

昭和39年9月1日
第1巻第1号
(毎月1部：1)

月刊 漫画

白

9月1日

■白土三平傑作選集①

ざしきわらし
赤陽く い 竹忍つ

■内山賢次
動物百話

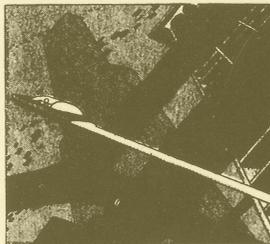
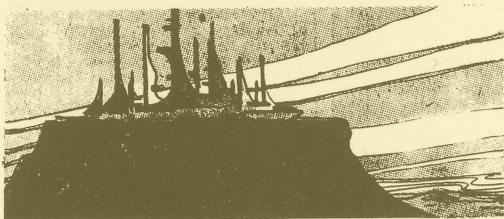


SPACE PROBE !

THE YEAR IS 600! CIVILIZATION AS WE KNEW IT HAS PROGRESSED ALMOST BEYOND RECOGNITION!



A respectful salute in the general direction of Roy Lichtenstein and we're off---ZOOM ARCHIGRAM goes into orbit with the SPACE COMIC/SCIENCE FICTION BIT. Interesting is the fact that these goodies produced outside the conventional closed architect/aesthete situation show a marked intuitive grasp of principles underlying current in-thinking. Which is great----



The search for radical valid images of cities goes on---leads in many directions. The SPACE COMIC universe great in its complexity is just one such direction, can inspire and encourage the emergence of more courageous concepts



Bien que longtemps reléguée à un simple passe-temps pour les enfants, la bande dessinée à maintenant un rôle culturel important. Identifié par différents noms dû à ses différentes formes selon les pays, le médium continue de s'exprimer avec un langage commun. Il est qualifié de « langage universel » selon Roger Sabin dans *Comics, Comix and graphic Novels* en 2001¹. Le médium est devenu pour lui une des plus grandes parts de la consommation culturelle dans le monde. Par l'usage du roman graphique, destiné à une audience plus mature de lecteurs, le médium de la bande dessinée devient graduellement accepté comme un genre artistique à part entière et non une simple distraction enfantine².

L'architecture et la bande dessinée sont liées depuis longtemps. Le Corbusier ne cachait pas sa fascination pour Rodolphe Topffer³, considéré par beaucoup comme l'inventeur de la bande dessinée. L'usage d'un langage graphique ainsi que d'un style de représentation synthétique font de la bande dessinée un outil de premier choix pour explorer différentes possibilités architecturales. Démontrée par *Space probe !* de Warren Chalk d'Archigram dans *Archigram 4*, la planche composée de collage de bande dessinée pulp de science-fiction permet au groupe de communiquer leurs imaginaires architecturaux⁴. Façonnant ainsi l'identité de leur groupe, la bande dessinée s'impose comme un outil primordial dans la communication du collectif Britannique.

L'affinité entre l'architecture et la bande dessinée est avant tout basée sur la perception qu'elle transmet de l'espace-temps. Par la bande dessinée, l'espace est limité en une séquence

1 Roger Sabin, *Comics & Graphic Novels*, London: Phaidon, 1996, 29.
 2 Lus Ariana Koldo, « Comics and Architecture, Comics in Architecture A (Not so) Short Recount of the Interactions between Architecture and Graphic Narrative », MAS CONTEXT, 14 décembre 2013, <https://www.mascontext.com/issues/20-narrative-winter-13/comics-and-architecture-comics-in-architecture-a-not-so-short-recount-of-the-interactions-between-architecture-and-graphic-narrative-1/>.
 3 Lus Ariana Koldo, « Comics and Architecture, Comics in Architecture A (Not so) Short Recount of the Interactions between Architecture and Graphic Narrative », MAS CONTEXT, 14 décembre 2013, <https://www.mascontext.com/issues/20-narrative-winter-13/comics-and-architecture-comics-in-architecture-a-not-so-short-recount-of-the-interactions-between-architecture-and-graphic-narrative-1/>.
 4 Idem

spatiale. En prenant l'exemple d'une composition de planche, dite de « gaufrier », la page se voit diviser en neuf cases. Chaque case représente un espace et à une temporalité donnée. Cette division prend la forme de « gouttières », des séparations visuelles représentées par des bandes blanches, avec leurs propres temporalités. Celle-ci peut représenter un écoulement du temps variable entre chaque case. Tous ces différents espaces se retrouvent composés sur la page, ils se situent toujours en périphérie du regard du lecteur, les identifiant visuellement sans les comprendre, à moins de s'attarder sur leurs lectures. Comparée à un médium tel que la vidéo, la bande dessinée se distingue par sa temporalité pouvant être non linéaire. Sa composition en vignettes d'espaces prenant la forme de cases selon différents parcours est identifiable comme différents documents de représentation architecturale⁵. L'exercice mental de compréhension pour un architecte n'est donc guère plus compliqué que la compréhension de documents en deux dimensions.

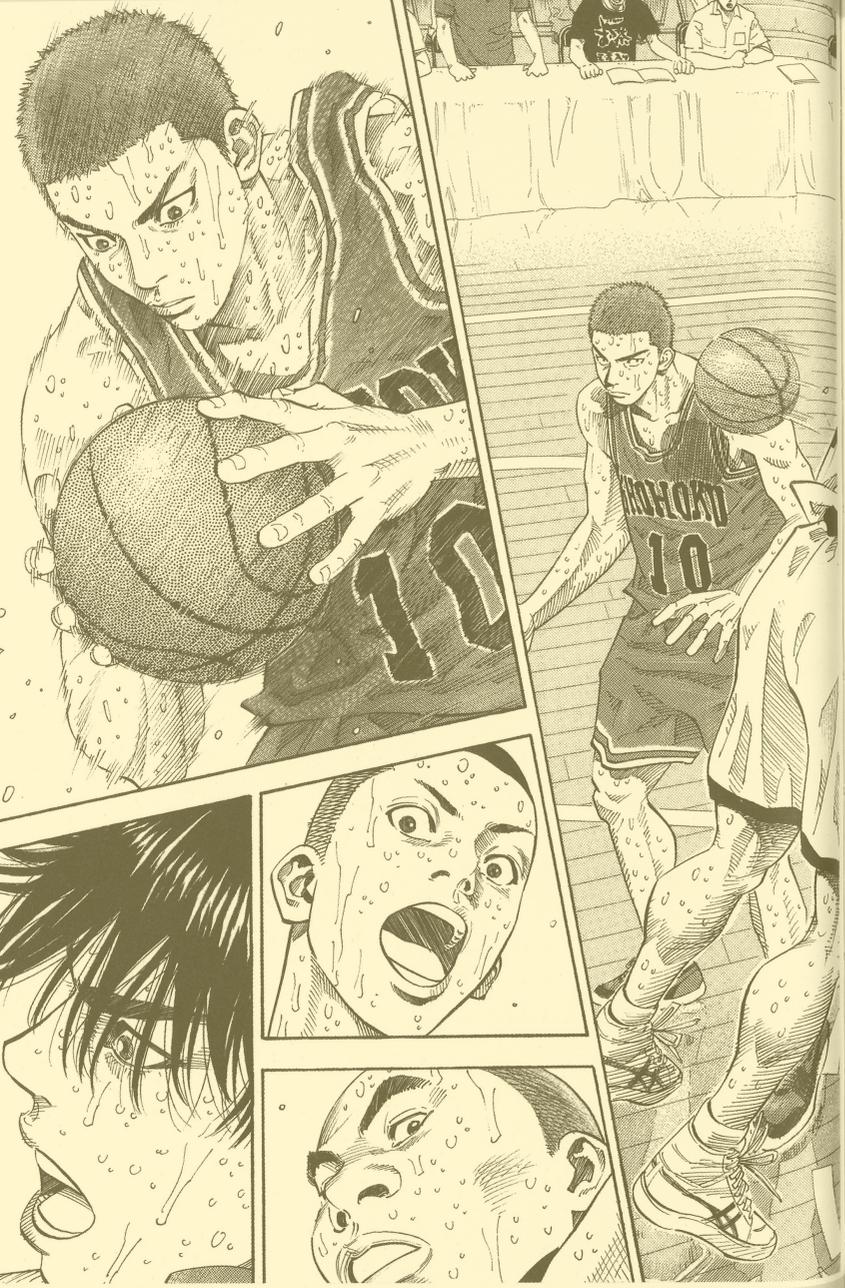
NARRATION

Ce tressage temporel et spatial dans la bande dessinée est permis par un aspect fondamental de celle-ci : la narration. Chaque œuvre créée par le médium de la bande dessinée est fiction. Malgré un sujet ancré dans le réel, la manière dont la narration sera présentée au lecteur reste toujours une fiction. Chaque choix de narration étant composé par son auteur, il est ancré dans une perception donnée et non universelle.

Similairement, chaque projet architectural se doit de commencer en étant fiction⁶. La narration est ce qui permet à l'architecte de guider la conception de son design. Comme l'architecte se basant sur des informations, sentiments personnels pour la narration de son projet, l'auteur de bande dessinée exprime par son œuvre ses conceptions personnelles. Dans *The architecture of comics*, Catherine Labio atteste qu'un inconscient architectural est présent dans chaque bande dessinée. La page de bande dessinée, dans sa composition ainsi que son contenu, deviennent un reflet extradiégétique d'une architecture familière à l'auteur, s'appuyant sur des ressentis personnels⁷. Ce reflet est alors ce qui permet à la narration de véhiculer différentes émotions au lecteur. Cette théorie nous permet d'étudier la bande dessinée non seulement comme une proposition de représentation architecturale, mais aussi comme une interprétation d'un modèle architectural donné.

WORLD BUILDING

La narration d'une bande dessinée s'appuie sur le concept de *Worldbuilding*, construction de monde, afin de s'exprimer. Défini par Ryan Madson dans *Worldbuilding forever, bold idea for our collective futures*, il représente la création et la description de futurs, mondes alternatifs, sociétés ou villes fictionnelles⁸. Le processus s'appuie sur l'extrapolation de conditions sociales ou politiques présentes dans notre réalité, afin d'imaginer de nouvelles. Ce procédé est capital à l'architecture, toute projection dans le futur



pour la conception d'un projet nécessite de passer par le *Worldbuilding*. Dans le cas de la Bande dessinée, l'architecture elle-même devient un outil pour ce concept. Il est simple de décrire le statut socio-économique d'un personnage seulement par la représentation de sa maison. L'espace architectural et la narration ne font alors qu'un dans la création de ces mondes imaginaires.

MANGA

Si le médium de la bande dessinée fut brièvement expliqué précédemment comme un langage international, nous allons nous concentrer sur une forme précise pour la suite de cette recherche : le manga. Le manga est le nom donné à la bande dessinée produite sur le territoire Japonais. En plus d'être une réelle force culturelle, représentant un quart du marché de la publication au Japon⁹, le manga s'inscrit comme la rencontre de plusieurs cultures visuelles, tel que le cinéma, devenant un réel médium international¹⁰. Le manga comprend une vaste variété de genre, allant de la science-fiction, à la romance ou même de la finance¹¹. De la même manière que la bande dessinée, le Manga est composé d'un discours par l'image accompagnée d'une narration.

Là où ce type dans le médium se distingue, est par le découpage et son mode de publication. La publication d'un manga s'effectue par magazines¹². Ceux-ci sont publiés à des durées variables, hebdomadaires, mensuelles, etc s'adressant chacun à un public spécifique. La narration du Manga est divisée en chapitre

variant du strip de trois cases à cinquante pages. Chaque exemplaire de magazine comprendra alors ce chapitre, accompagné de publication similaire, de la même maison d'édition. Le magazine sert ainsi de brochure commerciale, permettant au lecteur de s'investir dans l'histoire. L'œuvre est par la suite reliée en différents volumes, produits sur un papier de meilleure qualité, destiné à la collection. Par sa structure en chapitre, la narration n'est pas limitée aux livres physiques. Elle est comprise comme une seule narration globale, avec sa propre structure à chaque chapitre et non chaque volume. La composition en est affectée. L'auteur peut alors prendre le temps d'étudier une scène avec le temps qu'il désire, n'étant pas limité à seulement un volume, mais dans une continuité. Il en est de même pour le dynamisme du dessin et de la narration, pouvant être exploré plus en détail.

La représentation au sein du manga possède sa propre grammaire. Les onomatopées sont qualifiées de manpu, utilisés sont directement intégrés au dessin, leurs esthétismes participant à l'action¹³.

L'esthétique des personnages, souvent antiréaliste permet au lecteur de s'identifier aux personnages. Ito Go dans Dessiner le manga, argumente que la distinction entre le lecteur et le personnage est brouillée par les codes visuels ainsi que la narration utilisée dans le médium¹⁴. Le corps du personnage et l'image de soi du lecteur projeté sur celui-ci s'alternent dans la narration, permettant une immersion et un transfert d'émotions. Cette méthode permet à n'importe quel lecteur de pouvoir

9 John E. Inguisrud et Kate Allen, *Reading Japan cool: patterns of manga literacy and discourse*, Lanham: Lexington Books, 2009, 3.

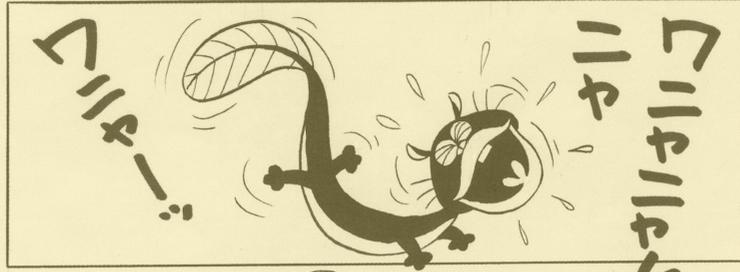
10 Catherine Labio, « The Architecture of comics », *Critical Inquiry* 41, no 2, Hiver 2015: 343.

11 John E. Inguisrud et Kate Allen, *Reading Japan cool: patterns of manga literacy and discourse*, Lanham: Lexington Books, 2009, 3.

12 John E. Inguisrud et Kate Allen, *Reading Japan cool: patterns of manga literacy and discourse*, Lanham: Lexington Books, 2009, 59.

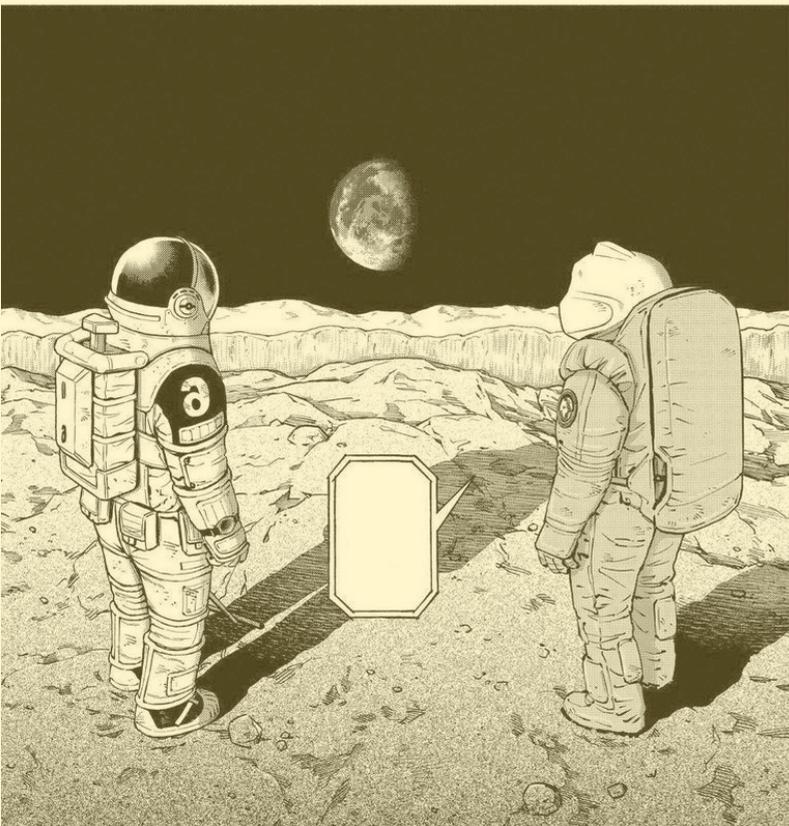
13 Nicole Coolidge Rousmanière, Ryoko Matsuura et Jean-François Cornu, *Manga*, Paris: Kana Éditions de La Martinière, 2020, 58.

14 Nicole Coolidge Rousmanière, Ryoko Matsuura et Jean-François Cornu, *Manga*, Paris: Kana Éditions de La Martinière, 2020, 328.



se plonger dans le monde fictionnel proposé, peu importe son ancrage dans la réalité. Avec la théorie énoncée précédemment, le manga est alors un reflet de la société japonaise par le prisme de son auteur¹⁵. Reflet par lequel nous pouvons étudier différentes relations que l'auteur entretient avec l'architecture. Par cette méthode, chaque œuvre est une critique architecturale, à différent niveau d'implication dans le discours de la discipline.

Le manga s'impose comme un médium de masse, accessible à tous. Malgré son importance grandissante, celui-ci ne semble être pris au sérieux seulement dans un but commercial¹⁶. Avec un accès en croissance par le biais d'internet, le manga se doit de ne plus être considéré comme un objet de culture populaire comme un véritable outil d'analyse. Dans notre recherche, nous considérons celui-ci comme outil d'analyse architectural, pouvant être mis en confrontation avec d'autres œuvres, projets ou théories.



Archigram. Archigram - the Book. London: Circa Press, 2018. ///

Colomina, Beatriz. « Learning from Levittown, A conversation with Robert Venturi and Denise Scott Brown », 9 octobre 2007. ///

Ingulsrud, John E., et Kate Allen. Reading Japan cool: patterns of manga literacy and discourse. Lanham: Lexington Books, 2009. ///

Ito, Kinko. « A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society ». Journal of Popular Culture 38, n°3 (2005): 456-75. ///

Kathryn. « Manga through the Eyes of an Architect ». Contemporary Japanese Literature (blog), 10 décembre 2015. <https://japaneselit.net/2015/12/10/manga-through-the-eyes-of-an-architect/>. ///

Koldo, Lus Arana. « Comics and Architecture, Comics in ArchitectureA(Notso)ShortRecountoftheInteractions between Architecture and Graphic Narrative ». MAS CONTEXT (blog), 14 décembre 2013. <https://www.mascontext.com/issues/20-narrative-winter-13/comics-and-architecture-comics-in-architecture-a-not-so-short-recount-of-the-interactions-between-architecture-and-graphic-narrative-1/>. ///

Labio, Catherine. « The Architecture of comics ». Critical inquiry 41, n°2 (Hiver 2015): 312-43. ///

Lin, Zhongjie. « Metabolist Utopias and Their Global Influence: Three Paradigms of Urbanism ». Journal of Urban History 42, n°3 (mai 2016): 604-22. Madson, ///

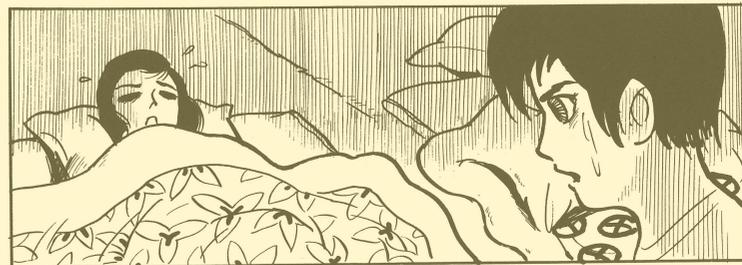
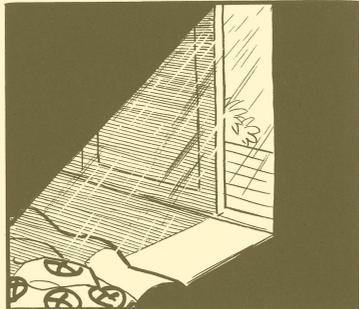
Ryan. « Worldbuilding forever, bold ideas for our collective futures », s. d. ///

Minami, Shinbō, Manga, Nihon no meizuihitsu 62. Tōkyō: Sakuhinsha, 1996. ///

Rousmaniere, Nicole Coolidge, Ryoko Matsuba, et Jean-François Cornu. Manga. [Bruxelles] Paris: Kana Éditions de La Martinière, 2020. ///

Sabin, Roger. Comics, Comix & Graphic Novels. London: Phaidon, 1996. ///

Ursini, Francesco-Alessio. « Speculative Architectures in Comics ». Fafnir, Nordic Journal of Science fiction and Fantasy Research, s. d.



週刊少年マガジン
昭和四十四年八月二十日発行毎週日曜日発行
昭和三十四年三月二十日第三種郵便物認可

第十三巻 第三十八号

編集人 宮原照夫
発行人 牧野武朗

発行所 株式会社 講談社

東京都文京区音羽 丁目十二番二十一号

郵便番号 112
電話 東京 541-1121 (ホ表)
品静 04 東京 393-0300

定価 一〇〇円

ついに登場!!

三重安全設計とサイクレジオ付 TUアポロDSK DX

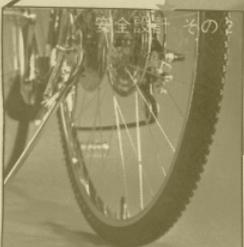
現金価格 ¥31,800
6か月分割 ¥3,300

新発売



サイクレジオ
感度もデザインも超一流。一段と改良された高級6石カセット式トランスistorラジオ。

ディスクブレーキ
より早く、より確実に、よりスムーズに、最高の制動力を発揮!



ノースリップタイヤ
雨の日も安心! すべらない安全設計タイヤです。



オートホーン
安全をガッチリ守るすばらしい高性能。バッグンに高い音を出します。



美と健康をつくる ツバの自転車