

Steampunk

Rencontre entre l'architecture et le 9^{ème} Art

Promoteur Marie Roosen
Coordinateur Luc Lejeune
Institut Supérieur d'Architecture Saint-Luc Liège

Sébastien Lothar
M2
01-2009

Nombreux sont ceux et celles qui, inlassablement, pendant ces deux dernières années, nous ont encouragé et aidé à la réalisation de ce mémoire.

Nous tenons à remercier tout spécialement Madame le Professeur Marie Roosen qui a accepté la direction de ce travail pour lequel elle a marqué son intérêt, sa disponibilité en nous prodiguant ses précieux conseils et en nous guidant dans nos recherches

Notre gratitude s'adresse aussi à Monsieur Marc Moreno dont la consciencieuse et généreuse participation à favoriser l'orientation de nos recherches.

Notre reconnaissance va également à Monsieur Etienne Simon pour l'attention qu'il nous a portée et pour ses conseils judicieux dans le domaine de la BD.

Nous remercions pareillement Monsieur Xavier Folville pour son approche architecturale sur l'Art nouveau.

Nous n'oublions pas notre famille, et les amis pour l'aide et le soutien qu'ils nous ont apportés.

Table des matières

Introduction	7
1. La bande dessinée	9
1.1. Définition	10
1.2. Sa publication	10
1.3. Les différents métiers autour de la BD	10
1.4. Typologie de lecteurs.....	11
1.5. Son rôle	12
1.6. Bref historique	12
1.6.1. Les précurseurs de la BD	12
1.6.2. L'entre deux guerres	13
1.6.3. La BD pendant la guerre	13
1.6.4. L'après-guerre	14
1.6.5. De nos jours	14
1.7. Evolution des décors dans la BD	14
2. L'architecture dans la bande dessinée	17
2.1. Composition et conception de la planche	18
2.2. Le décor, de l'architecture en soi	19
2.2.1. Les rôles de l'architecture	20
2.2.2. Mode de conceptions	21
2.2.3. Les types de décors	23
3. L'univers créé dans la BD	27
3.1. Le récit dans un univers « réel»	28
3.2. L'utopie	29
3.2.1. Les villes, lieux utopiques	30
3.3. La dystopie	34
4. L'univers du steampunk	37
4.1. Définition	38
4.2. Son origine	38
4.3. Le Steampunk dans la vie de tous les jours	38
4.4. Le régulateur	40
4.4.1. L'univers de la série	40
4.4.2. Comment analyser	40

4.4.3. Analyse de quelques planches	42
4.5. Le choix des autres BD	53
4.5.1. SteamPunk (comic)	54
4.5.2. Le réseau Bombyce	58
4.5.3. Hauteville House	62
4.6. Comparaison d'univers	66
4.6.1. L'architecture de la page	66
4.6.2. Couleurs et ambiance	66
4.6.3. Présence architecturale	67
4.6.4. Les façades	68
4.6.5. L'architecture intérieure	69
4.6.6. Les gadgets, véhicules, armes	69
Conclusion	71
Bibliographie et table des illustrations	77
Annexes	87

Introduction

Le choix de ce sujet, nous vient de notre passion pour la bande dessinée et pour l'architecture. La bande dessinée, appelée plus communément « BD » est devenue un art, elle se dénomme le 9ème Art, il n'en a pas toujours été ainsi!

Mais, qu'est-ce que la bande dessinée ? Comment elle-est réalisée? Ce travail va notamment nous montrer l'importance du décor lors de sa conception et la place de l'architecture dans ce décor. Quelle est l'utilisation de cette architecture dans la BD ?

Comme tout un chacun, nous cherchons l'évasion, le rêve... L'architecte n'échappe pas à cette règle! Il recherche un idéal, où tout le monde vivrait sur le même pied d'égalité, où nous coexisterions en harmonie avec notre environnement dans une perfection architecturale alliant esthétique, fonctionnalité, écologie, confort et autonomie. Il rêve de créer une société idéale par le biais d'une cité parfaite, un lieu rêvé... n'est-ce pas là une belle utopie ? Mais les villes utopiques sont-elles réalisables de manière physique et concrète? Sont-elles vivables ? Si elles sont rêvées par leur concepteur, n'a-t-il pas comme seule issue d'en imposer le modèle, niant par là ses principes d'égalité, d'harmonie, d'autonomie...

C'est là qu'intervient la BD, le concepteur peut rêver, créer un monde imaginaire, idéal. Nous verrons que par l'imagination du dessinateur, il n'y a aucune limite! Il est libre dans sa composition, il peut représenter et développer graphiquement ce qui n'est pas toujours réalisable dans notre société.

Si on peut s'inventer un monde meilleur, on peut également s'imaginer le pire! Nous le verrons dans ce mémoire, avec la notion de « dystopie ». Nous nous plongerons ainsi dans un univers peu connu qu'est le « steampunk ». Nous allons cerner ce courant par l'intermédiaire de la BD et appréhender l'univers d'auteurs choisis pour leur pertinence par rapport à l'architecture.

Et, si ces mondes imaginaires nous inspiraient pour penser notre monde réel, partager nos rêves ou nos cauchemars avec d'autres pour tenter d'être plus nombreux à construire un monde parfait ?

1. La bande dessinée





1.1. Définition

Le terme « bande dessinée », communément appelé « BD », se définit par lui-même. Il s'agit d'une série de dessins qui mis les uns à la suite des autres racontent une histoire. Des paroles viennent s'y insérer, des onomatopées généralement représentées dans des bulles appelées phylactères. Ces dessins accolés les uns aux autres racontent une histoire, expriment un message, pour divertir ou informer. La création d'un univers et d'une histoire peut toucher émotionnellement. Elle peut faire rire, pleurer, rêver, parfois même effrayer... Elle peut aussi questionner à propos du passé, de la société actuelle, de son avenir, du comportement des hommes, de leurs relations... Bref elle offre un panel immense d'émotions, de réflexions avec lesquelles l'auteur peut jouer. En outre, la BD offre au lecteur la possibilité de rêver au travers de ses images, de ses décors, c'est une évasion en soi.

1.2. Sa publication

Les BD existent sous deux formes principales : l'album et la revue. Dans l'album, on y retrouve principalement une ou plusieurs histoires. Dans la revue, ce sont des épisodes d'une histoire, mais aussi des articles concernant le monde de la BD. Quand on additionne les épisodes de chaque revue, l'album se constitue. Mais la revue est bien plus qu'une prépublication d'un album, c'est tout un univers. Par exemple, chaque semaine, dans « le journal de Spirou », on trouve un thème bien précis tel que : spécial Noël, Halloween... Les auteurs participent à ces thèmes et donnent une autre dimension à leurs propres personnages de BD. On découvre des essais d'auteurs, des illustrations, des mini jeux, des posters, des calendriers,... Il existe aussi les fanzines, qui sont des magazines réalisés par des amateurs de BD. Par exemple, « Chacalprod » est une petite association de « chacaux » qui regroupe des passionnés de la BD et qui à l'occasion réalise un fanzine. Désormais avec internet, on voit également apparaître des publications en ligne, comme le site « bdamateur.com », où les gens publient eux-mêmes leurs planches de BD. Ainsi, tout le monde peut en profiter et créer un échange culturel.

1.3. Les différents métiers autour de la BD

Beaucoup de métiers existent autour du 9ème art que ce soit pour la réalisation de l'œuvre ou pour sa publication. Sans les énumérer tous, voici les plus connus en ce qui concerne la réalisation d'un album¹. Il existe tout d'abord ce que l'on appelle l'auteur,

¹ Voir en annexe les étapes de réalisations d'une bd p.88.



c'est celui qui réalise l'ensemble de l'œuvre, du scénario au dessin voire même à sa colorisation. Quand l'œuvre est réalisée par plusieurs personnes, on différencie souvent le scénariste et le dessinateur. Le premier réalise la trame narrative de l'histoire ainsi que le découpage séquentiel tandis que le deuxième dessine. Il arrive parfois de voir un coloriste mettre en couleur soit de manière traditionnelle soit numérique. Il existe également le lettré, l'encreur...

1.4. Typologie de lecteurs

Le public de la BD est de tout âge et de tout sexe et comme le disait le sous-titre du journal de Tintin : « *Le journal des jeunes de 7 à 77 ans* ». On peut spécifier quatre catégories principales de lecteurs ; premièrement celle de tout âge, souvent une histoire d'humour où l'enfant comme l'adulte peut y trouver son plaisir. Ensuite, les BD pour enfants, où souvent le scénario vise à transmettre un message didactique sous forme ludique. Enfin, la BD pour adolescents, plus mature dans les sujets et qui ne se différencie pas toujours facilement des BD pour adultes qui constituent la dernière catégorie.

En fonction de la fréquence de lecture, on peut retrouver trois typologies de lecteurs :

- Le lecteur occasionnel, il lit une BD quand celle-ci est sous la main, reçue en cadeau ou prêtée par un ami...
- Le lecteur régulier, il en achète plus régulièrement et bien souvent collectionne quelques œuvres en fonction de ses préférences. On pourrait également le nommer le lecteur amateur.
- La dernière catégorie de lecteurs est le vrai passionné, le collectionneur, poussé à son extrême. Il serait un fanatique de la BD, que l'on appellerait de nos jours un « geek »¹ (il existe même une BD éponyme). Ce dernier est souvent caricaturé. Par exemple, dans le film « Incassable », le méchant de l'histoire est un obsédé des comics² américains, possédant une collection invraisemblable. Dans le dessin animé « les Simpson », évolue un personnage obèse qui possède un magasin de collections, passant de la figurine de « Star Wars », aux comics rares et chers qui sont emballés dans leur pochette plastique d'origine.

1 Un geek est un stéréotype décrivant une personne passionnée bien souvent obsédée par un domaine précis. Ici on relèvera le passionné des super-héros et de science-fiction.

2 Comics est le terme qui désigne les bandes dessinées aux Etats-Unis.



Par ailleurs, nous pouvons percevoir autant de typologies qu'il y a de styles. Par exemple, dans la BD japonaise, appelée manga, on distingue facilement les typologies. On a les mangas pour les filles, garçons, femmes, hommes...¹

1.5. Son rôle

Si un des buts premiers de la BD est de divertir, il peut aussi être un « outil de communication » pédagogique, permettant de véhiculer un message quel qu'il soit. La BD, comme la majorité des œuvres d'art, est influencée par un contexte personnel, culturel, social et politique de son créateur. Un très bon exemple est celui de Breccia et Muñoz. Ils sont tous deux dessinateurs argentins. Ils ont été marqués par les années noires de l'Argentine. Breccia réalise ses premiers chefs-d'œuvre dans les années 60. Ses récits ont pour caractéristiques communes le climat de terreur et l'oppression d'une dictature sanguinaire. Muñoz, élève de Breccia fuit la dictature. Il quitte l'Argentine pour immigrer en Europe. Il fait la rencontre de Carlos Sampayo qui devient son scénariste. Dans leur histoire, le thème de l'exil est omniprésent. Il est lié à la vie de Muñoz.

Dans les mangas, nombreux d'ouvrages traitent de sujets de la vie courante. Ils peuvent servir de guide pour la cuisine, le sport, la musique... Dans le domaine gastronomique « Aya, conseillère culinaire », est une héroïne qui tente de redresser des restaurants qui ont de sérieux problèmes. On y découvre des plats populaires tels que le râmen² et bien d'autres... A la fin du manga, les recettes de certains plats présentées dans l'histoire sont écrites.

1.6. Bref historique

Si des archéologues situent l'origine de la BD aux grottes de Lascaux, aux frises égyptiennes, aux tapisseries médiévales...les premières vraies BD n'apparaissent pas avant le 19^e siècle.

1.6.1. Les précurseurs de la BD

Le vrai début de la « bande dessinée » commence en Suisse avec l'auteur Töpffer en 1827. « Töpffer dessine l'Histoire de M. Vieux-Bois sur un album oblong. Il s'agit de sa

1 Les différents styles manga, voir annexe p.89-90.

2 Plat traditionnel japonais fait à base de bouillon et de pâtes, En annexe illustration du manga montrant les recettes p.91.



première «histoire en estampes». Les scènes se suivent, séparées par un trait, et accompagnées de quelques lignes de texte. En 1833, Töpffer lithographie son premier album, l'Histoire de M. Jabot. Son invention connaît alors une diffusion européenne et fera des émules à Paris (Cham, Gustave Doré...) comme en Allemagne (Wilhelm Busch). Conscient d'avoir innové, il publie en 1845 un Essai de physiognomonie illustré. Il y reconnaît sa dette envers Hogarth, la caricature anglaise (Cruikshank, Rowlandson) et française (Grandville), et propose la première «théorie» de ce genre d'illustration. »¹ A cette époque l'appellation « bande dessinée » n'existait pas encore. Töpffer appelait ça des histoires en estampes.

On voit apparaître dans les journaux des illustrations humoristiques telles que « Little Bears and Tigers » de James Guilford et « At the Circus in Hogan's Alley » (rebaptisée « the Yellow Kid ») de Richard Felton Outcault. Ce dernier est l'un des premiers pionniers de la BD actuelle. Il met en place une série d'éléments propres à la BD que l'on retrouve à l'heure actuelle tels que les phylactères, les mêmes personnages au fil des histoires, des illustrations en vignettes. La série « Katzenjammer Kids », mieux connue sous le nom de « Pim, Pam, Poum » de Rudolph Dirks, est la plus vieille. Elle apparaît en 1897 et continue à être publiée aujourd'hui. A cette époque, les personnages occupent une place prépondérante dans la BD, le décor quant à lui n'est que secondaire.

1.6.2. L'entre deux guerres

Périodes où l'on voit fleurir pas mal d'hebdomadaires. Hergé crée « Les aventures de Tintin », « Quick et Flupke » que l'on découvrira dans le magazine « Le Petit vingtième ». Celui-ci fut publié en 1929 en Belgique. On verra également apparaître « Le journal de Mickey » en 1934, « Le journal de Spirou » en 1938...

1.6.3. La BD pendant la guerre

Lors de la deuxième guerre mondiale, en zone occupée, certains magazines disparaissent (« Tarzan », « L'audacieux » ...), d'autres sont censurés (« Pierrot », « Lisette » ...) jusqu'à leur disparition en 1942. La BD sera utilisée comme moyen de propagande et d'endoctrinement par les nazis. On verra apparaître « Le Téméraire : le journal de la jeunesse moderne » dont l'idéologie rejoint celle du régime nazi.

¹ Site sur Töpffer [en ligne, 11-11-07] <http://www.topffer.ch>



Aux Etats-Unis, dans les comics, des super-héros sont mis en scène, dont Superman, le premier d'entre eux, qui fait son apparition en 1938. Cependant, c'est en 1941 que les comics mettent en place des héros de la nation pour combattre les nazis. C'est là qu'apparaît « Captain America » ou encore « The Spirit » un vengeur masqué...

1.6.4. L'après-guerre

Vers 1949, de nouveaux genres de comics books voient le jour ; les « romance comics », les « horror comics ». Ils font place à des décors plus recherchés (principalement dans les œuvres de Krigstein), par contre dans « Peanuts » avec ce célèbre chien Snoopy, le décor peut disparaître totalement.

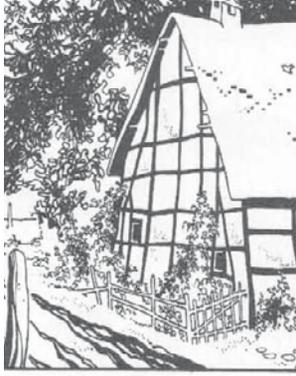
La deuxième partie du siècle est marquée en Europe par un rejet des comics, lié à un sentiment d'anti-américanisme. Ce rejet a favorisé une production européenne. En 1947, « Spirou » fait son apparition en France. C'est dans ces années-là qu'émerge la plupart des dessinateurs que l'on connaît, tels que Morris avec son personnage « Luky Luke » ou Peyo, quelques années plus tard, créateur des « Schtroumpfs ». On voit naître des anti-héros. Un des plus connus est « Gaston Lagaffe » de Franquin. Roba, en 1960, met en scène un jeune garçon et son cocker, « Boule et Bill ». La pulpeuse hôtesse de l'air « Natacha » de Walthéry apparaît dans « Le journal Spirou » en 1969...

1.6.5. De nos jours

Actuellement, de nombreux sujets sont traités par la BD. Les échanges culturels, de plus en plus nombreux, stimulent l'émergence de nouveaux styles. Le décor n'est plus au second plan, il prend de l'importance dans la planche. Il peut caractériser une référence historique, une époque ou encore une ambiance. Aujourd'hui, seul Schuiten a mis autant en évidence l'architecture dans le monde de la BD.

1.7. Evolution des décors dans la BD

Au 19^e siècle, le décor est pratiquement inexistant. Il faut attendre le début du 20^e siècle pour le voir apparaître. Les éléments architecturaux prennent place. L'architecture reprise dans les BD du début de ce siècle est en relation directe avec celle de l'époque. On y découvre par exemple l'Art nouveau puis l'Art déco.



Prenons quelques exemples concrets d'évolution des décors :

- Hergé, ce grand dessinateur belge, a su faire évoluer le monde de son petit reporter avec son temps. Dans les premiers albums, nous constatons que les décors sont dessinés de manières très élémentaires, mais petit à petit ceux-ci prennent plus d'ampleur, tout cela avec un grand souci de réalisme.
- Dans les comics des années 40 où l'on a essentiellement des super-héros, l'architecture est fortement présente et influencée par les grandes métropoles des Etats-Unis. Mais le décor joue toujours un rôle secondaire, ce sont les personnages qui sont principalement mis en évidence par les combats et leurs mouvements.
- Les années 60 n'ont pas épargné le domaine de la BD, en effet de jeunes auteurs explorent librement de nouveaux sujets et styles touchant un public plus large notamment les adultes. « Parmi les conséquences de ce fait, remarquons que le caractère local d'une BD devient une qualité : à titre d'exemple, Comès situe ses récits dans les Ardennes et Servais illustre l'architecture rurale de la Gaume. Dans la bande dessinée pour adultes, le décor constitue plus qu'une toile de fonds unidimensionnelle. Parfois, il forme un élément moteur de l'histoire. »¹ Certains auteurs arrivent à (re)créer tout un univers par l'élaboration de leur décor, grâce à des formes architecturales remarquables. Prenons pour exemple les villes imaginaires dans « les cités obscures » de Schuiten et Peeters, sujet que l'on abordera plus loin dans ce travail. Certains auteurs dont Bourgeon poussent loin le dessin de leur décors, et vont jusqu'à réaliser des maquettes.

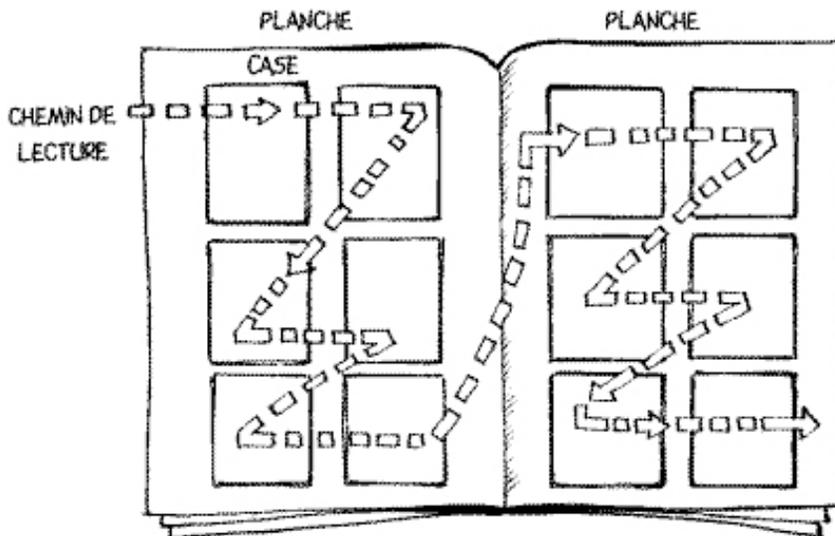
¹ Architecture et bande dessinée [en ligne, 11-11-07] <http://lefevre.pascal.googlepages.com>

2.1. Composition et conception de la planche

On peut dire, lorsque l'on conçoit une planche, qu'on est face à de l'architecture. Nous allons aborder les éléments principaux composant une planche de BD :

- **Les personnages** : Ce sont les acteurs de la BD. Ce sont de vrais comédiens. Le dessinateur leur donne les expressions voulues en fonction des situations.
- **Le décor** : C'est l'environnement dans lequel évoluent les personnages. Il peut être plus ou moins simplifié selon le style de la BD.
- **Les cases (ou vignettes)** : Ce sont les cadres qui limitent les dessins. Ils sont souvent rectangulaires mais peuvent avoir d'autres formes, du moins tant que cela ne perturbe pas la lecture de la page.

Le sens de lecture des cases varie en fonction de l'appartenance culturelle. Dans



notre culture occidentale, nous lisons de gauche à droite et de haut en bas. Par conséquent, le sens de lecture d'une BD est similaire, les cases sont arrangées sur la planche dans ce but. Par contre, dans la culture orientale, notamment au Japon, les BD se lisent de droite à gauche et de bas en haut.

- **Les bulles** : elles contiennent les paroles des personnages. Il existe différentes formes de bulles :
 - La bulle simple : indique une intervention « normale » de la personne (parler à voix normale).
 - La bulle criarde : exprime une colère, les cris. Les caractères sont épaissis et plus grands.
 - La bulle du penseur : permet de savoir ce que pense le personnage de la BD. Le texte est raccordé au personnage par des petits ronds.



- **Les onomatopées** : Ce sont des mots ou des expressions dont la prononciation rappelle le son produit par l'être ou la chose qui dénote, comme par exemple : PLOUF, PAF... Les onomatopées sont beaucoup utilisées en BD, ce qui permet de ponctuer les actions comme par exemple: une personne recevant des coups. Elles rendent la BD plus vivante.

Lors de la conception ou de l'analyse d'une planche de BD, nous retrouvons un vocabulaire très similaire à celui que nous employons en architecture. Quelques mots pris parmi tant d'autres : la symétrie ou l'asymétrie, statique ou dynamique, dimension, régularité, forme, séquence, répétition, angle de vue...

2.2. Le décor, de l'architecture en soi

Parler d'architecture dans la BD, recouvre plusieurs significations : la conception d'une planche mais également l'architecture présente comme élément de décor. Pour dessiner ce décor, le dessinateur peut procéder à des recherches plus ou moins importantes, par exemple : les bâtiments imaginés par François Schuiten et Benoît Peeters dans leur ouvrage, par exemple « Brüssel » ou bien des décors plus que épurés comme la cabane de Snoopy de Charles M. Schulz.



2.2.1. Les rôles de l'architecture

Identification d'un lieu et d'une époque

Beaucoup de BD proposent des décors où apparaît une référence architecturale. Ces références permettent au lecteur de se situer dans le temps et dans l'espace.

Prenons par exemple « les aventures de Blake et Mortimer », tome 16, intitulées « Les sarcophages du 6^e continent » : dès la couverture de l'album, nous découvrons que le récit se déroule à Bruxelles en Belgique grâce à la présence de l'Atomium dans le décor, ce monument étant représentatif de la ville et du pays.

Les nouveaux mondes

Dans certaines BD, le décor peut aussi brouiller les repères temporels, principalement dans la science-fiction, avec des styles comme « le cyberpunk »¹ « l'uchronie »², « le steampunk »³...

Moebius, De Crécy et bien d'autres dessinateurs utilisent des éléments architecturaux pour créer un nouveau monde. François Schuiten pousse encore plus loin cette méthode et réalise un monde à part, une certaine utopie, un monde parallèle... Il est le seul à se référer autant à l'architecture dans la BD. Nous en découvrirons un peu plus dans ce mémoire sur l'univers de Schuiten.

Dans l'optique de créer un monde, un édifice architectural peut être utilisé comme un objet. Nous avons vu que l'architecture peut aider à l'identification du lieu... En effet, le lecteur situe le lieu de l'histoire par des images architecturales connues, telles que la tour Eiffel qui nous plonge en plein Paris. Mais, cela ne se passe pas toujours ainsi. Il existe un procédé particulier qui consiste à s'emparer d'un bâtiment connu et d'en faire ce que l'on appelle un objet. Celui-ci peut être transposé où l'on veut et à n'importe quelle époque. Par exemple dans « Rork » tome 3 « Le cimetière des cathédrales » d'Andreas, on retrouve cette « architecture objet » : « *On dit des cathédrales que ce sont de vastes vaisseaux, leurs structures de fines ossatures, de gigantesques créatures,*

1 Courant de la science fiction, situé dans un futur souvent proche qui utilise le support informatique ; réseaux, intelligence artificielle, réalité virtuelle,...

2 « *Reconstruction fictive de l'histoire, relatant les faits tels qu'ils auraient pu se produire.* ». Définition reprise du site de l'encyclopédie Larousse [en ligne le 11-01-09] www.larousse.fr

3 Courant de la science fiction, situé dans le passé, souvent le 19^e siècle avec des éléments futuristes.



ou bien de luxuriantes forêts de pierre comme aimait à le penser Châteaubriand. Andreas prend ces métaphores au mot, faisant d'un vaste morceau de jungle l'équivalent d'un cimetière de bateaux ou d'éléphants, où différentes cathédrales se côtoient en quinconce, copies conformes des plus célèbres d'entre elles »¹. Dans cet exemple, le lecteur identifie bien chaque élément architectural mais sans pour autant reconnaître le lieu, et donc il y a véritablement une création d'un univers nouveau que l'on qualifie de fantastique voir de science-fiction.

Caractériser une ambiance ou un personnage

Le décor joue un rôle d'identification ou de création d'un lieu et permet aussi de donner plus d'informations concernant l'ambiance de la scène ou bien encore la personnalité d'un personnage.

Voici quelques exemples illustrant ces propos :

- Dans les « schtroumpfs », des habitations en forme de champignon donnent une ambiance ludique et accueillante. A l'opposé, l'habitation du méchant Gargamel, qui ressemble à un manoir, composé de pierres et d'une tour, donne un caractère imposant et insécurisant. C'est ainsi pour beaucoup de BD surtout si elles sont destinées à un public d'enfants.
- Dans « Sillage » de Morvan et Buchet, l'atmosphère répugnante d'un bidonnes² endroit surpeuplé, malsain et lugubre n'est pas comparable à celle d'une ville verdoyante, propre... « 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 conception de ses décors.³ »

L'architecture représentée peut faire l'objet de recherches architecturales précises pour transmettre un message ou servir de support.

2.2.2. Mode de conceptions

A partir du moment où l'auteur décide de planter un décor, qu'il soit recherché ou non, plusieurs techniques s'offrent à lui : soit imaginer totalement les décors où l'influence

1 Site parlant de l'architecture et de la bande dessinée [en ligne, 11-11-07] <http://www.du9.org>

2 Des Bidons villes interstellaires.

3 DUC B., *l'art de la bd. La technique du dessin*, T2, Grenoble, Ed Glénat, 1983.



inconsciente du vécu de l'auteur intervient, soit s'inspirer de photos, de croquis ou d'autres œuvres... En effet, il arrive souvent, que l'auteur ait recours à une documentation ; de ces données, soit il s'en inspire soit il « recopie ». L'imagination a une importance capitale, surtout quand on s'éloigne de la réalité, et donc demande beaucoup plus de créativité de la part du dessinateur.

Certains dessinateurs sont très minimalistes dans leurs décors, c'est souvent le cas dans les BD humoristiques. Ils se servent de « bout de ficelles » pour planter le décor. Nous retrouvons par exemple dans l'univers de « Kid Paddle » avec juste une borne d'arcade¹ ou uniquement le guichet d'un cinéma... Dans ce genre de BD, il est impossible de faire une reconstitution spatiale des lieux. Ils sont là pour signifier le type d'endroit dans lequel on se trouve.

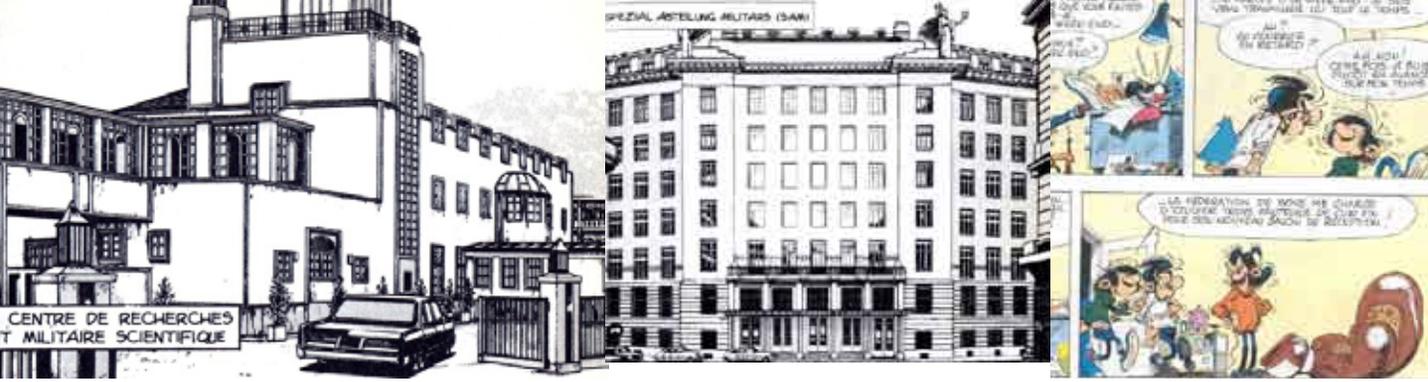
Dans les BD pour ado-adultes les décors sont souvent fort recherchés. Le dessinateur réalise la plupart du temps, une grande case permettant de bien détailler la scène et pouvoir plonger le lecteur dans son univers. Lorsque que l'histoire est dans une fiction, voire dans le fantasy², l'auteur fait preuve d'une imagination débordante qui invite à l'évasion, au rêve...

Quand on reste dans un univers fort réaliste, il est courant d'avoir recours à une documentation d'images. Certains dessinateurs utilisent même la photo dans leurs BD ; comme nous pouvons le voir dans « Smoke City » de Mariolle et Carré, le dessinateur reprend des morceaux de photos et les intègre dans sa BD, ce qui donne d'ailleurs un côté plus que réaliste à ses décors malgré une retouche d'image.

Dans les mangas, nous avons même droit à du « recopiage ». Cette méthode est employée pour une question de facilité et de gain de temps. Pour appliquer cette technique, il suffit d'avoir une période et un espace donné. En voici un exemple concret : dans « City hunter » connu pour son personnage de Nicky Larson ; le dessinateur utilise simplement des prises de vues de villes japonaises qu'il recopie d'après photo et sur lesquelles il applique le graphisme voulu. Dans ce cas-ci, l'auteur ne prend pas une référence architecturale pour la transposer ou en faire un clin d'œil, l'architecture est là uniquement comme support pour créer un arrière plan.

1 C'est un mobilier contenant un jeu vidéo que l'on retrouve dans les « Luna Park ».

2 genre littéraire qui relèvent du mythique et du fantastique (magie, elf, nain, monstre...)



Ce processus de recopiage peut être poussé à l'extrême. En effet, toujours dans cette optique de gagner du temps, le dessinateur choisit préalablement la photo via support informatique, il la retouche afin d'obtenir le même style graphique que celui des mangas. Ce processus se fait par diminution de qualité de l'image et épuration de certains détails¹. Nous pouvons observer les résultats de cette technique dans « Le Chien Blanco » de Taniguchi Jirô. Nous pouvons y voir : « *les lieux de réunions secrètes d'une république « R » que l'on suppose être de l'Est, il fait appel à des images de chefs-d'œuvre d'architectes viennois, comme le Palais Stoclet à Bruxelles de Joseph Hoffmann, ou le siège de la Caisse d'Epargne de Vienne d'Otto Wagner.* »²

Cependant, le dessinateur peut également s'inspirer, pour ses décors, d'une architecture moins connue du grand public. Toujours dans l'ouvrage de Taniguchi Jirô, nous avons une référence architecturale peu connue³ où un lecteur profane ne verrait là qu'un simple décor, mais où un lecteur averti pourrait identifier l'élément et y voir un clin d'œil à l'architecture.

Il n'est pas rare dans les BD d'avoir des clin d'œil qui font référence à la caricature d'une personne célèbre ou bien encore à une citation connue...

2.2.3. Les types de décors

On peut définir deux types de décors : les décors urbains (les bâtiments, les espaces publics, les paysages) et les décors d'intérieur.

Les décors d'intérieur

Cette catégorie inclut tout ce qui peut servir de décor à l'intérieur, que se soit la forme de la pièce ou du mobilier. Souvent, ces décors représentent la personnalité du héros de la BD. Par exemple, le bureau de Gaston Lagaffe qui est en désordre avec de nombreux gadgets est bien à l'image du personnage, c'est-à-dire une personne paresseuse, maladroite, gaffeuse... « *...ces décors intérieurs « passe-partout », qui ne servent qu'à « faire bien » ou à remplir le coin d'une case, faute d'autre chose. D'ailleurs, qui dit expressif, ne dit pas obligatoirement spectaculaire. Souvent le dessinateur aura à dessiner des décors très quotidiens, se caractérisant par leur banalité, mais alors il s'arrangera*

1 Description de la technique en annexe p.92.

2 Site parlant de l'architecture et de la bande dessinée [en ligne, 11-11-07] <http://www.du9.org>

3 Il s'agit du même exemple que de la citation, le palais Stoclet et la caisse d'épargne.



pour exprimer cette banalité par quelques artifices de dessin : un angle de vue original, un avant plan particulièrement expressif, une certaine façon de cadrer le décor ou simplement, une documentation très soignée donneront de l'allure au quotidien et, en quelque sorte, le « sublimeront ». »¹

De simples éléments peuvent « débanaliser » certains décors intérieurs. En effet, dans les aventures de Spirou et Fantasio dans « QRN sur Bretzelburg » dessiné par Franquin, on retrouve un mobilier qui n'est pas choisi de manière anodine. La BD est sortie en 1966 et utilise comme référence du mobilier design des années 50. On peut voir sur l'illustration, à gauche, le canapé « D70 » d'Osvaldo Borsani pour Tecno. A droite, le fauteuil « lady » de Marco Zanuso pour Arflex.

Les décors urbains

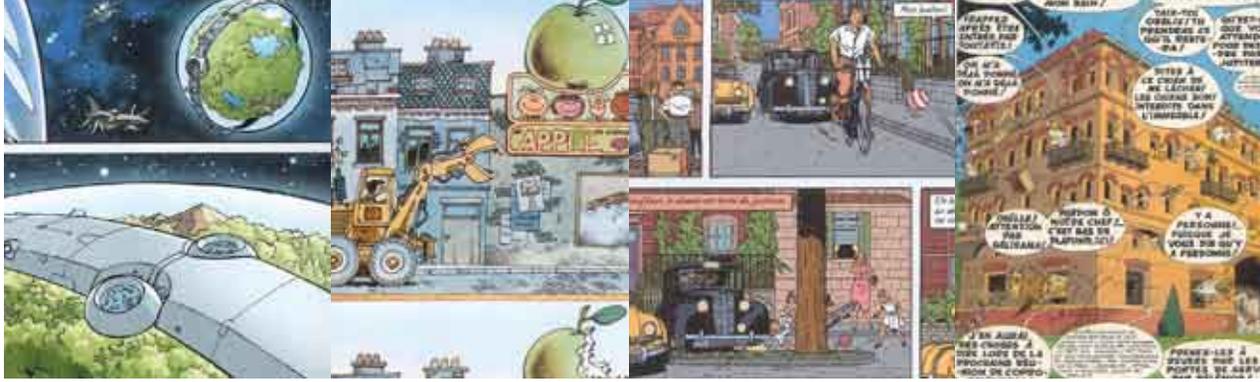
Dans cette catégorie, la notion de paysage apparaît. On définira le paysage comme une étendue naturelle ou maîtrisée par l'homme qui présente une caractéristique bien précise. On aura donc des paysages naturels avec une série de sous catégories en fonction du lieu : des paysages montagneux, marins, forestiers... et des paysages urbains, essentiellement en référence aux cités ou aux villes (paysage rural, industriel...). Ici, nous étudierons principalement les paysages urbains.

« Toutes les villes, tous les quartiers d'une ville, toutes les rues d'un quartier de ville et toutes les maisons d'une rue ne se ressemblent pas. Chaque ville, chaque quartier, chaque maison, chaque immeuble, a son caractère, son charme, son ambiance propre que le dessinateur se doit de restituer aussi fidèlement que possible, du moins lorsque le récit se situe dans un lieu nommément désigné. Attention à ces architectures, ces maisons, ces décors « passe - partout », sans caractère, semblables à des décors d'opérette en carton pâte tels qu'on en voyait autrefois en toile de fond sur la scène des petits théâtres de province, tout à fait indignes d'une bande dessinée de qualité. Autant dire : vous ne réussirez jamais à planter un décor qui ait du caractère sans vous appuyer sur une bonne documentation ». »²

En fonction du style de la BD et de l'univers de celle-ci, on peut y retrouver ces espaces privés que l'on connaît (maison isolée, maison mitoyenne, habitat collectif...) ainsi que les transitions entre le public et le privé. La plupart du temps le lecteur ne prête pas attention à ces notions de qualification de l'espace. Ceux-ci sont de types très différents en fonction de l'histoire. Voici quelques exemples :

1 DUC B., *l'art de la bd. La technique du dessin*, T2, Grenoble, Ed Glénat, 1983.

2 DUC B., *l'art de la bd. La technique du dessin*, T2, Grenoble, Ed Glénat, 1983.



Prenons l'habitation de Cédric. On y voit une maison isolée, privée, en retrait par rapport à la route (espace public) où pour atteindre la porte d'entrée nous franchissons un espace semi-privé. A l'arrière de l'image, on voit une haie de sapins qui isole le jardin privatif. C'est un cliché de la maison individuelle connue de tous, on peut facilement s'identifier à cette typologie. On s'imagine facilement l'environnement du fait que c'est un lieu courant que l'on voit fréquemment dans les quartiers résidentiels.

Bien sûr, la liberté d'imagination qu'apporte la BD est bien grande. Ainsi, la maison du barde Assurancetourix se situe sur un tronc d'arbre. C'est bien une maison individuelle quatre façades. Ici, les marches sur le tronc peuvent être considérées comme l'espace semi privé. La plupart du temps, l'espace créé permet de donner du contenu à l'histoire. Il y a une originalité dans la création de maisons de ce type qui devient une référence pour le lecteur. Tout comme la maison des Schtroumpfs, tout le monde sait qu'ils vivent dans des champignons !

On peut pousser ce principe à l'extrême où l'espace interstellaire serait l'espace public et le vaisseau spatial l'habitation. Dans la BD « Sillage », Naïvis vit sur une planète artificielle qui est sa « maison ».

Dans un gag d'Ernst, de la BD « Clin d'œil », on y retrouve des maisons mitoyennes sans transition avec l'espace public.

Dans « Les aventures de Blake et Mortimer », on voit souvent ces espaces urbains. Ici dans « la machination voronov », on peut observer une maison mitoyenne avec un jardin semi-privé à l'avant de la maison.

Les espaces collectifs sont tout aussi présents dans la BD. Ceux-ci engendrent des ambiguïtés où on ne sait pas toujours bien qualifier l'espace. Ainsi, on retrouvera dans « le domaine des dieux » d'Astérix, un immeuble à appartements romains. Une fois de plus le lecteur y voit un building à appartements privés sans pour autant penser que le bâtiment est collectif.

Le village gaulois peut être à la fois un ensemble d'habitations privées dans un espace public comme cet espace public peut être un espace collectif (village isolé et droit de passage pour entrer). Dans cet exemple, du village gaulois, où le lecteur pourrait tenter de se représenter le village dans sa spatialité, le dessinateur s'est amusé à modifier le village d'un album à l'autre, les personnages et leur métier sont toujours là mais pas au même endroit.

3. L'univers créé dans la BD





Trois catégories en ressortent:

- Une première catégorie situe le récit dans un monde proche de notre appréhension du monde réel : le monde qui est dessiné, fait appel à des éléments du passé ou actuels, à de l'architecture existante.
- La deuxième catégorie propose une ville utopique, où l'univers présenté est un idéal par rapport à notre société.
- La dernière catégorie est l'opposée de l'utopie ; la dystopie, où l'univers présenté est un monde chaotique.

3.1. Le récit dans un univers « réel »

Toute BD est en quelque sorte de la fiction, puisqu'il s'agit d'un dessin sur une feuille de papier, même si le thème choisi est réaliste. Néanmoins l'univers créé peut-être une référence à la réalité. Ce n'est pas rare de voir une histoire de BD plongée dans des villes existantes. L'auteur s'inspire de la réalité et la transpose dans ses décors, notamment grâce au support de photos prises sur les lieux ou de croquis. Le dessinateur se réfère ainsi au monde réel pour créer sa propre histoire. Par le biais de l'architecture entre autre, l'univers mis en place nous permet d'identifier une époque donnée dans une société bien précise. Que ce soit un vestige du passé ou une rue dans une ville actuelle, ces allusions créditent l'histoire de réalisme et d'une forme de véracité.

Quelques exemples illustrent cette manière de procéder :

Comme premier exemple : la ville d'Athènes. A notre époque, cette ville présente énormément de curiosités historiques, particulièrement l'Acropole, lieu très prisé par les touristes. Grâce à la BD, ce lieu renaît de ses cendres, notamment dans « Astérix aux jeux olympiques », le dessinateur reconstruit la ville sur base de traces historiques. Uderzo, pour donner du réalisme à sa BD, s'appuie sur des références historiques reconnues, telles que l'architecture grecque, le style vestimentaire ou les activités de l'époque. L'ensemble donne de la crédibilité au contenu de la BD. Grâce à une documentation sur le sujet, il reproduit un univers réaliste malgré une histoire imaginaire où des Gaulois et une certaine potion magique participent aux jeux olympiques.

Le fait de reprendre des éléments de la réalité permet au dessinateur de ne pas se perdre dans une imagination sans fin. Cette limite n'est pas une contrainte en soi, mais conduit le dessinateur à rester dans un cadre bien défini.



Dans une BD de style réaliste, on peut créer facilement un monde réel auquel le lecteur peut s'identifier facilement. Dans « Blake et Mortimer », nos deux personnages sont plongés dans un contexte du 20ème siècle. Dans l'album « les sarcophages du 6e continent » on retrouve une exposition à Bruxelles qui vire au cauchemar. Le fait de prendre l'Atomium comme élément de référence nous aide à identifier facilement le lieu. Pour le dessinateur, cela permet de réaliser le décor d'après photo ou croquis.

On peut aussi créer de la science fiction et cependant avoir recours à de l'authenticité. Dans « Yoko Tsuno », on voit l'héroïne remonter dans le passé grâce à une machine à voyager dans le temps. Elle se retrouve propulsée dans la ville de Bruges telle qu'on la connaît aujourd'hui. Comme l'illustre bien cet exemple, même dans la science-fiction, où l'histoire est « irréaliste », le lecteur peut tout de même se retrouver dans un univers « réel ».

Les références architecturales sont nombreuses, elles plantent principalement le décor, elles donnent du réalisme et cela grâce à une documentation basée sur des photos, des livres, des films...

3.2. L'utopie

Avant d'aborder l'utopie dans la BD il est bon de définir le terme « utopie ». L'utopie se définit comme une « *société idéale mais imaginaire, telle que la conçoit et la décrit un auteur donné* »¹. Ici, le dessinateur et/ou le scénariste est libre d'imaginer quelle société, quel monde, il veut en fonction de l'univers de son ouvrage.

Voici un bref historique du terme « utopie » :

L'apparition de ce terme vient de l'œuvre de Thomas More, écrite en 1516 et intitulée « Utopia ». Le terme a été traduit en français par « utopie ». Ce concept évoque une société parfaite sur une île imaginaire. Ceci est un peu le rêve de tout architecte de voir une cité, une ville parfaite se réaliser. Dans notre cursus scolaire, nous voyons l'architecture utopiste à travers le temps, en commençant avec Boullée et Ledoux au 18ème siècle. Le premier courant utopiste en architecture démarre donc en France, avec ces deux précurseurs qui partagent la conviction que l'architecture et l'urbanisme peuvent transformer la société et les individus. Bien sûr, cela reste des intentions. Un grand nombre de gravures de Ledoux évoque des projets utopistes.

¹ *Le petit Larousse illustré* 2000, Paris, Ed Larousse, 2000.

Le concept d'utopie se retrouve également dans la BD :

Différents styles se sont développés autour de ce thème, notamment dans la science-fiction, le cyberpunk, le steampunk, le fantasy... où ce concept est abordé de différentes manières : Soit juste d'un point de vue architecturale. Par exemple, Schuiten qui construit des cités splendides d'influence Art Nouveau. Soit d'un point de vue sociologique (comportement idéal des personnages) comme on peut le voir dans le tome 8, « Sillage. Nature humaine », où Nāvis retrouve des humains où tout le monde s'aime et vie en harmonie.

3.2.1. Les villes, lieux utopiques

La ville est l'un des sujets principaux de l'utopie. Le système politique en place (démocratie/dictature) dans la ville détermine d'une part, la façon dont elle va fonctionner, d'autre part, les valeurs sociales de cette société.

Deux villes utopiques vont être abordées :

Dans l'univers de Schuiten, la ville est dans un monde parallèle au nôtre. La deuxième ville utopique est un lieu interdit, isolé de la société, ville oubliée où règnent la prospérité et le bien-être.

Abordons en premier lieu, l'univers de Schuiten et Peeters dans « Les Cités obscures », cet univers est bien illustré par la citation suivante :

« ... Ces histoires se déroulent dans un univers parallèle et renvoient par bien des aspects – particulièrement l'architecture – à notre propre monde. Chaque nouveau récit vient renforcer la cohérence interne des Cités obscures, lesquelles apparaissent comme un miroir du monde dans lequel nous vivons. Toutefois, les relations entre ces deux mondes demeurent mystérieuses. Ils seraient reliés par différents passages dont l'un pourrait être situé dans une pièce du Palais de Justice et aboutirait dans le Palais des Trois Pouvoirs à Brüssel. À côté de Horta et Van de Velde, l'architecte Joseph Poelaert est fréquemment évoqué dans Les Cités obscures. Si huit de ces récits sont des bandes dessinées, les autres font usage de narrations différentes : livres illustrés, journaux, livres pour enfants, guides de voyages, pièces radiophoniques, DVD... Depuis 1996, Les Cités obscures ont trouvé leur prolongement sur l'internet où d'innombrables sites se penchent sur le phénomène »¹.

1 Site sur Schuiten et Peeters [en ligne, 11-11-07] <http://schuitenpeeters.beeldbeeld.org>

Dans le deuxième type de ville utopique, l'utopie est dite « utopie refermée », c'est-à-dire une ville fermée sur elle-même. Illustrons ceci par un exemple :

Prenons l'ouvrage d'*Arleston et Tarquin*, « Lanfeust de Troy » où le tome 6 s'intitule « Cixi impératrice ». Mais avant toute chose, voici un petit résumé sur l'univers de cette BD :

« Troy est un monde fascinant, où la magie intervient dans le quotidien de tous. Chacun en effet, possède un pouvoir, petit ou grand. Lanfeust sait fondre le métal d'un seul regard, il est donc devenu forgeron.

Mais le contact d'une épée venue des lointaines baronnies relève en lui une puissance exceptionnelle : il ne dispose plus d'un don unique, mais d'un pouvoir absolu et illimité. Accompagné du vieux sage Nicolède et de ses deux filles aux caractères forts dissemblables, Lanfeust est emporté dans un tourbillon d'aventures au cours desquelles il croise les plus incongrues, les plus surprenantes et les plus dangereuses des créatures... »¹

Maintenant, revenons à notre exemple de ville fermée dans le tome 6 « Cixi impératrice » de *Arleston et Tarquin*.

Dans cette histoire, Lanfeust est mené au Palais des Dieux, lieu mystérieux situé dans les plus hautes montagnes de l'Empire du Darshan. Les hommes sont effrayés par cette région, lesquels n'aiment pas s'aventurer pour y trouver ce palais. Pour y accéder, ils vont devoir accomplir un long périple dans les monts enneigés peuplés de créatures fantastiques et monstrueuses telles que les « Feshee » (sorte de raie terrestre).

L'architecture du palais est très hétéroclite et les auteurs offrent des petites remarques dans des parchemins : « *Vu de l'extérieur, le palais des Dieux peut sembler un poil rébarbatif. Nul ne sait à quand remonte sa construction et chaque Dieu nouvellement créé y ajoute son aile, ses pièces, sa décoration, ...* », « *L'ensemble donne un patchwork architectural, et d'une esthétique parfois contestable, mais toujours surprenante !* » et la dernière « *Le palais des Dieux est encore plus impressionnant à voir lorsqu'on le quitte que lorsqu'on arrive. Surtout si l'on ferme les yeux. On revoit alors les milliers de Dieux de formes et de natures différentes qui cohabitent dans une architecture intérieure démente...* »². On identifie de l'architecture de temple asiatique, de temple grec, de coupoles dorées de style byzantin, des tours orientales... Ce lieu utopique, vénéré par les hommes, paraît étrangement luxueux et débauché.

1 Editeur de BD [enligne, 11-11-07] <http://www.soleilprod.com>

2 ARLESTON, TARQUIN, *Lanfeust de Troy, Cixi Impératrice*, T6, Ed. Soleil, 1998, Toulon, p.27-42.

VA DE L'EXTERIEUR, LE PALAIS DES DIEUX PEUT SEMBLER UN POLYÈDRE BARBASTIF. NAY NE SAIT À QUAND REMONTE SA CONSTRUCTION, ET CHAQUE DIEU NOUVELLEMENT CRÉÉ VA SOUTIR SON AILE, SES PIÈCES, SA DÉCORATION...

ENSEMBLE DONNE UN PATCHWORK ARCHITECTURAL, ET D'UNE ESTHÉTIQUE PARFOIS CONTESTABLE, MAIS TOUJOURS SURPRENANTE !

TE NE M'AS PAS CRÉÉ. JE SUIS LE DIEU DE LA DIPLOMATIE, ET JE VEILLE DONC SUR LES AMBASSADEURS. J'ÉTAIS PRÉSENT À CETTE SOIRÉE, JE ME SUIS MATÉRIALISÉ À TON APPEL.

CE QUE JE NE COMPRENDS PAS, C'EST QUE C'EST MOI QUI T'AI CRÉÉ GRÂCE À LA MAGIE DE L'ÉPÉE...

ET POURTANT, ICI, TOUT LE MONDE TE CONNAISSAIT DÉJÀ !

TU ÉTAIS LÀ PAR HASARD ?

LE HASARD N'EXISTE PAS. LES DIEUX VOULAIENT

CET ENDROIT EST...

MORS TU ES BIEN UN DIEU, POURQUOI NE NOUS AVOIR RIEN DIT ?

TANT QUE CE N'ÉTAIT PAS INDISPENSABLE...

LE PALAIS DES DIEUX EST ENCORE PLUS IMPRESSIONNANT À VOIR LORSQU'ON LE QUATRE QUE LORSQU'ON ARRIVE. SURTOUT SI L'ON FERME LES YEUX. ON REVIT ALORS LES MILLIERS DE DIEUX DE FORMES ET DE NATURES DIFFÉRENTES QUI COHABITENT DANS UNE ARCHITECTURE INTÉRIÈRE DÉMENTE...

JE VOUS EMMÈNE JUSQU'À LA CITÉ DES GLACES DES ANOÏTES, MAIS JE NE POURRAI ALLER PLUS LOIN.

SI JE M'ÉLOIGNE TROP DE CEUX QUI CROIENT EN MOI, JE PERDS MA SUBSTANCE.

SNURFL

3.3. La dystopie

La dystopie est appelée également anti utopie ou bien encore contre utopie. Par ces termes, le mot se définit déjà, c'est un récit de fiction se déroulant dans une société imaginaire. On se retrouve dans un monde pessimiste qui avait pourtant pour but d'être parfait. On met en évidence les dangers que peuvent causer l'insouciance de l'homme (accidents nucléaires, surpopulations, pollutions, épidémies, catastrophes naturelles...). L'utopie peut souvent devenir une dystopie. On croit être dans un monde parfait où on est libre, pourtant la société est régie par des règles strictes qu'il faut respecter.

Ce type de récit est devenu célèbre dans la littérature avec « le Meilleur des Mondes » d'Aldous Huxley ou bien encore « 1984 » de Georges Orwell avec des mondes terrifiants, dirigés par une dictature despotique. Bien souvent, la trame de fond de l'histoire que ce soit en littérature, au cinéma, dans la BD... est toujours similaire : « *Dans la dystopie, le projet utopique est présenté comme réalisé : les bonnes lois sont appliquées et tout le monde est donc censé être heureux. Mais cette réalisation n'est pas, comme dans l'utopie, présentée par les yeux du Sage ou des gouvernants. Elle est vécue au quotidien par des habitants du lieu, qui subissent ces lois, dont on s'aperçoit alors, à leur souffrance, qu'elles ne sont pas aussi bonnes que le discours officiel le prétend. Ce renversement du point de vue passe par la révolte d'un héros, qui retrouve lucidité et conscience de soi, en général après une rencontre avec l'amour (évidemment interdit).* »¹

Un exemple qui illustre bien cet univers dans le domaine de la BD est « V pour Vendetta » scénarisé par Alan Moore, dessiné par David Lloyd et réalisé de 1989-1990. Ce personnage est devenu célèbre suite au film sorti en 2006

Le synopsis de l'histoire est une Angleterre sous les mains d'une dictature en 1997. Dans cette société où personne n'ose se révolter contre le système, un anarchiste se nommant V va commencer une campagne pour amener le peuple à se rebeller contre le pouvoir.

On retrouve dans ce comic, tous les ingrédients propres à une dystopie, une société dans un futur proche soit disant idéale où règne une peur constante du gouvernement à cause d'un régime dictatorial qui engendre la privatisation du savoir, la télé-surveillance, la manipulation des médias...et c'est là qu'intervient un héros qui renverse le pouvoir.

1 Extrait repris de la définition science-fiction. L'encyclopédie Larousse [en ligne le 11-01-09] www.larousse.fr



THAT'S THE CLUMSIEST
PIECE OF PROPOSITIONING
I'VE EVER HEARD. YOU'VE
NOT BEEN DOING THIS
VERY LONG, HAVE
YOU?



OH GOD. I MUST
BE REALLY
TERRIBLE.

YEAH, YOU'RE RIGHT.
IT'S MY FIRST
NIGHT. YOU'RE
MY FIRST...

... CUSTOMER?

CUSTOMER.
YEAH.



I... I'VE GOT A JOB
IN MUNITIONS, BUT THE
MONEY IS, YOU KNOW, IT ISN'T
ENOUGH... LOOK MISTER, I REALLY
NEED THAT MONEY. I'D BE OK
I MEAN, I'M SIXTEEN. I KNOW
WHAT I'M DOING...



NO, YOU
DON'T
KNOW WHAT
YOU'RE DOING.



... BECAUSE IF YOU DID YOU
WOULDN'T HAVE PICKED
A VICE DETAIL ON
STAKE-OUT.

OH
CHRIST, YOU'RE
A FINGERMAN.

THAT'S
RIGHT, AND THESE
ARE MY COLLEAGUES.



YOU KNOW THE
LAWS ON PROSTITUTION.
THAT'S A CLASS-H OFFENCE.
THAT MEANS WE GET TO
DECIDE WHAT HAPPENS
TO YOU. THAT'S OUR
PREROGATIVE.

OH NO, LOOK, PLEASE,
MISTER, IT WAS MY
FIRST TIME, I'LL DO ANY
THING YOU WANT.

PLEASE DON'T
KILL ME.

STRENGTH
THROUGH
PURITY
THROUGH
FAITH



YOU'VE GOT IT
HARD, MISS. YOU'LL DO
ANYTHING WE WANT AND
THEN WE'LL KILL YOU.

THAT'S OUR
PREROGATIVE.



OH PLEASE
DON'T OH JESUS
NO PLEASE.



"THE MULTIPLYING
VILLAINIES OF NATURE
DO SWARM UPON
HIM..."

WHO
THE HELL...



4.1. Définition

Le « steampunk » veut dire « punk à vapeur » mais peut se traduire par « futur à vapeur ». En réalité, il s'agit d'un courant de science fiction, où le contexte temporel est indéniablement le passé. La période du 19^e siècle, l'ère victorienne, la révolution industrielle, sont des périodes de référence de ce courant. Des éléments spécifiques comme par exemple les trains à vapeur sont repris pour caractériser ces périodes. La plupart des définitions s'accordent à dire du steampunk qu'il s'agit d'une « uchronie », c'est-à-dire un principe de réécriture de l'histoire, à partir de la modification d'un événement du passé. En résumé, nous pouvons reprendre la définition de l'anthologie « Futurs antérieurs » qui nous dit ceci : « *Le steampunk s'efforce d'imaginer jusqu'à quel point le passé aurait pu être différent si le futur était arrivé plus tôt.* »¹

4.2. Son origine

L'origine de ce mot provient du « cyberpunk ». Le cyberpunk désigne un courant, à la base littéraire, des années 80. Celui-ci se définit comme étant essentiellement une forme de fiction spéculative sur la société de haute technologie que sera notre futur avec une transposition dans la science-fiction des idées punks : liberté individuelle restreinte, concentration des pouvoirs, dégradation de la société en général... Le steampunk est une opposition à celui-ci et ce terme fut utilisé pour la première fois sous forme d'une parodie au courant cyberpunk. Les premiers ouvrages sont de trois américains, K.W Jeter (« Morlock Night » en 1979), Tim Powers (« les voies d'Anubis » en 1983) et James Blaylock (« Homunculus » en 1986).

L'appellation voit donc le jour à la fin des années 70, mais le style existait déjà ! C'est ainsi que dans la série télévisée « Wild Wild West » de 1965, on retrouve déjà cet univers à travers un Western truffé de gadgets complètement anachroniques.

4.3. Le steampunk dans la vie de tous les jours

Lors d'évènements spécifiques, comme les conventions ou festivals de science-fiction, de comics ou de jeux vidéo... (Parismanga, SDCC, Dragon con, Steampunk conven-

¹ RICHE D., *Futurs Antérieurs*, Ed. Fleuve Noir, 1999



tion...), il n'est pas rare de voir des gens habillés dans le style « steampunk ». Dans la majorité des cas, on parlera de « cosplay ». Cela consiste à se mettre dans la peau d'un personnage, notamment en se déguisant et en se maquillant. Certains grands couturiers se sont essayés à ce style, comme on peut le voir dans la collection automne/hiver 2008-2009 de Jean-Paul Gauthier. Une « touche steampunk » est présente même si certaines personnes parleront d'un clin d'œil aux personnages de Stanley Kubrick dans son film « Orange mécanique ».

Le courant steampunk ne touche pas que la mode. Dans le domaine de la musique, certains groupes se revendiquent comme steampunk, par exemple les « Abney Park », les « Vagabond Opera », ou encore « Rasputina »... Cette revendication se situe plus au niveau de leurs prestations sur scène, de leurs costumes, et de leurs instruments de musique que par leur style musical. En effet, on découvre souvent dans ce style une connotation rétro, mais il ne se cantonne pas uniquement à cela. Le steampunk balaye un peu toutes sortes de styles musicaux, passant du rock au jazz, à l'électronique, à l'industriel, à l'indie, à l'expérimental et encore bien d'autres.

Nous retrouvons aussi ce courant dans le 7^{ème} Art ! Cependant, au cinéma, on qualifie la plupart du temps le steampunk de film de science-fiction ou de fantastique. Voici quelques films parmi tant d'autres : « Retour vers le futur 3 », « La cité des enfants perdus » (costumes réalisés par Jean Paul Gauthier), « Wild Wild West » (film inspiré de la série du même nom), « La ligue des gentlemen extraordinaires », « Capitaine Sky et le monde de demain », « Le prestige »...

L'univers des jeux vidéo n'échappe pas non plus à ce phénomène. Des jeux tels que « Sybéria I et II », « le secret de Nautilus », « Rise of Legends »... ont en toile de fond une histoire se déroulant dans ce passé « futuriste ». Un autre exemple, un peu à part, est ce jeu « second life », où le joueur doit évoluer dans une vie virtuelle (réussir dans un travail, avoir une maison...). A la base, ce jeu n'est pas réellement d'inspiration steampunk, mais depuis la création, par des internautes, de la ville virtuelle de « New Babbage » (clin d'œil à Charles Babbage, l'inventeur de la machine à différence¹, qui fut en quelque sorte précurseur de l'ordinateur) ce style est désormais présent et bien développé, notamment au niveau de l'architecture des bâtiments.

1 Charles Babbage, est le premier à travailler à la construction d'un ordinateur mécanique appelé machine à différences



Dans le domaine de l'architecture, on retrouve très peu d'éléments « steampunk », mais citons tout de même la « Tree house » réalisée pour le festival « Burning Man 2007 » ou encore l'architecture intérieure du bureau « Three Rings Design » qui ne laisse rien au hasard. En effet, tout y est pensé en référence au Nautilus de Jules Verne.

Il existe même des passionnés du style, qui vont jusqu'à concevoir des objets insolites telles qu'un clavier d'ordinateur, une clé usb... allant même à la réalisation de machines à vapeur.

Dans l'univers de la BD, le steampunk prend de plus en plus d'essor depuis ces dix dernières années, notamment avec « Le Réseau Bombyce », « Robur », « Le Régulateur », « Hauteville House », « Les Arcanes du Midi-minuit », « SteamPunk » (comic)...

4.4. Le régulateur

« Le régulateur » est une BD réalisée par le dessinateur Moreno et le scénariste Corbeyran¹. La sélection de cette BD est tout à fait subjective : Notre choix s'est orienté sur cet ouvrage puisque le dessinateur ne laisse rien au hasard, tout est réfléchi, des décors au vécu d'un personnage... tout ceci va faciliter notre analyse.

4.4.1. L'univers de la série

« Dans un futur proche, montée des eaux et pollution ont forcé l'humanité à se réfugier en masse dans les zones les moins touchées. La «Régulation» est devenue un moyen officiel et radical de stabiliser la population. Aristide Thanatos est un excellent Régulateur, mais il a un secret : son coeur est rongé par les vers. Alors, en attendant l'heure de sa mort, il tue. Jusqu'au jour où on lui demande d'exécuter une tueuse en qui il reconnaît une amie d'enfance. À partir de ce moment, la «machine à tuer» s'enraye... »²

1 Biographie de Moreno et Corbeyran en annexe p.93-94.

2 Editeur de BD [enligne, 11-11-07] <http://www.editions-delcourt.fr>



4.4.2. Comment analyser

Il faut avant tout connaître la base de ce qui constitue une BD :

- La case est un cadre qui limite le dessin. Elle est souvent rectangulaire mais peut avoir d'autres formes.
- Le sens de lecture. Dans notre culture occidentale, la lecture d'un texte se fait de gauche à droite et de haut en bas. Le sens de lecture d'une BD est similaire, les cases sont organisées sur la planche pour qu'on les suive de gauche à droite et de haut en bas. Par contre, dans la culture orientale comme au Japon, leurs BD se lisent de droite à gauche.
- Le contenu de l'image : le (ou les) personnage(s) mis en scène, le décor, le texte.

« Comment analyser une bande dessinée ? Il faut la prendre comme elle se présente, c'est-à-dire page par page. Ensuite, il faut suivre l'évolution, le mouvement général donné à la succession des vignettes dans la page.

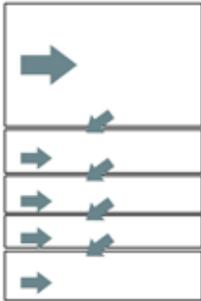
Introduisant ce paradoxe du mouvement dans l'image fixe, authentique langage stroboscopique, la bande dessinée est en effet composée largement comme le cinéma. Elle fonctionne en séquence, en plans successifs (champ, contre-champ, travellings) en angles de vue (plongée, contre-plongée, plan d'ensemble, plan général, plan moyen, plan rapproché, gros plan, très gros plan). Elle s'organise autour d'une lisibilité fondée sur la préhension des images dans un ordre déterminé. La bande dessinée (comme le roman-photo) combine la narration iconographique et textuelle.

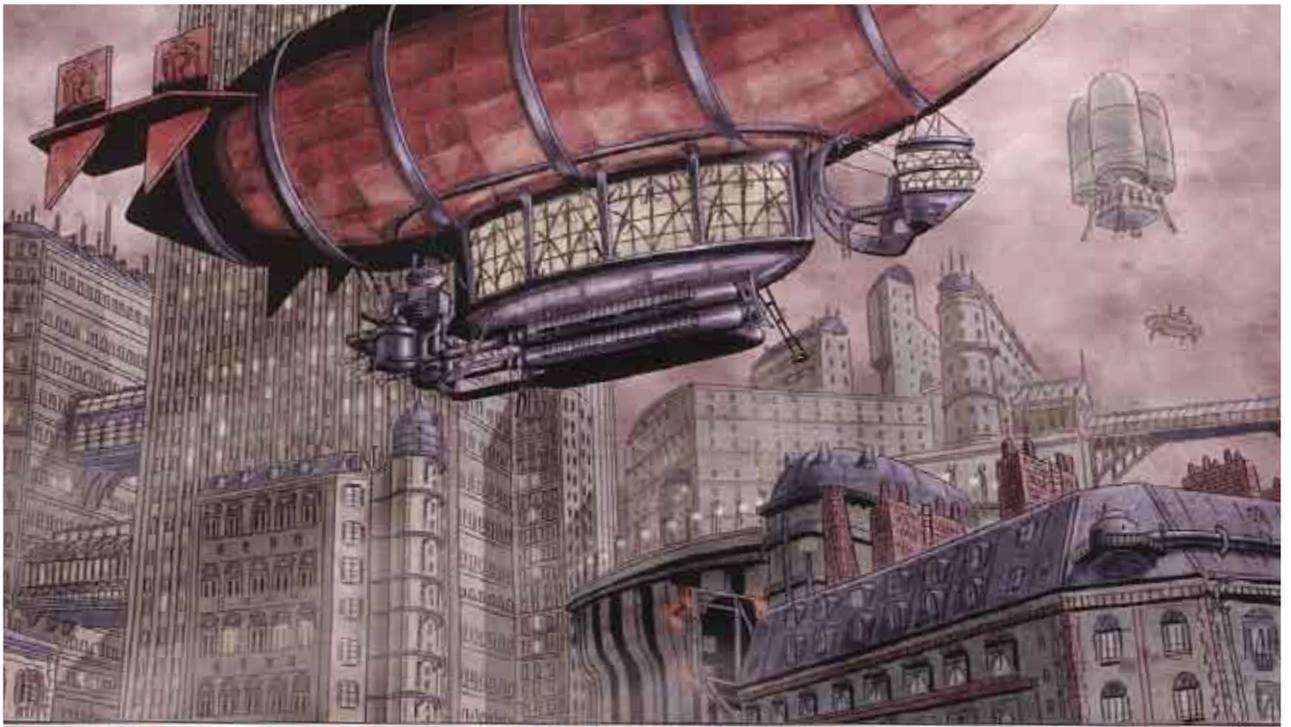
Le dessin général des « cadres » (ces lignes qui délimitent les scènes) conditionne la perception des séquences – même si certains ont fait « sauter » le cadre, la bande dessinée suppose toujours une suite narrative. »¹

Nous n'allons pas analyser toute une BD page par page mais certaines planches caractéristiques par leur décor.

¹ GERVEREAU L., *guides repères. Voir, comprendre, analyser les images*, Paris, Ed Omnibus, 2004.

4.4.3. Analyse de quelques planches

1. Architecture de la page	Observations
Page 9 tome 1	Un découpage en bandeau, où les cases prennent toute la largeur de la page. Elles se superposent à la suite l'une de l'autre. La première montre un plan d'ensemble, elle plante le décor du lieu, puis de la case deux jusqu'à la cinq on passe à un zoom successif qui nous fait transiter d'un espace extérieur à un espace intérieur.
Découpage	En bandeau de la largeur de la page
Sens de lecture	 <p data-bbox="639 921 1253 1079">On débute dans le sens de la lecture normale, c'est-à-dire de gauche à droite, puis arrivé à la fin du bandeau, on passe au bandeau suivant, toujours dans le même sens de lecture.</p>
Dimensions	La première case prend plus ou moins 3/5 de la superficie de la page, ce qui lui donne de l'importance.
Vues	D'un d'ensemble vers un zoom, la première vue est dite « plan d'ensemble ».
Couleurs	Une palette de couleurs assez ternes, où le gris et le rouge dominent l'ensemble .
2. Description d'une case	
	Sur cette image, notre regard est attiré par l'élément de l'avant-plan, c'est-à-dire le dirigeable, la couleur choisie, le rouge, accentue notre attention sur celui-ci. A l'arrière-plan, on a une vue sur une ville à gratte-ciels, ainsi que d'autres dirigeables. Le ton des couleurs est sombre et terne, ce qui permet de mettre en évidence le dirigeable du premier plan.



3. Réflexions:

Références historiques

Ballon dirigeable : *Le premier dirigeable fut réalisé par l'ingénieur français Henri Giffard en 1851*¹

Gratte-ciel : « *L'histoire des gratte-ciels débute à Chicago où, à la suite du terrible incendie qui détruit la ville en 1871, des bâtiments exceptionnellement hauts pour l'époque (10-12 étages) sont construits. Le Manhattan Building, conçu par William Le Baron Jenney en 1890-1891, est le premier immeuble doté d'une structure en acier.* »²

Vision du lecteur confrontée à celle du dessinateur

Le dirigeable attire le regard par sa taille sur l'image, lorsqu'on s'attarde sur le vitrage de ce dirigeable, notamment sur le zoom de la deuxième case, on observe une division symétrique avec des courbes qui aboutissent en arc. Peut-on faire un lien entre le dirigeable et une recherche de fenêtre qui fait penser au 19^e siècle ? Un style Art nouveau ? cela pour marquer l'ambiance du steampunk... ?

Bien entendu, et c'est là tout le travail. Même si il est peu probable qu'un dirigeable ait une salle de réception aussi vaste et avec des fenêtres aux armatures métalliques aussi grandes, le but était de recréer une ambiance art nouveau, très ouvragé pour mettre le lecteur dans un univers qu'il peut identifier mais qui échappe à la réalité historique.

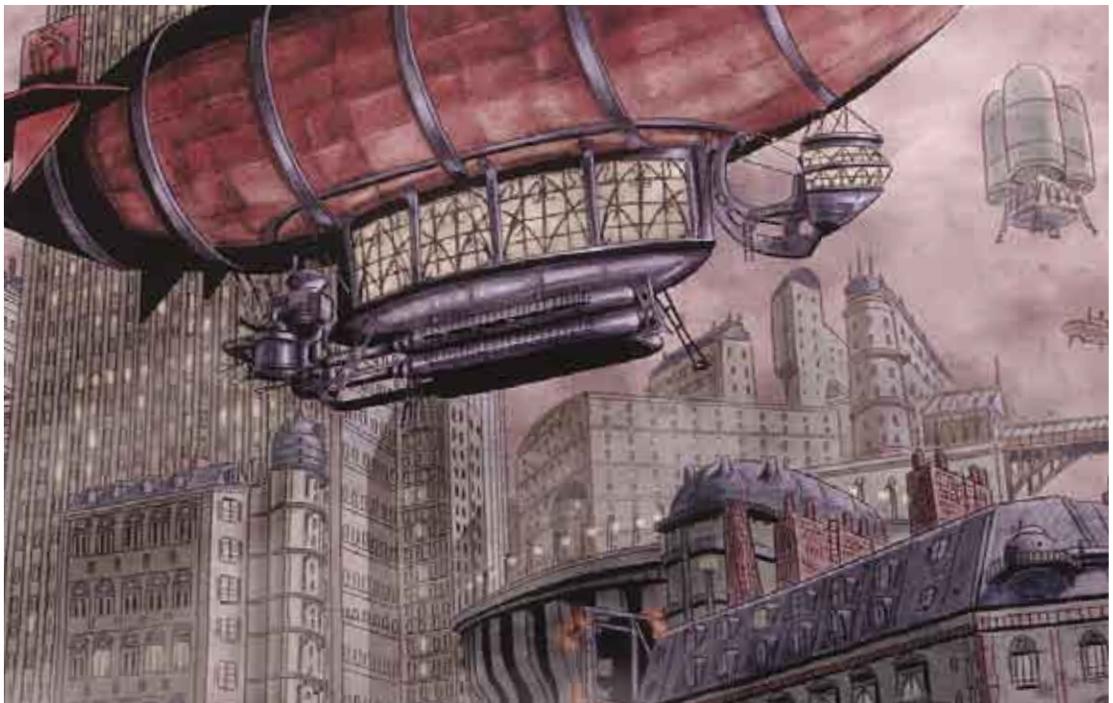
En arrière-plan, nous observons des gratte-ciels, référence aux grandes métropoles, qui bien souvent représentent notre futur. Ceux représentés ici sont terminés d'une toiture dite à la Mansart. Est-ce une réelle recherche architecturale qui allie gratte-ciel et style français ?

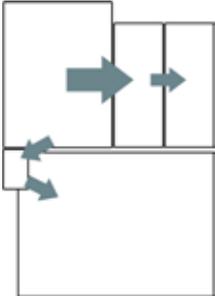
C'est plus un patchwork de références qu'une réelle réflexion architecturale dans une volonté de véracité imaginaire. J'ai une documentation fournie sur le 19^{ème} S. dans tous les domaines (architecture, stylisme, moyens de locomotion, etc.) et je m'amuse à recréer une réalité fantasmée. Le postulat de base pour cette série est de

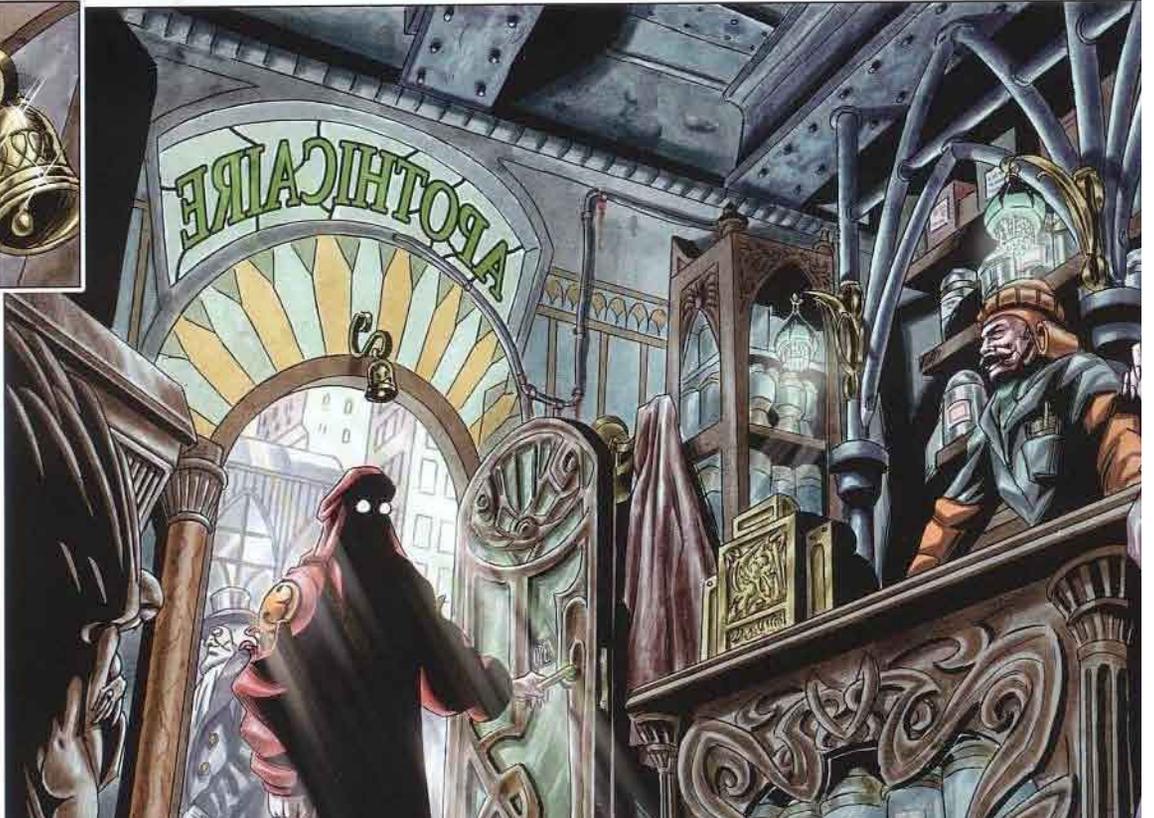
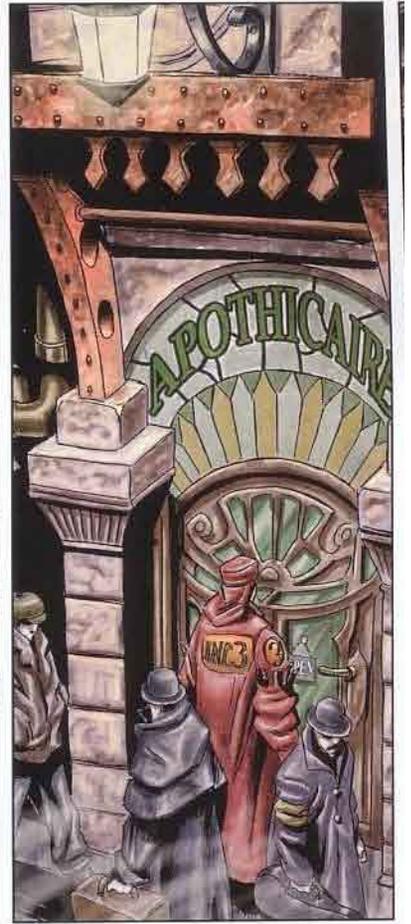
1 L'encyclopédie Encarta [en ligne le 11-01-09] <http://encarta.msn.com>

2 L'encyclopédie Encarta [en ligne le 11-01-09] <http://encarta.msn.com>

faire quelque chose de très « américain » dans le rythme de l'action sur une toile de fond très « vieux continent » pour avoir un décalage (à mon sens) intéressant. Du coup faire des gratte-ciels haussmaniens tombe sous le sens !



1. Architecture de la page	Observations
Page 16 tome 1	Le découpage est une fois encore irrégulier. De plus, la première case déborde de l'image par rapport aux marges. Cette première case plante le décor extérieur, ensuite par un zoom, dans les deux cases suivantes, on fixe l'action du personnage, ce qui permet de savoir qu'elle rentre chez un apothicaire et qu'elle regarde si elle n'est pas suivie. La 4ème case apporte une petite dynamique : l'action d'avoir ouvert la porte a fait retentir la petite cloche de la porte. On arrive enfin à l'intérieur du magasin, avec une vue assez large qui met en scène tous les personnages de la pièce.
Découpage	Divisée en deux de manière horizontale. La première case est plus importante que les deux suivantes. La deuxième et troisième cases (un peu plus étroites) montrent les actions du personnage: elle se dirige vers la porte et regarde si elle n'est pas suivie. La case quatre est très petite et se situe dans le coin supérieur gauche de la case suivante et nous montre la cloche qui sonne à l'ouverture de la porte. La dernière et cinquième case plantent le décor intérieur.
Sens de lecture	 <p data-bbox="665 1038 1233 1111">Une fois de plus, la lecture est assez simple grâce au découpage.</p>
Dimensions	La première case prend un peu plus d'espace et donc plus d'importance que les deux suivantes. La case cinq prend la moitié de la page ce qui permet de bien détailler l'architecture intérieure, ainsi que de lui donner de l'importance.
Vues	La première case et la dernière sont en contre-plongée. La case deux a une vue en plongée. La troisième est vue de face par rapport à la porte. La case quatre montre la cloche en vue de $\frac{3}{4}$.
Couleurs	La palette de couleurs est assez terne, hormis l'habit rouge du personnage qui attire le regard dans la première case.



2. Description case par case	
	<p>Dans la première case, on peut voir une ambiance de rue. En avant plan un grand-bi (vélo du 19^e siècle) avec la particularité d'être doté d'un moteur, ce qui cadre bien avec l'univers du steampunk. A l'arrière plan, on remarque une voiture de la même époque. Les bâtiments, sur la gauche, possèdent un encorbellement soutenu par une structure métallique. Les fenêtres de ces bâtiments sont encadrées de pierres de taille avec un arc en plein cintre. Pour finir sur cette case, à l'arrière plan, on peut voir un gratte-ciel avec des galeries faites de métal et de verre.</p>
	<p>Dans cette deuxième case, on observe deux messieurs coiffés d'un chapeau melon. C'est également un élément de référence du 19^e siècle.</p>
	<p>Dans cette dernière case, on peut y voir un mobilier fortement détaillé, passant de la structure métallique pour l'armoire avec des arcs brisés, un comptoir et une porte en bois avec un ornement très organique qui pourrait même être considéré comme celtique, le tout n'étant pas à proprement parlé de l'art nouveau mais en tout cas s'y référant.</p>

3. Réflexions:

Références historiques

Bon nombre des références dessinées ne sont pas choisies au hasard, toutes sont du 19^e siècle. (Chapeau melon, Grand-bi...)

Vision du lecteur confrontée à celle du dessinateur

Lorsqu'on analyse cette planche, on remarque bon nombre d'inventions du 19^e siècle, avec une adaptation au style de la BD qui est le Steampunk. Juste à titre de vérification, est-ce que tous les éléments cités dans la description, concernant les références du 19^e siècle, sont-ils justes et conscients de votre part ?

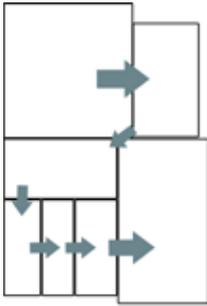
Non, mes références ne sont certainement pas justes car j'emprunte à d'autres époques (en ce sens je suis très 19^e car c'est par excellence le siècle du pastiche et de l'inspiration décomplexée). Par contre, elles sont complètement conscientes puisque j'ai un but à atteindre : un univers à rendre plausible.

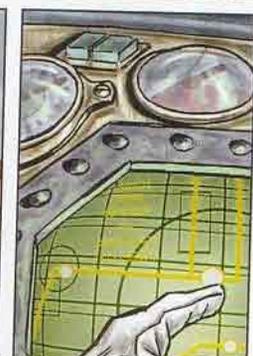
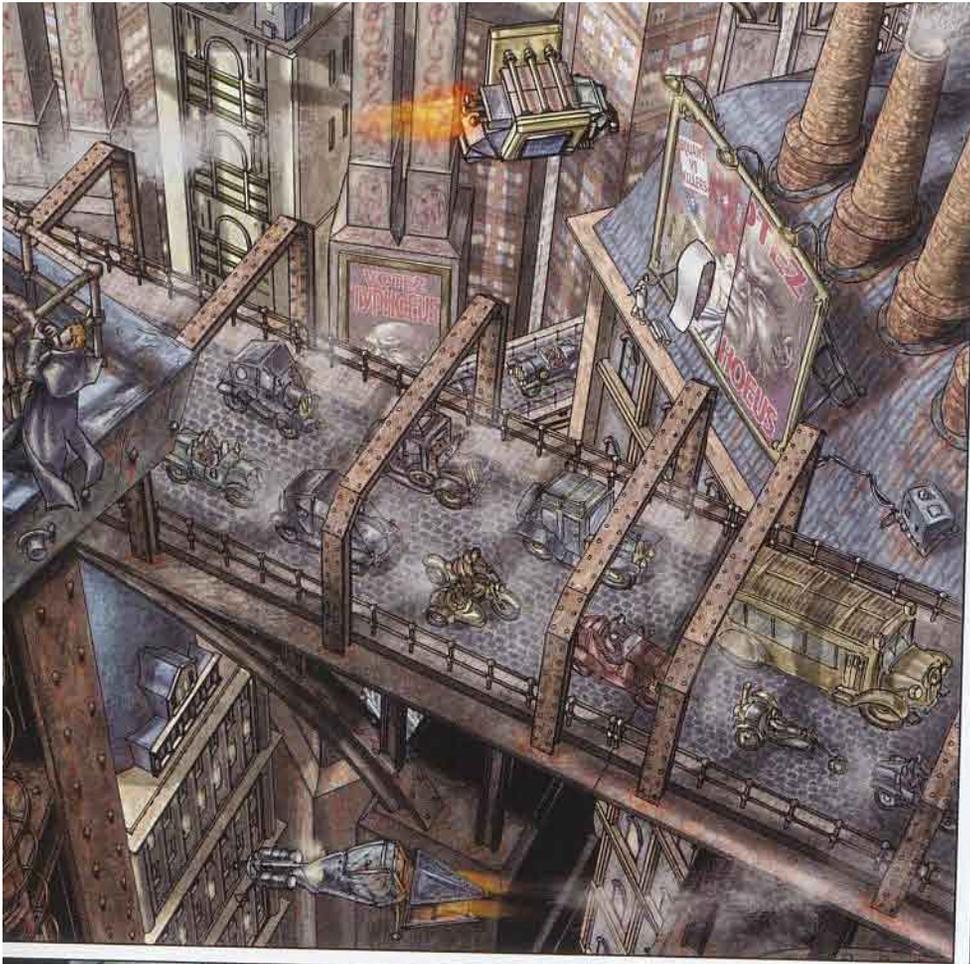
Quand on analyse la première case, on observe un panneau d'indication d'une rue avec comme inscription « niveau 8, Rue Coddaccioni ». Dans une rue assez étroite, les bâtiments de gauche ont des encadrements en pierre de taille et semblent fort rétros comme élément architectural. Y a-t-il une volonté de faire ressentir un clivage entre les différentes classes sociales: les riches sur les gratte-ciels et les pauvres dans la misère et l'ombre des bâtiments ? « Coddaccioni », est-ce un clin d'œil à vos origines de Toulon ? d'une pharmacie de la région de chez vous ?

Oui, je sais que ça semble très convenu de mettre la pauvreté en bas et dans l'ombre mais je m'épargne ainsi des explications, car je réponds à une imagerie d'Epinal de l'inconscient collectif. Coddaccioni est le nom d'un de mes amis à qui j'ai voulu faire un clin d'œil

En ce qui concerne le comptoir et la porte, on retrouve un côté assez organique, sans doute référence à l'Art nouveau, et un côté assez fantastique. Pour vous documenter sur ce style, vous puisez uniquement dans l'architecture ou vous puisez également dans le celtique voire dans le fantastique, comme par exemple l'architecture elfique?

Comme je le dis plus haut mon inspiration et mes références sont multiples. Le plus gros vient de l'Art nouveau et de l'Art déco, mais je m'autorise à prendre dans l'art indien, ou celtique, ou autre. Ce qui, à mon sens, servira le mieux une ambiance, une émotion, un propos. Tout cela (je l'espère) donne une unité car c'est « pensé » et « ordonné », et tout passe par le filtre (le mien !) « steampunk » que j'ai défini pour ma série.

1. Architecture de la page	Observations
page 32 tome 2	En première case, une fois de plus on observe un débordement de l'image jusqu'au bord de la page. On a majoritairement des vues en plongée. Le personnage voyage dans la navette « volante » que l'on voit mieux en deuxième case. On remarque un zoom sur les personnages lors de leur discussion. La dernière case nous fait découvrir en arrière-plan la ville, où une locomotive bien typée est mise en scène.
Découpage	Un découpage assez simple pour la lecture, avec en premier et en dernier, les cases pour planter le décor.
Sens de lecture	 <p data-bbox="656 940 1242 1062">Une fois de plus, le découpage entraîne une lecture simple où les cases ne s'entremêlent pas.</p>
Dimensions	La première et dernière case prennent un peu plus d'importance que les autres. Des plus petites cases mettent en scène les plans rapprochés.
Vues	Les cases une, deux, trois et la dernière sont en plongée. Les cases quatre et cinq sont mises en évidence par deux gros plans.
Couleurs	Même genre de couleur à l'exception des réacteurs de couleur jaune et rouge qui attirent le regard.



2.Description case par case	
	<p>En première case, une vue d'ambiance d'un bout de ville. On retrouve une fois de plus un espace peu agréable. Tout se croise, il n'y a pas d'espace de respiration. A l'avant-plan gauche, on nous montre une scène de règlement de compte, renforçant ce côté d'insécurité qui règne dans cet univers. On remarque des cheminées industrielles en plein centre ville. La voirie est en pavés et le tout est soutenu par une structure métallique. D'ailleurs, c'est un matériau fort présent dans « le régulateur » et qui est bien en accord avec la référence de la révolution industrielle.</p>
	<p>On voit ici un véhicule à réaction, élément que l'on pourrait noter en opposition avec le style. On est en présence d'une invention totale de l'auteur où le vaisseau est essentiellement futuriste et sans référence au Steampunk à l'exception des matériaux.</p>
	<p>La dernière case, en arrière-plan, montre la morphologie de la ville; ville surpeuplée où il n'existe plus de place, aucun espace vert...</p> <p>A l'avant-plan, un train, élément fortement représenté dans ce style, a une allure rétro par rapport à nos TGV, mais une allure assez futuriste pour un train du 19^e siècle. Des couleurs grise et jaune sont utilisées pour représenter le fer et le cuivre qui sont des matériaux fortement présents.</p>

3. Réflexions:

Références historiques

L'ère des chemins de fer débute dès l'arrivée des trains à vapeur. Ceux-ci sont apparus en 1803 grâce à l'ingénieur Richard Trevithick

Vision du lecteur confrontée à celle du dessinateur

Y a-t-il une explication et/ou réflexion au découpage : Pourquoi faire une case qui va jusqu'au bord de la page? Est-ce juste une raison de dynamisme ? Quel est votre avis lorsqu'on parle d'architecture de la page, c'est-à-dire celle de la composition de la page ?

Les raisons sont avant tout d'ordre pratique. J'ai parfois besoin d'un peu plus de place pour bien rendre une architecture, un mouvement, un espace. Si ça sert une dynamique, tant mieux ! C'est en tout cas un bon moyen de planter un décor, pour faire rentrer le lecteur un peu plus dans notre récit. Ça peut rendre une architecture plus imposante, un ciel plus vaste, une menace plus... menaçante !

J'avoue ne pas trop me préoccuper de la composition de la page puisque je travaille à la case. Je ne fais pas de planche à proprement parlé. Je travaille à la case après avoir fait un story-board précis. Je ne vois la planche que lorsque l'album est imprimé ! Si tout ça est bien construit c'est que je dois être chanceux ! Plus sérieusement, il y a une forte part du travail qui se fait inconsciemment. Cette part est le résultat d'innombrables planches dessinées et de milliers d'albums lus.

4.5. Le choix des autres BD

Nous avons sélectionné trois BD pour leur pertinence envers le sujet. La première, « Steampunk » de Joe Kelly et Chris Bachalo est un comic, elle va nous permettre de montrer la différence entre le style américain et européen. La deuxième a pour titre « Le réseau bombyce », où l'on aborde différemment le Steampunk, on peut dire que son approche est en opposition avec celle de Moreno dans « Le régulateur ». Le dernier exemple est « Hauteville House », cet ouvrage a été choisi pour son scénario et son contexte ; être plongé dans l'univers Steampunk essentiellement grâce aux véhicules, armes, gadgets...

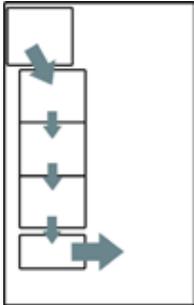
4.5.1. SteamPunk (comics)

du scénariste Joe Kelly et du dessinateur Chris Bachalo.

Synopsis :

« Deux pillards, Randy et Sköm, écument le cimetière de Londres et creusent les tombes dans l'espoir de trouver des membres mécaniques se monnayant fort bien au marché noir. Lors d'un de leurs périples, ils découvrent une très très grosse horloge. Les deux pillards ont déclenché sans le savoir une chose bien trop importante pour eux. A l'ouverture de l'horloge surgit un homme avec un bras mécanique imposant et un fourneau à la place du coeur, il s'appelle Cole Blaquesmith et il n'a pas l'air très content. Lord Absinthe qui a pris le pouvoir à Londres ne semble pas plus heureux, du jet de vapeur qui a fait peur à son pauvre chat-chauve souris. »¹

Analyse :

1. Architecture de la page	Observations
Page 33 numéro 1	Cole vient de se réveiller et se dirige vers l'extérieur de la maison.
Découpage	La première case commence en haut à gauche suivie d'une série de quatre cases pour donner de la dynamique à l'action. Une image de fond va jusqu'au bord de la feuille et représente la dernière action de la planche.
Sens de lecture	 <p>La lecture se fait également de gauche à droite pour les comics, mais les découpages sont souvent plus complexes, ce qui perturbe parfois le sens de lecture. Dans ce cas-ci, on commence par la première case qui se situe dans le coin supérieur gauche, pour descendre et terminer par l'image de fond</p>

¹ Site sur la BD [en ligne, 12-11-08] <http://macollectbd.free.fr>



NE SOIS PAS STUPIDE!

NOTRE HÔTE EST UN HOMME D'ESPRIT, IL A DU GÔÛT...
...DE LA CLASSE.

NOUS AVONS TOUTES LES AMÉLIORATIONS QU'IL FAUT, N'EST-CE PAS?



OK! JE VOIS QUE VOUS ÊTES UN HOMME D'ACTION... MAIS FAUT PAS POUSSER!

RANDY, C'ÉTAIT UN ACCIDENT!

SI VOUS NOLIS CHERCHEZ, VOUS ALLEZ NOUS TROUVER!



CRÉTIN! RÉGARDE CE QUE T'AS FAIT!

JE T'AI ÉVITÉ UNE RACLÉE!

TOUT CE MAL POUR LE KIDNAPPER DISCRÈTEMENT ET MAINTENANT, IL VA PARADER DANS LA GRAND-RUE! T'ES VRAIMENT IDIOT!

IDIOT? OUI S'EST FAIT BOTTER LE CUL?

C'ÉTAIT UNE RUSE POUR LE METTRE EN SÉCURITÉ, IMBÉCILE!



Dimensions	L'image de fond est importante puisqu'elle plante le décor. Les autres cases sont assez petites ce qui donne un rythme au déroulement de l'action. Le format de l'album est de 25.9x16.8cm.
Vues	On débute avec des vues fort rapprochées des personnages pour terminer sur une image en « première personne », où on voit tout l'univers mis en place pour illustrer le « bas monde ».
Couleurs	Les tons sont ternes, mettant en évidence une atmosphère sombre, lugubre, malgré quelques notes plus colorées ; comme les cheveux mauves du pillard, la présence de feu dans le bras de Cole ou encore la couleur orange de l'onomatopée la faisant ressortir.

Conclusion :

Dans ce « comic », nous avons déjà plus de mal à identifier les lieux, ainsi que l'époque, malgré que l'histoire relate qu'elle se déroule dans la ville de Londres en 1838. Certaines références comme celle du Big Ben en arrière plan. Mais il y a une véritable création d'un nouveau monde.

Dans une société très caricaturale de la nôtre, nous retrouvons deux classes sociales, les riches qui sont à la surface de la terre où il fait bon vivre et les pauvres sont sous terre dans la pollution et un monde lugubre.

L'architecture est plus difficile à analyser par son côté plus « cartoon » et du fait qu'elle n'est pas fortement présente. Les éléments les plus importants de décoration sont les tuyauteries et les engrenages en tout genre. Ils sont présents un peu partout, dans les intérieurs de maison, en décor de fond, même en « ornement » pour les contours de case. Les tuyauteries seraient les réseaux des égouts des riches qui se retrouvent comme « ciel » dans le bas monde.

On est en présence d'une véritable dystopie, où le pouvoir est détenu par un personnage sinistre. C'est un monde où l'on n'est pas égaux et dont les démunis sont les premiers à en souffrir. Certains dialogues expriment bien cette dualité des deux mondes : « Ils se reproduisent comme des lapins. Il faut les exterminer », « Et qui s'occuperait des écuries ? Qui lubrifierait nos moteurs ? Qui servirait de cobayes à la science ? Vous et moi ? PFF ! La société ne peut pas fonctionner sans eux. Pour fleurir, Londres a besoin



de fumier. »

Les classes sociales sont bien définies, les riches et les pauvres. Les démunis travaillent pour les gens aisés. Ce thème est courant dans le domaine de la BD, mais également dans certains dessins animés, certains films¹...

Le territoire est organisé de manière caricaturale. Quand Cole sort du bas monde, il arrive dans un monde relativement similaire à la réalité par son organisation ; espace public, transition de la voirie au trottoir, présence d'un marchand de glace sur un bas coté, d'une terrasse de café donnant sur la voirie...

Le bas monde ne nous est pas étranger. Dans notre cours d'histoire en deuxième année d'architecture, nous apprenons qu'il a existé des cités souterraines. En Cappadoce, il existe des villages entiers, des églises, creusés dans la roche. A la différence de la BD, c'était un mode de vie et non une imposition par un pouvoir dictatorial qui relègue certaines catégories d'hommes dans un monde souterrain.

Malgré que l'on soit dans la fiction la plus totale de ce comic, nous retiendrons particulièrement l'idée d'un monde souterrain. Vivre sous terre comme nous venons de le décrire n'est pas un concept nouveau. Est-il pensable de nos jours de concevoir une architecture souterraine? A priori, non, l'homme a besoin d'espace vert, de lumière naturelle et pourtant nous utilisons des éléments d'architecture souterraine. Quand nous regardons un plan de métro souterrain, ne sommes-nous pas dans ce cas dans une ville sous terre, nous retrouvons bien un réseau de voiries, mais également des magasins, des librairies qui viennent s'y greffer. Certains magasins comme dans la Galerie Saint-Lambert se retrouvent dans le sol. Il y a bien là un réel enjeu, celui d'envisager la possibilité de créer un monde sous terre...

Cette BD attire aussi notre attention sur l'inégalité flagrante entre nantis et démunis, chacun dans leur monde très inégalitaire mais dépendants les uns des autres. Est-ce une illustration caricaturale ou réaliste de notre société ? Est-ce une manière de nous questionner quant à notre société ?

1 Les Temps Modernes, Blade Runner, Metropolis...

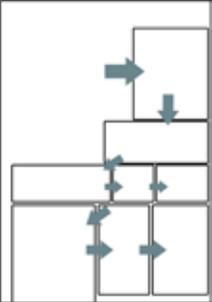
4.5.2. Le réseau Bombyce

du scénariste Corbeyran et du dessinateur Cécil

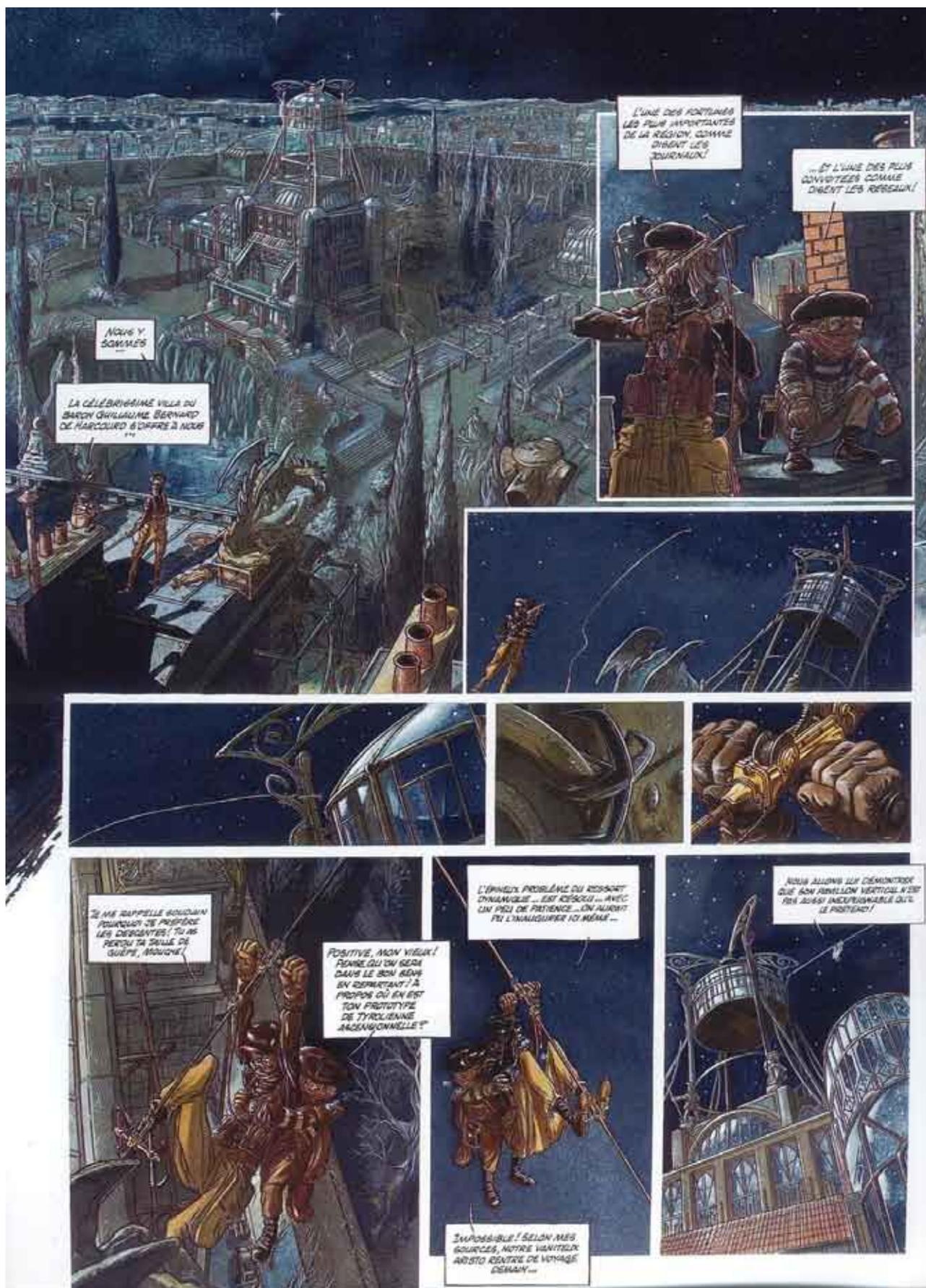
Synopsis :

« Eustache traîne un lourd passé et une enfance perdue. Un poids qui pèse au moment de faire l'acrobate, quand il faut pénétrer dans les maisons bourgeoises dont Eustache, et Mouche son compagnon, font leur ordinaire de monte en l'air. Ce jour-là, Eustache et Mouche vont faire une drôle de découverte, au fond du coffre qu'ils viennent de forcer. La cassette d'un «snuff movie», ces films où on donne la mort pour de vrai - et pour exciter les pervers. La mort, qui ne les quittera plus après cette macabre découverte... »¹

Analyse :

1. Architecture de la page	Observations
Page8 tome 1	Nos deux héros se dirigent vers la maison du baron.
Découpage	Une image de fond se prolonge jusqu'au bord de la feuille sur la partie supérieure gauche. La deuxième case commence en haut à droite suivie d'une série de quatre cases pour donner de la dynamique à l'action. Les trois dernières cases illustrent la montée des deux personnages. (L'auteur assemble sa planche de BD à la fin, tous les dessins sont réalisés sur papier et réassemblés sur une feuille qui servira de support à la mise en page.)
Sens de lecture	 <p>On démarre la lecture par l'image de fond, puis on se dirige vers la deuxième case. Ensuite, on descend, à partir de là, le sens de lecture reste classique</p>

¹ Editeur de BD [en ligne, 12-11-08] <http://www.humano.com/>



NOUS Y
SOMMES

LA CÉLÈBRÉISSIME VILLA DU
BARON GUILLAUME BERNARD
DE MARCOURD S'OFFRE À NOUS

L'UNE DES FORTIFICES
LES PLUS IMPORTANTES
DE LA RÉGION, COMME
DISENT LES
JOURNALIS!

... ET L'UNE DES PLUS
CONVITÉES COMME
DISENT LES RESSAIN!



TE ME RAPPELLE BOUTAIN
TOURNAI DE PROSPÈRE
LES DÉBANTES! TU AS
PERDU TA SAUVE DÉ
QUÊRE, MOUCHE!

POSITIVE, MON VIEUX!
FIDÈRE OU DU BÊRE
DAUS LE BON BÊRE
EN REPARTANT? À
PROPOS OÙ EN EST
TON PROTOTYPE
DE TYPOLÉGENNE
ARCAÛCHONNELLE?



L'ÉPHÉMÈRE PROBLÈME DU RESSORT
CYRANIQUE... EST RÉSOLU... AVEC
UN PÊRE DE PATIENCE... ON AURAIT
PÊRE L'INAGURER TOI MÊME...

IMPOSSIBLE! SELON MES
SOURCES, NOTRE VANITEUX
ARISTO RENTRE DE VOYAGE
DEMAIN...



NOUS ALLONS LUI DÉMONTRER
QUE SON FANFELON VERTICALE VEST
PÊRE AUCUN INEFFICACITÉ OÙ
LE PROSTÈRE!



Dimensions	La première image est importante puisqu'elle plante le décor. Une série de petites cases montrent les actions réalisées pour aller sur le toit de la maison.
Vues	On commence avec une vue en plongée pour terminer sur la dernière case en contre-plongée. Une succession de zooms en petites cases montre l'action réalisée.
Couleurs	Les tons sont bleutés, pour mettre en évidence une atmosphère de nuit. La colorisation est faite de manière traditionnelle (à la gouache).

Conclusion

Dans cette BD, nous sommes plongés dans une ville sans véritable précision sur celle-ci. On retrouve dans la BD quelques allusions à la ville de Bordeaux tels que la gare Saint Jean déguisée en une architecture Art nouveau. La référence à ce style permet de plus ou moins identifier l'époque (le 19^e siècle).

L'auteur crée une ville homogène où tout fait référence à l'Art nouveau. La ville se décalque sur la réalité concernant les espaces ; la ville est agréable, dotée d'espaces publics, de grands boulevards, de la présence d'un cours d'eau. Le décor est fort détaillé sur tous les niveaux. La ville ne sert pas uniquement d'ambiance, mais elle est une vraie toile de fond à l'histoire. Sans cette ville on n'aurait pas cette atmosphère rétro particulière, propre à cette BD. C'est sur cette toile de fond, qui se différencie de l'ambiance par sa continuité au fil de l'histoire, que viennent se « greffer » les personnages.

Les éléments qui mettent en place l'univers « steampunk » ne proviennent pas de l'architecture de la ville, mais sont dus aux gadgets anachroniques et véhicules comme le métro aérien, les wagons à double étage...

La société décrite est une forme de caricature de la nôtre avec des policiers ripoux, soudoyés par un baron riche et machiavélique. Bien que les héros soient des voleurs, nous sommes sensible à ceux-ci, nous n'avons aucun malaise à suivre l'histoire des deux acolytes et à les préférer aux « vrais » méchants de l'histoire. L'auteur quant à lui nous dit que dans d'aussi beaux lieux, les ripoux existent, qu'ils s'allient aux riches mais que les petits en « jouant » sur certaines normes défendent quant à eux des valeurs



fondamentales et sont finalement les vrais gagnants. A nous de nous questionner sur le sens et les limites des normes !

Le dessinateur d'après l'interview sur le site « BDparadisio », est un passionné de l'Art nouveau, appréciant notamment l'architecture de Horta et de Victor Guimard. Les détails qu'il dessine interpellent peut-être tout un chacun quant à l'intérêt de l'Art nouveau ? Il se base sur la ville de Bordeaux, ce qui lui permet de se référer à une organisation spatiale concrète qui lui sert de repère. Il y a vraiment une harmonie de composition architecturale, toute la ville est plongée dans un univers Art nouveau. Nous pourrions retrouver une ville de ce type dans la réalité. Par conséquent, nous ne sommes pas vraiment dans la création d'un nouvel espace puisque ce sont des lieux dont le mode de fonctionnement nous est connu.

Nous retiendrons cette « harmonie » de l'architecture. On est face à une homogénéité du fait que l'auteur imagine tout dans un univers Art nouveau. Le charme de cette homogénéité, nous la retrouvons dans certaines villes. A Strasbourg, chaque maison est différente avec une architecture bien typique mais l'ensemble forme un tout. Certains villages du sud de la France tels que Collonges-la-Rouge sont remarquables aussi par leur homogénéité et le charme qui en découle, toutes les maisons sont faites en pierre rouge. Nous pouvons également évoquer l'idée un peu utopique d'une « cité végétale » développée par Luc Schuiten, architecte belge, dans un article du journal « Le Soir »¹. Il modifie un quartier de Bruxelles par son architecture « bio-organique ». Bien sûr sa vision ne touche pas seulement à une simple harmonie de l'architecture mais pose aussi une question sur l'écologie et l'avenir de l'homme.



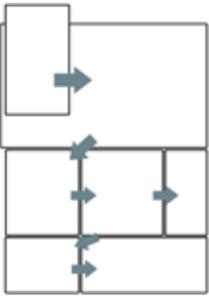
1 Article du journal LE SOIR, *les Cités Végétales*, 17/04/2008 en annexe p.95-96.

4.5.3. Hauteville House

du scénariste Fred Duval, du dessinateur Thierry Gioux et de la coloriste Carole Beau.

« 1864. Des agents républicains établis à Guernesey doivent contrecarrer les projets scientifiques de Napoléon III. Pour sa première mission, l'agent Gavroche est envoyé au Mexique afin d'aider la résistance à s'organiser contre les troupes de Maximilien, empereur fantoche mis en place par Napoléon III. »¹

Analyse :

Architecture de la page	Observations
Page16 tome 1	Les agents rentrent à leur Q.G à Guernesey
Découpage	La première case est mise en évidence par un mécanisme de superposition sur la deuxième. Hormis ceci, il s'agit d'un découpage assez classique en ce qui concerne les cinq cases suivantes.
Sens de lecture	 <p>On commence avec la première case en haut à gauche vers l'image mise en fond, après on a une lecture classique.</p>
Dimensions	La deuxième case est assez grande ce qui permet de venir superposer la première par dessus.
Vues	Dans la première case, la vue est en plongée et montre d'où viennent les personnages (le port maritime). En deuxième case, on a une vue en contre-plongée qui montre la demeure où ils se rendent. Les cinq cases suivantes se focalisent sur l'action d'entrer vers la maison avec des plans rapprochés.

¹ Editeur de BD [enligne, 11-11-07] <http://www.editions-delcourt.fr>

NT PÉTER PORT, GUERNESSEY,
ELQUES HEURES PLUS TARD...

VISIBLEMENT,
NOTRE HÔTE
EST DÉJÀ AU
TRAVAIL !

NOS PETITES
BAGARRES CONTRE
L'EMPIRE TOMBERONT
DANS L'OLUBLI, MAIS CE
QU'IL ÉCRIT RESTERA À
JAMAIS, MON CHER
GEORGES !

CETTE LUMIÈRE
QUI ILLUMINE
LE LOCK-OUT
EST COMME UN
PHARE...



... SI LA LUMIÈRE VENAIT
À S'ÉTEINDRE, ALORS JE
NE DONNERAIS PAS CHER
DE NOTRE SORT !

VOUS PRISEZ
LA MÉLANCOLIE,
MONSIEUR ! ÇA
M'ÉTONNE
DE VOUS !



TU SAIS, DEPUIS
QU'IL A EMPRUNTÉ
MON NOM ET QU'IL
M'A FAIT MOURIR EN
CHANTANT SUR LES
BARRICADES
DE 48...

... JE SUIS CONVAINCU
QUE LA PLUME EST
PLUS FORTE QUE LE
GLAIVE ET QUE
L'ENCRIER VAINCRA
LES CANONS,
COMME IL
DIT !

LA PRELVE : SUR TOUS
LES GENS QUI ONT VOULU
ME FAIRE LA PEAU,
IL EST LE SEUL À
AVOIR RÉUSSI !



BONJOUR,
MADAME CORDIER !

MONSIEUR
GAVROCHE ! JE NE
VOUS ATTENDAIS PAS
SI TÔT ! ENTREZ !



ET VOUS, GEORGES,
FROTTEZ-VOUS LES PIEDS
VIGOREUSEMENT ! MON PARQUET
SE MET À FRÉMIR RIEN QU'À
ENTREVOIR VOS MALIDITS
GODILLOTS !





Couleurs	Les couleurs sont vives et agréables, en rapport avec le beau temps qui règne dehors. On ressent bien le jeu d'ombres lorsqu'ils se trouvent devant la maison.
----------	--

Conclusion

Dans cette BD, dès la première page, la date est précisée, nous sommes en 1864. Les lieux et la date sont présentés dans des bulles, cela peut nous faire penser au cinéma. Nous voyons fréquemment dans des films d'espionnage tels que « James Bond », « La Mémoire dans la peau », un petit texte donnant des informations sur le lieu, le jour, l'heure...

Nous ne sommes pas vraiment immergés dans un univers comme dans les autres BD. Nous ne sommes pas immergés dans un univers comme dans les autres BD. Les déplacements géographiques sont fréquents. Nous sommes transportés tantôt au Mexique sur les côtes de Yucatan, tantôt en France à Rouen puis à Saint Peter à Guernesey, tantôt aux U.S.A. Nous plongeons dans un univers ouvert, contrairement aux autres exemples envisagés précédemment.

Dans ce cas, nous ne pouvons pas envisager la création d'un nouveau monde puisque, les endroits sont repris d'après des références réelles, comme le port de Saint Peter où le dessinateur doit sans doute s'aider de photos ou de croquis pour composer ses décors. Dans le cas des temples, nous pouvons penser que le dessinateur s'est documenté sur le site archéologique de Monte Albán¹.

L'histoire fait penser à un « James Bond », le héros voyage de gauche à droite avec pas mal « d'ingrédients » steampunk : des zeppelins, des hommes volants, des gadgets en tous genres... Ce sont ces « ingrédients » qui nous plongent dans un univers steampunk

Malgré que l'architecture soit là principalement pour identifier le lieu, il faut être connaisseur pour savoir que les ruines représentent celles de Monte Albán ou les ruines de temple Maya sur la côte de Yucatan. Ou bien encore que le QG de nos héros se trouve à Guernesey identifiable par sa jetée du port de Saint Peter. Certains lieux sont plus faciles à identifier. Par exemple, quand on a le Capitole en arrière plan, des tuniques bleues,

¹ Site situé près de la ville d'Oaxaca au Mexique datant du 3^e siècle.



ou des personnes avec un sombrero...

Dans cette BD, des éléments architecturaux sont utilisés comme symboles d'une localisation indiquant les destinations des personnages et soulignant leur grande mobilité dans cette histoire. Ces localisations induisent d'autres paramètres propres à ces régions comme le climat, la végétation, le style vestimentaire...

Cette BD donne l'impression que les éléments architecturaux ne construisent pas réellement l'univers de la BD mais sont repris comme signifiants pour indiquer un lieu sans que les caractéristiques de ce lieu et la culture de ce lieu n'interfèrent avec l'histoire.

Ces signifiants valorisent la mobilité du héros « international » qui poursuit ses projets quelque soit l'endroit où il se trouve et qui a accès à tous ces endroits. Les édifices représentés sont un peu là comme des panneaux indicateurs juste pour que les personnages les voient en « vrai » et non pas en « image ».

4.6. Comparaison d'univers

4.6.1. L'architecture de la page

Dans les trois BD européennes, c'est-à-dire « Le régulateur », « Le réseau bombyce » et « Hauteville House », le découpage est fort semblable, la mise en place des cases est assez traditionnelle, parfois l'image de fond va jusqu'au bord de la page, mais on reste dans un sens de lecture assez courant et facile à lire.

Dans le comic « SteamPunk », par contre, on peut être perdu par la mise en page. Effectivement, la lecture reste assez décousue, on se sent perdu dans la lecture, on passe à différentes formes de cases (des cases classiques à des cases rectangulaires, puis à des rondes...), les bordures de cases sont habillées de tuyaux métalliques, des onomatopées à la taille démesurée et dans des couleurs vives. Bref, une lecture assez fatigante en soi. Puisqu'il s'agit d'un comic, la manière de composer la mise en page est tout autre que pour une BD européenne, ce qui peut nous dérouter par rapport à nos habitudes.

4.6.2. Couleurs et ambiance

Toutes les BD, qui sont présentées dans ce travail, ont été colorisées. La plupart du temps, il n'y a aucune symbolique derrière les couleurs, elles sont souvent mises de manière intuitive par l'auteur ou le coloriste. Elles sont fréquemment génératrices de l'ambiance de la BD.

Dans « Le régulateur », on est plongé tout au long de l'histoire dans un monde sombre, sans doute dû au choix de palette de couleurs tournant autour du gris et violet. Voici l'explication de Moreno sur ce sujet : *« La couleur pour moi est essentielle. C'est la partie de l'album qui me demande le plus de travail. La couleur nous fait réagir indépendamment du dessin, elle nous procure des sensations, provoque des réactions, engendre des états qui bien souvent restent inconscients. Je ne pouvais pas traiter cette partie seulement sur un plan artistique je devais m'en servir au maximum pour véhiculer des émotions. Ceci fait, la couleur me sert aussi dans certains cas d'élément de composition pour mon image. Je vais guider le regard vers ce qui me semble important dans la lecture de ma case. Si après tout ça je peux rendre le tout « artistique » alors je ne m'en prive pas, mais en gardant à l'idée que tout doit être au service de l'histoire, rien ne doit être gratuit (autant que faire se peut). J'ai mis beaucoup de temps pour mettre au point ma mise en couleur. Plusieurs mois pour faire différents essais, pour*

réfléchir aux différents codes que j'utiliserai pour narrer et être en adéquation avec un univers désuet, inquiétant, sombre et anonyme. Malgré ces adjectifs j'ai essayé de faire des couleurs lumineuses afin que l'univers soit oppressant sans pour autant rendre la lecture fastidieuse et répulsive. »¹

Dans « Le réseau Bombyce », par contre, l'univers est chaleureux. Voici les précisions de Cécil concernant ses choix de couleurs : « *Ce que j'ai surtout voulu faire primer, ce sont des ambiances. Pour la couleur, je voulais taper dans des camaïeux, et, en même temps, ne pas faire en sorte que l'album soit trop uniforme. Faire en sorte que le lecteur ne soit pas heurté en feuilletant l'album, que ça coule de source... Pour la couleur, je ne sais pas trop... Je l'ai abordée de façon assez instinctive. Il n'y pas vraiment de réflexion... J'ai traité les ambiances comme je les perçois, comme je les aime... »²*

4.6.3. Présence architecturale

Dans cette partie, on va essentiellement aborder l'architecture du bâtiment. Comme nous l'avons vu précédemment, l'architecture n'est pas indispensable pour faire une BD. Tout dépend du scénario, du lieu de l'histoire, du type d'ambiance que l'on veut mettre en place.

Dans « Hauteville House », on est plongé au cœur du Mexique, tantôt dans des ruines, tantôt dans la nature... on est finalement rarement face à de l'architecture propre au steampunk. Et enfin, lorsqu'on est en présence de bâtiments, on tente juste à reproduire une architecture victorienne...

Dans le comic « SteamPunk », même si l'auteur situe son histoire dans la ville de Londres, on n'y retrouve aucune référence à celle-ci. En effet, seuls les personnages sont mis en évidence ainsi que les scènes d'action. Ceci étant tout à fait inhérent au style des comics.

Dans « Le régulateur » et « Le réseau Bombyce », il y a une recherche importante dans la création de la ville. En effet, on remarque dans ces deux BD, que la ville est un élément important et fort développé puisqu'elle sert de « scène » à l'histoire. Ceci particulièrement dans « Le réseau Bombyce », où le mode de déplacement particulier des deux héros s'effectue de toit en toit. En ce qui concerne « Le régulateur », l'auteur

1 Interview de Moreno [en ligne, 11-11-07] <http://www.actusf.com>

2 Interview de Cécil [en ligne, 11-11-07] <http://www.bdparadisio.com>

met en place un patchwork architectural dans un monde insécurisant, sans joie de vivre. Un style qui mélange l'industrie, des structures métalliques par ci par là, des passerelles de verre qui relient des buildings, des voiries qui se croisent en se superposant, très peu d'espace... Dans « Le réseau Bombyce », l'auteur s'aide d'une ville existante, celle de Bordeaux, lui permettant d'avoir une base pour mettre en place son univers. En effet, l'auteur embellit la ville d'une architecture Art nouveau, qui n'est pas sans nous faire penser à ce que Schuiten dessine. En période hivernale, par exemple, les arbres sont dépouillés de leurs feuilles, les gens circulent dans les rues, en un mot, la ville est agréable. On se retrouve ici dans un monde complètement à l'opposé de celui du monde décrit dans « Le régulateur ».

4.6.4. Les façades

A partir du moment où il y a présence de bâtiment, on peut s'attarder sur les détails des façades. Dans « Le régulateur », une maison est souvent représentée, celle où Aristide a vécu toute son enfance, d'ailleurs toute l'histoire du tome 3 s'y déroule. On peut identifier sur cette façade, quelques éléments tels que des fenêtres à grand bois, des statues, et l'entrée est encadrée de deux pilastres assez dépouillés surmontés d'un fronton surbaissé... Les façades ne sont pas « une reconstitution historique », mais on est tout de même en présence d'une maison type du néoclassique du 19^e siècle.

Dans « Le réseau Bombyce », malgré une homogénéité, d'après les propos de Mr Folville, « *on serait en présence d'un éclectisme dans le domaine de l'architecture avec des structures métalliques telles que l'on peut en trouver dans l'architecture grand format (grands magasins, gares, postes, bureaux ...) dans le dernier tiers du siècle, sous l'influence des réalisations de Paxton, Eiffel, Dutert, Baltard ...* » Tout est bien détaillé dans les façades ; des éléments décoratifs apparentés à l'Art nouveau, mais sans doute trop superficiel et, toujours d'après Mr Folville, on parlerait plutôt d'un décor « *raplaqué* ».

Dans « Hauteville House », d'après le lieu et l'époque, on aurait tendance à parler d'un style victorien ; des châssis à grand bois, des seuils avancés, un couronnement denté, ... reprenons les propos de Mr Folville concernant l'analyse de ce type de façade : « *Cette architecture est encore assez classique d'inspiration. Elle est fréquente, souvent en bois, et connut une longue carrière. Elle découle en partie de la mode du néo-palladianisme qui est une forme néoclassique qui se développa en Angleterre au 18^e siècle.* » Pour lui, le style victorien est plus éclectique et plus tardif.

4.6.5. L'architecture intérieure

Dans « Le régulateur », la première maison dans laquelle l'auteur nous fait pénétrer, ne présente pas de répondant entre l'extérieur et l'intérieur, on est dans la fantaisie la plus totale. On passe d'un décor industriel à un laboratoire, puis à un intérieur de château. Bref, on se perd un peu dans la reconstitution « mentale » de la disposition des pièces.

Dans « Hauteville House », l'intérieur de la maison est joliment décoré, notamment par de la faïence au mur encadrée de bois, des chaises, un lustre... En comparaison à la façade, on a clairement un mobilier et une ambiance plus victorienne; « *La mode des murs carrelés pour des pièces de réception se voit beaucoup au Portugal, un peu en Italie et en Espagne* »¹.

Dans « Le réseau Bombyce », le dessinateur fait en sorte qu'il y ait une corrélation entre l'intérieur et l'extérieur des bâtiments; on sait, par exemple, dans quel genre de bâtiment on rentre en voyant la façade! En plus de ceci, il y a une certaine recherche des aménagements intérieurs pour les rendre crédibles; notamment la maison close, la chambre d'appartement, ou encore la cachette de nos gentils voleurs... tout pourrait être réel, à l'exception peut-être de la maison du baron, où existe un bureau suspendu, ce qui procure une certaine originalité au lieu... D'après le site « *bdparadisio* »², Cécil, le dessinateur dévoile des informations sur le sujet : « *Oui, je l'ai entièrement inventée. Par contre, l'idée du pavillon ascensionnel, les futuristes du début du siècle l'avaient déjà inventé* ».

4.6.6. Les gadgets, véhicules, armes

Toute BD a son degré d'inventivité par rapport à tout élément anachronique. Dans « Le régulateur », le personnage principal lui-même, vit et dépend d'une de ces inventions; appelées, un régulateur cardiaque (le personnage vit avec cet engin suite à une déformation depuis sa naissance où il avait un frère siamois). Cet élément n'est pas sans nous rappeler le principe du pacemaker actuel! Dans cette BD, comme Moreno l'a dit; il ne laisse rien au hasard, du téléphone aux armes, des grand-bis aux voitures, passant par les vaisseaux! Il va même jusqu'à créer un sport : le « *rocket ball* », un football américain sans règles, les joueurs sont munis d'armes blanches et équipés d'une armure, la balle est une bombe et le but bien sûr est de marquer avant que cela explose.

1 Propos recueilli lors de l'échange avec Mr Folville.

2 Interview de Cécil [en ligne, 11-11-07] <http://www.bdparadisio.com>

Dans « Le réseau Bombyce », les gadgets en tout genre sont plus modestes, mais très détaillés et réfléchis; les lunettes d'Eustache en sont un bon exemple, ainsi que le système de tyrolienne pour se déplacer. En ce qui concerne les moyens de transport, on a d'un côté les voitures qui sont très détaillées et réalistes, de l'autre côté, la voirie ferroviaire avec un métro suspendu et des wagons de train à double étage, toujours avec cette qualité de dessin.

Dans « Hauteville House », on a plaisir à découvrir toute une série de gadgets, que l'on pourrait peut-être considérer comme des « précurseurs » d'inventions de notre époque; l'« identification anthropométrique », par exemple, citée par un des personnages, est un gadget qui vérifie l'identité des deux héros (même si ici, il s'agit sans doute d'une appellation erronée de l'auteur, puisque l'identification des empreintes digitales n'est pas considérée comme de l'anthropométrie¹ mais plutôt comme de la dactyloscopie²). Comme autre exemple, il y a aussi le « système de recherche d'information » que l'on voit dans le tome 2; on tape sa requête sur une machine à écrire, puis elle est envoyée par un système de tuyaux dans un dépôt de données. En résumé, dans cette BD, il y a une recherche importante au niveau des gadgets, des inventions et moyens de transport, notamment les dirigeables.

Dans le comic « SteamPunk », on a recours à l'utilisation de « greffes ». En effet, on voit notamment, un bras de fer avec un fourneau greffé au héros Cole, ou encore un des pilleurs avec des ailes... Il est assez difficile de décrire ce que l'on voit dû au grand nombre de plan rapproché.

1 L'anthropométrie judiciaire, ou bertillonage, conçue en 1879 par Alphonse Bertillon et basée sur la constance de certaines mesures osseuses, est une méthode d'identification des délinquants récidivistes. Définition du Larousse.

2 Procédé d'identification des personnes par les empreintes digitales.

Tout au long de ce travail, nous avons tenté de démontrer l'importance de l'architecture dans une bande dessinée, de la conception de la planche au décor. C'est sur ce dernier que nous avons porté notre attention. En effet, que ce soit du simple trait au décor le plus recherché, l'architecture est bien présente.

Le décor donne au lecteur la possibilité d'identifier les lieux et leur époque quelque soit l'univers réaliste ou de fiction, permet d'inventer des mondes imaginaires, de mettre en scène l'action des personnages, de caractériser une ambiance...

Lorsque l'auteur crée un univers de toutes pièces, il est libre de choisir le monde qu'il veut. Comme nous l'avons vu, il peut représenter un univers « réel » qui est comparable au nôtre, nous y retrouverons alors bien souvent, des édifices, des espaces connus. Il peut créer un monde parfait, une ville utopique où dans des lieux harmonieux, les hommes vivent heureux et égaux. Au contraire, il peut créer ce qu'on appelle la dystopie, souvent représentée comme l'opposé de l'utopie, mais n'oublions pas que l'utopie peut vite devenir un cauchemar. Le fait d'imposer son idéal aux autres devient une dictature.

Nous constatons que les points communs de ces deux approches sont nombreux. L'architecte comme l'auteur de BD amorcent d'une même manière leur travail ; ils imaginent, ils créent un univers ... Une autre similitude est la capacité d'évasion : elle se traduit par « *l'action de se soustraire à l'emprise de quelque chose, à la monotonie, à la fatigue de la vie quotidienne* »¹. Cette capacité est employée aussi bien en architecture qu'en BD, elle permet dans ces deux domaines de sortir des sentiers battus. L'évasion est plus facilement réalisable dans le cadre d'une BD. Cependant, en architecture, cette tentation d'évasion est récurrente. Un bon exemple est « l'archiborescence » de Luc Schuiten, architecte belge, qui « *suggère une nouvelle manière de concevoir l'architecture et l'urbanisme. Son dessin traduit une vision écologique et créative des habitations du futur. L'arbre et la domestication de sa croissance par des techniques appropriées lui permettent de concevoir les «habitarbres» qui formeront les cités de demain. Il imagine leurs formes de développement, leur groupement, leur fonctionnement. Sa démarche d'anticipation est caractérisée par l'optimisme et la confiance dans les capacités de l'homme de créer un environnement harmonieux et respectueux des équilibres naturels* ».² Schuiten n'est pas resté dans l'imaginaire, il a réalisé une ou deux maisons de ce type.

1 L'encyclopédie Larousse [en ligne le 11-01-09] www.larousse.fr

2 Site de Luc Schuiten sur l'archiborescence [en ligne le 11-01-09] <http://www.sfere.be/2150>

Mais, si ces deux arts ont des points communs, leurs objectifs sont différents. En BD, le rêve se termine quand l'histoire est finie et que l'on range la BD dans la bibliothèque. Ce n'est pas le cas pour l'architecture. L'architecte a des responsabilités, peut-être sa création permettra-t-elle l'évasion et le rêve permanent, mais l'usager qui n'en apprécie pas la lecture n'a pas la possibilité de « la » ranger dans une bibliothèque. Ce que conçoit l'architecte ne peut pas être uniquement le fruit de son envie. Il n'a pas le droit de laisser libre cours à son imagination, à ses propres rêves et désirs, le bien être et le cadre de vie des gens sont indissociables de son travail. Il ne doit pas perdre de vue qu'il doit comprendre, analyser l'environnement, observer le fonctionnement de la société, cerner les enjeux de la composition spatiale qu'il conçoit. Il doit tenter de répondre de la manière la plus adaptée en tenant compte de multiples facteurs dont ceux de l'environnement physique et social dans lequel il intervient.

L'architecte ne peut pas imposer un cadre de vie. Il ne peut pas se prendre pour un auteur de BD. Pourtant, ne serait-il pas tentant de vouloir créer un univers selon son propre idéal à travers l'architecture ? Comme nous l'avons vu dans notre cursus scolaire, quelques personnes se sont essayées à cette notion d'idéal ; par exemple, la tentative du « Familistère de Guise », où son créateur, Jean-Baptiste-André avait réussi à faire d'une utopie une réalité pendant plus d'un demi siècle.

Mais si l'architecture et la BD diffèrent, il existe néanmoins une synergie potentielle entre ces deux arts. La BD ne permet-elle pas d'ouvrir des portes sur l'imagination ? Quand nous voyons ce que réalise Luc Schuiten, c'est bien par l'illustration qu'il peut s'évader et proposer au final des réalisations innovantes. Le fait de caricaturer notre société, notamment dans son organisation spatiale, ne nous permet-elle pas de nous questionner sur notre avenir ?

Nous avons vu que le décor est omniprésent dans la BD. L'évolution de l'histoire des personnages est toujours cadrée dans un environnement spatial. En ce sens, la BD est un outil qui peut sensibiliser à des qualités architecturales en présentant par exemple des villes inspirées d'Art nouveau, en montrant des détails d'architecture. On peut penser que d'autres types d'architecture pourraient être illustrés. Au-delà d'une sensibilisation à des formes architecturales, à leur subtile harmonie, la BD met en scène des personnages dans des contextes urbains ou autres. Cette mise en scène en associant modes de vie et organisation spatiale peut attirer notre attention sur la qualité de certains espaces urbains ou à l'inverse sur la pauvreté d'autres espaces.

Mais cette présentation de l'espace varie selon les auteurs, le recours à des décors « re-copiés » vite dessinés ne comporte aucune sensibilisation et nous présente nos lieux de vie comme de simples décors. Le risque est ainsi de ne pas nous montrer l'importance des caractéristiques de ces lieux de vie mais aussi d'utiliser des bâtiments symboles comme des objets qu'on déplace d'un endroit à un autre. N'est-ce pas alors nous faire croire que l'architecture peut se concevoir de la même façon quelque soit le milieu physique ou culturel où elle s'intègre. N'est-ce pas faire de l'architecture une composition formelle sans lien avec les personnes qui la pratiquent. Sans doute les auteurs de BD ne sont pas les seuls à penser de la sorte puisqu'il n'est pas rare aujourd'hui de voir certains architectes vouloir transposer leur architecture sans tenir compte des facteurs potentiels d'un site et des caractéristiques culturelles des usagers.

Nous voyons ici que le dessinateur de BD peut nous sensibiliser à la qualité de nos lieux de vie lorsqu'il transforme ce qu'on a appelé les décors de BD en de véritables lieux de vie pour ces personnages. Il peut par la caricature ou par l'utopie nous questionner ou nous faire rêver et peut-être inspirer ainsi certaines réalisations architecturales ou urbanistiques.

Mais cette synergie demande des dessinateurs sensibles aux enjeux de leurs décors et des architectes sensibles au fait que les lieux de vie ne sont pas de simples décors.

Bibliographie et table des illustrations

Bibliographie

Livre :

- BARON-CARVAIS A., *la bande dessinée*, Paris, Ed PUF, 1985, (coll. *Que sais-je ?*).
- DUC B., *l'art de la bd. Du Scénario à la réalisation*, T1, Grenoble, Ed Glénat, 1983.
- DUC B., *l'art de la bd. La technique du dessin*, T2, Grenoble, Ed Glénat, 1983.
- GERVEREAU L., *guides repères. Voir, comprendre, analyser les images*, Paris, Ed Omnibus, 2004.
- PEETERS B. *the book of Schuiten*, Ed Casterman, 2004.
- PEETERS, SCHUITEN, *le guide des cités*, Ed Casterman, 1996.
- RICHE D., *Futurs Antérieurs*, Ed. Fleuve Noir, 1999.
- WITHROW S., *Toon art. Bd et animation numérique*, Ed Pyramyd NTCV, 2003.
- BD GUIDE, *encyclopédie de la bande dessinée internationale*, Paris, Ed Presses De La Cité, 2003.
- Collectif, *Architecture de bande dessinée*, IFA, 1985.
- Encyclopédie Bordas*, Paris, Ed SGED, 1994.
- Le petit larousse illustré 2000*, Paris, Ed Larousse, 2000.

Site internet :

- Site sur la BD [en ligne, 11-11-07] www.cbulles.net
- Site sur la BD [en ligne, 6-04-08] <http://www.cyberacadie.com>
- Forum sur la BD [en ligne, 11-11-07] <http://membres.lycos.fr/webcitron>
- Architecture et bande dessinée [en ligne, 11-11-07] <http://www.du9.org>
- Architecture et bande dessinée [en ligne, 11-11-07] <http://lefevre.pascal.googlepages.com>
- Editeur de BD [en ligne, 11-11-07] <http://www.editions-delcourt.fr>
- Editeur de BD [en ligne, 11-11-07] <http://www.soleilprod.com>
- Editeur de BD [en ligne, 12-11-08] <http://www.humano.com>
- Site maison d'édition manga [en ligne, 12-11-08] <http://www.doki-doki.fr>

Site sur Schuiten et Peeters [en ligne, 11-11-07] <http://schuitenpeeters.beeldbeeld.org>

Information sur le steampunk [en ligne, 11-11-07] <http://www.lefantastique.net>

Site sur Töpffer [en ligne, 11-11-07] <http://www.topffer.ch>

Site sur le magazine de tintin [en ligne, 12-11-08] <http://lejournaldetintin.free.fr>

Site sur tintin [en ligne, 23-12-08] <http://www.tintin.com>

Interview de Moreno [en ligne, 11-11-07] <http://www.actusf.com>

Interview de Cécil [en ligne, 11-11-07] <http://www.bdparadisio.com>

Site de Luc Schuiten sur l'archiborescence [en ligne le 11-01-09] <http://www.sfere.be/2150>

L'encyclopédie Larousse [en ligne le 11-01-09] www.larousse.fr

L'encyclopédie Encarta [en ligne le 11-01-09] <http://encarta.msn.com>

Table des illustrations

(de gauche à droite)

CHAPITRE 1

Page 10 :

Couverture du magazine de BD, *Spirou*, N°3271, R.C. Charleroi, Ed Dupuis, 2000.

Couverture du magazine de BD, *Spirou*, N°3300, R.C. Charleroi, Ed Dupuis, 2001.

Couverture du Fanzine de l'asso chacalprod, *le mag' à zines*, N°2, octobre 2006

Page d'accueil d'un site de publication de BD en ligne [en ligne 09-01-09] <http://www.bdamateur.com>

Page 11 :

Couverture du magazine de BD, *le journal de tintin*, N° 780, Paris, Ed Dargaud, 1963.

Reprise d'un site sur tintin [en ligne 09-01-09] <http://lejournaldetintin.free.fr>

Couverture de l'album, *les geeks*, T1, Ed Soleil, 2008. Reprise du site internet de la maison d'édition [en ligne 09-01-09] <http://www.soleilprod.com>

Illustration reprise du blog les geeks [en ligne 09-01-09] <http://www.lesgeeks.net>

Image reprise de l'épisode des Simpsons, *Un pour tous, tous contre un*, saison 02, épisode 21, l'intégrale de la saison 2, Édition collector 4 DVD, Ed. 20th Century Fox, 2002.

Page 12 :

OESTERHELD, BRECCIA, *Mort Cinder*, T.2, Ed. Glenat, 1983, p.9.

SAMPAYO, MUNOZ, *Billie Holiday*, Ed. Casterman, 2000. Reprise du fascicule de l'exposition Muñoz/Breccia « L'argentine en Noir & Blanc ».

SABURO, *Aya, conseillère culinaire*, T2, Ed Doki Doki, 2007, P.187 reprise du site de l'éditeur [en ligne 09-01-09] www.doki-doki.fr.

Illustration reprise du site sur Töpffer [en ligne, 11-11-07] <http://www.topffer.ch>.

Page 13 :

Illustration de OUTCAULT, *Li Hung Chang Visits Hogan's Alley*, New York World 6 Sept. 1896 reprise du site parlant de yellow kid [en ligne 09-01-09] <http://chnm.gmu.edu/aq/comics/stripframe.html>.

Illustration reprise du site parlant de Pim, Pam, Poum [en ligne 09-01-09] <http://pages-perso-orange.fr/bd.petit.format>

Couverture du magazine, *le petit vingtième*, N°4, Hergé, 1929. Reprise d'un site représentant les couvertures du magazine [en ligne 09-01-09] <http://www.bellier.org>

Couverture du magazine, *Journal de Mickey*, N°2209, Walt Disney, 1994.

Couverture du magazine *Lisette*, Ed. Montsouris, 1921. Reprise d'un site parlant de BD [en ligne 09-01-09] <http://www.fanzines.fr>

Page 14 :

Couverture de *Captain america featured in USA*, N°9, USA Comic Magazine Corp, 1943.

Couverture de *the vault of horror*, N°26, Ed EC COMICS.

Illustration de *Master Race* reprise du site sur Krigstein [en ligne 09-01-09] <http://es.geocities.com/thegweb>

Illustration des *Peanuts*, 14 octobre 1950, reprise sur un site de comic [en ligne 09-01-09] <http://comics.com>

Page 15 :

COMES, *la belette*, Ed Casterman, 1983. P.55.

SERVAIS, *Déesse blanche, Déesse noire*, Ed Dupuis, 2001, p.51.

BOURGEON, LACROIX, *La sOurce et la sOnde*, Le cycle de Cyann T.1, Ed Casterman, 1993, p.63.

CHAPITRE 2

Page 18 :

Illustration reprise d'un site sur la BD [en ligne, 11-11-07] www.cbulles.net

Page 20 :

Couverture de l'album, SENTE, JUILLARD, DEMILLE, *les aventures de Blake & Mortimer. Les sarcophages du 6^e continent, la menace universelle*, T.1, Ed. BLAKE & MORTIMER/Studio Jacobs (Dargaud-Lombard s.a.), Bruxelles, 2003

JODOROWSKY, MOEBIUS, *L'incal. L'incal noir*, T.1, Ed. Les humanoïdes associés, 1981, p.3

DE CRECY, *Le Bibendum céleste*, T.2, Ed. Les humanoïdes associés, 1999. Reprise du site de l'éditeur [en ligne, 16-01-09] <http://www.humano.com>

PEETERS, SCHUITEN, *the book of Schuiten*, Ed Casterman, 2004, p.43.

Page 21 :

ANDREAS, RORK. *Le cimetière de cathédrales*, T.3, Bruxelles, Ed. du Lombard, 1988, p.24.

PEYO, *L'aeroschtroumpf et quatre autres aventures*, 14^e Série, Ed Cartoon Création, 1990, p.5.

PEYO, *L'aeroschtroumpf et quatre autres aventures*, 14^e Série, Ed Cartoon Création, 1990, p.14.

BUCHET, MORVAN, *Sillage. 'J.VJ... '_*, T.5, Ed. Delcourt, 1999, p.38.

Page 22 :

MIDAM, *Kid Paddle. Jeux de vilains*, T.1, Ed. Dupuis, 1996, p.23.

MARIOLLE, CARRE, *Smoke City*, T.1, Ed. Delcourt, 2007. Reprise du site de l'éditeur [en ligne, 16-01-09] <http://www.editions-delcourt.fr>

TSUKASA HOJO, *City Hunter. La donna dai due volti*, N°29, Ed Star comics, 1998, p.118.

Page 23 :

Illustration de TANIGUCHI, *le chien blanco*, T.1, Ed. Casterman, 1996. Reprise du site Architecture et bande dessinée [en ligne, 11-11-07] <http://www.du9.org/>

Illustration de TANIGUCHI, *le chien blanco*, T.1, Ed. Casterman, 1996. Reprise du site Architecture et bande dessinée [en ligne, 11-11-07] <http://www.du9.org/>

FRANQUIN, *Gaston. Le géant de la gaffe*, T.10, Ed. Dupuis, 1989, p.51.

Page 24 :

FRANQUIN, *Les aventures de Spirou et Fantasio. QRN sur Bretzelburg*, N°18, Ed. Dupuis, 1993, p.12.

CAUVIN, LAUDEC, *Cédric. Qui a étient la lumière ?*, N°17, Ed. Depuis, 2002, p.38.

GOSCINNY, UDERZO, *Astérix, La Rose et le Glaive*, Ed. Albert René, 1991, p.9.

Page 25 :

BUCHET, MORVAN, *Sillage. Collection privée*, T.2, Ed. Delcourt, 1999, p.14.

ERNST, *Clin d'œil*, T2, Ed. Lombart, Bruxelles, 1982, p.40.

SENTE, JUILLARD, *les aventures de Blake & Mortimer. La machination Voronov*, T.14, Ed. BLAKE & MORTIMER/Studio Jacobs (Dargaud-Lombard s.a.), Bruxelles, 2003, p.53.

GOSCINNY, UDERZO, *une aventure d'Astérix le gaulois, le domaine des dieux*, Ed. Dargaud 1971, p.45.

CHAPITRE 3

Page 28 :

GOSCINNY, UDERZO, *Astérix aux jeux olympiques*, Ed. Dargaud 1968, p.23.

Photo reprise d'un site regroupant des images de voyage [en ligne, 11-11-07] <http://www.horizon-virtuel.com>.

GOSCINNY, UDERZO, *Astérix aux jeux olympiques*, Ed. Dargaud 1968, p.25.

Page 29 :

SENTE, JUILLARD, DEMILLE, *les aventures de Blake & Mortimer. Les sarcophages du 6^e continent, la menace universelle*, T.1, Ed. BLAKE & MORTIMER/Studio Jacobs (Dargaud-Lombard s.a.), Bruxelles, 2003, p.44.

LELOUP R., *YOKO TSUNO, l'astrologue de Bruges*, T20, Ed. Dupuis, 1994, p.3.

LELOUP R., *YOKO TSUNO, l'astrologue de Bruges*, T20, Ed. Dupuis, 1994, p.3.

Page 31 :

PEETERS, SCHUITEN, *Les portes du possible*, Ed. Casterman, 2005, porte 8.

Page 33 :

ARLESTON, TARQUIN, *Lanfeust de Troy, Cixi Impératrice*, T6, Ed. Soleil, 1998, Toulon, p.27.

ARLESTON, TARQUIN, *Lanfeust de Troy, Cixi Impératrice*, T6, Ed. Soleil, 1998, Toulon, p.42.

Page 35 :

MOORE, LLOYD, *V pour Vendetta*, Vol.1 New York, Ed DC comics, 1988, p.4.

CHAPITRE 4

Page 39 :

Photo de LJinto, reprise sur le site flickr [en ligne, 12-01-09] <http://flickr.com/photos/ljinto/>

Photo du défilé de Jean Paul Gauthier dans la collection automne/hiver 2008-2009. Reprise du site de stockage de photo dans la galerie de section_dor [en ligne, 12-01-09] <http://flickr.com/photos/28091240@N06>

Page 40 :

Illustration reprise du site du groupe de musique [en ligne, 12-01-09] <http://www.abneypark.com/>

Image du jeu « Syberia II » reprise d'un site sur les jeux vidéo [en ligne, 12-01-09] <http://www.jeuxvideo.com>

Image reprise dans le jeu « Second Life », Ed. Linden Lab.

Page 41 :

Photo de la « Steampunk Tree House » au Burning Man 2007, photo réalisé par John Manyjohns. Reprise du site Kinetic Steam Works [en ligne, 12-01-09] <http://www.kineticsteamworks.org>

Photo du bureau Three Rings Design. Reprise d'un blog [en ligne, 12-01-09] <http://shiftclick-blog.blogspot.com>

Photo reprise de l'article Un clavier IBM Model M-15 version steampunk, 7 novembre 2008, du site le journal du geek [en ligne, 12-01-09] <http://www.journaldugeek.com>

Page 42 :

Photo reprise de l'article Une clé USB steampunk, 24 mai 2008, du site le journal du geek [en ligne, 12-01-09] <http://www.journaldugeek.com>

Photo de redteam, reprise sur le site flickr [en ligne, 12-01-09] <http://flickr.com/photos/redteam/279732987>

Photo d'une machine à vapeur au « The Crucible's Fire Arts Festival 2008 », photo réalisé par Schaffner. Reprise du site Kinetic Steam Works [en ligne, 12-01-09] <http://www.kineticsteamworks.org>

Page 43 :

CORBEYRAN, MORENO, *Le régulateur, Ambrosia*, T1, Ed. Delcourt, 2002, p.9.

Page 45 :

CORBEYRAN, MORENO, *Le régulateur, Ambrosia*, T1, Ed. Delcourt, 2002, p.9.

Page 47 :

CORBEYRAN, MORENO, *Le régulateur, Ambrosia*, T1, Ed. Delcourt, 2002, p.16.

Page 48 :

CORBEYRAN, MORENO, *Le régulateur, Ambrosia*, T1, Ed. Delcourt, 2002, p.16.

Page 51 :

CORBEYRAN, MORENO, *Le régulateur, Ambrosia*, T1, Ed. Delcourt, 2002, p.32.

Page 52 :

CORBEYRAN, MORENO, *Le régulateur, Ambrosia*, T1, Ed. Delcourt, 2002, p.32.

Page 55 :

KELLY, BACHALO, *SteamPunk*, T1, Ed. Semic, p.33.

Page 56 :

KELLY, BACHALO, *SteamPunk*, T1, Ed. Semic, p.4-6-8-19.

Page 57 :

KELLY, BACHALO, *SteamPunk*, T1, Ed. Semic, p.20-35-37-39.

Page 59 :

CORBEYRAN, CECIL, *Le réseau Bombyce. Papillons de nuit*, T1, Ed. Les Humanoïdes Associés, Genève, 1999, p.8.

Page 61 :

CORBEYRAN, CECIL, *Le réseau Bombyce. Papillons de nuit*, T1, Ed. Les Humanoïdes Associés, Genève, 1999, p.18-20-36.

Illustration de SCHUITEN.L, reprise dans l'article *les Cités Végétales*, 17/04/2008, journal LE SOIR., p.5.

Page 62 :

CORBEYRAN, CECIL, *Le réseau Bombyce. Monsieur lune*, T2, Ed. Les Humanoïdes Associés, Genève, 2002, p.39-46.

Page 63 :

DUVAL, GIOUX, QUET, BEAU, *Hauteville House, Zelda*, T1, Ed. Delcourt, 2004, p.16.

Page 64 :

DUVAL, GIOUX, QUET, BEAU, *Hauteville House, Zelda*, T1, Ed. Delcourt, 2004, p.1-17-27.

Page 65 :

DUVAL, GIOUX, QUET, BEAU, *Hauteville House, Destination Tulum*, T2, Ed. Delcourt, 2005, p.3-4-15.

Les étapes pratiques de réalisation d'une BD

Voici les quatre étapes qui constituent la réalisation d'une BD :

- La mise au point du scénario ou d'un synopsis
- La division en séquences
- Le découpage
- le graphisme

C'est à partir de ces différentes étapes que l'on peut comprendre la réalisation d'une BD.

- Le Scénario est une trame écrite et détaillée de l'ouvrage. Le scénario est à distinguer du synopsis qui est un résumé court et simplifié du sujet de la BD.
- La division en séquences : Une séquence est une partie de la BD, correspondant souvent à une unité de lieu.
- Le découpage : C'est la division d'un scénario en cases numérotées, avec les indications dramatiques et techniques nécessaires.
- Le graphisme : c'est la mise en image de l'histoire. Cette étape est composée, entre autre, du crayonné, de l'encrage, parfois d'une mise en couleur, de l'insertion du texte dans les bulles, des onomatopées...

Types de manga

Texte repris de l'article sur les mangas sur « wikipedia », [en ligne, 12-09-08], <http://fr.wikipedia.org/wiki/Manga>

Les revues de manga sont généralement destinées à une catégorie d'âge précise :

Kodomo (子供) : pour les jeunes enfants ;

- Shōjo (少女) : destinés aux jeunes filles adolescentes ;
 - Magical girl (魔法少女) : Sous-genre du *shōjo*, désigne les mangas mettant en scène des jeunes filles utilisant des pouvoirs surnaturels pour combattre le Mal ;
 - Romance : Sous-genre du *shōjo*, manga sentimental mettant en scène une jeune fille amoureuse d'un *prince charmant*, généralement des drames romantiques ;
- Shōnen (少年) : pour les jeunes garçons adolescents ;
 - Nekketsu : Sous-genre du *shōnen*, le terme signifiant *sang brûlant* désigne les *shōnen manga* mettant en scène des héros exaltés défendant des valeurs viriles traditionnelles telles que le courage, l'amitié et le dépassement de soi ;
 - Pantsu : Sous-genre du *shōnen*, le terme anglais *pants* (culotte) prononcé à la japonaise désigne les *shōnen manga* mettant en scène un héros généralement pervers au milieu d'un univers féminin dans le cadre d'une comédie romantique ;
- Josei (女性) pour les jeunes femmes et adultes ;
 - Shōjo-ai (少女愛) : Sous-genre du *josei* et du *redisu*, romance sentimentale entre femmes ;
 - Shōnen-ai (少年愛) : Sous-genre du *josei* et du *redisu*, romance sentimentale entre hommes ;
 - Yaoi (やおい) : Sous-genre du *josei* et du *redisu*, romance sexuelle entre hommes. les mangas érotique et pornographique ne sont pas distingué lorsqu'on parle de *yaoi*.

- Seinen (青年) : destinés aux jeunes hommes et adultes ;
 - Ecchi (H ou エッチ) : Sous-genre du *seinen* et du *seijin*, manga érotique mais non pornographique ;
 - Yuri (百合) : Sous-genre du *seinen* et du *seijin*, romance sexuelle entre femmes. les mangas érotiques et pornographiques ne sont pas distingués lorsqu'on parle de *yuri*.
- Redisu (レディース, *Lady's*) : pour les femmes adultes.
- Seijin (成人) : pour les hommes adultes.

On distingue aussi certains genres particuliers, la plupart du temps définissant le contexte de l'histoire ou son format :

- Gekiga (劇画) : manga dramatique des années 1960-70 ;
- Hentai (変態) : manga pornographique en général, la plupart du temps hétérosexuel ;
- Jidaimono (時代物) : manga historique ;
- Moé (萌え) : manga tourné vers un sentiment ou une affection fétichiste pour un personnage ;
- Shitei : manga de type humoristique pour petits et grands ;
- Shakai : manga traitant de problèmes sociaux ;
- Geihin : manga vulgaire ;
- Suiri (推理) : policier, manga tourné vers le meurtre ;
- Yonkoma (四コマ) : manga en quatre cases (équivalent du *comic strip*), souvent humoristique.

Dans les pays francophones, seules cinq catégories sont couramment publiées : *Shōjo*, *Shōnen*, *Seinen*, *Shitei* et *Hentai*.

**POULET À LA SAUCE
AIGRE-DOUCE**

**INGRÉDIENTS
(POUR 4 PERSONNES)**

Nuggets de poulet.....	6 portions	B	Shôyu	2 cuillères à soupe (36 g)
Petite carotte (coupée en morceaux de 2 cm)	1 (120 g)		Ketchup.....	2 cuillères à soupe (36 g)
Petite pousse de bambou (coupée en morceaux d'1cm).....	1 (150 g)	Sucre.....	5 cuillères à soupe (45 g)	
Shiitake (coupé en morceaux de 2 cm).....	6	Cube de bouillon.....	5 g	
Oignon (coupé en morceaux de 2 cm)	1	Eau.....	1 tasse / (250 ml)	
Poivron (coupé en morceaux de 2 cm)	1	Vinaigre	3 cuillères à soupe (45 g)	
Huile.....	2 cuillères à soupe	Fécules de pommes de terre diluées dans de l'eau (Suivant l'épaisseur souhaitée)		
		Huile de sésame	1 cuillère à soupe 1/2	

PRÉPARATION



**1 FAIRE RÉCHAUFFER LES NUGGETS
DE POULET SURGELÉS**

Faire réchauffer les nuggets de poulet au four micro-ondes.



2 MÉLANGER LES CONDIMENTS

Plonger la carotte et la pousse de bambou coupées en morceaux dans l'eau bouillante pendant quelques minutes jusqu'à ce qu'elles soient ramollies, et réserver. Mélanger les condiments B dans un bol.



3 PRÉPARER LA SAUCE

Faire chauffer de l'huile dans une poêle, faire revenir les légumes A, ajouter les nuggets de poulet et les condiments B. Laisser mijoter, épaissir la sauce avec de la féculé de pommes de terre (préalablement diluée dans de l'eau) et ajouter l'huile de sésame.



Transformer une photo en image pour BD:

Grâce à l'informatique, on peut obtenir d'une photo une ressemblance au dessin. Avec des logiciels de retouches d'images tel que photoshop, the gimp... ou bien encore des logiciels comme «manga studio» qui sont conçus pour réaliser des mangas et qui possèdent une option pour altérer les images.

Donc le principe, en jouant sur des filtres tel que accentuation contour, floue gaussien,... jouer également sur les modes de calques: mode produit, densité linéaire... On peut en paramétrant obtenir le style voulu. En dessous, l'image de gauche réalisée avec manga studio, la deuxième avec photoshop.



Le dessinateur

Marc MORENO

Biographie

«Marc Moreno est né le 15 mars 1968 à Toulon dans le Var. Extrêmement précoce, il démarre sur les chapeaux de roues avec un inévitable bain de BD fait de Walt Disney et de Pieds Nickelés que lui dessine son père et qu'il reproduit à 40 doigts (avec ses trois autres frères !). Il fait rapidement preuve d'une imagination autant débordante que délirante et cherche ses maîtres à travers les grands classiques que sont Velasquez, Degas, Caravaggio ou le magazine Pilote ! L'observation, le dessin sur le vif du monde qui l'entoure sont pour lui d'excellents moyens d'embarquement des personnes vers l'ailleurs. Son parcours scolaire en souffre en première ligne et il obtient son Bac à la grâce des dieux ! Les nombreux crobards qu'il réalise ne font pas vivre notre homme. Aussi, il s'essaie à toutes sortes de métiers qui lui permettent de renforcer les liens entre réalisme du quotidien et imaginaire du dessin. En 1998, il intègre le monde du jeu vidéo et passe, du jour au lendemain, avec les mêmes méthodes à un salaire des plus honorables ! Ce passage chez l'ennemi dixit l'auteur lui permet, outre le fait de manger à sa faim, d'approcher de nouveaux supports autres que la glaise ou la taille douce. Il rencontre en dédicace Corbeyran et le courant passe immédiatement. Leur collaboration débouche, entre les repas et les parties de rigolade, sur une première illustration pour le hors-série consacré aux Stryges, Mythes et réalités. Puis très vite, la série du Régulateur émerge du duo et relate les errements d'un tueur à gages tourmenté entre ses amours et la froideur de son métier. Tout un programme ! À l'opposé de cette série, il vient de signer un album jeunesse avec son frère et une jeune auteur, Bénédicte Gourdon : Petite Louve.»¹

1 Editeur de BD [enligne, 11-11-07] <http://www.editions-delcourt.fr>

Le scénariste

CORBEYRAN

Biographie

«Corbeyran est né à Marseille en 1964. Son premier scénario est publié en 1990. Il s'agit d'un récit fantastique, situé dans un Moyen-Âge ravagé par la guerre et la lèpre. Depuis, en compagnie de nombreux dessinateurs, jeunes ou confirmés, (Guérineau, Falque, Berlion, Charlet...), il ne cesse d'explorer de nouveaux territoires. Jamais là où on l'attend, sa curiosité sans limites et sa fascination pour des graphismes très variés l'entraînent à arpenter une multitude d'univers. Du thriller pur et dur (Le Chant des Stryges avec Guérineau) à la poésie décalée (La Digue, et Abraxas avec Alfred) en passant par la fable uchronique (Le Fond du Monde avec Falque), Corbeyran sait s'adapter au style de chacun de ses collaborateurs sans perdre son identité. Prolifique et polymorphe, cet auteur bordelais ne cesse de développer ses idées et ses concepts originaux. Il développe autour de l'univers du Chant des Stryges d'autres séries à découvrir au plus tôt : Le Maître de jeu avec Charlet, et Le Clan des Chimères avec Suro. S'y ajoutera prochainement une grande fresque de science fiction, Les Hydres d'Arès, avec un nouveau venu Marc Moreno. En attendant, Corbeyran et Régis Lejonc proposent Kid Korrigan, un album de réflexions sur des thèmes philosophiques en une planche. En compagnie de Riad Sattouf, il analyse le pouvoir que peut s'accorder l'adulte sur l'enfant dans Petit Verglas, et sous le dessin de Bouillez, il mesure les effets d'une expérience éducative rigide et insensible régnant dans Le Phalanstère du bout du Monde. Dans Archipel, avec Barbay, il nous entraîne dans un univers loufoque et propice à l'imaginaire. Sous un ton tragi-comique, le duo Corbeyran-Barbay nous offre un océan de fantaisie dans lequel on n'hésite pas à plonger! Avec Asphodèle (dont le premier tome est sorti en mars 2003), Corbeyran peuple nos nuits d'angoisses et de cauchemars, puisant son inspiration dans les romans de terreurs qui ont bercé son enfance! Frissons garantis!»¹

¹ Editeur de BD [enligne, 11-11-07] <http://www.editions-delcourt.fr>

Article du journal LE SOIR

Les cités végétales Luc Schuiten

COUVREUR,DANIEL

Jeudi 17 avril 2008

Fils d'architecte, Luc Schuiten a trouvé sa propre voie en bâtissant sa première maison, « Orejona », dans les bois, à l'orée de Bruxelles. Ce geste fondateur préfigurait sa vision d'une architecture verte en symbiose avec la Terre : une simple charpente, une verrière ouverte sur le ciel et des capteurs solaires sur le toit pour chauffer le tout. Le jeune architecte avait construit la maison lui-même, avec l'aide de quelques apprentis.

Cet attachement aux structures naturelles va le mener à imaginer une forme nouvelle d'habitat humain. Il invente l'archiborescence, une branche de la bio-architecture, qui utilise comme matériau de base les organismes vivants. A partir de ce concept, il développe des projets de cités d'avenir et de véhicules du futur.

La Région bruxelloise aura l'audace de lui commander un vaste plan de rues végétales pour le quartier européen dans les années 1990 mais un changement de casquettes ministérielles empêchera la réalisation de ce projet visionnaire.

Dans son atelier, il construit en ce moment sa propre voiture électrique, dont la carrosserie a le fuselage d'une feuille d'arbre emportée par le vent.

Luc Schuiten a délaissé peu à peu l'architecture du réel pour se consacrer principalement au dessin et aux expositions d'anticipation de l'avenir de l'humanité. Il explore les limites de la pensée écologique à travers un travail poétique, qui vise à préserver et mettre en valeur l'environnement. Son crayon œuvre dans l'unique perspective d'offrir aux hommes de demain un milieu de vie épanouissant, libéré des énergies fossiles et de la pollution.

L'artiste est convaincu comme la majorité d'entre nous que la planète est en danger. La gravité de la situation écologique le pousse à imaginer des comportements radicalement nouveaux. Il esquisse un bio-urbanisme en rupture avec les idées préconçues de l'aménagement du territoire et des modes de déplacement, en harmonie avec les écosystèmes de la planète.

Il n'y a pas chez Luc Schuiten de volonté novatrice au sens purement esthétique. Il

se refuse à confondre l'apparence et le contenu. Ce qui l'intéresse, c'est la réflexion, l'exploration, l'inventivité.

Si son architecture a une dimension « mimétique », c'est parce qu'elle s'inspire de la nature. La biologie lui souffle des manières et des moyens alternatifs de construire la cité ou de cicatrifier ses blessures modernistes, comme l'illustrent merveilleusement les dessins réalisés pour notre supplément.

Sur la planète idéale de Luc Schuiten, l'architecture devient un mode de vie, où les constructions épousent les caractéristiques d'un vaste organisme vivant. Les dessins ci-contre matérialisent la figuration de cette cité végétale de 2058 par la transformation chronologique d'un vieux quartier de Bruxelles, où l'auteur est né en 1944. La vue plongeante sur les toits permettent d'observer les mutations possibles de l'habitat...

Dans l'optique d'un développement durable, les perspectives archiborescentes de Luc Schuiten n'envisagent pas la destruction du patrimoine existant mais sont, au contraire, le résultat des changements et de l'évolution des comportements humains.

L'ajout aux immeubles existants d'enveloppes extérieures et de greffons, réalisés en structures végétales et en matières biomimétiques, pourrait permettre dans un futur proche « *un fonctionnement de l'habitat en autoclimatisation par des manières innovantes de capter l'énergie solaire* ».

Luc Schuiten cherche ici à nous interpeller pour nous inciter à modifier, dès à présent, nos comportements personnels. L'archiborescence est aussi une métamorphose du mode de pensée. Elle postule une nouvelle conception de la construction mais aussi des habitudes de consommation par la mise en place d'un mode d'interaction différent entre l'homme et la nature. L'essentiel est au bout de la pensée, dans une vision positive du futur.

Pour plus d'infos : Habiarbres, Luc Schuiten, éd. Mardaga et Archiborescence, Luc Schuiten – Pierre Looz, éd. Mardaga,

www.archiborescence.net