

RITA SAWAYA

Illustrator and Graphic Designer



Editorial illustration project

Tsutomu Nihei's
exhibition in
Angoulême
Festival

Spread Cover



UN PARCOURS ATYPIQUE

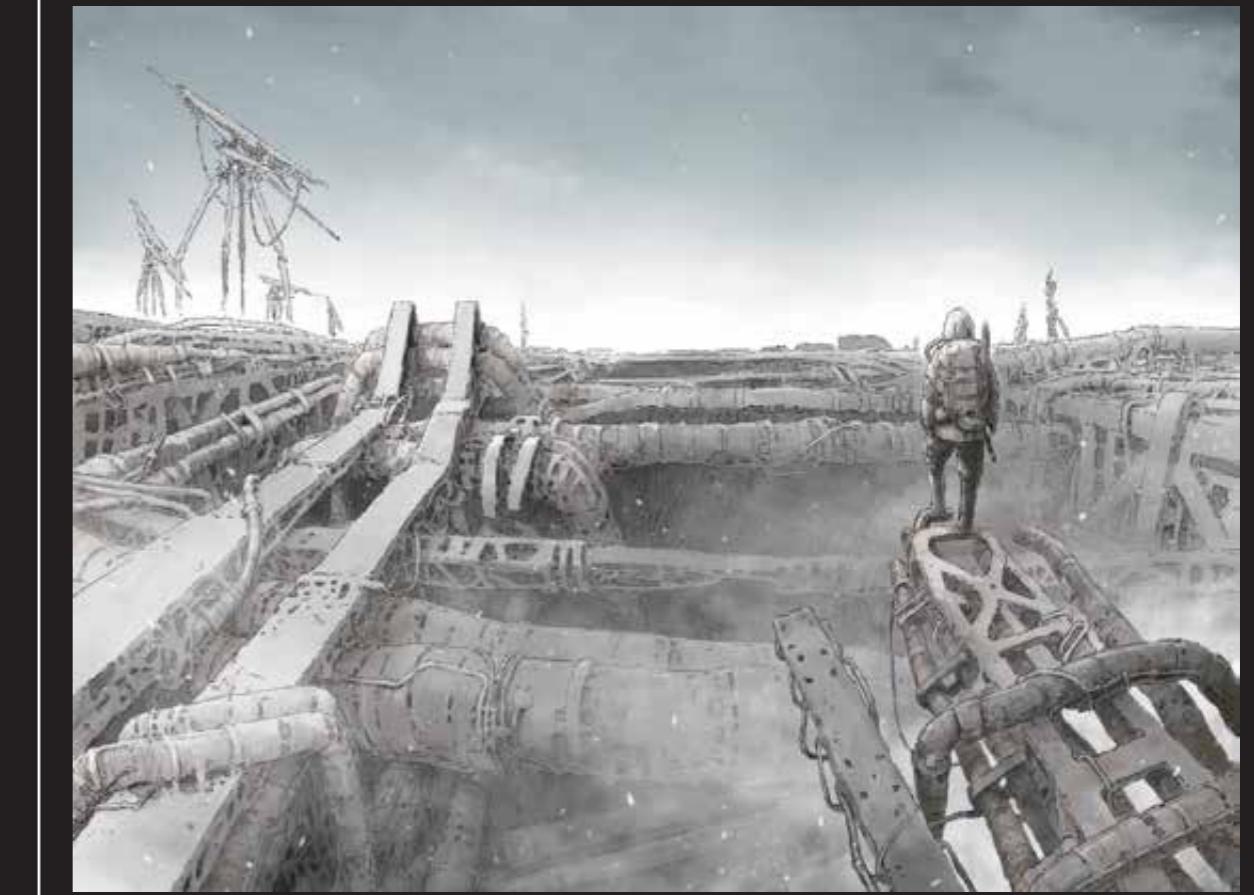
Avant de se tourner vers le manga, Nihei a été architecte, au Japon puis aux États-Unis. Cette formation et cette rencontre avec l'Occident expliquent la singularité de son approche esthétique et la démesure des architectures qu'il place souvent au centre de ses histoires.

Né le 1er janvier 1971 à Koriyama dans la préfecture de Fukushima au Japon, Tsutomu Nihei fait ses études en architecture, d'abord au Japon puis aux Etats-Unis où il fait les beaux arts, obtient son diplôme et intègre un cabinet à New-York. Là-bas il s'émmerge de la culture populaire américaine, de la science fiction et du cyber punk.

Cette formation et cette rencontre avec l'Occident expliquent la singularité de son approche esthétique et la démesure des architectures qu'il place souvent au centre de ses histoires.

Il commence le dessin à 20 ans et cela lui permet de trouver un travail chez Kodansha en tant qu'assistant de Tsutomu Takahashi avec qui il travaille sur *Jiraishin* et *Alive*, avant de proposer son propre titre : *Blame!* Outre les influences de sa formation d'architecte, Tsutomu Nihei s'inspire beaucoup de lecture d'auteurs tels Gibson, Sterling, affirmant son attrait pour une science-fiction de type cyberpunk.

Visuellement, il avoue une passion pour Giger, le créateur des décors et monstres d'*Alien*, et un fort attrait pour la bande dessinée



franco-belge et des auteurs comme Bilal ou Moebius ainsi que pour nombre de jeux vidéo, tels *Halo*.

Au travers de ses œuvres, Tsutomu Nihei se reconnaît aisément par un graphisme ébouriffant de détail et d'ambiance sombre, une construction de page architectural et très libertaire, un encrage heurté et violent, qui sont autant de témoignages de ses influences.

Le dessin de l'auteur évolue par ailleurs de manière organique, de série en série, évacuant notamment le noir omniprésent des débuts pour passer à un trait reposant exclusivement sur la lumière.

Au début de sa carrière, notamment avec *BLAME!* on aurait dit que Nihei creusait le blanc d'une base de noir alors qu'à présent, et de plus en plus, ses planches sont lumineuses,

donnant un effet spatial et renonçant à la tonalité plus lugubre qu'offrait le noir. A présent, l'auteur est sur le point de révéler sa nouvelle série au monde, *APOSIMZ*, le blanc et la lumière dominent les planches.

Publié en France, en Espagne, en Allemagne, en Italie, aux USA... il devient vite un auteur international ; Publié en France, qu'il visite par deux fois, lors du festival d'Angoulême 2002, puis lors de Japan Expo 2004.

MEGA STRUCTURES

Des constructions architecturales aux perspectives hallucinantes, tel est la signature des univers impressionnantes que cree cet auteur du dessin.

Nihei multiplie en effet les compositions aux perspectives étudiées, avec des profondeurs de champ vertigineuses et apparemment infinies. Il donne à sa vision du futur des dimensions tantôt hors-norme, tantôt tentaculaires, dessinant dans *BLAME!* une cité aux milliers d'étages tout en verticalité inhumaine, ou dans *Knights of Sidonia* un vaisseau si gigantesque qu'il est impossible d'en imaginer les contours.

Dans ces structures hallucinantes, les humains semblent y avoir perdu tout moyen de médiation, démunis de toutes structures langagières ou sociales, prisonniers de ce monde sans fin d'où la nature a été chassée.

Amplifiant les dérives et les motifs des megalopoles modernes, l'imagerie intensifie le contraste entre les lieux desincarnés, aux formes symétriques et fonctionnelles, et les rares habitats humains, enclave aux lignes courbes, à l'organisation plus erratique et moins hygiéniste qui semble résister à cette écrasante modernité.

Pages 5 and 6

TRANSHUMANISME

Préoccupation et thème incontournable de la science-fiction, le transhumanisme est un motif récurrent chez l'arpenteur des futurs, Tsutomu Nihei

Dans ses univers, mère nature a souvent été évacuée par la science et la technologie. L'Homme a évolué, autant physiquement que psychiquement. Ces corps et ces esprits optimisés sont autant vecteur de fascination que de crainte, véhiculés par l'écriture et le dessin.

Cras egestas quis elit non pulvinar. Morbi tortor lacus, scelerisque id mattis et, vestibulum ac mauris. Aliquam convallis felis non augue accumsan sodales. Pellen-tesque vehicula odio risus, vitae tincidunt felis mattis a. Morbi molestie pulvinar varius. Vivamus velit mi, placerat a congue non, hendrerit et augue.

Morbi molestie justo libero, ac bibendum lorem aliquam ut. Integer malesuada vulputate lobortis. Mauris tempus, justo eget pulvinar commodo, elit tellus volut- pat nunc, a lacinia tortor purus ac sem.



"Meticulously drawn, peppered with clipped humor, but also unusually attentive to plot and structure, Knights of Sidonia may be Tsutomu Nihei's most accessible work to date even as it hits notes of tragic grandeur as a hopeless struggle for survival unfolds."

FUTURISME ET ESTHÉTIQUE

Morbi molestie justo libero, ac bibendum lorem lobortis. Commodo, elit tellus volutpat nunc, a lacinia tortor purus ac sem.



Cras egestas quis elit non pulvinar. Morbi tortor lacus, scelerisque id mattis et, vestibulum ac mauris. Aliquam convallis felis non augue accumsan sodales. Pellentesque vehicula odio risus, vitae tincidunt felis mattis a. Morbi molestie pulvinar varius. Vivamus velit mi, placerat a congue non, hendrerit et augue.

Morbi molestie justo libero, ac bibendum lorem aliquam ut. Integer malesuada vulputate lobortis. Mauris tempus, justo eget pulvinar commodo, elit tellus volutpat nunc, a lacinia tortor purus ac sem.

Cras egestas quis elit non pulvinar. Morbi tortor lacus, scelerisque id mattis et, vestibulum ac mauris. Aliquam convallis felis non augue accumsan sodales. Pellentesque vehicula odio risus, vitae tincidunt felis mattis a. Morbi molestie

pulvinar varius. Vivamus velit mi, placerat a congue non, hendrerit et augue.

Morbi molestie justo libero, ac bibendum lorem aliquam ut. Integer malesuada vulputate lobortis. Mauris tempus, justo eget pulvinar commodo, elit tellus volutpat nunc, a lacinia tortor purus ac sem.

Cras egestas quis elit non pulvinar. Morbi tortor lacus, scelerisque id mattis et, vestibulum ac mauris. Aliquam convallis felis non augue accumsan sodales. Pellentesque vehicula odio risus, vitae tincidunt felis mattis a. Morbi molestie



INFOS

LIEU
Espace Franquin

DATES
Du 24 au 27 janvier

SIGNATURE ET DEDICACE (EManga City)

Jeudi 24 janvier et Vendredi 25 à 16h

Samedi 26 à 14h30

MASTERCLASS
Samedi 26 à 17h, Espace Franklin

PRODUCTION EXPO
ReArt+ / FIBD
Géenat

COMMISSARIAT
Stéphane Ferrand

SCENOGRAFIE
Atelier W110

PUBLIC
Pour toute la famille

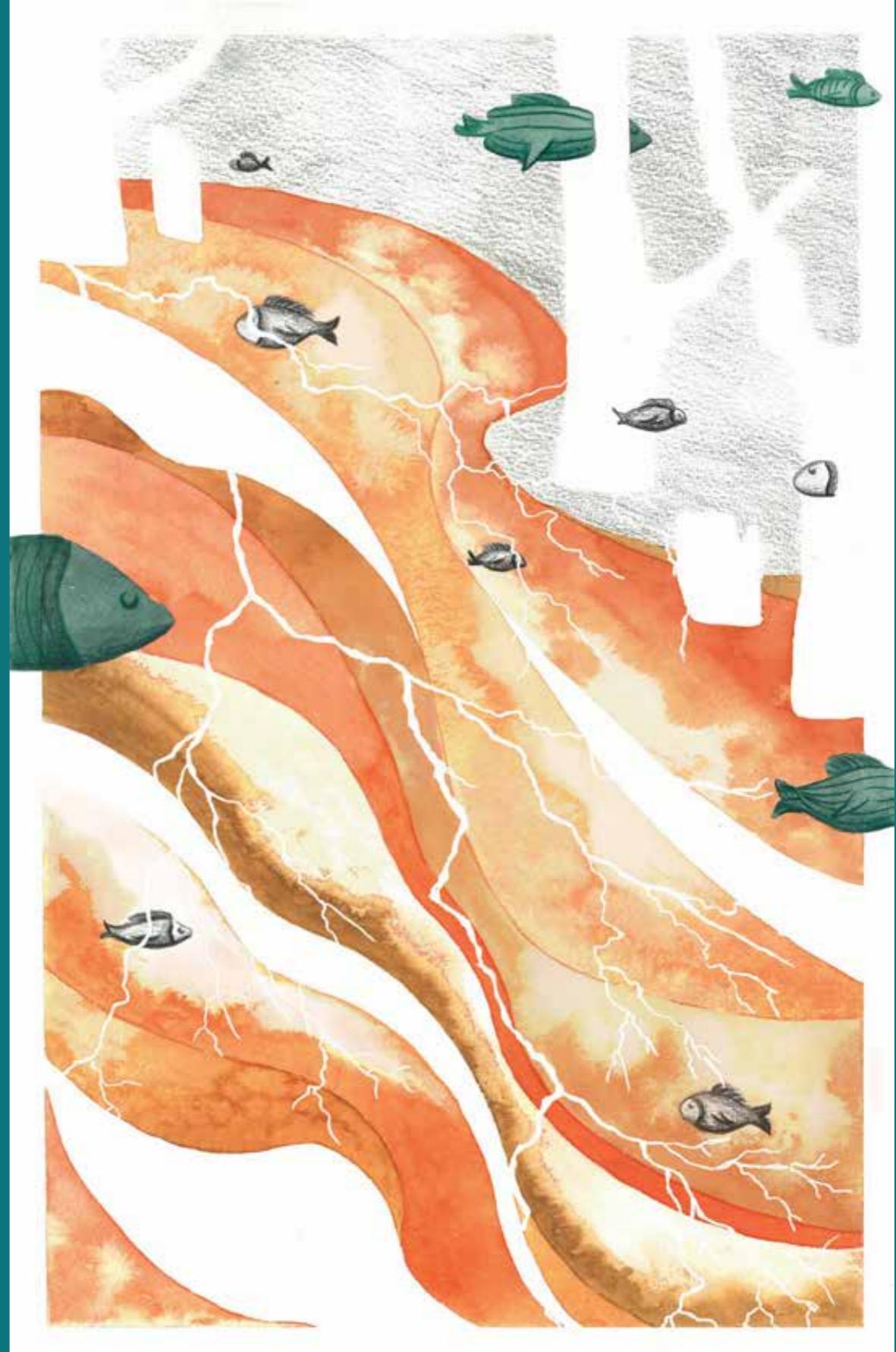
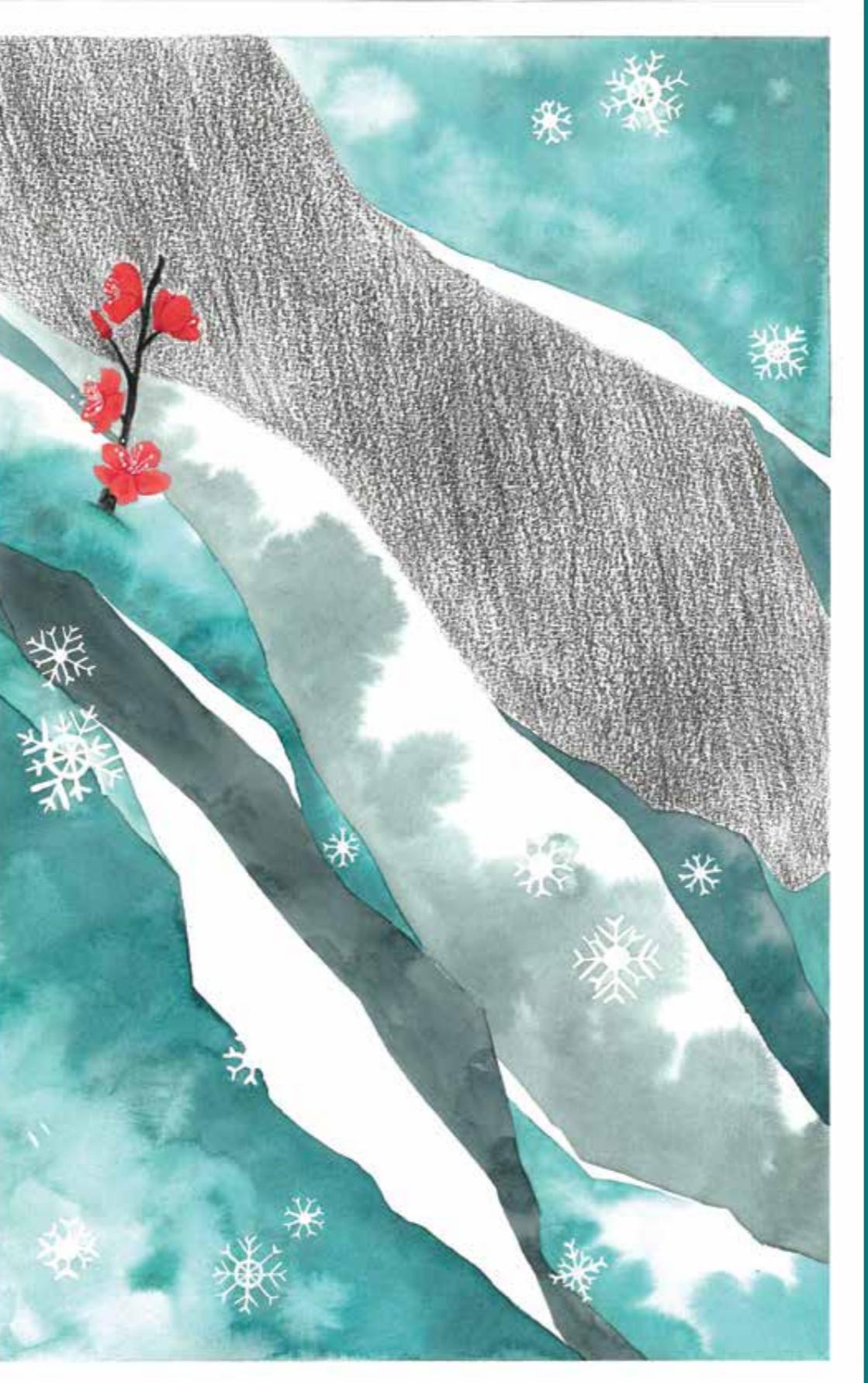
Bachelor's project: 'Contes du Soleil Levant'

Illustrated book
of east Asian
Tales

Spread Book Cover



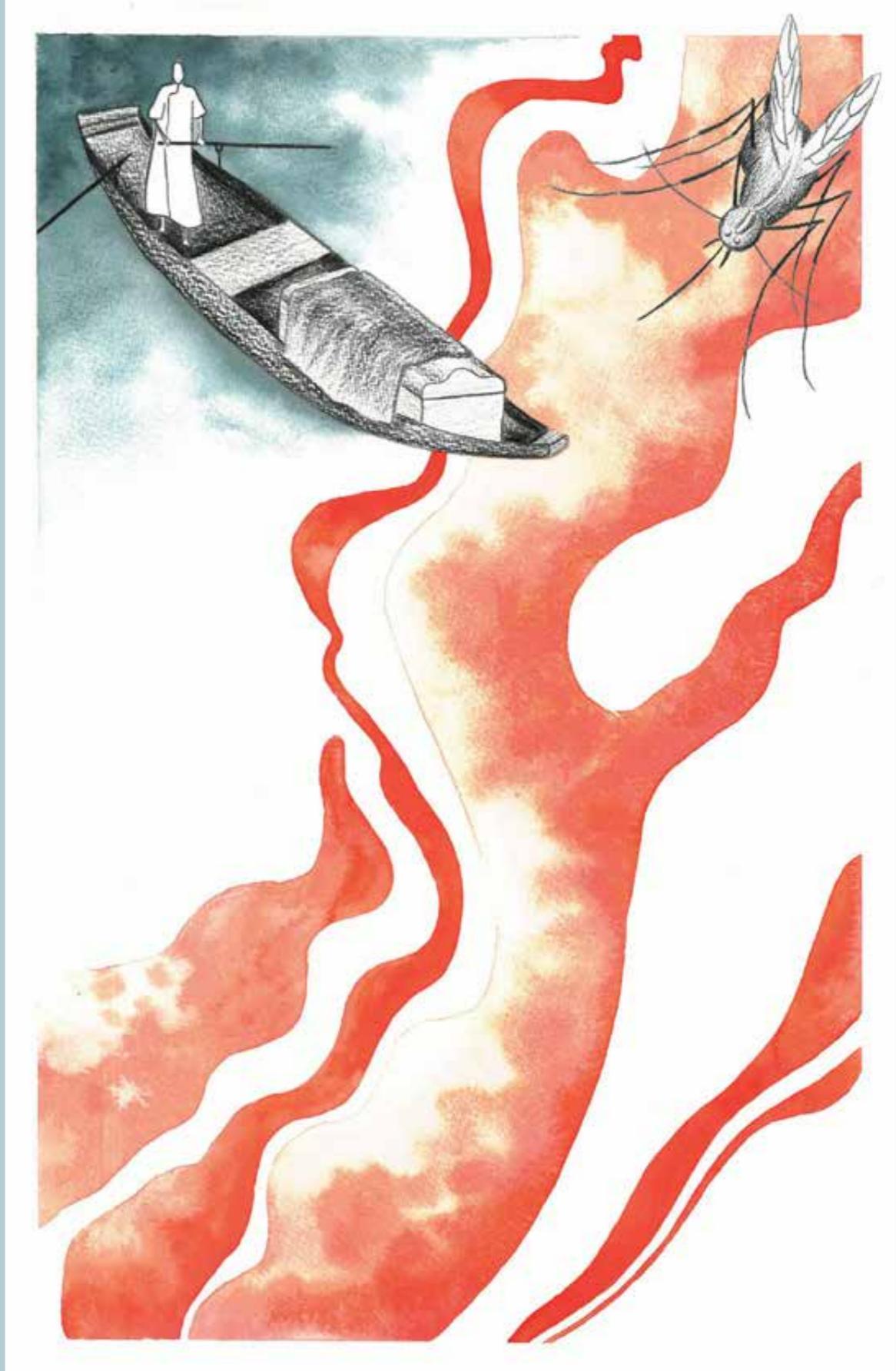
Chapter 9
"Fraises de Décembre"
&
Chapter 13
"Femme possédée par le
Phi Kaseu"

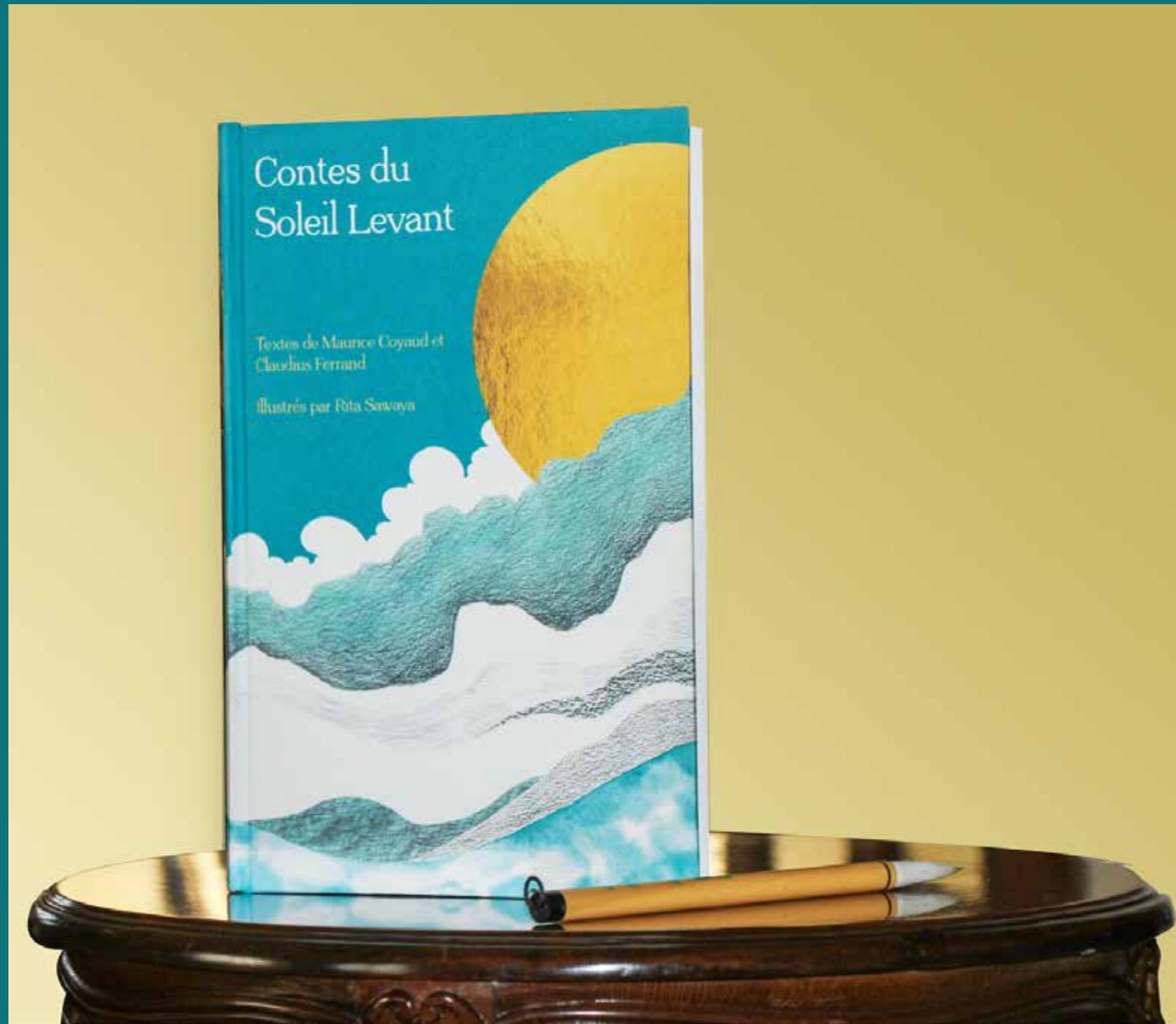


Chapter 1
"G'ui-sha fabrique l'Univers"

&

Chapter 4
"Le Moustique"



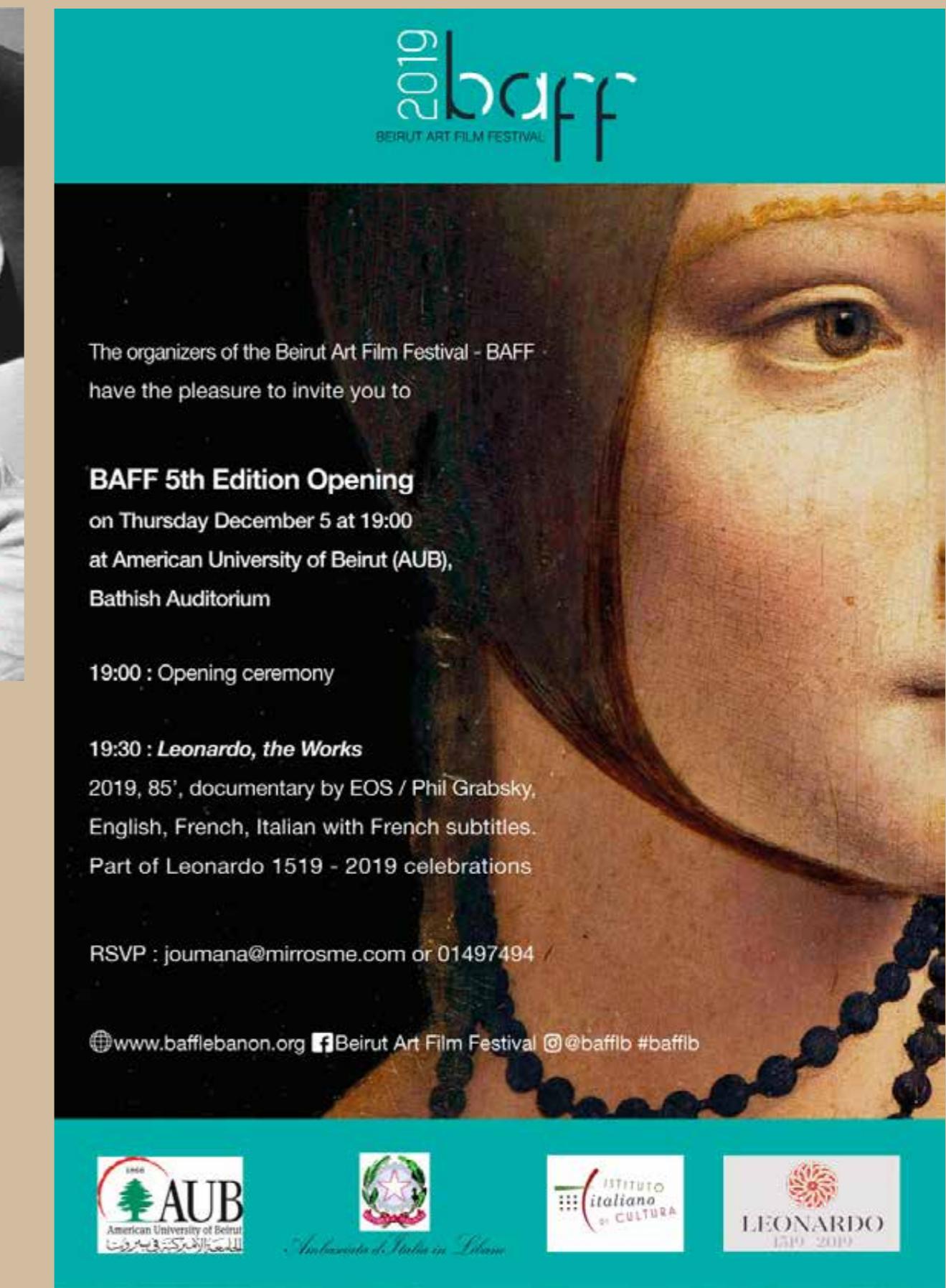


Cover and pages 31-32

Beirut Art Film Festival (BAFF) 5th Edition

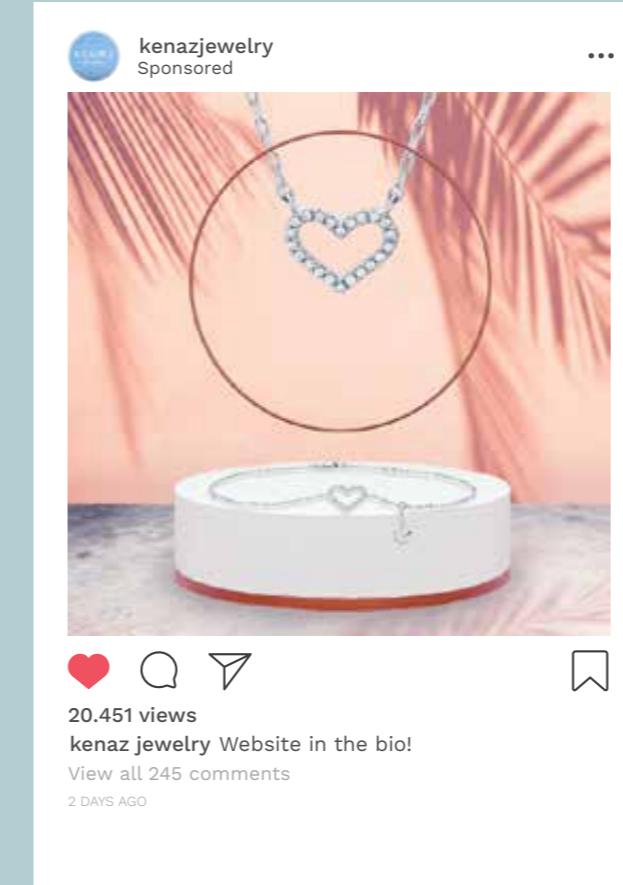
Promotional Material

For more of my work with BAFF, such as posters, pamphlets, social media posts and other, you can visit:
www.bafflebanon.org



Kenaz Jewelry

Graphic work on posts for social media (instagram page) for a middle eastern jewelry brand

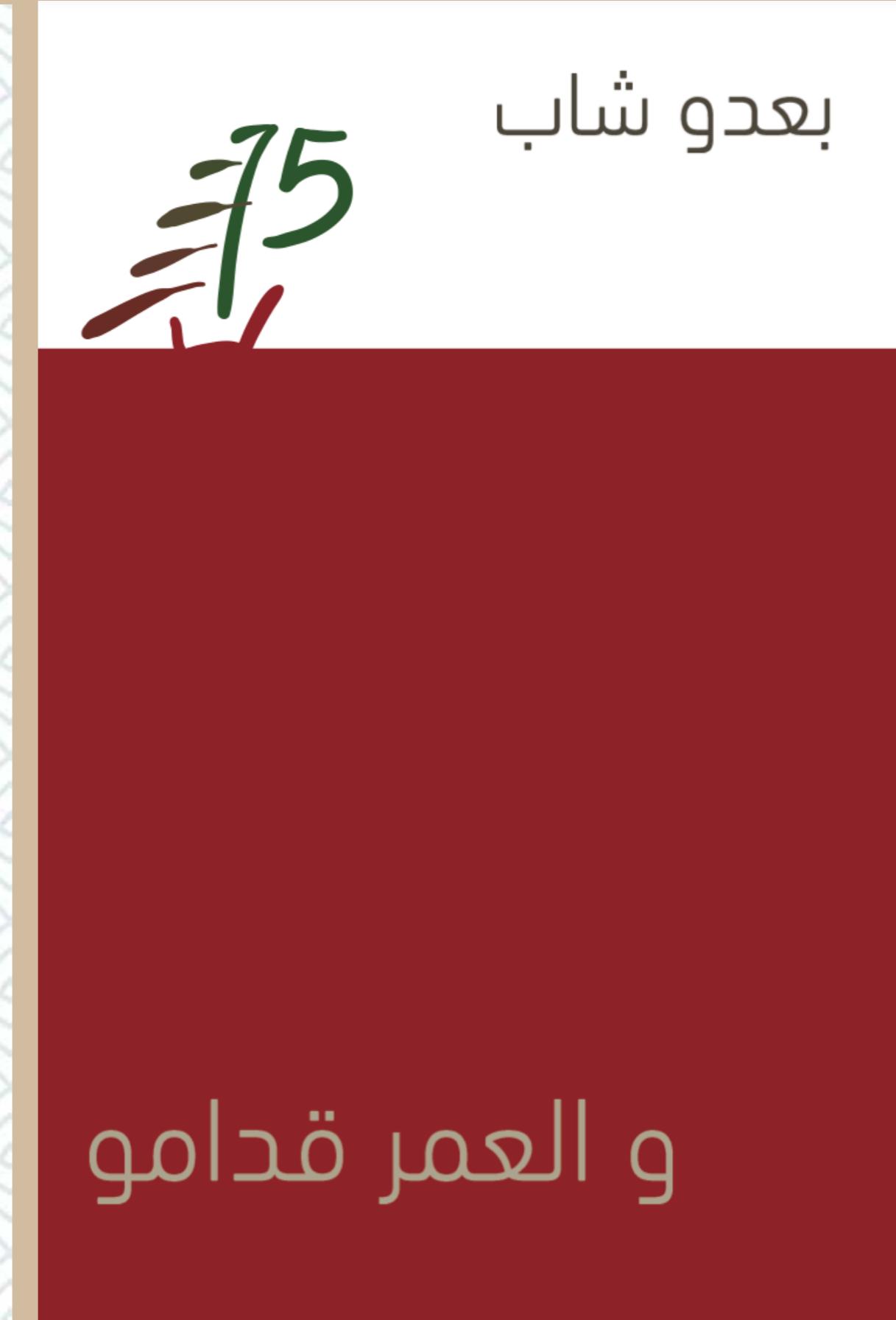
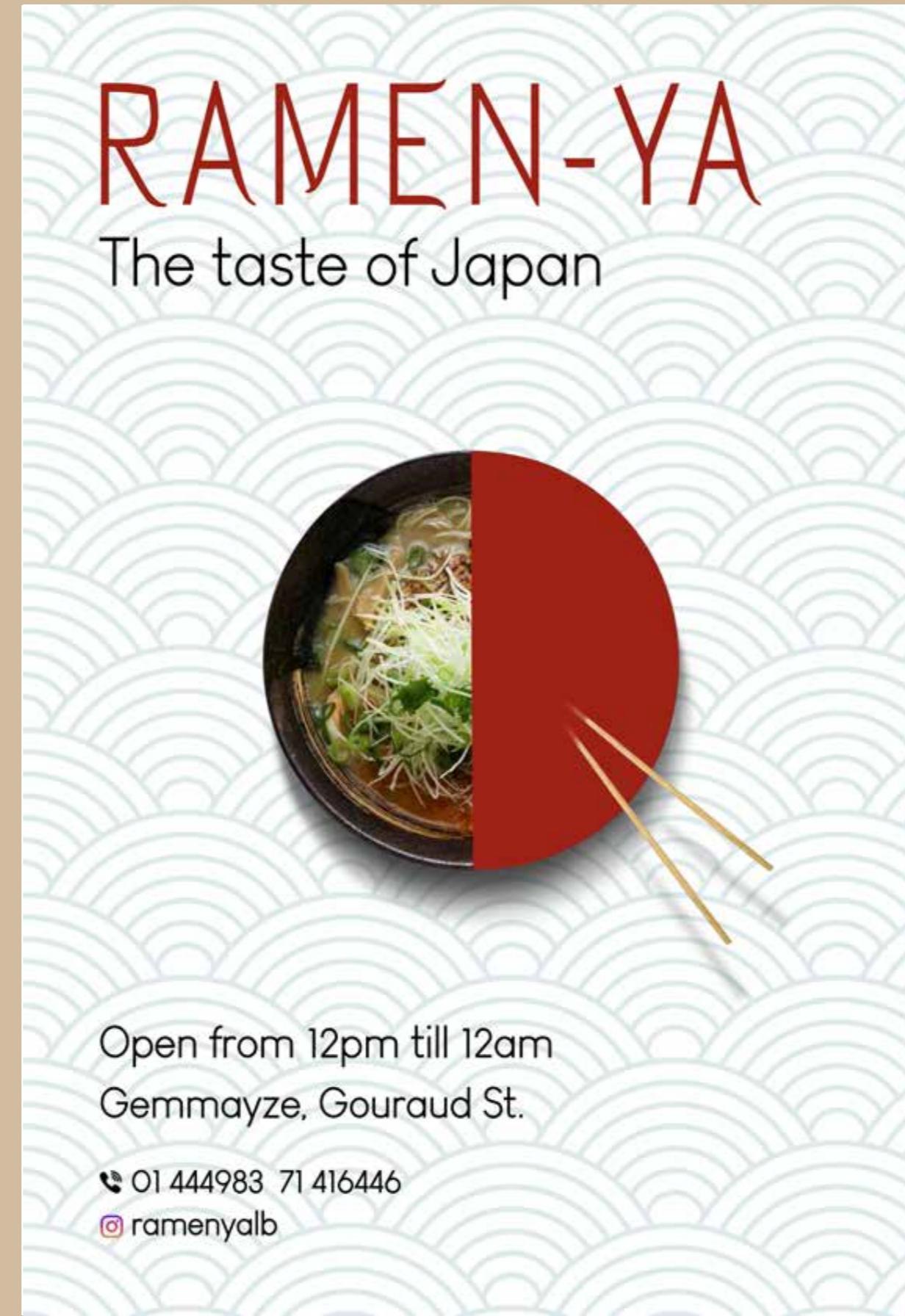


Posters

Poster project for
japanese noodles
restaurant
RAMEN-YA

&

1 of 20 exhibited
finalists for Bank
Audi's '75 years
of Independence'
competition



Branding project

Branding and Identity for FANTATTIC, a bar/café located inside an old attic.

The theme: fantasy, dream-like esthetics.

Logo design, name, copyrighting and business card



Digital Illustration Work

Realism
&
Animal Study
&
Caricatural character
design
&
Educational children's
poster



