LES DOSSIERS

LIVRY PARTICIPATIF

GRAND-ANGLE — HISTOIRE

MÉTAL HURLANT À LIVRY-GARGAN



GENÈSE, FONDATEURS, HÉRITAGE INTERNATIONALE

Lieux, Œuvres & Mémoire

2025

2025

Les Cahiers de LIVRY PARTICIPATIF

Extrait

PATRIMOINES & CADRE DE VIE

LAC DE SÉVIGNE

SITES & ENSEMBLES

PARC FORESTIER DE LA POUDRERIE DE SEVRAN

ATTEINTES ENVIRONNEMENTALES

URBANISME & RÈGLEMENT

BIODIVERSITÉ & CONTINUITÉS

MÉTHODE & PARTICIPATION

ENQUETE PUBLIQUE

ASSOCIATION LOI 1901

Avant-Propos

Chers lecteurs,

L'édition 2025 des « Cahiers de Livry Participatif » confirme un constat simple mais essentiel : lorsque l'on parle de cadre de vie, le patrimoine n'est pas un supplément d'âme ; il en est l'ossature. Patrimoine historique (bâti, paysages urbains, trames viaires), patrimoine naturel (arbres remarquables, continuités écologiques, milieux humides) et patrimoine immatériel (mémoire des lieux, pratiques sociales, récits, toponymie) fonctionnent ensemble ; les articuler produit des solutions durables. À Livry-Gargan et aux abords, cette articulation relie des figures et des lieux : de la marquise de Sévigné au pavillon Dionnet — berceau de « Métal hurlant » — en passant par la Poudrerie nationale de Sevran-Livry, patrimoine à la fois industriel, militaire, naturel et immatériel.

Ce numéro rassemble des analyses et des observations de terrain qui éclairent cette interdépendance. Les séquences paysagères et les alignements d'arbres structurent les ambiances urbaines autant qu'ils soutiennent la biodiversité ; les édifices repères donnent identité et lisibilité au tissu bâti autant qu'ils portent des usages et des récits partagés. Ainsi, un parc, une place, une ancienne demeure ou une gare ne sont pas de simples objets : ils organisent des continuités spatiales, écologiques et culturelles qui améliorent concrètement la qualité de vie (fraîcheur, confort d'usage, repères, sociabilité).

Plusieurs situations locales illustrent ces interactions. Les travaux menés au lac de Sévigné, interrogent la compatibilité entre requalification paysagère et exigences écologiques : phasage, périodes sensibles, gestion des arbres remarquables et objectifs mesurables. À l'échelle urbaine, les suppressions de protections intervenus dans le cadre du PLUi invitent à clarifier les critères de préservation du « bâti remarquable » et à mesurer leurs effets sur les parcs, jardins, alignements et séquences paysagères qui constituent la trame verte et bleue du quotidien. Le cas du pavillon Dionnet rappelle, de son côté, qu'un édifice peut cumuler une valeur architecturale locale et une portée culturelle bien plus grande : l'immatériel (créations, influences, pratiques) s'enracine dans la matérialité d'un lieu. Le parc forestier de la Poudrerie de Sevran-Livry constitue, quant à lui, un exemple complet où l'héritage industriel et militaire se conjugue avec des continuités écologiques, des architectures techniques, des usages actuels et une mémoire ouvrière et scientifique : un ensemble dont la valeur immatérielle s'ancre également dans des matérialités précises.

Établir les faits, qualifier les enjeux, proposer des pistes d'action. Les contributions s'appuient sur des pièces publiques (documents d'urbanisme, rapports, décisions), sur des relevés et chronologies sourcées, et sur des constats. Elles privilégient une lecture systémique : éviter la segmentation des politiques (paysage, biodiversité, mobilité, santé, culture) au profit d'une approche intégrée du cadre de vie.

Ce volume défend une idée opérationnelle : concilier plutôt qu'arbitrer à somme nulle. Concilier, c'est : reconnaître la valeur d'usage des lieux (accessibilité, services, confort), préserver les structures écologiques (continuités, strates végétales, sols vivants), maintenir les repères architecturaux et paysagers qui fondent l'identité locale, et relier ces dimensions à la mémoire et aux pratiques habitantes, afin que l'immatériel puisse se transmettre.

Comme toujours, nous espérons que ces analyses contribueront à une décision publique mieux informée, à des projets plus robustes (diagnostic, objectifs vérifiables, gouvernance ouverte, suivi), et à une mobilisation citoyenne exigeante et constructive. Préserver et valoriser le patrimoine (qu'il soit bâti, naturel, immatériel, industriel ou militaire) n'est pas une fin en soi : c'est un moyen de garantir, pour aujourd'hui et demain, un cadre de vie cohérent, respirable et habitable.

Roman BRUGEAT, Gilles MIJOUIN, Stéphanie FLOUR,
Fondateurs de Livry Participatif

NAISSANCE DE MÉTAL HURLANT À LIVRY-GARGAN : HISTORIQUE, FONDATEURS ET HÉRITAGE MONDIAL

En 1975, dans la banlieue parisienne de Livry-Gargan, un petit pavillon de l'avenue du Consul-Général-Nordling est devenu le berceau d'une véritable révolution de la bande dessinée. C'est dans ce pavillon – la demeure de Jean-Pierre Dionnet – que prit forme le magazine Métal Hurlant, sous l'impulsion de Dionnet et de ses comparses Philippe Druillet et Jean Giraud (alias Moebius), avec le soutien financier de Bernard Farkas. Ensemble, ce groupe fondateur allait bouleverser les codes de la bande dessinée et poser les bases d'un mouvement créatif à l'influence mondiale et multimédia.

HISTORIQUE DE LA CRÉATION DU MAGAZINE MÉTAL HURLANT

Le contexte et la genèse à Livry-Gargan

Au milieu des années 1970, la bande dessinée française connaît une effervescence créative sans précédent. Des auteurs en quête de liberté cherchent à s'affranchir des cadres traditionnels des magazines BD pour jeunesse (Pilote, Tintin, etc.). Jean-Pierre Dionnet, jeune scénariste passionné de science-fiction, ressent ce besoin d'émancipation : chez Pilote, où il écrit depuis 1968, il se heurte au refus de René Goscinny de publier davantage de récits de SF adultes. En 1974, il fait ses premières armes éditoriales aux côtés de Nikita Mandryka sur le magazine underground L'Écho des savanes. Fort de cette expérience, Dionnet rallie deux dessinateurs visionnaires qu'il admire (Philippe Druillet et Jean Giraud dit Moebius) ainsi que son ami entrepreneur Bernard Farkas.

C'est ainsi qu'en décembre 1974, le quatuor décide de fonder une nouvelle maison d'édition faite sur mesure pour leurs projets atypiques, Les Humanoïdes Associés, avec l'idée de publier une revue trimestrielle de bandes dessinées de science-fiction totalement libérée des

Chronologie : les dates-clés de Métal Hurlant et de ses dérivés.

Déc. 1974	Fondation des **Humanoïdes Associés** par Dionnet, Druillet, Moebius, Farkas.
Janv. 1975	Parution du **numéro 1** de *Métal Hurlant* (pavillon Dionnet, Livry-Gargan).
1977	Lancement du mensuel américain **Heavy Metal**, adaptation US de *Métal Hurlant*.
Fin 1970s	*Métal Hurlant* est publié dans **17 pays** différents (diffusion internationale record).
1981	Sortie du film d'animation **Heavy Metal** (*Métal Hurlant, la machine à rêver*) au cinéma.
Juil. 1987	Cessation de parution de *Métal Hurlant* (dernier numéro de la première époque).
2002-2004	**Première relance** du magazine (version franco-américaine éphémère, 14 numéros).
2021	**Seconde relance** du titre en France (publication trimestrielle).
2024	Annonce d'une **version anglaise** relancée via financement participatif.



contraintes habituelles. Le projet prend forme concrètement dans le pavillon familial de Jean-Pierre Dionnet à Livry-Gargan. La demeure familiale devient bientôt le quartier général improvisé des réunions éditoriales et prend des airs de maison d'artistes. Le titre choisi, Métal Hurlant (littéralement « métal hurlant », évocateur d'une énergie brute et futuriste), reflète l'esprit du magazine : un cri nouveau dans le monde de la BD, mêlant imaginaire SF, culture rock et liberté créative totale.

Le numéro 1

En janvier 1975, le numéro 1 de Métal Hurlant paraît enfin. En couverture, une créature fantastique hurlant à la lune sous un logo métallique annonce une nouvelle ère de la bande dessinée adulte. Le magazine, alors trimestriel, compte 68 pages grand format dont 16 en couleurs. La maquette porte la mention « Réservé aux adultes ». Dès ces premières pages, Dionnet, rédacteur en chef, donne le ton : Métal Hurlant sera un laboratoire d'expérimentations graphiques et scénaristiques. Les lecteurs y découvrent notamment les premières planches muettes d'« Arzach » de Moebius ou les délires baroques de Lone Sloane par Philippe Druillet, aux côtés de jeunes talents et d'auteurs internationaux encore inconnus du public français.

Un creuset créatif sans précédent

La réunion de ces esprits créatifs dans le pavillon de Livry-Gargan va rapidement produire une alchimie unique. Dionnet veille à la diversité des styles et à la qualité éditoriale : Métal Hurlant accueille aussi bien le trait classique d'un Paul Gillon ou d'une Chantal Montellier que l'extravagance psychédélique de Druillet ou de Moebius. Tous partagent l'ambition de repousser les limites du 9e art. Le magazine publie coup sur coup des histoires devenues cultes, de « Arzach » (1975) à « Le Garage hermétique » (Moebius, 1976–1979), en passant par les sagas oniriques de Druillet ou les premières collaborations avec le cinéaste Alejandro Jodorowsky (qui signera plus tard L'Incal avec Moebius et Les aventures d'Alef-Thau). Les pages de Métal Hurlant brisent les tabous : la science-fiction y côtoie l'heroic fantasy, l'érotisme, le fantastique et même le polar, le tout servi par des graphismes innovants allant de l'hyperréalisme au cartoon.

Le succès d'estime est immédiat et, très vite, Métal Hurlant gagne en rythme de parution. D'abord trimestriel, le magazine devient bimestriel dès le numéro 7 puis mensuel au numéro 9, face à la demande grandissante des lecteurs. En 1977, une version américaine intitulée Heavy Metal est lancée et remporte un vif succès aux

Figures Clés de Métal Hurlant

Nom	Rôle	Contribution
Jean-Pierre Dionnet	Co-fondateur, Rédacteur en Chef	Visionnaire à l'origine du concept, a dirigé le magazine pendant ses dix premières années, a défini son ton et a contribué en tant qu'écrivain.
Philippe Druillet	Co-fondateur, Artiste	Artiste emblématique dont le style visuel unique et baroque a défini l'esthétique du magazine, créateur de séries comme Lone Sloane et Yragaël.
Moebius (Jean Giraud)	Co-fondateur, Artiste	Artiste influent dont le style varié et novateur a marqué le magazine, créateur de séries comme Arzach et a collaboré sur Approaching Centauri.
Bernard Farkas	Co-fondateur, Directeur Financier	A apporté le soutien financier initial nécessaire au lancement et à la pérennité du magazine et de la maison d'édition Les Humanoïdes Associés.



« Exterminateur 17 » (1981, Enki Bilal & Jean-Pierre Dionnet) et « La débandade » (1977, Luc & François Schuiten) Exposition Métal Hurlant, RDVBD Amiens, 21 juin 2025.

États-Unis. Durant cette période faste, Les Humanoïdes Associés multiplient également les albums reliés, offrant une seconde vie aux meilleures histoires parues dans la revue. À la fin des années 1970, il est diffusé dans plus de 15 pays différents, un fait inédit pour une revue BD française.

Malgré une gestion parfois chaotique et un dépôt de bilan en 1980, Métal Hurlant continue d'être publié jusqu'en 1987, laissant derrière lui 133 numéros d'une richesse artistique exceptionnelle. L'aventure connaîtra des prolongements tardifs (tentatives de relance en 2002 puis en 2021), mais c'est bien sa naissance à Livry-Gargan et son âge d'or (1975–1985) qui ont scellé son statut mythique.

LES FONDATEURS CLÉS ET LEUR RÔLE DANS MÉTAL HURLANT

Jean-Pierre Dionnet : l'initiateur et chef d'orchestre

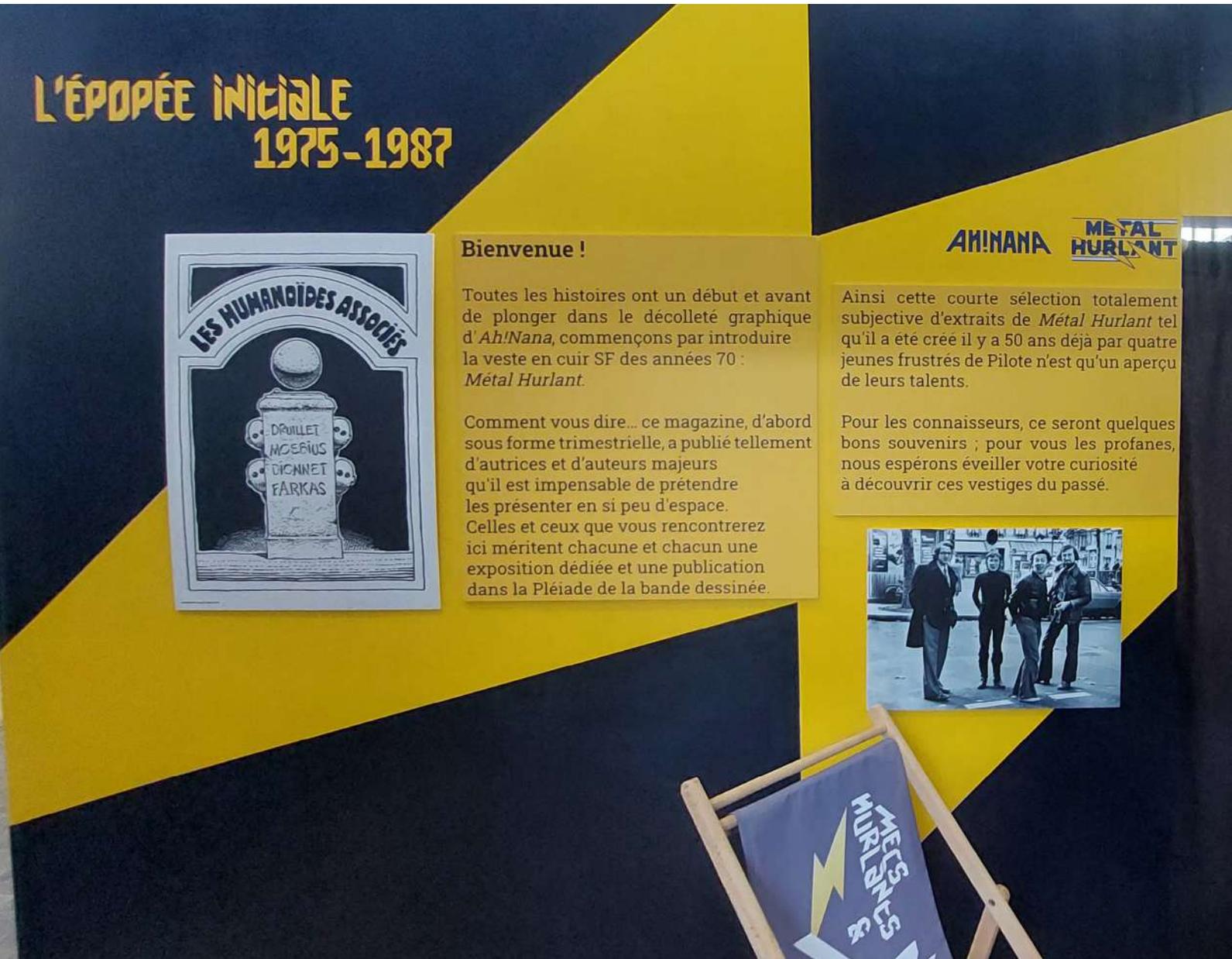
Jean-Pierre Dionnet (né en 1947) est le catalyseur sans qui Métal Hurlant n'aurait pu voir le jour. Scénariste de formation, critique et fin connaisseur de la culture pop, il se passionne dès l'adolescence pour la bande dessinée et la science-fiction. Lecteur éclectique (du Spirou de Franquin aux comics américains de Jack Kirby) il côtoie très jeune le milieu des fanzines et des librairies BD. En 1968, il intègre Pilote où il écrit des scénarios pour des dessinateurs comme Jean Solé, Philippe Druillet ou Jean

Giraud/Moebius. Toutefois, son appétit pour la science-fiction adulte se heurte aux limites de la presse BD traditionnelle, ce qui le pousse à envisager une structure indépendante.

Installé à Livry-Gargan où il a grandi, Dionnet utilise son pavillon familial comme base arrière du projet Métal Hurlant. Cofondateur du magazine en 1974, il en devient naturellement le rédacteur en chef. Son rôle est multiple : il coordonne les contributeurs, passe commande d'histoires innovantes, écrit lui-même des éditoriaux et certains scénarios. Il insuffle à la revue un ton résolument moderne. Sous son impulsion, Métal Hurlant révèle ou accueille une pléiade d'auteurs qui marqueront les années 1970–80 : il publie par exemple les Américains Richard Corben, dont la heroic fantasy sensuelle marquera durablement le style, ou Bernie Wrightson, mais aussi de jeunes Français comme François Schuiten ou Frank Margerin, sans oublier des artistes confirmés désireux de nouveaux terrains d'expression (Moebius, Druillet, etc.). De nombreux auteurs de bande dessinée appelés à jouer un rôle décisif dans la BD contemporaine seront ainsi découverts ou introduits en France par Métal Hurlant et Les Humanoïdes Associés.

Dionnet n'hésite pas non plus à expérimenter lui-même : il scénarise des séries publiées dans Métal Hurlant telles que « Exterminateur 17 » (dessin d'Enki Bilal) ou « Arn » (avec Jean-Claude Gal). Visionnaire, il double la revue d'une politique d'albums reliés pour pérenniser les œuvres marquantes. Jusqu'à son départ en 1984, épuisé par une décennie d'efforts, Jean-Pierre Dionnet aura été l'âme de

« L'épopée initiale (1975–1987) »
Exposition Métal Hurlant 50 ans, 29e Rendez-vous de la BD d'Amiens ((RDVBD)), 21 juin 2025.





Philippe Druillet en 1973 à Montréal. Photo Gilles Desjardins

Métal Hurlant. Par la suite, il poursuivra une carrière prolifique de journaliste (presse écrite et télévision) et de producteur, mais restera dans l'histoire comme le grand ordonnateur de la révolution Métal Hurlant.

Philippe Druillet : l'artiste cosmique et baroque

Philippe Druillet (né le 28 juin 1944 à Toulouse) insuffle à Métal Hurlant une flamboyance graphique et une imagination démesurée. Avant l'aventure du magazine, il s'est déjà fait un nom par ses albums de science-fiction au style inédit, des œuvres psychédéliques où se mêlent architecture gothique, art nouveau et imagerie futuriste.

- 1966 : « Le Mystère des Abîmes » inaugure la saga « Lone Sloane ».
- 1972 : recueil « Les Six Voyages de Lone Sloane », considéré comme son chef-d'œuvre initial. Museum Escher in Het Paleis.
- 1973 : « Délirius » (avec Jacques Lob) — space-opera psychédélique où architecture gothique, art nouveau et imagerie futuriste se mêlent.
- 1974 : albums « Vuzz » (fantasy barbare) et « Yragaël » (d'après Michael Moorcock)

Son style riche et foisonnant lui vaut d'être surnommé par certains critiques « l'architecte de l'espace ». Ses planches

révolutionnent l'esthétique de la BD SF et influencent toute une génération de dessinateurs ; il brise les codes de la BD en sortant littéralement des cases, un procédé que les comics américains et, plus tard, les mangaka japonais réutiliseront largement après les années 1980.

Activités parallèles et rayonnement

- **Cinéma** : dès la pré-production de Sorcerer de William Friedkin (remake, 1977, du film d'Henri-Georges Clouzot « Le Salaire de la peur »), il conçoit des esquisses de camions dystopiques. Il conçoit aussi des affiches de films devenus des classiques du 7e art, telles que « La Guerre du feu » (1981) ou « Le Nom de la rose » (1986).
- **Arts plastiques** : peinture, sculpture monumentale, installations numériques.
- **Opéra rock & design** : décors, affiches, pochettes d'albums. Il sera notamment l'auteur, en 1984, de la pochette de Métamorphose, premier 33-tours du groupe de heavy metal français Sortilège. Cet album est une des œuvres majeures de la New Wave of French Heavy Metal.
- **Distinctions** : Grand Prix de la ville d'Angoulême 1988 pour l'ensemble de son œuvre.

Importance pour Métal Hurlant

Philippe Druillet est le cœur graphique battant de la revue : ses doubles pages baroques, son goût pour les mythes cosmiques et son sens de la démesure donnent à Métal Hurlant sa dimension épique. Aux côtés de Moebius et Dionnet, il a fait passer la BD de science-fiction de

Couvertures de « Métal Hurlant » et « Métal Aventure » (sélection 1970–1980)
Exposition Métal Hurlant, RDVBD Amiens, 21 juin 2025.





Rencontre avec Enki Bilal organisée par la Fnac pour la sortie de son album Rendez-vous à Paris en 2006 .

Série / One-shot	Période dans *MH*	Particularités
Lone Sloane (nouvelles aventures)	1975-1981	Planche « découpage explosé », doubles pages titanesques.
La Nuit	1976	Album crépusculaire réalisé après le décès de son épouse.
Vuzz **(versions révisées)**	1976-77	Humour barbare et ultra-violent.
Nosferatu	Pré-pub. 1988, album 1989	Relecture post-apocalyptique du mythe vampirique.
Salammbô **(3 tomes)**	1980-1986	Adaptation du roman de Flaubert, entamée dans *MH*.

l'expérimentation underground au statut d'art majeur.

Moebius (Jean Giraud) : le visionnaire aux deux visages

Jean Giraud est déjà reconnu avant 1975 sous le pseudonyme de Gir pour son travail sur la série western « Blueberry » (scénarisée par Charlier) — dit Moebius (1938–2012). Mais c'est en réveillant son autre identité artistique, Moebius, qu'il contribue à changer la face de la bande dessinée de science-fiction. Cofondateur du magazine en 1975, Moebius y développe un style totalement novateur, libéré des contraintes du réalisme et de la narration classique. Métal Hurlant sera le théâtre de ses expérimentations les plus marquantes, qui influenceront une génération entière de créateurs : son œuvre a rayonné bien au-delà du monde de la BD.

Dès le premier numéro de Métal Hurlant, Moebius frappe les esprits avec « Arzach » (1975), un conte onirique sans paroles où un guerrier silencieux chevauche un ptérodactyle dans des paysages fantastiques. Ce récit, exécuté directement en couleur, est un manifeste artistique : Moebius prouve qu'il est possible de raconter une histoire par la seule force du dessin, dans un style mêlant surréalisme et science-fiction médiévale. Suivront d'autres chefs-d'œuvre dans les pages du magazine, comme « Le Garage hermétique » (1976–1979), saga surréaliste en forme de cadavre exquis, ou « Le Major » et autres récits courts expérimentaux. Moebius y explore toutes les audaces graphiques, du minimalisme à la démesure psychédélique. Au sein de Métal Hurlant, il complète parfaitement le travail de Philippe Druillet : là où ce dernier casse les codes graphiques, Moebius brise les codes narratifs établis.

Parallèlement, Métal Hurlant permet à Moebius de s'associer à des scénaristes visionnaires. C'est ainsi qu'en 1980, il entame avec Alejandro Jodorowsky la série « L'Incal », publiée dans le magazine, qui deviendra l'une des bandes dessinées de science-fiction les plus emblématiques au monde. Sous la plume de Jodorowsky, Moebius dépeint un univers futuriste foisonnant qui le consacre comme un maître du genre. L'artiste crée aussi l'univers d'« Edena » et bien d'autres par la suite, mais c'est vraiment durant la décennie Métal Hurlant qu'il s'est affranchi de son image de dessinateur de western pour réinventer le 9e art. Comme le résume sa biographie officielle, « Cofondateur en 1975 de la revue Métal Hurlant (…), Jean Giraud y développe un style unique signé Moebius. Il y publie des œuvres révolutionnant l'aspect créatif de la bande dessinée tels que Arzach (1976) ou Le Garage hermétique (1979). »

Moebius n'a pas seulement brillé dans les pages de la revue : ses dessins ont très vite attiré l'attention des plus grands réalisateurs de cinéma. Pendant et après la période Métal Hurlant, il collabore à



Philippe Druillet — Nosferatu (2001), Les Six Voyages de Lone Sloane (éd. 2012) et catalogue Espace futur - Philippe Druillet (L'Étrange Galerie, Herblay, 2025)

la conception visuelle de films cultes : Alien de Ridley Scott (1979, designs des combinaisons spatiales), « Les Maîtres du temps » de René Laloux (1982, story-board, adaptation en dessin animé du roman « L'Orphelin de Perdide » de Stefan Wul), Tron de Disney (1982, design des costumes), Abyss de James Cameron (1989, créatures sous-marines) ou encore « Le Cinquième Élément » de Luc Besson (1997, designs futuristes). Cette passerelle qu'il crée entre la BD et le cinéma est l'une des clés de l'impact mondial de l'esthétique Métal Hurlant. Jean Giraud/Moebius apparaît ainsi, aux yeux de nombreux observateurs, comme l'artiste pivot du passage de la BD européenne vers un imaginaire visuel global partagé avec le cinéma, l'animation et même le jeu vidéo.

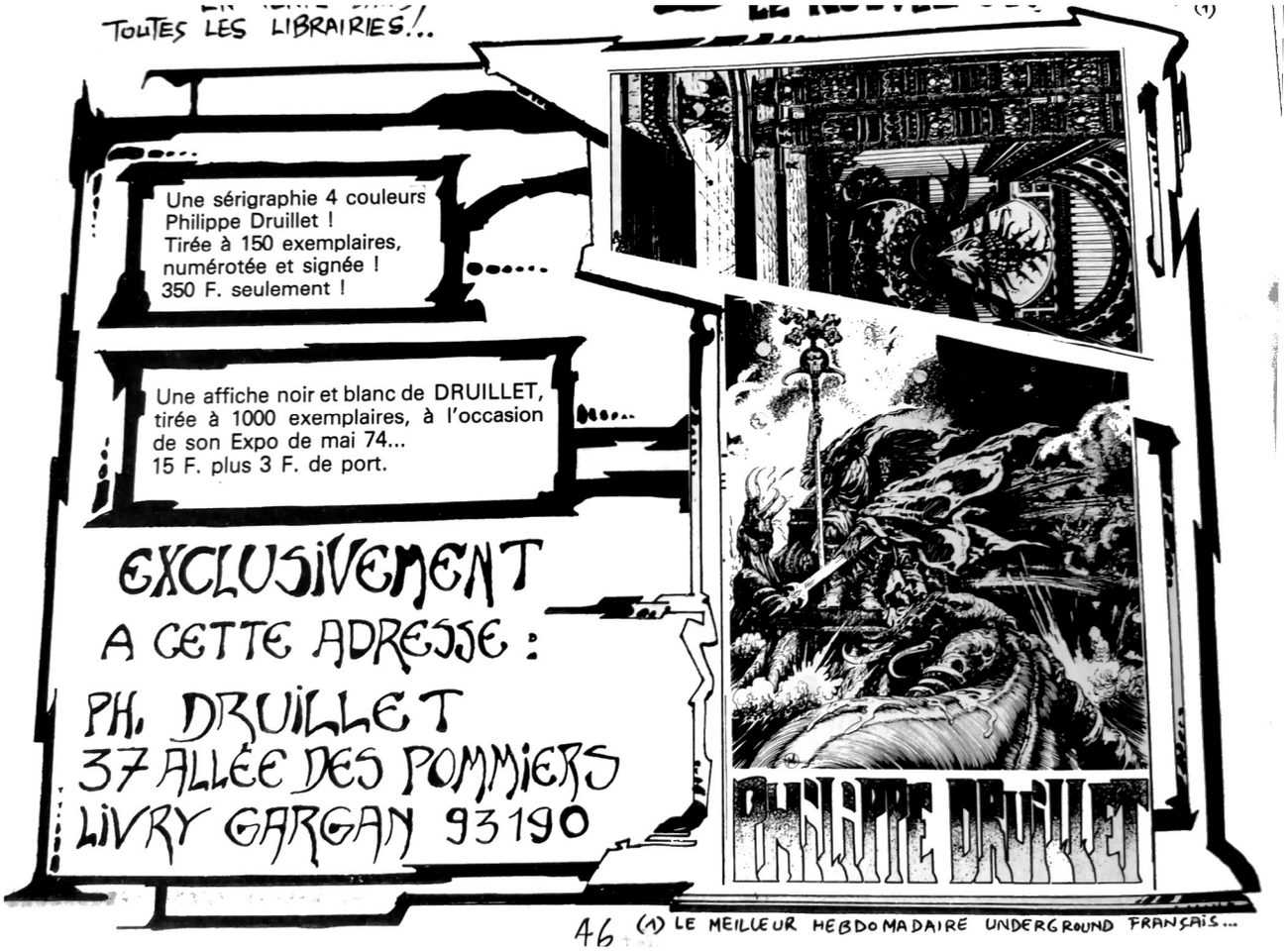
Il n'est donc pas étonnant que des figures comme George Lucas aient salué son génie : « *À travers son œuvre, Moebius domine toutes les disciplines artistiques […] Depuis que j'ai vu pour la première fois ses illustrations dans Métal Hurlant, j'ai toujours été impressionné par son sens aigu du graphisme […] Ce qui me frappe le plus, c'est sa beauté à l'état pur.* » Ce vibrant hommage résume l'influence prodigieuse qu'a eue Moebius grâce à Métal Hurlant, bien au-delà des frontières de la France et bien au-delà des pages du magazine lui-même.

RAMIFICATIONS CULTURELLES ET HÉRITAGE MONDIAL DE MÉTAL HURLANT

La création de Métal Hurlant à Livry-Gargan n'est pas seulement une aventure éditoriale réussie — c'est le point de départ d'une onde de choc culturelle mondiale. En l'espace de quelques années, le magazine et ses auteurs ont imprégné de nombreux domaines de la culture pop, de la bande dessinée internationale au cinéma hollywoodien, en passant par la littérature cyberpunk, l'illustration fantastique et le jeu vidéo. Nous analysons ci-dessous les principales influences et ramifications de cette révolution artistique.

Influence sur la bande dessinée française et européenne

Métal Hurlant a d'abord eu un impact considérable sur la bande dessinée francophone, qu'il a contribué à faire entrer dans l'âge adulte. Dès son lancement, la revue offre un espace de liberté inédit aux auteurs, popularisant des thèmes jusqu'alors peu présents dans la BD traditionnelle : science-fiction prospective, mondes post-apocalyptiques, satire sociale futuriste, érotisme, etc. Ce ton nouveau et sans tabous fait école : dans son sillage, de nombreux magazines et collections pour adultes voient le jour en Europe. Par exemple, en France, les années qui suivent voient la création de revues comme « À Suivre » (1978) ou « Circus », tandis que des auteurs issus ou révélés par Métal Hurlant publient des albums marquants chez d'autres éditeurs.



L'Écho des Savanes n° 15 — annonce de Philippe Druillet : sérigraphie 4 couleurs (150 ex., numérotés et signés) et affiche noir et blanc (1 000 ex., expo de mai 1974) commande à 37, allée des Pommiers, Livry-Gargan.

Sur le plan stylistique, Métal Hurlant a encouragé la diversification des approches graphiques dans la BD européenne. La cohabitation dans ses pages de styles très variés a incité toute une génération d'artistes à sortir des canons traditionnels de l'école franco-belge. Des dessinateurs tels qu'Enki Bilal, François Schuiten, Caza, Serge Clerc, Margerin, etc. — qui ont publié dans Métal Hurlant — ont ensuite essaimé et influencé la BD européenne des années 1980. En Espagne, en Italie, en Allemagne, des revues similaires émergent (« 1984 »/« Zona 84 », « Totem », « Schwermetall », etc.), souvent en traduisant du matériel de Métal Hurlant. En ce sens, la revue agit comme le fer de lance d'un renouveau de la BD adulte européenne et d'un véritable mouvement artistique ayant rayonné de manière internationale et plurimédiatique.

Par ailleurs, la constitution d'un vaste catalogue d'albums par Les Humanoïdes Associés a permis de pérenniser cet héritage. Des œuvres naguère sérialisées dans le magazine deviennent des classiques en album : « Les Yeux du chat » (Jodorowsky/Moebius), « La Foire aux immortels » (Bilal), « Les Aventures d'Alef-Thau » (Jodorowsky/Arno), etc. Métal Hurlant aura ainsi durablement ancré la science-fiction et le fantastique comme des genres nobles du 9e art européen. La critique et les institutions s'en rendent compte dans les années 1980 : Philippe Druillet reçoit le Grand Prix d'Angoulême en 1988 pour l'ensemble de son œuvre, consacrant par là la légitimité de cette génération d'artistes. Aujourd'hui encore, leur influence se fait sentir : la vague des romans graphiques de genre et la reconnaissance mondiale de la BD européenne (par exemple via des auteurs comme Schuiten, Peeters, etc.) doivent beaucoup au terrain défriché par Métal Hurlant

« Ah! Nana » n° 9 (sept. 1978) — couverture de Liz Bijl.
Exposition Métal Hurlant, RDVBD Amiens, 21 juin 2025.





Ouvrages de Chantal Montellier (« Social Fiction », anthologies « Opus Humano ») et réédition d'« Ah! Nana »

Impact sur le mouvement féministe et la place de la femme dans la Bande Dessinée

1) Une ligne éditoriale pionnière, rapidement confrontée à la censure

Dès 1976, Les Humanoïdes Associés lancent Ah! Nana, revue « sœur » de Métal Hurlant confiée à des équipes féminines et autrices. L'ambition est claire : faire émerger des récits, des signatures et des points de vue féminins dans un champ de la bande dessinée alors très masculin, un geste éditorial nova-teur à l'échelle du secteur.

À partir d'avril 1977, Ah! Nana adopte une formule par dossiers thématiques et aborde, avec une fron-talité inhabituelle pour l'époque, des sujets sociaux et culturels sensibles. Les numéros successifs traitent notamment de mouvements politiques extrêmes (n°3), de normes culturelles et corporelles (n°4), des relations femmes-hommes (n°5), de la jeunesse féminine (n°6), de pratiques sexuelles minoritaires (n°7), des identités et orientations minoritaires (n°8), puis de violences intrafamiliales (n°9). Cette orien-tation — et la présence de contenus réservés aux adultes — expose la revue à l'application de la loi du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.

Dans ce cadre, Ah! Nana est d'abord interdite aux mineurs à la suite du n°8, avant d'être requalifiée "publication pour adultes" après le n°9 (selon la terminologie administrative de l'époque : « pornogra-phique »). S'ensuivent des restrictions de diffusion (reclassement en rayons adultes, interdiction d'affichage et d'annonces) qui fragilisent le modèle économique et conduisent à l'arrêt de la publication.



**Conférence « Métal Hurlant : 5 décennies de rébellion artistique »
avec Jean-Pierre Dionnet (au centre), Laurent Durieux et Marie Parisot
Rendez-vous de la BD d'Amiens, Auditorium (Halle Freyssinet) 21 juin 2025.**

2) La « galaxie Métal » comme passerelle pour des autrices

Ah ! Nana sert, dans un premier temps, de rampe d'accès à l'écosystème Métal Hurlant : Chantal Montellier y publie « Andy Gang » avant de poursuivre dans Métal Hurlant après la censure d'« Ah ! Nana » et d'y développer ses dystopies « 1996 », « Shelter » et « Wonder City », ensuite rassemblées en recueil « Social fiction » aux Humanoïdes Associés. D'autres créatrices, comme Nicole Claveloux, graviteront aussi entre Ah ! Nana et Métal. Cette porosité installe, au cœur même de la maison, des écritures féminines et critiques.

3) Une critique du réel par l'anticipation

Dans l'œuvre de Chantal Montellier, la science-fiction de Métal Hurlant devient un outil politique : urbanisme oppressif, surveillance, police, médias — autant de motifs qui déplacent la SF de l'imaginaire techno vers la dénonciation des rapports de pouvoir et des violences sociales, dans une perspective clairement féministe. Cette inflexion constitue l'une des contributions majeures des créatrices à l'esthétique de Métal Hurlant.

4) Un dialogue transatlantique du féminisme en BD

La revue féministe Ah ! Nana publie aussi des créatrices américaines (par ex. Trina Robbins), consolidant un échange transatlantique avec les underground feminist comix (« Wimmen's Comix », etc.). Cet aller-retour nourrit la visibilité et l'historiographie des créatrices de part et d'autre de l'Atlantique.

5) Tensions & réévaluations

À l'époque, Métal Hurlant, et plus particulièrement son héritier Heavy Metal, est critiqué pour un imaginaire souvent marqué par un regard purement masculin, malgré l'ouverture faite à des créatrices : une ambivalence constitutive du « système Métal ». Mais il faut rappeler que certains codes visuels masculins — notamment ceux de l'heroic fantasy (nudité, hyperviolence, virilisme) — ont eux-mêmes fait l'objet de controverses et de censures. Par ailleurs, de nombreux récits issus de la galaxie Métal détournent ces codes : parodies de l'hypermasculinité, héros bodybuildés tournés en dérision, ou

figures pulp déflationnées (héros falots, anti-héros maladroits, satire des poses « sword & sorcery »). Depuis, rééditions, expositions et travaux universitaires reconsidèrent cet héritage : ils rendent plus lisibles les contributions féministes (Montellier, Claveloux, etc.) et relisent ce double mouvement — codification viriliste + subversion parodique — comme un moteur de modernité du titre plutôt qu'une contradiction simple.

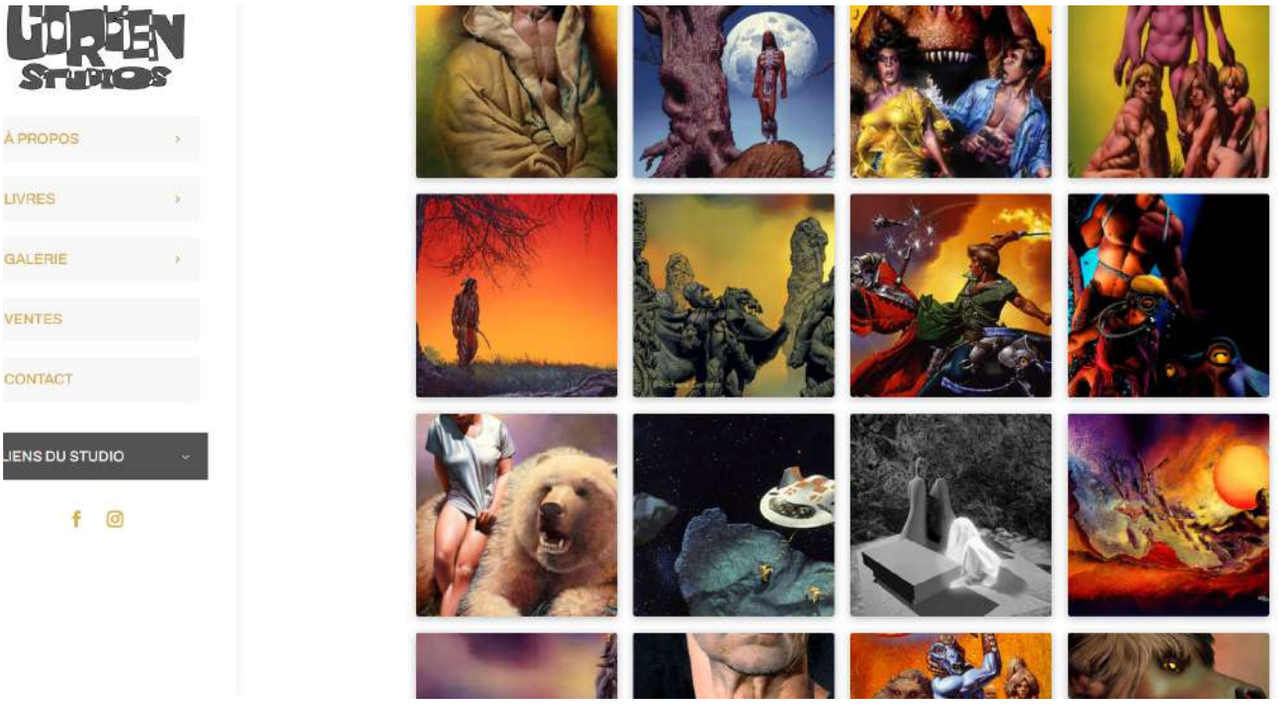
Impact sur les comics américains (l'aventure Heavy Metal) :

Métal Hurlant a accueilli dans ses pages des auteurs américains innovants (par exemple Richard Corben y publie « Den », ou Bernie Wrightson certaines histoires), créant un échange transatlantique fécond.

L'impact de Métal Hurlant a rapidement traversé l'Atlantique. Dès 1977, l'éditeur Leonard Mogel adapte le concept aux États-Unis en lançant Heavy Metal, version anglophone de la revue reprenant, dans un premier temps, majoritairement du contenu de Métal Hurlant. Le succès est au rendez-vous : Heavy Metal atteint plus de 230 000 exemplaires vendus par numéro au début des années 1980. Pour beaucoup de lecteurs américains, c'est une révélation — ils découvrent, ébahis, les créations de Moebius, Druillet, Bilal ou Clerc, très différentes des comics de super-héros dominants aux États-Unis. Heavy Metal va ainsi marquer de son empreinte une génération entière d'artistes outre-Atlantique. Des auteurs de comics majeurs comme Jim Starlin, Frank Miller, Walt Simonson ou, plus tard, Mike Mignola ont souvent cité l'influence des dessinateurs de Métal Hurlant sur leur travail, que ce soit dans l'audace des designs, la construction de mondes futuristes ou la liberté de ton.

La percée de Heavy Metal a montré qu'un public adulte existait pour la bande dessinée et initie un mouvement général dans le monde de la BD transatlantique. Les éditeurs américains eux-mêmes s'adaptent à cette vague d'intérêt pour la BD adulte et de science-fiction. En 1980, Marvel Comics lance Epic Illustrated, un magazine clairement inspiré de Heavy Metal, pour proposer à son tour des récits SF/fantasy de haute tenue graphique (d'ailleurs, Moebius y collaborera). Son concurrent DC Comics décide, quant à lui, de publier des œuvres plus matures via son label Vertigo dans les années 1980–1990.

CORBEN STUDIOS — PAGE « GALERIE » DU SITE OFFICIEL DE RICHARD CORBEN



Richard Corben

En 1975, lorsque Moebius, Druillet et Jean-Pierre Dionnet créent Métal Hurlant en France, Corben leur soumet quelques-unes de ses histoires. Il est publié dès le premier numéro sous le pseudonyme de Gore, pour les huit pages de son histoire « Cidopey ». Il fera partie des contributeurs récurrents des débuts. Il participera également à Heavy Metal, la franchise du magazine aux États-Unis. La même année, une sélection de ses récits underground en noir et blanc est publiée en relié sous le titre The Richard Corben Funnybook par Nickelodeon Press à Kansas City.

En 1976, il adapte une nouvelle de Robert E. Howard dans l'un des premiers romans graphiques, Bloodstar. Parmi les histoires qu'il réalise pour Heavy Metal, il poursuit la saga de sa création la plus célèbre, Den, entamée dans le court-métrage Neverwhere et dans une courte bande publiée dans l'underground Grim Wit n° 2. La saga Den est une série fantastique relatant les aventures d'un jeune nerd frêle qui voyage vers Neverwhere, un univers inspiré de l'Âge hyborien de Robert E. Howard, du Barsoom d'Edgar Rice Burroughs et des dimensions horrifiques de H. P. Lovecraft. Cette histoire est adaptée, dans une version très abrégée, pour le film d'animation Heavy Metal, où Den est doublé par John Candy dans une interprétation humoristique que Corben jugea excellente.

Le festival d'Angoulême lui décerne en 1976 le prix du dessinateur étranger et, en 2018, le Grand Prix du festival d'Angoulême pour l'ensemble de son œuvre.

Par son œuvre graphique, il contribue, à l'instar de Philippe Druillet et de Moebius, à marquer durablement l'esthétique du monde du rock et du heavy metal, notamment à travers les artworks d'albums. Son travail sur la pochette de Bat Out of Hell de Meat Loaf est un modèle du genre.

Will Eisner :

En 1982, Les Humanoïdes Associés publient pour la première fois en France « Un bail avec Dieu », version française de A Contract with God, œuvre de la légende de la BD américaine Will Eisner, créateur du Spirit. La marque Heavy Metal perdure aux États-Unis bien après l'arrêt de Métal Hurlant en France, témoignant de l'enracinement durable de cette influence.

En somme, l'onde de choc initiée à Livry-Gargan s'est propagée jusqu'aux comics

Apparitions de Richard Corben dans Métal Hurlant (France)

#	Date de couverture	Titre du (des) récit(s) Corben
1	Janv. 1975	« CiDoPey » (8 p.)
2	Avr. 1975	« Going Home » (8 p.)
4	Oct. 1975	**DEN** part 1 (« Den » – 8 p.)
5	Nov. 1975	**DEN** part 2 (8 p.)
6	Mars 1976	**DEN** part 3 (8 p.)
7	Mai 1976	**DEN** part 4 (6 p.)
28	Fév. 1978	« The Last Voyage of Sindbad » part 1 (8 p.)
29 – 30	Mars / Avr. 1978	« The Last Voyage of Sindbad » parts 2-3
47	Fév. 1980	**Bloodstar** part 1
48 – 49	Mars / Avr. 1980	**Bloodstar** parts 2-3
59 – 63	Janv. – Mai 1981	**Bloodstar** parts 4-8
64	Juin 1981	Couverture inédite « Den sur l'îlot » (peinture)
70	Déc. 1981	« Den – Muvovum » (4 p.)
72 – 78	Fév. – Août 1982	**Den II : Muvovum** (épisodes suivants)

américains, contribuant à élargir leurs horizons thématiques et artistiques. L'influence se mesure aussi dans la pop culture américaine en général : la génération de lecteurs de Heavy Metal des années 1980 inclut de futurs cinéastes ou créateurs de séries animées qui en garderont l'empreinte (on en retrouve des clins d'œil, par exemple, dans la série animée Æon Flux ou dans des comic books cyberpunk des années 1990). L'ADN de Métal Hurlant s'est donc injecté dans le sang des comics américains, diversifiant un paysage culturel qui, sans cela, serait resté plus uniformément super-héroïque.

Impact sur l'animation et le cinéma

L'univers de Métal Hurlant — par sa richesse visuelle et conceptuelle — a eu des répercussions directes et indirectes sur le cinéma, en particulier dans la science-fiction. Dès la fin des années 1970, Hollywood et le cinéma européen vont puiser dans ce vivier d'idées neuves. Plusieurs axes d'influence sont notables :

Les adaptations du magazine

Le film d'animation Heavy Metal (1981) est l'exemple le plus évident d'une transposition de l'esprit Métal Hurlant à l'écran. Ce long-métrage, composé de segments variés (dont Den de Corben ou Taarna, inspiré de l'univers d'« Arzach »), …

Heavy Metal (1981) :

En 1981, le phénomène impulsé par Métal Hurlant culmine avec la sortie du film d'animation Heavy Metal, coproduction canado-américaine qui adapte à l'écran plusieurs histoires parues dans Heavy Metal en ajoutant des éléments originaux de liaison, toujours dans l'esprit des fondateurs.

Ce film à sketches, composé de huit segments narratifs distincts, traduit en dessin animé pour adultes l'esprit débridé du magazine. L'éclectisme des thèmes et des univers abordés par chaque segment reflète l'ouverture et la liberté de ton de Métal Hurlant. Ces histoires sont reliées par un dénominateur commun, le Loc-Nar, orbe verte phosphorescente qui sert à la fois de fil conducteur, d'antagoniste et de narrateur. Le Loc-Nar, « orbe du mal » et narrateur-antagoniste, est l'invention qui permet à Heavy Metal d'embrasser l'esprit contre-culturel de Métal Hurlant en liant des histoires indépendantes par un même thème : la fascination — et le prix — du pouvoir.

Le film contribue à populariser encore davantage la marque Métal Hurlant / Heavy Metal. Il est notable qu'à travers cette adaptation, un large public a pu découvrir l'univers visuel de la revue, ainsi qu'un panel varié de l'univers musical hard rock et heavy metal. Pour la version européenne, le titre Prefabricated, adaptation anglaise du titre « Préfabriqué » des Français du groupe Trust, remplace, sur une scène de « So Beautiful & So Dangerous », le titre « Crazy » de Nazareth. Les deux titres sont crédités sur les albums des bandes-son du film, offrant au groupe de hard rock français une exposition internationale exceptionnelle pour un style musical peu exposé dans son propre pays.

La bande originale de Heavy Metal (1981), bien que n'étant pas liée au magazine original, s'avère particulièrement bien adaptée à l'univers graphique de Métal Hurlant et articule deux registres complémentaires : d'une part, une musique symphonique d'Elmer Bernstein, enregistrée avec le Royal Philharmonic Orchestra de Londres (motifs récurrents, usage de chœur et couleurs électroniques ponctuelles) ; d'autre part, une sélection rock et heavy metal qui ancre le film dans la contre-culture musicale du tournant des années 1980 (Blue Öyster Cult, Black Sabbath, Cheap Trick, Journey, Devo, Donald Fagen, Stevie Nicks, Don Felder, Grand Funk Railroad, Sammy Hagar, Nazareth, Trust). Les éditions commerciales de la BO reflètent cette dualité (album « Music from the Motion Picture » pour les titres rock, et parutions séparées pour la musique de Bernstein).



Harrison Ford s'exprimant lors du Comic Con International de San Diego 2017, pour « Blade Runner 2049 » en Californie.

Si, pour une question de droits, les histoires françaises n'ont pas pu être reprises en animation, l'esprit impulsé lors de la création du magazine au pavillon de Livry reste présent : éclectisme, humour décalé et bouleversement des codes, univers dystopiques ou fantasy. Heavy Metal témoigne, en adaptant le magazine à l'écran, de son influence internationale sur les arts graphiques, bien sûr, mais également sur l'ensemble de la culture « pop ». Malgré l'absence d'accord entre Français et Américains sur le film, l'esthétique du magazine original reste présente. On remarquera ainsi, dans l'histoire de Taarna, des idées issues directement de la bande dessinée « Arzach », de Moebius, comme l'oiseau-monture de l'héroïne, et une réadaptation de Den de Richard Corben.

Heavy Metal est doté d'un budget de 9,3 millions de dollars. Son tournage a la particularité d'avoir mobilisé dix-sept équipes dispersées à Montréal, Ottawa, Londres ou encore New York.

Sur le plan de l'accueil de la critique, Métal Hurlant bénéficie, à sa sortie, d'un effet de surprise, même s'il convient de relativiser son retentissement. À cette époque, le monde de l'animation aux États-Unis s'adresse essentiellement à la jeunesse. Disney a donc le quasi-monopole de la production de longs métrages dans ce domaine. En 1981, personne n'avait jamais signé de long métrage d'animation réservé aux adultes, à l'exception de Ralph Bakshi, avec son adaptation de Fritz le Chat en 1972 (d'après la BD de Robert Crumb), de René Laloux, avec La Planète sauvage en 1973 (adaptation du roman de Stefan Wul, Oms en série), et du Belge Picha avec Tarzoon, la honte de la jungle, dessin animé interdit aux moins de 18 ans en 1975.

Dans un secteur dominé par le « politiquement correct » familial des productions Disney, Métal Hurlant bouleverse les codes. Dans ce contexte, le film est reçu avec un certain intérêt, dans la mesure où son architecture narrative, son humour décalé, son côté provocateur, l'originalité de ses dessins et la qualité de sa bande musicale sont autant d'éléments qui renouvellent un genre peu

prolifique jusque-là.

En cette période post-révolution sexuelle, l'érotisme très prononcé du film n'échappe pas non plus aux critiques et certains le jugent comme véhiculant une vision misogyne, sinon gratuitement vulgaire (sic). Tout comme pour le magazine qu'il adapte, Heavy Metal est alors victime d'une incompréhension de son second degré et de sa façon, parfois provocatrice, de « faire bouger les lignes ». Même si l'esprit du film, et des œuvres dessinées dont il peut s'inspirer, assument une forme d'expression dont l'imperfection graphique apparente est voulue, la diversité des animations et des dessins est soulignée — et parfois incomprise — par certains critiques.

Le public ne s'y trompe toutefois pas, et le film fait, à sa sortie, plus de 7 millions d'entrées, rapportant 20 millions de dollars en Amérique du Nord. Ce résultat le positionne à la 35e place pour l'année 1981, au même niveau qu'une production telle qu'Outland, qui occupe alors la 34e place.

L'une des forces du long métrage réside dans ce qu'il participe d'une diffusion plus large d'un mouvement de bande dessinée underground dédiée aux adultes. À l'instar du magazine qu'il adapte, Heavy Metal devient, au fil des années, une œuvre culte de la pop culture, du fait notamment de son esprit rock et irrévérencieux, et de son influence plus ou moins directe sur certaines productions marquantes qui vont suivre.

Il est ainsi fort probable que certaines scènes du film Le Cinquième Élément, de Luc Besson, aient été inspirées par la séquence « Harry Canyon ». On note, en effet, une similarité dans l'intrigue : un chauffeur de taxi recueille une jeune femme et l'aide à fuir à la fois ses poursuivants directs et les forces de police. La toute première scène du film (le Loc-Nar se dirigeant vers la Terre, en tant que météorite verte) fait aussi écho à l'intrigue du film. On peut aussi observer le sigle des Tarakiens et d'Arzach dans la fresque du temple, très probablement ajoutés par Moebius, lequel a travaillé sur le film.

Au-delà de son impact direct sur des œuvres qui lui sont postérieures, il est rétrospectivement incontestable que le film a inauguré une nouvelle ère de l'animé pour adultes, puisque vont rapidement lui succéder d'autres longs métrages comme *Les Maîtres du temps*, adaptation par **René Laloux** du roman de **Stefan Wul** *L'Orphelin de Perdide*, dessiné par **Moebius**, ou encore *Tygra, la glace et le feu* de **Ralph Bakshi**, qui sont totalement dans la même veine. On peut aussi citer *Gandahar*, adaptation par **René Laloux** du roman *Les Hommes-machines* contre *Gandahar* de **Jean-Pierre Andrevon**, dessiné par **Philippe Caza**, autre dessinateur ayant œuvré au sein de *Métal Hurlant*, ou l'animé japonais de science-fiction *Memories*, plus tardif, mais répondant au même type de ressorts narratifs et dégageant une atmosphère qui n'est pas étrangère à celle de *Métal Hurlant*.

En 1996, le dessinateur Kevin Eastman, créateur des Tortues Ninja, fan du film et propriétaire du magazine Heavy Metal depuis 1992, le réédite en vidéo.

Pour son 40e anniversaire, une remasterisation intégrale du long métrage a été entreprise à partir d'un nouveau scan des négatifs originaux. Cette restauration 4K, qui a fait l'objet d'une sortie DVD, a été approuvée par Ivan Reitman, peu de temps avant son décès en février 2022.

Le long métrage connaîtra de nombreux signes de consécration, dont un pastiche direct (cadrages, voiture qui « vole » dans l'espace, esthétique peinte) en 2008 dans la série South Park (3e épisode de la saison 12, « Major Boobage »). L'hommage est explicite dans la page officielle de l'épisode et détaillé dans un making-of par Wired.

En 1986, le clip de ZZ Top, « Rough Boy », mettant en scène l'Eliminator transformée en spaceplane — passage en station orbitale/« space car-wash », etc. — est clairement un écho visuel au gimmick « voiture dans l'espace » de Soft Landing.

En 2018, le lancement du « Starman » d'Elon Musk en Tesla Roadster dans l'espace n'a pas manqué de rappeler l'ouverture de Heavy Metal.



Frédérique Bel dans Metal Hurlant Chronicles

Heavy Metal 2000

Présenté comme une suite tardive du dessin animé de 1981, Heavy Metal 2000, diffusé aussi sous le titre Heavy Metal : F.A.K.K.[2] hors Amérique du Nord, est en fait une adaptation à l'écran du roman graphique The Melting Pot de Kevin Eastman, Simon Bisley et Eric Talbot. Contrairement à son prédécesseur, il ne s'agit donc pas d'une anthologie mais d'un récit unique. Malgré des similitudes avec l'épisode .

Malgré une continuité de ton avec l'arc narratif de Taarna (heroic fantasy sombre, violence pulp, héroïne silencieuse / peu loquace qui tranche dans un monde corrompu), Heavy Metal 2000 en est

davantage une réécriture spirituelle qu'une suite, Julie tenant la place archétypale de Taarna, avec des citations visuelles et thématiques assumées.

Réalisé par Michael Coldewey et Michel Lemire, produit par CinéGroupe à Montréal, le long métrage sort direct-to-video en juillet 2000 aux États-Unis (diffusions et supports échelonnés selon les territoires). Il met en vedette les voix de Julie Strain, qui sert de modèle au personnage principal « Julie », Michael Ironside (Tyler) et Billy Idol (Odin).

Côté réception, la critique est globalement défavorable et le public n'est pas au rendez-vous, même si une partie du public visé apprécie la continuité heroic fantasy et la vigueur pulp.

L'exploitation de Heavy Metal 2000 s'inscrit dans une stratégie transmedia : sortie vidéo et TV, album de BO multi-artistes, puis jeu vidéo Heavy Metal : F.A.K.K.² (Ritual Entertainment), qui prolonge l'univers en faisant jouer Julie après les événements du film. Cette logique d'« écosystème » reflète l'époque et l'ambition d'Eastman de repositionner la marque Heavy Metal auprès d'un public plus jeune sans renier l'ADN Métal Hurlant.

Metal Hurlant Chronicles (2012)

Lancée sur France 4 le 27 octobre 2012, Métal Hurlant Chronicles est une anthologie de science-fiction franco-belge en douze épisodes de 26 minutes (deux saisons, 2012 et 2014) créée et réalisée par Guillaume Lubrano. Chaque épisode est autonome (nouveau monde, nouvelle distribution) mais tous sont liés par le passage d'un astre, le « métal hurlant », dernier fragment d'une planète détruite, qui traverse l'espace-temps — clin d'œil évident au Loc-Nar du film Heavy Metal (1981) et dispositif unificateur fidèle à l'esprit de la revue. Chaque épisode adapte ou réinterprète une histoire parue dans la relance du magazine Métal Hurlant au début des années 2000 (numéros 139 à 146 surtout), transposée pour l'écran dans un format court proche du one-shot illustré.

Pensée pour l'international, la série est majoritairement tournée en anglais (doublage FR disponible), filmée en grande partie à Bucarest (chaîne de production rationalisée) et portée par une distribution « pan-genre » mêlant visages SF/fantasy et acteurs européens : Rutger Hauer, Scott Adkins, Michael Jai White, James Marsters, Joe Flanigan, Kelly Brook, Dominique Pinon, entre autres. La musique est signée Jesper Kyd (teintes électroniques / épiques). Côté production, on retrouve WE Productions (Lubrano), des partenaires belges (Nexus Factory), Dupuis Audiovisuel, et un lien organique à la marque via Les Humanoïdes Associés (implication au générique / partenariats). Diffusion initiale : France 4 (puis Nolife, MCM, Ciné FX), ventes à l'international (Sony pour l'Allemagne/Autriche/Suisse) et Syfy US en 2014. Édition vidéo intégrale chez Shout! Factory (2015).

Sur le plan esthétique, la série opte pour un éclectisme contrôlé : décors et costumes SF « rétro-pulp », imagerie sword-and-planet, dystopies technologiques, twist endings — grammaire visuelle et thématique qui prolonge la contre-culture graphique de la revue (Moebius, Corben, Jodorowsky, Druillet, etc.) tout en assumant les contraintes TV (découpage rapide, effets numériques ciblés). La série a permis de réactiver à l'international la marque Métal Hurlant sur le petit écran, réintroduit la logique d'anthologie adulte et réhabitue le public à un format court SF à la française.

Influence sur le design et la direction artistique :

C'est peut-être l'aspect le plus marquant. Les auteurs de Métal Hurlant ont activement collaboré à nombre de grands films de science-fiction, imprégnant ceux-ci de leur esthétique. On citera notamment :

Alien (1979) de Ridley Scott

La contribution de Moebius au design a influencé toute la représentation des combinaisons spatiales et de l'organique extraterrestre. Par ailleurs, les décors et l'ambiance relèvent manifestement de l'imaginaire visuel de science-fiction de Métal Hurlant.

Mad Max (1979)

Des films comme Mad Max (1979) ont puisé dans l'imagerie post-apocalyptique que Druillet et d'autres avaient développée en BD, y ajoutant au passage des éléments empruntés à l'univers bikers et aux spécificités offertes par l'Australie en termes de décors naturels.

Il apparaît dans plusieurs interviews de Jean-Pierre Dionnet que George Miller voulait intituler son film « Métal Hurlant » et était venu demander l'autorisation ; le fondateur de Métal Hurlant dit l'avoir refusée et s'en mordre encore les doigts. À sa décharge, George Miller réalisait alors son premier long métrage et Mel Gibson était un acteur inconnu ; Jean-Pierre Dionnet recevait alors beaucoup de sollicitations, dont certaines très fantaisistes, et rien ne pouvait laisser présumer de l'impact futur de Mad Max.

Blade Runner (1982)

Adaptation à l'écran du roman de Philip K. Dick Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?, Blade Runner décrit un monde dystopique pour lequel le roman original laissait une grande latitude d'interprétation visuelle. Ridley Scott, grand amateur d'art graphique, s'est inspiré de l'esthétique Métal Hurlant pour son film.

La représentation tentaculaire et sombre de la cité futuriste doit beaucoup à la bande dessinée The Long Tomorrow (1976) de Moebius et Dan O'Bannon, publiée dans Métal Hurlant, qui préfigure l'imagerie cyberpunk.

Tron (1982) de Steven Lisberger

L'un des premiers films sur le cyberespace, Tron est le premier long métrage à présenter des séquences retravaillées ou conçues par

Exemples de l'Influence de Métal Hurlant sur le Cinéma

Titre du Film	Réalisateur	Année	Influence du Film	Brève Description de l'Influence
Alien	Ridley Scott	1979	H.R. Giger (présenté dans *Métal Hurlant*)	L'esthétique visuelle du film, notamment le design de la créature et des environnements, a été fortement influencée par le travail de Giger découvert dans le magazine.
Blade Runner	Ridley Scott	1982	Moebius (*The Long Tomorrow*)	Le design futuriste de la ville et des véhicules a été inspiré par la bande dessinée de Moebius parue dans *Métal Hurlant*.
Star Wars	George Lucas	1977	Philippe Druillet, Moebius	L'esthétique des vaisseaux spatiaux, des armures et des mondes extraterrestres présentait des similitudes avec les œuvres de Druillet et Moebius.
Le Cinquième Élément	Luc Besson	1997	Moebius, Jean-Claude Mézières (collaborateurs de *Métal Hurlant*)	Besson a engagé Moebius et Mézières pour la conception de la production du film, s'inspirant de leur travail dans le magazine.
Heavy Metal	Gerald Potterton	1981	Divers artistes de *Métal Hurlant*	Le film d'animation est une adaptation de plusieurs histoires parues dans le magazine.
Mad Max	George Miller	1979	Univers dystopique	L'image d'une société en décomposition, d'une civilisation rongée par la pénurie et la violence. Le héros échappant à l'image manichéenne classique sont des thèmes récurrents dans Métal Hurlant. L'aspect des véhicules et des tenues rappellent les canons esthétiques du magazine

ordinateur, et de l'imagerie informatique de manière intensive — non seulement comme un élément d'effets spéciaux, comme dans Mondwest (1973) ou Star Wars (1977), mais aussi pour concevoir un monde virtuel.

Disney a engagé Moebius comme principal designer des décors et des costumes, aux côtés de Syd Mead (véhicules) et Peter Lloyd (peintures / « airs » de lumière). Il façonne l'allure épurée, « circuitaire » et quasi liturgique des tenues et des espaces numériques.

Moebius est l'un des architectes visuels majeurs de Tron — costumes, décors et storyboards — dont l'esthétique résulte de sa collaboration directe avec Syd Mead et Peter Lloyd.

Le Cinquième Élément (1997) de Luc Besson

Pour son film, Luc Besson engage Moebius et Jean-Claude Mézières (autre grand de la BD, dessinateur de Valérian et Laureline, que Besson adaptera d'ailleurs des années plus tard) pour dessiner costumes et décors, rapprochant ainsi l'univers visuel du film de celui de la BD française de SF. En outre, on retrouve dans le film de nombreuses références à Métal Hurlant, certainement apportées par Moebius (par exemple pour les symboles du temple) et, vraisemblablement, par l'inconscient de Luc Besson.

Au début des années 2000, un procès oppose Jean Giraud (Moebius), Les Humanoïdes Associés et Alejandro Jodorowsky à Luc Besson et Gaumont pour contrefaçon de L'Incal (emprunts au titre, décors, scènes, personnages, éléments graphiques et scénaristiques), ainsi que pour concurrence déloyale et parasitisme.

Le 28 mai 2004, le Tribunal de grande instance de Paris déboute Moebius, Jodorowsky et Les Humanoïdes. Le tribunal retient, selon le compte rendu, que les ressemblances alléguées ne portent que sur des « fragments infimes de l'œuvre » (donc pas de reprise substantielle protégée). Tout en reconnaissant l'absence de plagiat de la part du réalisateur, le tribunal admet l'existence de l'influence de Métal Hurlant et rejette la demande reconventionnelle des défendeurs pour procédure abusive.

Inspiration générale sur les cinéastes :

Au-delà des collaborations directes, Métal Hurlant a inspiré nombre de réalisateurs par son imaginaire. George Lucas a publiquement reconnu l'influence de Druillet, Moebius et de leurs confrères sur son travail. On sait, par exemple, que la saga Star Wars doit en partie son esthétique dépaysante à des illustrateurs de SF européens (Ralph McQuarrie s'inspirant indirectement de designs BD). Lucas, en admirateur, a même invité Moebius à collaborer sur son parc d'attractions Star Tours dans les années 1980.

De même, des réalisateurs comme James Cameron (pour Avatar, il s'est souvenu de l'écologie onirique de certaines BD de Druillet ou Moebius) ou Guillermo del Toro (fan revendiqué de la revue) ont puisé dans cet imaginaire. L'influence se ressent aussi dans l'animation japonaise : le mangaka et cinéaste Hayao Miyazaki admirait Moebius (les deux se sont rencontrés et s'estimaient mutuellement), et son film Nausicaä de la vallée du vent (1984) évoque par moments les vastes déserts peuplés de créatures que Moebius dessinait. Plus tard, le style Métal Hurlant infusera même des œuvres comme Akira ou Ghost in the Shell via la mouvance cyberpunk qu'il a contribué à lancer.

En résumé, que ce soit de manière directe (adaptations, collaborations) ou indirecte (inspiration), le cinéma de science-fiction et d'animation doit énormément au magazine et au mouvement artistique lancé en 1975 au pavillon Dionnet, à Livry-Gargan.

La revue a fourni un réservoir d'iconographies, de mondes et d'idées visuelles qui sont recyclés, transformés et

portés à l'écran depuis des décennies. Elle a aidé à faire passer le cinéma de SF d'un univers encore formaté (années 1960–1970) à un imaginaire plus adulte, plus riche et cosmopolite.

Influence sur l'imaginaire cyberpunk

Métal Hurlant a diffusé son influence dans de nombreux autres pans de la culture visuelle et littéraire, façonnant ce qu'on peut appeler l'imaginaire contemporain de la science-fiction et de la fantasy :

Préfiguration du cyberpunk :

Publié en 1976 dans Métal Hurlant, le récit « The Long Tomorrow » (scénarisé par Dan O'Bannon et dessiné par Moebius) est souvent cité comme l'une des toutes premières évocations d'une mégapole futuriste à la fois ultratechnologique et décadente — un véritable prototype de ce qui deviendra le genre cyberpunk. Ses ruelles sombres à néons, ses foules interlopes, son mélange de noir et de science-fiction ont influencé directement la conception visuelle de Blade Runner, comme mentionné plus haut, et plus largement l'esthétique des futures œuvres cyberpunk des années 1980.

Lorsque William Gibson écrit Neuromancer (1984), il reconnaît évoluer dans un sillage d'images que des artistes comme Moebius avaient déjà exploré graphiquement. En ce sens, Métal Hurlant a préparé le terrain visuel du cyberpunk avant même que le terme n'existe. La vision d'un futur high-tech et low-life — entre technologie étincelante et misère urbaine — était présente dans nombre de récits de la revue, qu'il s'agisse des « Chroniques métalliques » de Chantal Montellier ou des mégapoles décadentes de Druillet (Delirius, La Nuit) mettant en scène des sociétés dystopiques. Cet imaginaire a ensuite nourri aussi bien la littérature (romans cyberpunk) que le cinéma (Johnny Mnemonic, Matrix, etc.) et le jeu vidéo (Cyberpunk 2077 en est un héritier lointain). Métal Hurlant a ainsi contribué à définir le style visuel unique des univers cyberpunk.

Renouveau de la fantasy et du fantastique visuel :

Renouveau de la fantasy et du fantastique visuel — Parallèlement, Métal Hurlant élargit les frontières de la fantasy. Avec Arzach (Moebius, 1974–1975), heroic fantasy muette et contemplative, Yragaël, Urm le fou ou Vuzz de Philippe Druillet, Métal Hurlant et Les Humanoïdes Associés proposent des mondes hybrides où le médiéval se mêle à la science-fiction et au surréalisme. Cette approche syncrétique a marqué durablement l'illustration et la BD de genre. On en perçoit des échos dans l'iconographie des jeux de rôle des années 1980–1990 (revues Dragon et Casus Belli, univers comme Shadowrun ou Rifts) et, plus tard, chez des auteurs européens tels qu'Olivier Ledroit.

Surtout, Métal Hurlant a montré très tôt qu'on pouvait traiter la fantasy de manière adulte et plurale — violente, érotique ou philosophique — ouvrant la voie, dans des registres voisins, à des séries comme Les Chroniques de la Lune Noire (1989–) et, côté SF épique, La Caste des Méta-Barons (1992–).

Influence sur les Jeux vidéo

L'influence de Métal Hurlant sur le jeu vidéo est plus diffuse mais bien réelle. La génération des game designers des années 1980–1990 a grandi avec Métal Hurlant et Heavy Metal. On en voit des traces dans l'esthétique de certains jeux de science-fiction ou de fantasy. Par exemple, le jeu français Another World (1991, Éric Chahi) — célèbre pour sa direction artistique épurée — s'inspire directement des univers de Moebius (Éric Chahi a souvent cité Moebius comme influence pour les décors et le character design de son jeu).

De même, le design de créatures et de décors dans des jeux comme Panzer Dragoon (1995) rappelle l'imagerie d'Arzach (un héros chevauchant une monture volante dans un désert étrange). Les jeux vidéo de type point & click des années 1990 (chez Cryo Interactive, par

ex.) ont collaboré avec des auteurs de Métal Hurlant : citons Dune (1992), dont l'édition française arborait une jaquette illustrée par Moebius, ou Pilgrim (1997), coécrit par Druillet.

L'éditeur Infogrames a même intégré des illustrations de Druillet en couverture de certains jeux (l'icône Exxos dans Captain Blood, 1988, faisait référence à l'univers visuel BD).

Plus généralement, l'esthétique des jeux vidéo de science-fiction modernes, qu'il s'agisse de la démesure architecturale d'un Halo ou des mégapoles futuristes de Final Fantasy, s'inscrit dans une tradition visuelle où Métal Hurlant a joué un rôle précurseur.

Comme signalé précédemment, le film d'animation Heavy Metal 2000 a bénéficié d'une continuité de son univers à travers un jeu vidéo, qui rencontra d'ailleurs plus de succès que le film. On peut considérer que, chaque fois qu'un jeu dépeint un futur dystopique urbain, ou, au contraire, un monde de fantasy baroque, il y a un peu de l'héritage de Métal Hurlant en filigrane.

CONCLUSION

L'empreinte de Métal Hurlant irrigue aujourd'hui toute la pop-culture visuelle. Du neuvième art au roman, du cinéma au jeu vidéo, on suit une véritable généalogie d'idées et d'images qui ramène à ce laboratoire de créations né à Livry-Gargan en 1975.

Fait rare, cette révolution culturelle peut être reliée à un lieu précis : le pavillon de pierre meulière (1810) où le magazine fut conçu. Paisible demeure bourgeoise à l'origine, il est devenu un repère patrimonial — matériel par l'édifice, immatériel par l'esprit d'audace qu'il incarne.

La ville de Livry-Gargan a, un temps, honoré cet héritage : quinze éditions des Rencontres de la BD s'y sont tenues, la dernière le 26 mai 2013, consacrée à la création du magazine. L'événement a disparu depuis, mais la mémoire demeure.

L'histoire de Métal Hurlant et celle de Livry-Gargan se répondent : d'un foyer créatif local est né un mouvement mondial. À l'heure où l'on s'interroge sur la préservation du pavillon et sur la transmission de son patrimoine immatériel, on mesure le chemin parcouru : des réunions discrètes de la rue de Paris aux échos planétaires dans le cinéma, la BD et la littérature. Le pavillon de Livry-Gargan est une pépinière d'où ont surgi des mondes imaginaires qui continuent d'inspirer la culture d'aujourd'hui.

Ainsi, le pavillon n'est pas seulement une adresse : c'est une preuve. La preuve qu'un jour, à Livry-Gargan, l'idée de quatre jeunes a pu embraser le monde. Renoncer à ce lieu, ce serait renoncer à cette preuve.

Références

Périodiques : numéros et séries

Ah! Nana. (1976–1978). Ah! Nana, nos 1–9. Paris : Les Humanoïdes Associés.

Heavy Metal. (1977, avril). Heavy Metal, 1(1). New York, NY : National Lampoon.

Les Humanoïdes Associés & Vagator Productions. (2021, 29 septembre). Métal Hurlant (2e série), no 1. Paris : Les Humanoïdes Associés.

Les Humanoïdes Associés & Vagator Productions. (2022, 16 février). Métal Hurlant (2e série), no 2. Paris : Les Humanoïdes Associés.

Les Humanoïdes Associés. (2005, avril). Métal hurlant – 30 ans, vol. 1 (Couv. nos 1–48, 1975–1980). Paris : Les Humanoïdes Associés.

Les Humanoïdes Associés. (2005, mai). Métal hurlant – 30 ans, vol. 2 (Couv. nos 49–84, 1980–1984). Paris : Les Humanoïdes Associés.

Les Humanoïdes Associés. (2005, juin). Métal hurlant – 30 ans, vol. 3 (Couv. nos 85–133, 1984–1987). Paris : Les Humanoïdes Associés.

Les Humanoïdes Associés. (1975, janvier). Métal hurlant (1re série), no 1. Paris : Les Humanoïdes Associés.

Livres / monographies

Alliot, D., & Druillet, P. (2014). Delirium. Paris : Les Arènes.

Dionnet, J.-P., & Quillien, C. (2024). Mes Moires : Un pont sur les étoiles (éd. mise à jour). Vauvert : Au Diable Vauvert.

Poussin, G., & Marmonnier, C. (2005). Métal hurlant 1975–1987 : La machine à rêver. Paris : Denoël. (Rééd. augmentée, 2021).

Presse & web (articles, billets, dossiers)

ActuaBD. (2013, 29 mai). Livry-Gargan fête Dionnet et « Métal Hurlant ».

Henry, C. (2024, 13 décembre). Livry-Gargan vote le déclassement et la vente du « pavillon Dionnet », berceau de Métal Hurlant. 94 Citoyens.

Livry Participatif. (2024, 6 décembre). Sauvons le Pavillon Dionnet, berceau de Métal Hurlant et patrimoine de Livry-Gargan ! Change.org.

Livry Participatif. (2025, 19 février). Pavillon Dionnet : Héritage de Métal Hurlant à Livry-Gargan.

Open Culture. (2017, 1 août). Métal Hurlant: The hugely influential French comic….

Potet, F. (2014, 2 janvier). La révolution dans les bulles, passée en revues. Le Monde.

The Beat. (2025, 22 octobre). Heavy Metal and Métal Hurlant: It's complicated.

Ressources de référence / encyclopédiques

Cité internationale de la bande dessinée et de l'image. (s. d.). Ah ! Nana : les femmes humanoïdes.

Moebius Production. (s. d.). À propos de Mœbius.

CONTACT

E-mail : contact@livryparticipatif.fr

Site web : livryparticipatif.fr

COPYRIGHT © 2025 Livry Participatif. Tous droits réservés.

Livry Participatif est une association loi 1901, Laboratoire d'idées & Observatoire indépendant de la démocratie participative et des quartiers de Livry-Gargan; enregistrée auprès de l'Insee comme appartenant au champ de l'Économie Sociale et Solidaire. Créée le 20 novembre 2022, sa mission est de contribuer au débat public et à la démocratie participative au sein des quartiers de Livry-Gargan. L'accent est mis sur la création, la promotion et la présentation de rapports, d'études de terrain, de fiches, de notes de synthèse et de propositions concrètes. Son objectif est également de favoriser les échanges et la concertation entre différents acteurs institutionnels, associations, habitants des quartiers et membres de l'association. Elle vise par ailleurs la promotion du patrimoine historique, culturel et environnemental de la ville.

Pas d'utilisation commerciale — Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette œuvre ou de tout ou partie du matériel la composant.

Les copies, reproductions, distributions, citations intégrales ou partielles sont illicites sans attribution formelle de l'auteur et de l'éditeur. Les adaptations sont illicites sans attribution formelle de l'auteur ou de l'éditeur.

La contrefaçon sera sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal (loi du 11-3-1957, art. 40 et 41).

La rédaction de cet ouvrage n'aurait pas été possible sans l'aide et le soutien actif des membres de l'association ainsi que des observateurs et sources extérieures d'informations.

Association déclarée par application de la
Loi du 1er juillet 1901 et du décret du 16 août 1901.

RNA : W932 012 473 - Préfecture de la Seine-Saint-Denis
SIREN : 922 085 584 00014 - 105 Allée Lucien-Michard - 93190 Livry-Gargan

Enregistrée au Journal Officiel des Associations (JOAFE), depuis le 27 décembre 2022
Inscrite à l'Insee, depuis le 20 novembre 2022

Certification de l'association
appartenant au champ de
l'**Économie sociale et solidaire** par l'INSEE

OURS

Les Cahiers de Livry Participatif – Édition 2025
Publication associative annuelle indépendante

Titre de la publication : Les Cahiers de Livry Participatif
Numéro : n°3 – année 2025
Date de publication : novembre 2025

Éditeur : Livry Participatif
Marque éditoriale : *Les Éditions Livry Participatif* — inscrite au Registre national des éditeurs (AFNIL)

DIRECTION ET COMITÉ DE RÉDACTION

Co-directeurs de la publication
Roman Brugeat, Gilles Mijouin, Stéphanie Flour
(Responsables du contenu au sens de la loi sur la presse du 29 juillet 1881)

Coordination éditoriale et pilotage

Roman Brugeat – Directeur éditorial & Coordination
Cadre de vie, environnement urbain, patrimoine, histoire locale et accès à l'information

Gilles Mijouin – Responsable éditorial
Développement durable, sécurité routière et cultures alternatives et contre-culturelles

Stéphanie Flour – Responsable éditorial
Urbanisme, aménagement du territoire et valorisation du patrimoine bâti

Référente scientifique & biodiversité : Katy Santos Viera (éthologie, biodiversité) ;
Référent juridique : Gilles Mijouin ;
Recherche documentaire : Roman Brugeat ;
Recherche et analyse thématique : Hélène Achard, Katy Santos Viera ;
Appui et contributions : Cécile Barbosa, Marie-Noëlle Gaty, Michèle De Wulf, Françoise Ibanez ;
Analyse de données : Hélène Achard ;
Relecture : Hélène Achard, Roman Brugeat, Stéphanie Flour, Gilles Mijouin, Katy Santos Viera ;
Corrections : Gilles Mijouin, Stéphanie Flour, Hélène Achard, Françoise Ibanez ;
Composition et mise en page : Roman Brugeat.

PARTENAIRES

Livry Participatif a bénéficié du soutien ou de la collaboration de plusieurs partenaires, dont la contribution a enrichi les travaux de l'association, tant sur les plans logistique, documentaire que thématique.

Family Home Immobilier – Entreprise familiale implantée à Livry-Gargan, partenaire et soutien des activités associatives.

Troyan Forge – Média culturel indépendant, partenaire sur les thématiques artistiques et contre-culturelles.

REMERCIEMENTS

La rédaction remercie l'ensemble des membres de Livry Participatif pour leur soutien, leurs contributions et les observations transmises.

À l'association des **Amis du Parc Forestier de la Poudrerie** (contact : Gilles Kujawski, Président)
À l'association **Environnement 93** (contact : Francis Redon, Président).

La rédaction adresse également ses remerciements aux habitants qui, dans une démarche de transparence et d'intérêt général, ont transmis à l'association des documents, témoignages ou signalements. Ces éléments, intégrés après vérification, ont contribué à nourrir l'analyse et à compléter certains dossiers de cette édition.

CRÉDITS VISUELS ET ICONOGRAPHIE

Photographies. Roman Brugeat / Livry Participatif, 2023–2025, prises de vue numériques couleur à Livry-Gargan (lac de Sévigné, centre-ville) et à Amiens : 2023 Façade extérieure du Pavillon Dionnet ; 2024 Façade extérieure du Pavillon Dionnet ; 2024 Bâtiment des anciennes eaux thermales du lac de Sévigné, vue générale ; 2024 Maison de la Source (ancien pavillon des eaux thermales), lac de Sévigné ; 2024 Façade intérieure du bâtiment des anciennes eaux thermales, avant travaux ; 2025 Façade intérieure du bâtiment des anciennes eaux thermales après suppression d'un pin d'Autriche ; 2025 (octobre) Destruction du pin d'Autriche (Pinus nigra) en façade des anciennes eaux thermales ; 2024 Cèdre du Liban (Cedrus libani) ; 2025 Cèdre du Liban (Cedrus libani) après élagage ; 2024 Cèdre de l'Atlas (Cedrus atlantica) ; 2025 Cèdre de l'Atlas (Cedrus atlantica) après élagage ; 2024 Refuge ornithologique — état 2024 ; 2025 Refuge ornithologique — minéralisation ; 2025 Minéralisation des abords de la Maison de la Source ; 2024 Héron cendré (Ardea cinerea) sur le ponton ; 2024 Nid de poule d'eau (Gallinula chloropus) ; 2024 Grand Cormoran (Phalacrocorax carbo) ; 2025 Reportage « Rendez-vous de la BD d'Amiens, 21 juin 2025 » : vues d'exposition « Exterminateur 17 » (Enki Bilal & Jean-Pierre Dionnet, 1981) et « La Débandade » (Luc & François Schuiten, 1977) ; panneau « L'épopée initiale (1975-1987) » ; vitrine de couvertures de Métal Hurlant et Métal Aventure (sélection 1970-1980) ; salle consacrée à Ah! Nana n° 9 (sept. 1978) ; présentoir des ouvrages de Chantal Montellier (Social Fiction, anthologies Opus Humano, réédition d'Ah! Nana) ; conférence « Histoire et devenir de Métal Hurlant » avec Jean-Pierre Dionnet ; séries Pavillon Dionnet 2023–2024 ; — Gilles Mijouin / Troyan Forge, 2025 : Philippe Druillet — Nosferatu (2001), Les Six Voyages de Lone Sloane (éd. 2012), catalogue Espace futur (L'Étrange Galerie, 2025) ; — Autres fonds, droits réservés : carte postale Gare de Gargan — vue générale (années 1990), auteur non identifié ; photographie ancienne Pavillon Dionnet, alors dénommé Propriété Sauvin (vers 1910), auteur non identifié ; carte postale ancienne Bureau et Direction de la Poudrerie de Sevran (éditeur Flandre, début XXe), reproduction fonds privé ; — Sources Google, Google LLC : Google Street View 2006 Façade extérieure de la gare de L'Abbaye (Livry-Gargan) ; Google Street View 2008, 2014, 2016, 2019, 2020 Façade extérieure du Pavillon Dionnet (Livry-Gargan) ; Google Earth Vue Parc Lefèvre → Pavillon Dionnet (axe Ouest–Est), consultations 2006–2025 ; — Wikimedia Commons (licences libres) : G. Garitan Jean-Pierre Dionnet — médiathèque Jean Falala, Reims (2018) ; Thesupermat Philippe Druillet, Montréal (1973) ; Jgremillot d'après Georges Seguin/Okki Enki Bilal, Fnac des Ternes, Paris (2006) ; Gage Skidmore Harrison Ford, San Diego Comic-Con (2017) ; FandeSerieciné Frédérique Bel in Metal Hurlant (2013) ; Christian Lindner Martin-pêcheur d'Europe (Alcedo atthis) ; Dion Art Pic mar (Dendrocoptes medius) ; Clément Bardot Pic noir (Dryocopus martius) ; — Pixabay : Renard roux (Vulpes vulpes) ; Écureuil roux (Sciurus vulgaris).

Cartes et plans. Ville de Livry-Gargan, PLU 2015 — OAP centre-ville : croquis d'atelier et plan de synthèse ; Département de la Seine-Saint-Denis — dossier d'enquête publique Extension du classement et de l'inscription Parc forestier de la Poudrerie et Cités-Jardins : extraits cartographiques et pages de contexte sur cadres de protection et pression de développement ; Arthur Remy Urbanisme – Paysage, 2023 (source IGN) — Plan de repérage des éléments bâtis concernés par l'extension du site classé, périmètres et axe de composition/symétrie ; Livry Participatif, 2025 — PLUi GPGE Plan de zonage avec identification d'une zone tampon théorique ; Projets en cours sur les franges du parc de la Poudrerie et de la cité-jardin ; Plan du patrimoine — Proposition d'extension de périmètre (encadré bleu) ; Carte de la fragmentation urbaine de Livry-Gargan ; Schéma de fragmentation d'un corridor écologique autour de la RN3 ; École Polytechnique / Musée technique des poudres de l'armement via Portail Patrimoine 93 — Plan d'ensemble de la Poudrerie (1866–1870) ; Planche d'élévations Salle des machines et Salle des transmissions en rotonde percée pour câbles télodynamiques ; Projection Urban & Sens — Ville de Livry-Gargan / Bouygues Immobilier : Plan masse d'intentions RN3, Coupe RN3, Axonométrie d'ensemble, Perspective d'îlot avec serre linéaire ; Conseil départemental de la Seine-Saint-Denis — Carte des espaces naturels et parcs départementaux en Île-de-France, focus 93.

Illustrations. Ville de Livry-Gargan / dossier OAP centre-ville (2015) — vue d'artiste restituant grille et bâtiment du Pavillon Dionnet ; Livry Participatif — affiche Réunion publique Enquête publique Extension de classement et d'inscription Parc de la Poudrerie et Cités-Jardins, Espace Jules-Verne 15 février 2025, création Roman Brugeat en partenariat avec Les Amis du Parc Forestier de la Poudrerie ; Corben Studios — capture éditoriale de la page Gallery du site officiel de Richard Corben (usage de citation iconographique) ; Presse — L'Écho des Savanes n° 15, annonce de Philippe Druillet, sérigraphie quatre couleurs et affiche noir et blanc, mention 37 allée des Pommiers, Livry-Gargan ; Jean-Hippolyte Flandrin — Napoléon III, huile sur toile, domaine public.

Tableaux et graphiques. Livry Participatif, créations originales 2025 — Comparatif synthétique 2012 Acquisition par la commune / 2024 Projet de cession à l'IME ; Chronologie Dates-clés de Métal Hurlant et de ses dérivés ; Figures-clés de Métal Hurlant (nom, rôle, contribution) ; Apparitions de Richard Corben dans Métal Hurlant France 1975–1982 ; Exemples d'influence de Métal Hurlant sur le cinéma ; ensembles graphiques liés aux dossiers PLUi, OAP et Poudrerie (lectures de zonages, propositions d'extension de périmètre, cartographies d'impact, synthèses comparatives) ; co-production pour les tableaux relatifs à Métal Hurlant : Livry Participatif × Troyan Forge × Gilles Mijouin.

Contient des reproductions de documents administratifs librement communicables au titre du droit d'accès aux documents administratifs.

RÉALISATION WEB ET DIFFUSION
Site internet de Livry Participatif : www.livryparticipatif.fr
Livry Participatif - ISSN 2999-1080
Diffusion numérique et communication sur les réseaux sociaux.

ANCIENS NUMÉROS
contact@livryparticipatif.fr
www.livryparticipatif.fr
Boutique Amazon Livry Participatif

DÉPÔT LÉGAL
Novembre 2025 – BnF

ISSN : 3077-6082
ISBN : 979-10-978492-0-7



En 1975, à Livry-Gargan, un pavillon de l'avenue du Consul-Général-Nordling devient le lieu d'émergence d'une aventure éditoriale appelée à marquer durablement l'histoire de la bande dessinée contemporaine. C'est dans ce cadre qu'autour de Jean-Pierre Dionnet, de Philippe Druillet, de Moebius et de Bernard Farkas se structure le projet de Métal Hurlant, future revue de référence dont l'influence dépassera très largement le cadre national.

Ce dossier retrace les conditions de cette naissance, en restitue les principales étapes et éclaire le rôle joué par ses fondateurs dans l'affirmation d'une nouvelle conception du neuvième art. Il revient sur la création des Humanoïdes Associés, sur l'apparition du premier numéro en janvier 1975, puis sur l'essor rapide d'un magazine devenu l'un des grands laboratoires visuels, narratifs et culturels de son temps.

À travers cette étude, c'est aussi un pan méconnu de l'histoire culturelle de Livry-Gargan qui se trouve mis en lumière. Car de ce foyer local est née une dynamique éditoriale dont les prolongements furent internationaux, notamment avec Heavy Metal aux États-Unis, et dont l'empreinte demeure sensible dans l'histoire de la science-fiction, de l'illustration, du cinéma et des imaginaires contemporains.

LIVRY PARTICIPATIF
OBSERVATOIRE INDEPENDANT
DE LA DEMOCRATIE PARTICIPATIVE
ET DES QUARTIERS

livryparticipatif.fr

@livryparticipatif

#livryparticipatif

contact@livryparticipatif.fr

4E TRIMESTRE 2025