



Otaku persona

= espace = ville

Comme une traînée de poudre, la nouvelle se répand à travers les *giardini*. Certains n'ont qu'un seul mot à la bouche : le pavillon japonais. D'autres fustigent et dénoncent une provocation. Le matin même, un Lion d'Or est attribué à l'agence SANAA (Kazuyo Sejima et Ryue Nishizawa) pour le nouveau musée d'Art contemporain du XXI^e siècle de Kanazawa. On pouvait donc s'attendre à ce que les Japonais – comme leurs voisins, les Anglais et les Canadiens – présentent le travail de leurs nouveaux talents.

L'irruption du réel

Pourtant, l'ambiance n'est pas très zen dans la grande salle du pavillon japonais. Ce serait plutôt celle d'un hypermarché : l'espace blanc, saturé de lumière fluorescente, est envahi de posters et de vitrines où s'entassent une multitude de mangas, personnages issus de l'univers des célèbres bandes dessinées japonaises. On apprend que l'on a été parachuté dans un magasin du quartier d'Akihabara, à Tokyo, jadis temple de l'électronique à bas prix, et devenu, depuis

la crise économique, le lieu de prédilection des jeux vidéos et des bandes dessinées. Les vitrines sont en réalité des casiers à louer en dépôt-vente dans lesquels les collectionneurs entassent les figurines dont ils veulent se séparer.

Plus étrange encore est la découverte des *otaku*, décrits par le commissaire d'exposition comme de « jeunes loups ambitieux », déçus par les attendus de la technologie et du développement économique, qui ont renoncé à vivre dans le réel et se sont repliés sur eux-mêmes en se créant un univers imaginaire de bandes dessinées et de jeux vidéos. Akihabara est devenu leur lieu de rencontre privilégié. Des portraits de leurs chambres, envahies d'ordinateurs, de matériel vidéo et de bandes dessinées, témoignent du capharnaüm dans lequel ils végètent. L'univers érotique et violent des mangas, qui est à l'origine l'expression d'une volonté d'échapper aux carcans de la société japonaise, a progressivement débordé de la sphère privée pour envahir l'espace public. De grandes maquettes illustrent cette transformation du quartier

d'Akihabara depuis les années 1980. Que peut bien vouloir dire cette irruption des otaku dans l'univers assez convenu de la Biennale d'architecture ? La métamorphose du quartier d'Akihabara justifierait-elle à elle seule leur présence au sein de cette manifestation dont le thème, plutôt obscur cette année, est *Metamorph* ? On s'interroge aussi sur la parenté entre l'esthétique manga et les blobs, « carapaces » et autres formes dynamiques revendiquées par certains architectes qui semblent vouloir cantonner le futur de leur profession dans un univers de science-fiction un peu ringard.

Peep show

Un rapprochement entre l'attitude des otaku et celle des architectes qui sont exposés dans la Corderie de l'Arsenal de Venise est pourtant inévitable. Le commissaire de la Biennale, Kurt Foster nous parle d'« une transformation radicale et profonde de l'architecture ». Il semble pourtant vouloir réduire les enjeux de la discipline architecturale à un simple problème de morphologie. La découverte de centaines de maquettes qui exhibent leurs formes sur des socles en queue de gondole dans la sublime enfilade de la Corderie ne peut que confirmer ce sentiment d'un repli de l'architecture sur elle-même.

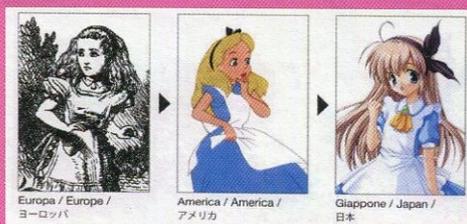
On constate alors qu'une discipline dont l'objet premier est la compréhension et

la transformation du réel tente paradoxalement de s'y soustraire, ou s'en désintéresse, pour se réfugier dans un imaginaire de formes sublimées.

Le pavillon japonais fait apparaître, non sans une certaine ironie, les limites d'une telle posture. Il a, en tout cas, le mérite de rappeler les vertus de l'observation du réel. En exposant un concentré de réalité, il bouscule l'univers des architectes, promu à grand renfort de maquettes et de représentations virtuelles. En présentant l'imaginaire pour comprendre le réel, il offre un regard incisif sur le monde et révèle un état de la société japonaise contemporaine. En dévoilant l'impact de la culture populaire sur la ville, il interroge la discipline architecturale sur sa capacité à penser la transformation de l'espace urbain. ■

David Leclerc

À lire ; le catalogue du pavillon japonais : « Otaku persona = space = city », Kaichiro Morikawa, commissaire. Japan Foundation.



Europa / Europe / ヨーロッパ
America / America / アメリカ
Giappone / Japan / 日本

Ci-dessus, évolution du personnage principal d'« Alice au pays des merveilles » ; illustration originale de John Tenniel ; photogramme de Disney ; dessin du jeu vidéo Hajmete-No-Orusuban (« Reste avec moi ») par Zéro.

Ci-contre : Arina Shiyokohama à Akihabara, figurine créée par Ooshima Yuuki pour le pavillon japonais de la Biennale, dont les vitrines (à gauche) sont en réalité des casiers à louer en dépôt-vente.

