

# RiTA SAWAYA

Illustrator and Graphic Designer



71 124352



ritawaya21@gmail.com



scribes.and.splashes



# 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 États-Unis où il fait les beaux arts, obtient son diplôme et intègre un cabinet à New-York. Là-bas il s'immerse de la culture populaire américaine, de la science-fiction et du cyberpunk.

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 architecturale 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 impressionnants que crée cet artiste 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 mégapoles modernes, l'imagerie intensifie le contraste entre les lieux désincarnés, aux formes symétriques et fonctionnelles, et les rares habitats humains, enclavés aux lignes courbes, à l'organisation plus erratique et moins hygiéniste qui semblent résister à cette écrasante modernité.

# 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, la nature a souvent été évacuée par la science et la technologie. L'Homme a évolué, autant physiquement que psychologiquement. 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. 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.



*"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."*



Pages 7 and 8

# FUTURISME ET ESTHETIQUE

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



**C**ras 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.

## INFOS



**LIEU**  
Espace Franquin

**DATES**  
Du 24 au 27 janvier

**SIGNATURE ET DEDICACE** (EManga City)  
Jeudi 24 janvier et Vendredi 25 a 16h  
Samedi 26 a 14h30

**MASTERCLASS**  
Samedi 26 a 17h, Espace Frankin

**PRODUCTION EXPO**  
9eArt+ / FIBD  
Glénat

**COMMISSARIAT**  
Stéphane Ferrand

**SCENOGRAPHE**  
Atelier W110

**PUBLIC**  
Pour toute la famille

# Bachelor's project: 'Contes du Soleil Levant'

Illustrated book  
of east Asian  
Tales

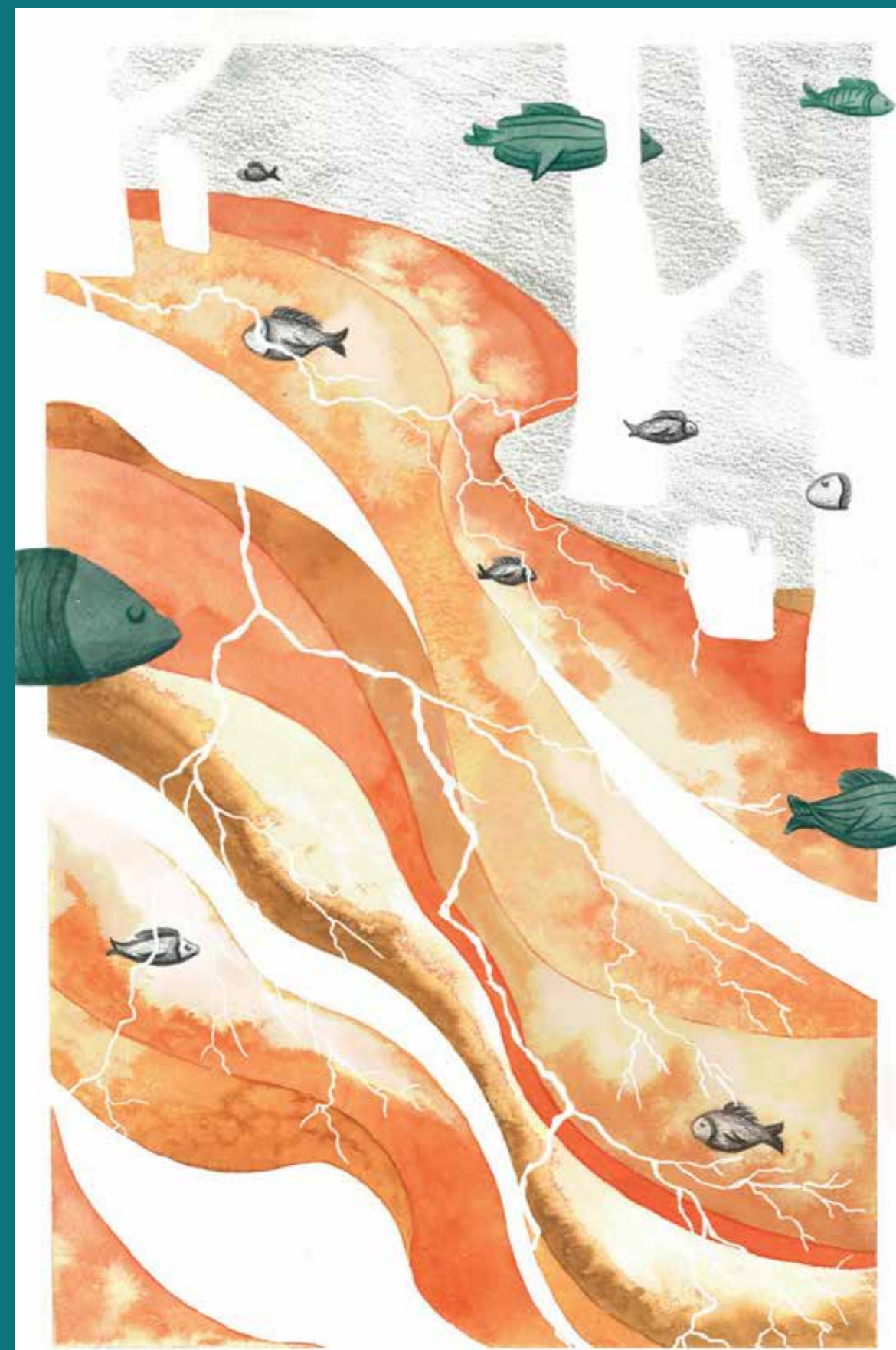
Spread Book Cover



Chapter 9  
"Fraises de Décembre"

&

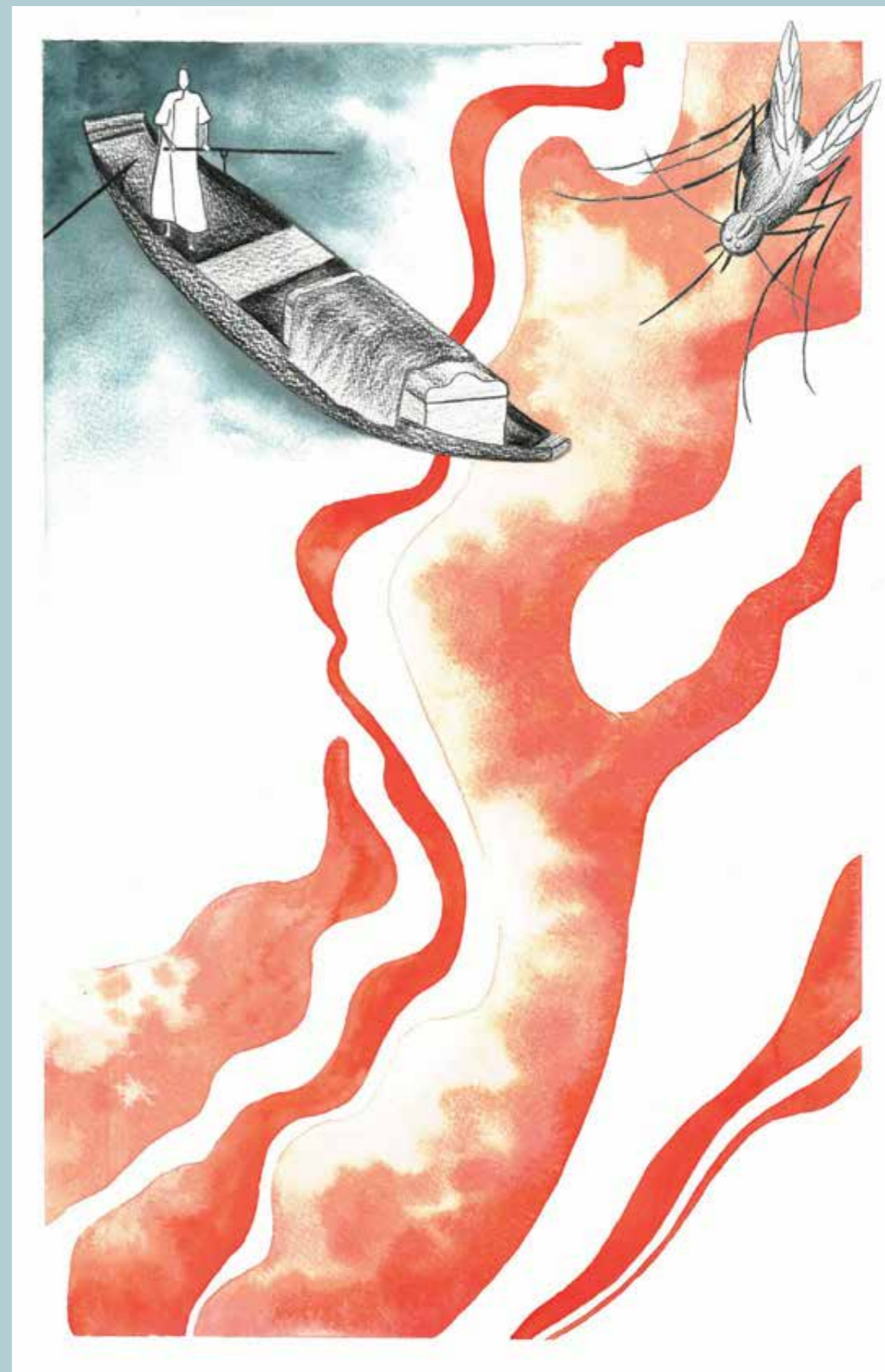
Chapter 13  
"Femme possédée par le  
Phi Kaseu"

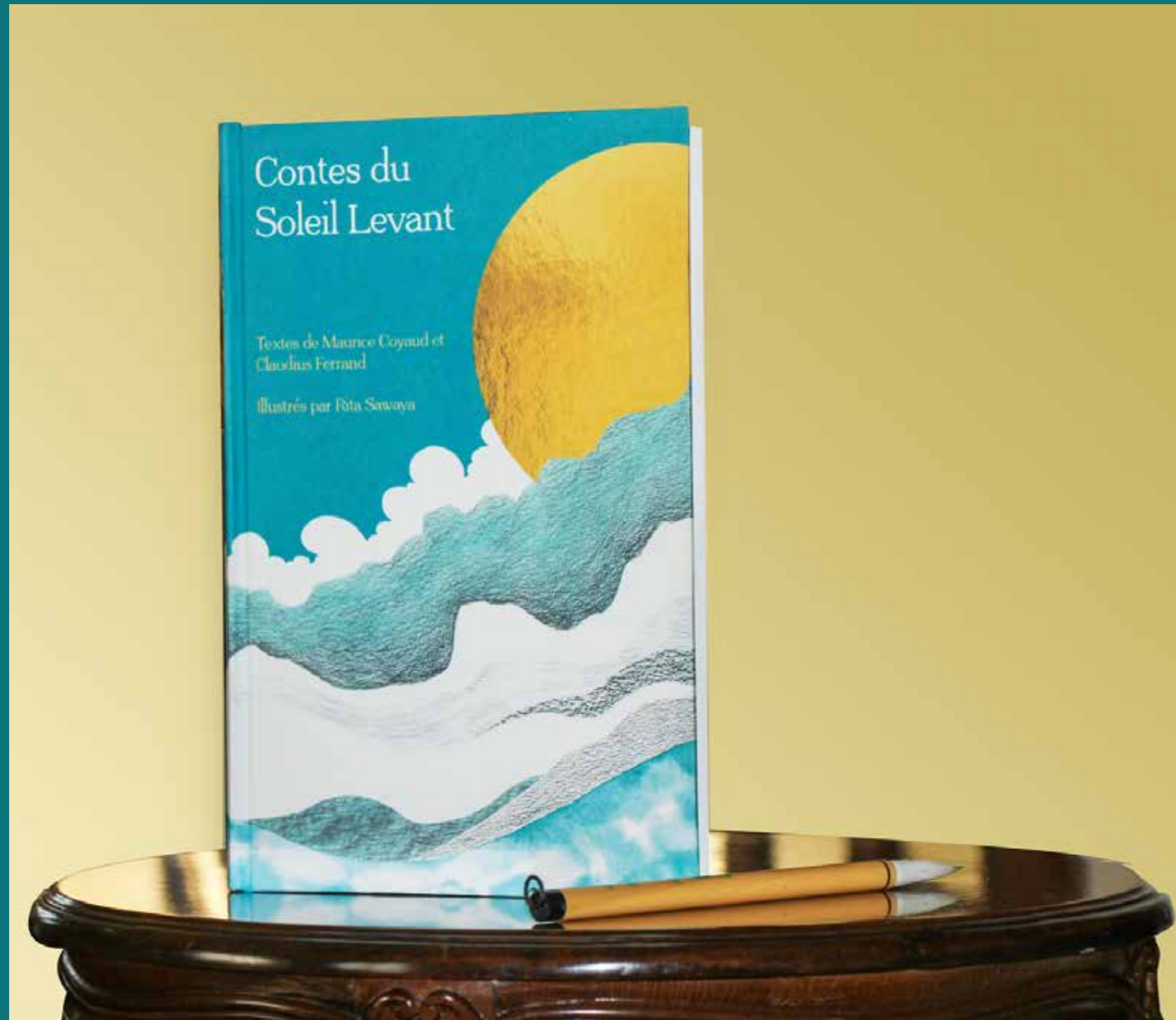


Chapter 1  
“G’ui-sha fabrique l’Univers”

&

Chapter 4  
“Le Moustique”





Cover and pages 31-32

# Beirut Art Film Festival (BAFF) 5<sup>th</sup> Edition

## Promotional Material

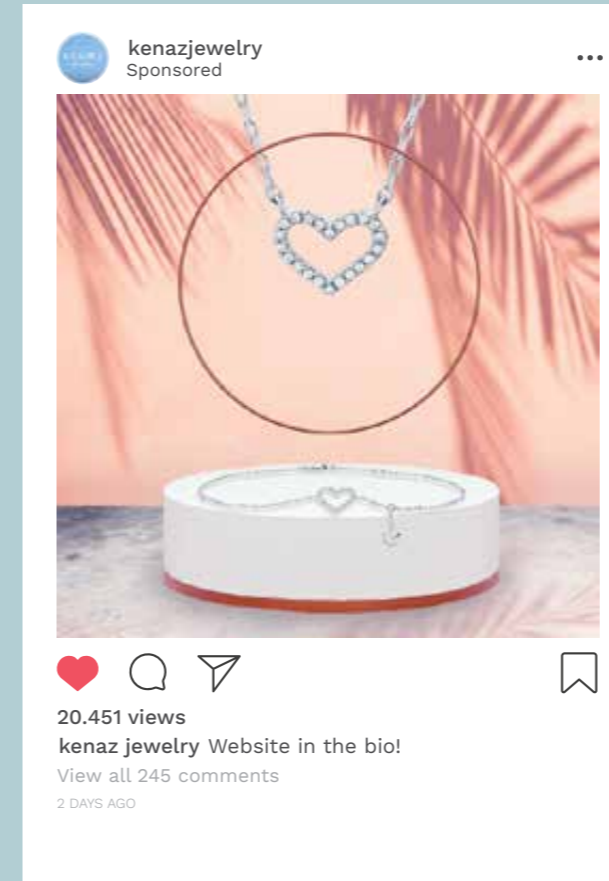
For more of my work with BAFF,  
such as posters, pamphlets,  
social media posts and other,  
you can visit:  
[www.bafflebanon.org](http://www.bafflebanon.org)



joumana@mirrosme.com or 01497494 /' and 'www.bafflebanon.org Beirut Art Film Festival @bafflb #bafflb'. The bottom of the poster features logos for AUB, the Italian Embassy in Lebanon, the Istituto Italiano di Cultura, and the Leonardo 1519-2019 logo."/&gt;

# Kenaz Jewelry

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

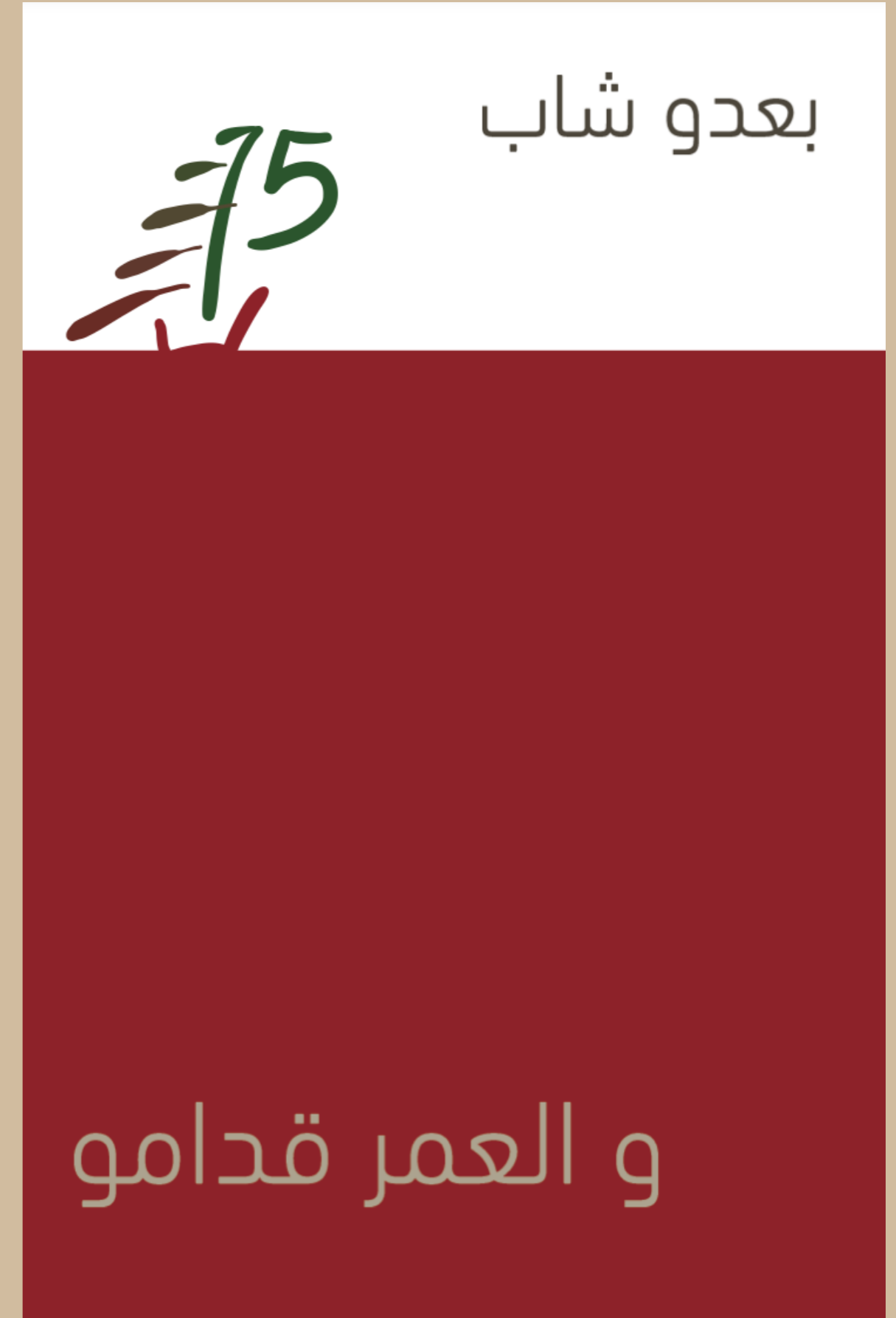
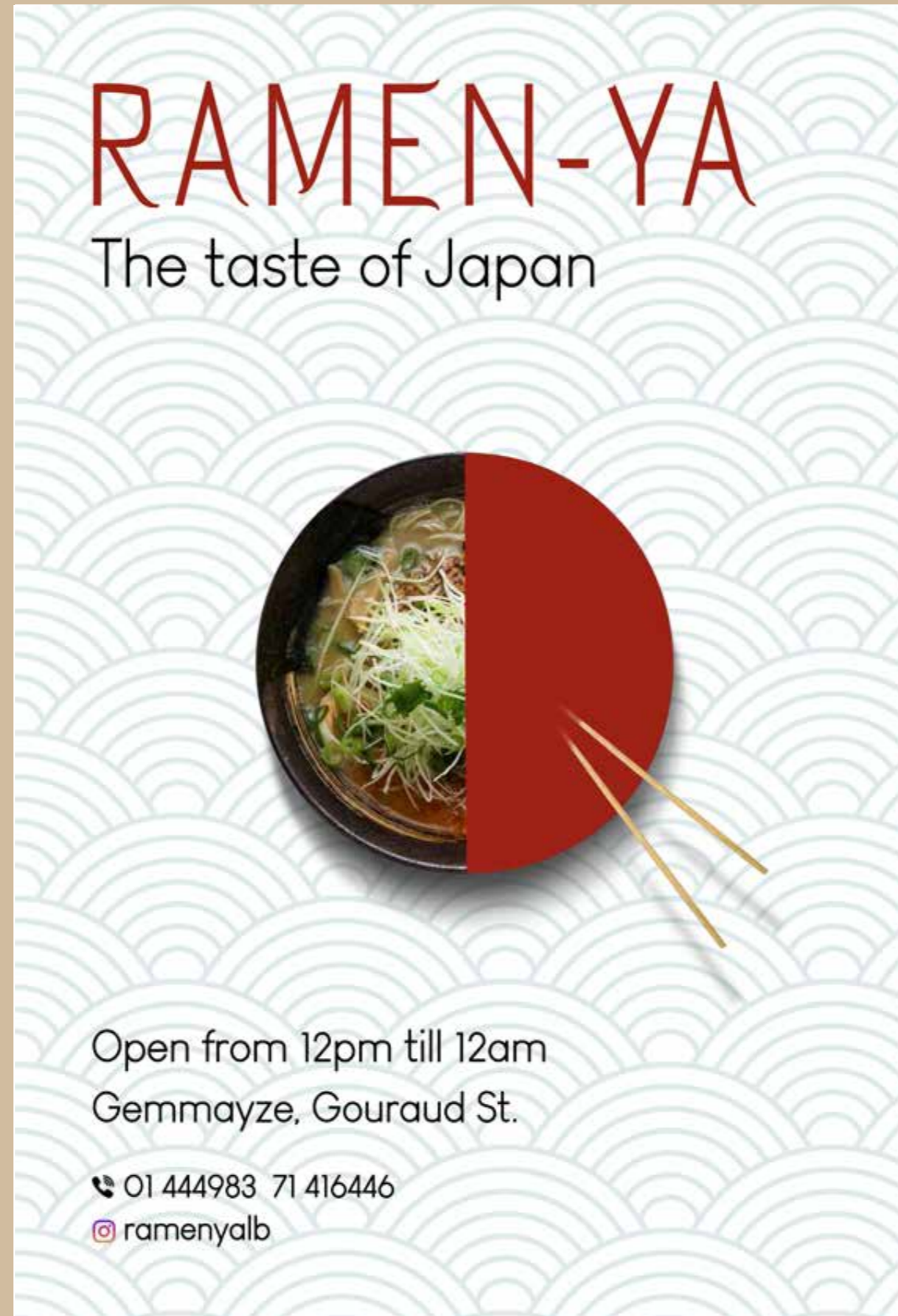


# Posters

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 aesthetics.

Logo design, name, copyrighting and business card



# Digital Illustration Work

Realism

&

Animal Study

&

Caricatural character  
design

&

Educational children's  
poster



