



HAL
open science

L'art séquentiel comme outil du récit architectural ?

Espérance Chagnon

► **To cite this version:**

Espérance Chagnon. L'art séquentiel comme outil du récit architectural ?. Architecture, aménagement de l'espace. 2021. dumas-03479089

HAL Id: dumas-03479089

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03479089v1>

Submitted on 14 Dec 2021

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

L'ART SÉQUENTIEL COMME OUTIL DU
RÉCIT ARCHITECTURAL ?







REMERCIEMENTS

Merci à ma maman pour avoir relu 6 pages

A ma famille qui m'a aidé à écrire 15 bulles de texte et qui ont fait des petits dessins

Non je rigole, merci à vous d'encourager mon projet de bande dessinée depuis 5 ans, et de servir de modèle pour mes illustrations

Merci à Clémence que j'ai pu voir une fois à ce sujet mais qui est là tous les jours néanmoins

Merci à coco pour les nombreuses références et de m'avoir prêté tes bédés.

Merci à Emma d'avoir prêté son PFE

Merci à Babou de m'avoir prêté son oral aussi

Merci Ronan de répondre toujours présent à mes «Hey tu peux venir voir, je suis pas sûre d'un truc?»

Merci à Laurent Lescop pour les références et les retours d'expériences, les conseils et le suivi. Bon courage pour la lecture

Merci à la bibliothèque de l'école d'avoir ouvert tous les après-midis

Espérance Chagnon
Ecole nationale supérieure
d'architecture de
Nantes, 2020-2021
Séminaire Architecture
en représentation
Directeur d'études
: Laurent Lescop



COMMENT

l'art
séquentiel
COMME outil DU récit
architectural
PEUT-IL S'OFFRIR



TABLE DES MATIÈRES

Avant propos	6
Mon positionnement	7
01 _ L'ART SÉQUENTIEL, OUTIL DE MAÎTRISE DU TEMPS ET DE L'ESPACE	9
02 _ SÉQUENCE ET RÉCIT EN ARCHITECTURE	47
03 _ LA RENCONTRE	84
04 _ PROJET PERSONNEL	121
Bibliographie	130
Crédits images	134



I•Le récit, patrimoine immatériel de l'humanité	10
a) <i>Transmission et patrimoine culturel</i>	10
b) <i>Récit, narration et mise en intrigue</i>	13
c) <i>La séquence fait récit</i>	15
II•Images et mots comme médium de transmission d'un récit	18
a) <i>L'image comme outil narratif</i>	18
b) <i>Les mots font récits</i>	24
c) <i>Méthodologie de la mise en image du récit : le scénario</i>	28
III•L'art séquentiel support du récit	32
a) <i>Mise en forme et rythme</i>	32
b) <i>Mettre le temps en case</i>	38
c) <i>Le pouvoir du cadrage, positionnement, implication</i>	42

I•Du discours au récit architectural	49
a) <i>Sens du discours architectural</i>	49
b) <i>L'échelle, outil de structuration du récit architectural ?</i>	52
c) <i>Séquençage via l'échelle, analyse d'un discours</i>	54
II•Adresser un récit architectural	57
a) <i>Intrigue et narrativité architecturale</i>	57
b) <i>Architecture et vérité, les narrataires</i>	60
c) <i>Outil de la représentation architecturale</i>	63
III•Illustrer le temps et l'espace	68
a) <i>L'échelle du temps humain en représentation</i>	68
b) <i>Architecture et scénario</i>	72
c) <i>Il a choisi la bande dessinée : entretien avec Pierre Lacroix</i>	78



I•Les capacités évocatrices du dessin	85
a) <i>Le regard du créateur</i>	85
b) <i>L'art pictural</i>	88
c) <i>Ambiance et environnement</i>	94
II•Auteurs et architectes, observateurs des mutations de la société	102
a) <i>Scénario ordinaire</i>	102
b) <i>Architecture, bande dessinée et revendication</i>	106
c) <i>Architecture, bande dessinée et création d'imaginaire</i>	110
III•je sais pas encore	114
a) <i>La thèse du déploiement, hommage à la bande dessinée</i>	114
<i>Bande dessinée : la rencontre</i>	120

AVANT PROPOS

Pour commencer, voici les ouvrages que j'ai pu référencer qui traitent de l'architecture et la bande dessinée, dans le cadre des séminaires de l'école d'architecture de Nantes.

L'ARCHITECTURE À TRAVERS LA BANDE DESSINÉE par Philippe Szechter et Gérard Tirel ;
Directeur d'études : Michel Painchault, Ecole d'architecture de Nantes, 1982.-308 p
Descriptif : L'architecture à travers la bande-dessinée.

COMICS CITY : COMMENT LES ARCHITECTES PEUVENT-ILS S'EMPARER DE L'OUTIL DE LA BANDE DESSINÉE ?
par Cécile Robic. Directeur d'études : Bruno Suner et Laurent Lescop, Ecole nationale supérieure d'architecture de Nantes, 2012.-157 p.
Domaine d'études : Architecture en représentation
Descriptif : Ce mémoire s'intéresse aux liens qu'entretiennent la bande dessinée et l'architecture. Comment les architectes s'emparent-ils de l'outil de la bande dessinée pour retranscrire des aspects du projet difficiles à communiquer par des formes de représentation traditionnelles ? De quelle manière, les architectes peuvent-ils se servir de la bande dessinée comme outil de communication ?

ARCHITECTURAL COMICS: LA BANDE DESSINÉE COMME OUTIL DE REPRÉSENTATION D'AMBIANCES ARCHITECTURALES ET URBAINES par Camille Laude.
Directeur d'études : Pascal Joanne, Jean-Marie Beslou, Daniel Siret, Céline Drozd. Ecole nationale supérieure d'architecture de Nantes, 2015.-96 p. Domaine d'études 2 : Ambiances : dispositifs, références, effets.
Descriptif : En quoi la bande dessinée peut être utile à l'architecte ou à l'urbaniste ? Peut-elle être un outil pertinent pour la représentation des ambiances architecturales ou urbaines ? Les codes de représentation des ambiances et des phénomènes urbains sensibles dans la bande dessinée peuvent-ils être transposables dans la pratique architecturale et plus particulièrement dans le processus de conception de ces ambiances ? Ce mémoire montre comment les architectes s'emparent de la bande dessinée, les potentialités de celle-ci au regard de la représentation des ambiances et enfin son impact sur le processus de conception architecturale et la prise en compte des ambiances.

LA BANDE DESSINÉE, OUTIL DE LECTURE DE LA VILLE par Héloïse Gevrey.
Directeur d'études : Rémy Jacquier. Ecole nationale supérieure d'architecture de Nantes, 2016.-118 p. Domaine d'études 3 : Nouvelles pratiques urbaines,
Descriptif : Le mémoire s'interroge sur ce que raconte la bande dessinée 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 vécue 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 la restituer.

Avant de commencer à faire mon plan, je me suis demandé quelles différences de traitement je pouvais apporter par rapport aux précédents mémoires que j'ai cités. J'ai pu constater que majoritairement, il s'agissait de questionner comment l'architecture était représentée en bande dessinée où comment les architectes peuvent se servir de la bande dessinée comme un outil de communication.

J'AI VOULU ESSAYER D'APPORTER UN AUTRE BIAIS AUX POSSIBILITÉS D'EXPLOITATION DE LA BANDE DESSINÉE PAR L'ARCHITECTE.

J'ai réalisé également que je souhaitais apporter de nouvelles références de bande dessinée, pour que n'importe qui passant par ce mémoire puisse compléter sa bibliographie avec de nouvelles lectures.

Mon but n'était pas d'analyser pour la énième fois les Cités Obscures de Schuiten et Peeters où le travail d'Archigram (même s'ils sont cités), mais de proposer des références plus modernes. J'ai donc demandé à des amis proches de me donner leurs propres références, tant pour illustrer les propos de mon mémoire que pour permettre de diffuser des bédés moins connues.

L'idée est de montrer une corrélation des sujets traités en bande dessinée et en l'architecture, au travers du domaine sociale. Nous allons également démontrer l'impact sociale direct de la bande dessinée et comment elle peut servir d'outil à l'architecte dans l'intérêt des destinataires du projet.

L'IDÉE EST DE VOIR COMMENT LA BANDE DESSINÉE PEUT SERVIR D'OUTIL DU PROJET LORS DE LA PÉRIODE DE PRÉ ÉDIFICATION DU BÂTIMENT, c'est-à-dire la période de programmation. La bande dessinée permet d'offrir des imaginaires innombrables grâce au recours aux séquençage et à l'art pictural, dont nous allons analyser les rouages dans ce mémoire.

MON

POSITIONNEMENT

NOUS ALLONS ÉGALEMENT DÉCORTIQUER LE SENS DU DISCOURS ARCHITECTURAL, ET CE QUE L'ON ENTEND PAR LE « RÉCIT » ARCHITECTURAL.

Ce mémoire est donc d'avantages centré sur l'idée de RÉCIT, NARRATION, de TRANSMISSION, du statut du NARRATEUR et NARRATAIRE.

GLOBALEMENT LE MÉMOIRE VIENDRA ILLUSTRER DIFFÉRENTES POSSIBILITÉS DE RECOURS PERTINENT À LA BANDE DESSINÉE EN ARCHITECTURE.



L'ART SÉQUENTIEL

O U T I L
de maîtrise du
T E M P S
et de
L'ESPACE



A) TRANSMISSION ET PATRIMOINE CULTUREL

Avant d'appréhender les enjeux de l'art séquentiel, nous allons découvrir des notions plus fondamentales, dont découlent les principes de récit et de séquence.

Retournons quelques milliards d'années en arrière, lors de l'apparition des toutes premières cellules. Nous n'allons pas tenter de vulgariser l'apparition des premières traces de vie, mais plutôt le processus de multiplication de ces dernières. Dans l'ouvrage *Origins of Life*, le physicien Freeman Dyson établit que l'information codante à la base de la vie (ADN) se transmet selon deux axes dont les rouages sont identiques mais leurs processus/établissement différents : la reproduction et la réplique. Ces deux termes expliquent pourquoi, au cours des générations, l'information génétique est amenée à muter ou à demeurer constante. Dans les règnes animal et végétal c'est le processus de reproduction qui est majeur. Les individus se reproduisent mais ne se répliquent pas, ils sont très semblables mais pas identiques. C'est cet ensemble de différence qui est à l'origine de leur évolution. Celles-ci entraînant alors leur expansion dans de multiples environnements, en quelques centaines ou milliers d'années. La transmission de l'information génétique par brassages des génomes de deux êtres vivants est le pilier de l'accroissement du règne animal. L'être humain transmet alors son patrimoine génétique dans un premier temps, puis au fil de l'évolution, son patrimoine culturel, que l'on peut également nommer « héritage culturel ».

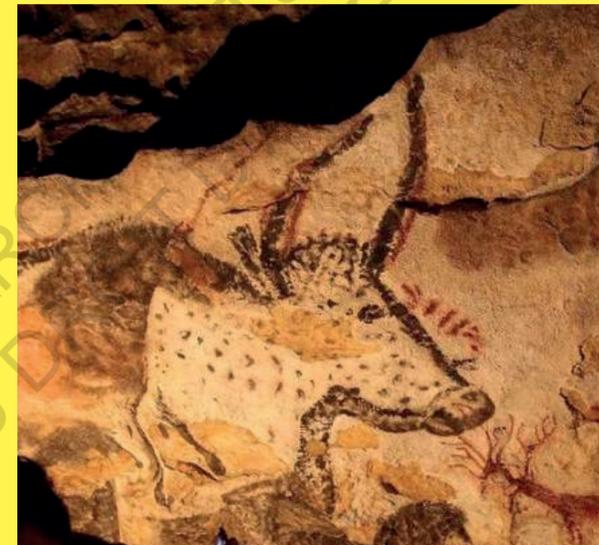
Si l'on remonte le temps, les premières traces laissées par des individus de ce qui pourrait s'apparenter à un héritage formel (mais pour

LE RÉCIT, PATRIMOINE IMMATÉRIEL DE L'HUMANITÉ

la diffusion d'une culture informelle) étaient des images avant d'être des mots. En effet, les premières traces d'écriture se révèlent vers 3300 avant J-C en Mésopotamie, tandis que dès le Paléolithique supérieur (35 000-10 000 av. J.-C.), les humains commencent avec l'Art Rupestre (peinture et gravure sur rocher) et l'Art Pariétal (peinture et gravure sur des parois de grottes) à créer des narrations graphiques sur des supports durs et pérennes. Les hommes utilisaient alors des pictogrammes et idéogrammes pour représenter des scènes de chasse (Grotte de Lascaux, Paléolithique supérieur). Ces illustrations pouvaient certainement servir au conteur de la tribu à mettre en scène les histoires vécues par des membres de son peuple.

On peut donc raisonnablement penser qu'une forme d'héritage culturel informel (sans aucun support) soit apparu bien avant l'invention et l'utilisation de l'héritage formel. Rappelons que les premières formes de langage, d'un point de vue paléontologique, auraient pu apparaître il y a deux millions d'années chez l'*Homo habilis*, tandis que l'apparition d'un véritable langage articulé se ferait aux alentours de -300 000 ans chez l'*Homo sapiens*.

Quoi qu'il en soit, il est admissible qu'entre -300 000 et -35 000, soit durant plus de 250 000 années, le langage se soit suffisamment développé pour permettre la narration (même sous sa forme la plus minimale possible) et donc l'apparition des différentes formes de récits oraux.



L'apparition, l'utilisation et l'expansion du langage articulé à toutes les formes de civilisations humaines prouvent que l'Homme est un animal social et qu'il a eu besoin de communiquer avec ses semblables. Les espèces ayant un langage et donc sociabilisées, auront tendance à avoir une meilleure compétitivité que les non-sociabilisées, car l'utilisation du langage a pu permettre d'élaborer des stratégies de chasse ou de guerre complexes, d'alerter à l'approche de prédateurs et de s'organiser pour la défense, répondre à une contrainte environnementale, organiser une ville et en répartir les tâches... jusqu'à créer des sociétés tels que nous les connaissons aujourd'hui. L'auteur Apollinaire ANAKESA KULULUKA, dans son ouvrage « Transmission

culturelle : une réalité vitale humaine et sociale en Martinique ? » précise que « Dans toutes les sociétés du monde, un mécanisme essentiel est à l'œuvre permettant l'éclosion de la vie, sa dissémination et son épanouissement, grâce à un entrelacs de liens et de rapports entre individus [...]: la transmission (de l'héritage). »

LA TRANSMISSION PEUT ÊTRE MATÉRIELLE OU IMMATÉRIELLE. DANS NOTRE CAS, NOUS NOUS PENCHONS SUR L'IMMATÉRIEL : il s'agit de la transmission première du langage puis la constitution d'un capital culturel (notion théorisée par Pierre Bourdieu). Ce dernier explique que « Le capital culturel est l'ensemble des créations matérielles (monuments, œuvres d'art, etc.) et immatérielles (traditions orales, folklores, rites, etc.) constituées au cours de l'histoire et représentant une richesse pour l'Humanité dans son ensemble ou pour un peuple particulier. »

Le capital culturel immatériel, autrement appelé 'patrimoine culturel immatériel', représente, selon l'UNESCO « les traditions ou les expressions vivantes héritées de nos ancêtres et transmises à nos descendants, comme les traditions orales, les arts du spectacle, les pratiques sociales, rituels et événements festifs, les connaissances et pratiques concernant la nature et l'univers ou les connaissances et le savoir-faire nécessaires à l'artisanat traditionnel. » Le patrimoine culturel étant propre à chaque civilisation depuis leurs existences, il explique les grandes diversités et tensions culturelles entre les différents peuples.

Nous allons encore préciser le terme de capital culturel immatériel afin de coller à notre sujet.

EN RETENANT LA NOTION DE TRADITION ORALE, NOUS POUVONS TENDRE VERS LA NOTION DE RÉCIT.

Marc Aubaret, fondateur du Centre Méditerranéen de Littérature Orale, explique via Euroconte.org, que « Lorsque l'on s'intéresse aux enjeux du récit, on remarque qu'il y a des sociétés traditionnelles qui **ACCEPTENT MAL QU'UN ACTE SOIT VÉCU EN DEHORS DE LA PRÉSENCE DE LA COMMUNAUTÉ**. La personne qui revient d'un grand voyage ou d'une chasse se doit de raconter « ce qui s'est passé durant son absence » pour lever le doute, pour sortir de ce silence qui le rend « tabou » dans le groupe. **IL Y A DONC NÉCESSITÉ DE PARTAGER UN ESPACE DE PAROLE STRUCTURÉ POUR LEVER LE SECRET, CET ESPACE DE MYSTÈRE**. Cette levée du tabou se retrouve dans beaucoup de sociétés, encore aujourd'hui : c'est peut-être une des raisons de l'invention du récit. » [1]

Pascal Boyer, directeur de recherches au CNRS, présente cet héritage oral comme tous « objets qu'on regroupe sous l'expression de « littérature orale », [...] allant des mythes d'origine aux aventures épiques ou à la poésie lyrique, mais en incluant aussi les proverbes, les énigmes, les formules gnomiques ou magiques ». [2] Ce dernier précise encore que « La plupart des cultures humaines se sont développées sans autres moyens de transmission de l'information que la parole humaine et sans autre moyen de stockage que la mémoire individuelle ». [3]

Concernant la forme de l'héritage oral, Marc Aubaret explique que « la littérature orale désigne une forme de parole spécifique très structurée et qui a une volonté esthétique » [4]. La rhétorique est l'art de la transmission orale.

[2] [3] via le site web : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/tradition-orale/2-textes-et-composition-la-litterature-orale/>

[1] [4] via Histoire et littérature orale, Rencontres organisées par le CMLO : <http://www.euroconte.org/LinkClick.aspx?fileticket=AbWYg9-F6Ak%3D&tabid=548&mid=2700&language=fr-FR>

Voici ici une liste non exhaustive de ce que nous pouvons appeler la littérature orale, ou héritage oral intégré :

- Mythes
- Épopées
- Légendes
- Contes
- Fables et fabliaux
- Chants
- Proverbes et dictons
- Coutumes et traditions, rites
- Poésies
- Religions
- Prophéties

Selon le site Euroconte.org, « La littérature orale conforte l'identité propre à une culture ou une communauté. Elle pose des questions universelles. - Elle véhicule aussi bien l'histoire du groupe que ses croyances, ses représentations symboliques, ses modèles culturels ou sa vision du monde naturel »

La littérature orale a servi, avant la création de l'école sous la forme que nous connaissons, à éduquer les jeunes générations. L'enseignement, tout d'abord réservé à une élite, s'effectuait dans les campagnes, à l'aide de la transmission de récits par les anciens. La légende du Croque mitaine, par exemple, est un personnage inventé pour faire peur aux enfants et les tenir sages. Les fables du Corbeau et du Renard (1668, Jean de la Fontaine) ou encore Le conte du joueur de flûte de Hamelin (origine vers 1300/1400) ont un rôle éducatif par la morale qu'il délivre (ne pas être trop naïf, trop prétentieux, tenir ses promesses...).

B) RÉCIT, NARRATION ET MISE EN INTRIGUE

Rappelons que Pascal Boyer définissait les formes de l'héritage immatériel sous le terme de « LITTÉRATURE ORALE ». Toutes les formes de littérature orale ont la même particularité : elle relève de la narration. Nous allons tout d'abord introduire des définitions simples, appréhendables facilement, afin de partir sur des bases communes de compréhension. Ainsi, LA NARRATION représente le moment où l'on raconte une histoire, c'est à dire l'instant du récit d'un événement. LE RÉCIT, quant à lui, correspond à la narration de faits inventés ou réels. Pour une même histoire, différents récits sont donc possibles. («Amphitryon», de Plaute, repris par Molière et J.Giraudoux, «Antigone» de Sophocle, repris par Jean Anouilh et de Cocteau...). On peut voir une corrélation entre ces deux termes, mais il ne faut pas s'y tromper : la narration représente le moment où l'on raconte l'histoire, et le récit est « l'histoire racontée ». Par définition, la narration est postérieure au récit. C'est ici que nous pouvons à présent introduire des définitions académiques, dont celle du théoricien Gérard Genette, le récit est « le discours oral ou écrit qui raconte l'histoire » tandis que la narration est « l'acte réel ou fictif qui produit ce discours, c'est-à-dire le fait même de raconter. » [1]

L'ouvrage de Gérard Genette, théoricien de la littérature française, m'est difficile à appréhender : je n'ai pas tout le bagage nécessaire pour le comprendre. Je me suis donc tournée vers des travaux de chercheurs qui ont effectué une analyse explicative des termes et problématiques énoncés dans « Nouveau discours du récit ». J'ai alors consulté un article intitulé « La causalité narrative » [2] de Jacques Hochmann,

[1] Gérard Genette, *Nouveau discours du récit*, page 10

[2] Cliniques méditerranéennes <https://www.cairn.info/revue-cliniques-mediterraneennes-2011-1-page-155.htm>

[3] Lucie Guillemette et Cynthia Lévesque (2016), « La narratologie » : <http://www.signosemio.com/genette/narratologie.asp>

psychanalyste français. Une phrase a retenu mon attention : « Il y a d'abord des règles inhérentes à tout récit, qu'une science, la narratologie, branche de la sémiotique, essaie de formaliser. » L'idée qu'il puisse exister une structure universelle du récit est intéressante pour notre sujet, car elle nous permettrait de répondre à la question « QU'EST CE QUI FAIT RÉCIT ? ».

J'ai donc voulu en apprendre davantage sur cette notion de narratologie. Après quelques recherches sémantiques, je peux dire qu'il s'agit du domaine scientifique qui étudie les techniques et des structures narratives du récit quel que soit son support. Différents théoriciens de la narratologie ont connu un fort écho en France et leurs travaux sont utilisés en tant que références dans le domaine. L'écrivain Russe Vladimir Propp (qui a révélé une systématique de la morphologie des contes russes) est cité dans le chapitre « Les grands textes de l'analyse des récits » du livre « L'analyse des récits » de Jean-Michel Adam et Françoise Revaz. Ce livre offre une présentation méthodique des notions clé de la narratologie et l'auteur Gérard Genette y est également cité pour son livre *Figure III*, Paris, Éd. Du Seuil.

Afin de trouver une définition simple de la narratologie par G. Genette, j'ai exploité les recherches [3] de Lucie Guillemette et Cynthia Lévesque de l'Université du Québec à Trois-Rivières sur les travaux de ce dernier. Leurs recherches se basent sur des analyses des ouvrages de Gérard Genette « Nouveau discours du récit », Paris, Éd. Du Seuil et « Figure III » Paris, Éd. Du Seuil. où Gérard Genette y définit la narratologie, qui « D'une part s'intéresse aux récits en tant qu'objets linguistiques indépendants, détachés de leur contexte de production ou de réception. D'autre part, elle souhaite démontrer une structure de base, identifiable dans divers récits. »

Toujours selon l'article "La narratologie", le travail de Genette constitue à établir une typologie narratologique « susceptible de recouvrir l'ensemble des procédés narratifs utilisés. » C'est-à-dire que parmi les formes de littérature orale que nous avons énumérées, il existerait une systématique de l'organisation du récit. Nous allons tenter par nous-même de définir une typologie simplifiée du récit, en le décomposant chronologiquement dans sa forme/ sa structure et non dans son contenu. L'idée est de voir si nous sommes capables de tirer de nos analyses et expériences communes l'existence d'une morphologie du récit.

Un travail de chercheurs sur l'ouvrage « *Temps et récit* » de Paul Ricoeur explique que la méthode du récit constitue en la « structuration de l'expérience chaotique du temps à travers l'acte de configuration narrative » [1]. Nous pouvons partir du constat que le récit est composé d'une succession d'événements dans le temps. Cependant, il ne doit pas s'agir d'une simple succession chronologique. Comme précisé dans « *L'Analyse des récits* » [2], « Le temps est un constituant nécessaire mais non suffisant pour définir un texte comme un récit. ». Jacques Hochmann le rappelle également : il stipule qu'un récit doit avoir une « CAUSALITÉ NARRATIVE » et qu'« Il y a donc dans toute forme narrative une fonction intégrative de l'imprévu ». [3]

Cet imprévu qu'on appellera « ÉVÉNEMENT » arrache la succession d'événements à son rôle énumérateur et lui donne une configuration ou encore une « mise en intrigue ». C'EST CE QUI DIFFÉRENCIE LE RÉCIT D'UNE LISTE DE COURSES, OU D'UNE RECETTE DE CUISINE. Comme expliqué dans l'ouvrage de Robert McKee, un événement signifie un changement.

« Un événement se déroule dans un lieu, il donne naissance à une image, une action et à des dialogues. Il tire son énergie du conflit qui produit une émotion aussi bien chez les personnages que sur le public » [4].

Il précise que les événements ne peuvent pas être choisis et intervenir au hasard ou de façon indifférente. Un événement doit venir modifier le cours de l'histoire. Défini dans STORY, « Le principe de causalité régit des histoires dans lesquelles des actions motivées produisent des effets qui à leur tour deviennent les causes d'autres effets. » [5]

Chaque séquence n'est pas signifiée littéralement dans le récit, mais est identifiable par l'utilisation de principes qui président les relations entre les différents événements : le champs lexical de causalité (« entraîner », « due à », « contribuer » « affecter » « favoriser » « déclencher » « Par conséquent »...) et la mise en forme chronologique du récit (Saut de paragraphe, ponctuation, champs lexical du temps (« Ensuite » « Hier » « Soudain »...))

[1] : Via <https://penserlanarrativite.net/documentation/bibliographie/ricoeur>

[2] : Jean-Michel Adam et Françoise Revaz, *L'analyse des récits*, Édition du Seuil, février 1996, page 43

[3] *Cliniques méditerranéennes* <https://www.cairn.info/revue-cliniques-mediterraneennes-2011-1-page-155.htm> page 161

[4] *Story, écrire un scénario pour le cinéma et la télévision*, Robert McKee, Édition Armand Colin pour la deuxième édition française, 201, page 38 [5] *Ibid* page 55

C) LA SÉQUENCE FAIT RÉCIT

Résumons simplement : UN RÉCIT DANS SA FORME EST COMPOSÉ D'UNE SUCCESSION DE FAITS EUX MÊME MIS EN INTRIGUE PAR L'ARRIVÉE D'UN ÉVÉNEMENT. Chaque événement peut également s'exprimer sous le terme de « SÉQUENCE ». Nous pouvons commencer par amener la définition de 'séquence' tirée du Larousse : « Suite ordonnée d'opérations, de phases, d'éléments... ». Le site web CNRTL (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales) nous apporte plus de précisions en proposant cette définition générale : « Suite ordonnée d'éléments, d'événements, d'états, considérée comme un tout et invariable. » suivie de définitions propres à divers champs artistiques :

« Cinéma : Suite de plans constituant un épisode distinct, correspondant à une suite d'actions présentées dans leur continuité logique et chronologique, et dans leur diversité spatiale. »
Arts plastiques, photographie... : « Succession d'images constituant une narration à caractère abstrait ou intemporel. »

J'ai moi-même réalisé ce travail de découpage lorsque, pendant le confinement, j'ai commencé l'illustration du conte « Le joueur de flûte de Hamelin » par Prosper Mérimée. Le texte initial auquel j'ai ajouté un découpage est disponible dans les annexes.

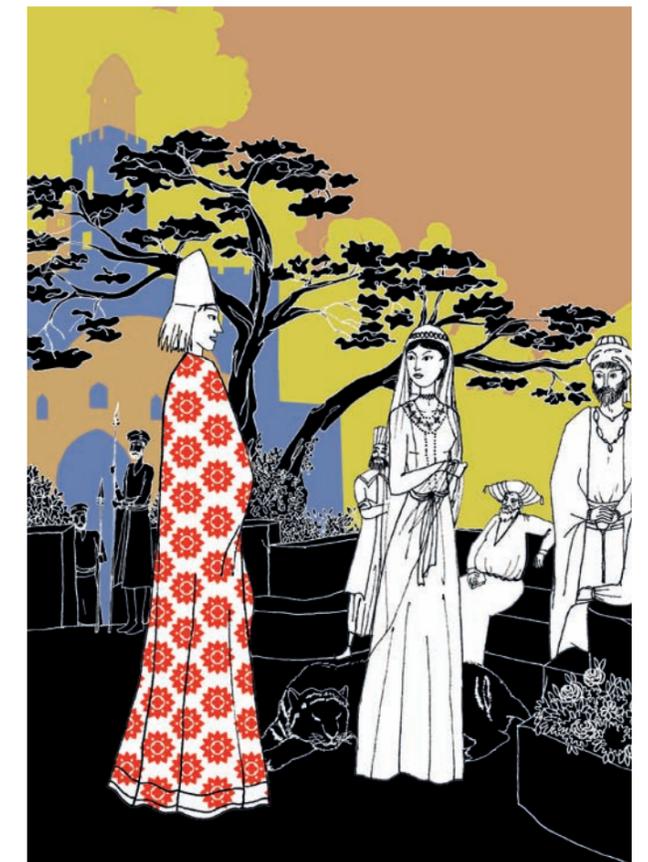
Ce travail préalable de découpage du texte m'a semblé essentiel pour produire une illustration pertinente à un moment précis donné de l'histoire. Mon séquençage s'appuie sur des changements de lieux et d'état des protagonistes. Lorsqu'il s'agit d'une description, je procède à un découpage via les différentes échelles données, c'est à dire de la ville à la rue, jusqu'à l'intérieur d'une cour.

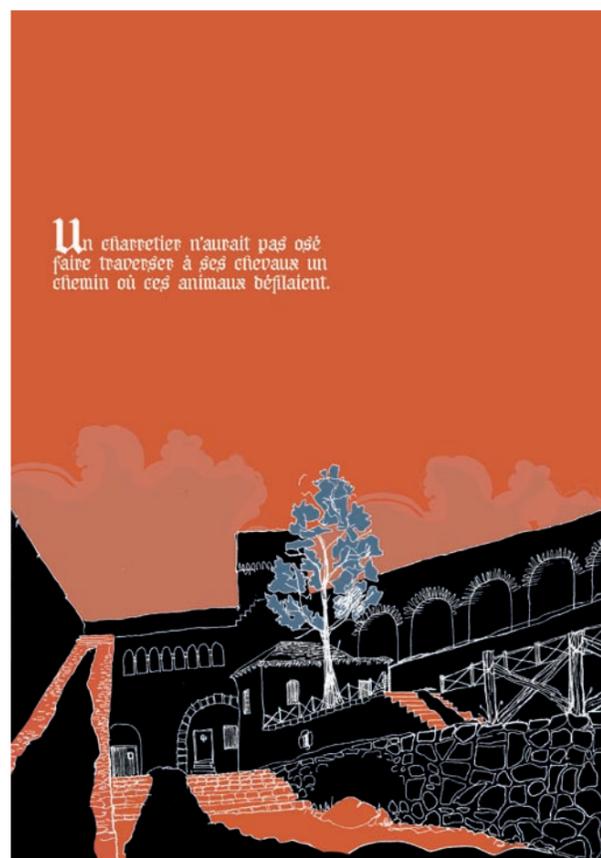
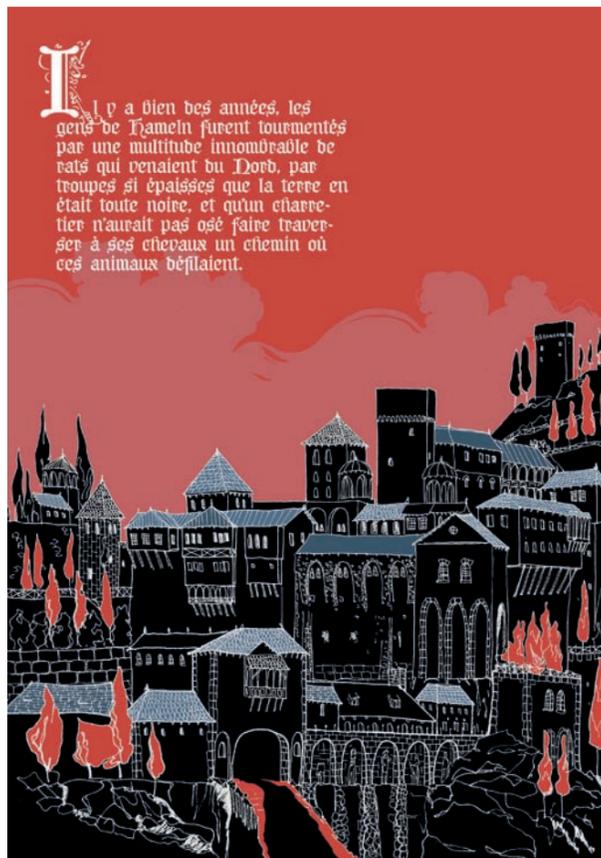
Le Joueur de flûte de Hamelin

Prosper Mérimée (1803-1870)

Il y a bien des années, les gens de Hameln furent dévorés de rats qui venaient du Nord, par troupes si épaisses que le charretier n'aurait pas osé faire traverser à ses bœufs un tonneau de blé que ce n'eût été pour les rats de manger un tonneau de blé que ce n'eût été pour les Souricières, ratières, pièges, poison étaient inutiles ; on en avait chargé de onze cents chats ; mais rien n'y faisait ; les rats étaient mille, et plus affamés que les premiers. Bref, le blé ne fût resté dans Hameln, et tous les habitants furent dévorés.

Voilà qu'un certain vendredi se présente devant le maire, basané, sec, grands yeux, bouche fendue jusqu'au nez, avec un chapeau pointu, de grandes culottes, et des boutons avec des rosettes couleur de feu. Il avait un p...





Nous appellerons séquence narrative le processus de découpage (séquençage) d'un récit. (notion théorisée dans L'analyse des récits).

LE BESOIN D'UNE SÉQUENCE NARRATIVE MINIMALE, c'est-à-dire une liste de toutes les séquences nécessaires dans la réalisation canonique d'un récit, a été mise en lumière dans les travaux de J-M Adam et Françoise Revaz.

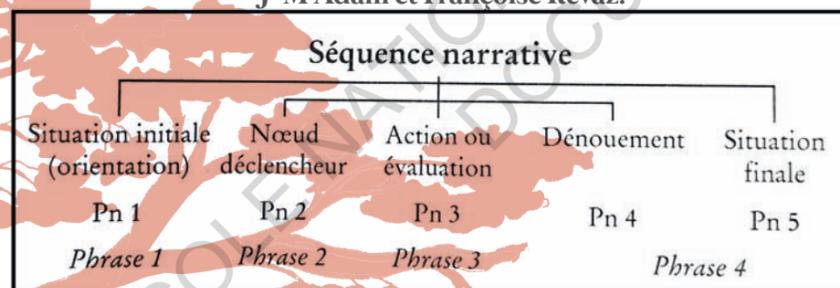


Schéma narratif canonique, p 67, L'analyse des récits, Édition du Seuil

Ce processus se retrouve dans tous types de littérature orale (mythes, épopées...). Les deux auteurs le nomme le schéma narratif canonique.

Voici également un travail de séquençage narratif de J-M Adam et Françoise Revaz, sur le conte « La princesse au petit pois » conte danois, écrit par Hans Christian Andersen.

TEXTE 23

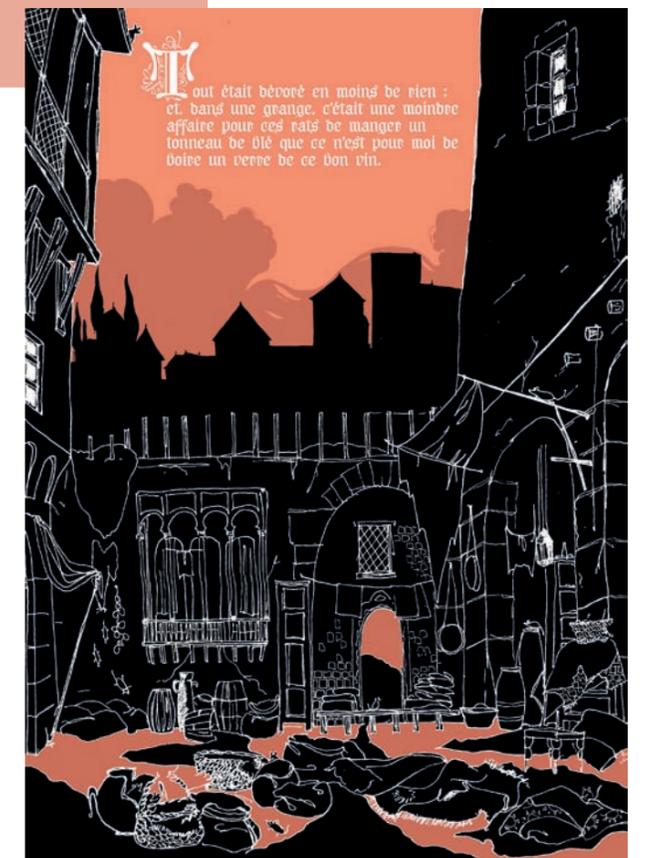
Il y avait une fois un prince [a]. Il voulait épouser une princesse [b], mais ce devait être une vraie princesse [c]. Alors, il voyagea par le monde entier pour en trouver une de ce genre [d], mais, partout, il y avait quelque chose à redire [e]. Des princesses, il n'en manquait pas [f], mais que ce soient de vraies princesses, il ne pouvait en être tout à fait sûr [g], toujours il y avait quelque chose qui n'allait pas vraiment [h]. Alors, il revint chez lui [i] et il était bien affligé [j], car il aurait tellement voulu une véritable princesse [k].

Texte 23, L'analyse des récits, Édition du Seuil, page 70

La situation initiale correspond à A et B
 Le nœud déclencheur correspond à C
 Action ou évaluation correspond à D
 Dénouement correspond à E, F, G et H
 Situation finale correspond à I, J et K

Les séquences peuvent bien sûr s'entrecroiser, mais on retrouve commodément cette structuration universelle du temps dans les formes de récits dites 'conventionnels' (fables, contes, théâtre classique...), dans les discours politiques, les plaidoiries, les articles journalistiques... et peut-être également ors d'une présentation orale d'un projet d'architecte !(Voir Chapitre 2 : Séquence et récit en architecture)

Le processus de séquençage narratif est effectivement propre au texte, aux mots en lui-même. Lorsqu'il est transposé à des domaines utilisant le récit visuel, l'utilisation de l'outil du scénario va permette de structurer le séquençage du récit et d'y intégrer le recours à l'image.



A) L'IMAGE COMME OUTIL NARRATIF

Il existe plusieurs façons de raconter un récit, mais fondamentalement il n'y a que deux moyens d'utiliser la narration : les mots où les images (Will Eisner), l'idée principale étant de ce faire comprendre par ses interlocuteurs, mais également de les captiver, de façon à les faire rester jusqu'à la fin. Autrement dit, il s'agit de les convaincre. Un récit oral ou écrit va tenir les spectateurs en haleine sous certaines conditions : l'intrigue en elle-même doit être suffisamment prenante et le narrateur (celui qui conte) doit être suffisamment convaincant/éloquent. Si l'on y intègre l'intérêt représentatif de la mise en espace qu'incarne le médium de l'image, il s'agit à présent de rendre le message véhiculé par l'image claire, toujours dans un souci de compréhension, donc de transmission.

L'image, afin de se rendre clair et appréhendable, doit répondre à des règles de communication et de compréhension communes aux lecteurs. Will Eisner stipule que l'image doit servir deux caractéristiques importantes : elle doit répondre à la fonction du stéréotype et de la valeur symbolique.

Premièrement, le terme de stéréotype exprime une forme constante, une association stable d'évènement, une idée, une opinion toute faite, acceptée sans réflexion et répétée sans avoir été soumise à un examen critique, par une personne ou un groupe. On peut également emprunter le terme cliché, standard ou conventionnel. Les images, afin d'être compris par le plus grand nombre, doivent malgré elle (les stéréotypes ont souvent été mis au profit de la propagande raciste/fasciste) utiliser des 'codes' des représentations communs aux plus grands nombres d'individus

IMAGES ET MOTS COMME MÉDIUM DE TRANSMISSION D'UN RÉCIT

; où du moins d'individus provenant d'un même groupe social.

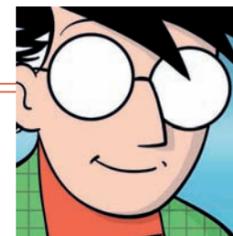
Rappelons qu'une image se définit comme une représentation perceptible d'un être ou d'une chose. (la notion de mimesis sera détaillée dans le chapitre 3). Les techniques de production d'une image se font au moyen de procédés d'impression tels que le dessin, la peinture ou la photographie. Ce qui nous intéresse dans la force du dessin, c'est le pouvoir de représenter des événements qui n'ont pas lieu à l'instant même où ils sont dessinés.

C'est pour cela que nous allons différencier la photographie des autres arts de production d'image, pour ne garder que les domaines qui implique que la relation entre l'objet et son image soit de nature iconique. L'IDÉE EST QUE L'IMAGE NE VÉHICULE AU FOND QU'UNE REPRODUCTION DE LA RÉALITÉ, CE QUI REND NÉCESSAIRE L'UTILISATION DE SYMBOLES.

Poussé à son paroxysme l'utilisation de symbole revient à atteindre le « niveau pictural ».



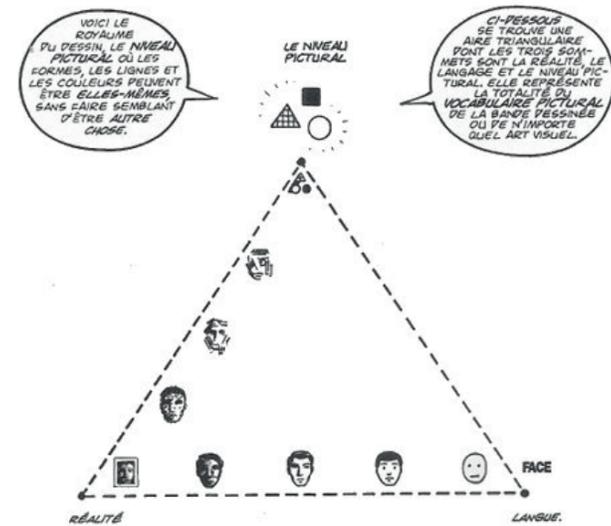
William Erwin Eisner, né en 1917 et mort en 2005, est né à New York. Il rentre chez Quality Comics Group où il est scénariste et rédacteur en chef. Le Spirit raconte l'histoire d'un héros masqué qui combat le crime. Publié pour la première fois en 1940, dans le Weekly Comic Book, le succès est tel que l'hebdomadaire se renomme The Spirit Section. La série fonctionnera jusqu'en 1952. Redécouvert à la fin des années 1960 par le mouvement hippie, il reçoit de nombreuses distinctions dans les années 1970 et Le Spirit est ré édité intégralement. En 1978 il réalise un roman graphique « A contract with God » qui marque l'histoire de la bande dessinée et a popularisé le genre « graphic novel ». Il profite de cette deuxième carrière pour publier deux importants ouvrages consacrés aux techniques et à la théorie de la bande dessinée, La Bande dessinée, art séquentiel (1985) (premier du genre à étudier et Le Récit graphique. Narration et bande dessinée (1995).



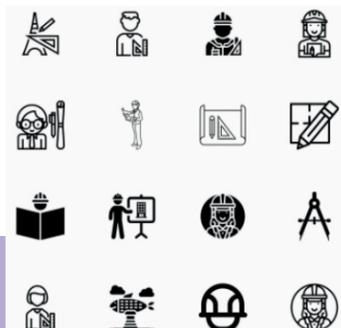
Scott McCloud est né en 1960 à Boston, est auteur de bande dessinée et essayiste américain. Créateur de la série Zot! Où encore Destroy !!, publié par Eclipse Comics de 1984 à 1991 parodiant le genre super-héros. Il est surtout connu comme le théoricien de la bande dessinée pour son ouvrage critique L'Art invisible (1993) où il explore la bande dessinée en tant que moyen d'expression à travers son histoire. Il reçoit un Eisner Award et trois Harvey Awards pour ce livre original et accessible qui en fait un grand succès public. Il écrit ensuite douze histoires de Superman pour le comic book Superman Adventures (1996-1997). Il publie ensuite Réinventer la bande dessinée (2000) et Faire de la bande dessinée (2006).



Cette notion théorisée par Scott Mc Cloud représente « le royaume du dessin », comprenons l'instant ou les formes, les lignes et les couleurs ne représentent rien d'autres QUELLE MÊME.

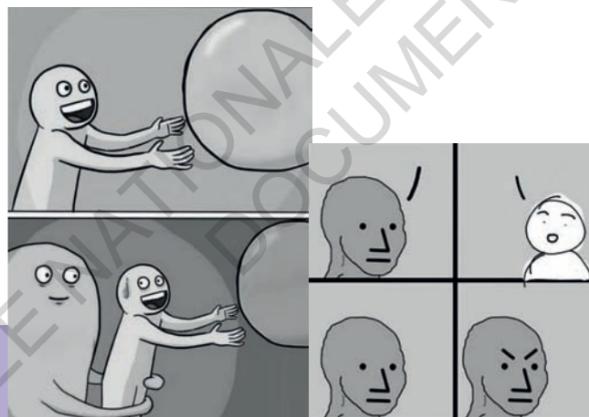


Scott Mc Cloud explique que la société dans laquelle nous évoluons utilise énormément de symbole afin de communiquer des idées. Il suffit de voir l'explosion du recours au data design : la société actuelle croulant sous des banques de données et de statistique, le data design permet de transmettre des informations sous formes appréhendables et claires pour le grand public. Voici un panel des représentations du terme architecte dans le moteur de recherche du website « The Noun Project »



Les symboles utilisés pour véhiculer l'idée de l'architecte sont stéréotypés : un crayon, une règle, une équerre, un compas, un casque de chantier allié à une cravate... Il est évident qu'en réalité, l'architecte ne se balade pas avec une règle de 30 cm coincé derrière son oreille et un compas dans sa poche. Pourtant, l'utilisation d'objets iconiques dans le but de représenter une profession sont très courant. La bande dessinée, qui demande une grande concision dans le développement d'un caractère, utilise énormément la caricature afin d'aller à l'essentiel et correspondre à l'idée que les gens se font d'un médecin, d'un savant, d'une athlète, d'un astronaute... Ces archétypes doivent être propre à la culture d'une société. La mondialisation a elle permit la diffusion de standards universels ?

J'ai demandé à des membres de ma famille d'effectuer, sans se concerter, différents dessins, afin de relever l'existence de l'universalisation de représentation symbolique (certes l'échantillonnage que j'ai choisis n'est pas suffisamment diversifiés par rapport à la population) Chaque couleur représente un membre de ma famille : les sujets représentent presque toutes les tranches d'âge : 75 ans, 50 ans, 22 ans, 20 ans, 17 ans, 14 ans.



1 : dessinez une fleur moche

L'idée et de faire apparaître une notion subjective lié à une icône figurative.

La fleur moche est représentée 2 fois au travers d'une fleur fanée (donc en train de mourir), 1 fois par une fleur qui ne sent pas bon (la petite mouche indique la puanteur, tout comme les lignes ondulées), une fois par une fleur piquante. La première fleur est sans doute réalisé dans l'idée d'un gribouillis de pétale.



2 : Dessinez un homme qui a mal au genou

Ici, 5 dessins sur 6 représentent un homme qui a mal. L'idée de la douleur est transmise grâce au symbole du visage ('bouche' vers le bas, 'sourire' tordu) et par la gestuelle et le positionnement de l'homme, qui se tient le genou. Le reflex humain serait donc, d'après ces dessins, de venir tenir son genou si ce dernier est endolori : ici, les représentations laissent suggérer qu'il s'agit

seulement d'une égratignure. En effet, imaginons que le genou saigne ou est sujet à une entorse, voir même cassé, il est fort déconseillé de venir mettre ses mains dessus. Mais comme le dessin est unique, il se doit d'être le plus clair possible. La représentation la plus admise pour signifier un individu ayant mal au genou sera celle du recroquevillement sur sa blessure + symbolique de douleur avec des traits nets ou saccadés. Le dernier dessin ne représente pas de « visage » donc n'exprime pas d'émotions : l'auteur du dessin a alors ajouté un objet, une trottinette, pour symboliser la chute, et donc la douleur exprimée par l'individu.

3 : Dessinez un visage qui pleure



L'exemple du visage qui pleure est intéressant, car comme expliqué par Scott Mc Cloud, l'humain est une race autocentrée. Ce dernier se voit partout, même lorsque le dessin relève quasiment du niveau pictural : o-o et o_o sont utilisés comme représentation universelle du visage humain sur le web. Il s'agit pourtant de 2 ronds et un trait qui pourrait représenter à ce

niveau de détail un chien, une mouche ...mais l'être humain se voit partout, de fait notre cerveau à cette capacité d'identifier instantanément les visages et les émotions d'un autre individu. Le « même » d'internet reprend cette idée dans un souci de diffusion internationale : leurs succès reposent sur leur universalité ! La simplicité des émotions exprimées permet à chaque individu de se rapporter à l'action, s'y identifier ou d'identifier un de ses proches.

Autre méthode de diffusion universelle, l'utilisation de l'anthropomorphisme ou personnification (attribution de caractéristiques du comportement ou de la morphologie humaine à d'autres entités – source Wikipédia) permet de faire appel aux réactions primaires des lecteurs et de cerner rapidement un personnage ou une émotion. Guarnido, illustrateur et coloriste de la bande dessinée *Blacksad*, utilise avec brio cette méthode :



L'image a été inventée pour venir au secours des mots quand ces derniers expriment des concepts trop complexes où qui nécessitent une compréhension rapide : panneau de signalisation, notice explicative de cuisine ou d'assemblage, consigne de sécurité des avions... Nous pouvons nous accorder sur le fait que les concepts pénibles où qui nécessite un bagage de connaissances spécifiques à leur appréhension se clarifient lorsqu'ils sont illustrés par des images. Ici, les images se soustraient à un texte explicatif qui serait imbuvable et ne pourrait être accessible aux enfants ni au non-anglophones.



L'autrice Marion Montaigne, autrice de bande-dessinée (née en 1980) a savamment utilisé ce concept en réalisant plusieurs bandes dessinées dites de vulgarisation scientifique. Elle traite, à l'aide de dessin typés « jeunesse », des questions de physique, de science... (les blessures par balles, le clonage, les greffes de visages...). Les sujets, souvent gores, sont traités sous couvert d'humour, aidé par l'intervention de protagonistes multiples et incongrus (le prophète Nathanaelle) et le recours à la caricature et au stéréotype. Marion Montaigne s'intègre comme narratrice sous la représentation de la « professeure » moustache : ces ouvrages relèvent du genre de la bande dessinée éducative.



OR, LE SILENCIEUX NE RETIRE QUE 10 dB SEULEMENT. CE QUI NOUS LAISSE 140 dB, ALORS QUE LE SEUIL DE DOULEUR EST DANS LES 130 dB. DONC EN VRAI, UN 7,62 AVEC SILENCIEUX, ÇA DONNE :



L'image apporte de la clarté, pourtant elle ne se soustraie en rien au discours. Scott Mc Cloud n'associe pas directement mots et image. C'est un choix : il estime que l'on peut parfaitement réaliser un récit visuel (ou de narration visuel) sans avoir recours au texte. Cependant, il s'accorde pour placer le rôle des mots sur le devant de la scène : ces derniers, en effet, permettent d'évoquer des sentiments, des sensations, des concepts, des situations que les images seules ne peuvent exprimer, malgré le recours au symbolisme.

Les premières formes d'écritures communément admises apparaissent aux alentours de 4000 avant J.-C. Il s'agit des hiéroglyphes, système d'écriture figuratif où les différents signes symbolisent des objets, des animaux, des dieux ou des hommes. Les « lettres » formant les alphabets sont des symboles conçus à partir d'images issues de formes, d'animaux, de postures ou d'objets familiers. Ici par exemple, ce hiéroglyphe représente le fait d'accoucher.



Comme nous l'avons dit préalablement les représentations stéréotypées permettent de transmettre une représentation commune et familière d'un objet et donc de le rendre identifiable à un plus grand nombre de personnes.

Les hiéroglyphes correspondent à l'écriture dites logographique, c'est-à-dire qui utilise un symbole dans le but de faire comprendre une idée ou un concept. (Les lettres latines quant à elles représentent une sonorité). **L'anthropologue Jack Goody explique que l'invention de l'écriture favorisa la rationalité, l'attitude sceptique et la pensée logique.** Cette innovation a permis de coder des lois, de tenir des comptes et donc faire du commerce... Mais elle a aussi permis aux différentes civilisations d'entreposer leurs cultures orales sur des supports (récits religieux, épopées...).

Les formes de littératures orales se diversifient rapidement (Voir liste page 12), s'alignant sur les évolutions sociétales. Par exemple, à l'époque de la Grèce Antique, naissent la philosophie, l'idée de raison et de rationnel. Deux termes se mettent alors en opposition : « LOGOS » (signifiant 'parole', 'discours écrit', et par extension 'rationalité' et 'intelligence') et « MYTHOS » (parole, discours, récit, légende, mythe...). Cette opposition montre une scission entre deux idéologies, l'une populaire et l'une savante et influera sur les types de littérature orale ou écrites produit à l'époque (Épopée – L'Illiade ou l'Odyssée VS textes philosophiques comme « La République » de Platon.)

B) LES MOTS FONT RÉCITS

« LA PAROLE, BRILLANTE OU PROFONDE, EST TOUJOURS PERSUASIVE. L'ORATEUR EST TOUJOURS POUR LE MOINS OBLIGÉ DE JOINDRE LA SIMPLICITÉ À LA SCIENCE. L'ÉLOQUENCE APPARAÎT COMME 'MÉDIATRICE' ENTRE LES DEUX ASPECTS DE LA LITTÉRATURE » [1]

Celui qui va conter ou écrire les récits sera celui qui disposera de la meilleure éloquence et qualité rhétorique ou prosaïque. Le récit a l'art de plaire ou d'enseigner, et pour cela, chaque mot doit être minutieusement choisis afin de convaincre les narrataires. Le récit possède une dimension mimétique (la mimésis est un terme théorisé par Aristote (voir Chapitre 3), c'est-à-dire qu'il peut correspondre à une simple imitation de la nature (aspect plus descriptif) ou à une stylisation de celle-ci.

Les figures de rhétorique (ou figure de style) sont des procédés d'écriture qui ont pour rôle de donner une expressivité particulière au propos. Le recours et l'utilisation des figures de rhétorique implique la volonté stylistique de l'énonciateur et l'effet recherché et produit sur l'interlocuteur. Ces dernières mettent en jeu le sens même des mots, leurs sonorités et leurs positionnements dans une phrase. Par exemple les mots qui s'entrechoquent ou s'accumulent viennent créer un imaginaire plus fort. Les figures rhétoriques peuvent aussi chercher des moments où le langage dépasse la réalité.

Voici quelques exemples : L'hypallage est une figure de rhétorique qui consiste en un assemblage de deux termes liés syntaxiquement mais auxquels l'on ne s'attendrait pas.

La figure : « **Les puanteurs cruelles** » dans « **Voyelles** », sonnet en alexandrins écrit par Arthur Rimbaud en 1871 est un exemple d'hypallage. Grâce à cette configuration, le langage exprime un concept mieux que l'image ne pourrait le faire. Le jeu avec les sonorités est remarquable, les mots sont durs mais on y voit une certaine musique, une mélodie dans le langage.

Une litote permet d'atténuer l'expression de la pensée et de suggérer des sentiments : « **Vas je ne te hais point** » dans « **Le Cid** » de Corneille. Du même texte, cette utilisation de l'oxymore permet d'allier deux mots qui ont un sens contradictoire : « **cette obscure clarté tombe des étoiles** ». Repris par certaines formes d'art, comme la peinture, le concept du « clair-obscur » (-mis au point par le Caravage) ce dit d'une œuvre possédant beaucoup de contraste, comme Georges de La Tour - Saint Joseph charpentier (XVIIème).



CHAQUE GENRE LITTÉRAIRE EST IDENTIFIABLE COMME TEL GRÂCE AU RECOURS À CERTAINS PROCÉDÉS RHÉTORIQUE. Nous allons en citer 3 : Fin du VIII siècle av. J.-C., le genre de **L'ÉPOPÉE** s'illustre au travers de l'Odyssée, péripéties épiques grecque antique mise en récit par l'aède (équivalent du barde) grec Homère. Elle relate le récit biographique entièrement fictif de la traversée du héros grec Ulysse, sur une période de 10 ans, où ce dernier affronte cyclopes, sirènes et autres créatures mythologiques.

« **L'épopée a une fonction extrêmement importante dans les sociétés de tradition orale, celle de fonder communauté ; elle est plus politique que religieuse.** » « **Au cœur de l'épopée, se trouve un héros au service d'une cohésion populaire.** » [2]



[1] Citation de : *La parole, l'éloquence, l'histoire et la beauté [note critique]* par Alain Michel, *Bulletin de l'Association Guillaume Budé*. Année 1981 p. 440

[2] Affin O. Laditan, « *De l'oralité à la littérature : métamorphoses de la parole chez les Yorubas* », *Semen*

L'Odyssée emprunte les codes narratifs du genre épique :

- Champ lexical de l'héroïsme et de l'accumulation
- Description abondante
- Figure d'amplification

Le genre de **LA FABLE** aurait été porté par Ésope, ayant vécu aux alentours du VI^{ème} siècle avant J.C, originaire de la Thrace. Décrit comme « le plus grand fabuliste de l'Antiquité », Esopé c'est vu attribué le titre de « père de la fable ». Démétrios de Phalère, un élève d'Aristote, publie les fables d'Ésope, dans un manuscrit originel aujourd'hui perdu, mais qui a été reproduit à l'époque. Appelé « Augstana », ce recueil datant du premier siècle compte plus de 500 fables, donc les plus connus Le Corbeau et le Renard où Le lièvre et la Tortue.

Une illustration de la fable Le Corbeau et le Renard est d'ailleurs visible sur la tapisserie de Bayeux du XI^{ème} siècle :



Le genre de la fable s'étend au Moyen-Âge, grâce à la publication du Roman de Renart, un ensemble de récits animaliers, produit par des clercs au XII^{ème} siècle. Les fables ont alors pour but, au travers des querelles entre le goupil et le loup, de critiquer la société féodale.



Jean de La Fontaine (1621-1695), poète français d'une grande renommée, est reconnu comme le plus grand fabuliste de tous les temps et puise ses inspirations notamment chez Ésope, dont il traduit et met au goût du jour les textes. Jean de La Fontaine utilise beaucoup la figure rhétorique de la personnification ; les animaux dialoguent comme des humaines.

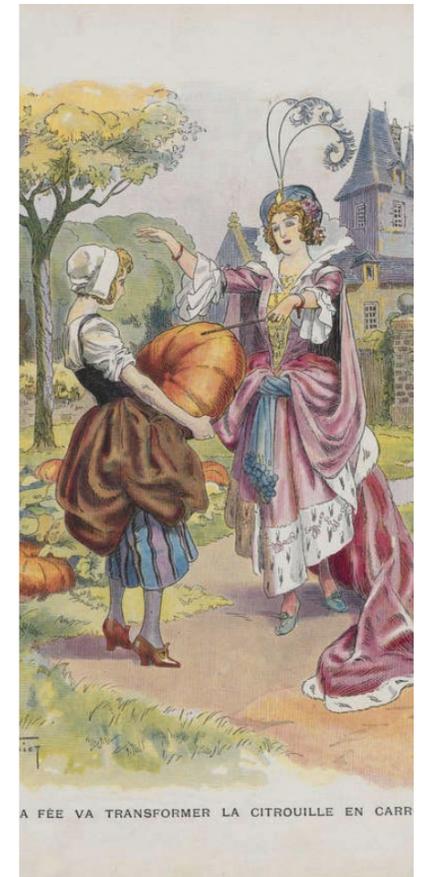
LE CONTE est un récit qui concerne davantage l'intime, il est là pour relier l'intimité au social. Sa transmission se situe le plus souvent dans des contextes plus familiaux, dans des groupes moins élargis. Charles Perrault (1628-1703), homme de lettres français, concentre son travail sur la collecte et la retranscription de contes issus de la littérature orale.

Afin de permettre leurs transmissions, il réarrange les récits et les moralise afin d'en faire des outils « à l'enseignement des jeunes enfants ». Les fameux contes d'Hans Christian Andersen, écrit à partir de 1835 et publié sous formes de recueil à partir de 1832, portent le titre « Conte pour enfant ».

Ces contes, pour ne citer que les plus connus (La petite sirène, le vilain petit canard, La bergère et le ramoneur...) épouse la tradition populaire du récit à vocation moralisatrice.

Hans s'attire la sympathie d'un cercle d'intellects européens, notamment puisqu'il invente un nouveau genre littéraire, celui du conteur. A la différence des frères Grimm, il ne compile pas les contes populaires mais les invente. Les contes utilisent majoritairement l'allégorie, la parabole, la métaphore et sont en eux même une immense métaphore. Ils permettent de transposer une situation à d'autres protagonistes, et de livrer une morale et dénoncer un comportement sans pour autant désigner quelqu'un en particulier.

La bande dessinée « De Cape et de crocs » par Jean-Luc Masbou et Alain Ayroles, Collection Terre de légende, reprend les principes de la dramaturgie avec une « pièce » en 12 actes (12 tomes). Inspiré du **Roman de Renart** (le loup se nomme « Villalobos y Sangrin », comme « Ysengrin »). Les deux personnages principaux sont donc un loup et un renard accompagné d'un lapin (on retrouve le trio animalier des fables de la Fontaine). On y retrouve également des références à « L'avare » et « les Fourberies de Scapin » de Molière (intrigue du tome 1), « Robinson Crusoé » par Daniel Defoe (intrigue du tome 4), « Cyrano de Bergerac » (intrigue du tome 7) par Edmond Rostand.



C) MÉTHODOLOGIE DE LA MISE EN IMAGE
DU RÉCIT : LE SCÉNARIO

Neuvième art, la revue en ligne de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, offre selon moi une définition très pertinente du scénario, regroupant différents mots clés déjà abordé depuis le début de ce mémoire :

« Techniquement parlant, un scénario est un document de travail qui préexiste à l'étape de la mise en images ; il fixe et décrit le contenu du récit (intrigue, personnages, péripéties, détail de chaque scène), comprend les dialogues et les indications à partir desquelles les images vont être réalisées. Cette définition vaut aussi bien pour un film que pour une bande dessinée, et plus généralement pour toute forme de récit visuel. »

Le terme de récit visuel ou récit graphique a été définie par Will Eisner (les clés de la bédé) comme décrivant toute histoire qui a recours à des images pour transmettre une idée. Les films et la bande dessinée sont tous deux des supports de récits graphiques.

LE TERME DE SCÉNARIO NOUS INTÉRESSE PARTICULIÈREMENT CAR IL PERMET DE TRANSPOSER LA MÉTHODOLOGIE DE LA STRUCTURATION DU RÉCIT ET L'EXPLOITER DANS D'AUTRES FORMES D'ARTS. Ainsi, tout récit dispose d'une morphologie que l'on peut dire 'Universelle', et LE RÉCIT AINSI DÉCOUPÉ PEUT-ÊTRE ILLUSTRÉ PAR DIFFÉRENTS MÉDIUMS. Nous pouvons reprendre l'analyse des propos de Gérard Genette tiré de « Nouveau discours du récit » (propos synthétisé dans une thèse réalisé à l'Université de Lyon 2). Genette stipule qu'il n'y a pas de "contenu narratif" mais que c'est la structure universelle du récit qui transforme le contenu et le met en « récit ». « La seule spécificité du narratif réside dans son mode, et non dans son contenu [...]. En fait, IL N'Y A PAS DE « CONTENUS NARRATIFS » : il y a des enchaînements d'actions ou d'événements susceptibles de n'importe quel mode de représentation [...], et que l'on qualifie de « narratifs » que parce qu'on les rencontre dans une représentation narrative ». [1]

Les événements s'inscrivent dans une structure narrative par l'utilisation du procédé de cause à effet et une organisation chronologique. Pourquoi chronologiquement ? Comme expliqué dans la préface de « Temps et récit », SEUIL de Paul Ricoeur « le temps devient temps humain dans la mesure où il est articulé de manière narrative ».

Le scénario prend différentes formes. Il s'adapte selon le domaine dans lequel il est utilisé : Will Eisner dans « La bande dessinée, Art séquentiel » [2], en liste 3 types : Layout pour la publicité, story-board pour l'industrie du cinéma et découpage pour la bande dessinée. Il fait également un parallèle entre « découpage » et « maquette » : ramené au domaine de l'architecture, la maquette est effectivement un outil préalable à l'appréhension et la réalisation du produit fini qui sera le bâtiment livré. Elle sert également de 'brouillon, dans le sens ou une maquette dite d'étude ou conceptuelle va permettre d'appréhender la volumétrie et l'agencement avant de devenir une maquette 'réaliste', fidèle aux dimensions du projet.

De façon plus pragmatique, l'utilisation des différentes méthodes du scénario permettent de gagner du temps et de l'argent ; elles évitent de gâcher du temps précieux sur des prises de vues superflues où d'user sa gomme sur la réalisation brute d'une planche de bédé (dans un process de travail entendu comme conventionnel). Le petit flyer « L'école de Spirou » réalisé par différents « professeurs » auteurs de bande dessinée (Bianco, Libon...) nous livre des conseils de pro. Pic Lelièvre nous présente ci-dessous le découpage.

Au préalable du story board, il y a un procédé de découpage écrit, sous forme d'un document uniquement textuel, comprenant des descriptions, plus ou moins détaillées, de ce qui devra être représenté. A côté des descriptions s'ajoute les répliques constituant le dialogue, un peu comme au cinéma.

[1] Revaz, Françoise. « Chapitre 3. La narrativité », , Introduction à la narratologie. Action et narration. De Boeck Supérieur, 2009, pp. 67-100.

[2] Will Eisner, La bande dessinée, art séquentiel, Vertig Graphic, imprimé à Milan en 1997, page 138



36

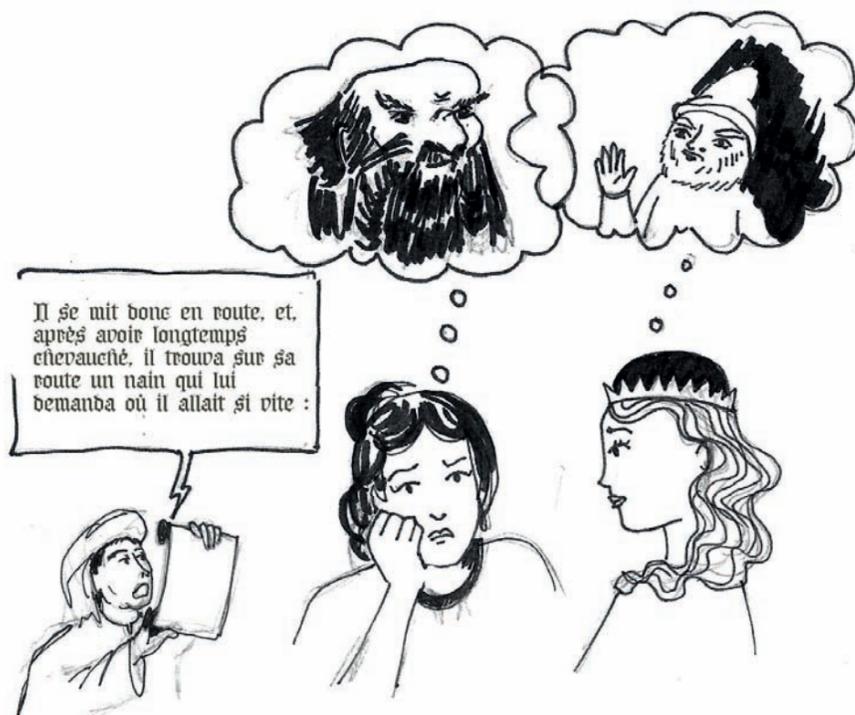


37

PIC

POUR CRÉER MA BANDE DESSINÉE, j'ai d'abord écrit le récit de mon histoire, peu détaillé, il présente les événements majeurs.

Ensuite, j'utilise un tableau ou je décris chaque action. Dans la colonne de droite, j'indique quel protagoniste parle, où il se trouve, dans quelle position et quels sont ses émotions. Je précise également le lieu, l'angle de vue, le cadrage, l'ambiance générale dans la colonne de gauche, et les dialogues colonne de droite. Je suis dans la position de la scénariste. Ensuite, j'esquisse ma planche rapidement dans mon carnet, avec quelques annotations.



Le terme scénario n'a pas été mentionné préalablement dans ce mémoire car les récits (patrimoine immatériel) transmis de génération en génération n'avait pas pour but de faire l'objet d'un support.

Dans le récit oral où écrit, le cerveau du lecteur convertit les mots en image. Cependant, chaque individu possède des sensibilités différentes et chaque imaginaire entraîne une représentation originale et singulière.

MALGRÉ QU'UN RÉCIT SOIT PARSEMÉ DE NOMBREUSES SÉQUENCES DESCRIPTIVES, IL EST FORT PEU PROBABLE QUE CES DERNIÈRES ENTRAÎNENT DANS L'ESPRIT DES RÉCEPTEURS LES MÊMES REPRÉSENTATIONS. C'est alors que les images apparaissent comme outils et supports et se subordonnent à la capacité d'imaginer. **QUAND LES MOTS METTENT EN SCÈNE LE TEMPS, L'IMAGE PERMET DE METTRE EN SCÈNE L'ESPACE.**



Voici la page 6, qui correspond à ce story-board : mon travail peu poussé sur celui-ci fait que la page finale est très différente de ce que j'avais prévu, j'ai dû dessiner certaines cases plusieurs fois et ai donc perdu du temps, comparé à si j'avais réalisé un story-board de façon plus méticuleuse.

A) MISE EN FORME ET RYTHME

Le langage et l'image se sont développés dans le but de partager et de transmettre toutes formes d'héritage culturel, qu'il soit formel ou informel, au sein d'une société et de génération en génération. L'emploi de l'image visuelle permet de stimuler l'imagination, « susciter des émotions et capturer des vérités et des aspirations culturelles universelles » (HiSoUR), les mots permettent d'exprimer des sensations que l'image en elle-même ne peut qu'effleurer.

Ces deux supports de récit ne se sont finalement rencontrés que très tardivement, mais de façon irrémédiable. Nous allons voir à l'aide d'exemples historiques notamment l'interdépendance entre les deux outils du récit que sont mots et images. Scott McCloud précise que, lorsque mots et images fonctionnent en interdépendance, **ILS PEUVENT CRÉER DES IDÉES ET DES SENSATIONS DÉPASSANT LA SOMME DE LEUR TOTAL.**¹ L'association de ses deux mécanismes du récit se cristallise en art narratif complet sous la forme de l'art séquentiel.

Afin d'introduire la notion de l'art séquentiel, nous allons citer une définition donnée par un maître en la matière, Will Eisner, notamment connu pour être le précurseur du concept de roman graphique (graphic novel) et l'auteur de *Spirit*. La définition de Will Eisner est la suivante : « L'art séquentiel allie mot et image dans le but de raconter une histoire ou de dramatiser une idée. » Il emploie également le terme « d'art narratif » pour parler d'art séquentiel : l'art narratif représente les formes d'arts qui racontent une histoire « soit comme un moment dans une histoire en cours, soit comme une séquence d'événements ». Les mots et l'image sont selon Eisner les deux mécanismes majeurs de la communication.

L'ART SÉQUENTIEL

SUPPORT DU RÉCIT

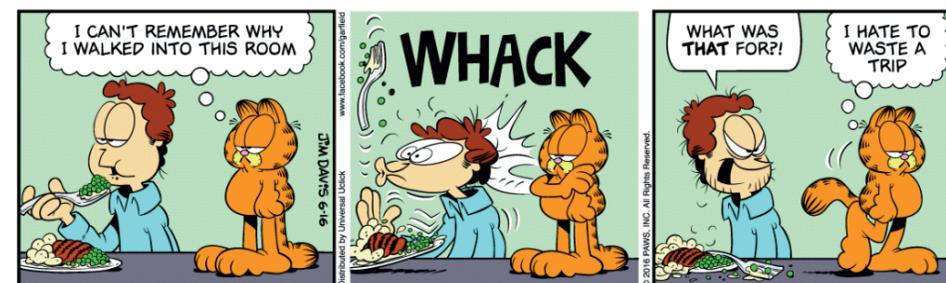
L'auteur Scott McCloud, dans « Faire de la bande dessinée », explique quant à lui que la bande dessinée permet de raconter un récit qui se traduirait par une séquence d'images éventuellement accompagnées de mots. Comme expliqué préalablement, l'auteur n'exclut pas que l'on puisse réaliser un récit basé sur la notion de séquence d'image sans avoir recours aux mots. Mais dans le but de nuancer son propos, il précise que les mots constituent le seul lien traditionnel de la bande dessinée avec la chaleur et les nuances de la voix humaines.

La bande dessinée se différencie d'un autre genre appelé l'album illustré. Pourtant, ces deux supports de récits sont très similaires, car emploient conjointement les médiums mots et images. Ils vont se différencier par leurs formats et la manière dont le texte et les images interagissent entre eux. Dans les albums illustrés, les illustrations ne représentent pas toute l'action décrite, mais c'est l'idée principale de la séquence de texte isolé qui vient être illustré.

La particularité de la bande dessinée est que **LES ILLUSTRATIONS VIENNENT SOUTENIR LES MOINDRES DÉVELOPPEMENTS DU TEXTE.** Tout l'art de la bande dessinée repose dans la subtilité de savoir **COMBINER LES MOTS ET LES IMAGES DANS LE BUT DE CRÉER DES EFFETS QU'ILS NE POURRAIENT CRÉER SÉPARÉMENT.**

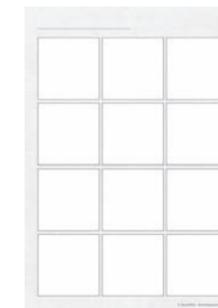
De ce positionnement découle alors une mise en page spécifique, où la relation mot et image est codifiée, dont les principes fondamentaux ont été définies dans des ouvrages théoriques (notamment par Will Eisner et Scott McCloud). La bande dessinée dépend de son support : la feuille de papier. Sur cette feuille viennent s'agencer les cases entre elles. Chaque case ou vignette inclut un événement, une petite séquence de récit. Elle est généralement délimitée par un cadre.

Les vignettes sont ensuite disposées en bande ; conventionnellement, une bande contient trois ou quatre cases. Si un récit complet et une intrigue indépendante s'inscrivent dans ces 3/4 cases, on parle alors de Strip. Avec *Garfield*, de Jim Davis, la composition régulière représente l'enjeu d'y loger un gag en trois cases.



Pour faire simple, une composition dite « régulière » est la structure de base de toutes les bandes dessinées : Sa composition se reconnaît à la forme immuable de ces cases. Les vignettes ont la même dimension (même hauteur/même

largeur) et même nombre de bande sur chaque page. On peut apparenter cette mise en page avec un quadrillage, d'où l'appellation du « gaufrier ».



La composition régulière se détourne alors de pleins de façon !



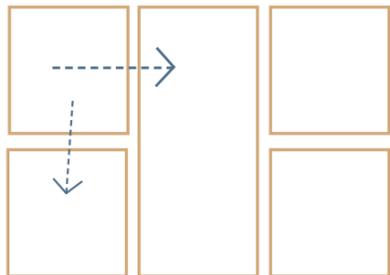
Cependant, il n'est pas nécessaire que la case soit encadrée pour qu'une bande dessinée soit qualifiée de régulière : la prégnance des espaces

vides peut aussi déterminer le caractère régulier de la bande dessinée, si celle-ci respecte les autres règles comme le nombre/la taille des vignettes

qui restent immuables. On a toute la liberté de s'affranchir d'une mise en page conventionnelle, cependant, il faut alors porter une attention particulière au choix du flux (notion théorisée par Scott McCloud).

[1] Scott McCloud, *Faire de la Bande dessinée*, Édition Delcourt, 2006, Imprimé en septembre en 2007, p 134, Chapitre Le pouvoir des mots.

LE CHOIX DU FLUX représente les mécanismes utilisés par l'auteur qui vont venir guider le lecteur du début à la fin de son œuvre. Le chemin de lecture (théorisé par Will Eisner) dépend de l'accord tacite entre l'auteur et le lecteur sur le principe que les cases se lisent de gauche à droite et de haut en bas (dans la culture occidentale). Par exemple, des mises en pages trop alambiquées vont stopper le lecteur dans la fluidité de son expérience :



Dans cette exemple typique, l'œil du lecteur ne vas pas savoir qu'elle direction prendre, comme un élément perturbateur, cela va l'éjecter de sa lecture.

C'est pourquoi le travail de DÉCOUPAGE et le travail de SÉQUENÇAGE, doivent être effectué de manière méticuleuse, car C'EST SUR LE RESPECT DE SES CODES QUE FONCTIONNERA LA NARRATION.

La succession d'évènements est rythmé par des effets de style (au sein de la case mais aussi dans l'agencement de la planche). Autrement dit, le savoir-faire de la bande dessinée repose dans un découpage minutieux ! L'objectif étant que le cours de l'action ne soit pas interrompu, mais également que le lecteur soit maintenu en haleine ! Happé par son envie d'en savoir plus, l'œil se déplace de case en case mais aussi au sein d'UNE case. Il suit la couleur, la lumière, l'orientation des personnages, les lignes de forces (perspectives, traits appuyés pour illustrer un choc), les vides et les pleins... on ne peut pas l'empêcher de lire la dernière case avant la première, à l'inverse du film ou du théâtre, qui jouissent d'un contrôle absolu sur sa lecture.

Dans son objet physique, délimité par son support de papier, la bande dessinée implique de tourner des pages. Le lecteur « s'envole » dans l'univers du récit, de cases en cases et bandes en bandes, pris par l'action et intrigué de ce qui va se passer par la suite ! C'est pourquoi il est essentiel de maîtriser l'outil du temps, afin que les actions se terminent pile à la fin de la page, ou que l'élément inattendu qui vas faire basculer le récit arrive en haut dans la première case d'une nouvelle page. La mise en intrigue du récit se fait donc aussi grâce à la mise en page, qui, si elle est bien réalisée, entraine un effet de surprise sur le lecteur. Une mise en page qui permet la mise en intrigue d'un récit vient créer une tension perpétuelle chez le lecteur.

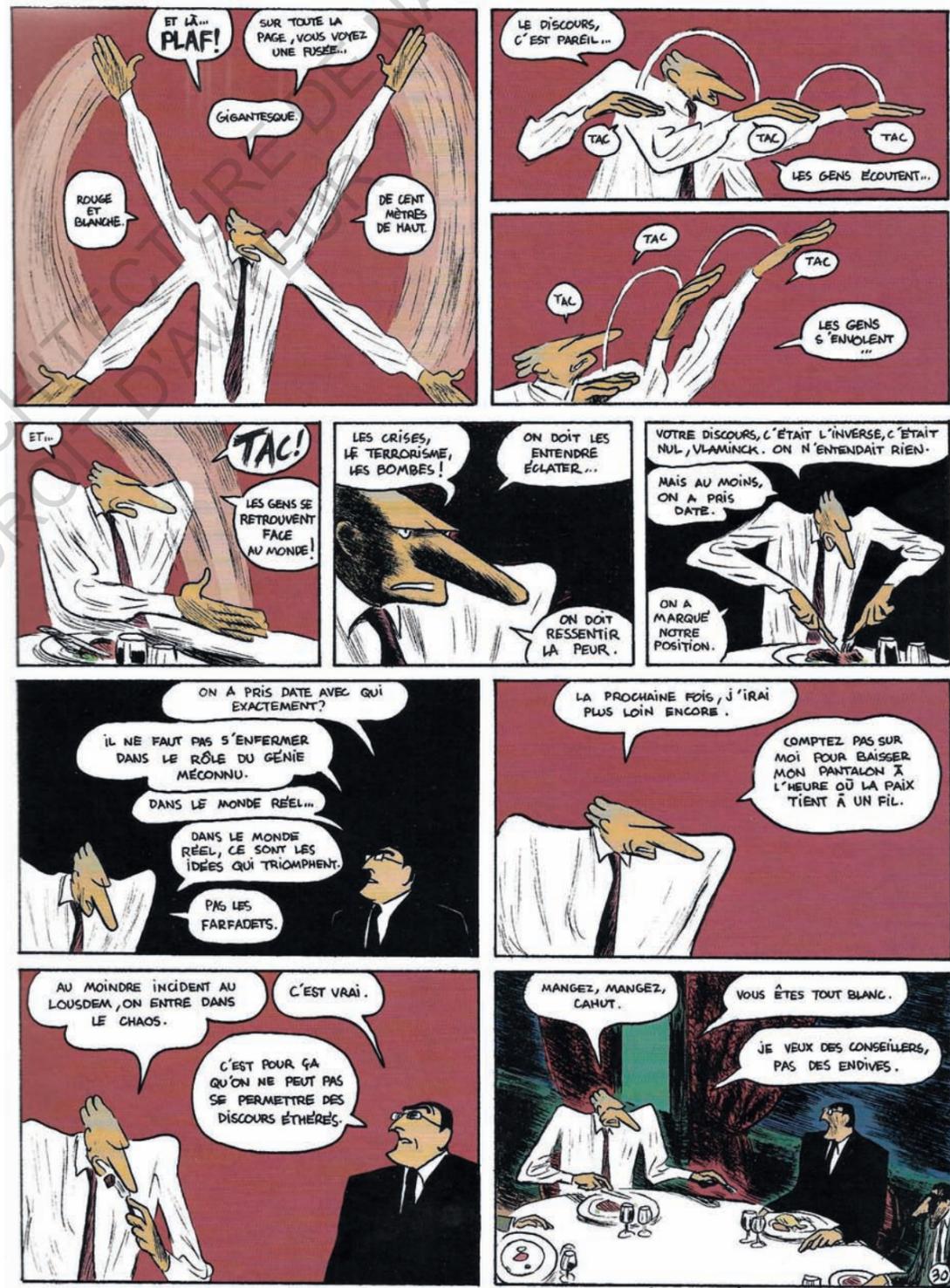
Par exemple, l'auteur peut jouer avec des codes cinématographiques, étant donnée l'influence de ce domaine sur les reflex de compréhension des lecteurs. Associé à un effet de mise en page, des procédés cinématiques mis en place par l'auteur peuvent venir placer le lecteur dans une attitude et posture spécifiques.

Nous pouvons illustrer ces effets de mise en intrigue par un extrait du premier tome de quai d'Orsay tome 1, Blain&Lanzac, Édition Dargaud, publié en 2010, où le premier ministre houspille ses conseillers à la suite de l'échec de l'écriture d'un discours pour l'ONU. Il fait alors un parallèle entre un bon discours politique et la bande dessinée Tintin de Herrgé.

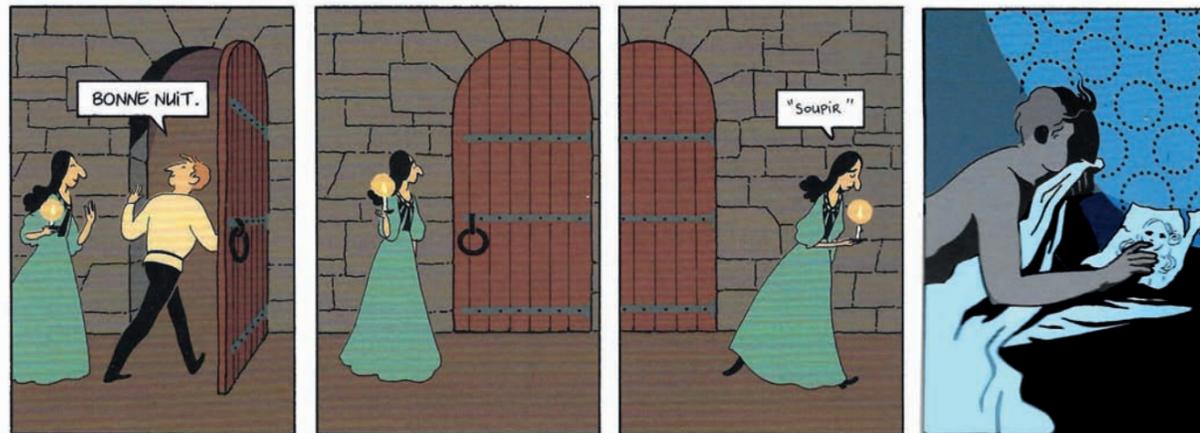
Protagoniste	Lecteur	Mise en tension (vu par le lecteur)
Il ne sait pas	Je sais	Longueur d'avance
Il sait	Je ne sais pas	Incompréhension, doute
Il sait	Je sais	Appréhension

Navrée, j'ai rencontré ici un soucis de mise en page. À la place je vous mets une illustration que j'ai réalisé, qui était censée être la couverture de ce mémoire, mais j'ai préféré l'autre. C'est cadeau :)





B) METTRE LE TEMPS EN CASE



Dans cette exemple, Claudine est amoureuse de Eude, mais lui est obsédée par une autre femme. La deuxième case montre son hésitation, son attente.

« DANS LA BANDE DESSINÉE, LE TEMPS EST UN ÉLÉMENT STRUCTUREL ESSENTIEL. LA CAPACITÉ À TRADUIRE LE TEMPS EST CAPITALE POUR LE SUCCÈS DE LA NARRATION VISUELLE. C'EST CETTE DIMENSION DE L'ESPRIT HUMAIN QUI NOUS PERMET D'ÊTRE RÉCEPTIFS À LA SURPRISE, À L'HUMOUR, À LA TERREUR, BREF À TOUTE LA GAMME DES ÉMOTIONS HUMAINES ». Will Eisner

Chaque case est un fragment de temps : dans le processus de séquençage, qui suppose une gestion du temps, il faut choisir des moments précis, que l'on juge pertinent dans la compréhension du déroulé de l'histoire. C'est simple : si l'on retire cet élément, le sens du récit change, il devient incompréhensible où il dit autre chose. Si ce n'est pas le cas, cela signifie que la séquence n'était pas nécessaire pour signifier cette action.

On peut bien sûr nuancer ces propos : un découpage plus segmenté de l'action permet de venir accentuer un moment de réflexion ou signifier la durée d'une traversée par exemple.

La séquence aurait également pu fonctionner ainsi (ci-dessous), mais donne moins de dimension à son désarroi. Elle vient amplifier son sentiment de découragement, et sans elle on comprendrait un peu moins pourquoi elle soupire. C'est à ce moment là de l'histoire que l'on comprend enfin ces sentiments envers le chevalier Eude.

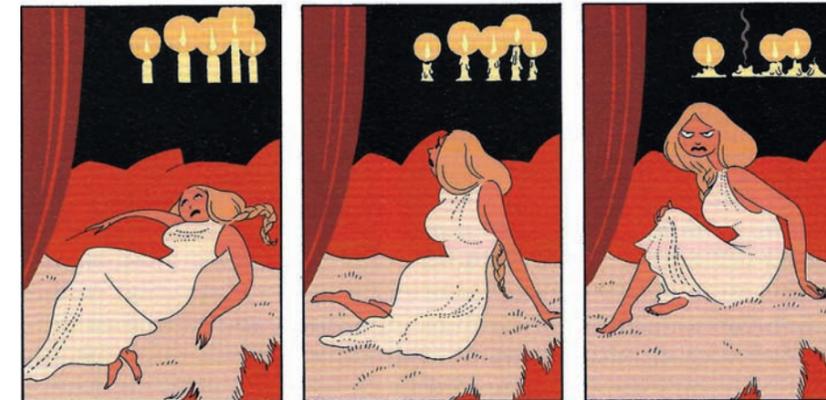


La traversée de ce dernier pour retrouver Claudine est illustrée en 6 cases : On peut estimer que plusieurs mois se sont écoulés, grâce au changement de saison. Le recours à des expériences temporelles expérimentés par le commun des mortels permet une bonne compréhension du déroulé du temps humain.



Deux cases auraient pu fonctionner, mais les 6 cases viennent accentuer la longueur du périple.

L'attente de la reine Dagmar est signifiée par la fonte des bougies.



Une fois définies et agencées en séquence, les cases deviennent le critère par lequel on jugera de l'écoulement du temps. Plus on découpe une action, plus on lui donne une autre dimension : Scott Mc Cloud parle de choix du moment, Will Eisner de timing.

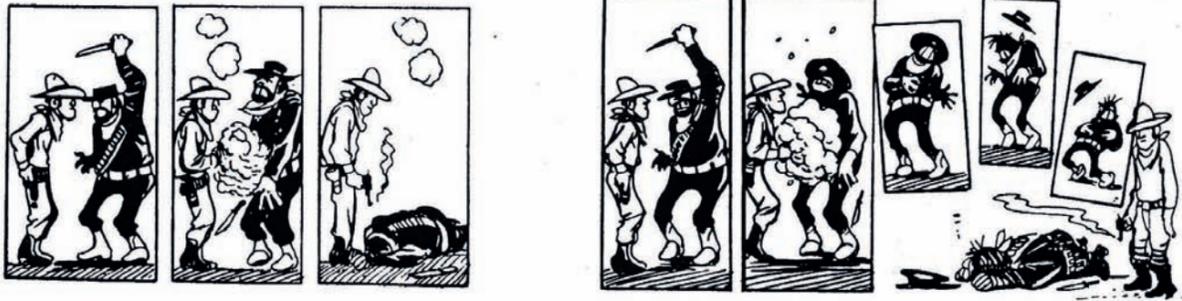
C'est comme si on avait une pellicule de film et que l'on sélectionnait uniquement les images jugées essentielles à la stricte compréhension du temps (ou pas, si l'on veut adresser un sens particulier à l'action).

Traditionnellement, le recours à l'éclatement d'une même séquence permet de représenter l'ambiance générale (le temps, l'heure, les odeurs, les bruits, les textures) sans indiquer la notion du temps qui passe. Cela permet au lecteur de se concentrer plus particulièrement sur des aspects qui relèvent de l'odorat, du goût, d'ouïe et du toucher.

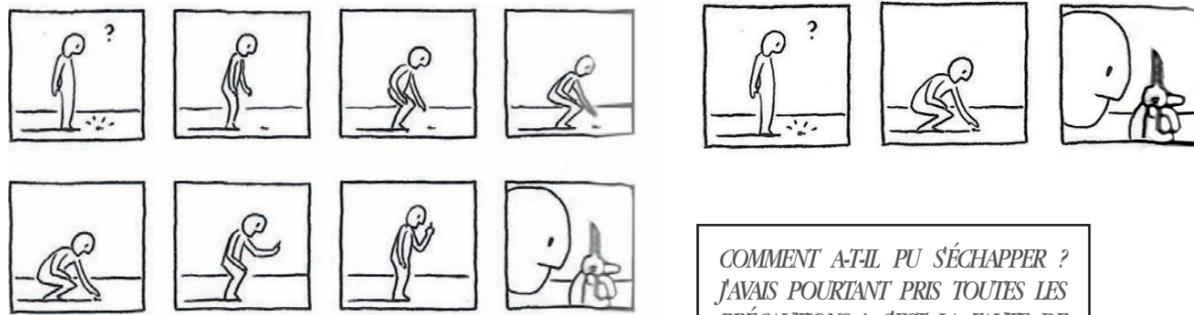
Ces techniques ont pu être expérimentés largement par les auteurs de roman graphiques, qui disposent de plusieurs pages pour poser leurs décors et leurs ambiances. Scott McCloud explique qu'avec la technique de l'éclatement, le lecteur expérimente le monde comme il le fait dans la vraie vie, en répondant aux interpellations et stimuli en provenances autour de lui. Le lecteur peut alors former une relation personnelle entre lui et son environnement, en fonction de ce que le contenu des vignettes à déclencher comme sensations chez lui.

Les histoires provenant de l'univers du fantastique, où il sera plus difficile pour le lecteur d'y trouver des références de son propre monde, nécessite un traitement particulier des ambiances et des détails.

La gestion du timing par Will Eisner :



La gestion du timing par Scott McCloud :



COMMENT A-T-IL PU SÉCHAPPER ? J'AVAIS POURTANT PRIS TOUTES LES PRÉCAUTIONS ! C'EST LA FAUTE DE CETTE FILLE ! JE ME VENGERAIS, ELLE VA LE PAYER ! MAIS... QU'EST-CE QUE JE VAIS DEVENIR À PRÉSENT ? MA PLACE ICI EST COMPROMISE. JE DOIS SONGER À M'ENFUIR... MAIS AVANT JE DOIS ME VENGER, OUI ME VENGER ! MAIS DE QUELLE MANIÈRE ? TOUS LES SOUPÇONS VONT PORTER SUR MOI... C'EST PEINE PERDUE !

Les mots permettent d'évoquer des sentiments, des sensations, des concepts, des situations que les images seules ne peuvent exprimer. Le texte sert à donner plus de profondeur. Certains concepts ne peuvent être qu'effleuré avec des images, tandis que dans certains cas, il convient de laisser l'image parler d'elle-même. Scott McCloud précise que les mots viennent verrouiller le sens de n'importe quelle image. En effet, certains dessins privés de texte n'auront aucun sens, tandis que pour d'autre, le sens sera exprimé par le contenu graphique. Nous pouvons aussi préciser que, lorsqu'aucun événements n'intervient, la bande dessinée peut se contenter d'un séquençage contemplatif, moins rythmé, qui illustre un environnement.

Les bulles se déclinent aujourd'hui en plusieurs styles et formes, tout est admis, mais conventionnellement, voici un exemple de ce que leurs variations signifient :



Concernant la méthodologie, le processus de séquençage dépend aussi du texte : trop de texte dans une case forcera l'image à porter trop d'émotions ou trop d'informations d'un coup. Par conséquent, la relation image et mot sera troublé et la fluidité sera compromise.

Varier la taille des caractères permet également d'accentuer sur une partie de l'information voulant être transmise plus spécifiquement au lecteur. Des caractères gras vont signaler un mot appuyé, donc important, tandis qu'une variation de taille reflète la tonalité. Les onomatopées ou bruitages situés hors des phylactères viennent qualifier tous les bruits « non humains ». Ils sont stylisés par l'illustrateur pour s'intégrer à l'image, comme si les mots faisaient partis du décor. Lorsqu'ils sont situés dans une cartouche, les mots prennent un caractère descriptif et narratif. Ils permettent dans ces moments-là d'accompagner le lecteur dans une ellipse qui lui serait trop compliquée à appréhender. La cartouche peut se mettre en place lors d'un changement radical d'environnement où plus généralement lorsqu'un bon dans le temps est effectué. La fluidité de saut en saut est assurée par la composition au sein de la case et par les mots. En effet, les mots permettent également d'illustrer le phénomène de cause à effet et de mesurer le temps. Bien sûr, le format de la cartouche peut-être ré-interprété, comme le montre cet exemple (ci-contre droite et gauche).



Dans certains cas, l'absence de bruitage est encore plus « parlante ». Ici, l'explosion prend un caractère assourdissant et fracassant. (Blacksad, tome 3)

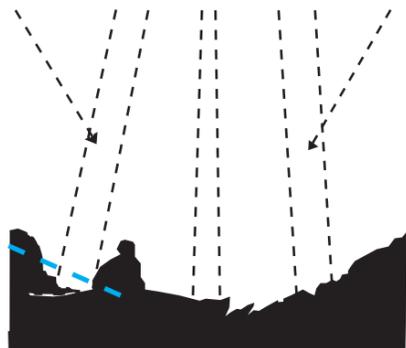


[1] Scott McCloud, L'art invisible, Édition Delcourt, octobre 2007, Imprimé en France en janvier 2020, page 74.

Élément d'importance capitale, le gap entre deux cases représente toutes les séquences de temps qui ont été « supprimées ». Le 'vide' entre les cases peut s'apparenter à un procédé narratif appelé 'ellipse'. L'ellipse permet de sauter des événements sans importance afin de ne pas casser le rythme de l'action. Le lecteur doit faire appel à son imagination pour sauter de cases en cases et faire le lien entre les événements. Ce phénomène, expliqué par Scott McCloud, représente LA CAPACITÉ HUMAINE À N'OBSERVER QUE DES FRAGMENTS D'UNE RÉALITÉ ET À EN COMPRENDRE LA TOTALITÉ. C'est dans les limbes de ce vide que « l'imagination humaine se saisit de deux images distinctes pour les transformer en une idée unique ». 1

AFIN DE CRÉER UN CHEMIN DE LECTURE FLUIDE, IL FAUT ÉGALEMENT PORTER UNE ATTENTION PARTICULIÈRE AUX CONTENUS DES CASES. LES IMAGES, FONCTIONNANT INDIVIDUELLEMENT, N'EXPRIMENT QUE LEURS ESSENCES PROPRES : EN EFFET, DANS L'ART SÉQUENTIEL, LA DISPOSITION DES IMAGES ENTRE ELLES PRIME SUR LA NATURE MÊME DE CES IMAGES.

Tout comme il est nécessaire pour un récit que les actions le composant suivent un ordre chronologique et s'inscrive dans un phénomène de causalité, il est aussi essentiel que le contenu des images respecte ces mêmes règles. La manière dont le contenu de chaque vignette va être mis en relation avec le contenu des autres reposent sur des techniques de représentations permettant de véhiculer du premier coup d'œil l'intention de la case. Une des techniques est celle du **CHOIX DU POINT DE VUE** : la case agit comme un cadre et contrôle le positionnement du lecteur et l'action sur laquelle il doit se focaliser. L'orientation du champs visuel par le cadre et la composition de l'image permettent de montrer la place occupé par le personnage au sein de son univers, de son environnement.

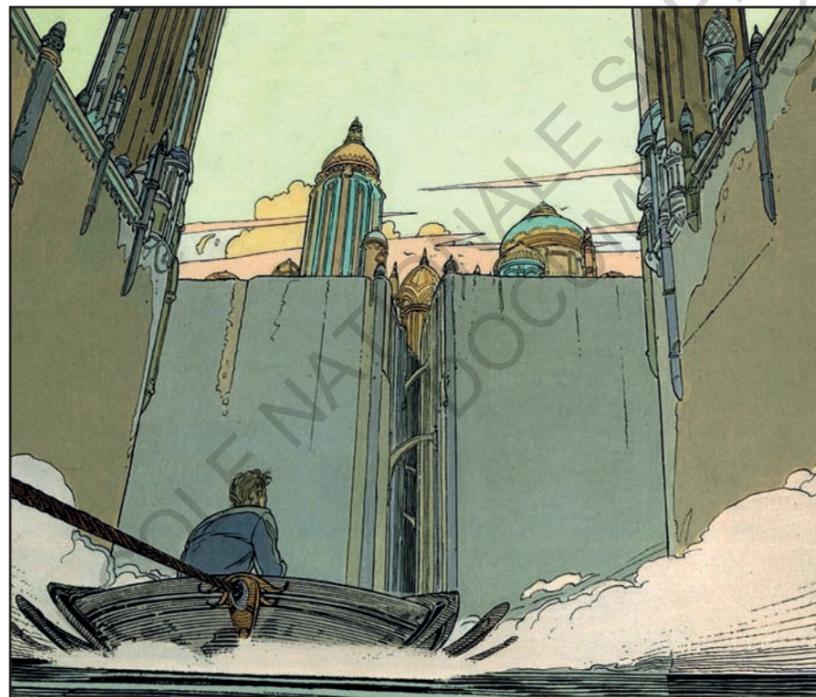


C) CHOIX DES IMAGES : LE POUVOIR DU CADRAGE ET POSITIONNEMENT, IMPLICATION

Le cadrage ne se fait pas nécessairement au niveau des yeux : c'est ici qu'intervient la perspective. La perspective permet de positionner plusieurs éléments l'un par rapport à l'autre, et de créer une sorte de hiérarchie visuelle. Will Eisner explique que « La fonction principale de la perspective est d'influencer la perception du lecteur en l'orientant dans la même direction que le message narratif. »¹ Will Eisner part du principe que « la réaction d'un observateur à une scène donnée est influencée par sa position en tant que spectateur. »² On peut solliciter des instincts primitifs humains si l'on manie correctement la perspective, car comme au cinéma, l'utilisation de différents angles de prise de vue vient influencer sur le positionnement du lecteur par rapport à l'action, et suscite une émotion particulière chez ce dernier.

[1] [2] Will Eisner, *La bande dessinée, art séquentiel*, Vertig Graphic, imprimé à Milan en 1997, page 91

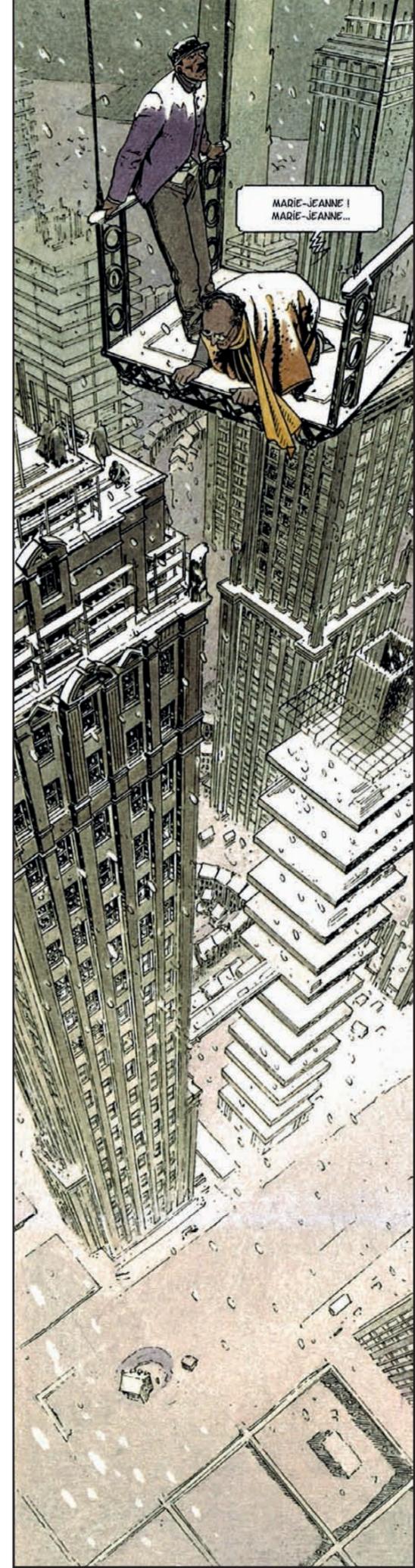
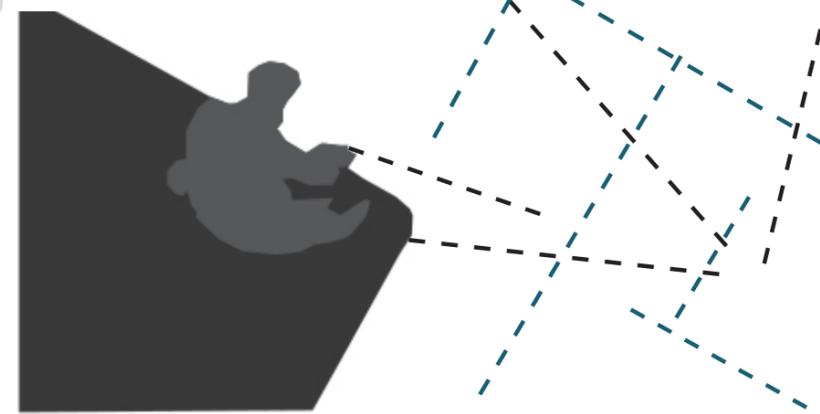
[3] *L'art de la BD, Tome 2 : la technique du dessin*, Édition Glénat, imprimé en France en 1983, page 135

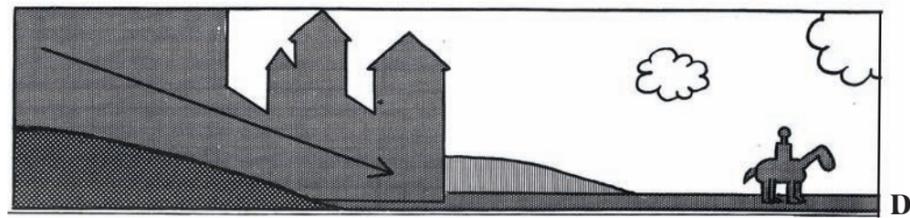
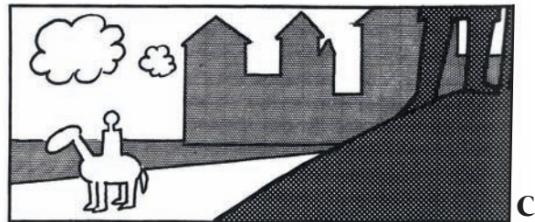
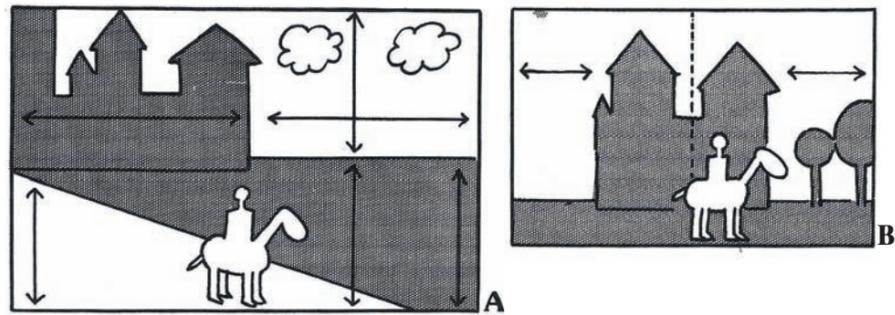


« Si l'on considère le grand nombre de personnages souvent mis en scène dans une bande dessinée, évoluant dans les décors souvent riches en détails, il est capital que le dessinateur de bande dessinée sache en effet bien cadrer chacun de ses plans, c'est-à-dire qu'il organise chaque image de façon à mettre le sujet principal en

évidence, clairement et sans ambiguïté possible, quel que soit le nombre d'éléments disparates ou de personnages secondaires qui seront vu sur le dessin. »³ En plus du cadrage, il convient de prendre un compte « qui » est le l'auteur du point de vue. Le poin de vue du cadrage va jouer sur le degré de participation et d'implication du lecteur, qui se pose soit en observateur, soit en participant. Certains points de vue utilisés dans la bande dessinée ne serait pas atteignable physiquement par le protagoniste. C'est ce positionnement du regard du lecteur par rapport au regard du protagoniste qui va donner l'impression au lecteur de survoler ou dominer la scène, ou de se retrouver dans les yeux du protagoniste, comme s'il était exactement lui.

Attention, l'utilisation d'une multiplicité de point de vue différent, si elles ne servent pas le récit, est inutile et engendre plus de confusion qu'autre chose. Le lecteur va se fatiguer à essayer de porter son attention sur un élément qui n'existe pas. Un choix remarquable de positionnement et de cadrage peut s'observer dans la série de bande dessinée «Les cités Obscures», par Schuiten et Peeter, où l'architecture fait partie de l'intrigue même du récit.





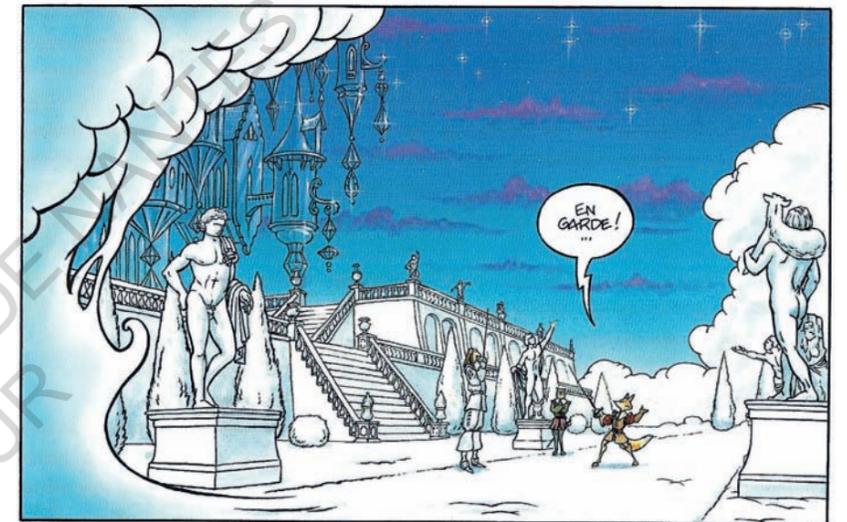
Dans une bande dessinée où l'environnement fait partie intégrante de l'intrigue, il est nécessaire d'avoir recours à des plans d'ensembles, impliquant de positionner les acteurs par rapport à leurs décors, et parfois un grand nombre de figurants. Il existe certaines techniques graphiques pour agencer ses éléments entre eux.

Dans la figure A et B, on peut observer une accumulation de proportions trop égales, qui viennent nuire à l'intérêt de la case : En effet, trop de symétrie endort l'œil. On peut effectivement constater la même proportion pour le ciel et « la terre », la position du protagoniste sur la ligne verticale au milieu de l'image, la ligne d'horizon qui coupe l'image par son milieu...

C'est pourquoi on observe rarement sur une vignette (comme dans le domaine du cinéma), des personnages situés en plein milieu du cadre, mais plutôt situés dans un des premiers quarts de l'image. Les images C et D illustrent ces points de vue où l'élément architectural se situe plutôt dans le lointain, et où un avant-plan, vu ou non en contre-jour vient donner du relief et de la profondeur.



Dans une bande dessinée où l'architecture, l'environnement, l'espace dans lesquels évoluent les protagonistes fait partie de l'intrigue de l'histoire, on observe énormément de changements de points de vue et de cadrage. Ces changements vont permettre d'illustrer la position des acteurs dans leurs « décors », mais aussi de donner une dimension à celui-ci. Dans cet exemple, Armand de Maupertuis et Don Lope ont pénétré dans la Cité des nuages de Cyrano, et vont effectuer un duel, bondissant de ponts de nuages à passerelles de nuages. Le point de vue ici permet d'indiquer l'ordre de grandeur de l'esplanade sur laquelle ils se trouvent, la majestuosité des jardins, et la position du château, surplombant l'ensemble. Les contours des masses du premier plan sont dessinés d'un trait plus fort et plus net, tandis que ceux des autres plans s'estompent petit à petit, voir disparaissent complètement.

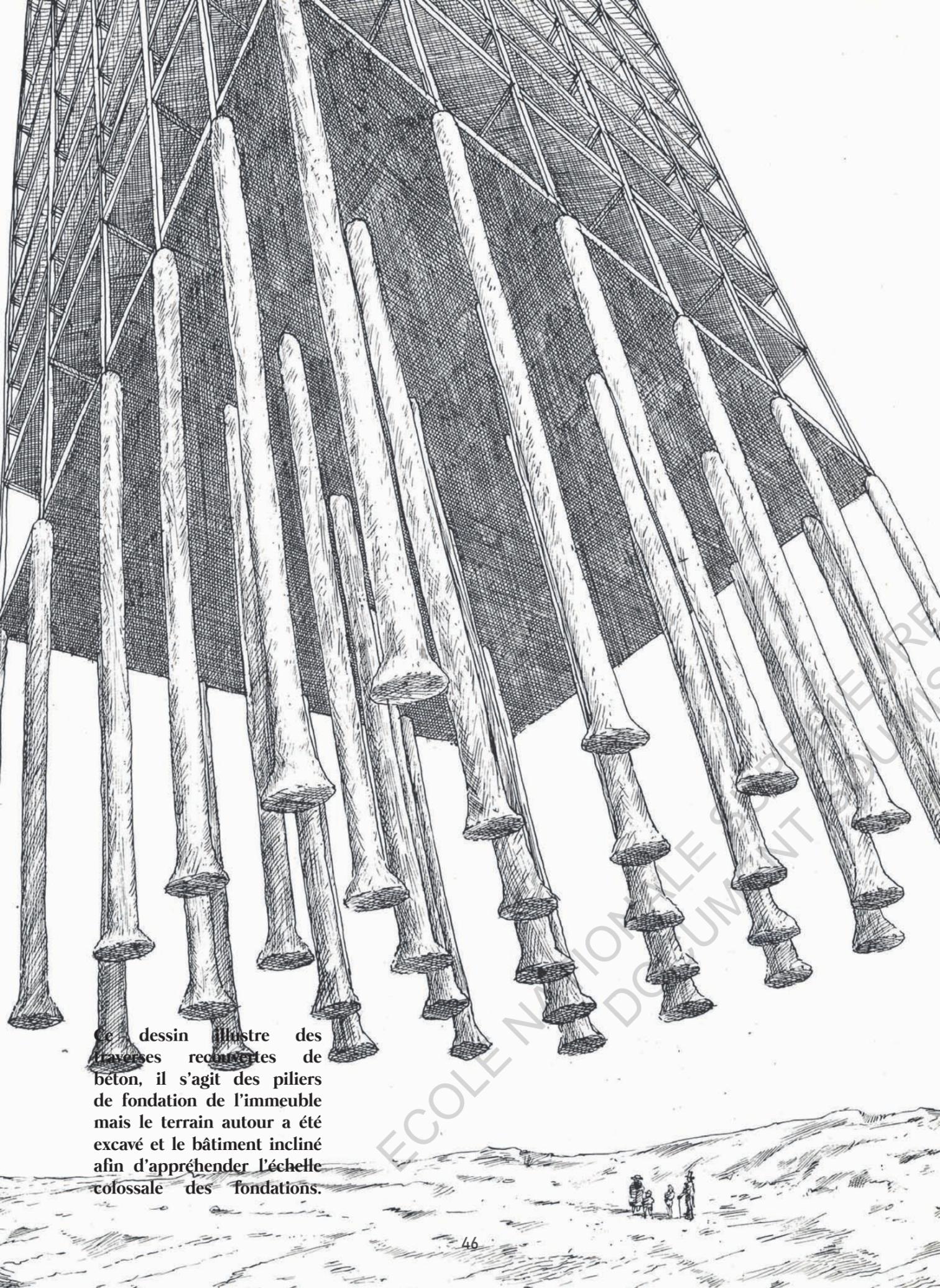


Portions du premier plan presque noire

Protagonistes situés dans le premier tiers de l'image.

Éléments architectural au milieu



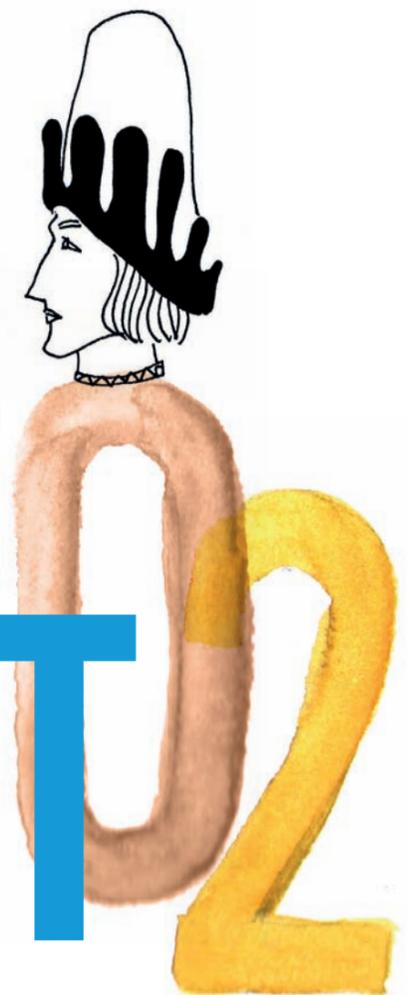


Ce dessin illustre des traverses rectangulaires de béton, il s'agit des piliers de fondation de l'immeuble mais le terrain autour a été excavé et le bâtiment incliné afin d'appréhender l'échelle colossale des fondations.

SÉQUENCE

et RÉCIT

en ARCHI



A) SENS DU DISCOURS
ARCHITECTURAL

DU DISCOURS
AU RÉCIT
ARCHITECTURAL

« LA DESCRIPTION ARCHITECTURALE VISE DES STRATÉGIES QUI NE SONT PAS RÉDUCTIBLES À L'INFORMATIONS (DANS LE SENS DE TRANSMISSION DE DONNÉE). COMME LE PROJET ARCHITECTURAL, LA DESCRIPTION TENTE DE CONVAINCRE UN INTERLOCUTEUR, DE FAIRE EXISTER UN PROJET, DE FAIRE UN BÂTIMENT, D'IMPLIQUER ET DE FAIRE VIVRE UNE ARCHITECTURE, DE DONNER UNE IMAGE DE (OU À) L'ENTREPRISE, DE (OU À) SES USAGERS ETC. »¹

En effet les supports utilisés pour décrire l'objet architectural dépendent de l'étape d'avancement de sa réalisation, mais principalement le fait d'avoir l'objet architectural fini, palpable, permet à tout individu de l'expérimenter et d'en tirer ses propres conclusions. Au contraire, lors de la période de conception pré édification, le discours et les représentations de l'objet architectural sont aux mains de l'architecte. Il est alors maître de ses idées et impose sa vision du projet, tandis que les discours post édification proviennent de différents interlocuteurs externes au processus pré édification (revues d'architectures, confrères, habitants...). Ces derniers vont à leurs tours s'emparer de l'objet architectural et donc susciter divers écrits, émotions et opinions.

On pourrait résumer simplement que le but de l'architecte est de produire un objet architectural. L'existence de cet objet est alors attestée par sa réalité physique, son emprise géographique et son usage (hôpital, mairie, crèche...). Mais avant la construction du bâtiment, il y aura eu une première période dite de conception, qui dans sa finalité produit les documents graphiques nécessaires à l'édification de l'objet architectural. Il faut bien différencier deux étapes majeures dans le processus de réalisation d'un projet architectural : la production pré édification et la production post édification.

Selon si l'on se trouve avant ou après l'édification de l'objet architectural, les discours produits autour de ce dernier vont être différents.

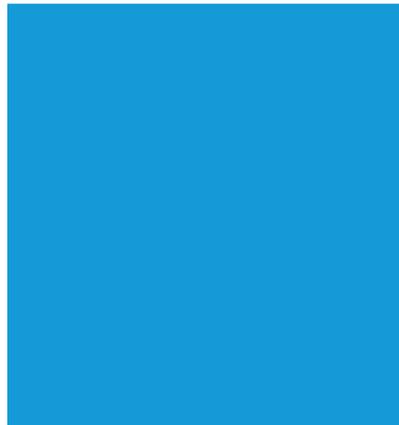
[1] *Christophe Camus, Lecture sociologique de l'architecture décrite, comment bâtir avec des mots ?, Collection Logiques sociales, Edition L'Harmattan, 1996, imprimé à Clamecy, page 154*

Dans notre processus de tentative d'offrir la bande dessinée comme outil pour représenter l'architecture, nous allons nous intéresser au discours entourant le processus de conception pré édification. Premièrement car c'est celui que nous expérimentons en tant qu'étudiant, deuxièmement car les productions post édification sont en majorités des écrits et des photographies de l'existant.

L'un des exercices préliminaires à tout nouveau projet consiste pour l'architecte - par architecte on entendra également « étudiant en architecture » - de poser une problématique relevant de préoccupations sociales contemporaines. Le choix de cette problématique découle d'observations effectuées sur un territoire, une zone dont la définition s'affinera au fil du temps. L'architecte se renseigne ensuite sur son sujet en accumulant de la documentation, jusqu'à ce qu'il puisse définir différents enjeux. Interviens également un travail d'analyse et de récolte des données, qui viendront appuyer les propos futurs. C'est ainsi que l'objet architectural s'inscrit dans un contexte.

Ensuite commence l'étape de l'esquisse et de la suggestion. Par le biais de schéma, de notes, de croquis, de diagramme, commence à s'esquisser des idées, des inspirations.

De fil en aiguille, l'information devient plus précise, les suggestions plus affinées, les parties pris plus affirmés. Toutes ces réflexions et ces nouveaux savoirs accumulés vont nécessiter une certaine mise en forme afin d'être diffusés.



Le processus de conception pré édification implique la réalisation de différents documents à visé didactique car un projet doit toujours être validé par son commanditaire. C'est pourquoi il est nécessaire à l'architecte de produire des documents dans un but explicatif. Christophe Camus explique que l'architecture « à travers ses objets, sa pratique et ses discours, participe [...] à la transformation de la réalité sociale. »¹. En effet la pratique architecturale agit sur la société : elle peut se positionner politiquement, engendre des impacts sur l'environnement, influence les modes de vies. Un objet architectural répond à une problématique de départ : c'est pour cela que l'architecte est dans le constant besoin de rendre compte de ses choix à l'aide d'arguments.

Dans l'objectif de cette transmission, l'architecte est amené à utiliser de manière systématique différents outils de communications, que ces derniers reposent sur des mots ou des images. Afin d'apporter plus de clarté dans la multiplicité des productions possibles existantes, voici une liste empirique des différentes productions de l'architecte lors de l'exposition d'un projet à un groupe d'individu concerné. En tant qu'étudiant, il s'agit du contexte d'un rendu final devant un jury d'enseignants.

On séparera la production immatérielle de la production matérielle.

On pourrait vulgariser d'avantages en expliquant que le gris du tableau représente « les mots » et le jaune « les images ».

<p>PRODUCTION MATÉRIELLE CONVENTIONNELLE ET ACADÉMIQUE : (PROCESSUS PRÉ ÉDIFICATION)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Support du discours (feuille, carnet) - Support de textes explicatifs (flyer, livret, légendes, carnet, note d'intentions) - Documents graphiques (Plans (de masse, de sol, de niveaux, de rez-de-chaussée), coupes, axonométries, élévation, détails techniques) - Modèle physique (maquette conceptuelle, volumétrique, d'intention, de site, de présentation) - Détails techniques à l'échelle 1, Échantillons de matériaux
<p>PRODUCTION IMMATÉRIELLE CONVENTIONNELLE ET ACADÉMIQUE (PROCESSUS PRÉ ÉDIFICATION)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Présentations orales, discours (inscrits dans une durée préalablement définie). - Réflexions intérieures ?

Nous pouvons rajouter que la production matérielle émane des réflexions immatérielles de l'architecte et que leurs sens est ensuite exprimé au travers du discours architectural. De plus les productions matérielles doivent toujours être accompagnés au minimum d'annotations : d'une échelle, une orientation et d'une attribution (ex : Plan de niveau, Échelle 1/100, orientation). Les mots ont une importance capitale, car comme l'explique Christophe Camus, les architectes tentent par l'entremise du langage de faire exister leurs projets afin de leurs faire prendre corps. L'architecte aurait volonté d'engendrer un objet « à partir de quelques mots couchés sur du papier et avec le renfort d'un bon nombre de dessin ».²

Le discours architectural à une fonction bien spécifique : décrire et expliciter tous les documents graphiques produit, justifier ses prises de position, convaincre les autres de la nécessité de ses décisions mais surtout rendre le projet crédible, « existable » et habitable. Christophe Camus explique que l'architecture utilise la littérature pour faire croire ou pour faire vrai. Il explique que « L'architecture décrite par la littérature agit donc en fournissant à la fiction cadre, ancrage et arrière-plan vraisemblable ».

Il est important de retenir que ce qui fait la substance du récit architectural est l'objet architectural en lui-même. Robert McKee explique que « tous les artistes peuvent toucher le matériau brut à la base de leur art, sauf les auteurs. »³



LE RÉCIT ARCHITECTURAL À LA CHANCE DE POUVOIR S'APPUYER SUR UN OBJET EXISTANT, PALPABLE. MAIS C'EST LA TOUTE LA DIFFICULTÉ DANS LE PROCESSUS DE CRÉATION IMMATÉRIELLE PRÉ ÉDIFICATION QUE DE BÂTIR UN RÉCIT ARCHITECTURAL SANS AVOIR POUR SUPPORT L'OBJET ARCHITECTURAL EXISTANT.

[1] Christophe Camus, *Lecture sociologique de l'architecture décrite, comment bâtir avec des mots ?*, Collection Logiques sociales, Edition L'Harmattan, 1996, imprimé à Clamecy, page 11

[2] Ibid. page 13

[3] 131

[4] Ibid page page 28

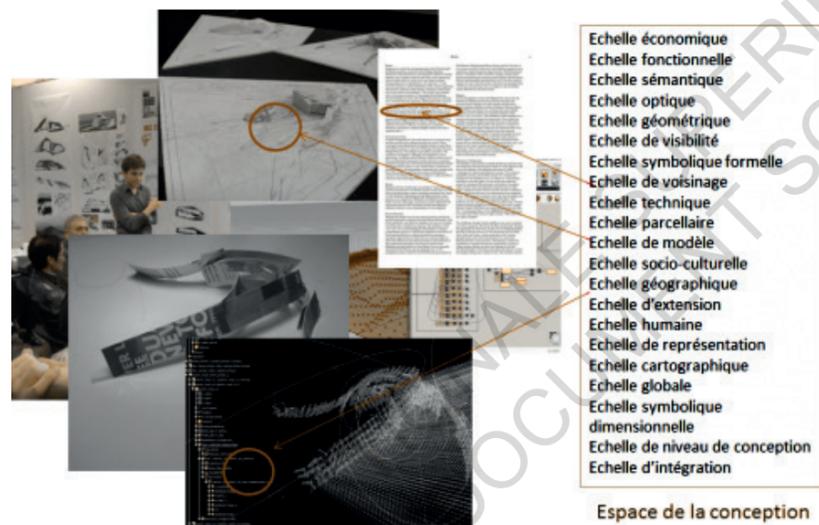
C'est pour cela que la production immatérielle parait si importante. L'objectif est de représenter le maximum possible d'éléments du discours. Il semblerait que pour s'exprimer, l'architecture tende fatalement à passer par la mise en discours et la mise en image. Production matérielle et immatérielle : nous voilà encore face à nos deux médiums privilégiés du support du récit. Christophe Camus explique que « l'usage du texte et de l'image permet donc d'approcher une définition artistique ou intellectuelle de la pratique architecturale, tout en faisant ressortir son caractère représentationnel et rhétorique ». Ici seulement, le rôle de l'architecte par le discours est de contrebalancer le pouvoir des images qu'il a lui-même créée.

B) L'ÉCHELLE, OUTIL DE STRUCTURATION DU RÉCIT ARCHITECTURAL ?

En analysant un discours architectural, le but est de mettre en lumière l'existence d'une structure, et voir si de celle-ci pourrait se dégager des séquences. Nous allons analyser précisément un discours issu d'une présentation orale de PFE. Ce cadre est intéressant car il se rapproche le plus de ce que l'on pourrait retrouver lors d'une compétition, avec un jury aux profils hétérogènes. L'oral est également connu pour être un exercice de présentation ancré dans des codes académiques et conventionnels par excellence, ce qui laisse suggérer une mise en discours très rigoureuse, que l'on pourrait retrouver universellement.

Analysons un document fourni par une de mes amie étudiantes à l'école d'architecture de Nantes : il s'agit de son oral de PFE dans l'option de projet de Master du semestre de printemps « Fifty Fifty ». (voir page 54/55/56). Comme elle me le précise, une page correspond à une échelle : La première échelle reprend histoire du quartier, la deuxième l'urbanisme du quartier, la troisième le bâtiment et le rez-de-chaussée puis quatrièmement les logements dans les étages. Si son oral est agencé de cette manière, c'est parce qu'il illustre l'organisation hiérarchique de la réflexion architecturale pré-édification. Il convient en effet lors du processus de conception de commencer son travail d'analyse par l'étude d'une zone étendue pour ensuite préciser ses choix jusqu'à l'échelle la plus infime possible. Mes propos se base sur une conférence qui a eu lieu à l'école d'architecture de Nancy intitulé « De quelques fondamentaux en architecturologie (17/11/2014) » 1 par Philippe Boudon.

L'architecturologie est une science développée par Philippe Boudon, Professeur d'architecture, dont le but est de théoriser les processus et opérations utilisés par les architectes pendant le processus de conception (qui correspond au processus pré-édification). L'espace de conception est définie comme cela : « On postulera donc que le projet se déroule dans un espace de conception, lequel est à distinguer, tant de l'espace du géomètre, que de l'espace de l'architecte. Soit un espace fictif, théorique, dans lequel des opérations attribuent des mesures à des objets en conception. » 2 Philippe Boudon explique que le Corbusier à tenter de ramener l'échelle à une dimension unique, celle de l'individu, avec le Modulor. Boudon stipule qu'on ne peut poser une règle générale d'échelle, tout comme on ne peut sans doute pas proposer un récit architectural universel. L'échelle ne saurait être formulée de manière unitaire, dont l'unique propos s'exprimerait au travers des mesures attribuées à l'espace par l'architecte.



Il dresse une liste empirique des différentes échelles existantes du domaine de la conception architecturale. Traditionnellement lors d'un processus d'analyse en architecture, il convient en effet d'utiliser des échelles de « pertinence », c'est à dire définir l'échelle adéquate de lecture d'un territoire précis. La limitation d'un champ d'observation via l'outil de l'échelle permet de délimiter son espace de recherches et d'analyse en fonction des critères que l'on souhaite faire ressortir et étudier. « De l'échelle, au singulier, qui implique le modèle géométrique, nous distinguons en architecturologie une multiplicité de points de vue portés sur l'espace, les échelles architecturologiques définies comme autant de pertinences de la mesure » 3

Lorsque l'on parle d'échelle en architecture, on entend premièrement l'échelle géométrique, c'est-à-dire celle qui sert à mesurer l'espace, par l'utilisation d'unité de mesure (mètre, mètre²). Cependant, le domaine de l'architecture relève de nombreux autres, principalement la sociologie, histoire, économie, l'Art... Lorsque l'architecte veut poser un regard différent sur l'objet architectural, il est normal que l'outil de l'échelle s'adapte en fonction du prisme adapté par le regard. Par exemple l'ethnologue Coray-Dapretto [5] qui a étudié un ghetto sud-africain, a eu recours dans son processus d'analyse au biais de différentes échelles qui s'avèrent d'avantages pertinentes concernant son domaine d'étude.

«Le regard de l'analyste d'une autre discipline se déplaçant, du champ qui est a priori celui de l'architecture, vers des considérations qui relèvent d'une géographie ou d'une sociologie urbaine, on ne sera pas étonné de voir décliner d'autres échelles que celles qui ont fait l'objet de recensements en architecturologie. » 4

[1][2][3][4] Conférence consultable à l'adresse web : <https://vimeo.com/126783142>

En complément : Philippe Boudon, «Échelles», Economica, Collection la bibliothèque des formes, 2002

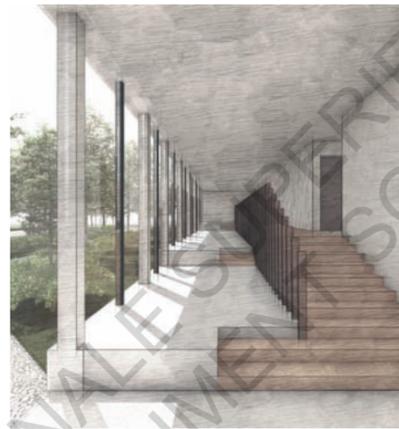
[5] Thèse à consulter sur : LIEUX ET ESPACES URBAINS : SEULS/ENSEMBLE, Une township sud-africaine. quelques échelles de lecture : <http://www.unige.ch/math/folks/coray/lorenza/PDF/albion.pdf>

L'architecturologie stipule que l'objet architectural ne peut exister sans que lui soient attribuées de mesures : c'est pourquoi l'utilisation de base des échelles en architecture renvoie à l'échelle graphique ou l'échelle géométrique. La prédominance de l'usage de l'échelle géométrique traduit la nécessité du recours à la mesure pour attester de l'existence (même fictive) d'un objet architectural. Cependant l'objet est en interaction avec d'autres éléments, ce qui justifie le recours à d'autres échelles selon le prisme de l'analyse choisis. Ce constat ne suffit pas à faire du discours architectural un récit, mais le fait d'avoir différentes échelles qui s'articulent de « la plus large » à « la plus précise » suggère l'idée de séquence avec des « séquences d'échelles ».

- échelle d'éloignement/ rapprochement,
- échelle de contrôle spatial et économique
- échelle socio-culturelle, échelle d'appartenance
- échelle de classe sociale
- échelle d'opposition conflictuelle violente
- échelle d'appartenance religieuse

Chaque échelle tiendrait son propre discours ou sa propre histoire. Si l'échelle géométrique est d'avantages utilisé dans les documents graphiques, d'autres échelles sont à la recherche d'un support qui viendrait les illustrer correctement.

C) SÉQUENCAGE VIA
L'ÉCHELLE. ANALYSE D'UN
DISCOURS



Pour procéder à une analyse de discours, j'ai fait le choix d'étudier l'oral de Projet de Fin d'étude d'Emma L. Le projet de fin d'étude à l'Ensa Nantes est celui qui mène à l'obtention d'un diplôme : il se déroule donc dans un cadre académique, et a été validé par un corps enseignant. Il est donc possible de stipuler que sa structure et son organisation sont la résultante des apprentissages et attentes excepté au sein de l'établissement scolaire.

Voici la description de son projet, ainsi que les documents graphiques accompagnants le rendu.

« Le projet propose la réhabilitation de trois barres de quatre étages de 33 m de long situées dans le parc de la Boissière au nord de Nantes. Construites entre 1958 et 1960 par les architectes Montfort, Ronsin et Choisel, elles ont fait l'objet d'une première réhabilitation en 1982 par l'Atelier d'Aligre Architecture. Projet urbain avant tout, il propose des aménagements pour le parc tout entier se résumant en cinq intentions générales : connecter la zone pavillonnaire avec le parc, ouvrir le ruisseau des Renards, faciliter les cheminements Nord-Sud, créer une traversée Est-Ouest et enfin, favoriser les traversées piétonnes. Le projet propose de marquer l'adresse en créant une nouvelle rue piétonne (est-Ouest) devenue l'un des axes importants du parc. Cette rue mène à un grand hall qui offrira aux habitants l'occasion de se rencontrer et de créer une vie de quartier. »

Le travail d'Emma Lavanant est à retrouver ici : <https://biblio.nantes.archi.fr/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=50962>



PREMIÈREMENT, EMMA POSE UN CONSTAT DE DÉPART : L'HISTORIQUE DE LA ZONE DE LOGEMENTS SOCIAUX DU QUARTIER DE LA BOISSIÈRE.

IL S'AGIT DE FAIRE ÉTAT DES CHOSES : DATES DE CONSTRUCTIONS, PROPRIÉTAIRE DE LA ZONE, INTERVENTIONS EFFECTUÉES...

DEUXIÈMEMENT APPARAISSENT DES CONSTATS QUI DÉCOULE DE SES OBSERVATIONS : « IL N'Y A PAS DE HIÉRARCHIES DES VOIES » « QUARTIER TRÈS BOISÉ, PRÉSENCE IMPORTANTE DE PARC ».

CE QUI NOUS AMÈNE À NOTRE PREMIER CONSTAT :

ECHELLE HISTORIQUE
CONSTAT RENDRE COMPTE POSER LE DÉCOR.

MAILLAGE DE ROUTE TRÈS DENSE
CONSTRUCTION RAPIDE
ARBRES ANCIENS
PAS DE HIÉRARCHIE DE VOIE
QUARTIER CONNECTÉ AU CENTRE
PARC IMPORTANT
CONÇUS EN DOUBLE COURONNE

Ici on a plutôt recours aux adjectifs : on vient qualifier le territoire

DEUXIÈMEMENT, ELLE ÉLABORE UN CONSTAT : TROIS BÂTIS SE DÉTACHENT DES AUTRES, DÉFINIES PAR LEURS CARACTÉRISTIQUES SPÉCIFIQUES. CA PERMET LA TRANSITION VERS L'ÉCHELLE URBAINE ET LE DÉBUT DE FAÇONNEMENT D'UN PROJET URBAIN...

...À PARTIR DU CONSTAT DU MANQUE D'IDENTITÉ DES TROIS BARRES DANS LEURS ENVIRONNEMENTS.

PROPOSITIONS D'EMMA : MISE EN VALEUR DU CHEMINEMENT DOUX PIÉTON, RÉDUCTION DES PLACES DE STATIONNEMENT, OPTIMISATION DE L'ESPACE DANS L'OBJECTIF DE CRÉER UN SENTIMENT D'URBANITÉ.

ICI ON RELÈVE UN TOUT NOUVEAU CHAMPS LEXICAL : LES VERBES D'ACTIONS

1 ACCROCHE OU 2 BÂTIS SE DÉTACHENT → CRITIQUE N'APPARTIENNENT PAS NE FONCTIONNENT PAS "FLOTTENT"

METTRE EN VALEUR FAVORISER CRÉER PERMETTRE TRAITER RYTHMER GÉNÉRER OPTIMISER CONCENTRER RECADRER RESTITUER

CHEMINEMENT FAVORISER NOUVELLE RUE CROISEMENT INTERACTION ACES SENTIMENT

On est déjà dans le traitement des « problèmes », mais à l'échelle urbaine pour le moment

ensuite c'est clairement la partie la plus dense : Changement d'échelle, connexion zone urbaine et rez-de-chaussée.

CONSTATATION : AUJOURD'HUI BÂTIMENT SÉPARÉ PAR L'EXISTENCE DE DEUX CAGES D'ESCALIERS INDÉPENDANTES QUI ENGENDRE LA CRÉATION DE DEUX ADRESSES DIFFÉRENTES. PROBLÈME : IL N'Y A PAS D'EXISTENCE D'ÉCHELLE INTERMÉDIAIRE.

IL N'Y A PAS DE HALL À PROPREMENT PARLER, LE REZ-DE-CHAUSSEE EST UN PALLIER. LES ESPACES DU REZ-DE-CHAUSSEE SONT SEMI ENTERRÉS

PROPOSITIONS : CLARIFIER L'ACCESSIBILITÉ DU BÂTIMENT, SON ADRESSE, SA PLACE DANS LE SITE : CRÉATION D'UN PLEIN PIED GRÂCE À L'ABAISSEMENT DU TERRAIN, FAVORISER LE PASSAGE SELON DEUX MODES EFFICACITÉ ET LUI DONNER UNE ESSENCE « BALADE ».

Elevation Ouest originale

MISE EN PLACE DE CONNECTION VISUELLES INTÉRIEURE / EXTÉRIEURE, LA NOUVELLE PROFONDEUR DU HALL PERMET DE METTRE À DISTANCE LES LOGEMENTS ET L'ENTRÉE DU BÂTIMENT = PLUS D'INTIMITÉ.

ECHELLE URBAINE ET HUMAINE
 CONSTAT → CRITIQUE → PAS DE HALL
 PAS ÉGALES
 PAS D'ÉCHELLE INTERMÉDIAIRE
 Voici le constat de notre troisième échelle d'analyse

CLARIFIER
 MODIFIER
 ABAISSER
 FAVORISER
 CONECTER
 APROPRIER
 DESSERVIR
 IMPLIQUER

BALADE
 CONNECTION VISUELLE
 APPROPRIATION
 ACCESSIBILITE
 EFFICACITE
 MISE A DISTANCE
 PASSAGE
 CHEMINEMENT VISUELLEMENT

LES CHAMPS LEXICAUX DU MOUVEMENT, DU POSITIONNEMENT DU CORPS DANS L'ESPACE, DU DÉPLACEMENT, MIS EN PARALLÈLE AVEC L'UTILISATION DES VERBES D'ACTIONS, INDICENT ENCORE UNE FOIS L'INTERACTION DES HABITANTS AVEC L'URBAIN ET L'ARCHITECTURE.

LEURS RECOURS SYMBOLISENT LE FAIT QUE LES ACTIONS DE L'ARCHITECTE ONT POUR BUT DE VENIR INFLUENCER SUR LE SOCIAL, C'EST-À-DIRE LES INTERACTIONS HUMAINES.

LES PROPOSITIONS SE BASENT ALORS SUR LA VOLONTÉ D'AUGMENTER LA TAILLE ET LA QUALITÉ DES LOGEMENTS.

INTERVENTIONS PAR STRATES QUI S'INSCRIVE DANS LA LONGUEUR DU BÂTIMENT
 CHAQUE STRATE = UNE FONCTION, EPAISSISSEMENT DE LA FAÇADE, STRUCTURE EN BOIS INDÉPENDANTES, POSSIBILITÉ DE JARDIN D'HIVER...

LE NOUVEAU CHANGEMENT D'ÉCHELLE EST AMENÉ PAR DES CONSTATATIONS : DESCRIPTION DE LA STRUCTURE, ÉTATS DES DIFFÉRENTES DESSERTES, ON DONNE LES DIMENSIONS = SURFACE SALLE DE BAIN ET PIÈCE DE VIE TROP PETITE

Organisation des pièces

Epaississement de la façade

Avec les fiches de notes qu'elle m'a transmises, j'ai effectué une analyse sémantique et structurelle de son discours. De cette analyse, nous pouvons en ressortir que le discours architectural s'organise autour de la question de l'échelle, mais plus précisément que l'échelle géographique permet d'enclencher les différentes séquences du récit. Ensuite, chaque échelle géographique entraîne un nouveau lot de problématique liées à cette dernière.

POUR UNE AUTRE FORME D'ANALYSE, RENDEZ-VOUS À LA FIN DE CE MÉMOIRE !

« Si la première manière de décrire un objet architectural consiste à en exprimer le caractère spatial, il est toujours possible de faire appel à d'autres ressources classiques pour raconter l'opération qui engendre cet objet, celui de la temporalité (narration) ou celui des « enchaînements logiques ».¹

Dans son livre « *Comment bâtir avec des mots ?* », l'auteur emploie souvent le terme de description architecturale. Il n'est pas tout à fait adéquat selon moi, car le discours architectural ne doit pas constituer une description de ce que l'œil pourrait déjà observer à lui seul. Le discours architectural se doit d'apporter des notions complémentaires ainsi que justifier et expliquer le choix de tel parti pris, choses que le dessin ne peut exprimer. Il doit aussi servir à argumenter la nécessité des solutions proposées. L'ouvrage fait mention plus loin du terme « explication » comme s'opposant à description : nous pourrions parler alors d'explication architecturale, ce qui nous rapproche un peu plus de l'idée de récit architectural. Cependant il nous reste certaines règles à mettre en lumière si l'on veut en arriver là, mais nous pouvons partir du principe que le discours architectural se situerait entre intrigue, explication et description.

visuelle de ce que l'on peut voir sur les planches : «Voici la coupe BB' du bâtiment. On peut y voir la pièce de vie ici, la salle de bain là, le couloir ici.» On ne peut se contenter de faire ça : il faut bien sûr quantifier et nommer l'espace, mais plus que tout « justifier » son existence même, pourquoi possède-elle ces dimensions, cet agencement, cette matérialité ? Selon moi, ce qui va faire sortir le discours architectural de son enveloppe descriptive, c'est que l'architecture est pensée et expérimentée par et pour l'Homme. Et à partir du moment où l'on introduit des êtres dans l'objet architectural, on vient l'animer. L'intrigue est autant située dans ce nœud déclencheur qu'est la problématique sociale à laquelle répond le projet répond que dans l'espace architectural lui-même, ou l'humain expérience la vie quotidienne.

« LE BÂTIMENT JOUE DONC LE RÔLE D'UNE SORTE DE REDISTRIBUTEUR DE LA NARRATIVITÉ, D'EMBRAYEUR DE LA NARRATIVITÉ ».

Le discours architectural n'est en effet pas composé d'une succession de fait et de constat. Même lorsque que le projet est expliqué lors d'une présentation orale, l'architecte n'effectue pas une description

Ces autres identifiés par rue.
 n'appartiennent pas à la même rue.
 Pas identiques. réhab. 1982 - peu mixte d'aspect ext.

GERME et JHM - expubs seu de vite. + de 3 ans d'édus
 et hab. urbaines Nantes Nord.
 décidé au sein des étudiants groupe Boissière
 de nous appuyer sur certaines de leurs propositions pour
 façonner notre projet urbain.

Résumé : (concernent principalement 3 barrettes)
 mise en valeur d'éléments préexistants
 formation des traversées N/S au sein et à travers
 création d'une nouvelle rue E/O au sud du
 Parc qui borde au N.

Rue piétonne. Permet concentration et mise en
 valeur d'éléments doux. E/O. Traitement 2
 rue centre ville. favorise adhésion commune 3 bât.
 rue rythmée croisements N/S. → génère interaction
 zones de stationnement réduites, gpi, paysagées
 → accès rues secondaires au sud.
 → créer sentiment d'urbanité.

En effet, le nœud de l'intrigue [la problématisation] peut être éveillé par différents initiateurs. Selon l'ouvrage « *Comment bâtir avec des mots* », la narrativité peut se traduire par des actions humaines et non humains.

Concernant le non humain, il peut s'agir de l'impact sur un territoire des éléments climatiques, comme de forte pluie, une zone sismique, un sol sableux, une zone protégée... Ces éléments de la nature vont influencer sur la conception de l'objet architectural, par exemple sur l'orientation d'un bâti, l'agencement des ouvertures en façades et vont par découlement influencer sur l'expérience humaine (luminosité, chaleur, confort...). Par exemple le soleil influe sur les ouvertures en façade et donc la quantité de lumière présente dans une pièce, et donc sur la température ambiante de cette pièce.... La topographie d'un terrain va venir influencer l'implantation du bâtiment. Si celui-ci présente une pente importante, l'objet architectural va s'adapter sur les courbes de niveaux et peut-être créer des jeux de semi-hauteurs et de déambulation. La présence d'un arbre centenaire sur le terrain va servir d'accroche au projet, qui va s'articuler autour de lui, le mettre en valeur et en tirer partis.

VOICI L'EXEMPLE DU PROJET DE LA EARTH BOX, PAR EQUIPO DE ARQUITECTURA AU PARAGUAY. LE BUT DU PROJET ÉTAIT DE CONSTRUIRE UN CABINET D'ARCHITECTURE, TOUT EN CONSERVANT ET RÉUTILISANT LES ÉLÉMENTS INITIALEMENT PRÉSENTS SUR LE SITE, COMME CET ARBRE NOMMÉ GUAVIRÁ, QUI « VIENT TENIR COMPAGNIE AUX ARCHITECTES ».



LE DÉCLENCHEUR DU RÉCIT PEUT ÉGALEMENT ÊTRE DE NATURE HUMAINE :

La problématisation peut venir d'une constatation d'un dérèglement concernant les interactions humaines, comme par exemple une stigmatisation, un phénomène d'isolement, d'abandon exprimé par les habitants. Il peut aussi s'agir d'un constat d'une vétusté des logements, ou de certains aménagement urbains ou architecturaux qui créent une situation préoccupante, comme des espaces trop grands et trop vides pour être investis par les habitants. L'architecture répond principalement à des besoins sociaux, à un manque, une faille.

Lorsque des habitants expriment un besoin, l'architecture vient y répondre. Et si l'on ne part de rien, ce sont les habitudes de l'Humain, ses besoins et son nombre qui vont venir définir les dimensions et la quantité de pièces, les usages intégrés, l'agencement du logements... On va estimer par exemple à partir de l'échelle humaine les dimensions et usages minimaux admis pour un logement (surface et hauteur sous plafond, présence d'au moins une ouverture, d'une salle d'eau...).

Nous pouvons lister quelques échelles de qui relèvent de l'expérience humaine et entre dans le processus de réflexion d'un objet architectural :

- l'échelle des usages, des fonctions nécessaires ou demandés
- l'échelle de l'expérience ordinaire, la routine, tout ce qui relève de l'habitude, des rites, des pratiques, des déplacements, des parcours...
- l'échelle de la fréquentation projetée, du degré d'intimité exigé
- l'échelle économique (le budget d'un commanditaire influe sur l'objet architectural proposé)
- l'échelle symbolique (que procure comme sensation, comme ambiance, un tel matériaux)

B) ARCHITECTURE ET VÉRITÉ, LES NARRATAIRES

« LA DESCRIPTION N'IMPLIQUE PAS LE « VRAI », MAIS TENTE GÉNÉRALEMENT DE FAIRE PASSER POUR EXISTANT CE QUI NE L'EST PAS (LE BÂTIMENT ET AUSSI SA VIE). » 1

L'architecture s'offre comme le cadre de toutes les interactions humaines. Dans l'idée de la diffusion d'un projet architectural vers ses futurs habitants et commanditaire, il est essentiel d'intégrer dans le discours une dimension sociale de l'histoire humaine. En effet, les images (où la production matérielle en général) ne se suffirait pas : « Au contraire, c'est la mise en récit de ces figurations [dans notre cas] [...] qui permet un phénomène d'appropriation de la part des commanditaires et des usagers ». [2] Si le récit architectural est avant tout une fiction, c'est parce « qu'il constitue la première manière d'instaurer un rapport entre le sujet et le monde avec lequel il a quelque chose à faire ». [3] Autrement dit, la réalité sociale se transmet au travers des discours sociaux, donc la réalité du vécu architectural se transmettra au travers du récit architectural.

Le discours architectural est uniquement maîtrisé par l'architecte dans le processus pré-édification. C'est lui qui vend son projet et doit convaincre de ses idées. Christophe Camus écrit que « On peut s'intéresser au discours de l'architecte comme manifestation de sa compétence à raconter une histoire d'architecture : ce récit qui fait l'architecture, c'est-à-dire qui participe à la réalisation d'un bâtiment et, plus particulièrement, qui vise à raconter l'autre, le commanditaire, le partenaire, le destinataire, à travers un objet architectural. » [4] Nous pouvons effectuer ici un parallèle avec le discours politique. Les politiques sont souvent décriés, car les formules de langage auxquelles ils ont recours (langue de bois, électoralisme...) décrédibilisent leurs propos.

Il y a cette idée que finalement, les discours ne seraient que des mots, plus vulgairement « du vent », trop loin de la réalité, n'apportant finalement aucune réponses concrètes aux problèmes posés et s'avèreraient inefficaces. Il semblerait que d'une certaine façon il en soit de même avec l'architecture : selon l'auteur Christophe Camus, « il est devenu habituel de stigmatiser l'inadéquation de la pratique architecturale à l'attente des commanditaires ou des usagers » [5]. Y aurait-il des incohérences entre la production architecturale pré-édification (discours et images) et la réalité du vécu architectural ? Comme l'architecte scénarise, scripts et projette à travers lui-même les émotions que vont produire son objet architectural, il arrive que ses volontés fictives ne se concrétisent pas dans la « vraie vie ». COMMENT PEUT-ON EXPLIQUER CE DÉCALAGE ENTRE LA VISION PROJETÉ DE L'ARCHITECTE ET LA RÉALITÉ DU VÉCU ? La question ici est de savoir comment le projet architectural a été adressé à des récepteurs non avertis.

Prenons par exemple le travail d'Ole Sheeren « **Great architecture should tell us a story** », autrement, « la vraie architecture doit avant tout raconter une histoire », nous dirait-il, en nous présentant le CCTV Headquarters.

MAIS QUELS TYPES D'HISTOIRE L'ARCHITECTURE ESPÉRERAIT-ELLE NOUS RACONTER ?

Sur quels sujets ? A qui s'adresserait-elle ? Comment l'architecture peut-elle parler aux gens ? Premièrement, étant donné la multiplicité et la diversité des acteurs potentiellement touchés par cette histoire architecturale, il conviendrait d'en adapter le sens afin qu'elle parle à chacun. Rappelons que chaque échelle exprime sa propre histoire.

Une histoire ne suffirait pas : parle-t-on de la déambulation d'un cadre CCTV de la 'main broadcast control room' au 'studio viewing' du rooftop ? Du parcours effectué par ce sable prélevés sur les plages vietnamiennes puis acheminés jusqu'à Beijing ? Le processus de réflexion du concepteur des espace tampons de la zone open space du 50ème étages ?

Afin d'illustrer ces histoires fictives, Ole Sheeren et son équipe ont réalisé 5 différents scénarios, scriptés, d'une déambulation possible dans le CCTV Headquarters. C'est un exemple conventionnel de ce que l'on pourrait appeler « récit architectural », ou plus précisément « scénario d'habiter » (Même si terme « scénario d'habiter » semble pourtant appartenir à une échelle plus petite, plus intime, celle de l'appartement. Habite-on son lieu de travail ?). L'exposition est composée de près de 200 séquences d'images du parcours possible dans le bâtiment. Ces images issues de la 3D semblent s'agencer de façons arbitraires, ce qui annihile finalement toutes idées de récit. L'idée de départ est pourtant encourageante, car l'exposition visait à employer des médiums qui rendrait l'architecture accessibles au grand public. Cependant l'aspect de la temporalité c'est noyé dans la scénographie, le temps humain n'est pas représenté car fragmenté et aucun lien de cause à effet n'est alors attestable.

Si l'on peut observer de la part des architectes une volonté d'adapter leurs discours en fonction du récepteur, c'est parce que le discours architectural, dans son apprentissage conditionne une sémantique estudiantine.

Posant le décor d'un studio de projet ou plusieurs étudiants présentent devant un jury composé d'architecte diplômés d'État. Les différents interlocuteurs se sont accordés tacitement sur l'utilisation d'un vocabulaire commun. Dans cet écrin qui est le studio de projet, la méthodologie du discours et de la représentation architecturale sont très conventionnalisés.

Transposé dans le monde du travail, le discours architectural peut échapper au grand public. La spécificité des termes employés ainsi que les caractéristiques des techniques de représentation de l'espace (coupes, plans) rendent pour les narrataires non avertis (commanditaire, futur habitant) difficile l'appréhension de la globalité du projet.

Il convient d'adapter discours et représentation aux futurs habitants : Christophe Camus propose déjà une alternative à l'utilisation des médias traditionnels, « Si la production d'un métadiscours, satisfaisant sur le plan épistémologique, ne semble pas accessible, on peut imaginer d'autres solutions plus raisonnables et plus traditionnelles qui consistent à utiliser en l'état ce potentiel de connaissance que constitue le récit. » [1]

Pour illustrer et transmettre au mieux un récit architectural, il convient d'y intégrer une dimension humaine, tout comme le récit fonctionne grâce à la mise en forme du temps humain. Le rôle de l'architecte sera donc de venir relater des expériences humaines et sociales. Christophe Camus explique que le discours architectural illustre la capacité d'un architecte à projeter « l'autre », « et surtout de formater cet autre dans un objet architectural comme le bâtiment ou l'aménagement » « L'architecture participe au modelage du social, en vue d'objectifs donnés (mais pas toujours en connaissance de cause ». [2] Il ne s'agirait plus de décrire l'usager mais de le problématiser.

MAIS COMMENT PROJETER « L'AUTRE » ?

Le problème rencontré ici serait, selon moi, que l'architecte cristallise en son unique personne tous les acteurs qui font habituellement le récit. L'architecte est lui-même scénariste (concepteur), illustrateur (designer), conteur (narrateur) et parfois même, sans une certaine mesure, se projette lui-même personnage (protagoniste/habitant).

L'ARCHITECTURE N'EST POURTANT PAS UN RÉCIT À LA PREMIÈRE PERSONNE. En effet, la façon dont nous expérimentons un objet architectural est différentes selon les sensibilités de chacun. Afin d'éviter une potentielle déception de la part des destinataires du projet, peut-être pourrions-nous envisager une autre forme du support du récit architectural. En quelque sorte, il s'agirait d'utiliser un médium permettant la diffusion à la fois de la production immatérielle et matérielle. L'architecte conserverait la souveraineté de son discours, tandis que les narrataires du projet disposeront d'un outil de mise en scène du temps et de l'espace architectural. L'investissement des narrataires prendrait une nouvelle forme face à ce médium accessible.

[1] Christophe Camus, *Lecture sociologique de l'architecture décrite, comment bâtir avec des mots ?*, Collection Logiques sociales, Edition L'Harmattan, 1996, page 99

[2] Ibid. page 213

Pour introduire cette nouvelle partie, je vais exploiter les informations de la conférence TedX en juin 2018 de l'architecte indien Bijoy Ramachandran.

https://www.youtube.com/watch?v=6eJcDWhsZHs&t=723s&ab_channel=TEDxTalks

Sa présentation et ses propos sont basés sur la lecture d'un ouvrage intitulé « The eyes of the skin » de Juhani Pallasmaa. Ce livre pose se fondement : « The dominance of the eye and the suppression of the others senses tends to put us into detachment, isolation and exteriority. » « Everything that we've started to do, and appreciate, and value comes from an appreciation of the eye. » « It consists to looking at things just visually and sort of evaluating them and estimating them on that basis ».

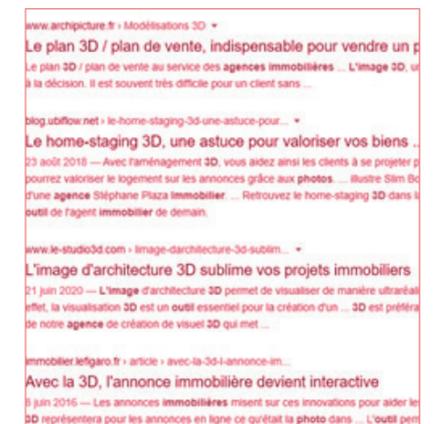
Il explique que la domination de l'œil sur les autres sens tend à nous isoler des autres ressentis possibles et que cette fatalité a touché le domaine de l'architecture. Nous pouvons déjà faire le lien avec les propos de Will Eisner, qui déplore la prolifération des images comme moyen de communication dans notre société, qui inclinent les individus à être plus réceptifs à l'aspect graphique qu'au contenu transmis. La bande dessinée étant tout d'abord un média visuel, elle souffre également de cette réalité. Fatalement, l'architecture deviendrait elle aussi un média visuel, uniquement observée via le prisme de la vue, en omettant ce que l'architecture fait exprimer aux autres sens.

L'œil définit ce qui est "beau". Minute Papillon! A interviewé Francis Rambert, directeur du département de la création architecturale à la Cité de l'architecture et du patrimoine à Paris, sur la question « C'est quoi le moche (et donc le beau) en architecture ? »

F.L : « C'est très sein quand un bâtiment fait polémique d'une certaine manière dans le sens où il va réveiller quelque chose. Est-ce que pour autant c'est beau ou c'est pas beau ?

ON SE DEMANDE SI C'EST ÇA LE SUJET. EST-CE QUE ÇA FAIT SENS ? L'ARCHITECTURE C'EST TOUT SAUF UNE PERFORMANCE. ÇA DOIT VOUS PARLER D'ESPACE, D'USAGES. LA QUESTION ELLE EST LÀ, EST CE QUE L'ESPACE EST HABITABLE ET EST-CE QUE L'USAGE EST AGRÉABLE. Et après, on pourra parler d'urbanité. Est-ce que ça créer quelque chose qui fait du lien, est ce que ça favorise le vivre ensemble comme on dirait aujourd'hui, c'est en fait tout ça qui rentre dans la question d'un projet d'archi, dont l'esthétique est une des composantes et une des composantes seulement. »

Nous voyons ici que l'architecture rencontre le même problème que la bande dessinée. Par l'attraction des Hommes pour les « belles » images, ces deux domaines souffrent d'une prépondérance du sens de la vue sur l'expression des autres sens en dépit de l'expression du contenu. Scott McCloud apporte une légère nuance : ce qui se passe entre les cases, l'ellipse, ne répond pas de notre faculté visuelle. C'est ici que nos autres sens sont impliqués. En architecture, l'accent est mis sur la production d'image de rendu, qui tendent à exprimer une réalité parfaite du projet. C'est d'ailleurs la stratégie de communication utilisés par les agences immobilières. A la vue d'une image 3D représentant leur projet « Les émotions [des clients] sont décuplées et l'expérience client n'en est qu'améliorée. » (www.le-studio3d.com)



Il semble évident que l'image 3D semble être dernièrement le médium de prédilection s'offrant à la vue d'un public non averti. Avec l'augmentation de la performance des logiciels de rendus, la représentation en 3 dimensions n'a presque plus de contraintes et peut concurrencer la liberté des possibles qui était uniquement offerte par le dessin. La création de formes complexes est désormais permise et encouragée, mais contrairement au dessin papier, ces formes ont l'air réelles, constructibles. Il convient de rendre compte de la popularité des images de rendus d'architecture futuristes et fictives, représentations proches d'un imaginaire de la science-fiction, qui justifie une certaine forme de fascination en laissant planer le doute quant à leur potentiel d'édification.



En discutant avec un ami ayant réalisé son rapport de stage en agence de production d'image, nous avons tiré les conclusions suivantes.

« L'objectif de l'image 3D c'est de rendre compte d'une histoire particulière. Elle montre quelque chose de figé, qui est telle qu'elle. Mais si tu changes une texture, tu changes le sens, tu ne racontes plus la même chose. Bien sûr c'est tout aussi proche du réel, mais d'un certain réel parmi tous ceux possibles. Ça dépend de ce que tu veux raconter avec. Tu montres rarement une image 3d pour décrire un processus ou une démarche. L'image 3D elle est là pour illustrer le produit final. Si tu veux expliquer un processus, un concept, tu ne peux pas le faire en image 3D, c'est pas adapté !

C'est pour ça qu'il y a toujours quand même différents outils de représentation.

L'image 3D permet de créer des choses plus facilement et de les modifier rapidement. Avant il y avait l'utilisation de l'outil de la perspective (qui prend énormément de temps) qui montrait le projet dans un état fini, quand il ne va plus changer. L'image 3D a repris ce rôle-là en permettant plus de modification. »



Cette réalité virtuelle imposée est à double tranchant : fasse à la réalité de l'édification, les commanditaires et les habitants peuvent considérer que les images sont contrefaites, voir mensongères. (cf : discours politique). Les images numériques peuvent aussi potentiellement emprisonner l'imaginaire du narrataire en le confrontant à une représentation ou rien n'y est supposé, évoqué ou effleuré. Le discours architectural s'efface en raison de la puissance évocatrice et de la réalité manifeste de l'image. »

Al'inverse de l'image numérique qui se veut représenter avec le plus d'exactitude le projet architectural, le dessin, dans son imprécision, laisse aux narrataires la liberté d'employer leurs multitudes d'imaginaires dans le but de discerner et d'incarner le projet. Avec une image plus abstraite, le narrataire dispose d'un champ des possibles plus larges et peut laisser libre court à son imagination, projeter ses propres envies, sensations et désirs dans le projet. Comme expliqué dans le mémoire « Registre graphique et narration en représentation architecturale », « Le dessin transmet l'idée essentiel du projet tout en laissant place à la liberté d'interprétation de l'observateur ». [1] Pour plus de précision, allez voir « Les capacités évocatrices du dessin. »

[1] Vivien Baumard. *Registres graphiques et narration en représentation architecturale. Architecture, aménagement de l'espace. Juin 2017, page 18*



RaumlaborBerlin, The Meeting Place. A Festival of Creating Urban living

Corpland Loop Resort / RSAA/ Büro Ziyu Zhuang, Chongzhou, Chengdu, China





Dans les années 70/80, le dessin était indivisible de la pratique architecturale. Cependant, on a pu observer qu'avec l'essor de la technologie, le dessin en tant qu'acte architectural significatif s'est effacé petit à petit. Il devenait un acte disciplinaire, et non plus un moyen de communiquer le projet.

Au fil du temps, le savoir-faire de l'image 3D c'est vulgarisé avec l'apparition de logiciel comme Sketchup, dont l'interface s'adapte aussi bien aux adultes expérimentés qu'aux enfants.

L'image 3D étant devenue de plus en plus accessible, elle s'est transformée en un objet de marketing. C'est alors que l'usage du dessin ne paraît plus anachronique et reviens en force, une fois l'excitation passée des logiciels de rendu, explique Sam Jacob, architecte londonien, dans le magazine Metropolis. Dans cet article,

Sam Jacob exprime l'intérêt d'outils qui présente une nouvelle trajectoire dans la manière de penser et d'imaginer l'architecture, comme Photoshop ou Illustrator. Il explique : « Photoshop, dans la façon dont il permet de manipuler le contenu, suggère une relation particulière à l'image, qui avait été altéré par la culture digitale [...]. Photoshop nous autorise à intervenir dans un monde d'image, d'en découper les informations et de les refaçonner, réorganiser, repenser...dans le but de répondre à de nouveaux enjeux. Ce procédé se réfère au collage, le découpage et la juxtaposition d'images. Avec Photoshop, cependant, nous pouvons explorer les images à un niveau microscopique (au pixel près) la couper, en masquer des éléments, les assembler. Et cette facilité de conception signifie une possibilité infinie de mélange et d'assemblage. Plutôt qu'une entité faite de différents parties, cet assemblage devient un ensemble graphique indivisible. » [1]

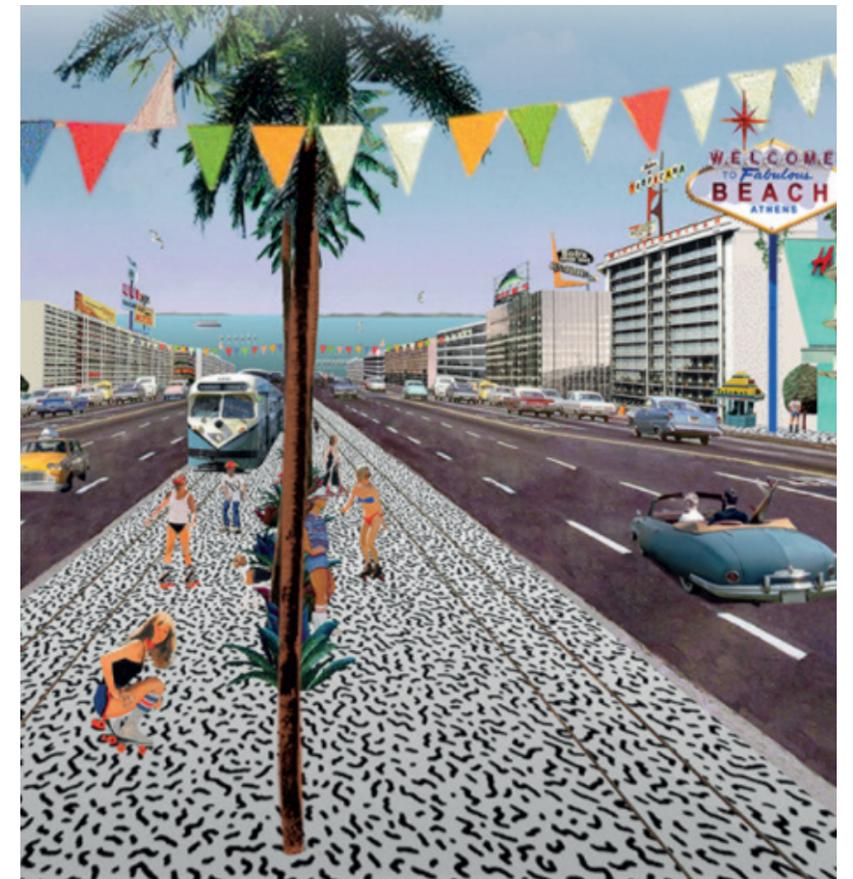
Ci dessous : Courtesy of Other Architects / Ci dessus Courtesy of Olga Tarasova



[1] Traduit de l'anglais, via l'article de Sam Jacob consultable sur : metropolismag.com, 'Architecture Enters the Age of Post-Digital Drawing'



Federica Sofia Zabeletti explique que le dessin offre un dialogue plus large, car en il exprime une certaine forme de narration, ainsi que l'identité visuelle du projet et de l'architecte lui-même. Il faut cependant faire attention, cette technique de représentation n'échappe déjà pas à une forme de standardisation : on peut observer l'existence d'un style internationale. Federica Sofia Zabeletti défend qu'il existe des différences culturelles de représentation, et qu'il faut les préserver, pour ne pas replonger dans le rendu hyper réaliste. Elle espère que les interviews publiés sur son site inciteront les architectes à se référer à certains langages graphiques qu'ils adapteraient ensuite à leurs propositions, plutôt que de copier uniquement une esthétique spécifique.



Federica Sofia Zabeletti a créé un blog où sont recensés tout un panel d'images qui illustrent les propos de Sam Jacob cité précédemment. Elle explique que ce genre « d'image » sert principalement à illustrer les concepts et les atmosphères que l'architecte souhaite créer et transmettre. Il ne s'agit pas de mettre en compétition l'image 3D avec le dessin, car ces deux médiums n'ont pas vocation à exprimer la même chose, mais donner au dessin une place plus importante, car ce qu'il exprime est tout aussi important.

Le site web de Federica Sofia Zabeletti : <http://www.koozarch.com/interviews/>

Ci-côté : Courtesy Fala Atelier
Ci dessous :
Courtesy Point Supreme

A) L'ÉCHELLE DU TEMPS
HUMAIN EN REPRÉSENTATION

ILLUSTRER
LE TEMPS
ET L'ESPACE

SI L'ON CONFRONTE UN OBJET VISUEL ET SPATIAL À UN ORDRE DU TEMPOREL ET DE L'ÉVÉNEMENTIEL, « ON INTRODUIT DE LA VIE OU DU SOCIALE DANS UNE FORME QUI NE L'EST QU'EN INTENTION OU EN FONCTION. » [1]

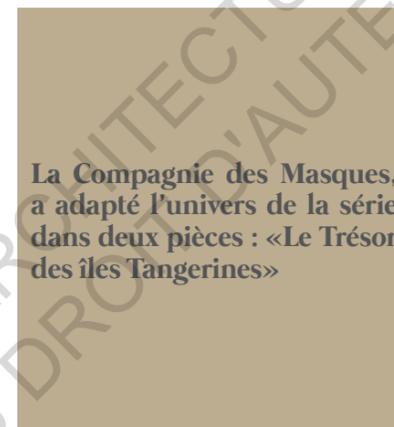
Comment illustrer le temps et l'espace, dans un même support ? En architecture, les échelles du temps humains peinent à trouver un support adéquat et approprié à leur juste représentation. La plupart des supports de l'architecture illustre l'espace, où l'évolution de l'espace, mais mettent de côté l'expérience humaine. Rappelons que l'existence du projet n'est pas « **obligatoirement assurée par la description du bâtiment, mais [s'élabore] surtout à travers ses légitimations diverses (sociales, économiques ou techniques) ou, simplement, par l'histoire de son processus et de ses acteurs.** » [2]

Le récit architectural est donc l'histoire d'un mixe d'éléments de la réalité architectural (le bâtiment) et d'éléments de la réalité sociale (les hommes dans le bâtiment) : le cadre du récit architectural étant l'objet architectural, c'est au travers de celui-ci que vont prendre place et s'exprimer les événements sociaux. Avec l'architecture, « **le problème n'est plus de donner un cadre à une action mais d'animer le cadre** ».



Le décor architectural confère un lieu à l'intrigue sociale. Le volume de la pièce est le témoin des agissements sociétaux, un peu comme l'est une pièce de théâtre. La série de bandes-dessinée de cape et de crocs reprend les codes de la comedia del Arte et de Molière pour mettre en scène son intrigue et ses personnages. Les décors de théâtre sont mélangés au format de l'histoire ou le dessin nous dupe entre « véritable » décor et décor de théâtre. (la nuance est subtile)

LES INTERACTIONS HUMAINES PRENNENT PLACE DANS UN CADRE/ DÉCOR, MAIS L'ON DEVRAIT PARLER D'ENVIRONNEMENT. CHRISTOPHE CAMUS EXPLIQUE : « L'OBJET ARCHITECTURAL [...] DOIT ÊTRE FIGURÉ PAR UNE FICTION METTANT EN SCÈNE DES USAGERS ET DES ÉVÈNEMENTS » [3]



La Compagnie des Masques, a adapté l'univers de la série dans deux pièces : «Le Trésor des îles Tangerines»



C'est en mettant en place un protagoniste et en projetant ses besoins et son mode de vie, qu'on vient définir un objet architectural. Christophe Camus précise que l'objet architectural « **doit être figuré par une fiction mettant en scène des usagers où des événements.** » [4] C'est cette figuration qui permet de passer de volumes ou d'icônes au vivant, à l'habiter. L'auteur explique aussi que « **Le récit sert également à réintroduire de la vie ou du social dans une forme qui ne l'est qu'en intention ou en fonction** » [5] L'objet architectural constitue un objet à décrire visuellement, mais relève d'un visuel « **qui ne se donne pas en une seule fois, comme le ferait une photographie ou [une image numérique photoréaliste]. Au contraire, il s'agit là d'un objet tridimensionnel, voire quadridimensionnel et « habité », un objet qui a besoin d'être parcouru, scandé, approprié, en plus d'être expliqué dans ses fonctionnements. Ceux-ci impliquent d'ailleurs que soient mis explicitement en jeu des sujets humains et des actions, qui animent et occupent le cadre ou l'espace ainsi produit, pour que ces sujets humains et ces actions soient eux-mêmes animés par des récits d'entreprise, de mobilisation stratégique ou, tout simplement, de bonheur.** » [6]

Lorsqu'il s'agit de figurer un objet architectural en mettant en scène des usagers et des événements, cela rattache en architecture à la notion du « sensible ». On peut également se référer au terme « d'ambiance », mot valise mais qui permet de parler de toute sortes de ressentit produit par l'architecture. En voici une définition par Pascal Amphoux, repris dans « Acteurs et architectes » : « **L'ambiance urbaine et architecturale est une notion qui vise à définir l'espace non plus simplement en fonction de sa dimension physique, bâtie et tangible, mais aussi en fonction des situations d'interactions sociales qui le régissent et des phénomènes de perception liés à l'implication du corps du sujet sensible dans l'espace** » [7]

[1] Christophe Camus, *Lecture sociologique de l'architecture décrite, comment bâtir avec des mots ?*, Collection Logiques sociales, Edition L'Harmattan, 1996, page 237

[2] Ibid. page 141 [3] Ibid, page 235

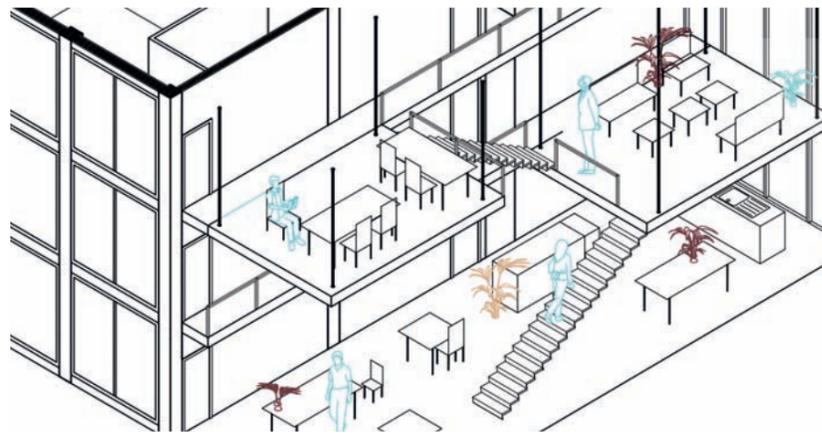
[4] Ibid, page 234 [5] Ibid, page 237

[6] Ibid, page 236 [7] *Auteurs et architectes*, Alain Guibeux, collection cahier textuel, Édition Hermann, imprimé en France en novembre 2019 page 194

Comment alors représente-on les ambiances, les usages ou les interactions sociales en architecture ?

Le temps humain et l'échelle humaine est évoqué en architecture par le recours aux silhouettes. La position du corps va indiquer la nature de l'interaction entre l'homme et l'espace. Soit la position de silhouette est évocatrice/ iconographique (se pencher), soit elle prend sens avec la figuration de l'espace (monter un escalier). Néanmoins, le support où sont représentés ses corps sont traditionnellement des images représentant un moment précis du temps. En effet le dessin technique vient avant tout illustrer l'espace via l'échelle humaine et permet de se rendre compte de la dimension d'un volume et démontre que l'espace est habitable. Exprimer d'avantages l'espace, les situations s'apparentant à l'expérimentation humaine de l'espace relève plutôt de l'ordre de l'usage.

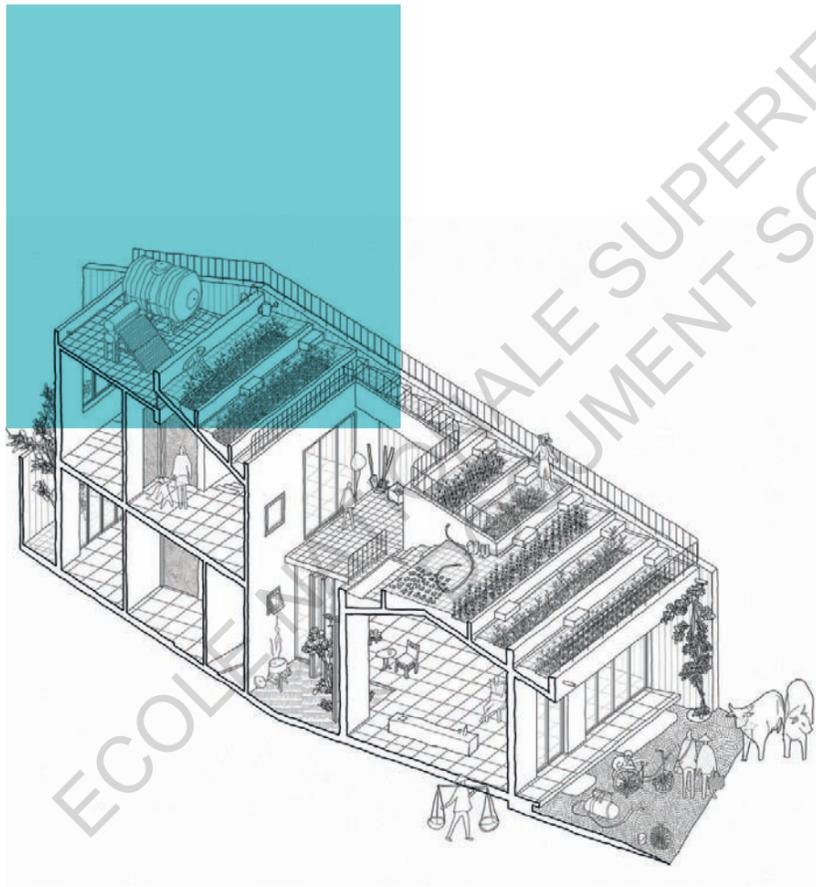
Nous allons analyser deux exemples d'expression de l'échelle du temps humains dans des pièces graphiques 'techniques'. **1ER EXEMPLE :** Cadre : Étude, Ensa nantes. Axonométrie réalisée par Matbilde Pham pour l'option de studio de projet TPT en 2018.



L'axonométrie permet de créer une vision de l'espace et une appréhension complète d'un espace, qui ne serait pas atteignable d'un point de vue humain. Elle offre un cadre large de l'espace architecturale et la façon dont il est vécu ou peu être vécu par les usagers.

2ÈME EXEMPLE : projet de maison individuelle au Vietnam. J'ai sélectionné ce projet sur Archdaily, car il était question des usages, notamment du jardinage et du parcours. Les pièces graphiques qui illustrent les activités dans la maison et sur le toit servent mon propos.

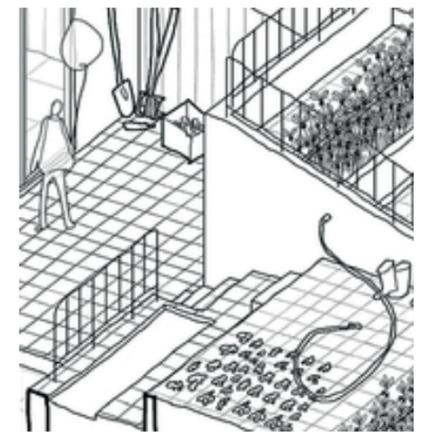
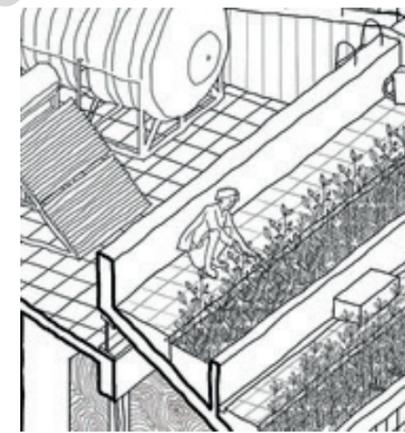
The red Roof par TAA Design, est une maison individuelle de 80m² bâtie face à la route principale d'un village vietnamien (nom non précisé) pour un couple d'une cinquantaine d'années. La présence du végétal dans le village est notable et constitue un terrain de jeu pour les enfants, mais aussi des espaces appropriables à toute la communauté du village (jardins, potagers, loisirs). Avec ce projet, le couple cultive ses légumes sur son toit pour leurs repas et les revendent également aux voisins.



Axonométrie du projet, qui semble avoir été réalisée à la main (lignes tremblantes). La représentation de l'habité est plus sensible par la présence des textures sur les murs et le sol, le détail des vêtements, d'animaux, et la présence nombreuses d'objets du quotidien. Ces détails montrent la mise en scène de la réalité architecturale et de la réalité sociale.

[1] Description fournie par les architectes via "The Red Roof / TAA DESIGN" 26 Nov 2020. ArchDaily. Accessed 9 Jan 2021.

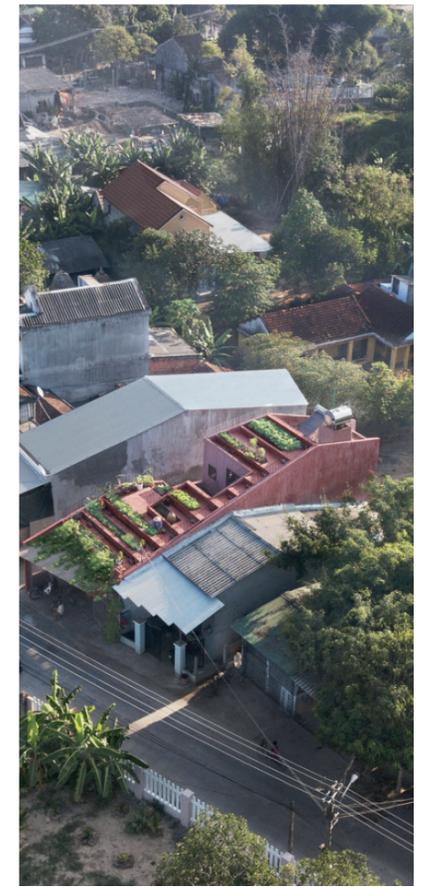
« The rooftop garden is adjacent to the courtyard of the mezzanine floor, creating a playground & vegetable garden that connects from the roof to the ground floor. »
[1] Voici l'un des documents graphiques illustrant le projet :



Même si les représentations techniques tendent à servir de support pour illustrer l'échelle de l'habitable et des usages, il manque cette idée de séquence et d'intrigue qui viendrait illustrer l'échelle du temps humain. Même si ces représentations possèdent un fort potentiel narratif, l'expression des interactions sociales et des usages est limitée à une unique vision, qui ne représente finalement qu'un seul fragment de temps. Cependant il est intéressant de constater que l'outil de l'axonométrie semble s'offrir comme un support pertinent en ce qui concerne la visualisation de l'espace habitable.



Elle apporte plus que les dessins techniques en 2 dimensions, en offrant une représentation en trois dimensions de l'espace qui permet l'appréhension des volumes sans fournir un effort de projection. La profondeur et l'orientation de l'image assure une idée de déambulation dans le projet architectural par le narrataire, qui peut commencer à projeter une sorte de parcours au travers de l'objet architectural.



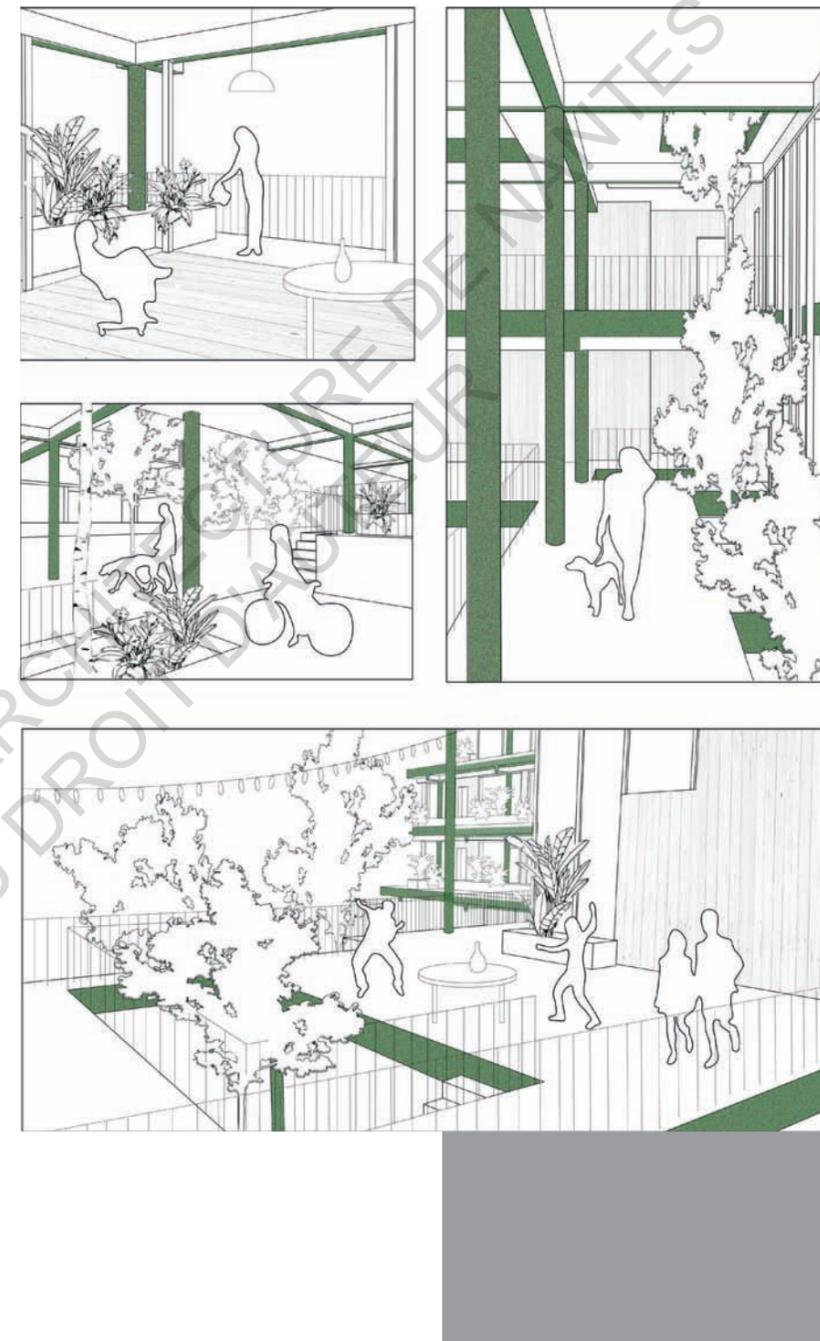
« ET DANS CETTE COMMUNICATION ESSENTIEL D'UN MONDE EN DEVENIR, QUOI DE PLUS NATUREL QUE D'ÊTRE TENTÉ DE DÉCRIRE CE MONDE AVANT QU'IL N'EXISTE CONCRÈTEMENT, QUOI DE PLUS ÉVIDENT QUE DE LE RACONTER EN LE PEUPLANT D'HABITANTS ET D'ACTIONS QUI EN DÉTERMINE LE DEVENIR ».

Le scénario est un outil parfois emprunté (et détourné) par l'architecte au domaine de l'art audiovisuel. Il s'agit d'un document écrit qui transcrit des actions et dialogues qui prendront vie à l'écran. Dans sa pratique, l'architecte a souvent recours au scénario pour projeter ses idées. On parle de scénario d'usages, d'habité, mais aussi de scénario urbain. L'outil du scénario pour l'architecte permet de mettre en récit et potentiellement en image une histoire fictive. Le projet par d'une réalité humaine, territorial, environnemental et doit tendre vers une projection d'un futur plus ou moins éloigné.

Prenons l'exemple du découpage du territoire selon le PLU. Le PADD donne les grandes orientations du territoire. Imaginons un territoire en état actuel non construit, une zone A : Agricole, secteur à protéger en raison du potentiel agronomique, biologique ou économique des terres. En raison d'une affluence des potentiels résidents, cette zone, adjacente à une zone UB (zone à dominante résidentiel comprenant essentiellement un tissu d'habitat individuel dans lequel prennent place ponctuellement des activités diverses) va être redéfini grâce à l'outil de l'OAP : les Orientations d'Aménagement et de Programmation. Afin de soutenir cette transformation, il est nécessaire de projeter des scénarii, pour rendre compte de ce que pourrait être la réalité. L'outil du scénario urbain est alors invoqué.

On peut appliquer le scénario n'importe quel étape pré édification. Un objet architectural, son volume, ses pièces, s'offrent comme des scènes, où vont venir évoluer des protagonistes. L'espace architecturale est la cadre de la vie sociale. Nous disposons déjà d'un « décor » et d'une intrigue.

POUR COMMENCER, VOYONS COMMENT LES ÉTUDIANTS DE L'ENSA NANTES ONT EXPLOITÉS CES POSSIBILITÉS DE SCÉNARIOS :



DOCUMENT PRODUIT PAR CHLOÉ BOUTELLIER DANS LE CADRE DU STUDIO DE PROJET SCÉNARIO CONSTRUIT AVEC MR. DEFRAIN

Elle explique que l'idée principale de son projet était la " balade architecturale ". Son bâtiment était composé de coursives, passerelles, plateformes... Le support du séquençage lui a permis d'appuyer cette idée d'enchaînement des espaces que l'on expérimente lors d'une marche dans le bâtiment. Les usages et forment d'interactions sociales y sont également suggérer, avec des silhouettes qui interagissent avec l'espace (danse, jardinage, déambulation).

DOCUMENT PRODUIT PAR CÉLINE HAGHBIN, SIÈGE SOCIAL D'UNE MAISON DE MODE DANS LE CADRE DU STUDIO DE PROJET AMC.

Rendu à un stade avancé du projet, le binôme décide pour le rendu final de réaliser un grand nombre de pièces graphiques afin d'illustrer leurs différents espaces. Représenter les ambiances était pour elles le moyen d'illustrer au mieux l'idée du projet. Au travers de ces images d'ambiances, le but est aussi d'offrir un cadre narratif au projet, lui donner de la vie et une dimension sensible. La bande dessinée (le séquençage) c'est offert comme support idéal pour illustrer l'idée de narration et c'est avéré agréable à réaliser. Les séquences illustrent la déambulation du créateur Karl Lagerfeld dans la maison de mode. L'idée est d'illustrer une journée type et les différentes activités prenant place dans le bâtiment.



Scénarios de vie

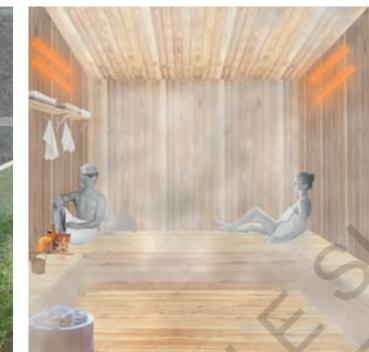
Hiver



Un week-end, Karl décide d'inviter sa bien aimée à l'hôtel Cale Crucy. Il a réussi à leur décrocher une suite pour deux nuits et des places pour la nouvelle expo d'Ines Longevial. Il compte bien passer un week-end de rêve. De leur suite, les deux amoureux ont une vue direct sur la Loire et Trentemoult.



L'exposition est très réussie, les deux amoureux sont conquis. Mais ce qui plaît le plus à Karl c'est la lumière naturelle directe qui éclaire la pièce.



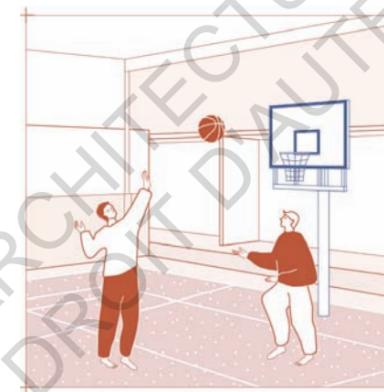
Ils vont ensuite profiter du sauna, quand Karl se souvient qu'il a oublié des croquis au bureau.



A giocare con squadre esterne



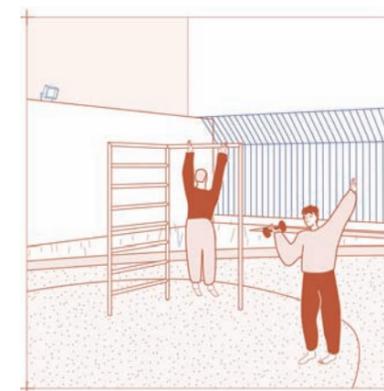
B correre in uno spazio ampio



C praticare sport di squadra



D allenarsi in palestra



E allenarsi all'aria aperta



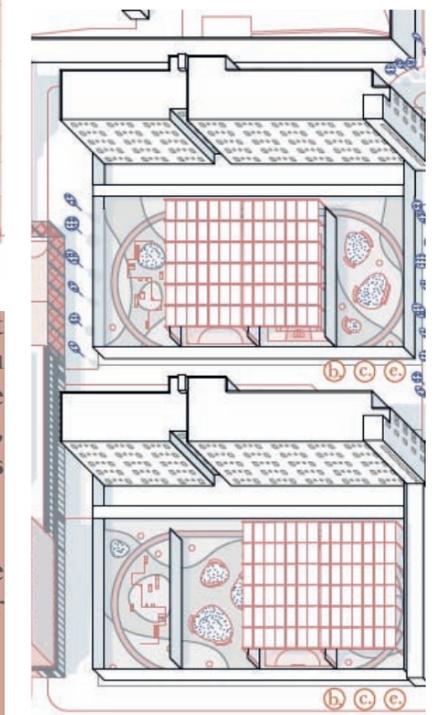
F fare esercizio nel verde

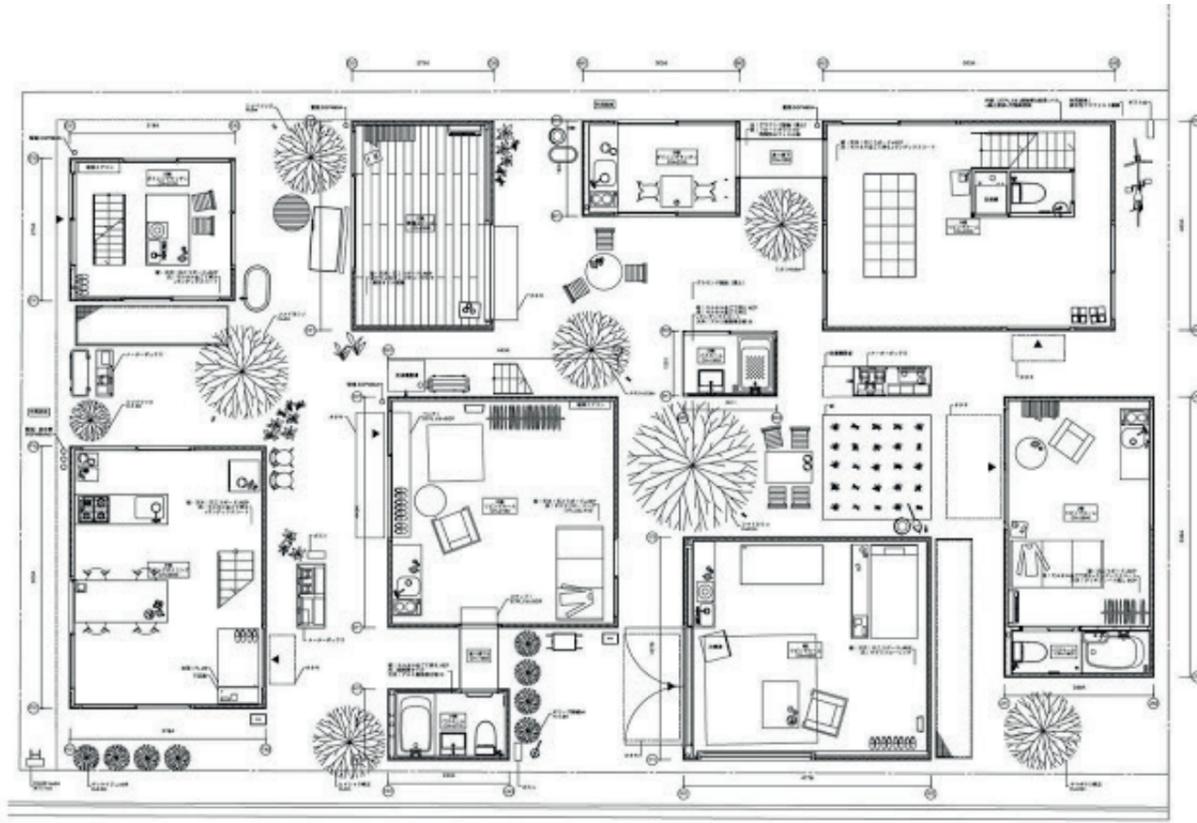
L'objectif des documents produit par Francesca et son groupe est d'illustrer des situations et interactions qui pourraient avoir lieu dans certains espaces. L'idée c'est d'avoir une correspondance entre projet et usages et montrer comment on peut habiter le projet, pas seulement en terme d'espaces mais aussi en terme de pratiques introduites. Les lettres sur le plan correspondent aux images.

La lettre C correspond à «pratiquer des sports d'équipes», F «faire de l'exercice dans un environnement naturel, qu'on peut retrouver sur le plan.

DOCUMENT PAR FRANCESCA VAROTTO, SARA SPIRIT, FABIO SAMELE, ÉTUDIANTES À L'ÉCOLE POLYTECHNIQUE DE MILAN.

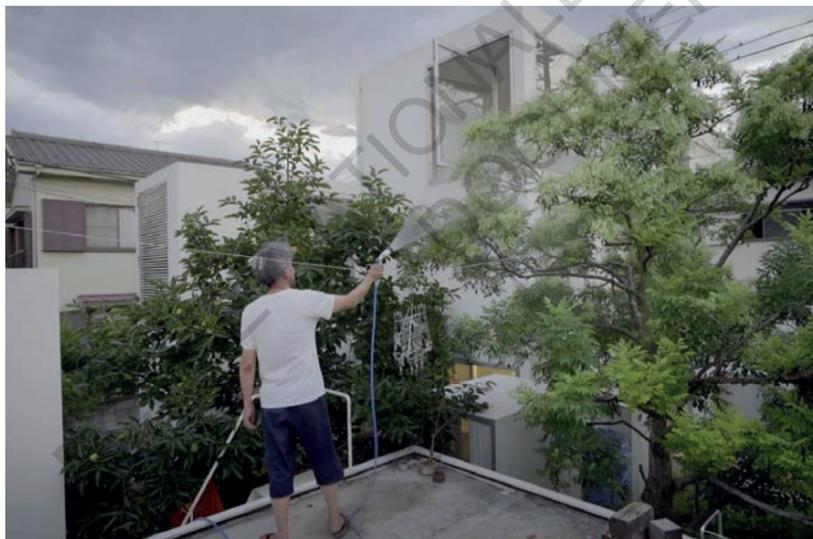
Leurs travaux reposent sur la recherche d'une architecture sociale et participative, dans un contexte fragile, celui de la prison. Ces recherches permettent de rendre compte et sensibiliser autour des problématiques liées au milieu carcéral. Sur les nombreux espaces non utilisés de la zone pénitentiaire, le projet révèle les potentiels d'aménagements autour des enjeux liés à l'activité sportive (et extérieure !) des détenus.





Analysons maintenant un projet reconnu internationalement, qui a suscité un discours post-édification non habituel. Il s'agit de la **Moriyama House** par **SANAA / Kazuyo Sejima & Ryue Nishizawa** bâtie en 2005 à Tokyo au Japon. "I am thinking of creating a house in which the client may enjoy various spaces and lifestyles, by not fixing the place of dwelling onto a particular spot in this house." (Text by SANAA from *El Croquis* Vol. 139).

Il a alors été réalisé un film intitulé "*Moriyama-San*" par Bêka & Lemoine, qui vient illustrer les expériences humaines dans le cadre de la **Moriyama House**. Le documentaire suit la vie du propriétaire de la Moriyama House, Mr Moriyama. Il illustre les modes de vies engendrés par cette architecture et l'influence de l'architecture sur la vie quotidienne. Les différents plans illustrent la routine de la maison, dans l'idée qu'avait SANAA en fondant son projet que les activités de la vie quotidienne traversent et se dispersent parmi les volumes. Voici des images tirées du film :



Ci-dessus le plan du rez-de-chaussée de la Moriyama House. On le voit souvent qualifié de plan d'habiter. On n'y voit aucune silhouette humaine, mais les usages et l'échelle humaine sont suggérés par des objets du quotidien (les chaussures, le pull, les tasses sur les tables...).



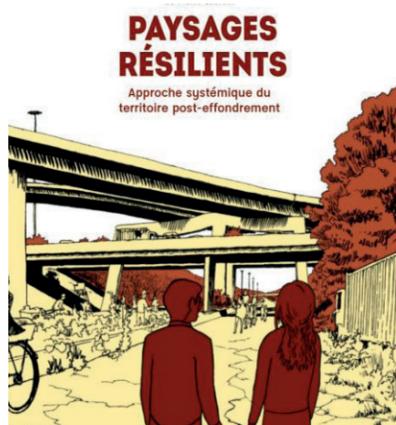
[1][2] *Christophe Camus, Lecture sociologique de l'architecture décrite, comment bâtir avec des mots ?, Collection Logiques sociales, Edition L'Harmattan, 1996, page 237*

Les exemples que nous avons analysés relèvent de l'art séquentiel et nous permettent d'évoquer ce postulat : « La vraie architecture doit avant tout nous faire ressentir des émotions. » A partir de ça, l'idée serait de proposer et démocratiser l'utilisation d'un nouveau médium pour l'architecture où l'architecte garderait la souveraineté de son discours mais dans lequel les narrateurs (et j'insiste sur LES) pourraient s'y projeter. Afin de garantir la maîtrise de l'architecte sur les idées qui vont être diffusées, nous pourrions employer une forme méthodologique de discours déjà démocratisé au sein de la pratique architecturale : le scénario architectural. La méthodologie du scénario, comme nous l'avons vu précédemment, permet de combiner images (cf production matérielle) et mots (production immatérielle). L'étape du dessin et de la mise en récit « assure une reconfiguration qui aide à passer de l'esquisse iconique à la forme sociale et de l'objet spatio-architectural à [...] l'habité » [1]. L'une des clés de l'imaginaire du discours architectural « consiste à jouer du double registre visuel-verbal afin de mettre en forme et de lier des pratiques et des objets ». [2] LA BANDE DESSINÉE SEMBLE POUVOIR RÉPONDRE À SES ENJEUX.

L'ENTRETIEN EFFECTUÉ AVEC PIERRE LACROIX NOUS PERMET DE FAIRE UNE TRANSITION CONGRUENTE AVEC LA TROISIÈME PARTIE. CE DERNIER A EU RECOURS À LA BANDE DESSINÉE AFIN DE PROJETER UN SCÉNARIO FICTIF DU TERRITOIRE POST-EFFONDREMENT. IL NOUS LIVRE SES RESENTIS SUR LE RECOURS AU NEUVIÈME ART.

Un mémoire en bande dessinée, "Paysages résilients", pour lancer des imaginaires de transition. Voici des extraits de l'entretien réalisé le 27/11/2020 avec Pierre Lacroix. Cet ancien étudiant en architecture du paysage (master ULB, HECH & ULiège) a réalisé son mémoire de fin d'études intitulé « Paysages résilients. Approche systémique du territoire post-effondrement. » en août 2017. Il explique sur son site internet que « ce travail partiellement réalisé en bande dessinée propose une visite guidée dans un futur post-effondrement, afin de lancer des pistes de réflexion autour des dynamiques de résilience territoriale. » Cet entretien présente son travail et sa démarche, ainsi que des réflexions sur le médium de la bande dessinée et vont servir de transition avec la troisième partie.

Couverture du mémoire.



LE TRAVAIL DE PIERRE LACROIX EST À RETROUVER ICI : [HTTP://PIERRELACROIX.BE/PAYSAGES-RESILIENTS/](http://PIERRELACROIX.BE/PAYSAGES-RESILIENTS/)

QUELS A ÉTÉ LA RÉACTION DE VOS PROMOTEURS LORSQUE TU AS ANNONCÉ VOULOIR FAIRE UNE BANDE DESSINÉE ?

Pierre L : Quand j'ai annoncé que je voulais le faire en bédé, de la part de mes promoteurs il y a eu beaucoup de frilosité, de méfiance, mais dès que les premières planches sont apparues il y a eu beaucoup d'enthousiasme. Les membres du jury sont vraiment des purs chercheurs, la science dur, précise, la méthodologie exacte, etc et malgré tout, ici aussi ça a été bien reçu, à ma grande surprise. Ça a été très bien accueilli, ça a permis de diffuser le travail, et d'avoir cette vision et cette approche systémique et le fait de l'avoir

C) IL A CHOISI LA BANDE DESSINÉE : ENTRETIEN AVEC PIERRE LACROIX



en bédé ça permet de toucher à un peu tout, mais d'approcher le sujet de manière holistique. Je crois pas que j'aurais réussi à traiter ce sujet de la même manière s'il n'y avait pas eu l'outil de la bande dessinée. Aujourd'hui la bédé est un des trucs qui a permis à ce mémoire de se propager et aujourd'hui on peut la ressortir de son contexte, donc moi je propose aux gens de juste lire les 20 pages de bédé, et c'est un format un peu hybride parce que ça éloigne du mémoire classique mais c'est pas non plus une vraie bédé. C'est un objet hybride, qui m'a ouvert pleins de porte, qui m'a fait avancer dans ma réflexion, finalement c'est assez proche du processus de projet, ou tu avances dans ta réflexion en dessinant, en explorant.

QU'EST CE QUI A PERMIS LA DIFFUSION DE CE MÉMOIRE, MAINTENANT UTILISÉS COMME RÉFÉRENCE DANS LE MILIEU ?

Pierre L : C'est venue aussi d'un engagement personnel, la manière dont ça peut être politisé, mais j'ai commencé à démarcher des gens que ça pouvait intéresser, ceux que je citais en bibliographie. J'ai dû faire le choix : tous les mémoires sont mis en ligne sur une plateforme, et tu peux choisir s'ils sont accessibles à tout le monde, ou pas accessible, et je me suis dit j'ai fait ça pour que ce soit diffusé.

J'ai contacté des gens comme Yves Cochet [homme politique ayant écrit « Devant l'effondrement : Essai de collapsologie »], le collectif paysage de l'après pétrole, que des gens qui sont connus dans ces domaines de l'écologie là. Je m'attendais pas à avoir des réponses, ça a été vraiment très positif, et ensuite ça a vraiment fait un bon quand je me suis présenté à l'Agé de l'institut Momentum à Paris, j'ai rencontré Vincent Mignerot (essayiste et membre de l'association Adrastia), qui a publié un article sur mon mémoire sur son site, c'est là que les téléchargements de mon mémoire ont explosé.

Et aussi l'institut Momentum qui m'a permis d'en parler sous forme de conférence pour la première fois, par la suite ça s'est plutôt bien enchaîné, et ma réflexion a évolué aussi, mais ça fait partir maintenant des éléments qui sont parfois cités et connus dans les niches très précises de l'architecture de l'aménagement du territoire, de la transition et la collapsologie.

L'UTILISATION DE L'OUTIL DE LA BANDE DESSINÉE EST-IL L'ÉLÉMENT CLÉ DE LA RÉUSSITE DE LA DIFFUSION DE CE MÉMOIRE ? VOUS AS T'ON AUTANT PARLÉ DE LA FORME QUE DU CONTENU ?

Pierre L : Dans le milieu universitaire, il y a des gens qui s'y sont intéressés pour le fait que c'était en bédé, comme une ouverture possible, même si j'ai vu personne refaire cet exercice-là par la suite. J'imagine que c'est aussi beaucoup lié, d'après les retours que j'ai eus, au sujet. En me renseignant sur le sujet (la transition écologique), je me suis rendu compte qu'il y avait beaucoup d'écrits, notamment scientifique, sur des trajectoires possibles à prendre, il y a des scénarios qui sont développés comme Megawatt ou 2050. On sait très bien quelle direction ça peut prendre, mais y'a beaucoup d'auteurs et d'écrivains connus comme Bruno Latour qui disait finalement ce qui nous manque le plus c'est pas les solutions techniques, pour un changement sociétal mais c'est des imaginaires.

Donc pour moi y'avais une case à remplir, et je voulais travailler sur l'imaginaire comme pouvoir de transformation. Je pense que ça a contribué à compléter une case manquante, c'est une petite pierre à l'édifice. Mais le reste de l'imaginaire c'était beaucoup de la fiction il me semble, tu trouves assez facilement des films et des bédés qui parlent de ce sujet-là, mais sous forme d'une histoire inventée. Ici il s'agissait vraiment de faire ça un peu plus comme une recherche plutôt qu'une histoire, y'a un emballage dans une tram narrative évidemment, mais c'est peut-être plus proche de la recherche documentaire comme le labo [c'est pas une bédé ou on est là pour suivre une intrigue par rapport à des personnages, comme « Tu mourras moins bête »].

[Pour moi la diffusion de ce mémoire] c'est plus dans l'apport, qui permet de visualiser d'une part, les questions d'écologie, mais aussi d'inviter à s'y projeter avec une diversité d'imaginaire, dans des futurs alternatifs, qu'on sorte un peu de l'imaginaire unique qui est 'en 2050 on est dans des voitures volantes avec de la compensation carbone...' Il s'agissait de porter une vision qui était la mienne, et d'inviter d'autres personnes à porter leurs visions. Le dessin impose moins une réalité comme le ferait d'autres outils qu'on utilise en architecture.

L'IDÉE DE MON MÉMOIRE C'EST DE MONTRER COMMENT, À TRAVERS LA BANDE DESSINÉE ON PEUT REPRÉSENTER UN RÉCIT ARCHITECTURAL ET COMMENT, LORS D'UNE PRÉSENTATION ORALE, ON PEUT TOUCHER LES GENS AUTREMENT AVEC CET OUTIL. ACTUELLEMENT DANS LES MÉMOIRES QUE J'AI CONSULTÉS, LES PROBLÉMATIQUES TRAITÉS SONT D'AVANTAGES COMMENT L'ARCHITECTURE EST REPRÉSENTÉE DANS LA BANDE DESSINÉE. MAIS IL N'Y A PAS DE MÉMOIRE QUI MONTRENT COMME NOUS ON PEUT UTILISER LA BANDE DESSINÉE EN TANT QU'ÉTUDIANT, POUR FAIRE PASSER NOS IDÉES.

Pierre L : Je pense que la bédé n'est pas le mot magique, c'est pas parce que tu fais un travail en bédé que ça sera forcément génial, je pense qu'il faut avoir un équilibre entre le fond et la forme. Comme pour toute création architecturale, tu peux faire une super belle cour qui sera pas pertinente. Mais c'est vrai qu'en Belgique y'a beaucoup d'architectes qui sont auteurs de bédé par ailleurs. Ce qui me semble intéressant c'est qu'il y a un potentiel de la bédé en conception architectural.

La bande dessinée ça peut-être d'une part pour parler autrement d'un sujet, pour sortir de la conception, qui peut être parfois homogène et assez pauvre du photomontage, ou c'est toujours les mêmes rendus où tu fais un bâtiment qui a l'air durable parce que t'auras posé des oiseaux et des arbres sur ton toit. La bédé finalement ça peut donner d'autres point de vue et parler de l'architecture comme vecteur d'interaction sociale... essaie d'imaginer comme ce bâtiment, cette place ou cette espace peut être approprié par les gens.

Deuxièmement la bédé c'est un outil extrêmement populaire, quand c'est apparu c'était dénigré [...] mais ça parle aux gens, c'est plus direct, même peut être encore plus directe que des photomontages. Tu parlais de Scott Mccloud, y'a son parfait triangle de la représentativité, et justement le dessin tu peux te l'approprier comme tu veux, comme c'est pas extrêmement descriptif, tu peux l'interpréter.

Un dernier élément c'est que [la bande dessinée] c'est un outil qui est malléable et qui peut être un outil de facilitation graphique notamment pour

des processus participatifs, donc tu peux très bien imaginer : « tiens je vais mettre en place des ateliers participatifs (il y en a qui fonctionne bien autour de l'outil comme la maquette), donc là ça peut être le récit de ce que sera notre vie dans ce nouveau quartier, ce nouvel espace. On peut le faire en bédé, facilité graphiquement par une ou plusieurs personnes, et sur base de ça, on conçoit un bâtiment, un espace qui répond à ses histoires de vies et à ses trajectoires là

L'ARCHITECTURE NE MANQUE PAS D'OUTIL DE REPRÉSENTATION, CE QUI MANQUE C'EST LA REPRÉSENTATION DES INTERACTIONS HUMAINES, DES DÉSIRES HUMAINS, DE LA RÉALITÉ DU VÉCU ET DES INTERACTIONS SOCIALES. PAR EXEMPLE ÇA N'EST PAS PARCE QUE L'ON PROPOSE UNE CAGE D'ESCALIER PARTAGÉE, QU'ON TRANSFORME EN LIBRAIRIE ET OÙ ONT DIT QUE LES ENFANTS VONT JOUER DANS LE COULOIR QUE ÇA SE PASSE COMME ÇA... SI ON TRANSPOSE CETTE ÉCHELLE DU RAPPORT SOCIALE SUR UN AUTRE MÉDIUM, PEUT ÊTRE QUE ON PEUT SE RENDRE COMPTE DE L'ABSURDITÉ DE L'IDÉE OU PAS, QUE ÇA PEUT NE PAS FORCÉMENT MARCHER DE CETTE MANIÈRE.

Pierre L : La question pour moi c'est « qu'elle est la plus-value de la bande dessinée ? » : si c'est que ce soit accessible à tout le monde bah peut être, oui en faire un truc qui peut au minimum être lu par des étudiants en architecture, et par d'autres personnes...

Mais si tu le racontes en bande dessinée, qu'est-ce que tu racontes ? ça pourrait s'accompagner d'illustrer le point de vue d'autres personnes sur un projet architectural aussi. Par exemple une déambulation, la description de comment le projet est vécu par des gens. Donc faire une bande dessinée à plusieurs narrateurs, plusieurs points de vue, et l'intérêt c'est que tu vas varier les points de vue. C'est un outil où tu peux tricher mais d'une manière différente, tu peux montrer, en changeant d'angle de vue, les défauts d'un objet architectural, tout comme tu peux faire une grosse ellipse et sauter des parties importantes.

[Ça peut être également] un personnage qui raconte ton mémoire en se baladant de case en case, ça peut être une visite guidée, comme ça peut être rendre compte d'un processus participatif, pré-projet ou d'une communauté qui vie un espace d'un projet qui a déjà été réalisé.

IL Y A UNE SORTE DE FASCINATION EN ARCHITECTURE POUR LA BÉDÉ, ET CERTAINS ÉTUDIANTS SE SONT ADONNÉS À DES REPRÉSENTATIONS PROCHE DE LA BANDE DESSINÉE. DANS LES TRAVAUX QUE J'AI REGROUPÉS, IL Y A L'IDÉE DE LA SÉQUENCE, MAIS IL S'AGIT PLUTÔT DE MONTRER DIFFÉRENTES AMBIANCES SANS PHÉNOMÈNE DE CAUSALITÉ. DONC OUI, L'IDÉE DE CE MÉMOIRE ÇA SERAIT DE MONTRER CE QUE LA BANDE DESSINÉE PEUT APPORTER, ET POURQUOI ON AURAIT BESOINS DE D'AVANTAGES DE SÉQUENCES D'IMAGES.

Pierre L : Je pense que ça peut partir dans tous les sens, mais si tu n'es pas capable d'expliquer maintenant, textuellement, « pourquoi je fais ça ? », « de quoi je parle ? », « quelle est la plus-value de la bande dessinée ? », alors tu risques d'avoir une bédé un peu vide, et tu auras mis une bédé parce qu'il fallait mettre une bédé. Il faut que la bédé se justifie.

Tu peux avoir tout un déroulé dans ton texte, et t'as une partie qui peut être visuel. Et tu as un chapitre où tu fais « alors là par ailleurs on va vous montrer que... », tu transposes le texte en bédé, t'as deux planches, ça te prend max une semaine et t'as une partie visuelle qui s'insère dans tout le déroulé qui est textuel, et une preuve que « tiens si on commence à parler en bédé bah ça apporte ça en plus », ça peut être une parenthèse et tu la place à l'endroit le plus pertinent. Moi clairement c'est ce que j'ai fait. Oui tu peux prendre la bédé à part, mais dans mon plan de texte c'était 'Introduction', 'préparer un scénario', 'développer un scénario' et là il y avait plusieurs manières de faire, la bédé, les chiffres, la synthèse et le glossaire, et à ce niveau-là, la bédé était un chapitre parmi d'autres. On aurait pu enlever ça aurait été dommage mais ça fait partie de tout un processus.

QUELLES MÉTHODOLOGIE POUR FAIRE TA BÉDÉ ? :

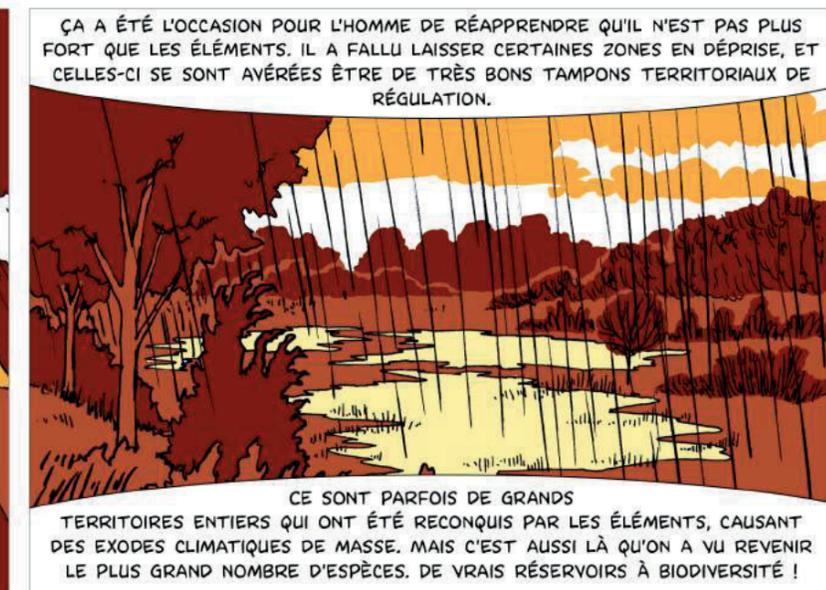
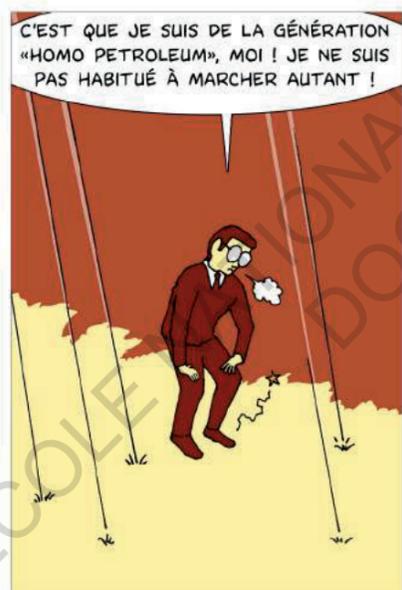
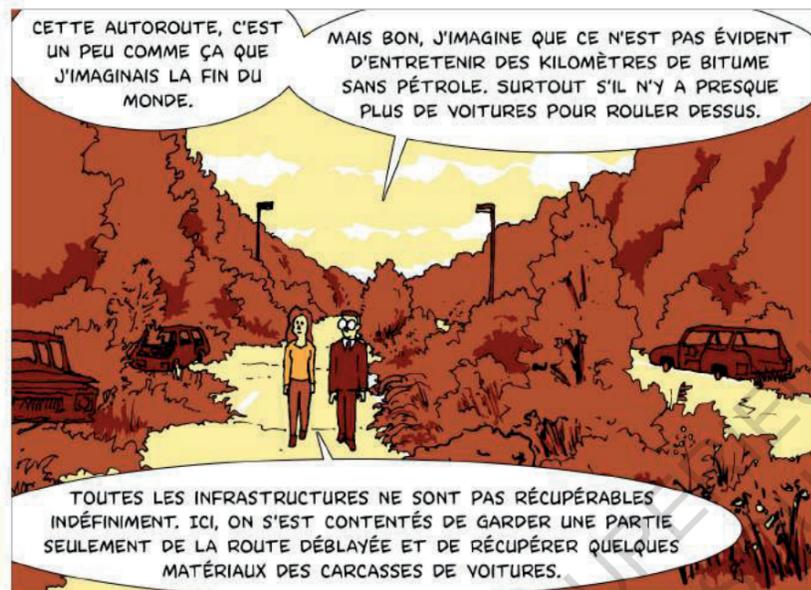
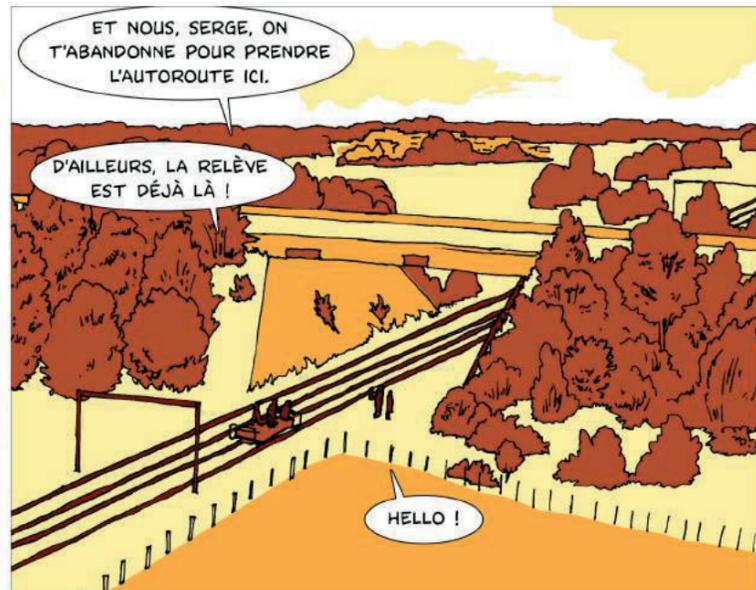
Pierre L : Pour mon sujet il me fallait un emballage narratif. J'ai noté sur une feuille les événements importants, il faut ensuite les regrouper et les territorialiser. J'ai créé un parcours autour de Bruxelles et j'ai placé les mots clés sur la carte. Du coup j'avais un parcours avec un début et une fin et j'ai commencé le découpage en me disant voilà, ils vont aller dans une zone périurbaine, en désurbanisation ils vont aborder tels ou tels éléments.

ADRASTIA : <http://adrastia.org/qui-sommes-nous/fondateurs/president-mignerot/>

INSTITUT MOMENTUM : <https://www.institutmomentum.org/>

Pages 82/83 : Extrait du mémoire «Paysages résilients», <http://pierrelacroix.be/paysages-resilients/>

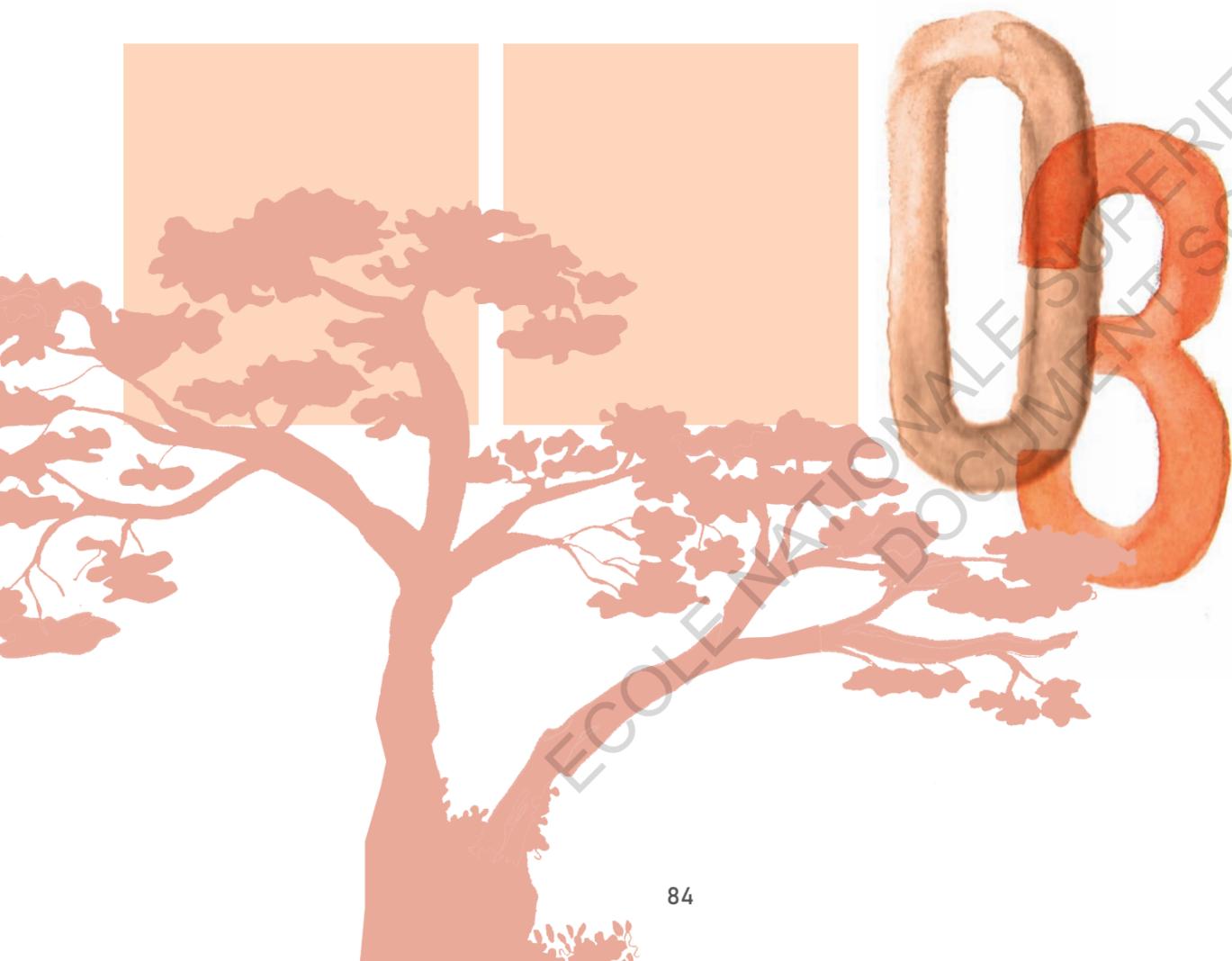
©Pierre Lacroix 2020



Mots-clés : C1 coupe-vent végétal, biodiversité ; C2 mobilité ; C4 descente énergétique ; C6 santé

Mots-clés : C2 services écosystémiques ; C3 climat ; C4 déprise (voir friche), refuge climatique, biodiversité, service écosystémique ; C5 friche armée, famine, place de l'animal, sécurité alimentaire ; C6 droit de faînage ; C7 service écosystémique

LA rencontre



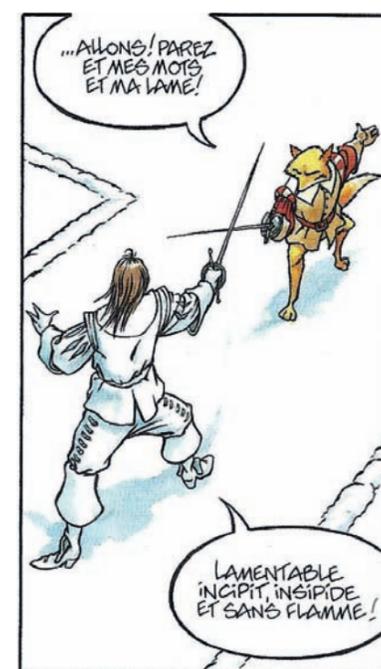
«On raconte que ce dernier [Parrhasius] entra en compétition avec Zeuxis : celui-ci avait présenté des raisins si aisément reproduits que les oiseaux vinrent voler auprès d'eux sur la scène ; mais l'autre présenta un rideau peint avec une telle perfection que Zeuxis, tout gonflé d'orgueil à cause du jugement des oiseaux, demanda qu'on se décidât à enlever le rideau pour montrer la peinture, puis, ayant compris son erreur, il céda la palme à son rival avec une modestie pleine de franchise, car, s'il avait personnellement, disait-il, trompé les oiseaux, Parrhasius l'avait trompé lui, un artiste.» [1]

[1] Textes grecs et latins relatifs à l'histoire de la peinture ancienne : recueil Milliet (d'Adolphe Reinach) ; Macula, Paris, 1985.) D'après Pline l'Ancien, Histoire Naturelle, vers 50 après J.-C.

[2] <http://garandel.e-monsite.com/pages/archives-2010-cours/cours-sur-la-culture/l-art-et-la-nature-1-1.html>

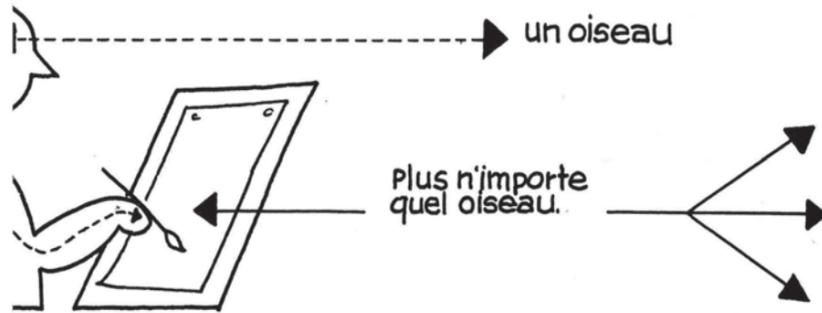
Au passage, ce genre de "joutes" artistiques jalonnent toute l'histoire de l'art occidental. Par exemple dans « De cape et de crocs », Terre de légende, les bretteurs se livrent lors de combats à des duels d'éloquences. **LA JOUTE ARTISTIQUE ENTRE ZEUXIS ET PARRHASIUS ILLUSTRE L'ART EN TANT QUE DUPLICATION DE LA RÉALITÉ. A QUOI SERT CETTE DUPLICATION ?**

Ci dessous : Gravure anonyme de 1613 (Amsterdam) représentant le duel de Zeuxis et de Parrhasius



« Pour HEGEL (philosophe allemand du XIX siècle), c'est précisément dans la notion de perfection technique que se trouve la clé : par sa perfection même, c'est le génie technique de l'homme que l'oeuvre manifeste, fait apparaître, rend disponible à la contemplation. Ce que montre l'oeuvre, ce n'est pas l'objet qu'elle représente, mais le talent technique de l'artiste, et à travers lui celui de l'homme en général. » Explique Pascal Garandel, professeur de philosophie.[2]

Le concept de LA MIMESIS, que nous avons évoqué dans « Les mots font récits », s'applique sur l'ensemble du domaine artistique, et AUX TRAVERS DE CHAQUE FAÇON "D'IMITER", ON RETROUVE UNE FINALITÉ DIFFÉRENTE SELON CHAQUE ART, DONT LE BUT N'EST JAMAIS EXACTEMENT DE "COPIER" LA NATURE.



La mimesis « s'articule sur l'opposition entre monde intelligible et monde sensible, le second étant seulement la copie du premier et ayant par conséquent un degré moindre de réalité. » [1]

Nous allons nous intéresser à l'approche de la mimesis par Aristote.

« Nous pouvons appliquer à la peinture la théorie générale de la mimésis (comme « imitation » et « représentation ») qu'Aristote a élaboré comme fondement à son analyse de la tragédie. A une critique ontologique de l'imitation, conçue comme source de tromperie, Aristote oppose la présentation d'une tendance innée, d'une activité naturelle, à laquelle les hommes prennent plaisir, un plaisir qui n'est pas seulement esthétique, mais cognitif, car lié à la (re) connaissance des objets du monde. Dès lors, si la peinture est illusionniste, elle n'est pas tromperie mais support de connaissance. Grâce à cette intellectualisation qui fait du travail du peintre une étape intermédiaire entre sensation et pensée, par l'intermédiaire de la « phantasia », l'imagination, c'est le statut d'artiste qui se dessine au lieu de simple artisan. » [2]

Pour Aristote, il est légitime d'imiter la nature car lorsqu'on compare le modèle à son portrait, l'œuvre d'art invite à retrouver par la pensée la relation entre l'imitation (l'œuvre) et la réalité (la nature). Cela enclenche un effort de raisonnement par le narrataire, donc un élargissement de sa connaissance.



des objets, des volumes et des figures, tandis que le style pictural tend à effacer ces délimitations. Il met en lumière la différence de technique de représentation entre les artistes utilisant les lignes de façon précise et méticuleuse pour rendre le contour des formes, et ceux qui emploient des outils propices à l'estompement des limites, dans un jeu de lumière et de couleurs. Le style linéaire s'observe suivant les lignes, le style pictural selon les masses : cela renvoie au triangle pictural de Scott McCloud. Heinrich Wölfflin nomme le « style individuel » (d'un artiste), le style graphique tiré de l'analyse de la relation entre les éléments formels d'une œuvre. Le coloris, la délimitation des silhouettes ou les proportions d'un objet sont les déterminantes de la première étape de l'explication de l'œuvre.

Mais l'autre but serait également de fournir des imaginaires. Aristote lui-même explique : « MÊME QUAND ON PENSE SPÉCULATIVEMENT, ON DOIT AVOIR UNE IMAGE MENTALE AVEC LAQUELLE PENSER ». [3]

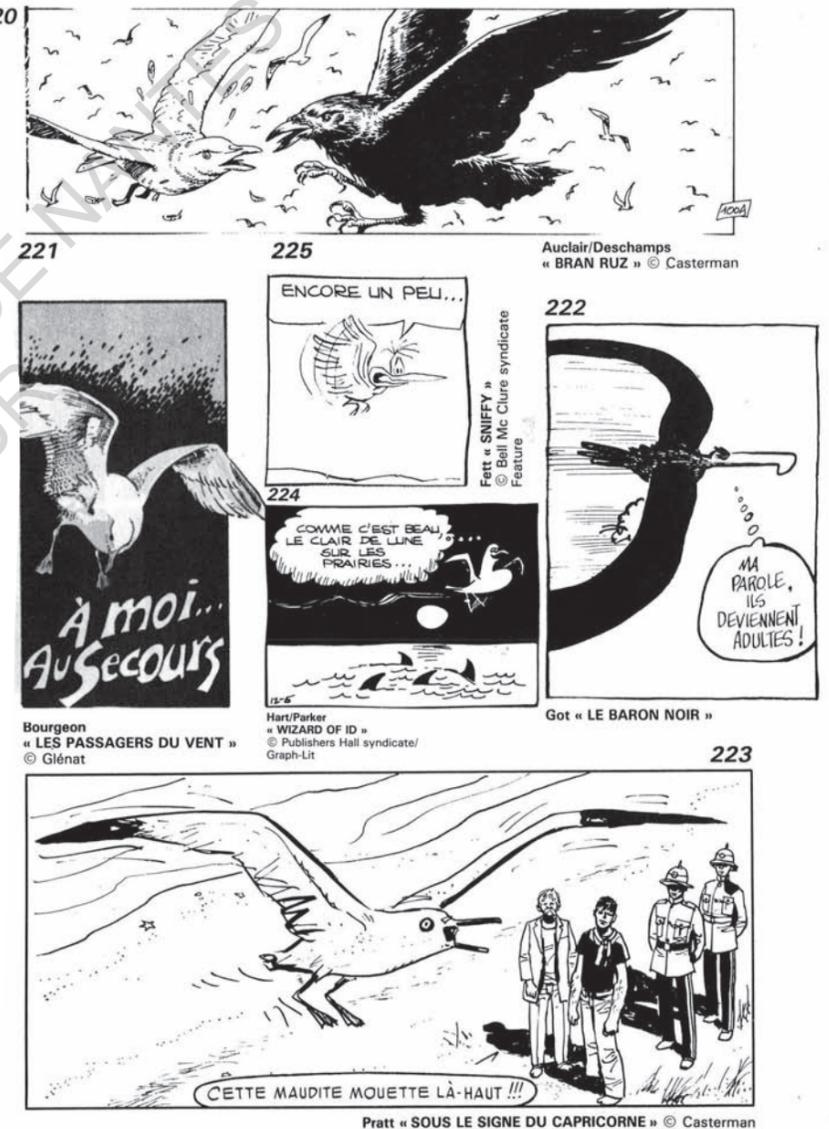
« Cette primauté accordée à la sensibilité et à l'imagination explique qu'à la différence de Platon, Aristote puisse valoriser l'art mimétique, qui met en mouvement l'imagination et ouvre par l'intermédiaire des sens la voie à la connaissance. » [4]

Heinrich Wölfflin (1864-1945), historien de l'art, a travaillé la notion de style au travers d'une approche des choses par la ligne et par les masses, entre ce qu'il a appelé un voir « LINÉAIRE » et un voir « PICTURAL ». Le style linéaire porte l'accent sur la délimitation

L'intérêt de ce travail est que, 220 comme l'art est l'imitation et l'interprétation de la réalité par un.e artiste, l'œuvre est le reflet de la réalité via l'imaginaire de cet artiste. La sensibilité de chaque être humain fait que ce dernier transforme ce qu'il observe en quelque chose qui n'est pas tout à fait conforme à la réalité, « ni tout à fait semblables aux œuvres de ses confrères dessinateurs. » [5] A droite, l'auteur Duc a compilé différentes vignettes provenant de bande dessinée variée, qui représentent toutes une mouette. L'animal est identifiable comme tel dans chaque cas, malgré des styles graphiques hétérogènes.

De son œil à sa main, le dessinateur filtre ce qu'il a sous les yeux au travers de sa propre sensibilité : il recrée la réalité à sa façon. Ses impressions, ces émotions, son propre jugement vont influencer son « style », qu'il va ensuite imposer aux narrataires. L'artiste recompose en permanence la réalité, « l'estampille du seau de sa propre personnalité ». [6]

« AUSSI, À L'EXCEPTION DU CAS OÙ UNE BANDE DESSINÉE CE VEUT ABSOLUMENT DOCUMENTAIRE, PAYSAGES ET DÉCORS SERONT PLUS OU MOINS RECRÉÉS, DRAMATISÉS, SUBLIMÉS OU CARICATURÉS, POUR EN AFFIRMER LE CARACTÈRE AUX YEUX DES LECTEURS. » [7]



La thèse « Le déploiement », Nick Sousanis nous indique que le dessin est un moyen d'orchestrer une conversation avec nous-même.

« Coucher nos pensées nous permet de sortir de nous-même, pour puiser dans notre système visuel et notre faculté de voir en relation. Ainsi étendons-nous notre pensée, la distribuant entre conception et perception –simultanément impliquées. On dessine non pour transcrire des idées dans sa tête mais pour les générer dans la recherche d'une compréhension supérieure. » [8]

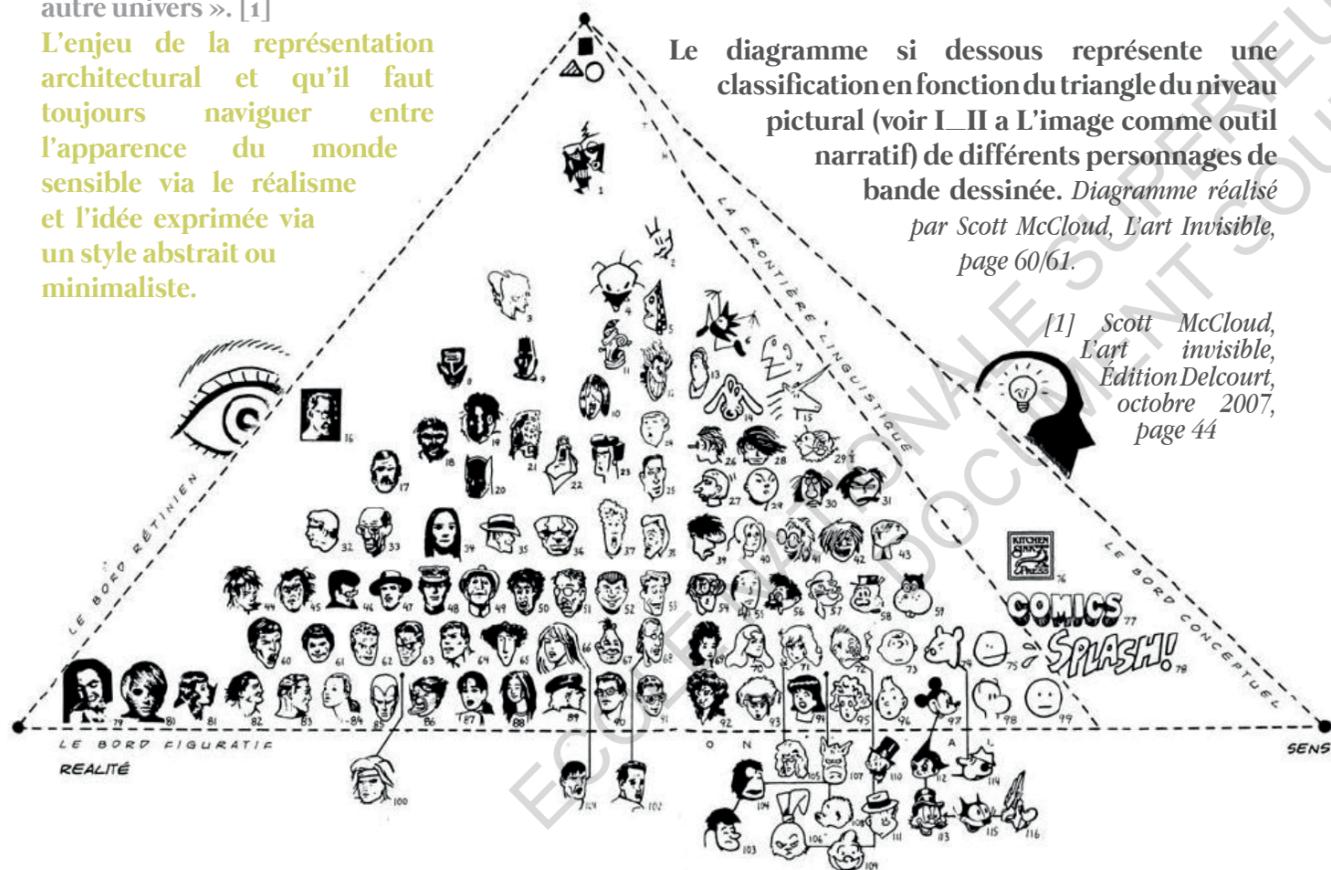
[1] Peinture et couleur dans le monde antique grec : <http://arts.ens-lyon.fr/>
 [2] Peinture et couleur dans le monde antique grec : http://arts.ens-lyon.fr/peintureancienne/antbo/menu3/partie4_3/antbo_m3_p4_3_03.htm
 [3] Aristote, « De anima », 432a 9sq
 [4] Peinture et couleur dans le monde antique grec : <http://arts.ens-lyon.fr> «La mimésis», «Apprendre par l'image»
 [5] Duc, L'art de la BD, Tome 2 : la technique du dessin, Édition Glénat, France, 1983, page 88
 [6] Ibid, page 88.
 [7] Ibid, page 96.
 [8] Ibid, page 89



Scott McCloud explique dans l'art invisible que lorsque l'on voit la photo ou le dessin très réaliste d'un visage, on voit le visage de la personne représenté et personne d'autre. La magie opère lorsque l'on regarde un dessin de visage minimaliste : c'est soi-même que l'on voit. Le graphisme minimaliste est un vide qui attire notre personnalité : « une coquille creuse que nous occupons pour voyager dans un autre univers ». [1]

L'enjeu de la représentation architectural et qu'il faut toujours naviguer entre l'apparence du monde sensible via le réalisme et l'idée exprimée via un style abstrait ou minimaliste.

Afin de rendre un public réceptif à la bande dessinée, il faut des personnages dans lesquels il puisse s'identifier. On n'attend pas du lecteur qu'il ne s'identifie à un mur, une clôture ou un paysage lorsqu'ils sont dessinés de manière réaliste. C'est pour cela que régulièrement, les auteurs de bande dessinée ont recours à une abstraction de l'apparence des personnages qui évoluent dans un monde très détaillé et réaliste. Dans la bande dessinée, c'est le cas de Tintin ou d'Astérix et Obélix, d'où leurs succès internationaux. Disney, les studios Ghibli, où tous les dessins animés pour enfant emploient ses techniques graphiques. Avec un style typé jeunesse, tout le monde se projette ou projette leurs proches dans les personnages.



[1] Scott McCloud, *L'art invisible*, Edition Delcourt, octobre 2007, page 44

La ligne noire, c'est quasiment la base de tout dessin, surtout en architecture. Les lignes des dessins techniques sont perpendiculaire et répondent à des exactitudes de représentations mathématiques. Elles expriment des contours, des limites, mais sont continus, rigide et droite, et leurs expression ne se traduit que par leurs différentes épaisseurs.



Dans le dessin, selon la position de l'artiste dans le triangle pictural, les lignes peuvent exprimer la peur, la colère, la folie, le calme, la raison... Par exemple, une ligne, selon la forme qu'elle illustre et la nature de son trait peut rendre un aspect « piquant » ou « voluptueux ». Cette techniques est utilisé dans les dessins animés et permet traditionnellement de distinguer une personne « mauvaise » d'une personne ayant de bonnes attentions.

De manière général, le dessin permet de jouer avec les conventions, comme l'illustre le schéma du niveau pictural de Scott McCloud. Ce dernier analyse le potentiel d'expression des lignes en citant différents style de crayonné des personnages de bande dessinée.

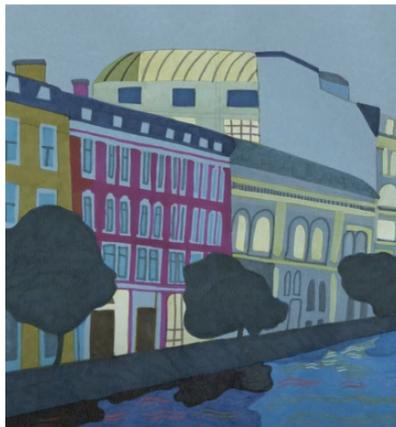


Concernant l'environnement dans lequel évoluent les personnages, certaines techniques graphiques veulent donner l'illusion au lecteur d'être au cœur de la scène. Selon McCloud, l'utilisation de techniques de dessin réalistes permettent de contrebalancer le poids de l'œil, en déclenchant des souvenirs chez le lecteur, comme des odeurs, des sons, une température...à la vue de la texture réaliste d'un objet au crayon noir. Mais il ne s'agit pas uniquement du réalisme de la ligne noire : différentes techniques de colorisation comme l'aquarelle, le crayon de couleur, le pastel, la gouache permettent de déclencher des processus d'appréciation de la réalité chez le narrataire.

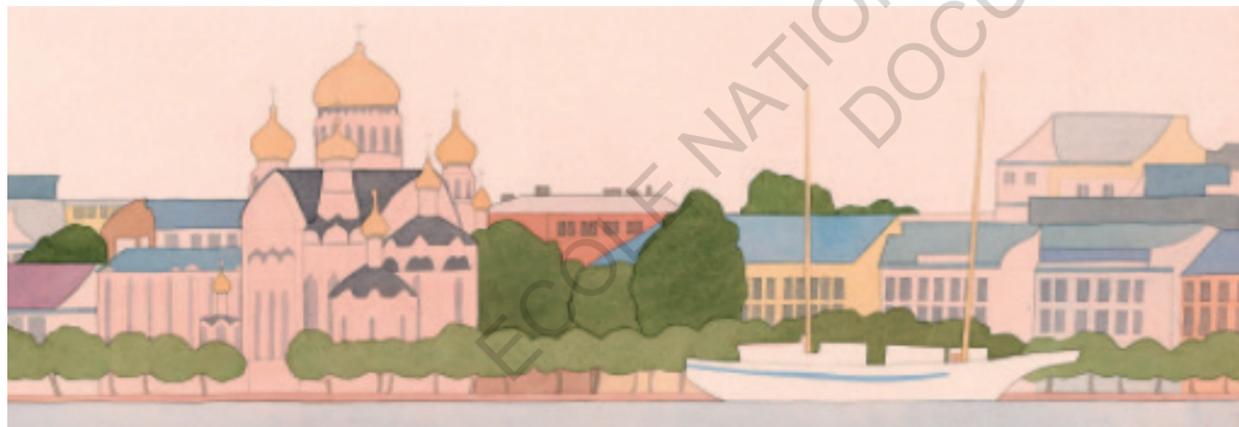
Voici à titre d'exemple des illustrations tirées des **carnets de voyage de Louis Vuitton** . Différents artistes sont chargés de représenter un endroit dans le monde via l'outil du carnet de dessin. Ce travail peut faire écho à l'utilisation du carnet de croquis en architecture : Lors de l'observation d'un territoire, afin de saisir son essence et d'en rendre compte à d'autres, l'architecte a toujours sur lui un carnet, prêt à griffonner un détail, une scène.

Voici une présentation du projet de carnet de voyage via le site officiel de Louis Vuitton : « La collection Travel Book de Louis Vuitton est une invitation au voyage réel et virtuel. Au fil des pages, les illustrations d'artistes de renom et de jeunes talents brossent le portrait des villes et des pays parcourus : leurs architectures variées, leurs lumières ainsi que les jours et les vies qui s'y déploient.

Le Travel Book propose une nouvelle vision contemporaine du voyage, explorant aussi bien les mégaloilles sans sommeil que les contrées les plus reculées. Chaque artiste part à la découverte d'un pays qui lui était inconnu au moyen du médium de son choix. Les univers créatifs présentés sont divers : dessin, peinture, collage, art contemporain, illustration, bande dessinée ou manga. »

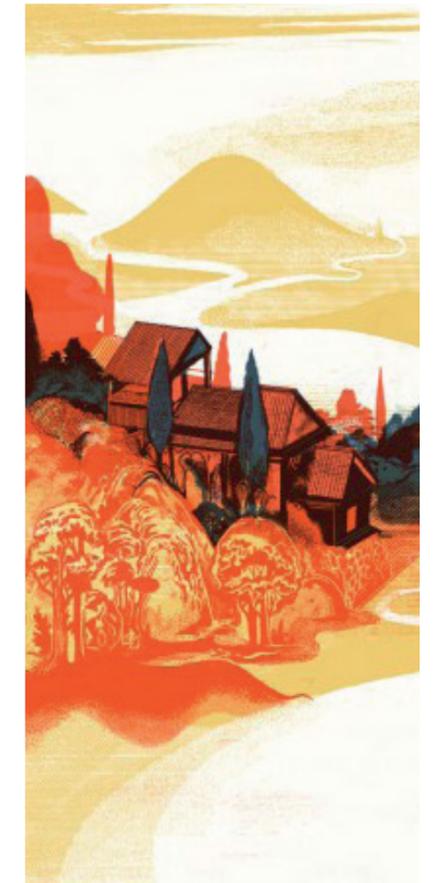
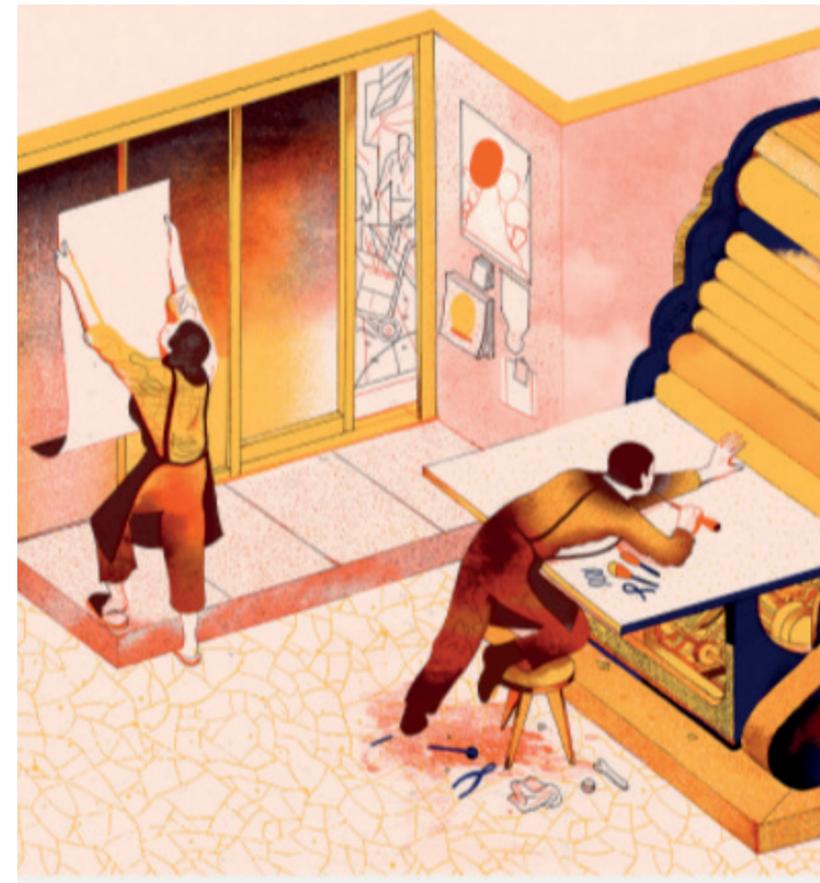


Ces illustrations de Saint Petersbourg ont été réalisées par l'artiste peintre américaine **KELLY BEEMAN**. Lors de sa visite, elle a été marquée par les couleurs de la ville et la sophistication de ses habitants. Elle représente la vie à l'aide de lignes courbes noires simplifiées, d'aplats de couleur peu saturée et perspectives planes. Elle exécute des croquis rapides, accompagnés de photos, pour ensuite réaliser ses peintures.



Via LouisVuitton.fr « Le duo **ICINORI**, formé par les artistes Raphael Urwiller et Mayumi Otero, s'est immergé le temps d'un voyage dans les coutumes et arts de la scène, les instants de vie quotidienne et l'histoire de Séoul afin de capturer l'effervescence de la capitale sud-coréenne. Ils se sont appuyés sur de nombreux détails pour créer un instantané de la ville : le rythme de ses habitants, les rues en mouvement, les commerçants, les boutiques, la street food et les cabinets de chirurgie esthétique. »

« Séoul est une ville organique, pleine d'énergie créative et très élégante visuellement, à l'image de son design puissant et de sa signalisation raffinée. Le bon goût est partout, parfois un peu fou, mais toujours universel. C'est un mélange de baroque et de moderne », décrit le duo.



Si-dessus, voici un autre exemple de leurs travaux, l'illustration d'un conte de fée japonais. Nommé **ISSUN BOSHI**, édité chez Actes Sud Junior. *Icinori (R. Urwiller & Mayumi Otero) Texte : R. Urwiller*



Ci dessus : le lac de Hô Tây, Hanoï
 « Lorenzo Mattotti, reconnu pour ses romans illustrés, a capturé les formes et les couleurs du Vietnam et de ses habitants dans cette œuvre flamboyante. »

'Le plaisir, c'est quand on arrive à dessiner ce que l'on est en train de vivre' explique l'illustrateur.

Pour sa première fois au Vietnam, l'auteur parcourt la Baie d'Halong et la ville d'Hanoï. Hanoï est une ville tout le temps

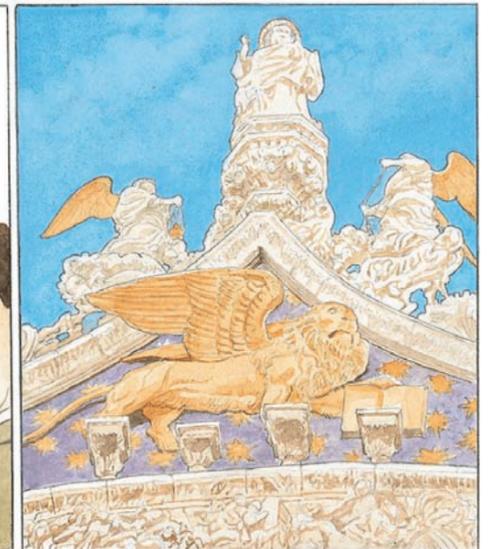
en mouvement, le jour comme la nuit, avec ses commerces ouverts sur la rue et son trafic permanent. Lorenzo Mattotti représente Hanoï et ses habitants dans leurs usages de la ville, auquel il ajoute une émotion, un ressenti personnel. Il est marqué par l'architecture des habitations de la ville. Les immeubles (Toa nha) sont très étroits (3 à 6 mètres de large) et très profond (tube houses en anglais) et les façades latérales ne disposent d'aucune ouverture. Elles sont très colorées, car souvent réalisées avec différents matériaux. Le rez-de-chaussée est généralement occupé par le commerce familial (restauration, épicerie...). Originellement en bois, ils ont pratiquement tous été reconstruit à la fin du XIXème siècle.

A droite : Photo personnelle d'habitations à Hanoï.



JIRÔ TANIGUCHI, mangaka japonais, auteur de « Quartier lointain », nous livre en bande dessinée une visite de la ville de Venise, la serenissime. La promenade est mise en intrigue par la découverte de Jiro Taniguchi, d'une boîte contenant de vieilles photos et cartes postales de Venise. Sur les photos, il peut y voir ses grands-parents qu'il n'a pas connus. Il explique avoir consulté des ouvrages historiques et observé des photos de Venise, afin de mieux comprendre la ville. Pourtant, quand il est arrivé sur place, il a ressenti une atmosphère complètement différente de ce qu'il s'était imaginé au travers des photos.

Son but n'était pas de réaliser un livre uniquement composé d'illustrations, comme nous avons vu dans les exemples précédents, mais d'accompagner la déambulation dans la ville d'une histoire. De plus, il lui a semblé intéressant de créer un décalage entre l'identité historique de la ville de Venise représenté par un support contemporain, le format du manga. Par ses illustrations, l'artiste veut inviter les lecteurs à se perdre dans l'atmosphère de la ville.



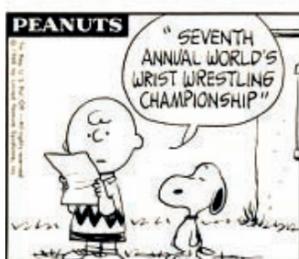


B) AMBIANCE ET ENVIRONNEMENT

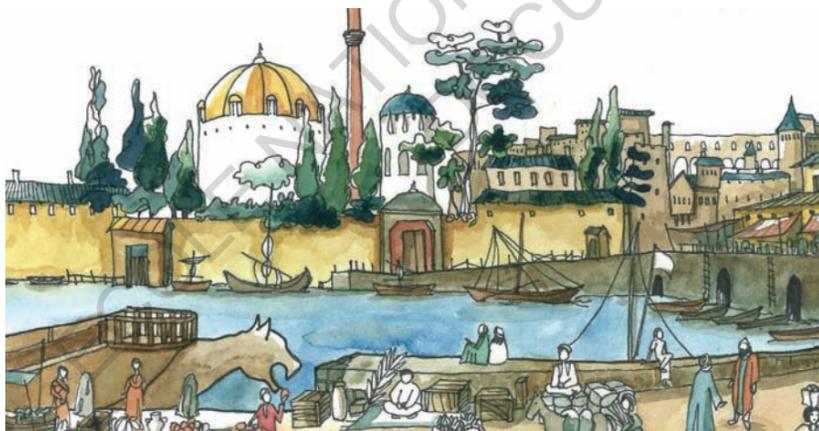
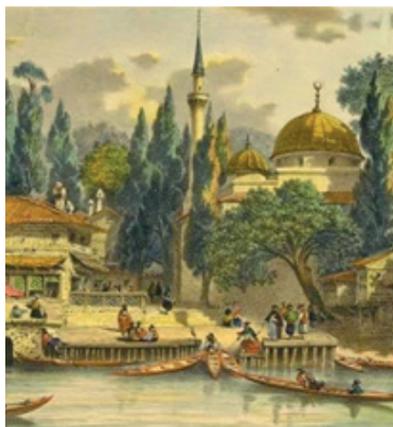
A contrario, Scott McCloud explique que les histoires de sciences fiction ou fantastiques dépendent du monde dans lequel elle se déroule, et donc une attention particulière est mise sur les détails et le travail de documentation est faramineux, afin de rendre crédible un univers qui n'existe que dans l'imagination de l'auteur. Dans mon cas, afin de créer le royaume ou se déroule l'intrigue principale, je m'inspire de gravures et de peintures représentant des villes de la péninsule arabe (Eugène Flandin).

Mon objectif est de créer un environnement crédible, mais aussi très imagé. Cela est permis par le mélange des références, moyenâgeuse et orientale. Le format de la bande dessinée me permet de développer ces différents univers, -où chaque royaume possède une identité architecturale propre, justifié par le déplacement des personnages dans la ville, prétexte pour illustrer différents endroits de celle-ci, toujours en lien avec l'intrigue.

En bande dessinée, quelques soit le sujet, les protagonistes évoluent toujours au sein d'un environnement. Même les bandes dessinées ou l'environnement ne sert qu'à fournir un contexte à l'action ne déroge pas à la règle. Si-dessus, © Le chat, Philippe Geluck. Ci-côté Charles Schulz, © Peanuts, Dargaud. « Peanuts Comes to Petaluma ». Quelques lignes seulement viennent définir le «décor».



POURRAIT-ON DIRE QUE LA BANDE DESSINÉE EST PAR ESSENCE URBAINE ? Sans doute, car si l'on peut imaginer deux êtres discuter entre eux sans contextualisation, il n'en reste que toutes les actions humaines s'inscrivent toujours dans «la nature», ou ses objets deviennent l'extensions du corps. En effet, lorsque l'on se saisit d'un outil, le corps en intègre sa représentation dans nos mouvements. Les outils ont été essentiel au développement humain et, issus de la nature, il n'est pas possible de les dissocier de l'expérience humaine. On pourra toujours imaginer l'expérience d'un individu dans le vide spatial, mais les potentialités narratives de se sujet semble assez faible (si vous n'êtes pas d'accord, discutons-en !)



Dans « L'art de la BD », B.Duc explique que « Dans une bande dessinée, décors et paysages n'ont pas seulement pour fonction de situer le lieu de l'action, et cette fonction n'est pas non plus uniquement « décorative ». En général, l'atmosphère ou l'ambiance de chaque scènes ou séquences dépend aussi, pour beaucoup, du lieu où se situe l'action, c'est-à-dire du décor en lui-même. Ainsi, l'atmosphère cafardeuse que distille une vieille rue bordée de maisons délabrée n'est pas du tout comparable à celle d'une large avenue, scintillant de tous les feux de ses magasins, et ne conviendra donc pas au même genre de scène. De même, l'ambiance d'une rue de New-York n'est pas non plus tout à fait celle d'une rue de San-Francisco, ni de Miami, ni de Chicago, quoique ces trois villes se situent dans le même pays ? C'est dire qu'un décor bien choisi et solidement construit, évocateur, ne peut que mettre en valeur l'action des personnages et renforcer considérablement l'intérêt du récit. C'est dire aussi le soin que le dessinateur doit apporter à la composition de ses décors. » [1]

[1] Duc, L'art de la BD, Tome 2 : la technique du dessin, Édition Glénat, France, 1983, page 60

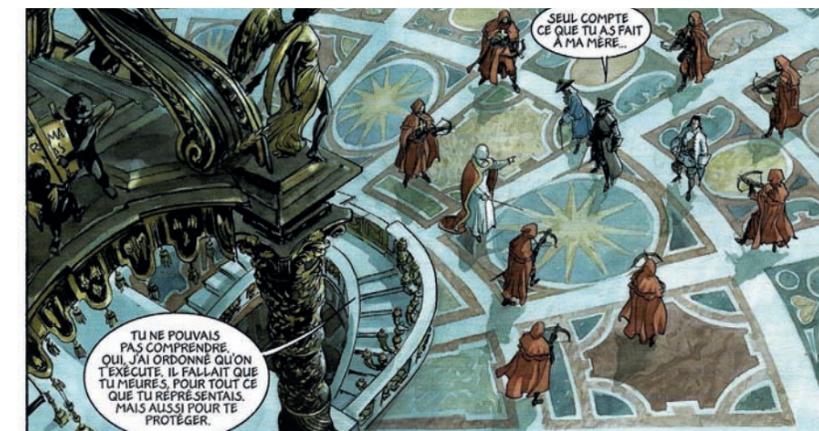
Afin de représenter ses univers fantastiques, et très détaillés le dessinateur de Lanfeust, Tarquin, travail sur des planches en format A2 : une case comme celle ci possède un grand potentiel narratif.

Beauté, de Kerascoët :

Références de palais orientaux, avec un jeu de perspective un peu comme dans les premiers tableaux de la Renaissance :



Le Scorpion, Desberg & Marini. L'histoire se déroule à Rome : les dessins (couleurs et lignes) sont inspirés des gravures de Michel-Ange. La crédibilité historique du récit est assuré par la reproduction de la ville en son époque. On retrouve ici, au coeur de l'Eglise du Vatican, Le baldaquin du Bernin, ainsi qu'un travail remarquable sur les motifs colorés du sol en marbre coloré du bâtiment.

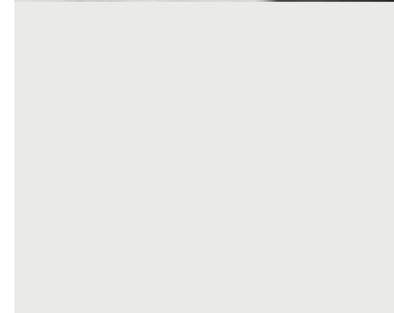
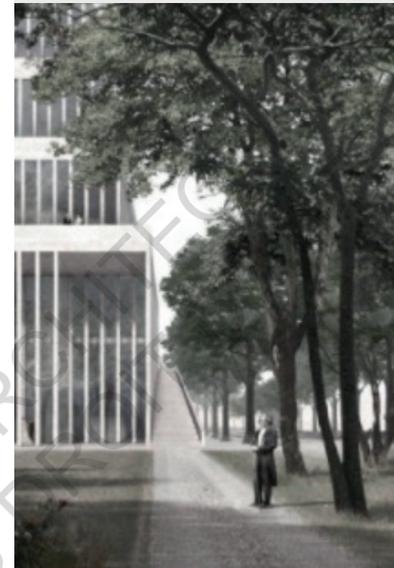
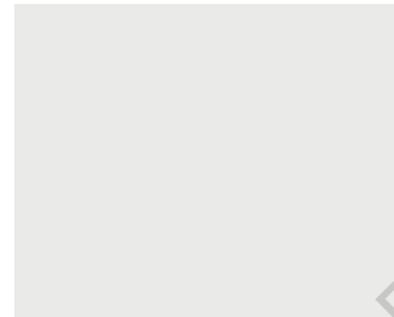


Après une période de recherche et de documentation, la question qui se pose est « comment représenter les ambiances ? »

C'EST-À-DIRE COMMENT REPRÉSENTER CE QUE L'ON RESSENT ? En effet, comme écrit précédemment, chaque lieu possède une atmosphère unique, et cette atmosphère convient à certains types d'actions. Lorsque l'environnement est une des clés de l'intrigue, il accompagne celle-ci en illustrant les sensations ressenties par le protagoniste, car l'architecture agit comme un vecteur d'émotions. Dans une bande dessinée, l'architecture renvoie des signaux et apparaît toujours en arrière-plan, faisant constamment rappel. En architecture, c'est au travers des scénarios que l'on cherche à montrer les différents états d'un lieu et ce qu'il inspire comme usages au fil de la journée.

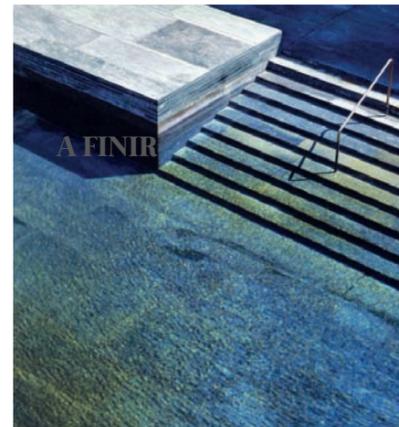
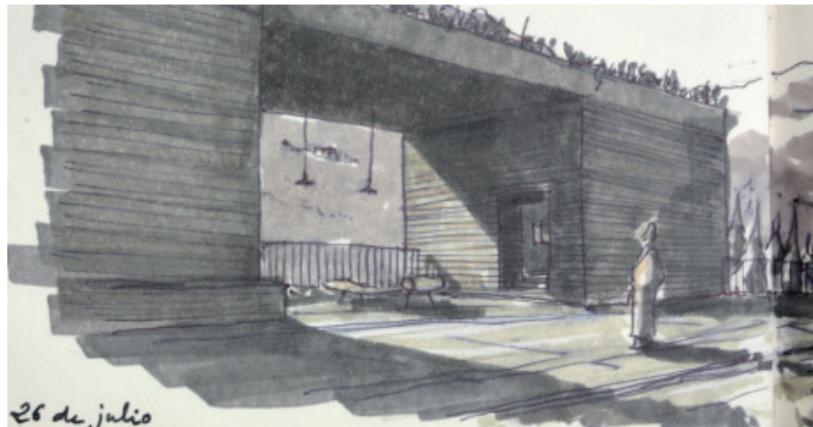


Céline Haghbin et son binôme représentent une journée type, vécue par Karl Lagerfeld dans son agence de mode. Elles ont représenté ce à quoi la vie dans ce centre ressemblerait en fin de journée. La nuit possède un potentiel narratif, car les pratiques et usages évoluent pendant cette période de la journée (la fin de journée est souvent synonyme de relâchement) et le rapport et l'appréciation de l'espace change. Sur la vignette de la ginguette, l'organisation d'une soirée mondaine amène les gens à fleurter, danser, boire, contempler. Dans son aménagement, le bâtiment s'habille de guirlandes lumineuses. La vignette de gauche illustre : « Du dernier étage du siège social, la vue est dégagée sur Trentemoult. Karl ébloui par la beauté de la nuit décide donc de prendre pleins de photos. » La nuit permet, graphiquement, de travailler avec une palette de couleurs originales, et de s'affranchir de certains codes de représentation. Ci-dessus par exemple : 'Light', de Guang Hon Zhang. Composées de trois couleurs, noir, rose et bleu, ces illustrations explorent la géométrie et l'architecture dans son aspect minimaliste.



Cette image, produite par l'agence de David Chipperfield, répond à une compétition organisée par la ville de Munich, où l'objectif était de réaliser un hall philharmonique. Le bâtiment, composé de fines colonnes en béton, est mis en avant par cette vision de nuit, où la lumière part de l'intérieur du bâtiment pour se diffuser en projetant ses ombres sur la place. L'aspect du ciel et ses différentes tonalités sont représentés grâce à un lavis comme de l'aquarelle, un bleu clair et saturé en ressort, un peu comme si la lumière du bâtiment illuminait le ciel. Les bâtiments sur les côtés offrent peu de contexte, mais presque entièrement représentés en tant qu'aplats noirs, renforcent la clarté émise par le hall philharmonique. D'autres images d'ambiances ont été réalisées par le cabinet, présentant une atmosphère de jour, où le bâtiment semble au repos, très nettement contrasté avec la vision de nuit.

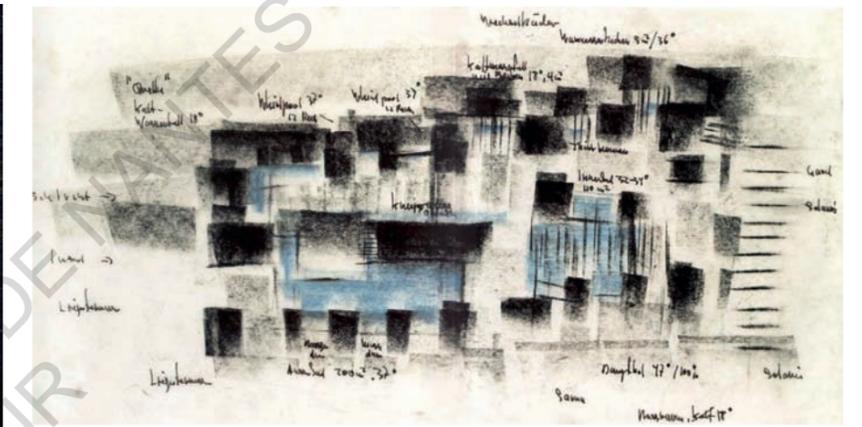
Pour illustrer des ambiances, il semblerait que l'outil du séquençage soit pertinent, puisqu'il permet d'illustrer différents moments de la journée, et de voir les usages d'un bâtiment évoluer au fil de la routine et de l'expérience de la vie humaine. **LES DESSINS D'AMBIANCES ONT UN FORT POTENTIEL NARRATIF, MAIS IL Y MANQUE PARFOIS UNE CERTAINE DIMENSION DE L'EXPÉRIENCE HUMAINE.** Nous allons pouvoir ici analyser un bâtiment qui a bénéficié de deux outils différents en termes de représentation d'un objet architectural, les dessins d'ambiances et la bande dessinée. Voyons ce que chacun apporte au récit. Voici les thermes de Vals par Peter Zumthor : C'est un établissement comprenant un hôtel et des bains thermaux. Cette architecture a pour but de soigner les gens et leurs offre une expérience sensorielle unique, grâce à des combinaisons de lumière et d'ombre, d'espace fermé et ouvert. Les circulations autorisent les utilisateurs du lieu à déambuler et les perspectives sont contrôlées afin d'assurer ou d'empêcher certains points de vue. Les reflets de l'eau sur les pierres, le léger brouillard, l'acoustique, prodigue des sensations personnelles à la déambulation et l'expérience du lieu.



Pour représenter ses ambiances, voici les croquis de l'architecte. Le langage employé reprend les représentations traditionnelles (croquis, plan...) mais les différents outils graphiques utilisés nous offrent un panel de représentation de différentes ambiances. A gauche, le fusain (ou crayon de papier gras) produit des grains, comme de la poussière, ce qui donne un aspect flou, comme le brouillard. Cela peut paraître très littérale, mais rendre des ambiances peut émaner de techniques simples : le plus important est de suggérer. Le crayon de couleur jaune représentent traditionnellement la lumière, et la manière dont celle-ci se diffuse dans le bâtiment. C'est pour cela que le dessin est l'outil le plus propice aux ambiances, car il s'agit de suggérer un effet, et de laisser l'observateur se faire son propre ressenti.

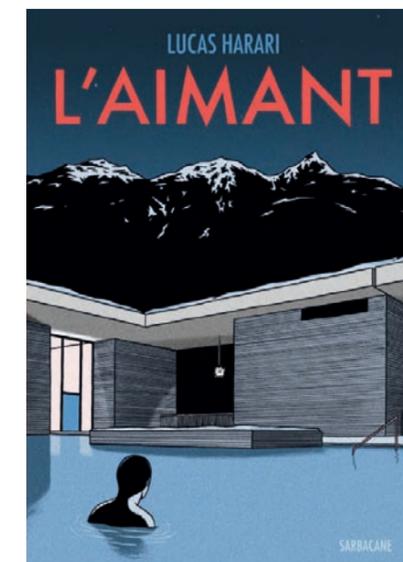


« Dans les esquisses des Thermes de Vals, nous voyons apparaître les trois éléments fédérateurs du projet : la montagne est figurée au fusain noir épais, l'eau au pastel bleu et la lumière par de fines lignes verticales de pastel jaune. [...] Les esquisses, accompagnées de textes, d'annotations et d'images de référence, permettent de poser les premières idées de formes architecturales et de dispositions spatiales, qui seront ensuite ajustées en fonction du programme, mais peuvent aussi traduire les intentions d'ambiances. » [1]



Ici, l'objet architectural même est la base de l'intrigue. Dans cette œuvre [2], Lucas Harari, ancien étudiant aux arts décoratifs de Paris, utilise les termes de Vals comme moteur de son récit. Le but initial de son projet était de « raconter les termes ». Il explique dans un entretien pour la radio RTL : « C'est un lieu un peu en dehors du temps et de l'espace, qui impose quelque chose de très mystérieux, il y a des jeux sonores avec les clapotis de l'eau... » [3] L'auteur raconte que le bâtiment possède un fort potentiel narratif, du fait d'être un lieu iconique, mais isolé, où la montagne, la neige, invoquent pleins de possibilité narrative (on pourrait même faire un lien avec l'hôtel du film Shining !). Lucas Harari s'est rendu sur les lieux quand il avait 14 ans, mais n'y a jamais retourné après. Ses dessins se base alors sur les sensations qu'il se remémore. Il explique « Tout a été fait de mémoire, d'après les choses qui m'avaient marqué, et ça s'est fait aussi beaucoup d'après documentation. Les termes, c'est l'un des bâtiments qui a été le plus photographié, donc j'avais quand même beaucoup de matière. » [4]

Son style s'inscrit dans le courant artistique de la ligne claire : « Hergé il a tout compris à ce que devait être le dessin de la bande dessinée, c'est-à-dire un dessin presque objectif, qui va raconter plus qu'il ne va montrer et que doit être le plus clair possible pour que on comprenne la case du premier coup d'œil et que on soit tout de suite éjecté à la case d'après, pour pas qu'il n'y est de temps mort [...]. C'est un dessin qui est complètement au service du récit. Je voulais pour Pierre, personnage assez référencé à Tintin, qu'il soit comme un galet. Je l'ai fait très rond, il n'a presque pas d'expression, si l'on peut dire. Il a juste deux billes pour les yeux, les cheveux très courts. Je voulais qu'il ait un aspect le plus neutre possible, à la fois pour que on puisse s'identifier à lui et en même temps pour que on ne sache jamais vraiment ce qu'il pense, ce qu'il est. » [5]



Dans cette bande dessinée, il n'y a pas d'espace blanc, pas de gouttière entre les cases. Cet aspect un peu vitrail dégage une ambiance « policière, intimiste et fantastique. » [3]

- [1] Drozd, Céline, et al. « La représentation des ambiances dans le projet d'architecture », *Sociétés & Représentations*, vol. 30, no. 2, 2010, page 97-110.
- [2] Lucas Harari, *L'aimant*, Éditions Sarbacane, août 2017, 152 pages.
- [3] La bande dessinée RTL de septembre 2017. : https://www.youtube.com/watch?v=kZiae8vzxcU&ab_channel=RTL-Toujoursavecvous%21
- [4] Entretien avec Lucas Harari par Mies.fr : https://www.youtube.com/watch?v=tAtz0Z11ijs&ab_channel=Mies.FR
- [5] Lucas Harari : comment dessiner «L'Aimant» ? https://www.youtube.com/watch?v=UfYdHmiJcas&ab_channel=FranceInter



AUTEURS ET ARCHITECTES COMME OBSERVATEUR DES MUTATIONS DE LA SOCIÉTÉ

A) SCÉNARIO ORDINAIRE

Sil'on peut constater l'émergence de nouveaux supports comme le roman graphique et une nouvelle place donnée à « l'environnement » dans l'intrigue d'un récit, c'est parce qu'un élément fondamental, clé du récit, a évolué. Il s'agit du sujet. En effet, la bédé c'est affranchi des codes de l'actions ou de l'aventure. Dorénavant, on se permet d'illustrer la vie ordinaire : LES PERSONNAGES ÉGERMANT DE SES NOUVEAUX RÉCITS SONT À DES ANNÉES LUMIÈRES DU SUPER HÉROS. Le protagoniste n'est plus un ou une « SUPER » (*Tintin* le reporter intrépide, *Spirou* l'aventurier, *Lucky Luck* l'homme qui dégaine plus vite que son ombre). Les nouveaux sujets, individus « normaux », expérimente la même routine que nous, dans des endroits qui nous sont familier.



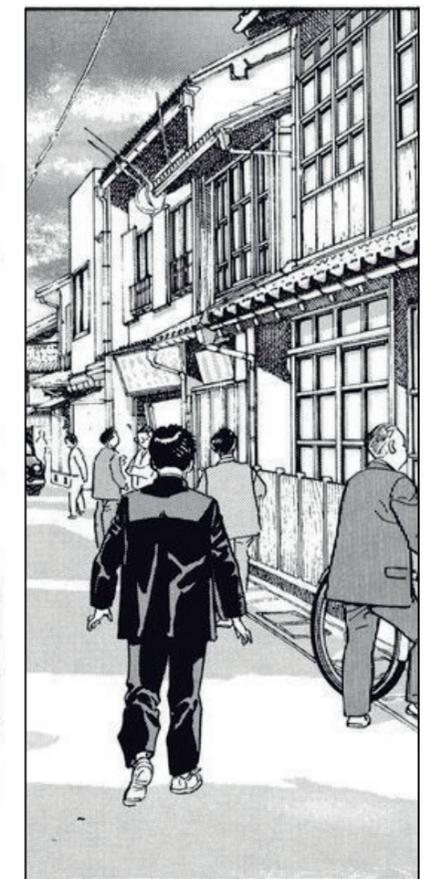
Le traitement de la vie quotidienne en bande dessinée permet un travail sur la sensation du temps qui passe et se perd, l'ennui, la procrastination, l'échec... il n'est plus incongru de faire des œuvres sur ces thèmes. On peut citer par exemple la trilogie « *Celle que je suis* » par Vanyda, qui raconte les années lycée de Valentine, sa vie amoureuse, ses problèmes, sa lassitude...

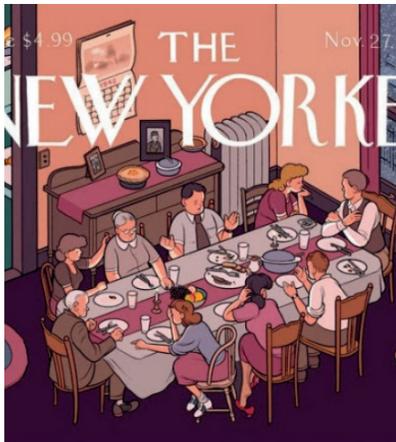
Dans cette ouvrage, Valentine, qui a du mal à trouver sa place dans son groupe d'amies, habite dans une ville de taille moyenne ordinaire, va dans un lycée ordinaire, vit seule avec sa mère dans une maison 'ordinaire' de banlieue. Des pages entières sans bulles, montre son quotidien fragmenté, illustre son ennui, sa tristesse, ses rêves.

La notation graphique et la composition de l'environnement relève de la personnalité graphique d'un auteur : elle traduit une observation et une documentation complexe. L'architecte lui-même est amené à observer de manière méticuleuse un lieu pour y projeter un scénario d'habiter et donc « l'existence » d'un sujet. Justement, quoi de plus logique pour un dessinateur de représenter ce qu'il connaît le mieux, c'est-à-dire son quotidien ?

EN PARLANT DU QUOTIDIEN, L'AUTEUR VIENT EXPRIMER LA CONTINGENCE DE LA VIE, ET LA PRÉSENCE AU MONDE/DANS LE MONDE D'UN PROTAGONISTE SE TRADUIT PAR UN CORPS DANS UNE ATMOSPHÈRE. Donc des ambiances, qui elles même transcrivent des sensations, de l'émoi.

Nous pouvons analyser quels sont les environnements ou prennent consistance les scénarios « ordinaires » ? Dans l'exemple du « *Combat ordinaire* » par Manu Larcenet, « *Quartier lointain* » par Jirô Taniguchi, ou « *La Page Blanche* » de Bagieu & Boulet, il s'agit d'une cité, d'une maison pavillonnaire, d'un HLM, d'un appartement parisien, d'une vieille maison à la campagne, d'un appartement vétuste... On est bien loin de villes futuristes imaginaires, sur une étoile au milieu de la galaxie. LA VILLE, L'URBANITÉ, APPARAISSENT COMME UN CONCENTRATEUR DE VIES ET D'EXPÉRIENCES. Leurs très grandes diversités de population permettent des rencontres (ou pas) extraordinaire (ou pas). La campagne, le peu d'urbanité, permet de se retrouver avec soi-même, de croiser et de discuter avec des personnes avec qui on n'aurait pas forcément envisager un contact. L'architecture reflète des modèles économiques et sociaux : il n'est jamais anodin d'inscrire ses personnages dans un quartier à dominance populaire ou dans un « gated community ». Cela permet de dénoncer certains modes de vie, certaines habitudes, certaines injustices, auxquels les protagonistes doivent faire face quotidiennement.





Le travail de **CHRIS WARE** est un exemple pertinent. Cet auteur de bande dessinée américain connaît un fort succès et est encensé par la critique internationale. Extrêmement minutieux, il a pris 17 ans pour finir sa dernière bande dessinée « Rusty Brown », ouvrage interactif et coloré, qui met en scène le pathétisme de la vie, via le biais d'un jeune lycéen qui se fait taper dessus à l'école et s'évade grâce à des figurines de super héros. Cette œuvre fait suite de son roman graphique culte, Jimmy Corrigan. En fait, l'auteur s'inspire de sa propre expérience : il a fait partie de ces élèves, victimisé au sein de leurs établissements scolaires. L'auteur utilise la technique de la ligne claire, c'est-à-dire des traits de mêmes épaisseurs avec des aplats de couleurs vives.

Ces dessins sont mélancoliques, il dit lui-même qu'il utilise des traits souples et colorés pour contrebalancer la noirceur de certain thème. Il pousse parfois la géométrie jusqu'à l'abstraction (triangle de l'art pictural). Chris Ware adore dessiner le quotidien, le vieillissement dans sa beauté, sa banalité ou sa tristesse. **LES COUVERTURES DU NEW-YORKER ILLUSTRER CES IDÉES, ET DÉNONCE DES FAITS DE SOCIÉTÉ.** A gauche : Cette couverture du 27 novembre 2006 montre l'évolution des usages et coutumes lors d'un repas de famille. Dans notre époque actuelle, les protagonistes sont obnubilés par l'écran de télévision, et les jeunes sur leurs portables, ne se parlent plus. Par les usages, on peut traduire une réalité sociale problématique (manque de communication...)

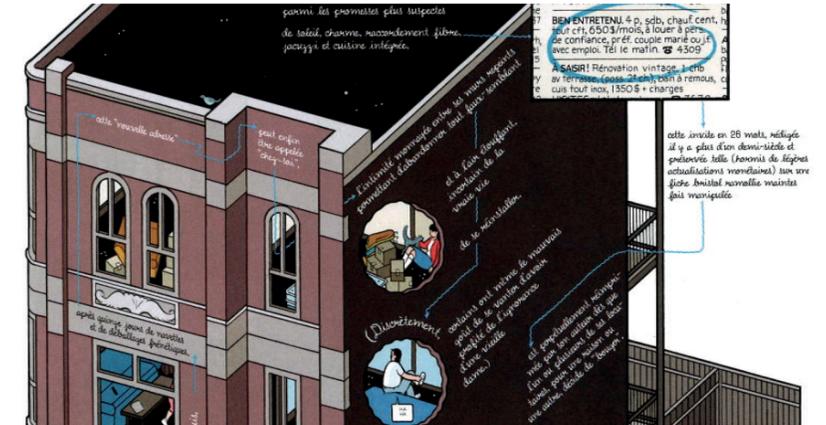
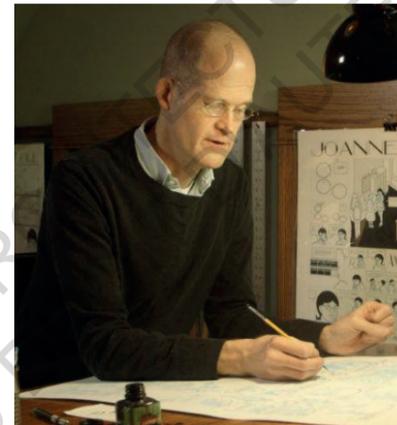
Ci-dessous : Ce style de représentation avec le découpage de façade peut être retrouvé dans « No vacancy » de Saul Steinberg, 1952.



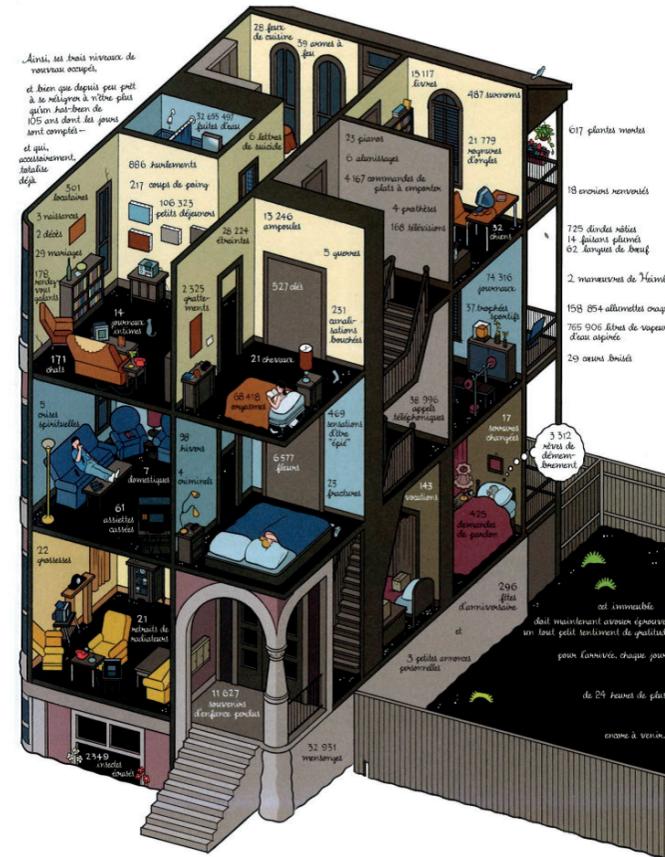
A droite : Couverture du New Yorker par Chris Ware, le 7 décembre 2015. De cette couverture, où l'on voit une fille et sa mère se maquiller, a été réalisé une petite vidéo qui représente le quotidien de tout l'immeuble (ci-dessous). Sur cette capture on observe le recours à une coupe du bâtiment, comme dans le domaine de la représentation architecturale.



L'obsession de Chris Ware est le passage du temps. On suit en effet l'évolution des personnages sur plusieurs générations, et également l'évolution de l'architecture. Dans *Building Stories*, Delcourt, on suit les différentes aventures des habitants d'un immeuble (qui s'exprime lui-même parfois !), où l'on retrouve des illustrations issues des représentations académiques de l'architecture comme l'axonométrie. La question du logement et de l'usage se pose inlassablement : on observe les habitants se doucher, se brosser les dents, faire des rencontres dans l'escalier, s'enfermer dans des pièces à la suite de dispute, gérer des fuites d'eau, l'ennui. Dans une scène, des questionnements sur la hauteur d'un plafond devient l'excuse pour un date entre deux jeunes gens.



LA VILLE DANS TOUS SES ÉTATS CONSTITUE L'UN DES MOTIFS DE LA BANDE DESSINÉE, CAR ELLE EST SOURCE D'INSPIRATION INÉPUISABLE, POSSÈDE UN POTENTIEL NARRATIF INFINI ET PERMET DE NOURRIR DES SCENARIOS.



Il en est de même pour l'architecte : la ville constitue un terrain de jeu et de recherches. Pour comprendre la ville, il faut procéder à des analyses, des enquêtes, des déambulations. Le travail de l'architecte et de l'auteur se rejoint concernant la méthodologie de la documentation : l'outil du carnet de dessin par exemple, permet de récolter des détails et des imaginaires au sein d'un environnement. La sensibilité de l'illustrateur et de l'architecte se corréle lorsqu'il s'agit de poser un regard sur l'urbanité et de tenter d'en saisir l'essence. La vision urbaine entre l'auteur et l'architecte est partagée via les dessins et observations de la ville et des modes de vie : avant de bâtir leurs « ouvrages » respectifs, les deux corps de métier explorent, tentent, essaient, rêvent...



L'architecture a une dimension politique et sociale. Les événements mondiaux (comme les crises humanitaires) viennent influencer directement sur la façon de penser le logement. L'architecture d'urgence permet de répondre aux besoins de populations qui ont fui leur pays à cause de la guerre. En adaptant ses modes de constructions et de mise en œuvre, elle vient à l'aide de population en état de détresse, offre les infrastructures nécessaires aux bien-être d'une population, comme des établissements scolaires où des hôpitaux, et permet d'augmenter le niveau de qualité de vie (Indice IDH).

L'ARCHITECTURE QUESTIONNE LES NORMES SOCIÉTALES.

Par exemple, le collectif Matri-Archi, mené par deux jeunes femmes architectes, **Khensani de Klerk and Solange Mbanefo**, basé en Suisse et en Afrique du Sud, a pour but de rassembler des femmes africaines autour de la problématique de l'éducation spatiale dans les villes en Afrique. A l'aide de podcasts et de conférence, elles souhaitent entraîner l'émancipation des femmes en tant qu'architectes et dans la société. « **Pouvez-vous nommez 10 femmes noires architectes connues et reconnues ?** » énoncent-elles pour présenter les différents problématique sociales et politiques auxquels elles se confrontent dans le domaine de l'architecture. Matri-Archi embrasse une volonté collective de démanteler, réparer et évaluer les échecs qui, dans le domaine architectural, bloquent le potentiel de développement de la diversité au sein de la pratique spatiale. L'idée est d'occuper des espaces intersectionnels avec de fortes diversités de population et d'usage informels.

« Once we break down the superiority complex of the Eurocentric point of view and start recognizing all forms of human existence, histories, technological advancement, and education on an equal level of impact to our global economy, the question starts unfolding a new mindset to examining issues. » [1]



[1] Entretien complet à retrouver ici : "Spatial Education and the Future of African Cities: An Interview with Matri-Archi" 20 Nov 2020. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/950427/spatial-education-and-the-future-of-african-cities-an-interview-with-matri-archi>

[2] Peter Kuper via the Nib : This Comic From 1990 Accidentally Predicted Trump's Wall <https://thenib.com/this-comic-from-1990-accidentally-predicted-trump-s-wall/>

La bande dessinée peut être un observatoire des mutations de la société, idéologiquement et politiquement, et servir de support de dénonciations. L'ARCHITECTURE PAR ESSENCE EST POLITIQUE. Toutes les réglementations qui encadrent le métier de l'architecte proviennent de la loi et sont donc issues des pouvoirs politiques et de revendications citoyennes. Nous pouvons par exemple citer la loi PMR (accessibilité personne handicapé), qui permet aux personnes à mobilité réduite ou souffrant d'un handicap de pouvoir circuler dans les locaux et d'accéder à tous les endroits nécessaires sans aucune difficulté, où encore la loi RT2012, dont l'objectif est de contribuer à l'amélioration de la performance énergétique. Le bâtiment est le secteur le plus gros consommateur d'énergie en France (écologie.gouv.fr), qui générerait 23% des émissions de gaz à effet de serre en France. En incluant une valeur sociale et environnementale dans ses projets, l'architecte possède un pouvoir social et une fonction politique. L'architecture est politique lors des conflits et des crises : la ville engendre des flux (humains, économique...) dont les crises perturbent leurs circuits, donc perturbent les transmissions et les communications.

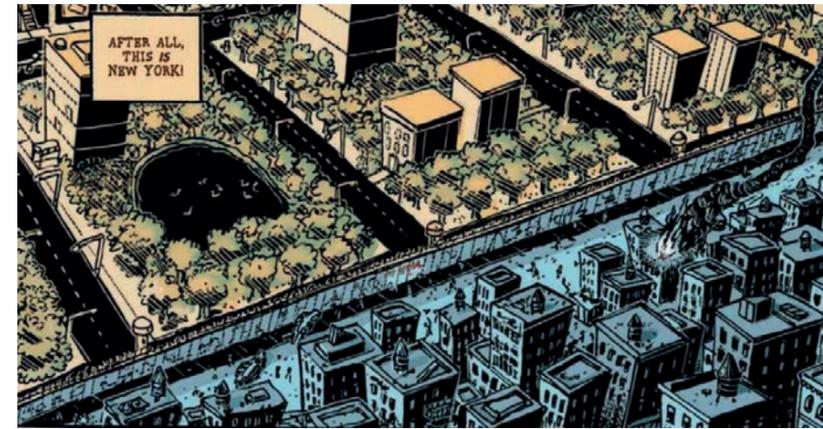


L'architecture a pour base d'offrir un abri. Il s'agit là de la première nécessité en tant qu'être humain, « avoir un toit au-dessus de sa tête ». Il suffit d'observer les stigmatisations que subissent les personnes sans domiciles fixes, pour se rendre compte de l'importance symbolique de posséder un « chez soi ». L'architecture en tant qu'abris protège du froid, de la pluie, des agressions du monde extérieur, offre une relative forme de confort ou d'intimité. Chaque choix d'agencement va venir influencer la vie d'une personne, qu'il s'agisse de la disposition des usages dans un appartement ou de l'aménagement d'une place publique. En effet, n'importe quel individu interagissant avec un environnement urbain devient un utilisateur de la ville et contribue à la qualité de l'espace.



Nous pouvons par exemple citer le Mur de Berlin (der Berlin Mauer). Le mur, entité architectural basique et fondamental, a transformé le quotidien de millions de personnes. Le mur comme symbole de protection a été détourné au profit de la propagande, pour se protéger du capitalisme, ou de l'immigration illégale. Le mur protège, mais blesse.

Le site web *The NIB* [2], fondé par Matt Bors, est un journal indépendant satirique en ligne, qui utilise la bande dessinée pour illustrer où dénoncer des faits d'actualité. LE SITE A PUBLIÉ UNE COURTE BANDE DESSINÉE RÉALISÉE PAR PETER KUPER, DONT LE SUJET EST LA CONSTRUCTION D'UN MUR À NEW YORK, PAR DONALD TRUMP ET SON ASSOCIÉ.





Ci-dessus : L'autrice représente une rue dont l'issue est bloquée par le mur, et les briques et les tonneaux forment des barricades.

A droite : Photo du mur prise en 1984.

Ci-dessous : Fragment du plan de la ville où sont référencés les principaux obstacles.



FRANCS-TIREURS,

BARILS MÉTALLIQUES,

CONTENEURS,



Les auteurs de bande dessinée, par le biais de la normalité ou du quotidien, viennent illustrer des réalités cruelles de la vie humaine. Certaines bandes dessinées rendent compte de la dureté de l'existence et de la vie. Lorsque l'on analyse l'environnement dans lequel évoluent les protagonistes « victimes » de leur système, il est toujours rattaché à des problématiques concernant l'architecture :

DANS « Mourir, partir, revenir, le jeu des hirondelles », PAR ZEINA ABIRACHED, L'AUTRICE ILLUSTRE CE À QUOI LA VIE RESSEMBLAIT À BEYROUTH EST EN 1984. A cause de la guerre civile au Liban, une partie de la ville est séparée en deux, et un tireur est positionné sur le mur pour tirer sur ceux qui le traverseraient.

Encore une fois la symbolique du mur est exploitée, à Beyrouth en 2020, des étudiants diplômés des meilleures écoles du pays affichent leurs diplômes sur le mur de la honte, érigé à la vas-vite pour protéger les infrastructures institutionnelles de la ville d'une éventuelle rébellion. Le mur devient un symbole de dénonciation du chômage dans le pays.

« QUARTIER EN GUERRE » DE SETH TOBOCMAN, illustre comment les politiques sécuritaires et la spéculation immobilière impactent le quartier populaire du Lower East Side à Manhattan, dans les années 1980. Différents types de conflits y sont décrits, notamment celui entre les squatteurs et les « activistes » du logement, payés par le gouvernement, qui, à force de négociations ont obtenus des logements pour leur cause, au dépit de celles des autres.

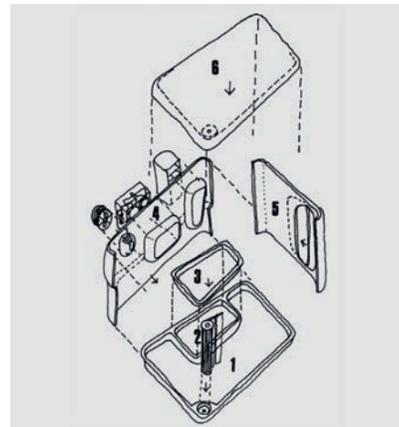


Ici par exemple, un squatteur nommé Adam Purple avait mis plusieurs années à réaliser un jardin sur l'emplacement d'un terrain vague, dans un quartier qui souffrait cruellement d'espace public végétalisé. Mais à cause de la pression immobilière, celui-ci a été complètement détruit, sans que les pouvoirs publics ne s'y opposent. A gauche, la photo originale, reprise dans la bande dessinée. Ici, la bande dessinée aura permis de rendre compte de certains exploits individuels qui n'auraient pas été (ou peu) mis en lumière autrement.

LES VILLES ET L'ARCHITECTURE CONSTITUANT DES SCÈNES DE VIE, l'auteur et l'architecte analysent et rendent compte des comportements individuels dans leurs environnements & habitations. L'auteur devient observateur des interactions et évolutions sociales, tout comme l'architecte, quand la bande dessinée s'attache à traiter des sujets sérieux, des faits de sociétés. L'architecte, lorsqu'il ré-aménage des zones urbaines ou réalise des logements sociaux, inscrit systématiquement une marque sur les comportements et interactions de la population entre elles. Au quotidien par exemple, des politiques urbaines interdisant l'utilisation de la voiture en centre-ville viennent directement influencer les comportements des habitants. L'architecture, via l'objet architectural, influe directement sur la façon d'habiter : elle possède donc une force de levier permettant de proposer des solutions aux problèmes rencontrés par les populations, comme les catastrophes naturelles, les crises économiques et sociales.



C) ARCHITECTURE, BANDE DESSINÉE ET CRÉATION D'IMAGINAIRE



Les architectes ont depuis longtemps exploré le thème de la ville idéale, et effectué des expérimentations urbaines ou de nouveaux modes d'habiter. La bande dessinée permet aussi d'explorer et de proposer des imaginaires d'univers fictionnels. LA BANDE DESSINÉE ET L'ARCHITECTURE POSENT ET TRAITENT LA QUESTION DU MONDE À VENIR ET DE CE À QUOI LA VIE POURRAIT RESSEMBLER DANS PLUSIEURS ANNÉES. Via les scénarios, auteur et architecte offrent des visions fantasmées de la ville du futur.

Côté architecture, on retrouve traditionnellement les travaux du groupe **Archigram**, collectif d'avant-garde fondé dans les années 60/70. Ils proposent des concepts radicaux concernant architecture et l'organisation des villes, en imaginant des extensions de villes flottantes, qui viendrait se greffer à des infrastructures déjà existantes, comme des immeubles. Nommé les **Plug-in cities**, les infrastructures volantes se déplacent dans les airs de ville en ville. Le concept des habitations Plug-In autorise les habitants à customiser eux même leurs habitats capsules en fonction de leurs usages.

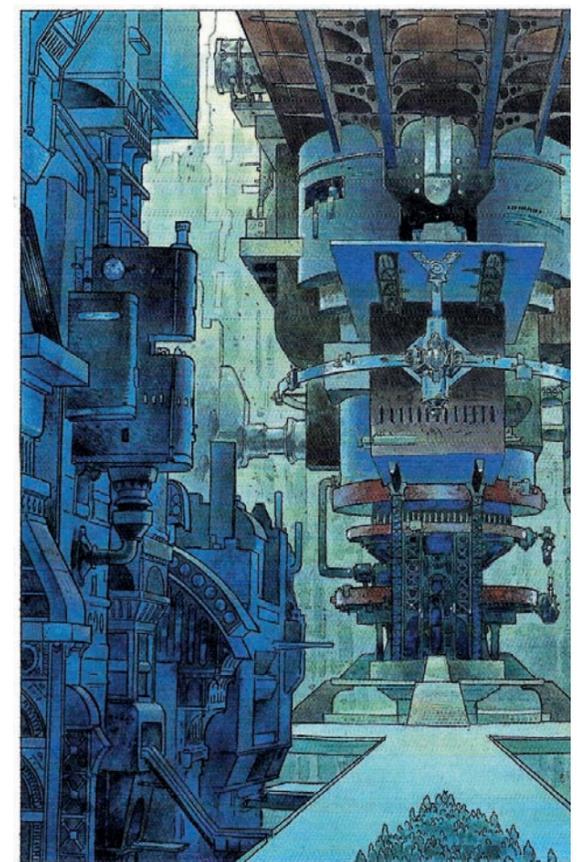


Certes, cette référence est sans doute un peu datée, compte tenu des récents événements accompagnant la crise du Covid. La crise sanitaire semble vouloir faire évoluer les modes de vie, et l'on pourrait assister à une migration des populations urbaines vers des zones plus rurales, en tout cas dans les pays en développement comme la France. Cette attirance pour un système de villes ultra technologiques et très dense peut sembler vouloir s'éloigner de la réalité actuelle. Ce que l'on peut en tout cas remarquer dernièrement, c'est cette sorte d'incertitude sur le sort du monde : on ignore vers quels scénarios se tourner. La population mondiale pourra-t-elle être sauvée grâce à la technologie, où la collapsologie de notre système est inévitable ?

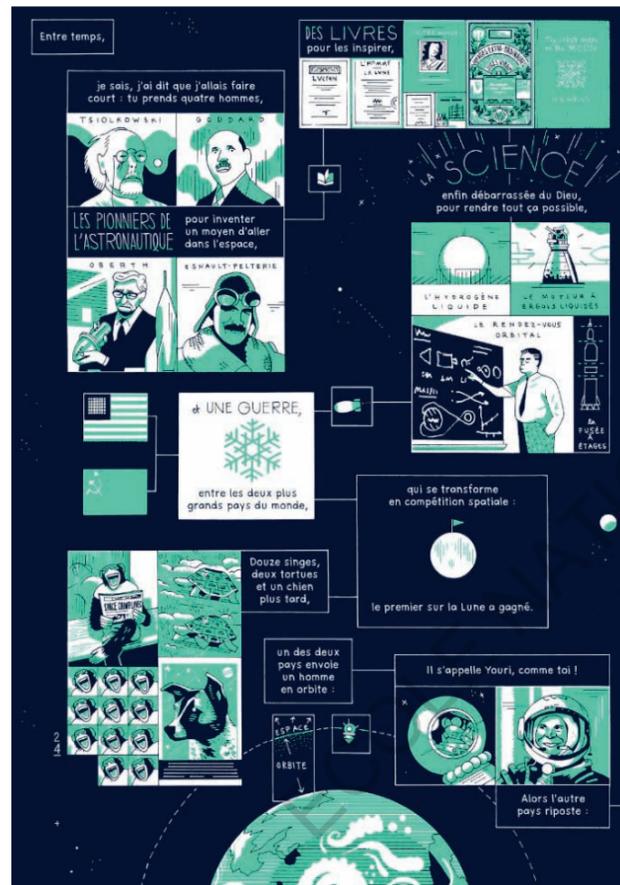
RAPPELONS, LA COLLAPOSLOGIE, DÉFINIT PAR PABLO SERVIGNÉ « EXERCICE TRANSDISCIPLINAIRE D'ÉTUDE DE L'EFFONDREMENT DE LA CIVILISATION INDUSTRIELLE ET DE CE QUI POURRAIT LUI SUCCÉDER, EN S'APPUYANT SUR LA RAISON, L'INTUITION ET DES TRAVAUX SCIENTIFIQUES RECONNUS. »)

L'utopie ou la dystopie ont pour but de proposer des imaginaires et créer des projections, en se basant sur les comportements humains actuels. Les dérives et les excès constaté dans nos sociétés actuelles servent de support de narration et offre des capacités formulatrices concernant l'avenir des villes. Le support de la bande dessinée permet de mettre en place ce développement d'univers, où l'intrigue repose sur la (sur) vie dans un monde futuriste, et où l'expérience humaine des personnages avec leurs environnements s'illustre par la séquence.

On peut retrouver ce genre d'imaginaire dans le roman graphique *Terre mécanique*, JEAN-BAPTISTE ANDREA ET PATRICK FITOU, Casterman, où les habitants vivent ensemble sur un paquebot géant, où les gens font sans arrêt la fête. Il semble que rien n'existe à part ce paquebot, et que tous ceux qui ont tenté de fuir sont morts : un petit groupe va finir par tenter l'évasion. La série est composée de trois tome : « *Océanica* », Casterman, 2002, le paquebot et la fuite, « *Antartica* », Casterman, 2004 la survie sur les étendues glacées du pôle, « *Urbanica* », Casterman, 2006 l'arrivée dans la ville futuriste où vivent humains, robots et quelques humanoïdes, de Meccapolis.



« *Soon* », DE THOMAS CADÈNE ET BENJAMIN ADAM, Dargaud, récit d'anticipation, illustre un monde gouverné par la théorie de l'architecte et inventeur **Richard Buckminster Fuller**, qui explique que la terre ne peut survivre que si toute la population est regroupée dans 7 villes, et que le reste de la planète est laissé tranquille. Entre 2015 et 2020, la population a épuisé les ressources terrestres, et cinquante ans plus tard, les états s'effondrent et la population est décimée. Elle est alors divisée par 10 (il ne reste plus qu'un milliard de personne) et la survie de l'espèce humaine est due au programme *Soon*. La Terre ne compte alors plus que sept villes et chacune d'elle doit être autosuffisante, les habitants ont inventé de nouveaux modèles de vie sociale, tandis qu'en dehors de ces dernières, l'homme n'a pas le droit de s'aventurer ailleurs.



Sur ces terres qui représentent 88% de la surface terrestre, l'impact lié aux activités de l'homme est devenu nul, la nature a donc récupéré ses droits. Scénaristiquement, la relation entre le héros, Youri, et sa mère, qui lui explique comment fonctionne ce monde uchronique et qu'en sont les ambitions, permet de répondre aux questions que le narrataire se pose concernant ce futur imagé.

Les informations plus techniques et scientifiques sont également illustrées par des planches séquencées comme celle-ci, qui permettent de faire passer pleins d'informations :

Les deux auteurs se sont également renseignés sur le sujet grâce à des ouvrages comme celui de Raphael Steven, compilation des connaissances scientifiques d'aujourd'hui sur le sujet, ainsi que des ouvrages de Naomi Klein (ex : *La stratégie du choc*, *Actes Sud*). Le format de cette bande dessinée ce veut un peu documentaire, mais l'intrigue principale est romancée, ce qui permet de faire passer des idées qui auraient été difficile à appréhender sans l'image.

Carbone & Silicium, DE MATHIEU BABLET, Édition Ankama

L'histoire se déroule en 2046, et commence dans un laboratoire, Mekatronic, qui crée des robots destinés à prendre soin de la population humaine vieillissante. Lorsqu'ils sont amenés à découvrir le monde extérieur et partent en Inde, ils tentent d'échapper à leurs propriétaires, mais Carbone se fait attraper et ils se retrouvent séparés, tandis que Silicium s'enfuit.

Ils mènent alors chacun leurs propres expériences et luttent, pendant plusieurs siècles, afin de trouver leur place sur une planète à bout de souffle où les catastrophes climatiques et les bouleversements politiques et humains se succèdent. Chaque nouveau chapitre se déroule dans une ville différente (Hong-Kong, Alger...) et à une époque différente.

Carbone fuis sont propriétaire depuis de très longues années, et se déplace de villes en villes. On assiste avec lui à la chute et la destruction du monde que nous connaissons (en haut : Ville d'Alger, ci contre : Ville de Los Angeles, A droite : Ville de Kiev).

Ce type de représentation, très réaliste car elles s'inscrivent dans des lieux connus, permet de sensibiliser sur ce qui pourrait-être l'avenir des futurs générations (et sans doute la nôtre). Ce genre d'histoire à pour vocation d'alerter sur les dérives sociétales actuelles, et d'illustrer ce à quoi nous pourrions être confrontés dans l'avenir. Sans ce genre d'image forte, associés à l'expérience du quotidien, il est facile d'ignorer les problèmes.



Le travail de Pierre Lacroix en bande dessinée montre bien l'impact positif que peut avoir un tel médium, en proposant des imaginaires afin que les politiques et les habitants puissent se projeter. Sa vision du monde et du territoire post effondrement à une portée importante dans les milieux concernés, car c'est finalement ce qui manque aux gens : imaginer « des possibles ». À partir de ce genre d'image, on dispose d'imaginaire pour venir appuyer un discours politisé et sensibiliser les populations.

JE SAIS PAS ENCORE

Le livre « **LE DÉPLOIEMENT** » (« Unflattening » en anglais) regroupe le travail de Nick Sousanis, premier à avoir soutenue, dans le domaine de la science et de l'éducation, une thèse en bande dessinée.

Faisant l'éloge de l'art séquentiel, cette thèse interroge la suprématie des images sur les mots dans la culture occidentale, mais aussi le conditionnement de l'apprentissage. La forme de pensée qui résulte de ses « mise en boîtes » du savoir et de sa transmission est nommée par l'auteur « planitude ». L'objectif de cette thèse est de montrer comment libérer la pensée humaine, "transcender nos conditionnements positifs", en plaidant la collaboration active entre écrit et image.

Voici quelques extraits de la préface de Thierry Smolderen, qui indique l'enjeu de cette thèse et de son format :

« Le livre de Sousanis ouvrait une brèche assez inouïe dans le monde de la recherche universitaire, en démontrant que l'on pouvait y remettre en cause, au plus haut niveau, la primauté traditionnelle de l'écrit.

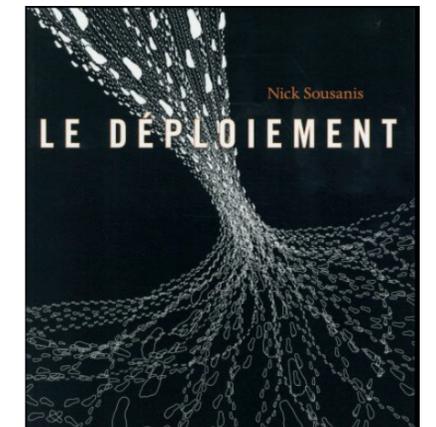
[...]Ce qui frappe le lecteur, c'est la manière dont le discours est simultanément relayé – et considérablement enrichi – par une forme de pensée en image capable de s'emparer des concepts les plus abstraits et de les déplier dans un espace beaucoup plus incarné et inventif que celui du texte qui sert de conduite à la démonstration. Cet espace – l'auteur lui-même le revendique explicitement – est celui de la bande dessinée. »

L'œuvre de Sousanis fait échos au travail de Scott McCloud sur « l'art invisible » et « faire de la bande dessinée ». L'essai en bande dessinée est un médium ambitieux possédant un fort potentiel de diffusion, comme peut l'illustrer le travail de Pierre Lacroix. **Cette thèse fait prendre conscience au public d'une nouvelle forme de mise en histoire, où la mise en intrigue d'un récit scientifique par le séquençage permet de traiter une multitude de sujets et de plans d'énonciations.** Le format de la bande dessinée plutôt que de l'écrit permet la diffusion d'idées, auxquelles les personnes ne disposant pas du bagage nécessaire pour comprendre les notions et concepts scientifiques et philosophiques énoncés auraient été exclus. « La vulgarisation » par la bande dessinée est une chose, mais cette thèse va encore plus loin en illustrant des concepts par les mots et l'image de manière simultanée, illustrant des concepts en leurs offrant une dimension supérieure, résultat de l'addition des deux médiums.

L'OBJECTIF : DÉCORTIQUER UNE PARTIE DE CETTE THÈSE EN BANDE DESSINÉE : LE CHAPITRE 3 : LA FORME DE NOS PENSÉES ET LE CHAPITRE 4 : NOTRE CORPS EN MOUVEMENT.

Au commencement de son essai, l'auteur explique que l'espace, le temps et l'expérience ont été formatés et mis en boîte, boîte où les humaines transmettent, apprennent et son évolué, tous soumis à des examens périodiques, afin de déterminer leurs conformités.

Il fait la métaphore du conditionnement intellectuel par la représentation d'un point ou de lignes qui ne peuvent se mouvoir qu'en une dimension, comme un seul vecteur, sur une seule ligne, une unique trajectoire, et qui ne peuvent donc percevoir une deuxième dimension, encore moins la troisième (existe-il une quatrième dimension ?). Il explique que le médium de notre pensée définit ce que nous pouvons voir.

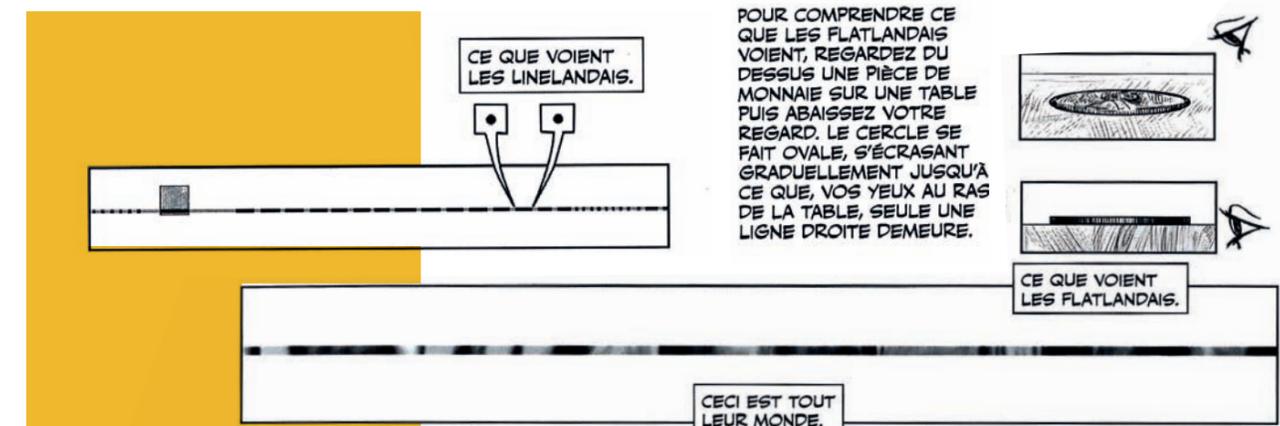


IL PROPOSE ALORS DE METTRE MOT ET IMAGE SUR LE MÊME PIÉDESTAL : il explique que traditionnellement, **les mots sont utilisés comme médium dès qu'il s'agit d'expliquer un fait, tandis que les images ont été relayés à une fonction plus esthétique lorsqu'il s'agissait de traiter de sujets sérieux.** C'est de ce mal que souffrait la bande dessinée, qui par la prédominance des images ne parvenait pas à se rendre crédible.

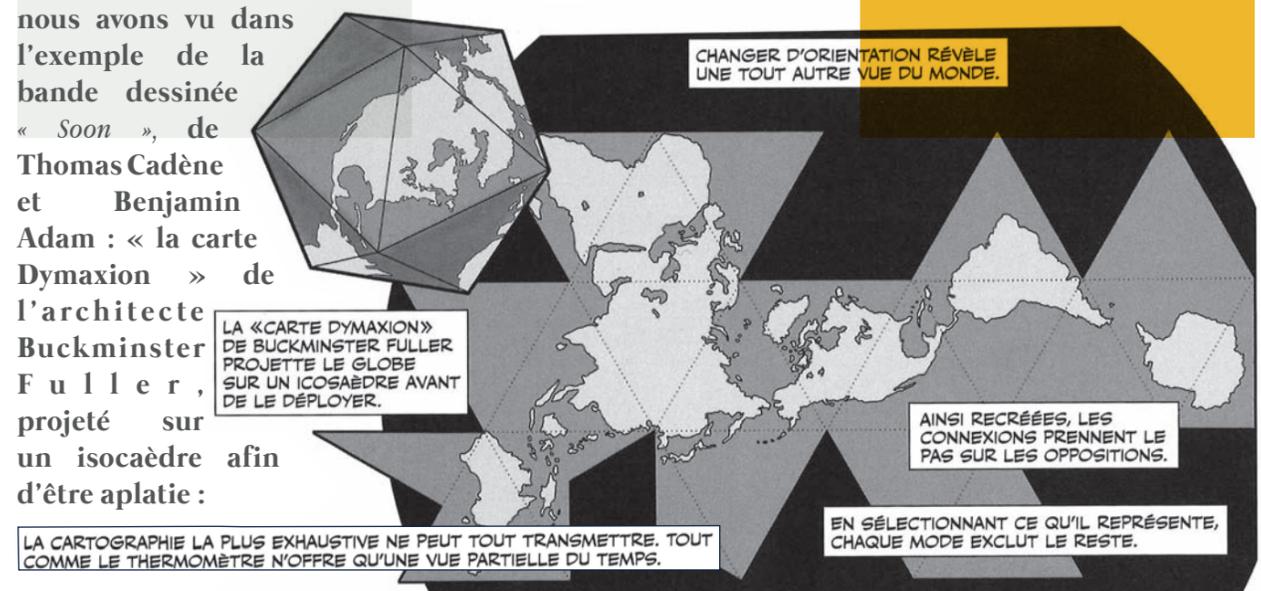
Cette méfiance envers les images provient de l'antiquité, notamment du débat entre **PLATON** et **ARISTOTE** sur la mimesis. Platon insiste sur le fait que nous voyons par les yeux et non avec les yeux, et que les images sont trahies, illusoires. Rappelons que Platon s'oppose à Aristote, et voit la mimesis comme un éloignement de l'être et de la vérité. Platon va se servir de l'exemple de l'objet qui se courbe quand il pénètre l'eau : il ne s'est pourtant pas déformé, mais on le voit comme tel.

DESCARTES lui aussi mène une bataille contre les sens, mais étudie quand même les phénomènes optiques. Il juge par ailleurs la vue comme étant le sens « le plus noble » et va avancer une explication scientifique à la réfraction (la façon dont la lumière se dévie en passant d'un milieu à l'autre). L'illusion dont parlait Platon à en fait « beaucoup à nous dire » [1], **et plutôt que de rejeter l'expérience de nos sens, c'est à force de raison et de perception que nous comprenons les phénomènes sous-jacents qui régissent le monde.** L'auteur propose alors d'utiliser le jeu du médium visuel et verbal dans le but d'élargir notre vision.

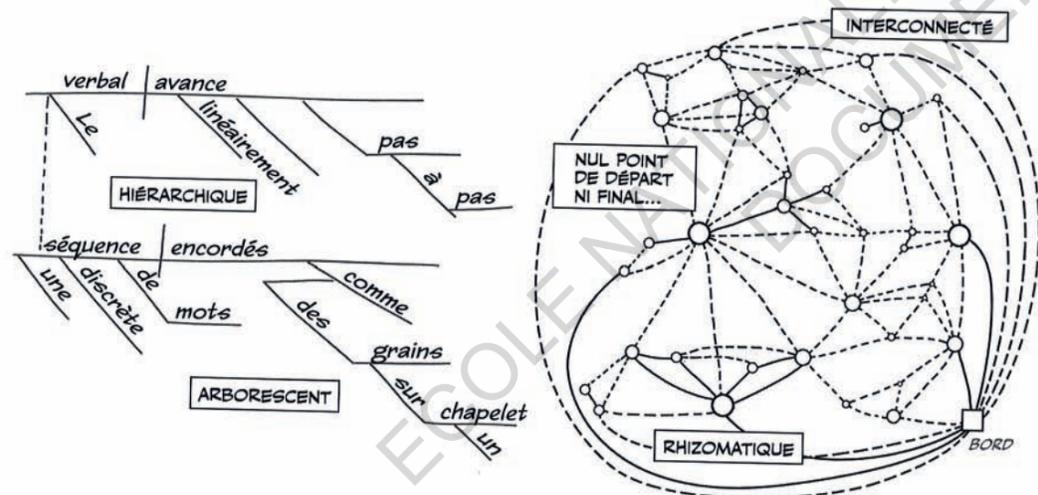
[1] Nick Sousanis, *Le déploiement*, Collection Actes sud l'an 2, 2016, page 66



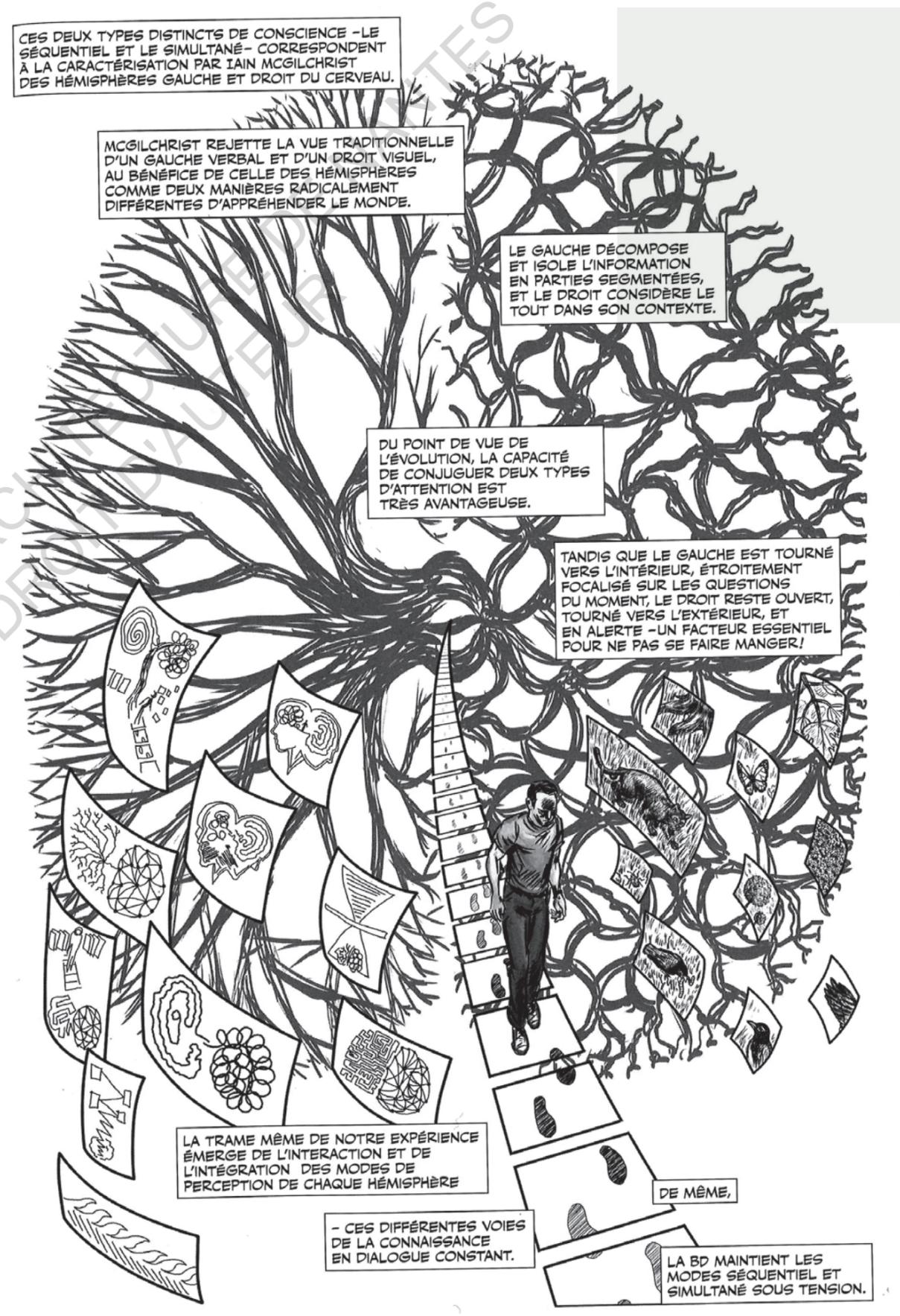
Chaque langage et mode de représentation choisis laisse du travail aux autres types de langage. En architecture, comme nous l'avons vu précédemment, l'image 3D, le dessin technique par Autocad, où l'image concept par Photoshop, exprime chacune une idée précise du projet. L'auteur reprend l'exemple de la carte du monde, qui découpée et aplatie, nous offre une certaine vision de celui-ci, qui se veut complète (tout y est représenté sur le même plan). Pourtant, ce mode de représentation créer des distorsions et fausse la surface réelle des continents : en effet la sphère ayant dû être aplatie, il convient d'en combler les manques une fois mis à plats. N.Sousanis fait alors la comparaison avec un autre mode de représentation du globe terrestre que nous avons vu dans



Dans sa réflexion sur l'usage des mots et des images, N.Sousanis se base notamment sur les travaux de SUSANNE LANGER (1895-1985), qui a étudié l'influence de l'art sur l'esprit. SELON ELLE, L'UNE DES GRANDES CAPACITÉS DE L'HOMME SERAIT CETTE CAPACITÉ DE POUVOIR CRÉER ET USER DE SYMBOLES DANS LE BUT DE BÂTIR LE SAVOIR D'UNE COMMUNAUTÉ (tandis les animaux se basent sur des ressentis). Les mots sont eux même des symboles, tout comme les images, mais ces derniers possèdent deux structures très distinctes et explicitent différentes formes d'informations. Susanne Langer explique que l'image se présente d'un seul coup, dans sous tout, de manière simultanée, mais que les mots avancent linéairement, pas à pas, encordés entre eux. La page de bédé par exemple se lit de manière séquentielle, comme le texte, mais est, en même temps, saisie dans sa globalité de part son format.

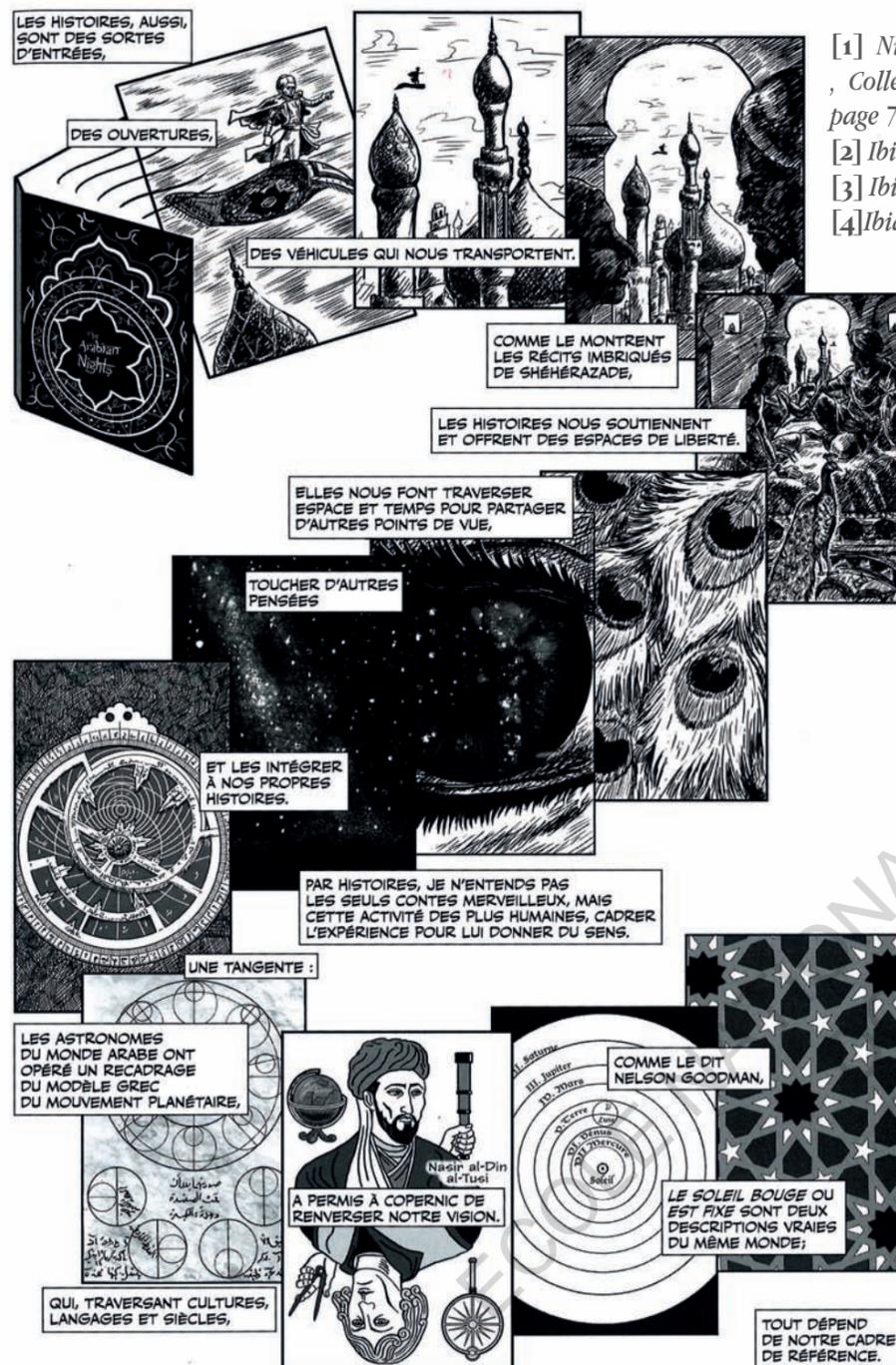


(Diagramme de Russel Willerton)



La bande dessinée est donc le support qui connecte deux médiums de communication, ou chaque élément fait un avec le tout. N.Sousanis explique : « L'interaction spatiale du séquentiel et du simultané confère à la bande dessinée une nature duale, à la fois arborescente, hiérarchique, et rhizomatique (comme une arboréscence), entrelacée en une même forme » [1]. L'auteur définit ensuite la bande dessinée comme un écosystème séquentiel-simultané où mots et images peuvent cohabiter et « génère un cycle dynamique entre lire et voir, voir et lire » [2]. Cette relation dynamique fait que les **DEUX FORMES DE COMMUNICATION, S'ENRICHISSANT MUTUELLEMENT, ELLES FINISSENT PAR CRÉER UN NOUVEAU SENS, « QU'AUCUN NE POURRAIT PLUS TRANSMETTRE SANS L'AUTRE ».**

A propos de la bande dessinée comme moyen de déploiement de l'esprit : « A travers la multiplicité de ses approches pour constituer l'expérience, cette forme peut fournir une perspective élevée d'où illuminer les pièges de notre fabrication et offrir un moyen de sortir. » [3]



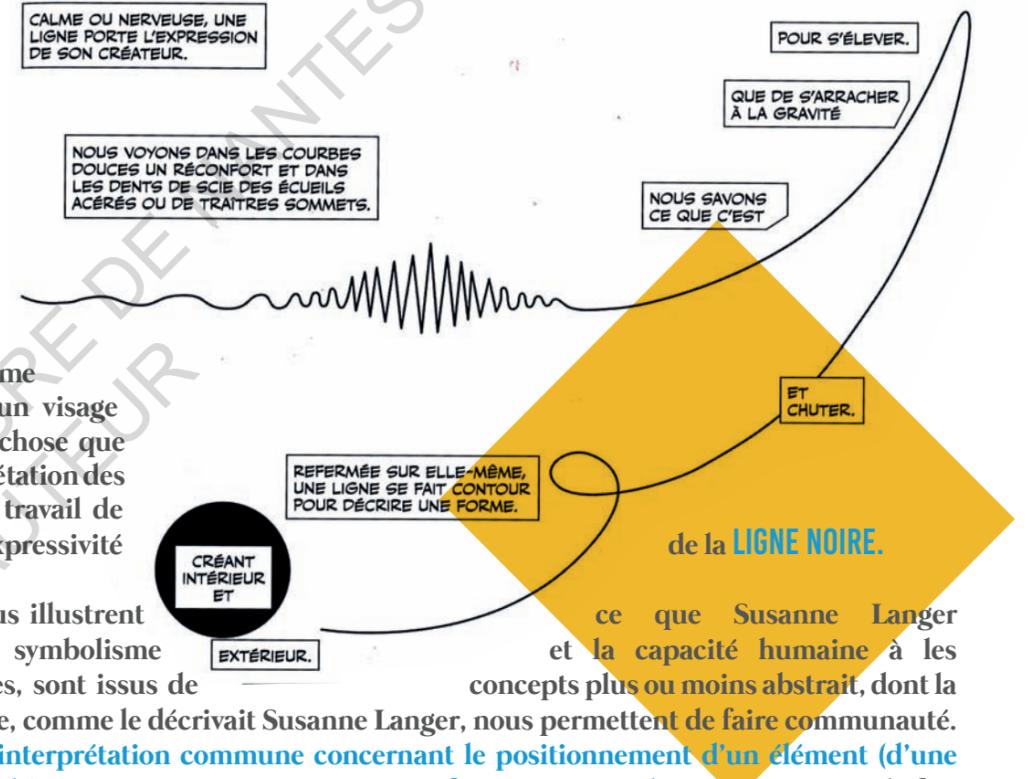
[1] Nick Sousanis, *Le déploiement*, Collection Actes sud L'an 2, 2016, page 72

[2] Ibid, page 74

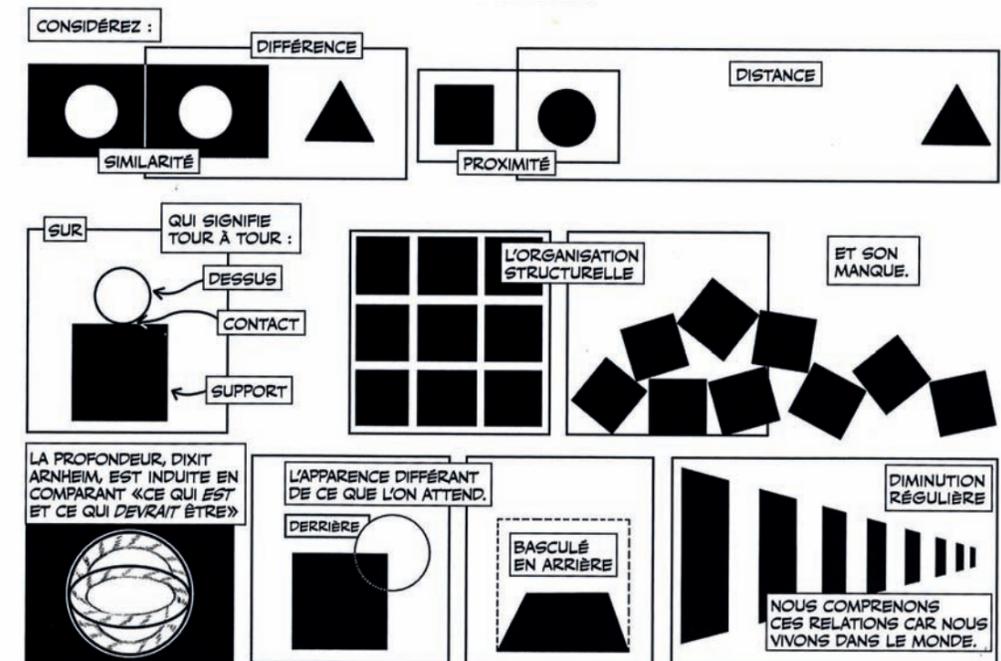
[3] Ibid, page 76

[4] Ibid, page 88

On retrouve page 85 une analyse intéressante concernant les « marques », traces et emprunts, que nous observons toujours en y recherchant la ressemblance suggérée par leur forme (un peu comme lorsque l'on cherche un visage humain dans chaque chose que l'on voit). Cette interprétation des marques fait écho au travail de Scott McCloud sur l'expressivité



Les schémas si-dessous illustrent ce que Susanne Langer exprimait sur le symbolisme et la capacité humaine à les concepts plus ou moins abstrait, dont la compréhension globale, comme le décrivait Susanne Langer, nous permettent de faire communauté. Un groupe ayant une interprétation commune concernant le positionnement d'un élément (d'une marque ou d'un symbole), par rapport à un autre, peut se façonner une culture commune. Cela fait échos à l'exercice effectué par ma famille dans 'L'image comme outil narratif', où les émotions et les faits sont exprimés symboliquement de la même manière.



Ces concepts sont basés sur notre expérience physique du monde et structurent notre pensée (intime = proximité, tristesse = bas, bonheur = haut...). Comme stipule Scott McCloud, la bande dessinée repose sur l'utilisation de symbole et d'icone. Elle nous permet donc de manipuler ces idées (ces clichés en quelques sortes) et de « nous faire toucher de plus près les processus perceptifs incarnés sous-jacents à la pensée » [4]

ICI A VENIR :
BANDE DESSINÉE
LA RENCONTRE
qui fera office de conclusion

PROJET PERSONNEL

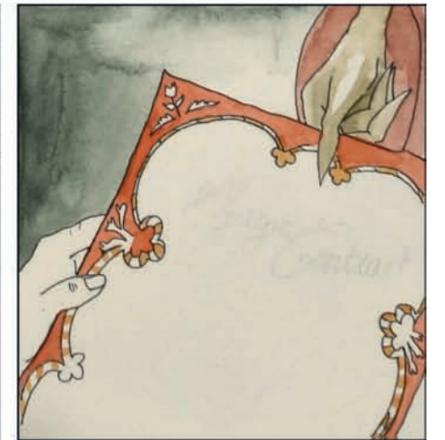
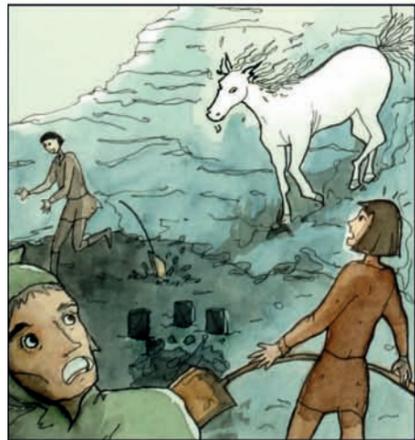


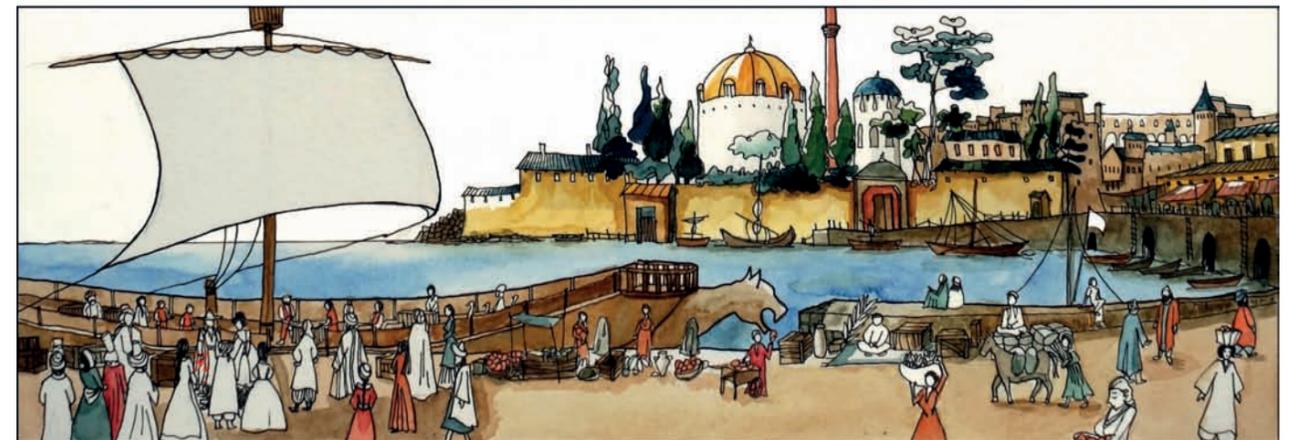
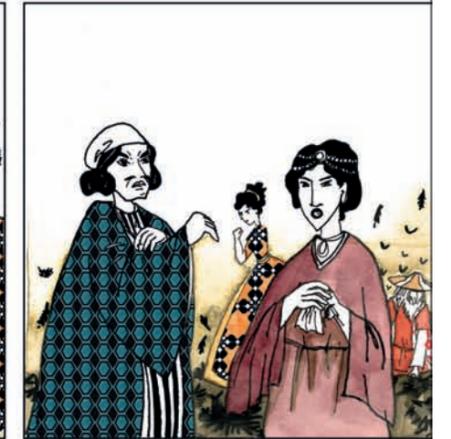
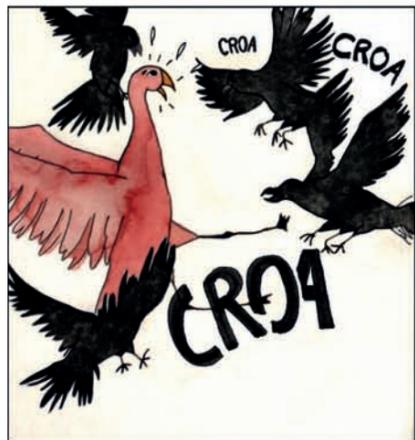
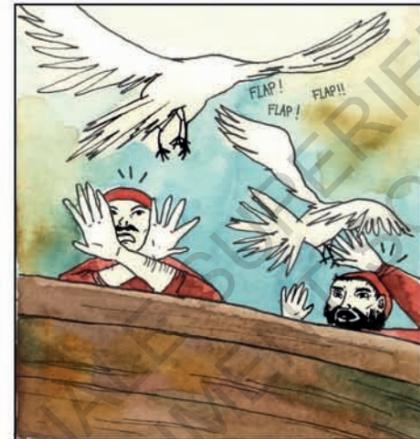
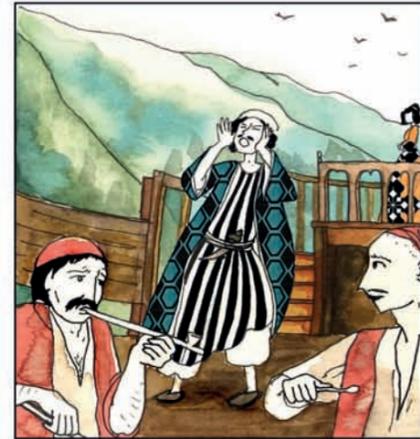
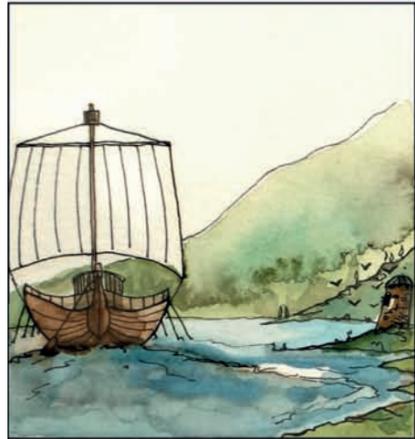
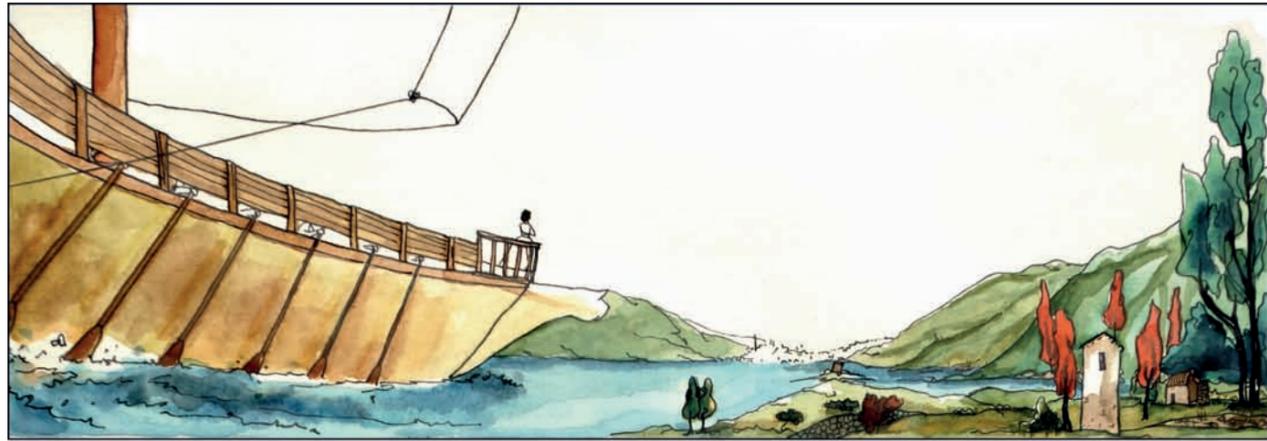
Sur le continent de Kbara, Humains et créatures des Fables entretiennent des relations tourmentés, entachées par l'emprunte encore fumeuse de la Puerra Guerra.

Dans cette société humaine autrefois désorganisé, les fées sont venues mettre de l'ordre, en désignant à leur naissance des individus privilégiés. Dans un pays où tout le monde a les cheveux foncés, en absorbant les pigments de la chevelure humaine, les fées se nourrissent et transmettent en échange des vertus caractéristiques impropres aux mortels : sagesse, connaissance, jugement, intelligence, tact, maturité, discernement... Ces individus aident à maintenir le fragile équilibre entre les deux mondes.

Cependant, les créatures des Fables deviennent de plus en plus agressives...









BIBLIOGRAPHIE



LIVRES LUS EN ENTIER

♪ Renaud Chavanne, *Composition de la bande dessinée*, PLG, Imprimé à Rouen en 2010, 297 pages.

♪ Scott McCloud, *L'art invisible*, Édition Delcourt, octobre 2007, Imprimé en France en janvier 2020.

♪ Scott McCloud, *Faire de la Bande dessinée*, Édition Delcourt, 2006, Imprimé en septembre en 2007

♪ Paul Ricoeur, *Temps et récit tome 1 : L'intrigue et le récit historique*, Édition du SEUIL, février 1983, imprimé en 2001 à Saint Amand Montrond, 397 pages

♪ Will Eisner, *La bande dessinée, art séquentiel*, Vertig Graphic, imprimé à Milan en 1997, 157 pages

♪ Will Eisner, *Le récit graphique : narration et bande dessinée*, Vertige Graphic, 1998 Imprimé en Italie, 167 pages

♪ Christophe Camus, *Lecture sociologique de l'architecture décrite, comment bâtir avec des mots ?*, Collection Logiques sociales, Edition L'Harmattan, 1996, imprimé à Clamecy, 270 pages

♪ B.Duc, *L'art de la BD, Tome 2 : la technique du dessin*, Édition Glénat, imprimé en France en 1983

♪ Nick Sousanis, *Le déploiement*, , Collection Actes sud L'an 2, 2016

♪ Pierre Fresnault-Deruelle, *Hergé ou la profondeur des images plates*, Éditions Moulinsart, imprimé en Belgique en 2002, 117 pages

♪ Gérard Genette, *Nouveau discours du récit*, Édition du Seuil, collection Poétique, Paris, novembre 1983, 119 pages

♪ Jean-Michel Adam et Françoise Revaz, *L'analyse des récits*, Édition du Seuil, février 1996, 91 pages

♪ Robert McKee, *Story, écrire un scénario pour le cinéma et la télévision*, , Edition Armand Colin pour la deuxième édition française, 2017, imprimé en France

♪ *Auteurs et architectes*, Alain Guibeux, collection cahier textuel, Édition Hermann, novembre 2019, imprimé en France

LIVRES LUS PARTIELLEMENT

À suivre....

(La version avec les bulles de texte viendra plus tard)

ARTICLES, REVUES ETC... :

☀ **Paul Ricoeur, Architecture et narrativité, publié en 1998 dans la revue Urbanisme 303 (novembre-décembre, p 44-51)**
http://www.fondsriceur.fr/uploads/medias/articles_pr/architectureetnarrativite2.PDF

☀ **Apollinaire ANAKESA KULULUKA, «Transmission culturelle : une réalité vitale humaine et sociale en Martinique ? – Thème et variations», Cultures-Kairós [En ligne], paru dans Les numéros, mis à jour le : 02/10/2016, URL : <https://revues.mshparisnord.fr:443/cultureskairos/index.php?id=1217>.**

☀ **Pascal BOYER, « Orale tradition », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 13 octobre 2020. URL : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/tradition-orale/>**

☀ **Lucie Guillemette et Cynthia Lévesque (2016), « La narratologie », dans Louis Hébert (dir.), Signo [en ligne], Rimouski (Québec), <http://www.signosemio.com/genette/narratologie.asp>.**

☀ **Hochmann Jacques, « La causalité narrative », Cliniques méditerranéennes, 2011/1 n° 83, p. 155-170. DOI : 10.3917/cm.083.0155**
http://philippe.spoljar.free.fr/Files/Other/DTC_1_1_Epistemologie_specifique/txt_Hochman_La_causalite_narrative.pdf

☀ **Drozd Céline, Meunier Virginie, Simonnot Nathalie et al., « La représentation des ambiances dans le projet d'architecture », Sociétés & Représentations, 2010/2 (n° 30), p. 97-110. DOI : 10.3917/sr.030.0097. URL : <https://www.cairn.info/revue-societes-et-representations-2010-2-page-97.htm>**

Vivien Baumard. Registres graphiques et narration en représentation architecturale. Architecture, aménagement de l'espace. Juin 2017. École Nationale Supérieure d'Architecture de Nantes. Effectué dans le cadre du séminaire «Architecture en représentation» sous la direction de Laurent LESCOP, Bruno SUNER, Jean-Marie BESLOU, Philippe LACROIX
<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01655649/document>

MÉMOIRE

BANDES DESSINÉES :



- ◆ *Beauté, Tome 1/2/3, Hubert & Kerascoët, DUPUIS, Belgique 2011-2012-2013,*
- ◆ *Quai d'Orsay, Tome 1 et 2; Christophe Blain & Abel Lanzac (pseudonyme), DARGAUD, Palaiseau, 2010-2011*
- ◆ *De cape et de crocs, Tome 1 Le secret du Janissaire, Jean-Luc Masbou et Alain Ayroles, Terre de légende*
- ◆ *Garfiel, Jim Davis, from 1978 to today, Random House*
- ◆ *Quartier en Guerre, Seth Tobocman, Collection Les réveilleurs de la nuit, février 2017*
- ◆ *Boulet & Pénélope Bagieu, La page blanche, DELCOURT, imprimé en 2012,*
- ◆ *Benoît Peeters, François Schuiten, Les Cités obscures - La Tour, Édition CASTERMAN : Univers d'auteurs, 120 pages*
- ◆ *Benoît Peeters, François Schuiten, Les Cités obscures - Brüssel, Édition Casterman, février 2008*
- ◆ *Benoît Peeters, François Schuiten, Les Cités obscures - Les murailles de Samaris, Édition Casterman, 2007*
- ◆ *Building stories, Chris Ware, Édition Delcourt, collection Outsider, Chine, octobre 2014*
- ◆ *David Macaulay, Sous la ville, Paris, Éditions Deux coqs d'or, 1979*
- ◆ *Mourir, partir, revenir, le jeu des hirondelles, Zeina Abirached, POINTS, novembre 2017*
- ◆ *Tu mourras moins bête, Tome 1, Marion Montaigne, Ankama, septembre 2011*
- ◆ *Juan Díaz Canalès et Guarnido Juanjo, Blacksad, Tome 3, Dargaud, novembre 2005*
- ◆ *Christophe Arleston et Didier Tarquin, Lanfeust des Étoiles, Tome 2, Édition Soleil, mars 2003, Paris*
- ◆ *Vanyda, Celle que, tome 1, Dargaud Benelux, Italie, 2008*
- ◆ *Marini Desberg, Le scorpion, Intégrale II, Dargaux Benelux, Italie, 2013*
- ◆ *Mathieu Bablet, Carbone & Silicium, Ankama, août 2020*
- ◆ *Fitou & Andréae, Terres mécaniques, Tome 3 «Urbanica», Casterman, 2006*
- ◆ *Thomas Cadène & Benjamin Adam, Soon, Dargaud, 2020*
- ◆ *Zeina Abirached, Mourir, partir, revenir, le jeu des hirondelles, Cambourakis, septembre 2015*
- ◆ *Seth Tobocman, Quartier en Guerre, Collection Les réveilleurs de la nuit, février 2017*
- ◆ *Marini & Desberg, Le scorpion, Intégrale II, Dargaux Benelux, Italie, 2013*
- ◆ *Jiro Taniguchi, Quartier lointain, Casterman pour la traduction française, Édition française publié avec l'accord de FURARI. Co. Ltd et SHOGAKUKAN, Italie, avril 2020,*

CRÉDITS

IMAGES

PAGE 11 : ©Archives Jean-Christophe Sounalet PAGE 15/16/17 : Illustration personnelle PAGE 19 : ©The Spirit, Numéro 18, November 1949, Will Eisner -/ Photo de Will Eisner : Public Domain ? / ©2007 Édition Delcourt/ @scottmcloud on Twitter PAGE 20 : ©2007 Édition Delcourt / Capture d'écran « The Noun Project » / ©Imgflip, Running-Away-Balloon meme Generator, ©Imgflip, Problem stress pain template PAGE 22 : ©Dargaux 2015/ ©Ryanair PAGE 23 : ©Ankama 2011, page 17-page 43. PAGE 24 : Bas-relief du temple de Kom Ombo, Egypte. Par G. Blanchard Aoineko at fr.wikipedia / PAGE 25 : ©Getty, Francois-Louis Schmied, L'Odysée, 1900 / ©Georges de La Tour — Web Gallery of Art, Domaine public PAGE 26 : ©BayeuxMuseum, Détail tapisserie de Bayeux / ©BNF, Fable de la Fontaine, le lièvre et la tortue / ©Cendrillon, Les contes de Charles Perrault, Henri Thiriet, 1930, Collection Bibliothèque de la Jeunesse et de l'Enfance Nouvelle PAGE 28/29 : ©Dupuis, « L'école de Spirou », Pic PAGE 30/31 : Illustration de moi PAGE 33 : ©2016 PAWS, INC / Template de planche : ©SavoirsPlus PAGE 36/37 : ©Dargaud. Quai d'Orsay, chroniques diplomatiques, , page 29/30 PAGE 38/39 : ©Dupuis, 2013, page 8, page 14, page 31 PAGE 40 : ©Le récit graphique : narration et bande dessinée, Will Eisner, Delcourt, 1996 / © Faire de la bande dessinée, Scott McCloud, Delcourt, octobre 2007 / Bulles : ©thebbros PAGE 41 : ©Quartier en Guerre, Seth Tobocman, Collection Les réveilleurs de la nuit, février 2017 / ©Dargaux 2015 PAGE 42 : ©Casterman, Schuiten-Peeter, 2007, page 24 PAGE 43 © Casterman, Schuiten-Peeter, février 2008, page 79 / ©Casterman, Schuiten-Peeter, 1987 : PAGE 44 : ©2013 Marini-Desberg - Dargaux Benelux PAGE 45 : © Delcourt - 2007 PAGE 46 : ©Sous la ville, Édition deux coqs d'or, David Macaulay, 1979, Paris. Édition original 'Underground' par Houghton Mifflin Company à Boston, page 43 PAGE 52 : ©Phillipe Boudon, Architecturologie. PAGE 54 : © Ecole nationale supérieure d'architecture de Nantes, 2020, Emma Lavanant PAGE 55/56 : © Ecole nationale supérieure d'architecture de Nantes, 2020, Emma Lavanant PAGE 58 : © «Earth Box / Equipo de Arquitectura» 25 Jul 2018. ArchDaily. Accessed 2 Dec 2020. PAGE 61/62: ©Buro Ole Scheeren, OMA, Beijing / Rotterdam PAGE 64: Ocean Nebula Hotel ©Victoria Litvin / © TO ZOA Studio / ©Jeudi Wang (Paris), 2018 PAGE 65 : ©RaumlaborBerlin, The Meeting Place / ©Corpland Loop Resort / RSAA/Büro Ziyu Zhuang" 05 Jun 2020. ArchDaily. Accessed 30 Nov 2020. PAGE 68 : ©2012 Guy Delcourt Production PAGE 69 : Charente Libre, article Par Myriam Hassoun, publié le 29 janvier 2011 à ohoo. PAGE 72/73 : ©"The Red Roof / TAA DESIGN" 26 Nov 2020. ArchDaily. Accessed 27 Nov 2020. PAGE 76/77 : ©Tom Dobbins. "Bêka & Lemoine's Award-Winning Film "Moriyama-San" Explores Japan's Most Influential Contemporary Home" 30 Jun 2018. ArchDaily. Accessed 26 Nov 2020. El Croquis Volume 139 PAGE 78 : ©Pierre Lacroix, Paysages Résilient PAGE 82/83 : ©Pierre Lacroix, Paysages Résilient PAGE 86/87 : © L'art invisible, Diagramme par Scott McCloud, Scott McCloud, Delcourt, 2007, page 60/61, page 134. .

PAGE 85 : © Delcourt - 2007 PAGE 86/PAGE 87 : © 1983, Édition Glénat et B.Duc PAGE 88/89 : © 2007 Édition Delcourt PAGE 90 : ©Kelly Beeman PAGE 91 : ©Icinori (R. Urwiller & Mayumi Otero) PAGE 92 : ©Lorenzo Mattotti PAGE 93 : ©Jiro Taniguchi PAGE 94 : Eugène Flandin. The Bosphorus in Istanbul PAGE 95 : ©Géronimo/Arleston/Tarquin Soleil Production BEAUTÉ : ©Dupuis, Portolio de 12 sérigraphies par Hubert et Kerascoet / © 2013 Marini - Desberg - Dargaud Benelux PAGE 97 : ©David Chipperfield PAGE 98/99 : Croquis tirées de l'ouvrage Peter Zumthor, Therme Vals By Binet, Helene (Author), Éditeur : Scheidegger & Spiess (15 mars 2007) / Couverture l'Aimant : ©Sarbacane 2017 PAGE 100/101 : ©Sarbacane 2017 PAGE 102 : ©Delcourt édition 2012 PAGE 103 : La page blanche : ©Delcourt édition 2012 ©PAPIER / Jiro Taniguchi 2004 ©Casterman 2020 pour la version française PAGE 104 : ©The New Yorker, ©Chris Ware 2015/ ©The New Yorker, ©Chris Ware/ ©The art of living, Harper, 1949 / PAGE 105 : Photo de Chris Ware : ©2020 Art21 / Images de Building Stories ©2012 Chris Ware PAGE 106: © Romullo Baratto PAGE 107 : © Peter Kuper PAGE 108 : © Cambourakis/ Le mur de la honte : ©L'ORIENT-LE JOUR via courrier internationale, « À Beyrouth, le "mur des diplômés" remplace le "mur de la honte" » PAGE 109 : Photo du jardin d'Eden : ©Avantgardens / © CMDE - 2017 PAGE 110 : ©Archigram PAGE 111 : ©Casterman 2006 PAGE 112 : ©Dargaud PAGE 113 : ©Label 619, Ankama Éditions -2020 PAGE 114/115/116/117 : ©Nick Sousanis 2015

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

Dans ce mémoire, nous traiterons la problématique suivante : comment la bande dessinée peut servir de support au récit architectural lors du processus de post-édification.

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

