

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: Architecture et bande dessinée
Autor: Hug, Pierre Alain
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-99311>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 12.01.2026

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

Architecture et bande dessinée

Organisant et structurant nos milieux urbains, parfois visionnaire ou utopiste, l'architecture peut susciter une certaine incompréhension et, partant, se voir accoler une image élitiste. Il ne faut pourtant pas oublier qu'elle se place de fait et d'une manière banale comme cadre de vie quotidienne, ciment social, induisant une forte emprise sur le réel. Tout usager de la ville se meut et vit dans un contexte très architecturé. Tout visiteur parcourt une ville d'un grand monument à l'autre, identifiant parfois un lieu aux œuvres architecturales qui le jalonnent.

La bande dessinée est loisir, faite pour emmener le lecteur dans des mondes divers. Parfois cantonnée au livre pour enfant, qualifiée de puérile, elle recèle pourtant une capacité d'imagination, de création sans limite et touche tous les âges, toutes les classes sociales.

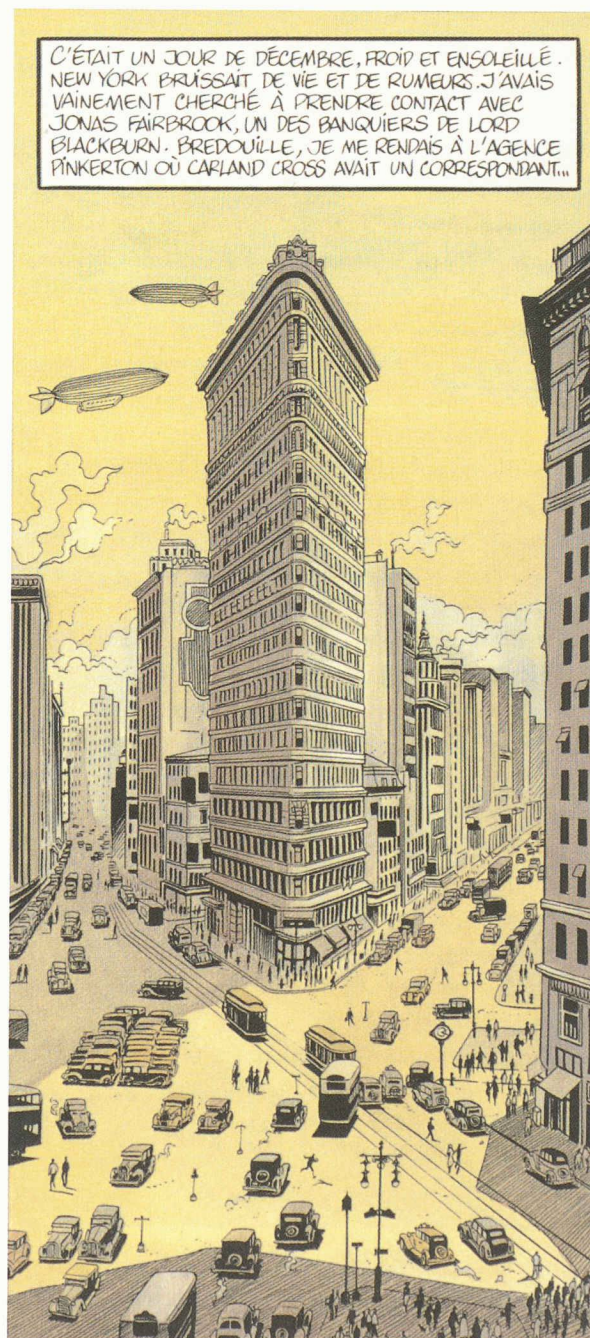
Son indépendance graphique et narrative met la bande dessinée aux prises avec les phénomènes sociaux, les régimes politiques, les réalités du monde. Cette réactivité de la BD lui permet aussi bien de s'affranchir des normes pour les décaler dans des mondes de fiction, parallèles ou lointains, que de jeter un regard précis et critique sur notre histoire. La liberté de la fiction et l'intelligence graphique sont à l'origine de nombreuses réflexions sur notre passé, notre présent ou notre avenir.

Une interface ?

Architecture et bande dessinée dialoguent ainsi toutes deux avec le quotidien ou l'histoire, même si la première, insérée dans la dimension physique de la construction, est davantage tributaire des avancées scientifiques et techniques, tandis que la seconde peut ignorer ces contingences.

De manière plus évidente, architecture et BD relèvent toutes deux du graphisme et chacune interroge le champ artistique - ne serait-ce que par la controverse sur leur appartenance ou nom à ce champ.

Un rapprochement entre architecture et bande dessinée est donc un projet fécond, qui s'est concrétisé sous la forme d'un



ICONOGRAPHIE



2



partenariat entre le Festival International de la Bande Dessinée (FIBD) de Sierre et la Société suisse des Ingénieurs et des Architectes (SIA). Une collaboration fondée sur l'idée que la BD constitue une excellente vitrine et un vecteur idéal pour présenter l'architecture à un large public.

Dans cette perspective, le FIBD a produit des expositions qui mettent en évidence l'architecture dans la bande dessinée ou l'illustration. Elles incluent notamment Mix & Remix - qui illustre depuis trois ans l'éditorial de la revue *TRACÉS* - des rapprochements entre BD et architecture moderniste (pp. 11-15), BD et architecture du futur (pp. 17-20), ainsi que deux expositions sur le thème « Architecture: la ville demain », issues des Concours « Nouveaux Talents » (pp. 22-23) et « Enfants » (pp. 25-27).

Après la clôture du Festival et sous l'égide de la SIA, ces expositions seront itinérantes pendant plus d'une année.

L'architecture dans la bande dessinée

En premier lieu, l'architecture s'associe au décor dans la bande dessinée, servant de référence à un univers parfois réel, que l'on peut côtoyer, que l'on peut visiter, que l'on peut observer au travers d'autres médias.

Ce référentiel liant une fiction à l'existant tente de placer le lecteur dans un milieu familier et, dans cette perspective, les ouvrages s'inscrivant dans une architecture antique, moyenâgeuse ou moderne les traitent d'emblée comme des repères incontournables et suffisamment marquants pour situer une action. De fait, cet ancrage dans un contexte construit existant confère sa plausibilité à la trame narrative qui y est projetée.

Au sein de ces fictions, les ouvrages majeurs de l'architecture au cours de l'histoire fonctionnent ainsi comme des marqueurs temporels et spatiaux.

Malgré le passage simplificateur de la réalité au dessin, un tel décor demeure plus réel que les protagonistes qui l'habitent, car contrairement à eux, son pendant existe hors du livre, au delà de son intrigue. Cette utilisation de l'architecture dans la BD participe de la recherche de vraisemblance.

Inversement, l'auteur peut se distancer de toute vraisemblance et transporter le lecteur dans un univers pensé, rêvé. Ils sont pourtant rares ces univers sans référence aucune à l'environnement construit, que cela se traduise par la reprise de bâtiments particuliers, par l'architecture elle-même ou par l'usage qu'en font les personnages de la fiction.

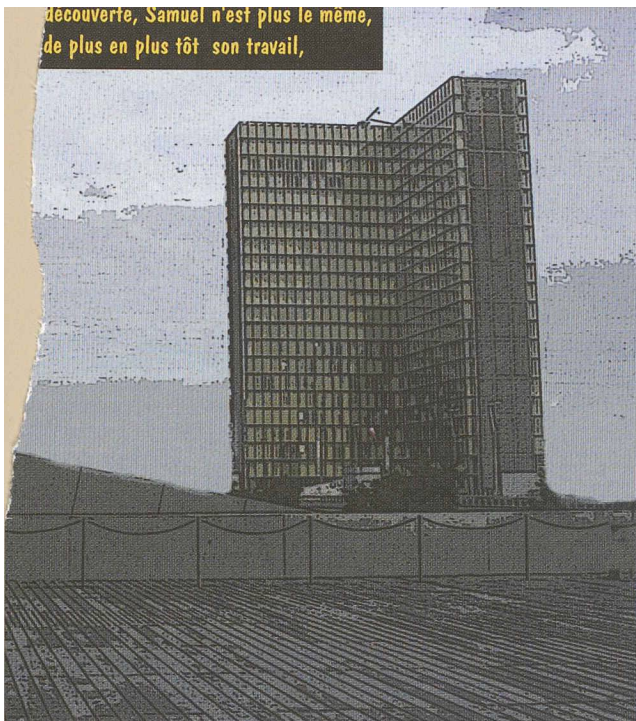
Les auteurs de BD jouent en effet abondamment avec l'architecture et se jouent de sa rigidité physique. Ils la découpent par le biais des cadrages et points de vue qu'ils adoptent, afin de focaliser l'œil du lecteur sur des détails architecturaux au graphisme particulièrement intéressant ou utile à la narration.

En poussant la réflexion, le statut de l'architecture dans la BD va au-delà de son rôle de simple décor: elle y apparaît bel et bien comme un environnement construit doté d'un caractère propre qui, en tant que tel, exerce une influence sur les protagonistes de l'histoire. Dans ce sens, elle devient acteur à part entière de la fiction.

En propulsant l'arrière-plan des cases de bandes dessinées sur le devant de la scène, le Festival International de la Bande Dessinée tente de mettre en exergue le rôle joué par l'architecture au cœur des planches BD et vous invite à découvrir quelques œuvres présentées dans ses expositions.

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

decouverte, Samuel n'est plus le même,
de plus en plus tôt son travail,



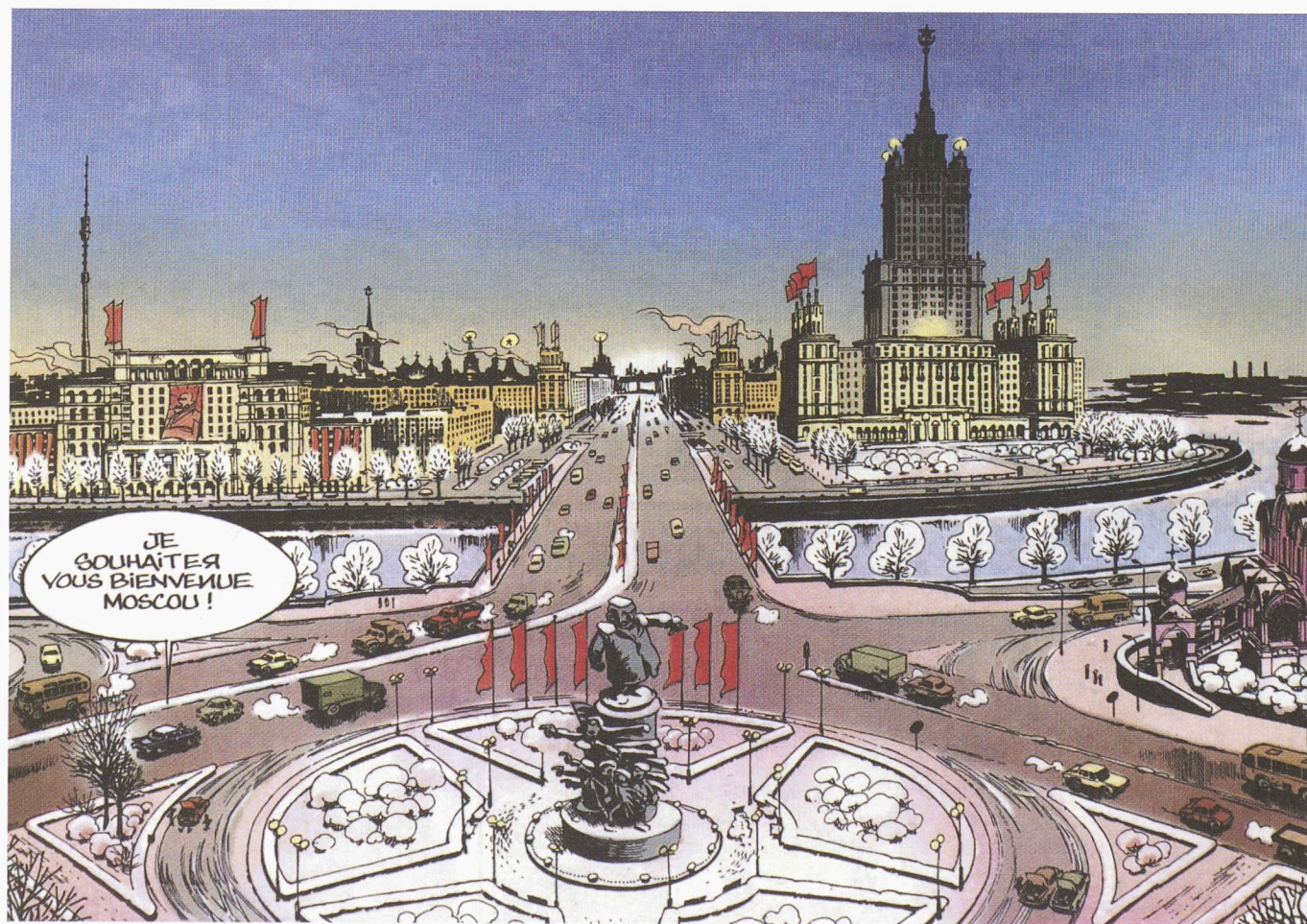
3

Fig. 1 : Les pendus de Manhattan / Oleffe & Grenson, Editions Claude Lefrancq 1998 (Série Carland Cross)

Fig. 2 : Le jour du soleil noir / Vance & Van Hamme, Editions Dargaud 1984 (Série XIII)

Fig. 3 : Grandmedia / Eggs & Payn, Editions Apocalypse 2002

Fig. 4 : A Moscou / Tome & Janry, Editions Dupuis 1990 (Série Spirou et Fantasio)



4