

Zeitschrift: Tracés : bulletin technique de la Suisse romande
Herausgeber: Société suisse des ingénieurs et des architectes
Band: 130 (2004)
Heft: 11: BD et architecture

Artikel: L'architecture du futur, projection de rêves ou avènement d'un nouvel acteur
Autor: Hug, Pierre-Alain
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-99313>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 08.02.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

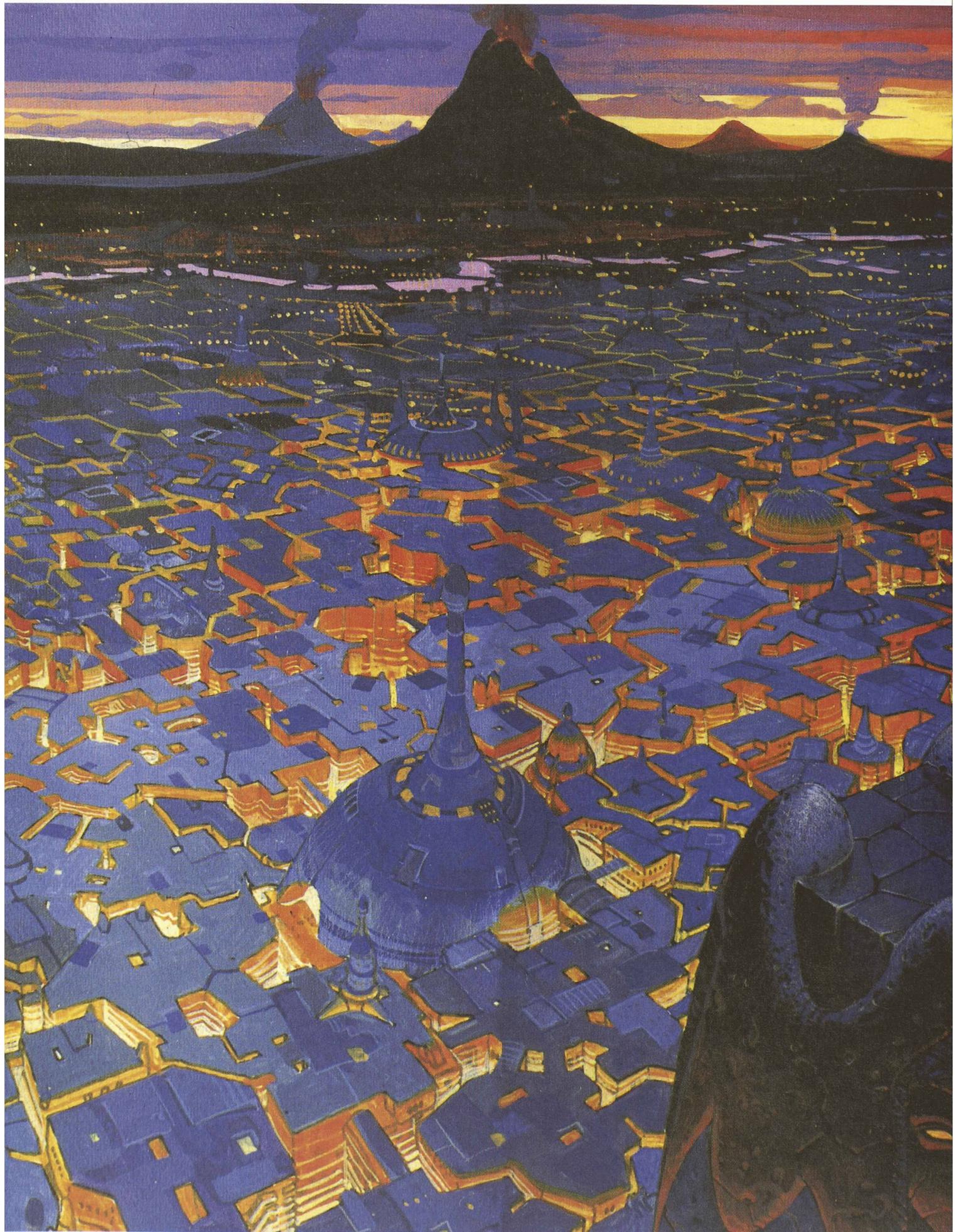
L'architecture du futur, projection de rêves ou avènement d'un nouvel acteur

A l'instar des réalisations du mouvement moderne, la présence d'architectures du futur dans la bande dessinée offre matière à réflexion. Sans contrepartie dans le réel, les villes du futur sont par définition rêvées et tendent parfois à l'utopie sous forme d'architecture du bien-être pour un cadre de vie paradisiaque. A l'inverse, l'imagination de l'auteur de BD peut provoquer le basculement du rêve en cauchemar, et projeter une dégénérescence des villes dans une architecture apocalyptique. Ainsi instrumentalisée par l'auteur - et dans la mesure où la cité du futur se voit investie d'un rôle prépondérant dans le quotidien de personnages dont elle domine le mode de vie - la ville devient protagoniste de l'intrigue à part entière. Elle peut être en mouvement, en constante transformation, devenir métropole auto-créatrice par une technicité extrême, voire vivante, etc.

Dans cette perspective, l'architecture se doit de refléter les besoins d'un scénario incluant une telle actrice. Dessinée par les auteurs de BD, cette architecture du futur présente certaines caractéristiques assimilables au mouvement futuriste du début du XX^e siècle. Les défis techniques y jouent un rôle central, modulant un discours architectural qui se traduit par la superposition des couches urbaines. Habitations et voies de circulation s'y imbriquent pour répercuter l'idée de croissance dynamique de la ville, à la faveur d'une architecture capable d'accueillir les éléments de progrès issus des avancées scientifiques et techniques. Dans la bande dessinée, tant les développements imaginés que leur transposition dans le champ architectural ne connaissent de limites que celles de la pensée, échappant aux contraintes de la réalisation physique d'un bâtiment.

ICONOGRAPHIE





2

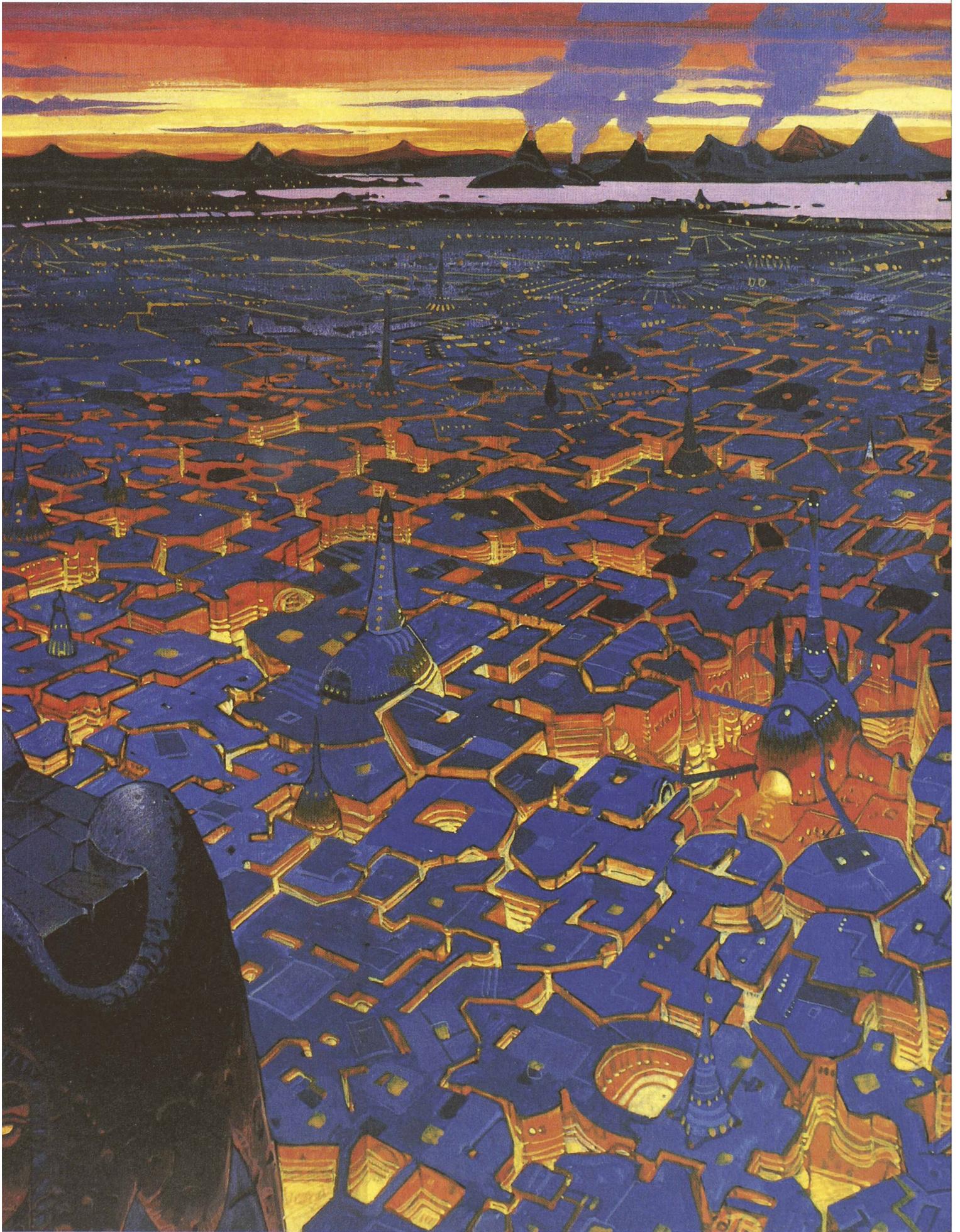


Fig. 1 : Donà Vicenta Gabriela de Rokha, l'Aieule / Jodorowsky & Janjetov & Beltran, Editions Les Humanoïdes Associés 1999 (Série La caste des Méta-Barons)

Fig. 2 : Made in L.A. / Moebius, Editions Casterman 1988

Fig. 3 : La source et la sonde / Bourgeon & Lacroix, Editions Casterman 1993 (Série Le cycle de Cyann)

Fig. 4 : La route d'Armillia / Schuiten & Peeters, Editions (A suivre) 123 1988 (Série Les cités obscures)

Fig. 5 : Cycle Jdrien, tome 1: Lien rag / G.J. Arnaud & Jotim, Editions Dargaud 2003 (Série La compagnie des glaces)

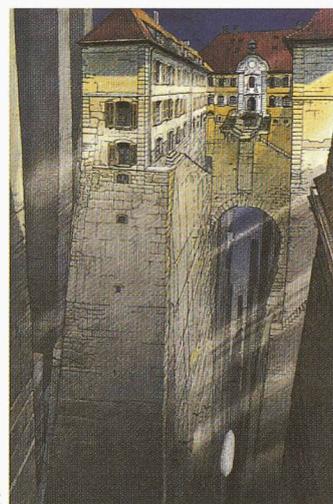
Il est intéressant de relever que ces rêves de « progrès » scientifiques et techniques se traduisent majoritairement en termes de nouvelle colonisation, en rêve de conquête de nouveaux territoires. Les trois éléments classiques que sont la terre, l'eau et l'air se retrouvent au centre des aspirations à la nouveauté : les villes du futur se font souterraines, sub-aquatiques, flottantes ou encore suspendues dans l'air, demeurant liées à une planète, ne serait-ce que visuellement, ou se développant dans un vide complet. Elles peuvent être statiques ou se mouvoir dans l'élément qui les entoure.

Dans le cadre de l'exposition BD et architecture du futur produite par le Festival International de la Bande Dessinée, ces trois « milieux » naturels sont représentés par trois espaces distincts, dont le degré de transparence évoque la réalité et que le visiteur traverse pour découvrir le fruit de l'imagination des auteurs de bande dessinée en matière d'architecture du futur.

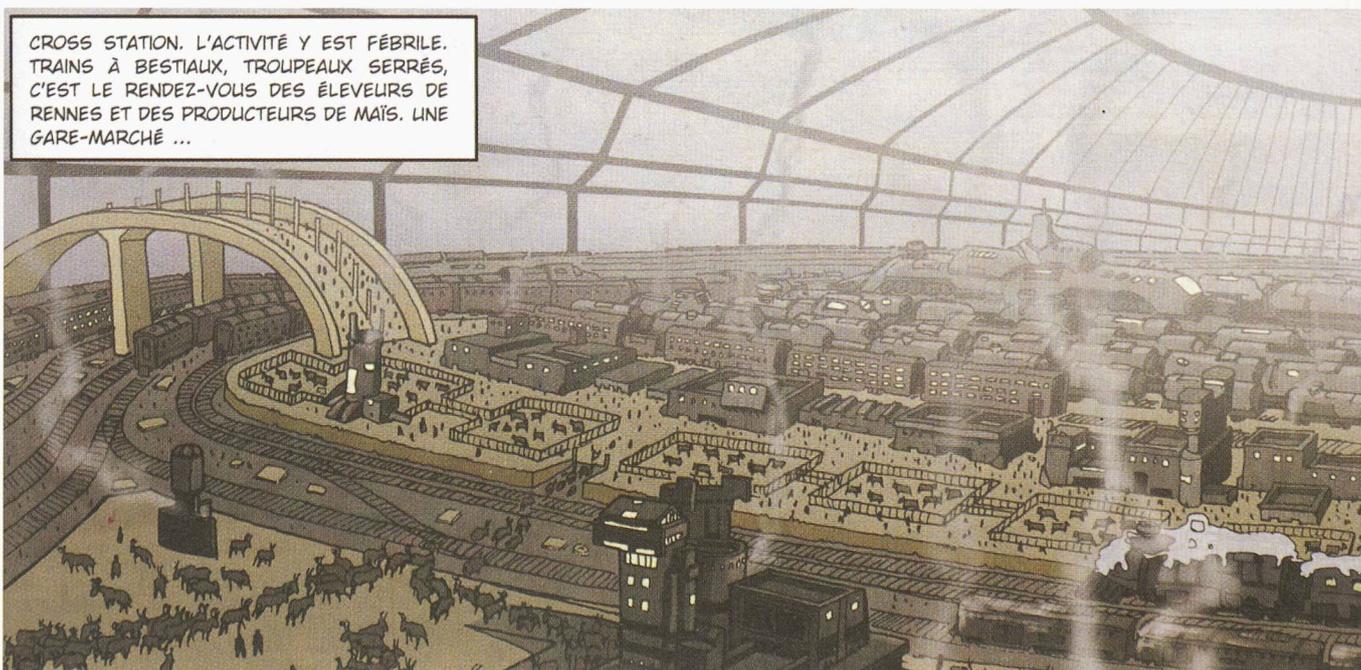
Pierre-Alain Hug, directeur
Festival international de la bande dessinée de Sierre
Case postale 200, CH - 3960 Sierre



3



4



5