

Vivre et survivre la ville

RIEKELES, Stefan. *Anime Architecture – Mondes imaginaires et mégalopoles infinies*, Paris, Mana Books, 2021, 256 p.

Catherine Lemieux Lefebvre

Volume 40, Number 1, Winter 2022

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/97637ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

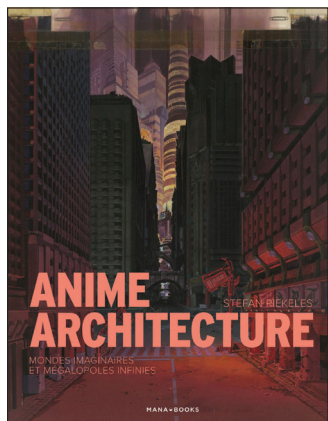
0820-8921 (print)

1923-3221 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Lemieux Lefebvre, C. (2022). Review of [Vivre et survivre la ville / RIEKELES, Stefan. *Anime Architecture – Mondes imaginaires et mégalopoles infinies*, Paris, Mana Books, 2021, 256 p.] *Ciné-Bulles*, 40(1), 56–56.



RIEKELES, Stefan. *Anime Architecture – Mondes imaginaires et mégaloilles infinies*, Paris, Mana Books, 2021, 256 p.

Vivre et survivre la ville

CATHERINE LEMIEUX LEFEBVRE

Anime Architecture est paru en complément d'une exposition itinérante en deux volets organisée pour l'OBNL Les Jardins des Pilotes fondé en 2008. Conséquemment, cet ouvrage a toutes les qualités d'un livre d'art, du moins dans sa présente traduction française: l'impression en couleur sur papier épais témoigne d'un soin particulier accordé au rendu des images, qui jouissent d'une excellente définition et d'une bonne lisibilité des dessins, ce qui favorisera une véritable plongée dans l'univers des artistes en présence.

Le texte, signé Stefan Riekeles, donne un accès privilégié aux coulisses de la création de plusieurs classiques de l'anime japonais; en cela, il invite à observer méticuleusement les détails d'œuvres déjà connues des lecteurs. Il faut cependant souligner que le propos du livre ne conviendra pas à ceux qui sont à la recherche d'une approche analytique de l'anime, la part belle allant essentiellement au visuel. Le contenu informatif est davantage consacré au travail de production, aux techniques et aux procédés du dessin animé plutôt qu'à une volonté d'explo-

ration théorique ou d'interprétation critique.

L'introduction constitue la section la plus étoffée du livre alors que l'auteur expose les motivations ayant présidé au choix des films abordés plus longuement au fil des chapitres de ce « catalogue ». Parmi les critères de sélection, on a privilégié certains médiums et certains supports: les œuvres sur papier devaient avoir été réalisées au crayon ou à la peinture et ne pas résulter de pratiques ou d'esthétiques strictement numériques. Les animes devaient arborer une vision futuriste de grandes villes. Qu'ils soient imaginaires ou inspirés d'une architecture réelle, tous les films retenus offrent ainsi une « construction réaliste de mondes possibles ». L'auteur prend également un moment pour justifier l'absence notable de certains grands noms de l'animation japonaise, comme Hayao Miyazaki, Satoshi Kon et Makoto Shinkai, qui ont été exclus du corpus pour diverses considérations que l'on explique.

Afin d'assurer la bonne intelligence des chapitres qui se succèdent, on s'est attardé à détailler les étapes nécessaires à l'élaboration et à l'édification des imposants *image boards* qui forment le matériau de base des arrière-plans des productions animées, mais aussi de définir le rôle de chacun des artisans — directeur artistique, coloriste, designer, « story-boardiste », etc. — impliqués dans le long et méticuleux processus de création. Cette publication semble ainsi avoir pour mission de rétablir l'importance des artistes de l'ombre et de redonner son lustre à leur essentielle contribution.

Il ne faudrait pas pour autant croire que l'introduction, relativement brève, constitue la seule portion informative de cet ouvrage de 256 pages. Elle est suivie de neuf chapitres dont les huit premiers sont dédiés à un long métrage majeur: **Akira** de Katsuhiro Ôtomo (1988), **Patlabor – Le film** de Mamoru Oshii (1989), **Patlabor 2 – Le film** de Mamoru Oshii (1993), **Ghost in the Shell** de

Mamoru Oshii (1995), **Metropolis** de Rintaro (2001), **Ghost in the Shell 2 – Innocence** de Mamoru Oshii (2004), **Amer béton** ou **Tekkonkinkreet** de Michael Arias (2006) et enfin **Rebuild of Evangelion** d'Hideaki Anno et Kazuya Tsurumaki, (2007 et 2009). Si chaque chapitre fait environ une trentaine de pages, il y a parfois un certain déséquilibre entre la longueur des sections et le nombre d'images qui y sont reproduites: par exemple, seulement 11 pages sont consacrées au premier volet du diptyque **Patlabor** alors que 43 étaient le seul premier volet de **Ghost in the Shell**. Ce déséquilibre semble plus tributaire de la quantité d'archives disponibles que d'un choix rédactionnel.

La structure adoptée ici favorise indistinctement une lecture assidue de chacune des notices accompagnant les illustrations ou une approche surtout relative à des éléments visuels. La mise en page assure une bonne compréhension du propos à ceux qui préféreraient feuilleter le livre, ne serait-ce que l'espace d'un instant, sans lire l'ensemble des textes. Ces derniers, qui semblent reproduire les panneaux didactiques de l'exposition, constituent un autre moment fort de l'ouvrage. Colligeant citations des créateurs à propos des artefacts ici regroupés et explications techniques sur les procédés utilisés pour fabriquer ces *image boards* et leurs séquences animées, ils permettent de mieux saisir et d'étayer les partis pris esthétiques et les effets recherchés, tout en gratifiant les lecteurs de quelques anecdotes de production.

Magnifique réalisation de Mana Books, *Anime Architecture* est un cadeau de choix à offrir (ou à s'offrir) aux *fans* de cinéma japonais qui revisiteront ainsi avec nostalgie les grands classiques des années 1980 au début des années 2000. Il plaira tout autant aux cinéphiles curieux de découvrir une forme souvent négligée du cinéma d'animation qu'aux amateurs de géographie fascinés par l'exploration de l'avenir de l'urbanisme imaginaire. 