA
 L'EMPÊCHER, L'AFRIQUE POUSSE
 DERRIÈRE.

Inch'Allah	(NEU LEVEUT)	} IBM
Bocra	(DEMAIN)	
Malech	(PAS GRAVE)	

[AM] Baudouin, *Alexandrie* (1996)

Le partage d'impressions.

voyageur à l'apprentissage d'un nouveau langage, avec sa syntaxe et sa grammaire propres. Confronté à une ville dans laquelle rien n'est de lui, le marcheur va peu à peu, par ses déambulations, comprendre l'espace qui l'entoure jusqu'à établir un dialogue :

«La syntaxe lentement découverte laisse entrevoir sa structure : on marche dedans, on forme des suites de mots, des phrasés, on se glisse dans des durées, on établit des repères, des listes de petits invariants fétichistes. »¹

Jean-Christophe Bailly

C'est justement ces « suites de mots » tout juste ébauchées que l'on peut capter dans les carnets de voyage. On y lit la manière de l'auteur de découvrir et déchiffrer la ville, sur le vif et avec ses propres intuitions. On assiste à son immersion dans ce nouvel espace urbain, ses premiers balbutiements au contact de ce langage qui lui est encore inconnu. Par son intermédiaire, le lecteur arrive alors lui-même à en capter quelques bribes et il accompagne le marcheur dans

1 BAILLY Jean-Christophe (2013), La grammaire générative des jambes, in *La Phrase Urbaine*. Paris : Seuil.

son apprentissage du vocabulaire de la ville, se laissant lui aussi surprendre par les mots de cette langue étrangère :

« [...] le marcheur va abattre son jeu et la donne dépendra de ses choix, de son humeur, de sa chance, mais qu'il le veuille ou non, [...] quelque chose va venir le prendre, le surprendre, et rien n'est plus déroutant peut-être que cette facilité avec laquelle le tissu urbain s'empare de celui qui s'y glisse, faisant maille avec lui. »²

Jean-Christophe Bailly

Le récit de voyage opère alors comme un outil de lecture de la ville, par lequel l'auteur restitue son expérience personnelle. Oscillant entre approche ethnographique, artistique et expression d'un ressenti, il devient une analyse sensible du territoire qui rend compte de ses réalités. Ces récits de voyage font alors de la déambulation et de l'observation le fil directeur de l'histoire, et le récit du quotidien devient une manière de comprendre et d'expliquer la ville.

2 *Ibid.*

3. La banalité du quotidien comme moteur du récit

L'observation pour comprendre la ville

Dans la volonté de se rapprocher du réel et d'en donner une approche sensible, les auteurs se livrent à un travail d'observation qui remet au premier plan ce qui relève de l'ordinaire, ce qui se fonde dans l'espace urbain et pourtant le raconte. En mettant en scène

leurs propres déambulations urbaines ou à travers celle d'un personnage, les auteurs se détournent du spectaculaire pour mettre en lumière des aventures du quotidien et la question du rapport du personnage à l'espace qui l'entoure.

Ainsi, dans *L'homme qui marche*¹ (1992), Jirô Taniguchi raconte les errances d'un personnage à travers 17 mini-récits, qui chacun commence par une promenade en solitaire dans son quartier ou dans la ville. Au gré de ses déambulations, le personnage prend le temps d'observer ce qui l'entoure, et le texte peu présent incite le lecteur à s'abandonner lui aussi à l'observation. Le récit est alors comme suspendu hors du temps. Taniguchi occulte ici volontairement tout ce qui concerne l'activité professionnelle du personnage, pour ne se concentrer que sur une partie de son quotidien, celle de son temps libre qu'il consacre tout entier à l'errance dans la ville. Le personnage, très sensible aux petits riens qui l'entoure, fait d'évènements aussi fortuits que la pluie qui tombe ou une rencontre éphémère le cœur battant de ses traversées urbaines. Il donne un nouveau regard sur le paysage urbain dans lequel il se promène : un regard bienveillant, qui fait de la déambulation dans la ville un plaisir, bien loin de l'ambiance urbaine bruyante et agitée que l'on s'en fait habituellement. Cela relève de la volonté de l'auteur de montrer autre chose que la trépidation fatigante de la ville, et il s'interroge à travers ce personnage sur l'existence de « *quelque chose de précieux qui nous aurait échappé ou que nous aurions oublié* »². Ce premier travail sur l'ordinaire du quotidien lui a permis de prendre conscience

de son potentiel et des possibilités qu'il offre pour créer des histoires :

« *C'est grâce à ce travail que j'ai réalisé que les éléments les plus infimes en apparence, c'est-à-dire les plus négligeables, les plus anodins dans notre quotidien peuvent eux aussi servir de base à la construction d'un récit en bande dessinée.* »³

Jirô Taniguchi

Les éléments anodins qui font partie de l'environnement urbain sont également ce que révèle Florent Chavouet dans ses pérégrinations japonaises. Ses observations statiques du paysage urbain de Tokyo dans *Tokyo Sanpo*⁴ (2012) en donne une lecture personnelle, et il s'émerveille sur le moindre détail qui la constitue, cherchant le dépaysement non pas dans les monuments nationaux spectaculaires et les sites touristiques reconnus mais plutôt dans un panneau de route « *parce qu'il n'est pas comme chez nous* » ou bien dans une étiquette de fruit « *parce qu'on ne comprend pas ce qui est écrit dessus* »⁵. Il relève ici les « signes » qu'évoque Roland Barthes dans *L'empire des signes*, et qui font que tout dans la ville japonaise est écriture ou peinture : depuis la nourriture jusqu'au visage japonais, tous deux écrits, jusqu'au tableau du plateau de

1 TANIGUCHI Jirô (2003), *L'homme qui marche*. Tournai : Casterman.

2 TANIGUCHI Jirô (1998), propos recueillis par Frank Aveline (*L'indispensable*) [en ligne] *du9, l'autre bande dessinée*. Disponible sur <http://www.du9.org/>.

3 TANIGUCHI Jirô (2012), *Jirô Taniguchi en interview sur PlaneteBD.com*. [video] Disponible sur : <http://www.dailymotion.com/>.

4 CHAVOUET Florent (2009), *Tokyo Sanpo*. Arles : P. Picquier.

5 *Ibid.*

repas.¹ Chavouet rend compte du spectacle de ces signes qui constituent seuls le tableau qu'il fait de la ville. Il découpe, prélève dans le paysage ces fragments signifiants qui en font l'essence, et derrière lesquels tout le reste s'efface :

« Le lieu n'a d'autre limite que son tapis de sensations vives, de signes éclatants [...] ; ce n'est plus le grand mur continu qui définit l'espace, c'est l'abstraction même des morceaux de vue (des « vues ») qui m'encadrent »²

Roland Barthes

L'auteur se prête alors à un inventaire méticuleux de ce qui l'interpelle dans les intérieurs des maisons, les rues, les emballages, les étiquettes, les plats ou les événements du quotidien, saisissant ces signes « vides » selon Barthes et dont la signification est fuyante. Les rues japonaises en particulier sont présentées comme un véritable spectacle où tout est digne d'intérêt, « une succession d'accidents visuels dont on peut s'émerveiller ou déplorer l'existence »³. Il dessine même la typologie de la rue japonaise, en y prélevant tous les éléments qui la constitue. L'auteur non seulement dessine la ville mais aussi l'écrit à travers ses signifiants. Il dresse sans prétention un

1 BARTHES Roland (2005), *L'empire des signes*. Paris : Seuil.

2 *Ibid.*

3 CHAVOUET Florent (2012), propos recueillis par GUILBERT Xavier, A la lueur de l'orient, in GUILBERT Xavier, BI Jessie, LEBLANC Claude (2012), *Mangapolis, la ville contemporaine japonaise dans le manga*. Poitiers : Le lézard noir.

portrait personnel de Tokyo, résultat de son expérience vécue.

L'immersion dans le vécu d'un anonyme

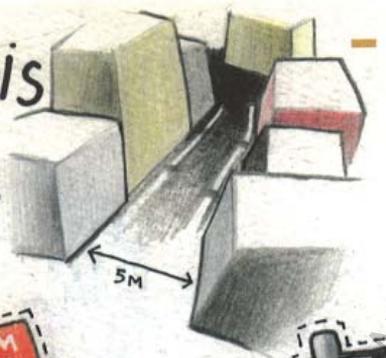
Le nouveau héros de la bande dessinée du réel est l'individu lambda, celui qui, chaque jour, se confronte à l'espace urbain et le pratique. Que ce soient *l'homme qui marche* de Taniguchi dont on ne sait finalement pas grand-chose si ce n'est qu'il aime s'abandonner à ce qui l'entoure, ou bien encore le *Jimmy Corrigan* (2000) de Chris Ware qui subit, désœuvré, une existence presque vide dans une banlieue quelconque de Chicago, le héros ordinaire montre de la ville ce qui y fait son quotidien.

Dans *Un taxi nommé Nadir*⁴ (2006), Romain Multier et Gilles Tévéssin s'intéressent à celui d'un chauffeur de taxi parisien. A la manière de l'émission *Striptease*, le protagoniste est suivi sans que les auteurs (ici enquêteurs) n'interviennent et Nadir reste le seul « personnage » qui apparaît. La démarche effectuée, celle de suivre Nadir dans la ville et de se laisser guider par ses confidences, n'est pas non plus sans rappeler la méthode des itinéraires de Jean-Yves Petiteau. Cette démarche d'enquête consiste à suivre un individu sur un itinéraire de son choix, et se laisser raconter son approche personnelle du territoire :

4 MULTIER Romain et TEVESSIN Gilles (2006), *Un taxi nommé Nadir*. Arles : Actes Sud.

interlude

CONSTRUIS TA RUE JAPONAISE



Tout un assortiment de PANNEAUX, PANCRATES et PUBLICITÉS...

5M

Le poteau électrique (ne pas lesner sans les fils)

Le bac à tortue

BONUS 1 La petite table avec plats en plastique

BONUS 2 Le polystyrène avec poissons rouges

Les boules bleues

Les cigarettes posées

Les climatiseurs accrochés aux murs ou posés par terre

Le fameux distributeur de boissons ou le cas échéant de cigarettes voire de saoules...

Des pots de fleurs par milliers

Le truc qui bloque

UN TABOURET qui appartient à un SAHJI PRO QUI

LE CONDUCTEUR COMMUNAUTAIRE

et les boules qui vont avec

UN PETIT MUR avec ce genre de TARAING

ou LE CHAIR TENDANCE

UN VÉLO poubelle (rouille et crevé)

LA BALISE AU CAS où...

LA GROSSE bouteille d'eau (5 litres) qui traîne

UN TRUC qui tourne et qui indique qu'on peut se faire couper les cheveux dans le coin

UNE GROSSE LANTIERNE rouge appréciée des buveurs à cravate

UN COMPTEUR (à gaz?) eau? Noelle?

des caisses de café frois oubliés par les oupbers du coin.

Le truc qui tourne et qui indique qu'on peut se faire couper les cheveux dans le coin

UN COURS DE KARATE

[AO] Florent Chavouet, Tokyo Sanpo (2009)

La typologie de la rue japonaise.

« Lors de la journée de l'itinéraire l'autre devient guide. Il institue un parcours sur un territoire et l'énonce en le parcourant. Le sociologue l'accompagne. Un photographe témoigne de cette journée en prenant un cliché à chaque modification de parcours, temps d'arrêts, variations du mouvement ou changements émotionnels perceptibles, le dialogue est entièrement enregistré. Ce dispositif ritualise la journée, l'équipe est repérable l'expérience sera unique et non reproductible. Quelque chose d'explicite va se livrer dans l'instant. Il s'agit bien d'un rituel qui repose sur l'initiation du chercheur. Le parcours n'est pas seulement le déplacement sur le territoire de l'autre, c'est en même temps un déplacement sur son univers de références. Le territoire est à la fois celui qui est expérimenté et parcouru dans l'espace-temps de cette journée, et celui du récit métaphorique. L'interviewé nous livre en situation une histoire au présent et la mise en scène de cette journée particulière confère à son récit la portée d'une parabole. »¹

Jean-Yves Petiteau

La démarche vise à approcher l'espace urbain à travers les perceptions spontanées de l'individu interrogé, faisant appel à ses souvenirs et à sa « *mémoire involontaire* », celle qui « *n'apparaît que lorsqu'elle échappe*

à la vigilance »². L'objectif est de capter les réactions non intentionnelles de la personne, révélatrices d'un rapport inconscient à l'espace urbain, permettant alors de révéler l'invisible d'un lieu. L'itinéraire se doit alors de « *préparer celui qui parle et se tait en se déplaçant, à la perte de ses repères logiques et chronologiques habituels pour laisser apparaître ce qui est d'ordinaire, oublié ou enfoui dans la mémoire* »⁴. Il est un moment de partage entre l'interviewé et l'enquêteur, qui oublie sa propre lecture de la ville pour découvrir celle de l'interviewé. Au fil du parcours, le territoire se donne à lire à travers son récit. Un ou plusieurs entretiens préalables préparent l'itinéraire, dans le but d'établir un premier dialogue avec l'interviewé et de placer l'enquête dès ses débuts dans un rapport d'échange et d'écoute. Une relation de confiance doit s'instaurer entre les partenaires, afin que l'interviewé se sente libre de s'investir émotionnellement dans l'énonciation de son récit et qu'il s'y abandonne inconsciemment. Les entretiens sont alors menés de manière non directive³, l'enquêteur n'occupe plus une posture de guide savant mais engage l'interviewé à s'exprimer librement. Il doit faire preuve d'une écoute attentive et se garder d'influencer le discours de

1 PETITEAU Jean-Yves, PASQUIER Elisabeth (2001), La méthode des itinéraires : récits et parcours, in GROSJEAN Michèle et THIBAUD Jean-Paul, *L'espace urbain en méthodes*. Marseille : Parenthèses.

2 PETITEAU Jean-Yves (2008), *La méthode des itinéraires ou la mémoire involontaire*, in Colloque Habiter dans sa poésie première, 01-08/07/2006, Cerisy-La-Salle. Paris : Ed. Donner Lieu. [en ligne] Disponible sur : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/>

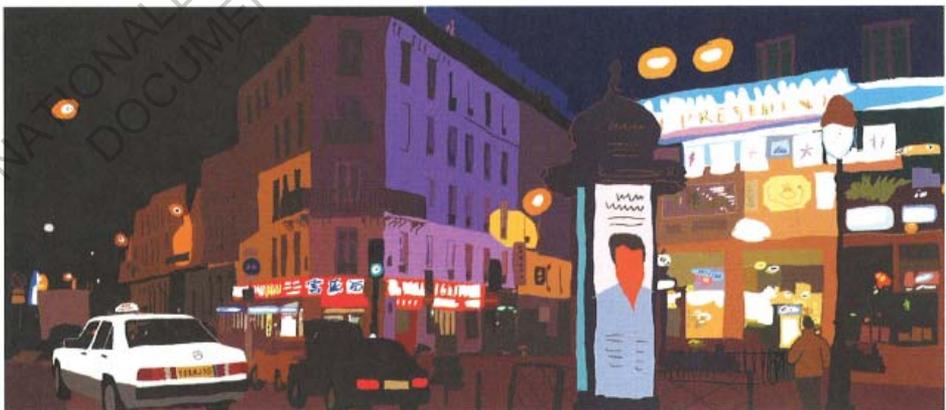
3 Méthode de psychothérapie développée par le psychologue Carl Rogers (1902-1987) qui vise à centrer l'approche sur la personne.



Voilà, là on est à Belleville, un coin qui me tient vraiment à cœur. Qu'est-ce qu'il y a ici ? Y a rien et pourtant je l'aime, ce quartier.



Je sais pas, c'est cette ambiance qui me plaît. Je crois que c'est Baudelaire qui disait que quand on a grandi dans un quartier, c'est jamais pareil pour soi, dans son cœur on ne ressent pas la même chose.



On dit qu'il n'y a rien dans le 20^e, ça c'est les gens qui ne le connaissent pas. Pour moi, c'est un quartier qui a une âme, c'est pas un quartier-dortoir, on trouve de tout !...

[AP] Gilles Thévéssin et Romain Multier, *Un taxi nommé Nadir* (2006)

Par le choix de son itinéraire et par son discours, Nadir exprime son rapport personnel à la ville.

l'interviewé par des interrogations précises : l'individu interrogé reste le seul décideur de son discours. La restitution de l'itinéraire se fait sous forme d'un roman-photo, où le parcours et le récit sont retranscrits chronologiquement par l'association des propos énoncés par l'interviewé et des photos de l'itinéraire. Il est rythmé par les changements émotionnels qui s'opèrent chez l'interviewé durant l'itinéraire, et restitue alors les silences et les hésitations. La mise en relation du texte et de l'image, qui s'accordent ou s'éloignent l'un de l'autre, révèle l'invisible du territoire.

Dans le cas de *Un taxi nommé Nadir*, Romain Multier et Gilles Tévéssin suivent Nadir la nuit dans les rues de Paris pendant plusieurs mois avant de restituer cette expérience par un roman-photo (les dessins se substituant aux photos) où le récit de Nadir suit le défilement de la ville. Les deux auteurs s'effacent pour le laisser livrer ses souvenirs qui rejaillissent au fil du parcours dans la ville, ainsi que ses remarques par rapport à ce qui l'entoure. Plongés dans un Paris nocturne bien éloignée des clichés de la nuit urbaine, celle du danger et de l'insécurité, on aborde le territoire par la parole et le parcours de Nadir.

Il exprime un territoire où sont mis au premier plan tout ce à quoi par habitude on ne fait plus vraiment attention, ce qui à force se fondu dans le paysage urbain : les passants, un couple qui se dispute, un joggeur, des musiciens... Se sont pour Nadir tous ces individus anonymes, ces « figurants » avec lesquels il interagit en permanence dans le

cadre de son travail, qui font véritablement la ville. Des contours noirs les font d'ailleurs se détacher du décor urbain, leur redonnant ainsi, tout comme le font les propos de Nadir, une place dans l'espace urbain. Des planches sans textes, avec un dessin qui couvre la page entière, entrecoupent parfois les suites de cases et braquent alors l'objectif sur ces personnes anonymes que l'on croise tous les jours et pourtant s'effacent de la ville. La nuit apporte à ce récit une certaine particularité : la ville est débarrassée de l'agitation diurne des activités routinières parisiennes et l'évaporation de cette effervescence ne laisse derrière elle que ce qui fait, du point de vue de Nadir, l'essence de la vie parisienne nocturne. Comme il l'évoque, les gens sont alors plus ouverts à la discussion et se détachent de la masse dans laquelle ils sont noyés pendant la journée, retrouvant ainsi une individualité.

Le rythme du récit est celui d'une conversation réelle, avec ses pauses et ses silences, et lui confère une grande fluidité à laquelle s'ajoute le « *bagout* »¹ naturel de Nadir. Le lecteur a alors la sensation de l'accompagner véritablement, de suivre en direct sa lecture du territoire. Les images restituent parfois ce que voient les protagonistes depuis l'intérieur de la voiture et offrent parfois un plan plus large qui s'ouvre sur l'espace urbain. Les vues d'ensemble s'alternent avec les plans rapprochés sur des détails comme une enseigne, deux

1 GUILBERT Emmanuel (2007), Préface à MULTIER Romain et TEVESSIN Gilles (2006), *Un taxi nommé Nadir*. Arles : Actes Sud



Il y a des fois où je n'ai pas envie de parler. Je suis comme tout le monde, j'ai mes problèmes. Par exemple, hier, je n'ai eu que des emmerdeurs, on m'a cassé les burnes toute la nuit ! "Par où vous passez ? Où est-ce que vous allez ?" Non mais qu'est-ce que c'est que ça !?

[AQ] Gilles Thévéssin et Romain Multier, *Un taxi nommé Nadir* (2006)

Les auteurs-enquêteurs restituent les paroles de Nadir et le langage corporel qui les accompagne.

personnes en pleine discussion, un visage. Les images, associées à la retranscription des propos de Nadir, captent toute les facettes de l'expérience vécue par les deux auteurs : le charisme du chauffeur, les rues et les places que l'on reconnaît aisément (Bastille, Belleville, place Vendôme, place de la République...) et qui permettraient presque de reconstituer l'itinéraire sur une carte, l'attention nouvelle portée aux passants... Nadir livre ici sa lecture personnelle et sensible du territoire urbain et partage avec les auteurs (et, indirectement, avec le lecteur) ce qu'il apprend chaque jour de ses relations privilégiés avec les « figurants » de la ville. Il redonne alors de l'importance à ces rencontres éphémères qui font son quotidien. On comprend au fil de ses histoires son rapport personnel à l'espace urbain, sa nécessité d'être au contact des gens et d'être

pris dans le fourmillement des grandes villes, celles « avec un métro » : « Pour moi, c'est un signe, pas de métro, pas de vie »¹. Si la démarche effectuée n'est pas en tout point celle des itinéraires de Jean-Yves Petiteau, elle a néanmoins en commun le fait de révéler dans la banalité d'un espace urbain nocturne ce qui le construit véritablement, à travers les propos « involontaires » et spontanés d'un individu qui la pratique : ceux de Nadir, un chauffeur de taxi parisien.

La bande dessinée opère alors comme un outil de restitution d'une réalité. Les auteurs en sont les transmetteurs, et sont libres de choisir la manière de la communiquer au lecteur : à travers la fiction, ou bien comme c'est le cas ici par le biais d'une expérience véritablement vécue. Se

¹ Nadir, *op. cit.*

pose alors la question du rôle et de la place de l'auteur dans sa représentation de la ville,

et de la part du réel qu'on peut y retrouver.

4. La réalité de la ville, entre autobiographie et fiction

La ville de Will Eisner : quand la fiction raconte la ville

La ville est par essence un lieu d'histoires : la toponymie des lieux, ces noms de rues, de places, d'arrêts et de stations qui renferment un fragment du passé, l'architecture qui témoigne d'une époque, le quotidien des gens qui la parcourent et qui la vivent, tout dans la ville est matière à narration. L'espace urbain génère « *des présences, des rencontres [...] ; des lieux d'histoires, des espaces où l'histoire a lieu* », il est « *le 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* »¹. Chaque individu qui le parcourt crée une nouvelle histoire, une nouvelle « *phrase urbaine* »² qui s'ajoute à toutes celles déjà écrites. La ville est alors un entremêlement de phrases, de tranches de vie combinées qui ensemble forment une mosaïque sans cesse renouvelée, un recueil de récits qui n'a ni début, ni fin, ni même d'ordre défini et dans lequel chacun joue un rôle. Jean-Christophe Bailly dans *La phrase urbaine* évoque ce qui fait la singularité de la ville, ces variables

anodines et éphémères qui la constituent et la construisent. Elle est alors non pas « *le décor d'une pièce mais la pièce elle-même* » et l'espace urbain devient, par le mélange des variables qui la font et des existences qui s'y déroulent, un « *tuilage de récits possibles, certains enfouis, d'autres apparents* »³.

C'est par ces récits visibles et invisibles que Will Eisner dépeint la ville dans New York Trilogie. Il la perçoit comme un véritable théâtre où le perron d'une porte est une estrade depuis laquelle on assiste à la « *parade de la vie* » et où chaque fenêtre s'ouvre sur un spectacle digne d'être raconté :

« [...] la raison pour laquelle la grande ville se prête aux histoires de bande dessinée, [...], c'est qu'elle reste un endroit riche en aventures. Un théâtre. Un drame derrière chaque fenêtre. Des millions de fenêtres. »⁴

Will Eisner

Eisner s'intéresse principalement avec sa trilogie à New York, mais son portrait est applicable, comme il le dit lui-même, à n'importe quelle grande ville.⁵ Il plonge le lecteur en immersion dans l'espace urbain, au pied des immeubles, et jamais la cité

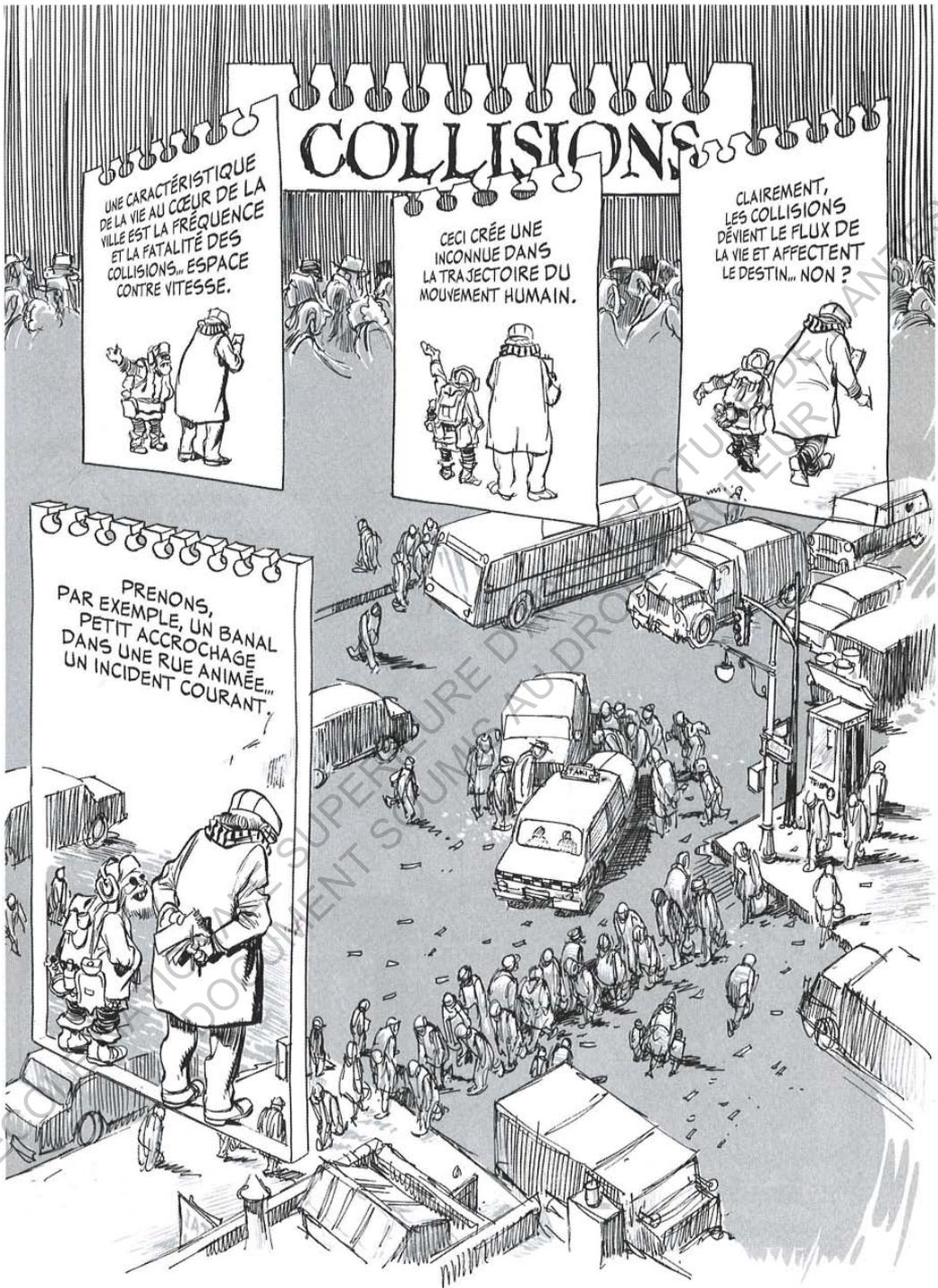
1 LITZLER Pierre (2009), *Desseins narratifs de l'architecture*. Paris : l'Harmattan.

2 BAILLY Jean-Christophe, *op. cit.*

3 BAILLY Jean-Christophe, *op. cit.*

4 EISNER Will, 23. New York, in BROWNSTEIN Charles (2007), *Eisner/Miller*. Montreuil : Rackham.

5 *Ibid.*



[AR] Will Eisner, *New York : The Big City* (1986)

Par les croisements qu'il induit, un banal accrochage agit comme un «flux de vie», dont Eisner s'inspire pour générer des histoires.

n'est perçue dans son ensemble : ce n'est pas à sa géographie ni à sa forme purement architecturale qu'il s'intéresse mais plutôt à la réalité de la ville telle qu'elle est perçue par ses habitants. L'espace urbain devient un prétexte pour générer des récits, et ce n'est plus à travers l'espace construit qu'il le dépeint mais à travers l'espace vécu. Observateur sensible, il s'inspire de son expérience urbaine pour deviner les histoires qui se cachent derrière le quotidien des passants, révéler leurs « *dramas invisibles* » et bien loin du spectaculaire, ce sont les problématiques, les contradictions de la ville et les situations absurdes qu'elle génère qu'il cherche à retranscrire avec humour ou mélancolie. Il entre alors dans un rapport à la l'espace urbain entièrement subjectif mais non moins éloigné de la réalité urbaine, et quiconque a déjà eu l'expérience d'une grande ville comprendra ce qu'il cherche à montrer : trente ans après sa première publication aux Etats-Unis sous le nom *New York : The Big City* (1986), son portrait de la « grande ville » reste toujours d'actualité. Il se met parfois lui-même en scène dans ses courtes fictions, sous les traits d'un personnage dont le visage reste caché en train de dessiner, carnet à la main, ce qui l'entoure. Il rappelle ainsi au lecteur que même si les histoires qu'il raconte relèvent de la fiction, elles n'en sont pas moins inspirées par des observations de la réalité. Plus qu'un simple portrait, Eisner effectue grâce à son regard aiguisé une analyse sensible de la ville, presque ethnographique, et qu'il aborde par exemple dans *Carnet de notes sur les gens de*

la ville (opus ajouté dans l'édition française de *La ville*) sous quatre angles : le temps, l'odeur, le rythme et l'espace :

« *Le temps de la ville a sa cadence propre. Il est affecté par la durée de vie limitée des événements. L'odeur est une cacophonie résultant d'activités innombrables. Le rythme est un élément de vitesse qui dicte la façon dont les habitants vont négocier le mouvement. Et l'espace est la zone de vie limitée que leur concèdent les obstacles dans le labyrinthe de béton.* »¹

Will Eisner

Dans *La ville*, il met en récit ses espaces « insignifiants » mais qui en sont pourtant indissociables : les perrons, le métro, les bouches d'incendie, les lampadaires, les boîtes aux lettres, les égouts... Le moindre espace, pourvu qu'il soit vécu, est capable d'engendrer le récit. Mais c'est aussi un témoignage sur l'évolution de la ville qu'il porte, et sans chercher à convaincre ni même provoquer le lecteur, il dénonce indirectement les inégalités sociales en se contentant simplement de montrer : la précarité d'une mère contrainte à utiliser l'eau d'une bouche à incendie pour le biberon de son bébé, la condition des sans-abris... A travers le ton léger adopté perce une critique sociale, qui se perçoit d'autant plus dans l'opus *A life force*, portrait des classes populaires du Bronx en lutte permanente contre la misère.²

1 EISNER Will (2008), *Carnet de notes sur les gens de la ville*, in *New York Trilogie, tome 1 : La ville*. Paris : Delcourt.

2 LANDOT A. et TRATNJEK B. (2014), *Café géographique*

Eisner y fait apparaître le Bronx de son enfance, frappé par la Grande Dépression, et il en raconte l'histoire comme un témoin. Amoureux de la ville, il voit en ses murs la mémoire de toutes les histoires partagées par les habitants, et il déplore la destruction de ce patrimoine dans les opérations de rénovation et de modernisation. C'est justement de la disparition de cette mémoire dont il atteste dans *L'immeuble*, où la destruction d'un immeuble (qui n'est pas sans rappeler le mythique Flatiron Building de Manhattan¹) accompagne celle du destin de quatre personnages. Par le lien qui les unit à l'édifice, Eisner symbolise son propre attachement ainsi que celui des habitants aux repères géographiques de la ville et dénonce par le destin funèbre des cinq personnages (Monroe Mensh, Gilda Green, Antonio Tonatti, P.J. Hammond et l'immeuble) le mal fait par la modernisation irréfléchie. Les murs selon Eisner s'imprègnent des petits drames qui s'y déroulent et qui y insufflent une vie :

« Je sais maintenant que ces structures, incrustées de rires et tachées de larmes, sont plus que des édifices sans vie. Il n'est pas possible qu'ayant fait partie de la vie ils n'aient pas, d'une façon ou d'une autre, absorbé les radiations

émises par l'interaction humaine. »²

Will Eisner

L'immeuble disparaît, ne laissant alors derrière lui qu'un « résidu de débris psychiques »³. Mais les lieux restent hantés par les fantômes des quatre personnages, comme une personnification de l'âme de l'immeuble. Si Eisner regrette la disparition de ces lieux de mémoire, il ne défend pas non plus l'immobilisation de la ville dans une forme passéiste : le nouvel immeuble érigé accumule à son tour des histoires, conservant la trace du passage de chaque individu et deviendra à son tour un lieu sensible de mémoires.

Eisner met le doigt sur la contradiction de la ville moderne, qui se reconstruit en oubliant le tissu vivant et sensible qui la constitue, le déchirant parfois. Sa réflexion se rapproche en cela du propos de Jean-Christophe Bailly dans *La phrase urbaine*, où il dénonce lui aussi la disparition de l'essence des villes par les réhabilitations et les rénovations trop souvent maladroites qui oublient l'expérience de l'individu. La volonté de conserver la mémoire du patrimoine dans la ville moderne se cristallise en une superposition de « signes signalés »⁴ qui rompent tout lien sensible entre le signe et l'individu. C'est dans un rapport inverse qu'Eisner souhaite conserver la mémoire

« Représenter l'espace urbain dans la bande dessinée », animé par VERFAILLIE M. et LE FLAHEC M., le 28/01 au Café de Flore, Paris. [en ligne] Disponible sur : <http://cafe-geo.net/>

1 CHABON Michael (2008), Quatrième de couverture, in EISNER Will, *New York Trilogie, tome 2 : L'immeuble*. Paris : Delcourt.

2 EISNER Will (2008), *New York Trilogie, tome 2 : L'immeuble*. Paris : Delcourt.

3 *Ibid.*

4 Bailly Jean-Christophe (2013), *La phrase urbaine*, in *La phrase urbaine*. Paris : Seuil.

des lieux, et c'est par ce lien affectif qui lie les habitants à l'espace urbain qu'il conçoit la notion de patrimoine. Ainsi, les bouches d'incendie, lampadaires et autres boîtes aux lettres qu'il met en scène dans ses récits pourraient, au même titre que l'Immeuble, en faire partie.

Aya de Yopougon : la mise en fiction du souvenir

Si la ville peut être perçue comme génératrice de fictions, le souvenir que l'on en a peut aussi devenir matière à engendrer le récit. Ainsi, de son enfance passée dans la banlieue abidjanaise, Marguerite Abouet en a fait une série de bandes dessinées : *Aya de Yopougon*¹ (2005-2010). Le récit n'est pas explicitement autobiographique mais s'inspire néanmoins des expériences vécues de l'auteure et des événements qui ont marqué sa jeunesse dans ce quartier abidjanais. Par le biais des aventures d'Aya et de ses amies, on découvre le Yopougon de la fin des années 1970, celui marqué par le miracle ivoirien, période de prospérité économique amorcée dans les années 1950 et qui prend fin dans les années 1980² :

« A l'époque tout le monde se connaissait, les enfants jouaient dans la rue... Là-bas, on surnommait [Yopougon] «joie-ville». Et puis dans les années 70, c'était la période du miracle ivoirien, tout le monde avait un travail : c'était la belle vie. »³

Marguerite Abouet

L'histoire est profondément ancrée dans le temps et dans l'espace : Yopougon est un territoire urbain à l'identité très marquée⁴ qui a commencé à s'urbaniser au milieu des années 1960 et dont l'étalement, dans un premier temps spontané, a par la suite fait le cadre d'un projet de développement resté aujourd'hui inachevé⁵. Au moment où se déroule l'histoire (le premier tome commence en 1978), le quartier, en pleine croissance démographique et économique, connaît l'émergence d'une classe moyenne⁶ dont Aya fait partie. On devine néanmoins les prémices de la crise qui a touché le pays dès les années 1980, notamment par les remaniements effectués dans l'entreprise où travaille le père d'Aya, cadre dans une société de production de bière. Ce contexte spatio-temporel précis se lit jusque dans les ambiances de la ville. L'argot est très présent dans le langage, les « dêh » et « kèh » ponctuent les phrases et les expressions ivoiriennes se mêlent aux

1 Abouet Marguerite et Oubriere Clément (2005-2010), *Aya de Yopougon, tomes 1 à 6*. Paris : Gallimard.

2 STECK Jean-Fabien (2008), Yopougon, Yop city, Poy... périphérie et modèle urbain ivoirien, *Autrepart* [en ligne] (n°47), pp.227-244. Disponible sur : <http://www.cairn.info/>.

3 ABOUET Marguerite (2005), propos recueillis par Xavier d'Almeida, Marguerite Abouet & Clément Oubriere [en ligne] *du9*. Disponible sur <http://www.du9.org/>.

4 TRATNJEK Bénédicte (2013), Série Aya de Yopougon (2) : Le quartier (quelques éléments de contextualisation). [en ligne] *Carnet du laboratoire junior Sciences Dessinées*. Disponible sur : <https://labojrsd.hypotheses.org/386>.

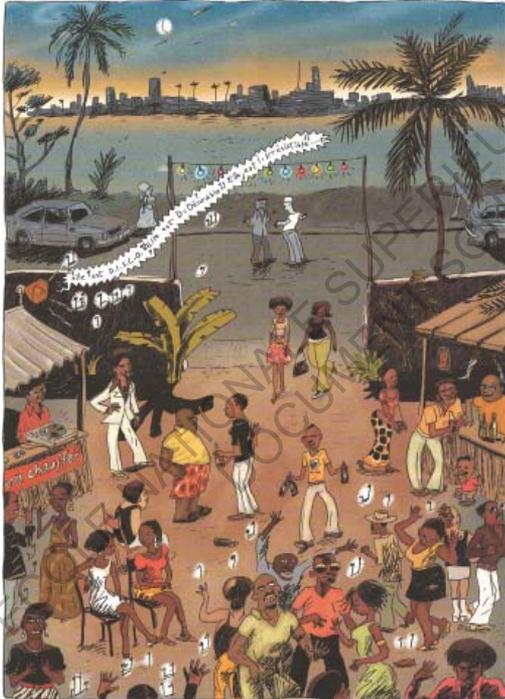
5 STECK Jean-Fabien, *op. cit.*

6 TRATNJEK Bénédicte, *op. cit.*



[AS] M. Abouet et C. Oubrerie, *Aya de Yopougon* (2007)

L'espace domestique : la cour intérieure a remplacé la cour collective des villages.



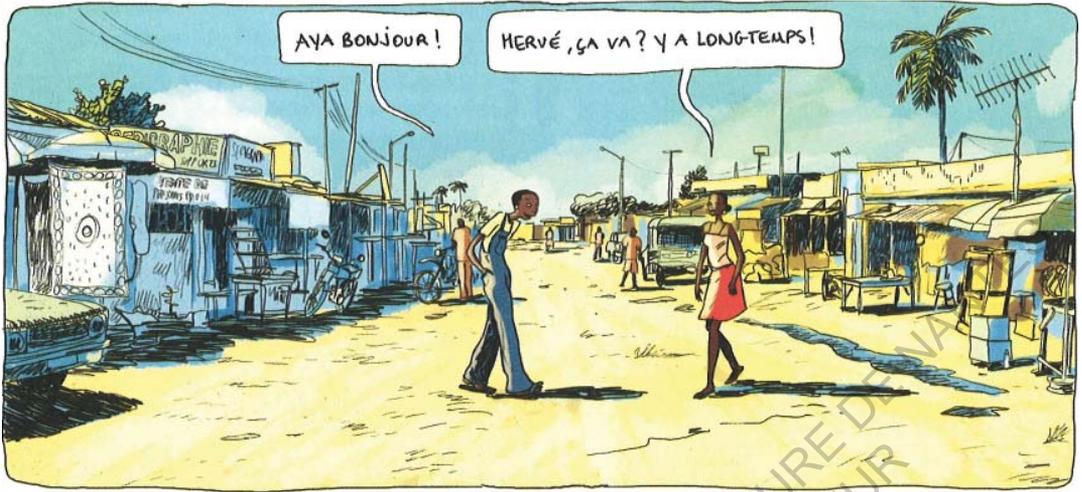
[AT] M. Abouet et C. Oubrerie, *Aya de Yopougon* (2005)

Les maquis, lieux de de fête de la jeunesse abidjanaise.

dialogues. Un lexique à la fin du livre vient même expliciter tout ce vocabulaire qui est propre à Abidjan, et l'ambiance sonore de la ville, de la radio des voitures aux musiques des maquis, restituent la culture musicale des années 1970-1980. Cependant, si l'action est bien ancrée dans le réel, les espaces ne sont pas nommés avec précision : aucun plan de donne d'indications sur la localisation précise des lieux, et seuls les villes et les maquis sont nommés. C'est avant tout l'identité du quartier dans son ensemble qui construit l'ambiance et contextualise l'action.

La ville est représentée à plusieurs échelles : celle de l'espace domestique, et celle plus globale du quartier, où se distingue tout particulièrement l'espace de la rue et les lieux de fêtes de la vie nocturne.¹ Autour de ces lieux familiers du quotidien, les habitants gardent des liens avec leur village natal, témoins du caractère récent de leur statut de citoyen. Plus que de simples décors, les espaces représentés entrent en interaction avec les personnages et influencent leur comportement, renseignant le lecteur sur le fonctionnement et les pratiques de la société yopougonnaise à cette époque. Ainsi, la conduite des personnages dans l'espace domestique explicite la manière dont se définit la frontière entre le dehors et le dedans, entre l'espace public de l'espace privé : les personnages, en fonction de leur statut social ou de leur degré d'intimité avec le propriétaire des lieux, entrent et sortent

1 *Ibid.*



[AU] M. Abouet et C. Oubrière, *Aya de Yopougon* (2007)

L'espace de la rue : lieu de rencontres et de sociabilisation.

librement chez leurs voisins,¹ et l'espace public pénètre dans l'épaisseur de l'espace habité. L'espace de la rue est également très présent dans le récit, et témoigne de son importance dans la vie quotidienne de Yopougon. Plus qu'un simple lieu de passage, la rue est représentée comme un espace privilégié de rencontres, de sociabilisation où le dialogue est facilement engagé et que les habitants s'approprient en développant des pratiques spatiales informelles : Adjoua s'y installe dans le tome² pour y vendre des beignets, Bintou dans le tome³ y dresse un stand de conseils amoureux... Elle est un espace de vie à part entière où la fonction de circulation n'intervient qu'en second plan. Les espaces publics de la vie nocturne, ces « maquis » qui font la réputation de

Yopougon, sont également dépeints comme de véritables espaces de sociabilisation, dont s'empare chaque nuit la jeunesse d'Abidjan. Le jour, les maquis se transforment en restaurants, en lieux de rencontres entre amis où la jeunesse n'est plus la clientèle exclusive.

La bande dessinée donne à voir les espaces vécus du quotidien des yopougonnais, en même temps qu'elle montre comment ils influent sur les modes d'habiter et sur les pratiques sociales des habitants. C'est donc un véritable portrait de la société yopougonnaise des années 1970-1980 que Marguerite Abouet dresse, avec néanmoins une grande part de subjectivité : elle raconte la ville comme elle l'a vécue dans son enfance en puisant dans ses souvenirs pour reconstituer l'ambiance de son quartier. Ce sont également ces souvenirs qui ont inspiré le dessin, réalisé par Clément Oubrière, qui les a complétés à

1 TRATNJEK Bénédicte (2013), Série Aya de Yopougon (3) : La représentation des espaces domestiques [en ligne] *Carnet du laboratoire junior Sciences Dessinées*. Disponible sur : <http://labojrsd.hypotheses.org/401>.

l'aide de photos actuelles du quartier avant de resituer les décors dans les années 1970.¹ Cependant, l'histoire d'Aya est indissociable de son contexte spatial et temporel : il s'agit bien là du Yopougon des années 1970-1980 et le portrait dressé par Marguerite Abouet ne peut se substituer à une autre ville ni à une autre époque. Yopougon a d'ailleurs beaucoup évolué depuis l'époque d'Aya, où elle était encore synonyme de fête et de convivialité. Marguerite Abouet, en retournant sur les lieux de son enfance, a découvert un quartier marqué par la crise et les conflits, bien éloigné de ses souvenirs :

« Quand je suis retournée, adulte, en Côte d'Ivoire, j'ai à peine reconnu le quartier de mon enfance. [...] avec la crise, les gens ont mis des étals devant ces maisons, les rues qui étaient larges sont devenues étroites, d'autant qu'il a fallu agrandir les constructions pour accueillir des familles élargies dont la plupart des membres n'ont pas de travail. Maintenant, il y a 1 million d'habitants à Yopougon et la vie est beaucoup plus difficile. »²

Marguerite Abouet

Les aventures d'Aya sont alors, contrairement à la ville d'Eisner qui révèle autant du New York des années 1980 que de toutes

les grandes villes contemporaines, le témoignage sensible et subjectif d'un lieu et d'une époque. La comparaison entre le Yopougon d'Aya et celui d'aujourd'hui permet alors d'attester des transformations politiques, économiques, culturelles et sociales connues par le quartier depuis les années 1970. L'auteure insère dans son récit une dimension autobiographique mais par le biais d'une histoire qui reste fictionnelle, prend une certaine distance par rapport à ses propres expériences vécues.

Le portrait subjectif d'une banlieue chinoise

La représentation d'un espace à travers le souvenir fait nécessairement intervenir une part d'interprétation, et la mise en scène d'évènements passés ne saurait retranscrire une réalité entièrement objective :

« La réalité peut sans doute difficilement se séparer de l'expérience qu'on en fait. »³

Pierre Alban Delannoy

C'est cette expérience du vécu qui fait que Marguerite Abouet représente certains espaces de la ville plus que d'autres, parce qu'ils ont eu dans son enfance à Yopougon une place significative, une importance inhérente à son vécu. Dans *Qu'elle était bleue ma vallée*,⁴ (2006) Hok Tak Yeung raconte également ses souvenirs de la ville de son

1 OUBRERIE Clément (2005), propos recueillis par Xavier d'Almeida, Marguerite Abouet & Clément Oubrierie [en ligne] du9. Disponible sur <http://www.du9.org/>.

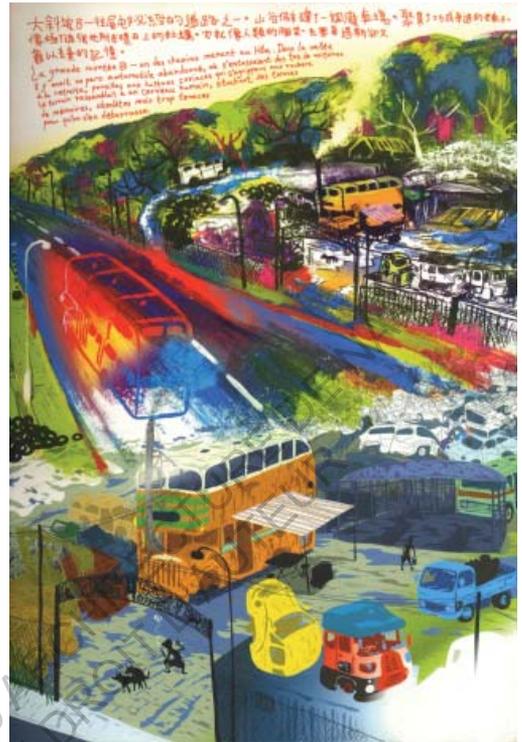
2 ABOUET Marguerite (2013), propos recueillis par Renaud de Rochebrune, Marguerite Abouet : « Les Ivoiriennes sont moins libres qu'avant », *Jeune Afrique* [en ligne] Disponible sur : <http://www.jeuneafrique.com/>.

3 DELANNOY Pierre Alban, *op. cit.*

4 YEUNG Hok Tak (2006), *Qu'elle était bleue ma vallée*. Arles : Actes Sud.

enfance, dans la banlieue chinoise de Hong-Kong durant l'été de l'année 1979. Le récit rassemble des bribes de souvenirs diffus, comme les restes flous et décousus d'un rêve qui subsistent encore dans la mémoire après que l'on se soit réveillé, et que l'on tente de saisir sans y parvenir entièrement. On voit la ville telle que l'enfant qu'il était la voyait, et telle qu'il la voit dans ses souvenirs, parfois très vagues. Il y a donc un double filtre qui intervient entre la réalité et celle restituée au lecteur : celui de sa subjectivité et celui de sa mémoire.

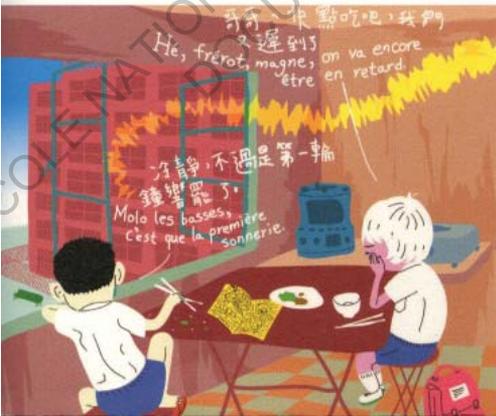
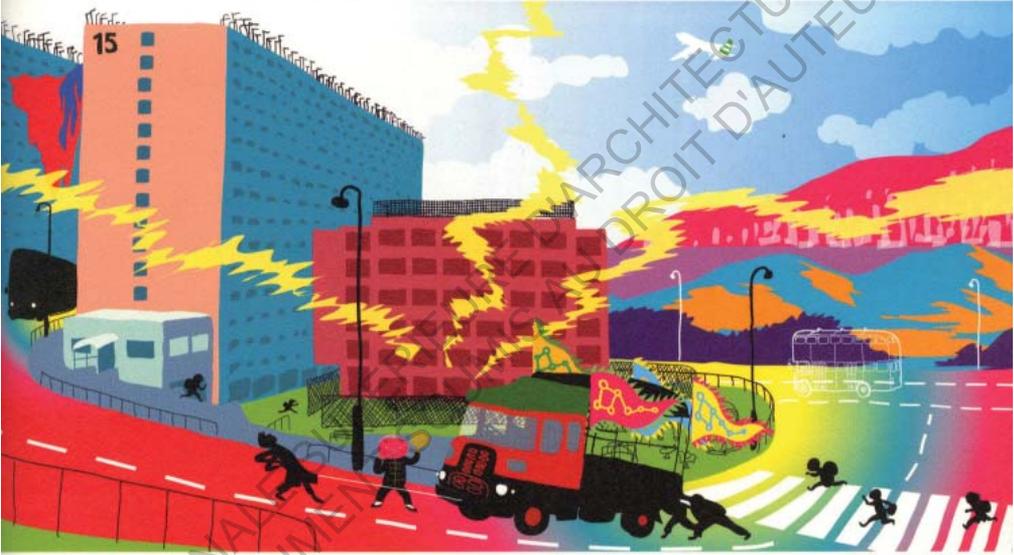
La variété et la vivacité des couleurs employées pour dépeindre la banlieue laisse transparaître une forte dimension surréaliste et onirique. Les couleurs se mélangent et changent d'une page à l'autre pour décrire un même espace, et se confondent aux sensations de l'auteur. Cette synesthésie se lit par exemple dans la représentation du son : la sonnerie de l'école primaire n'est représentée que par de grands éclairs jaunes. Le dessin en lui-même révèle également la confusion des souvenirs de l'auteur, les frontières entre les éléments restent floues, imprécises. L'auteur fait de nombreuses comparaisons qui soulignent le caractère surréaliste des images, en même temps qu'elles traduisent la sensibilité de l'enfant au monde qui l'entoure et son imagination. Les immeubles sont ainsi comparés dans la même phrase à des pierres tombales ou à des « *boîtes de bonbons en aluminium ouvertes* », les voitures du parking à des « *huîtres coriaces qui s'agrippent aux rocher* », et le dragon peint sur le bloc d'immeuble, symbole d'un gangster, devient



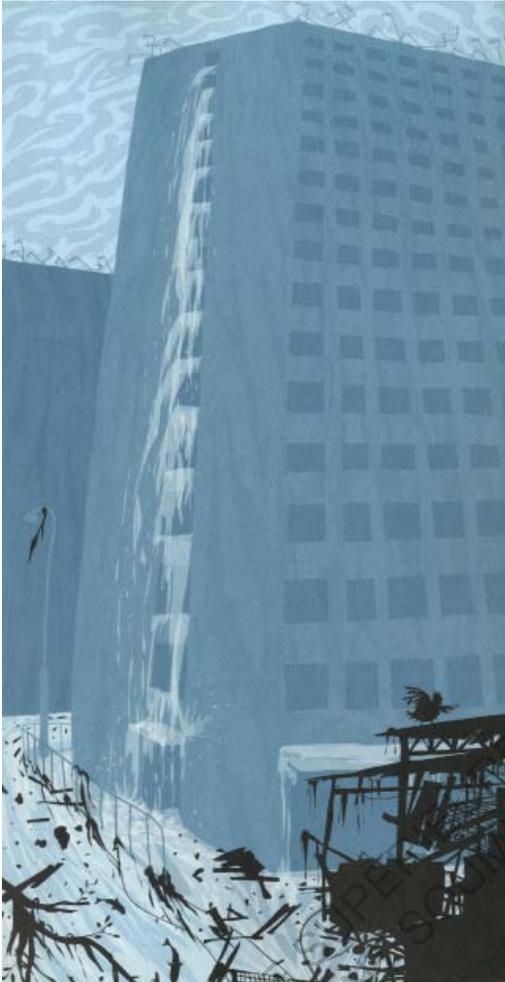
[AV] Hok Tak Yeung, *Qu'elle était bleue ma vallée* (2006)

Les éléments des décors se mêlent les uns aux autres.

« *l'ange gardien du château* ». L'auteur ancre son récit dans le passé en racontant ses souvenirs à l'imparfait, et donne alors l'impression au lecteur qu'il raconte un rêve. Il joue sur les couleurs pour exprimer ses émotions : une nostalgie heureuse lorsqu'il raconte son enfance, retranscrite par un paysage aux couleurs très vives et contrastées. Lorsque le typhon frappe la ville, les habitants de l'immeuble s'y barricadent et le temps de la tempête, c'est la vie urbaine qui s'interrompt : on a la sensation que le temps et le mouvement s'arrêtent et les couleurs se réduisent alors à une gamme de gris et de bleus, qui donnent une impression de nuit permanente (voir page suivante). A la



[AW] Hok Tak Yeung, *Qu'elle était bleue ma vallée* (2006)
 Une nostalgie heureuse de la ville de son enfance.



[AX] Hok Tak Yeung, *Qu'elle était bleue ma vallée* (2006)
Une sensation de nuit permanente.

fin du récit, c'est la tristesse et la mélancolie de l'auteur qui se lisent dans le dessin, sa désillusion d'un paradis perdu face à la réalité de la banlieue moderne : les couleurs s'évanouissent en même temps que ses souvenirs et laissent place à une ville en noir et blanc. La subjectivité de l'auteur ressurgit jusque dans la carte qu'il fait de son quartier. Il n'y représente que les lieux qui ont marqué son enfance, son bloc d'immeubles, l'école



[AY] Hok Tak Yeung, *Qu'elle était bleue ma vallée* (2006)
La désillusion face à la réalité de la ville.

primaire, ou bien les bâtiments ou éléments du paysage qui lui ont servis de repères géographiques comme le commissariat ou la « montée » de la rue, le parking abandonné, le croisement, sans souci du respect des proportions ni des distances. L'auteur idéalise la banlieue de son enfance, où tout ce qui aurait pu être austère ou inquiétant devient familier et heureux : les porcs égorgés tout en couleurs au marché, les mouches dont le ballet des trajectoires trace des boucles dans les airs...

Il s'agit du récit d'un temps révolu, l'auteur se souvient de la ville de son enfance qui n'existe désormais plus que par sa mémoire. La verticalité de la nouvelle

ville est accentuée, le quartier devient méconnaissable et l'auteur déplore la disparition des liens sociaux entre les habitants. Alors que la majorité du récit baigne dans une nostalgie heureuse, les dernières pages plongent brusquement le lecteur dans une autre réalité beaucoup plus mélancolique. Contrairement au récit d'Eisner sur la destruction de l'Immeuble qui termine sur une forme d'espoir, celui que le nouvel immeuble devienne à son tour un espace vécu et de mémoire, l'histoire s'achève ici sur une forme de résignation :

« Le temps passant, les immeubles s'élançaient toujours plus haut vers le ciel, jusqu'à ce qu'ils finissent par recouvrir entièrement le ciel et la terre. Et alors vous avez sans doute pu apercevoir les promoteurs assis tout en haut, au-dessus de nous, sur les nuages, avec un grand sourire accroché à la face. »¹

Hok Tak Yeung

Mais cette ville idyllique que l'auteur décrit, cette banlieue qu'il raconte comme un rêve, n'a peut-être finalement jamais existé et il se pourrait que l'imagination se mêle aux souvenirs pour recréer un portrait porté par la nostalgie d'un monde et d'une époque fantasmée. L'auteur sème le doute à la fin de son livre :

« Bien sûr, qui croit encore aux contes de fées et à l'imaginaire ? »

1 *Ibid.*

La réalité était bien trop réelle. »²

Hok Tak Yeung

Se pose ici la question de la part de réalité dans le récit. Dans *L'amant*, Marguerite Duras égare également le lecteur, en passant régulièrement du pronom « je » au pronom « elle », remettant ainsi en question la réalité de son personnage : est-il Marguerite Duras elle-même, le personnage qu'elle rêve d'être ou celui qu'elle rêvait d'être ?³ On se demande alors quels éléments de l'histoire sont véritablement autobiographiques et lesquels sont un embellissement de la réalité, relevant plus d'une vie rêvée que d'événements ayant vraiment eu lieu.⁴ Dans *Qu'elle était bleue ma vallée*, ce n'est pas la réalité du personnage qui pose question mais la réalité de la ville : est-ce une ville rêvée, fantasmée par l'auteur ? Cette image de la banlieue de Hong-Kong construite rétrospectivement est-elle, comme l'histoire que Marguerite Duras fait de sa vie dans *L'Amant*, un *vrai-faux-souvenir*⁵ ?

La bande dessinée est un moyen de communiquer subjectivement la réalité d'une expérience vécue. Par le biais du texte et de l'image, qui fonctionnent dans un même élan, l'auteur exprime la ville et ses ambiances telles qu'il les a perçues. Paradoxalement,

2 *Ibid.*

3 Hubier Sébastien, *op. cit.*

4 OMMUNDSEN Lena et ALARD Jean-Marie (2007), *L'amant ou la consolation de l'écriture*, in Delannoy Pierre Alban, *La bande dessinée à l'épreuve du réel*. Paris : L'Harmattan.

5 *Ibid.*

cette subjectivité dans l'approche de l'espace urbain est ce qui permet de le projeter dans une réalité, où l'auteur (ou son personnage) se positionne comme un témoin sensible, humain, de ce qui l'entoure au quotidien. Qu'elle soit fictionnelle ou ouvertement autobiographique, la bande dessinée puise dans les réalités urbaines que l'auteur s'approprie pour en faire un récit de ville : la bande dessinée raconte la ville. Mais c'est également dans ses codes et dans sa forme même qu'elle permet de rendre compte de l'espace urbain.

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

PARTIE III

L'IMMERSION DANS LA VILLE

Une forme de dialogue s'établit entre le lecteur et l'auteur de bande dessinée. Ce dernier communique avec un langage et des codes propres au médium que le lecteur doit s'efforcer de comprendre. Il est ainsi véritablement impliqué dans la construction des espaces et de l'histoire, s'appuyant sur son expérience personnelle mais aussi sur son imagination pour reconstituer les événements et les éléments du récit. La bande dessinée est une mise en scène de cases et de pages, qui donnent à l'auteur une grande liberté dans la représentation de la ville : les cases, qui fonctionnent comme un objectif malléable, s'ouvrent sur l'espace urbain selon des possibilités infinies et leur organisation sur la page, tout comme l'organisation même des pages, participent au récit.

1. L'implication du lecteur dans la lecture des espaces

Le vocabulaire de la bande dessinée pour décrire la ville

L'image que l'on se fait de la ville repose en partie sur un imaginaire que l'on construit à partir de connaissances déjà existantes, de souvenirs personnels ou de références culturelles liées à l'idée commune de l'espace urbain :

« La perception globale ne peut se faire que par une pré-connaissance de ce qu'est une ville, c'est-à-dire à nouveau par un imaginaire de représentations. »¹

Henri Garric

La bande dessinée joue en partie sur cet

1 GARRIC Henri (2007), Chapitre 1 : Expérience vécue et représentation de la ville, in *Portraits de villes*. Paris : H. Champion.

imaginaire en faisant appel à une expérience commune de la ville, afin que le lecteur comprenne et interprète l'image en s'aidant de son propre vécu et de ses connaissances. Le dessinateur « évoque des images stockées dans l'esprit de chacun »² pour communiquer avec le lecteur, et c'est une véritable interaction qui s'établit entre les deux parties. La bande dessinée s'appuie alors sur un langage iconique³ : l'icône au sens où l'entend Scott McCloud désigne toute image qui représente quelque chose, un lieu, une personne, une idée_d'autres parleront plutôt

2 EISNER Will (2009), Chapitre 2 : L'imagerie de la bande dessinée, in *Les clés de la bande dessinée, tome 1 : L'art séquentiel*. Paris : Delcourt.

3 MCCLLOUD Scott (2007), Chapitre 2 : Le vocabulaire de la bande dessinée, in *L'Art Invisible*. Paris : Delcourt.

de « symboles ». Ces images ont un degré d'abstraction variable et peuvent s'affranchir des détails réalistes dans le but de mettre en exergue leur signification, d'établir une communication qui serait universelle. C'est alors le sens de l'image, son concept plus que sa forme ou son apparence que l'on retient. Le lecteur doit donc s'efforcer de comprendre ces codes, et s'impliquer véritablement dans le déchiffrement de l'image. Ce sont par exemple des éléments comme une bouche d'incendie ou un lampadaire qui évoqueront dans l'esprit du lecteur l'image de la ville. Ces éléments en particulier ne manquent pas d'accompagner les paysages urbains de Will Eisner, qui y dédie d'ailleurs deux chapitres dans le premier tome *La Ville de New York Trilogie*. Le langage iconique fait également appel aux références culturelles du lecteur, aux connaissances qu'il a acquises autrement que par son expérience personnelle, celles qui relèvent d'un savoir commun à tous. Le simple dessin d'une tour Eiffel dans un décor suffit alors à faire comprendre au lecteur que l'aventure se déroule à Paris. Dans *Les aventures d'Adèle Blanc-Sec* ou encore dans ses adaptations des romans de Léo Malet *Nestor Burma*, Jacques Tardi joue ainsi sur les lieux emblématiques de Paris pour mettre en scène la ville, et ancre les aventures de ses héros dans une réalité spatiale que le lecteur connaît ou reconnaît : l'arc de triomphe, le jardin des plantes, le pont de Tolbiac, les gares et cimetières célèbres de la capitale... La ville se devine par ses symboles.

C'est donc à ce langage iconique que Chris Ware fait appel pour dépeindre



[AZ] Jacques Tardi, *Adèle Blanc-Sec* (1978)

La ville définie par ses lieux emblématiques: la gare de Lyon...



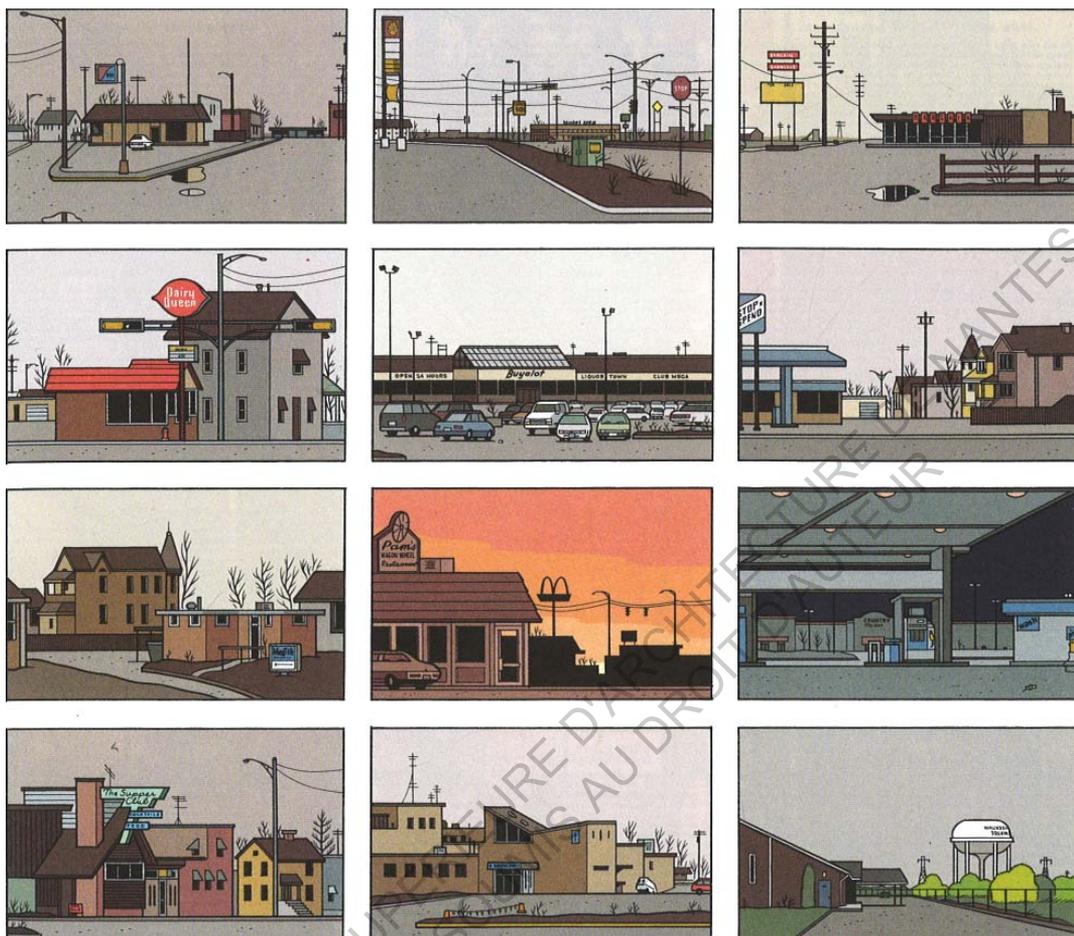
[BA] Jacques Tardi, *Adèle Blanc-Sec* (1978)

...le cimetière du Père Lachaise...



[BB] Jacques Tardi, *Adèle Blanc-Sec* (1976)

...le Pont-Neuf...



[BC] Chris Ware, *Jimmy Corrigan* (2000)

Une banlieue quelconque de Chicago, avec son mall, son McDonalds, sa station essence...

l'espace urbain dans Jimmy Corrigan.¹ Sur une page dépourvue de texte, douze vignettes racontent la ville comme autant de tableaux. On reconnaît ses icônes, chargées de sens et qui, références communes à tout lecteur, font appel à son répertoire de souvenirs et de connaissances culturelles : les lampadaires, les panneaux publicitaires, les lignes électriques, un parking, le « M » de McDonalds qui se dessine au loin et

que l'on identifie immédiatement, presque involontairement. On saisit rapidement l'ambiance de ce qui semble être une ville quelconque de banlieue, sans identité autre que celle commune à toute ville de banlieue américaine modeste avec son mall, son McDonalds, sa station essence... Il se dégage de ces vignettes une atmosphère particulière, plate et morne, une impression de ville déserte qui annonce déjà l'ennui et la banalité routinière dans laquelle s'est enlisé

1 WARE Chris (2002), *Jimmy Corrigan*. Paris : Delcourt.



[BD] Hergé, *L'étoile mystérieuse* (1942)

L'espace urbain, uniquement suggéré par le profil des immeubles et un réverbère.

le personnage principal. Cette platitude est renforcée par la perspective cavalière des bâtiments, qui donne à ceux de l'arrière-plan la même présence, la même importance que ceux du premier plan. Ces images muettes, mais iconiques, deviennent parlantes. On retrouve également les icônes de la ville dans la bande dessinée franco-belge de la ligne claire, où la clarté et la lisibilité de l'image priment sur les détails du décor. La ville est réduite à quelques éléments, qui la suggèrent plus qu'ils ne la montrent, comme on peut le voir dans les albums de Tintin avant qu'Edgar P. Jacobs n'entre en collaboration avec Hergé à partir de l'album *Les sept boules de cristal* (1948) et n'introduise des éléments plus réalistes dans le dessin des décors.¹ Ainsi, dans les premières cases de *L'étoile mystérieuse*² (1942), l'espace urbain se résume à la silhouette d'immeubles en

arrière-plan et à un réverbère, dans une économie de traits qui pousse Tintin et Milou à marcher directement sur la délimitation de la case. Le décor est réduit à ce qui est strictement nécessaire à la compréhension du lecteur.

La bande dessinée est une forme de narration mixte, qui convoque à la fois le visible et le lisible. Ainsi, « *ce que le texte vient offrir est précisément ce que l'image ne pourrait donner, et vice-versa* »³. Cette dualité permet d'immerger le lecteur dans les ambiances urbaines en rendant visible, grâce au texte ou à l'image, ce qui relève des perceptions sensorielles : les sons, les odeurs, les températures... Franquin notamment s'est imposé en maître dans l'art de retranscrire l'agitation de la ville dans ses planches. Les cases saturées en onomatopées et phylactères retranscrivent l'ambiance assourdissante de la rue, où se mêlent le son des klaxons au vrombissement des moteurs. L'air étouffant se devine par la fumée des pots

1 PEETERS Benoît (2013), *Journée d'études Villes et bande dessinée du laboratoire junior Sciences Dessinées*. [podcast] Entretien avec Benoît Peeters. Disponible sur : <http://sciencesdessinees.ens-lyon.fr/>.

2 HERGÉ (1974), *Les aventures de Tintin : l'étoile mystérieuse*. Tournai : Casterman.

3 PEETERS Benoît (2003), Chapitre 4 : Lisible, visible, in *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion.



[BF] Will Eisner, *Un pacte avec Dieu* (1978)

La forme du lettrage exprime déjà quelque chose.

d'échappement qui envahit exagérément les cases et rend compte de l'environnement olfactif ; enfin, l'agitation générale qui secoue la ville se fait sentir par tous les traits qui accompagnent nerveusement les mouvements des personnages. Le lettrage même du texte, de par son style, sa taille, sa forme ou sa couleur, exprime quelque chose :

« Les lettres de l'alphabet écrit, lorsque celui-ci est rédigé dans un style unique, apportent du sens. Un peu comme les mots parlés, affectés par les inflexions de la voix et le niveau sonore. »¹

Will Eisner

1 EISNER Will (2009), Chapitre 2 : L'imagerie de la bande dessinée, in *L'art séquentiel*. Paris : Delcourt.

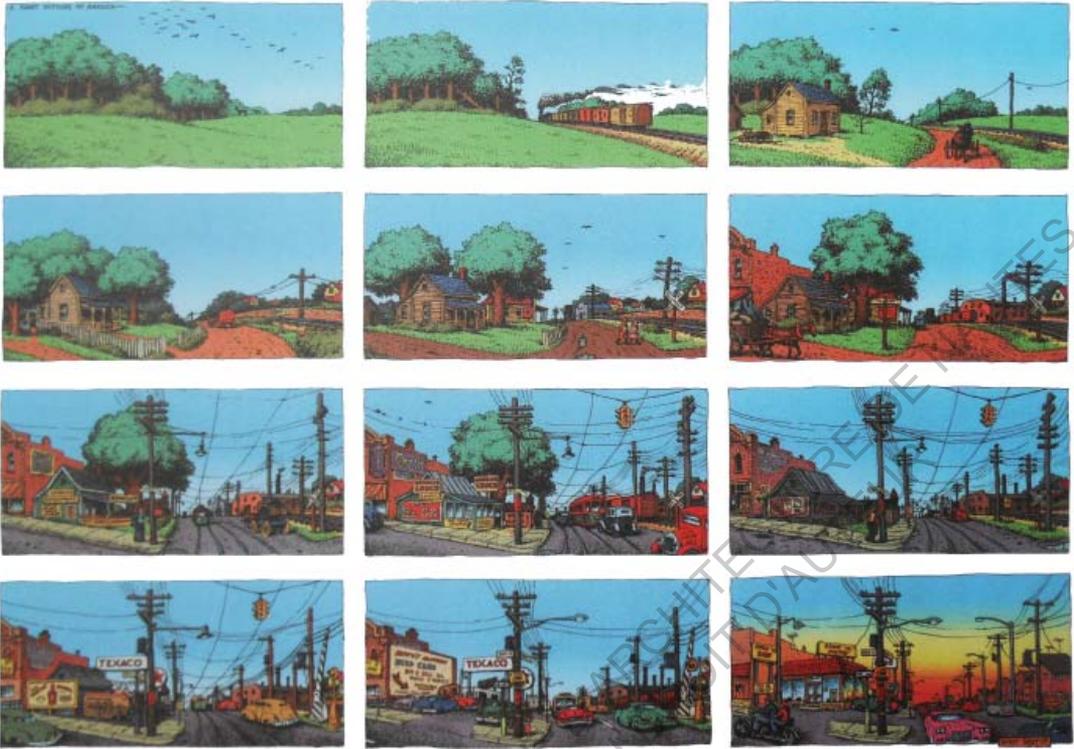
Le lettrage fait partie intégrante du graphisme de la case et constitue déjà une forme dessin. Dans un langage iconique, la bande dessinée est capable de retranscrire visuellement les sons et même odeurs de la ville, en s'affranchissant des textes de description.

L'espace inter-iconique : la ville en dehors des cases

La bande dessinée reprend en un sens les codes du cinéma : la case cadre la scène selon un angle de vue à la manière d'un objectif de caméra, et la décomposition des actions en succession de plans qu'implique le séquençage fait la bande dessinée se rapprocher du story-board. Cependant, comme le souligne Benoît Peeters dans *Lire la bande dessinée*, il n'existe pas dans la bande dessinée de hors-champ comme au cinéma², si ce n'est dans un sens métaphorique. Là où le champ de la caméra intercepte une partie d'une scène, ce que montre la case de bande dessinée n'est pas extrait d'un espace plus large. Le cadre de la case ne peut pas non plus se substituer à celui d'une œuvre picturale, car il n'est pas, comme c'est le cas pour un tableau, une frontière entre l'image et la réalité³ : l'espace de la page situé à l'extérieur des cases appartient toujours à l'espace narratif de la bande dessinée. Il n'existe donc rien d'autre en dehors du contour de la case que ce que le lecteur imaginera. Il est alors entièrement sollicité

2 PEETERS Benoît (2003), Chapitre 1 : De case en case, in *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion.

3 *Ibid.*



[BG] Robert Crumb, *Une histoire courte d'Amérique* (1979)

Plusieurs décennies s'écoulent entre chaque case.

pour reconstituer, à partir de ce que l'auteur lui donne à voir dans les cases, ce qui n'est pas montré dans l'intervalle qui les sépare. Cet intervalle, appelé gouttière, caniveau ou encore espace inter-iconique, est donc d'une grande importance.

« Dans les « limbes du caniveau », l'imagination humaine se saisit de deux images distinctes pour les transformer en une idée unique. »¹

Scott McCloud

A partir d'une succession de plans, le lecteur doit reconstituer mentalement un

événement, une idée ou un espace ; c'est ce que Scott McCloud appelle « l'ellipse »². Là encore, le lecteur doit puiser dans son expérience personnelle du vécu afin de « jeter un pont entre les vides de chaque action »³ et assurer lui-même la continuité du récit. C'est ainsi que, par une succession de points de vue sur la ville, la bande dessinée livre au lecteur toutes les pièces du puzzle qui lui permettra de reconstituer mentalement l'espace urbain. Ce séquençage fait également intervenir la dimension temporelle dans le récit : chaque case, mais

1 McCloud Scott (2007), Chapitre 3 : Du sang dans le caniveau, in *L'Art Invisible*. Paris : Delcourt.

2 *Ibid.*

3 EISNER Will (2009), Chapitre 4 : Le cadre, in *Les clés de la bande dessinée*, tome 1 : *L'art séquentiel*. Paris : Delcourt.

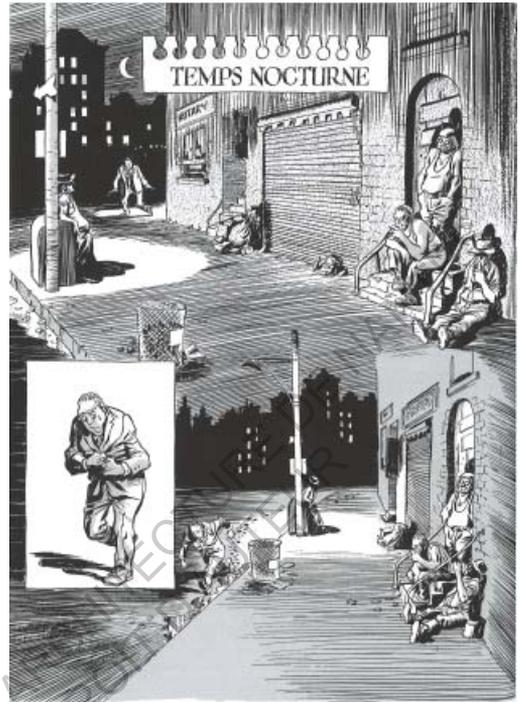
aussi chaque intervalle entre deux case a sa propre durée :

« *L'espace est à la bande dessinée ce que le temps est au cinéma.* »¹

Scott McCloud

Dans *Une histoire courte de l'Amérique* (1979) de Robert Crumb, ce sont plusieurs décennies qui s'écoulent entre deux cases successives, et on assiste en douze vignettes à la naissance de la ville sur le sol américain. Une case n'a alors véritablement de sens que si l'on prend en compte la précédente et la suivante : elle fait partie d'un enchaînement global dont la continuité se fait dans l'esprit du lecteur. Toute la difficulté pour l'auteur de bande dessinée tient alors dans la gestion de ce découpage : il doit anticiper comment le lecteur comprendra et complètera son séquençage.

Cependant, l'espace inter-iconique n'est pas nécessairement vide. Dans une de ses chroniques urbaines (voir page suivante), Will Eisner représente en arrière-plan de la page, derrière les cases, le profil des immeubles qui se répète à chaque bande. Bien que la scène se déroule dans une chambre, la ville _que l'on distingue déjà par la fenêtre_ reste omniprésente, et l'on ne peut oublier que le récit y profondément est ancré. Là où l'écriture littéraire ne peut montrer qu'une seule chose à la fois, la bande dessinée rend possible la mise en parallèle de plusieurs propos, par le dessin

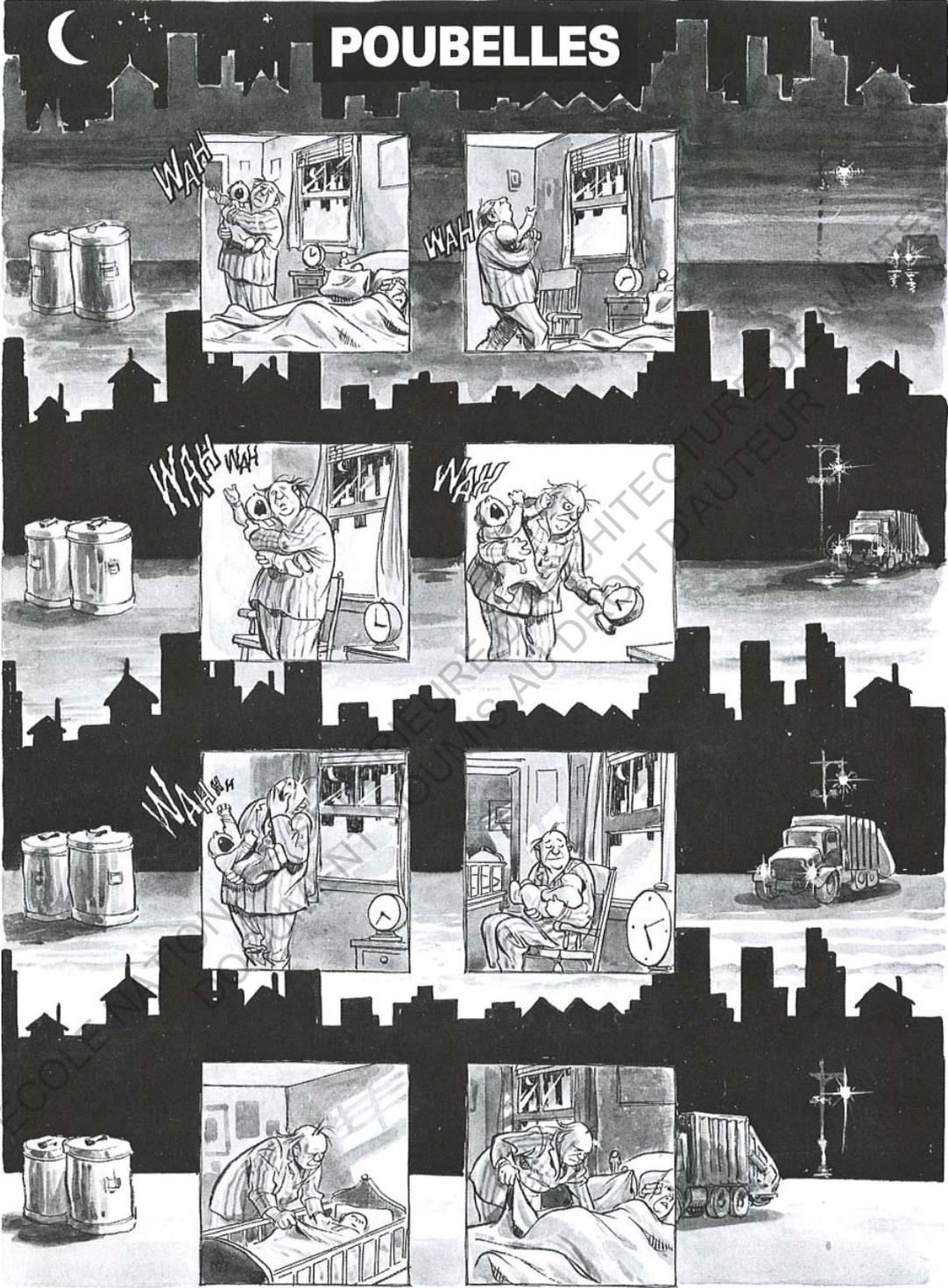


[BH] Will Eisner, *Carnet de notes sur les gens de la ville*

Les frontières de la case s'effacent : le trottoir devient le ciel nocturne de la ville, et les décors guident le récit.

et le texte mais aussi par sa forme même. L'espace inter-iconique est également utilisé ici pour amorcer la suite de l'histoire : on voit à l'extérieur des cases un camion arriver au loin, qui arrive à la page suivante à l'intérieur des cases et rejoint ainsi le récit principal. Ce sont donc deux récits, celui à l'intérieur des cases et celui en dehors, qui finissent par se réunir en une même histoire. Bien souvent dans le travail d'Eisner les frontières de la case s'effacent pour mettre en valeur le mouvement et la fluidité de l'action ou des décors, l'espace inter-iconique se fond dans le dessin et le regard glisse d'une séquence à une autre guidé non plus par les limites de la case mais par le récit. La ville s'empare alors

¹ McCloud Scott (2007), Chapitre 1 : Pour savoir de quoi on parle, in *L'Art Invisible*. Paris : Delcourt.



[BI] Will Eisner, *La ville* (1986)

L'espace inter-iconique, investi par l'histoire.

de la page et les fenêtres des immeubles se substituent aux cases, les murs et les trottoirs séparent les séquences comme le feraient les traits d'une case.

L'auteur attend donc du lecteur qu'il s'implique dans la compréhension du découpage, et suppose de sa part une connaissance des codes de la bande dessinée (connaissance généralement instinctive). Il n'est pas rare par exemple qu'un décor disparaisse temporairement d'une case à l'autre, afin de mettre l'accent sur l'action plutôt que sur l'arrière-plan, et c'est alors au lecteur de garder mentalement l'image du décor disparu. En cela la bande dessinée se distingue de l'art pictural : le tableau se suffit à lui-même, et tout ce qu'il cherche à montrer est rassemblé en une seule image. A l'inverse, chaque case de bande dessinée est le maillon d'une chaîne dont elle est indissociable, en tension permanente entre la case qui la précède et celle qui la suit.¹ Elle est une étape dans le déroulement du récit, à la fois autonome et dépendante des cases qui l'entourent. Ce séquençage du récit est également un moyen de traduire l'écoulement du temps, qui devient alors indissociable de l'espace :

Un autre hors-champ : celui du dessin

Si le hors-champ de la case n'existe que métaphoriquement, il existe bien dans la bande dessinée une notion de « hors-

champ » : celui du dessin sur le motif. Comme l'évoque Renaud de Heyn dans *La Tentation, Carnet de voyage au Pakistan (1re partie)*, (2002) : « chaque dessin possède, hors-champ, une histoire »².

Le hors-champ désigne au cinéma tout ce qui ne se voit pas et qui ne s'entend pas à l'écran, mais qui est cependant présent. André Bazin distingue alors l'écran, qui fonctionne comme un cache qui masque une partie de la réalité, et le cadre, qui en prélève une partie :

« Les limites de l'écran ne sont pas, comme le vocabulaire technique le laisserait parfois entendre, le cadre de l'image, mais un cache qui ne peut démasquer qu'une partie de la réalité. Le cadre polarise l'espace vers le dedans ; tout ce que l'écran nous montre est au contraire censé se prolonger indéfiniment dans l'univers. Le cadre est centripète, l'écran centrifuge. »³

André Bazin

Dans le cas du dessin sur le motif, souvent pratiqué par les auteurs de bande dessinée dans les récits de voyage, tout ce qui entoure l'auteur au moment du dessin et qui n'y est pas représenté ainsi que les circonstances de son exécution restent invisibles au lecteur. Ce contexte a pourtant son importance, et l'auteur peut choisir d'explicitier le hors-champ afin d'ancrer son dessin et son récit

² DE HEYN RENAUD (2002), *CARNET DE VOYAGE AU PAKISTAN (1ÈRE PARTIE)*. BRUXELLES : LA CINQUIÈME COUCHE.

³ BAZIN André (1978), *Peinture et cinéma*, in *Qu'est-ce que le cinéma?* Paris : Editions du Cerf.

¹ PEETERS Benoît (2003), Chapitre 1 : De case en case, in *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion.



Quartier de Russes. Sorte de vieux HLM pour travailleurs envoyés en Lettonie dans les années 70. Il y a 1 million de Russes pour 2,5 millions d'habitants.



[BJ] Christophe Blain, *Carnet de Lettonie* (2005)

Le strip ajouté à postériori éclaire les circonstances et le contexte de réalisation du dessin.



[BK] Christophe Blain, *Carnet de Lettonie* (2005)

L'auteur confronté à la représentation du réel.

dans une réalité plus concrète. Ainsi, il peut annoter ses croquis et y adjoindre des anecdotes qui donneront au lecteur toutes les clés pour comprendre la situation et son contexte. Les mots sont utilisés pour à la fois révéler ce que le dessin ne peut montrer et à la fois pour le prolonger, ce qui revient à retirer _au moins partiellement_ le cache de la caméra.

Dans *Carnet de Lettonie*¹ (2005), Christophe Blain ajoute à postériori aux quelques notes qu'il a prises durant son voyage des commentaires sous forme de texte ou de petits strips. Ces annotations, postérieures au voyage, ne reflètent plus son ressenti instantané au moment du dessin mais sont le résultat d'une prise de distance qui fait intervenir une dimension plus critique sur ce qu'il a vécu et appris. Dans une de ses planches, il représente les HLM d'un quartier russe des années 1970. Une fois le dessin remis dans son contexte de réalisation, explicité par un strip ajouté sous le dessin qui raconte la conversation qu'il a eue hors-champ avec sa guide à ce moment-là, on comprend via la brièveté de ses réponses aux questions de Christophe que la question de la cohabitation entre russes et lettons est délicate, ce que le croquis seul ne pouvait retranscrire. L'auteur soulève également la question la retranscription du réel et évoque son incapacité à représenter exactement ce qu'il voit, à cause du froid ou bien pendant un trajet en voiture, durant lequel le paysage

change constamment. Là encore ce sont des circonstances qui ne peuvent se deviner avec le dessin seul du paysage qu'il peint depuis l'intérieur de la voiture. Il avoue alors en toute honnêteté que certains dessins ne reproduisent pas la réalité mais sont une synthèse du paysage, un « résumé » de ce qui selon lui le construit :

« *Dessiner en roulant, c'est une sorte de jeu de construction. On prend un élément significatif [...], puis un autre [...] encore un autre puis on les assemble progressivement pour obtenir un paysage représentatif. [...] on peut faire des variantes à l'infini.* »²

Christophe Blain

Dans son reportage d'Alexandrie effectué pour l'Association, Baudouin évoque également ses difficultés à retranscrire la réalité, et explique par exemple abandonner son carnet de croquis lors de ces déplacements nocturnes dans la ville en raison de son inaptitude à « *reproduire [sur du papier] autant de cris, de saleté, d'odeurs, d'humanité entraperçue, de vie* »³.

Dans *Carnets de Lettonie*, certains dessins de l'auteur ne sont pas pris sur le vif : il prend des notes sur les couleurs ou la composition du paysage (ces notes restent même visibles sous l'aquarelle) et réalise le dessin en lui-même ultérieurement. Le dessin est alors une recomposition qui n'est pas totalement fidèle à la réalité et

1 BLAIN Christophe (2005), *Carnets de Lettonie*. Bruxelles : Casterman.

2 *Ibid.*

3 BAUDOUIN, in ZHAO Golo et al. (1998), *L'Association en Egypte*. Paris : L'Association.

où le souvenir et l'imagination de l'auteur interviennent. On prend alors conscience du hors-champ du dessin et le carnet devient, plus qu'un simple compte-rendu de ce qu'a vu le voyageur, une manière de confronter le lecteur à l'expérience de la représentation du réel à laquelle il s'est prêté :

« En révélant les conditions de réalisations de ses images, l'auteur inscrit son album au cœur de l'expérimentation du réel, par et dans le dessin. »¹

Pierre Alban Delannoy

Il revient alors au lecteur de prendre en compte tous ces éléments pour se projeter dans la réalité de la ville, en reconstruisant

1 Delannoy Pierre Alban (2007), BD de la réalité, réalité de la BD, in *La bande dessinée à l'épreuve du réel*. Paris : L'Harmattan.

mentalement ce que cherche à montrer la juxtaposition des croquis, qui sont comme des photographies sélectives et subjectives de ce que l'auteur choisit de montrer, et des strips au dessin iconographique moins précis, qui relatent ce qui se passe dans le hors-champs du dessin au moment de sa réalisation.

La bande dessinée implique l'engagement du lecteur dans la compréhension de l'histoire et des espaces, en s'appuyant sur une fragmentation du récit et des paysages et sur un langage iconographique auquel on doit se familiariser. Ses formes libres en font un outil de représentation de la ville flexible aux capacités multiples, à même de rendre compte de la complexité de l'espace urbain.

2. La planche de bande dessinée : un « espace pour figurer l'espace »

La représentation de la ville dans l'histoire : entre vision globale et immersion

Historiquement, la représentation de la ville se construirait selon trois types² : le premier, qu'Henri Garric nomme « *attribution urbaine* », correspond à son appellation directe par son nom. Le second type désigne la carte, qui donne l'image (dans une forme qui reste « schématique »)

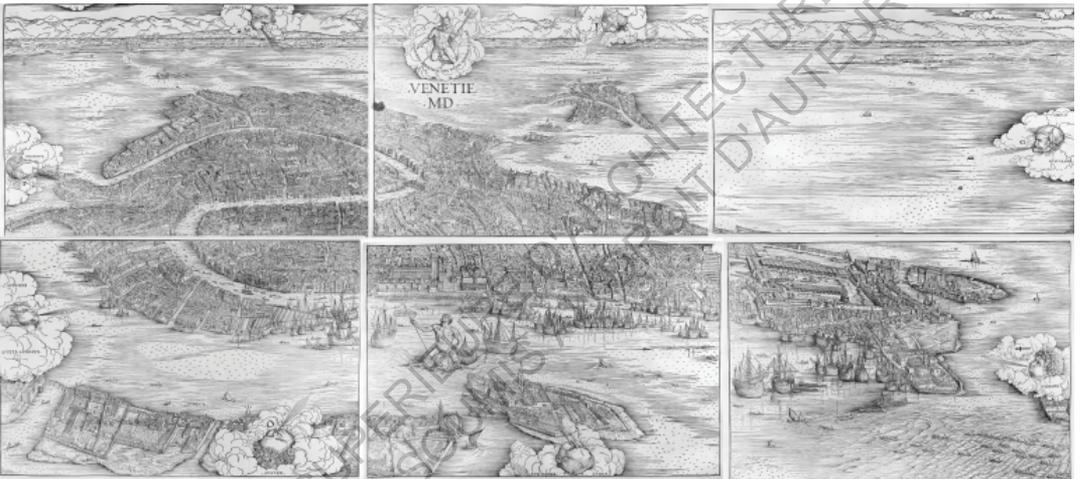
2 GARRIC Henri, *op. cit* (le paragraphe qui suit se réfère exclusivement à ce chapitre)

de la ville à proprement parler, fixe ses limites et illustre son découpage interne par les rues qui la traversent. La dernière forme de représentation est le parcours : contrairement à la carte, qui donne à voir la ville dans une globalité figée dans le temps, le parcours suit une dynamique temporelle et désigne une forme de représentation individuelle, propre au marcheur. Ces différentes formes illustrent la contradiction permanente à laquelle la représentation de la ville s'est heurtée depuis ses débuts : une tension entre



[BL] *La ville idéale (panneau d'Urbino)*

La représentation de la perspective permet de rendre compte des distances et de la profondeur.



[BM] *Jacopo de Barbari, Vue de Venise (1500)*

Le portrait de ville : une synthèse entre vision globale et perception du parcours.

l'image statique et le parcours dynamique, entre la généralisation et le vécu individuel. Une représentation globale et instantanée comme en donne la carte ne rend pas compte de l'expérience de l'espace qu'elle offre au marcheur ni de sa découverte progressive. La mise en perspective de la ville permet alors d'introduire dans sa représentation la notion de profondeur et de distances, en donnant au spectateur une place dans l'espace urbain. Dans les trois *perspectives urbinates*, les

bâtiments sont ainsi construits dans l'espace, rendant intelligible l'organisation interne de l'espace urbain. C'est dans une tentative de rassembler dans une même représentation la vision globale et le parcours que le portrait de ville utilise alors la perspective pour représenter le paysage urbain. L'éloignement qu'elle implique donne un effet de domination, de maîtrise sur l'espace construit dont l'organisation devient intelligible, en même temps qu'elle autorise une lecture du

parcours. Le premier exemple de ce type de vue est une vue de Venise gravée par Jacopo de Barbari en 1500 (voir page précédente). La ville est appréhendée dans son ensemble et à l'image de la carte, on y lit ses frontières physiques ici délimitées par l'eau. Cette représentation de Venise traduit également la notion de parcours : celui même du fleuve qui pénètre à l'intérieur de l'espace urbain.

Le portrait de ville offre ainsi une synthèse, entre vision globale et perception du parcours dans une représentation parfois très détaillée, en témoigne celui de Paris réalisé par Turgot dans le courant du XVIII^{ème} siècle. Le portrait de ville fait d'ailleurs intuitivement partie de l'idée que l'on se fait de l'espace urbain : lorsqu'on le parcourt, on recherche bien souvent à prendre de la distance, à trouver un « point de vue » qui le surplombe et qui permet de le voir dans son ensemble. La ville s'apparente alors au portrait de ville, et cette vue vient compléter l'expérience vécue de l'espace urbain, celle de la déambulation qui met le marcheur dans un rapport frontal à la ville :

*« [...] le vécu urbain est marqué par l'association de l'ascension et de la chute, par cette position inconfortable, impossible de l'habitant : s'il vit la ville, il ne la voit pas ; s'il contemple la ville, c'est qu'il en est loin. »*¹

Henri Garris

La perception que l'on a de la ville est donc nécessairement fragmentée entre le rapport

de domination qui nous la fait percevoir comme une entité globale et le rapport plus intime et sensible du parcours. Or la bande dessinée, de par son caractère séquentiel, donne la possibilité de concilier à la fois la prise de distance par rapport à la ville, via la carte ou même par l'association de plans larges qui la mettent en perspective, et de plans rapprochés en immersion dans le vécu urbain, contribuant ainsi à la représenter avec précision :

*« La nature descriptive de la bande dessinée impose à la vue une perception du détail et de la totalité. Et le glissement des vues larges aux vues serrées permet des variations de cases en cases qui s'accordent à la perfection avec le parcours d'une ville, d'un immeuble ou d'une maison »*²

Jacques Samson

La cartographie de la ville

La carte en particulier intervient dès la première expérience de la ville, en accompagnant le marcheur. Dans le travail de l'artiste Mathias Poisson, elle est un moyen de restituer avec subjectivité l'expérience de l'espace urbain et devient l'expression d'un point de vue sur l'espace traversé. Sa carte *Entre les dalles* (2009) synthétise les impressions issues de ses déambulations dans le quartier Colombier à Rennes et, loin d'être une simple représentation « aplatie » du quartier comme le ferait une carte

1 GARRIC Henri (2014), *Ville, neuvième art 2.0.* [en ligne] Disponible sur : <http://neuviemart.citebd.org/>.

2 SAMSON Jacques, *op. cit.*



[BN] Mathias Poisson, *Entre les dalles* (2009)

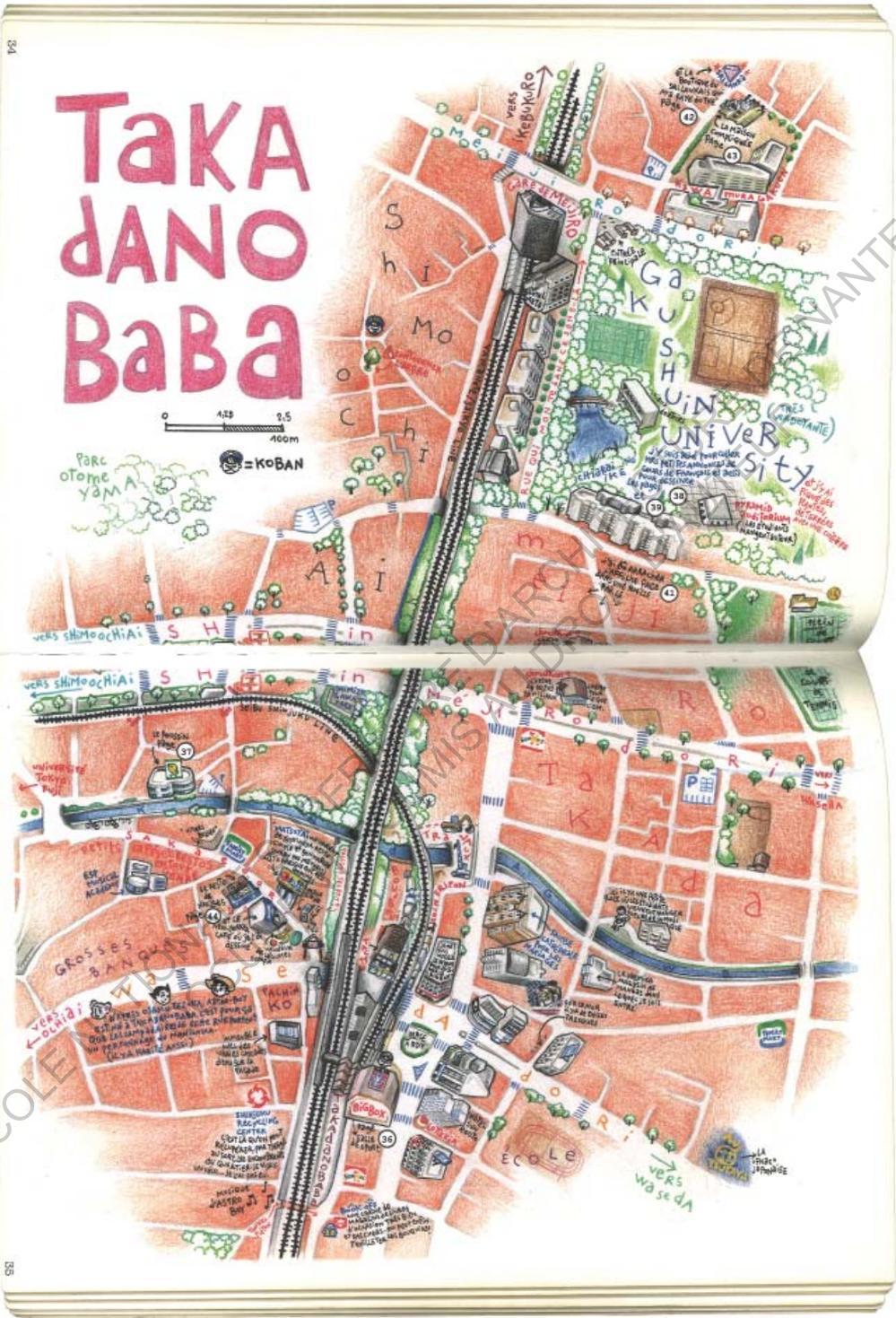
Une carte sensible du territoire.

classique, rend compte de son architecture tout en retranscrivant ses ambiances et ses atmosphères. Mathias Poisson y propose d'ailleurs un « itinéraire sensoriel » à l'intention des habitants. La carte s'impose alors comme un « *outil de reconstruction du réel* »¹, dans le sens où elle ne se contente pas de représenter la réalité mais fait intervenir un processus de sélection dans la représentation : la carte est déjà dans

l'interprétation et l'analyse du réel, à travers le prisme de la perception.

Son usage dans la bande dessinée peut alors apporter une nouvelle dimension à la représentation de la ville. Florent Chavouet utilise ainsi la cartographie pour rendre compte de ses découvertes dans les quartiers de Tokyo dans *Tokyo Sanpo*. Le livre n'est pas organisé chronologiquement mais spatialement : chaque chapitre correspond à un quartier de la ville, en général cartographié, et qui sont tous replacés spatialement sur une carte globale. Tout comme dans le

1 OLMEDOT Elise (2012), Cartographier les interstices de la ville, *Strabic.fr* [en ligne] Disponible sur : <http://strabic.fr/>.



[BO] Florent Chavouet, Tokyo Sanpo (2009)
 Une carte sensible du territoire.

travail de Mathias Poisson, Chavouet fait émerger de ses cartes certains éléments architecturaux qui déjà esquissent l'ambiance de l'espace urbain. Son propre parcours est également visible sur la carte, certains endroits restant presque vierges tandis que d'autres sont beaucoup plus denses et concentrent bâtiments en perspective, éléments paysagers et annotations. Comme le précise l'auteur, il s'agit bien là de sa lecture personnelle de la ville¹, et l'interprétation qu'il en fait reste conduite par ses propres ressentis. Ces commentaires traduisent son analyse personnelle de la ville : l'auteur renomme à sa manière les endroits de la ville qu'il a parcourus, et telle place devient la « place à rdv », tel immeuble se voit désigné par « l'immeuble jaune »... Des anecdotes qui traduisent l'expérience vécue de l'auteur dans ces endroits particuliers du quartier permettent également de mettre en récit les espaces, et la carte devient à elle seule une véritable histoire. Elle s'établit donc ici comme une synthèse de l'expérience vécue par l'auteur, et montre en même temps qu'une représentation globale du quartier son parcours et son point de vue sur ce qu'il y a découvert. L'immersion dans la ville, déjà amorcée par la carte, se poursuit ensuite avec la représentation en détail des lieux qui y sont évoqués. La carte, en plus d'ancrer la ville dans une réalité physique et spatiale, participe également à construire tout un imaginaire, en évoquant des lieux qui restent

1 CHAVOUET Florent (2011), propos recueillis par C. Bougourd et T. Come, Florent Chavouet : cartomaniaque, *Strabic.fr* [en ligne] Disponible sur : <http://strabic.fr/>.

inexplorés ou cachés au lecteur :

« *Objet éminemment visuel, la carte est aussi mobilisée pour faire vagabonder notre imagination. Car elle fait beaucoup plus que situer des lieux, des frontières et des hommes : elle engendre le rêve et l'évasion.* »² Olivier Marlet

Le parcours de la ville : le parcours de la page

La bande dessinée, de par son caractère séquentiel, a la capacité de représenter la ville avec une grande diversité de cadrages. Elle se rapproche en ce sens du cinéma qui donne également la possibilité de voir la ville selon une multiplicité de points de vue. Cependant, la bande dessinée n'impose pas de format d'image définitif et se distingue en ce sens du cinéma, qui permet difficilement d'intervenir sur les dimensions de l'image³ : les cases peuvent prendre toute forme et toute taille, donnant un sens supplémentaire au choix du cadrage. Dans son travail, Chris Ware joue ainsi sur les échelles de représentation et les rapports entre les dimensions des cases et la largeur des plans, faisant parfois des gros plans dans des grandes cases ou bien des plans élargis dans des cases de petite taille. Il incite ainsi le lecteur à prêter attention au détail : « *reproduire les images en si petit*

2 MARLET Olivier (2007), Voyage dans la bande dessinée à travers quelques cartes, *Mappemonde* [en ligne] Disponible sur : <http://mappemonde.mgm.fr/>.

3 PEETERS Benoît (2003), Chapitre 1 : De case en case, in *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion.



[BP] Chris Ware, *Building Stories* (2012)

Un jeu sur les dimensions des cases : des gros plans dans des grandes cases, des plans larges dans des petites cases.

aide le lecteur à s'en rapprocher »¹. Par ses plans élargis, il prend de la distance par rapport à la scène en même temps que sa miniaturisation lui permet, paradoxalement, de s'en rapprocher.

De l'enchaînement de ces cases aux formes variées naît la dynamique du récit. Dans *L'homme qui marche* de Taniguchi, l'alternance de plans larges et rapprochés instaure une rythmique propice à retranscrire la dynamique narrative de la déambulation dans la ville, pendant laquelle l'œil s'attache tantôt au détail, tantôt à l'observation d'une globalité (voir pages suivantes). Tel un cinéaste, l'auteur dessine les promenades de son personnage en faisant des champ-contrechamps, des vues en plongée, des changements de point de vue entre celui du personnage et le point de vue externe,

des gros plans... Les dimensions des cases jouent avec ces alternances, s'élargissent jusqu'à prendre toute la largeur de la page pour rendre compte de la perspective d'une rue, rétrécissent pour cadrer en gros plan et avec précision le visage ou les pieds du personnage, cadrent par bande verticale un fragment du paysage... Ces alternances de plans établissent ce que Scott McCloud appelle dans *L'Art Invisible* des « enchaînements de point de vue à point de vue »². Ce type d'enchaînement serait plus présent dans la bande dessinée japonaise que dans la bande dessinée occidentale, où c'est l'enchaînement « d'action à action » (l'action en elle-même est fragmentée en plusieurs vignettes) qui est privilégié. L'accent est mis sur l'état des choses plutôt que sur le mouvement, et il en résulte alors

1 WARE Chris, in MONSAINGEON Guillaume (2015), *Villissima !*. Marseille : Parenthèses.

2 MCCLLOUD Scott (2007), Chapitre 3 : Du sang dans le caniveau, in *L'Art Invisible*. Paris : Delcourt.

une atmosphère plus contemplative où la dimension temporelle semble être presque absente : rien n'indique la vitesse avec laquelle s'écoule le temps entre et dans chaque case. Les scènes sont fragmentées en plusieurs points de vue que l'on peut deviner proches, simultanés ou bien éloignés dans le temps. Ce type d'enchaînement se prête alors particulièrement bien aux personnages de Taniguchi, qui s'abandonnent volontiers à la contemplation de ce qui les entoure.

Si par ses successions d'images la bande dessinée peut se rapprocher du storyboard d'un film, elle s'en éloigne néanmoins dans sa manière d'être lue : elle n'est pas une succession de vignettes qui se lirait linéairement. Il est impossible pour l'auteur de bande dessinée de cacher au lecteur les cases qui précèdent ou qui suivent celle observée, et chaque image fixe s'inscrit dans une mise en page bien précise. Intervient alors ce que Benoît Peeters nomme le péri-champ :

« Constitué par les autres cases de la page et même de la double page, cet espace à la fois autre et voisin influence inévitablement la perception de la case sur laquelle les yeux se fixent. »¹

Benoît Peeters

Lorsque le lecteur fixe son regard sur une case, il ne peut s'empêcher de percevoir la page dans son ensemble. A cela s'ajoute les allers-retours du regard entre l'observation

d'une case précise et l'appréhension de la page (ou de la double page) dans son ensemble, et qui font partie de lecture de la bande dessinée. L'image figée étant incluse dans le mouvement du dispositif narratif, le lecteur se trouve en permanence entre la contemplation de l'image et la continuité de la narration :

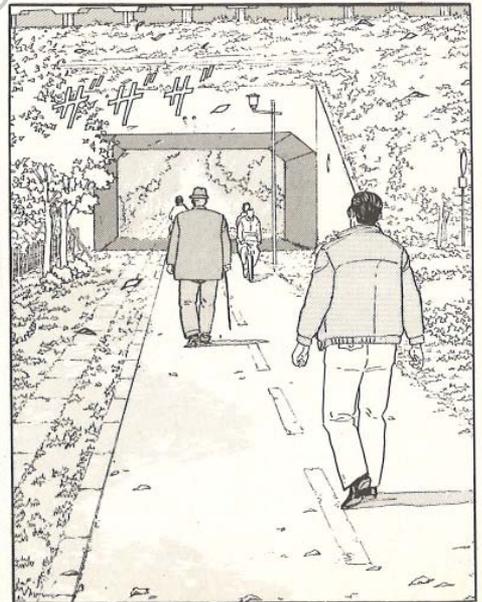
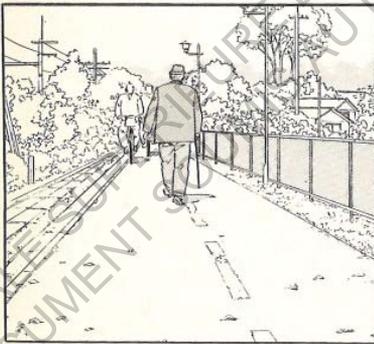
« [...] la bande dessinée repose, à chaque instant, sur une tension entre le récit et le tableau. Le récit qui, englobant l'image dans une continuité, tend à nous faire glisser sur elle. Le tableau qui, l'isolant, permet qu'on s'y arrête. »²

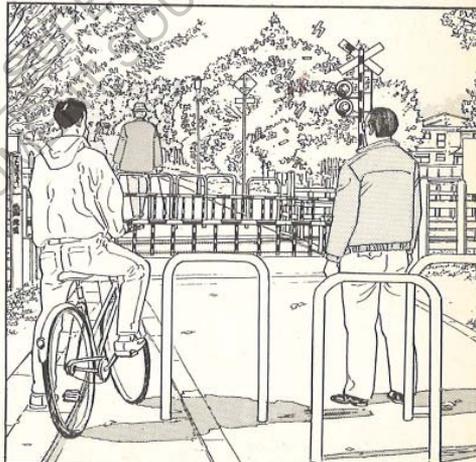
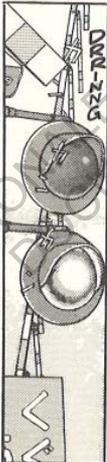
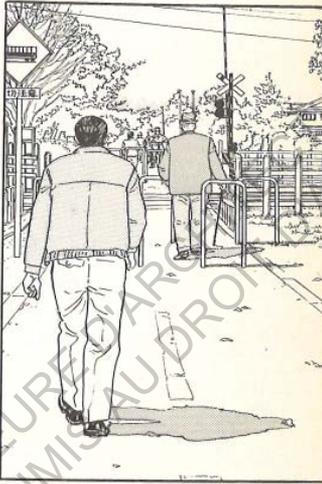
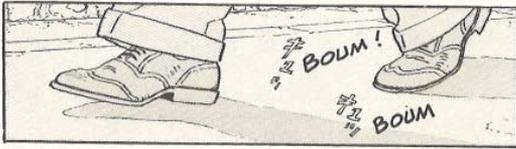
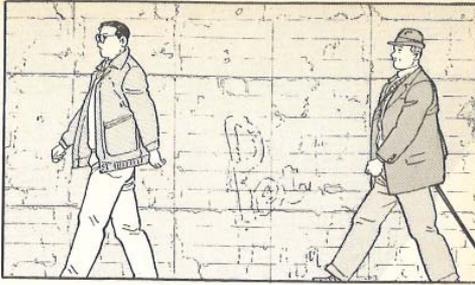
Benoît Peeters

Cette tension entre récit et tableau est particulièrement notable dans le travail de Chirs Ware, dont les planches, avant de se lire linéairement, se lisent d'abord comme un tableau, comme une composition générale où chaque case fait partie d'un tout. Les images s'organisent sur la page de manière à créer une image globale, et le moindre détail est travaillé, mis en scène pour servir le récit : le lettrage, la composition, les textes... La lecture d'une bande dessinée est donc faite de pauses, de relectures et de retours en arrière, au sein d'une même page mais également dans l'ensemble du livre. L'architecture de la bande dessinée pourrait alors se rapprocher de l'architecture même de la ville. Dans Dessein narratifs de l'architecture, Pierre Litzler évoque comment

¹ PEETERS Benoît (2003), Chapitre 1 : De case en case, in *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion.

² PEETERS Benoît (2003), Chapitre 2 : Les aventures de la page, in *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion.





l'architecture offre à l'utilisateur plusieurs parcours, et donc plusieurs lectures de la ville :

« Celui qui parcourt une architecture est engagé dans un espace, une structure, qui se présenterait plutôt comme un réseau, qui de pièce en pièce, d'espace en espace se connecte à d'autres édifices, à d'autres lieux. L'utilisateur est certes mené par les déterminations spatiales, mais reste malgré tout « acteur » face à des choix multiples que l'espace architecturé propose et lui offre avec plus ou moins de générosité.»¹

Pierre Litzler

L'analogie peut ici être faite entre l'espace de la ville et celui de la bande dessinée, qui se présenterait alors comme un réseau de cases connectées les unes aux autres et de pages elles aussi connectées ensemble. Tout comme l'utilisateur a la liberté de choisir comment lire et parcourir la ville, le lecteur reste lui aussi « acteur » : si sa lecture est belle et bien déterminée par la linéarité de la succession des cases, il reste libre de parcourir la page comme il le souhaite. La bande dessinée *Vanille ou Chocolat ?* (2012) de Jason Shiga joue d'ailleurs sur les possibilités de la bande dessinée en matière de « parcours » de lecture, et propose au lecteur, à la manière des Livres dont vous êtes le héros, 3856 enchaînements de cases différents et donc 3856 récits différents. L'analogie entre

la bande dessinée et l'architecture se lit également dans la planche même de bande dessinée : la planche « classique », celle que Franquin appelle le « gaufrier », peut en effet se rapprocher d'une façade de bâtiment où les bandes horizontales se substituerait aux étages et les cases aux fenêtres, qui s'ouvrent alors sur l'intimité de personnages que la bande dessinée va mettre en scène.

Dans *Building Stories* (2012) de Chris Ware, la planche de bande dessinée devient effectivement un immeuble, que l'on voit en coupe-perspective et qui laisse voir l'intérieur de chaque pièce, à l'image de cases qui pourraient se lire dans n'importe quel sens. Dans cette optique, l'œuvre dans son ensemble exploite en profondeur les possibilités de la bande dessinée. Elle se présente sous forme d'une boîte qui contient quatorze fragments d'histoires de formats différents : livrets, dépliants, posters, journaux, albums..., et il appartient au lecteur de choisir par quel fragment commencer l'histoire. Le titre du « livre », *Building Stories*, a d'ailleurs plusieurs sens² : il peut signifier « Histoires d'un immeuble », se rapprochant alors dans ce sens de *La Vie mode d'emploi* de Georges Perec en mettant en récit l'histoire des habitants de l'immeuble. Mais il peut également être compris comme « Construire des histoires », car le lecteur devient l'architecte du récit : c'est à lui qu'il appartient de le construire

1 LITZLER Pierre (2009), Le pouvoir narratif de l'architecture, in *Desseins narratifs de l'architecture*. Paris : l'Harmattan.

2 PEETERS Benoît (2013), *Journée d'études Villes et bande dessinée du laboratoire junior Sciences Dessinées*. [podcast] Entretien avec Benoît Peeters. Disponible sur : <http://sciencesdessinees.ens-lyon.fr/>.

à partir des quatorze éléments que l'auteur met à sa disposition, sans disposer d'indications chronologiques ni même de sens de lecture pour certains formats. Chaque fragment de vie n'a ni vraiment de début, ni vraiment de fin, et le livre fait appel à l'imagination du lecteur pour relier tous les morceaux ensemble. Un autre sens du titre pourrait d'ailleurs être « histoires en construction », attestant alors du caractère fragmentaire des récits de vie racontés : ce ne sont que des portions d'existence en cours de construction, et qui le seront toujours.

L'œuvre prend une toute autre échelle : l'espace inter-iconique n'est plus entre les cases mais entre les éléments. La lecture partiellement linéaire d'une bande dessinée de format ordinaire est remplacée par une lecture éclatée entre plusieurs fragments, dont l'ordre influera sur l'histoire. La mise en page et le format ont une grande importance dans le travail de Chris Ware, et racontent déjà quelque chose, avant même que l'on ne s'attache au contenu des cases. Ainsi, par sa forme déconstruite, *Building Stories* souligne le caractère aléatoire de l'existence, sa construction fragile autour de fragments et l'impossibilité d'en avoir le contrôle :

« En adoptant la forme d'un puzzle narratif, Building Stories matérialise le fait qu'une vie humaine ne correspond pas à un grand récit unifié, cohérent, linéaire. Notre vie est en vrac, faite de blocs d'expériences et de souvenirs, de songes et de fantasmes récurrents, de projections

*dans le futur et d'anticipations. »*¹

Thierry Groensteen

Le format même de la bande dessinée apporte du sens à l'histoire. Chris Ware exploite donc ici toutes les possibilités de la bande dessinée pour nourrir son récit, en prenant la liberté de le déconstruire pour mieux laisser au lecteur celle de le reconstruire.

La bande dessinée, en « imitant » l'expérience commune de la ville, évoque au lecteur son propre vécu de l'espace. Elle est comme un kaléidoscope qui rend compte de l'urbain, à la fois par le biais d'un vocabulaire qui lui est propre et par une mise en scène de l'espace sur la page, qui devient un « *espace pour figurer l'espace* »². Un pacte se dessine entre l'auteur et son lecteur : le premier doit rendre le récit intelligible en jouant sur le séquençage, le rythme, les ellipses, tandis que le second doit mettre à profit ses connaissances et son imagination pour assurer sa continuité. L'histoire se déroule non seulement à l'intérieur des cases mais aussi dans les relations qui les lient entre elles. La bande dessinée comporte donc plusieurs formes de narration : celle, déjà duale, des textes et des images qui se dévoilent à l'intérieur des cases, et celle de la planche

1 GROENSTEEN Thierry (2013), *Building Stories*, ou le pari de l'intimité, *neuvième art 2.0*. [en ligne] Disponible sur : <http://neuviemearth.citebd.org/>.

2 TRATNJEK Bénédicte, (2014), *Café géographique « Représenter l'espace urbain dans la bande dessinée »*, animé par VERFAILLIE M. et LE FLAHEC M., le 28/01 au Café de Flore, Paris. [en ligne] Disponible sur : <http://cafe-geo.net/>.

et même, dans le cas de Ware_ qui reste un précurseur dans ce procédé_ du format. Il se crée alors un échange permanent entre le visible, maîtrisé par l'auteur, et l'invisible, dont le lecteur est le seul maître.

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

CONCLUSION

La bande dessinée est, dès les débuts de sa popularisation, étroitement liée à l'urbain : c'est dans les journaux distribués à la ville qu'elle fait son apparition. Elle y tient donc très tôt une place importante. Le magazine *The Architects' Journal* publie d'ailleurs en 2009 un classement des dix villes les plus emblématiques de la bande dessinée, y faisant figurer Metropolis et Gotham City mais aussi le Chicago de Chris Ware ou la cité Inca de Tintin. Plus qu'un simple décor inanimé, la ville devient notamment avec l'œuvre de Winsor McCay un véritable personnage, imaginaire mais non moins révélateur des mutations urbaines de son temps :

*« Les auteurs et les dessinateurs sont des sismographes. Ils captent les bouleversements historiques, sociaux et architecturaux de leur temps. »*¹

Jean-Marc Thévenet

Le contexte historique n'a cessé d'influencer les thèmes de la bande dessinée au cours de l'histoire, et la naissance des grandes métropoles au début du XX^{ème} siècle ainsi que l'essor des nouvelles technologies ont fait de la ville le lieu de tous les fantasmes, en tension entre peur et fascination. Les récits de science-fiction se plaisent alors à explorer

les utopies et les dystopies urbaines, avant de laisser place au tournant du siècle à des récits plus ordinaires et proches du réel. La bande dessinée explore de nouveaux horizons et tente d'acquiescer une nouvelle reconnaissance, ne se consacrant plus exclusivement au divertissement. Portés par l'élan général des formes littéraires et artistiques vers l'autobiographie, les auteurs de bande dessinée en font un moyen de restitution de leurs expériences, confidences intimes ou personnelles ou bien témoignages des événements historiques marquants des décennies précédentes. Le héros laisse place à l'individu ordinaire, l'auteur ou son personnage, et toujours la ville garde une place importante par des récits de voyages ou des histoires du quotidien. L'expression d'un rapport personnel et subjectif à la ville se substitue à l'aventure.

Cette subjectivité se traduit dans la manière dont l'auteur restitue son expérience ou celle de son personnage : les traits, les couleurs, les mots, recréent une ambiance qui se fait le mélange de la réalité et de sa perception sensible. Il y a alors transmission non seulement d'un vécu mais aussi d'impressions sur la ville, et le récit s'en fait une analyse personnelle se traduisant dans les choix et les modes de représentation. La bande dessinée permet le partage d'une lecture de l'urbain, confiée au lecteur dans les récits ou carnets de voyages qui s'inscrivent

1 THÉVENET Jean-Marc (2010), Catalogue d'exposition *Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.

dans la suite des carnets des explorateurs et des artistes des siècles précédents. Ces récits confrontent alors approche artistique et analyse ethnographique de la ville. La déambulation dans l'espace urbain et l'observation deviennent les moteurs de l'histoire, dans le thème du voyage mais aussi dans le récit des scènes ordinaires de la vie quotidienne. C'est alors l'espace plus que le temps qui rythme la narration. La bande dessinée, en privilégiant l'errance à l'action, l'espace au temps, se rapproche de la réalité de l'expérience de la ville. A travers ces récits sensibles et subjectifs se dessine un véritable portrait de ville, témoin de pratiques sociales et culturelles. Mais toujours s'y mêle le fantasme de l'urbain, et la réinterprétation du réel brouille la frontière entre imaginaire et réalité. La bande dessinée continue ainsi de faire de la ville un espace rêvé, évocateur de souvenirs, de nostalgie, de regrets mais aussi de moments heureux.

Par les procédés qu'elle met en œuvre, la bande dessinée offre des possibilités de représentation infinies qui illustrent et accompagnent le récit comme une seconde forme de narration. Par son langage iconique, elle réveille les souvenirs et connaissances inconscientes de l'urbain, dessinant l'image de la ville dans l'esprit du lecteur à partir d'une expérience commune. Le lecteur intervient également pour assurer la continuité dans la succession des vignettes et combler l'espace inter-iconique, mêlant alors l'invisible au visible. N'étant pas une juxtaposition anodine de textes et d'images, la lecture de la bande dessinée ne ressemble en rien à

celle d'un roman ni même d'un film : elle est une forme de narration à part entière, où le lecteur doit lire à la fois le texte et l'image. C'est un langage qui s'apprend et change avec chaque auteur. Scott McCloud affirme alors qu'« *aucun autre moyen d'expression artistique ne se donne autant à ses amateurs tout en exigeant autant d'eux en retour* »¹. Il appartient à l'auteur de créer les formes dont il a besoin pour rendre compte de l'espace urbain, et les contours et dimensions des cases viennent alors apporter une nouvelle complexité à cette représentation. La bande dessinée rend compte de la ville à la manière d'une caméra malléable, en s'en différenciant cependant dans la manière de restituer les images : le lecteur perçoit la planche de bande dessinée non comme une succession linéaire de cases, mais d'abord comme un tableau d'ensemble, avant de s'attarder sur sa fragmentation en cases et ce qu'elles contiennent. La mise en page même de la planche instaure un parcours dans l'espace de la bande dessinée, qui fait écho à celui de la ville. La bande dessinée est donc une véritable forme de narration, où le lisible et le visible s'emploient indifféremment à dire et à montrer, et où la « *danse du visible et de l'invisible* »² appelle l'imagination du lecteur à participer à la construction du récit et des espaces. Une forme artistique hybride et multiple, qui raconte autant par sa forme que par ce qu'elle représente.

1 MCCLLOUD Scott (2007), *L'Art Invisible*. Paris : Delcourt.

2 *Ibid.*

De ce médium complet, aux multiples possibilités dont certaines restent probablement inexploitées, on peut tirer un véritable instrument d'analyse de l'espace et de représentation des ambiances urbaines. La bande dessinée confronte le lecteur en même temps que le personnage à sa manière de pratiquer et vivre l'espace urbain et la ville est scénarisé et vécue par les personnages :

« La bande dessinée est un cadre d'expérimentation, un des vecteurs de mise en vie d'un espace urbain futur parce qu'elle oblige non seulement à avoir un regard de surplomb, celui de l'urbaniste, celui de l'architecte et du politicien, quelque chose qui serait un regard au-dessus des choses et de la maquette, mais, aussi, qu'elle permet d'avoir un regard au niveau de l'habitant, avec tout ce que la vie quotidienne peut amener. »¹

Benoît Peeters

La bande dessinée rend possible une projection dans l'espace construit, spatialement et au niveau du vécu de l'habitant. C'est ainsi que certains architectes et urbanistes s'emparent de la bande dessinée, confirmant ainsi l'intuition d'Archigram sur le potentiel du médium en architecture. Herzog & De Meuron l'utilisent alors pour raconter le projet de développement urbain de Metrobasel, la région métropolitaine trinationale de Bâle. A travers l'histoire de deux personnages (qui

sont les Jean Seberg et Jean-Paul Belmondo du film *A bout de souffle*), ils arpentent le territoire de la ville et rendent compte de toutes les problématiques soulevées par le projet, faisant de la bande dessinée une fenêtre ouverte sur la réalité de l'espace urbain.

¹ PEETERS Benoît (2010), *Archi & BD*. Benoît Peeters. [video] Disponible sur : <http://webtv.citechaillot.fr/>.

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

BIBLIOGRAPHIE

Livres

ABDELOUAHAB Farid (2005), *Ces merveilleux carnets de voyages*. Bagneux : Sélection du Reader's digest.

ARGOD Pascale (2014), *L'art du carnet de voyage*. Paris : Gallimard.

BAILLY Jean-Christophe (2013), *La phrase urbaine*. Paris : Seuil.

BARTHES Roland (2005), *L'empire des signes*. Paris : Seuil.

BAZIN André (1978), *Qu'est-ce que le cinéma?* Paris : Editions du Cerf.

BROWNSTEIN Charles (2007), *Eisner/Miller*. Montreuil : Rackham.

Centre national d'art et de culture G. Pompidou (1994), Catalogue d'exposition *Archigram*. Paris : Centre Georges Pompidou.

DELANNOY Pierre Alban (2007), *La bande dessinée à l'épreuve du réel*. Paris : L'Harmattan.

FARTHING Stephen (2010), *Tout sur l'Art*. Paris : Flammarion.

GARRIC Henri (2007), *Portraits de villes*. Paris : H. Champion.

GROSJEAN Michèle et THIBAUD Jean-Paul (2001), *L'espace urbain en méthodes*. Marseille : Parenthèses.

HUBIER Sébastien (2003), *Littératures intimes*. Paris : A. Colin.

LITZLER Pierre (2009), *Desseins narratifs de l'architecture*. Paris : l'Harmattan.

MASSU Claude (2016), *L'architecture de l'école de Chicago*. Paris : Dunod.

MONSAINGEON Guillaume (2015), *Villissima !*. Marseille : Parenthèses.

VON MOOS Stanislaw et BEDARIDA Marc (2011), *Le Corbusier, Voyage d'Orient 1910-1911*. Paris : Editions de La Villette.

- sur la bande dessinée :

CLERC Serge (2011), *Spirou vers la modernité*. Marcinelle : Dupuis.

EISNER Will (2009), *Les clés de la bande dessinée, tome 1 : L'art séquentiel*. Paris : Delcourt.

GROENSTEEN Thierry (1999), *Système de la bande dessinée*. Paris : PUF.

GUILBERT Xavier, BI Jessie, LEBLANC Claude (2012), *Mangapolis, la ville contemporaine japonaise dans le manga*. Poitiers : Le lézard noir.

MARTY Jean-Luc (2003), *La bande dessinée part en voyage*. Paris : Casterman.

MCCLOUD Scott (2007), *L'Art Invisible*. Paris : Delcourt.

MOLITERNI Claude et Mellot Philippe (1996). *Chronologie de la bande dessinée*. Paris :

Flammarion.

PEETERS Benoît (2003), *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion.

ROSENBERG David (2009), Catalogue d'exposition *Vraoum!*. Lyon : Fage.

SADOUL Numa (1975), *Tintin et moi*. Tournai : Casterman.

THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis, sous la direction de (2010). Catalogue d'exposition *Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.

Bandes dessinées

ABOUET Marguerite et OUBRERIE Clément (2005-2010), série *Aya de Yopougon*, tomes 1 à 6. Paris : Gallimard.

BAUDOUIN (1996), *Le Voyage*. Paris : L'Association.

BAUDOUIN (1998), *L'Association en Egypte*. Paris : L'Association.

BILAL Enki (2009), *Animal'z*. Bruxelles : Casterman.

BLAIN Christophe (2005), *Carnets de Lettonie*. Bruxelles : Casterman.

CHABOUTÉ Christophe (2012), *Un peu de bois et d'acier*. Grenoble : Glénat/Vents d'Ouest.

CHAVOUET Florent (2009), *Tokyo Sanpo*. Arles : P. Picquier.

CHAVOUET Florent (2010), *Manabé Shima*. Arles : P. Picquier.

CHRISTIN Pierre et MEZIERES Jean-Claude (1994), *Valérian et Laureline, tome 15 : Les cercles du pouvoir*. Paris : Dargaud.

DE CRECY Nicolas (1998), *Le bibendum céleste tome 1*. Genève : Les Humanoïdes Associés.

DE HEYN Renaud (2002), *Carnet de voyage au Pakistan (1ère partie)*. Bruxelles : la Cinquième couche.

DELISLE Guy (2000), *Shenzhen*. Paris : L'Association.

DELISLE Guy (2011), *Chroniques de Jérusalem*. Paris : Delcourt.

DUPUY et BERBÉRIAN (2001), *Lisbonne carnets*. Paris : Cornélius.

EISNER Will (2008), *New York Trilogie, tome 1 : La ville*. Paris : Delcourt.

EISNER Will (2008), *New York Trilogie, tome 2 : L'immeuble*. Paris : Delcourt.

FRANQUIN (1982), *Gaston, tome 14 : La saga des gaffes*. Marcinelle-Charleroi : Dupuis.

FRANQUIN (1959), *Spirou et Fantasio, tome 10 : Les pirates du silence*. Paris : Dupuis.

ZHAO Golo et al. (1998), *L'Association en Egypte*. Paris : L'Association.

HERGÉ (1973), *Les aventures de Tintin : Tintin en Amérique*. Tournai : Casterman.

JODOROWSKY Alexandro et MOËBIUS (2010), *L'Incal*. Paris : les Humanoïdes associés.

KARASIK Paul et MAZZUCHELLI David (2005), *Cité de verre*. Arles : Actes Sud.

LOUSTAL (2006), *Carnet de voyages : 2003-2005*. Paris : Seuil.

MASEREEL Frans (2002), *Mon livre d'heures*. Grenoble : Éd. Cent pages.

MULTIER Romain et TEVESSIN Gilles (2006), *Un taxi nommé Nadir*. Arles : Actes Sud.

NEAUD Fabrice (1998), *Journal (2)*. Angoulême : Ego comme X.

OTOMO Katsuhiko (2007), *Akira 1, L'Autoroute*. Paris : glénat.

PEDROSA Cyril (2011), *Portugal*. Marcinelle : Dupuis.

SACCO Joe (2010), *Palestine*. Montreuil : Rackham.

SATRAPI Marjane (2008), *Persepolis*. Paris: L'Association.

SATTOUF Riad (2007), *La vie secrète des jeunes, tome 1*. Paris : l'Association.

SATTOUF Riad (2014-2015), *L'Arabe du futur, tome 1 et 2*. Paris : Allary Editions.

SCHUITEN François et PEETERS Benoît (1985), Les cités obscures, tome 2 : *La fièvre d'Urbicande*. Tournai : Casterman.

SCHUITEN François et PEETERS Benoît (1999), Les cités obscures, tome 7 : *L'ombre d'un homme*. Tournai : Casterman.

SPIEGELMAN Art (1992), *Maus : L'intégrale : Un survivant raconte*. Paris : Flammarion.

TANIGUCHI Jirô (2003), *L'homme qui marche*. Tournai : Casterman.

TARDI Jacques (1978), *Les aventures d'Adèle Blanc-Sec, tome 4 : Momies en folie*. Paris : Casterman.

VIVES Bastien, SIMON Anne, SAPIN Mathieu (2010), *Tranches Napolitaines*. Paris : Dargaud.

WARE Chris (2002), *Jimmy Corrigan*. Paris : Delcourt.

WARE Chris (2014), *Building stories*. Paris : Delcourt.

YEUNG Hok Tak (2006), *Qu'elle était bleue ma vallée*. Arles : Actes Sud.

Articles et magazines

ARCHIGRAM, (1961-1974), *Archigram Magazine*. [en ligne] Archigram Archival Project. Disponible sur : <http://archigram.westminster.ac.uk/>.

ARGOD Pascale (2012), De l'orientalisme : E. Delacroix (1798-1863) et P. Gauguin (1848-1903) tournés vers l'ethnographie [Blog] *Carnet de voyage – reportage*. Disponible sur : <http://cdevoyage.hypotheses.org/223>.

BAETENS Jan (2013), Autobiographies et bandes dessinées, *Belphégor* [en ligne] (Volume 4-1). Disponible sur : <https://dalspace.library.dal.ca/>.

BAUNEZ François et GOUDEAU François-Jean (2013). 303, (n°125).

BI Jessie (2016), Architecture et bande dessinée [en ligne] *du9, l'autre bande dessinée*. Disponible sur : <http://www.du9.org/>.

DABITCH Christophe (2009), Reportage et bande dessinée, *Hermès, La Revue* (n°54) [en ligne]. Disponible sur : <https://www.cairn.info/>.

ECO Umberto (1976), Le mythe de Superman, *Communications*, La bande dessinée et son

- discours, sous la direction de Michel Covin, Pierre Fresnault-Deruelle et Bernard Toussaint [en ligne] (Volume 24), pp.24-40. Disponible sur : <http://www.persee.fr/>.
- GARRIC Henri (2014), Ville, *neuvième art 2.0*. [en ligne] Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/>.
- GROENSTEEN Thierry (2013), Building Stories, ou le pari de l'intimité, *neuvième art 2.0*. [en ligne] Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/>.
- GROENSTEEN Thierry (2014), Autobiographie, *neuvième art 2.0*. [en ligne] Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/>.
- Landot Aymeric (2013), *De Métropolis à Gotham*. [en ligne] Carnet du laboratoire junior Sciences Dessinées. Disponible sur : <http://labojrsd.hypotheses.org/>.
- MARLET Olivier (2007), Voyage dans la bande dessinée à travers quelques cartes, *Mappemonde* [en ligne] Disponible sur : <http://mappemonde.mgm.fr/>.
- MOHR Floriane (2014), Eugen Robick et ses modèles, *neuvième art 2.0*. [en ligne] Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/>.
- MOLINA Géraldine (2007), Le Paris des Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec de Jacques Tardi : une « ville noire » ?, *Géographie et Cultures* [en ligne] (n°61), pp.61-77. Disponible sur : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/>
- OLMEDOT Elise (2012), Cartographier les interstices de la ville, *Strabic.fr* [en ligne] Disponible sur : <http://strabic.fr/>.
- STECK Jean-Fabien (2008), Yopougon, Yop city, Poy... périphérie et modèle urbain ivoirien, *Autrepart* [en ligne] (n°47), pp.227-244. Disponible sur : <http://www.cairn.info/>.
- Tardy Pierre (2012). *Gotham City : une ville sombre et stupéfiante*. [en ligne] UrbaNews. Disponible sur : <https://www.urbanews.fr/>.
- TRATNJEK Bénédicte (2013), série de 5 articles sur : *Série Aya de Yopougon (1)(2)(3)(4)(5)* [en ligne] Carnet du laboratoire junior Sciences Dessinées. Disponible sur : <http://labojrsd.hypotheses.org/>.
- VANDEPUTTE Marie-Pierre (2010), Archigram, de l'utopie à la folle fiction, *Azimuths*. [en ligne] (n°34), pp.54-65. Disponible sur : <http://grandhornu.docressources.org/>.

Entretiens

- ABOUEY Marguerite et OUBRERIE Clément (2005), propos recueillis par Xavier d'Almeida, Marguerite Abouet & Clément Oubrerie [en ligne] *du9, l'autre bande dessinée*. Disponible sur <http://www.du9.org/>.
- ABOUEY Marguerite (2013), propos recueillis par Renaud de Rochebrune, Marguerite Abouet : « Les Ivoiriennes sont moins libres qu'avant », *Jeune Afrique* [en ligne] Disponible sur : <http://www.jeuneafrique.com/>.
- CHAVOUET Florent (2011), propos recueillis par Caroline Bougourd et Tony Come, Florent Chavouet : cartomaniaque, *Strabic.fr* [en ligne] Disponible sur : <http://strabic.fr/>.
- CRECY (de) Nicolas (2000), propos recueillis par R de réel, Nicolas de Crécy, autour du Bibendum céleste, *R de réel* [en ligne] (Volume B). Disponible sur : <http://rdereel.free.fr/>.

CROMPTON Denis (2010), propos recueillis par Kester Rattenbury, Archigram Magazine Issue No. 4 [en ligne] *Archigram Archival Project*. Disponible sur : <http://archigram.westminster.ac.uk/>.

MOËBIUS (2011), propos recueillis par François Dugeny, Entretien avec Jean Giraud/Moebius, IAU – Les Cahiers (n°158) [en ligne]. Disponible sur : <http://www.iau-idf.fr/>.

PEDROSA Cyril (2011), propos recueillis par Arneau, Cyril Pedrosa pour la sortie de PORTUGAL [en ligne] *Sceneario.com*. Disponible sur : <http://www.sceneario.com/>.

PEDROSA Cyril (2011), propos recueillis par Laurence le Saux, Cyril Pedrosa décrypte trois planches de “Portugal”, *Télérama* [en ligne] Disponible sur : <http://www.telerama.fr/>.

PEETERS Benoît (2015), propos recueillis par Guérolé Boillot [2013], *Interview - numérique : attention hybride !* [en ligne] Disponible sur : <http://www.guenoleboillot.com/>.

ZEP (2011), propos recueillis par Skeet, Interview : Carnet intime de Zep [en ligne] *BD Sanctuary*. Disponible sur : <http://www.bd-sanctuary.com/>.

TANIGUCHI Jirô (1998), propos recueillis par Frank Aveline, Taniguchi Jirô par Franck Aveline (L'Indispensable) [en ligne] *du9, l'autre bande dessinée*. Disponible sur <http://www.du9.org/>.

TANIGUCHI Jirô (2012), *Jirô Taniguchi en interview sur PlaneteBD.com*. [video] Disponible sur : <http://www.dailymotion.com/>.

Vidéos et films

Blade Runner (2006). [DVD] Warner Home Vidéo. Réalisé par Ridley Scott.

Le cinquième élément (2003). [DVD] Gaumont. Réalisé par Luc Besson.

Les visionnaires (2014). [DVD] CNC images de la culture. Réalisé par Julien Donada.

Métropolis (1927). [DVD] UFA. Réalisé par Fritz Lang.

Super-héros : l'éternel combat (2014). [DVD] Arte. Réalisé par Michael Kantor.

PEETERS Benoît (2010), *Archi & BD. Benoît Peeters*. [video] Disponible sur : <http://webtv.citechaillot.fr/>.

Emissions radio et podcasts

Pintéau Pascal (2014). *Un autre jour est possible* [radio]. France Culture. Les super héros à l'épreuve du temps 2/5. Disponible sur : <https://www.franceculture.fr/>.

PEETERS Benoît (2013), *Journée d'études Villes et bande dessinée du laboratoire junior Sciences Dessinées*. [podcast] Entretien avec Benoît Peeters. Disponible sur : <http://sciencesdessinees.ens-lyon.fr/>.

Colloques

PETITEAU Jean-Yves (2008), *La méthode des itinéraires ou la mémoire involontaire*, in Colloque Habiter dans sa poétique première, 01-08/09 2006, Cerisy-La-Salle. Paris : Editions Donner Lieu.

[en ligne] Disponible sur : https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00380133/file/2006_JY_P_COL_MethodeltinérairesMemoireInvolontaire.pdf

LANDOT Aymeric et TRATNJEK Bénédicte (2014), *Café géographique « Représenter l'espace urbain dans la bande dessinée »*, animé par VERFAILLIE Maryse et LE FLAHEC Marie, le 28/01 au Café de Flore, Paris. [en ligne] Disponible sur : http://cafe-geo.net/wp-content/uploads/Cafe_Geo-Representer_espace_urbain_BD.pdf

Mémoires

BATY Marc (2007), La représentation de la ville dans la bande dessinée, mémoire de master en architecture. Nantes : ensan.

LE PROUST Eric (1984), L'image de la ville dans la bande dessinée, mémoire de master en architecture. Nantes : ensan.

Images

[A] In MASEREEL Frans (2002), *Mon livre d'heures*. Grenoble : Éd. Cent pages.

[B] In PICABIA Francis (1920) *Cannibale*, (n°1). Disponible sur : <https://www.guggenheim.org/>.

[C] Disponible sur : <http://www.francoisdassise.ca/>.

[D] Disponible sur : <https://www.mauritshuis.nl/nl-nl/>.

[E] Disponible sur : <http://www.artic.edu/>.

[F] Disponible sur : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Turgot_map_of_Paris,_Kyoto_University_Library.jpg

[G] [H] Disponibles sur : <http://www.comicstriplibrary.org/>.

[I] Disponible sur : <http://www.supermanartists.comics.org/>

[J] In Thévenet Jean-Marc, Rambert Francis (2010), catalogue d'exposition *Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.

[K] In HERGÉ (1973), *Les aventures de Tt : Tt en Amérique*. Tournai : Casterman.

[L] In FRANQUIN (1959), *Spirou et Fantasio, tome 10 : Les pirates du silence*. Paris : Dupuis.

[M] Disponible sur : <http://www.frac-centre.fr/>.

[N] Disponible sur : <http://www.frac-centre.fr/>.

[O] In TAUT Bruno (2005), *Architecture Alpine*. Paris : Ed. du Linteau.

[P] Disponible sur : <http://archigram.westmster.ac.uk/>.

[Q] Disponible sur : <https://scribouillart.files.wordpress.com/>.

[R] Disponible sur : https://c2.staticflickr.com/8/7013/6530203451_43ef56b1a5_b.jpg

[S] Disponible sur : <http://dejavu.hypotheses.org/2614>.

[T] In MASLON Laurence et KANTOR Michael (2013), *Superheroes !*. Crown Archetype. [en ligne]

Disponible sur : <https://keithroysdon.wordpress.com/tag/jim-steranko/>.

[U] In JODOROWSKY Alexandro et MOËBIUS (2010), *L'Incal*. Paris : les Humanoïdes associés.

[V] In *Le cinquième élément* (2003). [DVD] Gaumont. Réalisé par Luc Besson.

[W] In CHRIST Pierre et MEZIERES Jean-Claude (1994), *Valérian et Laureline, tome 15 : Les cercles du pouvoir*. Paris : Dargaud.

[X] In SCHUITEN François et PEETERS Benoît (1985), *Les cités obscures, tome 2 : La fièvre d'Urbicande*. Tournai : Casterman.

[Y] In SPIEGELMAN Art (1992), *Maus : L'intégrale : Un survivant raconte*. Paris : Flammarion.

[Z] In DELISLe Guy (2011), *Chroniques de Jérusalem*. Paris : Delcourt.

[AA] In *Revue XXI* (n°13). Cité par BOURDIEU Sévere (2012), *Le reportage en bande dessinée dans la presse actuelle : un autre regard sur le monde [en ligne] Contextes*. Disponible sur : <http://contextes.revues.org/>.

[AB] Disponible sur : <http://www.tretyakovgallery.ru/>

[AC] Disponible sur : <http://www.abcgallery.com/>

[AD] In DE CRECY Nicolas (1994), *Le bibendum céleste*. Paris : Les Humanoïdes Associés. 1994

[AE] [AF] [AG] In PEDROSA Cyril (2011). *Portugal*. Marcinelle : Dupuis.

[AH] [AI] In BaudouIN (1996), *Le Voyage*. Paris : L'Association.

[AJ] In ALAOUI Brahim (1994). *Delacroix, Le Voyage au Maroc*. Paris : Flammarion.

[AK] In VON MOOS Stanislaw et BEDARIDA Marc (2011), *Le Corbusier, Voyage d'Orient 1910-1911*. Paris : Editions de La Villette.

[AL] In LOUSTAL (2006), *Carnet de voyages : 2003-2005*. Paris : Seuil.

[AM] In ZHAO Golo et al. (1998), *L'Association en Egypte*. Paris : L'Association.

[AN] [AO] In CHAVOUET Florent (2009), *Tokyo Sanpo*. Arles : P. Picquier.

[AP] [AQ] In MULTIER Roma et TEVESSIN Gilles (2006), *Un taxi nommé Nadir*. Arles : Actes Sud.

[AR] In EISNER Will (2008), *New York Trilogie, tome 1 : La ville*. Paris : Delcourt.

[AS] [AU] In ABOUET Marguerite et OUBRERIE Clément (2007), *Aya de Yopougon, tome 3*. Paris : Gallimard.

[AT] In ABOUET Marguerite et OUBRERIE Clément (2005), *Aya de Yopougon, tome 1*. Paris : Gallimard.

[AV] [AW] [AX] [AY] In YEUNG Hok Tak (2006), *Qu'elle était bleue ma vallée*. Arles : Actes Sud.

[AZ] [BA] In TARDI Jacques (1978), *Les aventures d'Adèle Blanc-Sec, tome 4 : Momies en folie*. Paris : Casterman.

[BB] In TARDI Jacques (1976), *Les aventures d'Adèle Blanc-Sec, tome 2 : Le Démon de la Tour Eiffel*. Paris : Casterman.

[BC] In WARE Chris (2002), *Jimmy Corrigan*. Paris : Delcourt.

[BD] In HERGÉ (1974), *Les aventures de Tintin : l'étoile mystérieuse*. Tournai : Casterman.

- [BE] In FRANQUIN (1982), *Gaston, tome 14 : La saga des gaffes*. Marcinelle-Charleroi : Dupuis.
- [BF] In EISNER Will (2004), *Un pacte avec Dieu*. Paris : Delcourt.
- [BG] In THÉVENET Jean-Marc, RAMBERT Francis (2010), catalogue d'exposition *Archi & BD la ville dessinée*. Blou : Monografik éditions.
- [BH] In EISNER Will (2008), *New York Trilogie, tome 2 : L'immeuble*. Paris : Delcourt.
- [BI] In EISNER Will (2008), *New York Trilogie, tome 1 : La ville*. Paris : Delcourt.
- [BJ] [BK] In BLAIN Christophe (2005), *Carnets de Lettonie*. Bruxelles : Casterman.
- [BL] Disponible sur : <https://commons.wikimedia.org/>
- [BM] Disponible sur : <http://idm.hypotheses.org/>
- [BN] Disponible sur <http://strabic.fr/Mathias-Poisson-Cartographier-les-terstices-de-la-ville>
- [BO] In CHAVOUET Florent (2009), *Tokyo Sanpo*. Arles : P. Picquier.
- [BP] In WARE Chris (2014), *Building stories*. Paris : Delcourt.
- [BQ] In TANIGUCHI Jirô (2003), *L'homme qui marche*. Tournai : Casterman.
- [BR] In WARE Chris (2014), *Building stories*. Paris : Delcourt.

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

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Couverture (de gauche à droite) :

EISNER Will (2008), *New York Trilogie, tome 1 : La ville*. Paris : Delcourt.

DELISLE Guy (2000), *Shenzhen*. Paris : L'Association.

GUARNIDO Juanjo (2003), *Blacksad, Arctic-Nation*. Paris. Paris : Dargaud.

ALFRED (2010), *Tranches Napolitaines*. Paris : Dargaud.

BAUDOUIN (1998), *L'Association en Égypte*. Paris : L'Association.

DE CRECY Nicolas (1998), *Le bibendum céleste tome 1*. Genève : Les Humanoïdes Associés.

LOUSTAL (2006), *Carnet de voyages : 2003-2005*. Paris : Seuil.

HIPPOLYTE (2013), *Les ombres*. Paris : Phébus.