

DOSSIER DE PRESSE

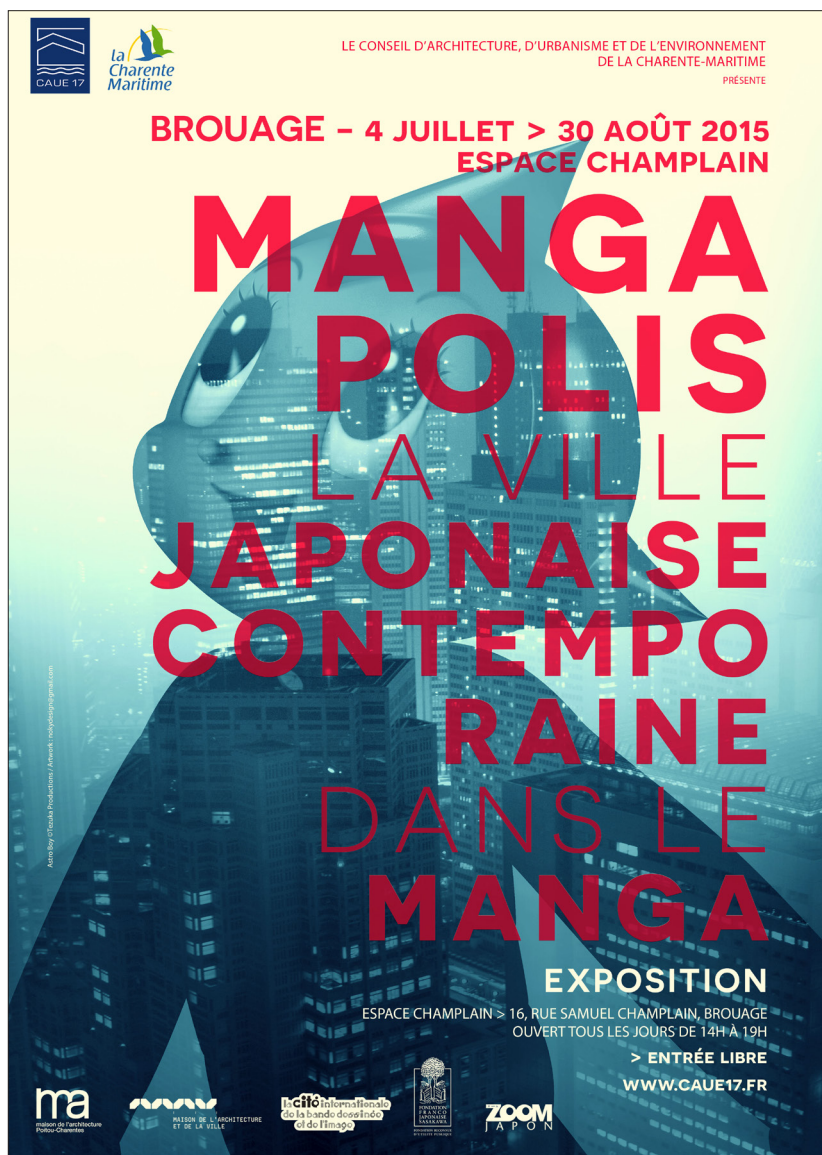
EXPOSITION

MANGAPOLIS

La ville japonaise contemporaine dans le Manga



Conseil d'Architecture
d'Urbanisme et de
l'Environnement de
la Charente-Maritime



Du 4 juillet au 30 août 2015

En accès libre, tous les jours, de 14h à 19h
Espace Champlain, Brouage
16, rue Samuel Champlain, Hiers-Brouage

Vernissage le jeudi 2 juillet à 18h30

Visites guidées le mardi et le jeudi à 16h
(sauf 14 juillet et 11 août)

Exposition présentée par
le Conseil d'architecture,
d'Urbanisme et de l'Environnement
de la Charente-Maritime.

www.caue17.fr

le phénomène manga

Car il faut bien l'appeler comme ça ce mouvement éditorial qui en l'espace d'une vingtaine a littéralement modifié le paysage de la bande dessinée en Occident et particulièrement en France.

En 1990, Glénat publiait en France les premières pages d'**Akira** de Katsuhiro Otomo, laissant alors entrevoir la richesse de la bande dessinée japonaise. Après presque deux décennies de publication le manga s'est greffé avec succès sur le marché français de la bande dessinée, réunissant ses fans autour d'une « culture manga » largement empreinte de fascination pour le Japon. La bande dessinée nipponne pèse lourd dans l'édition : **36,11%** des nouveautés publiées en 2011 (près de 1 400 mangas traduits en français). Durant la décennie 2000 la vente des mangas a progressé de 500%, plaçant la France au premier rang des pays importateurs, désormais devant les USA. Une bande dessinée sur trois vendues en France est un manga ; et deux-tiers des mangas vendus en Europe, le sont en France.

Des résultats auxquels les éditeurs japonais ont bien évidemment contribué en dynamisant leur politique étrangère en accompagnant plus attentivement la diffusion voire en l'organisant. Dès 2003, Shueisha et Shogakukan ont formé une joint venture sur le territoire américain autour de Viz Media (éditeur historique de mangas aux USA) pour sortir une version anglophone du magazine *Shōnen Jump*. Spécialisé dans le manga pour adolescents, **Weekly Shōnen Jump** est tiré à 3 millions d'exemplaires chaque semaine au Japon. Aux Etats-Unis, le tirage moyen avoisine les 200 000 exemplaires par mois avec un minimum garanti aux annonceurs de 175 000 exemplaires diffusés. Plus récemment le Groupe Shogakukan & Shueisha s'est implanté en Europe avec le rachat de Kaze, d'Asuka et d'Anime Virtual. Un choix stratégique qui permet aux Japonais de se positionner directement sur tous les secteurs des loisirs japonais en France et en Allemagne.

Ce qui traduit une assez bonne compréhension des raisons du succès des mangas en occident : un phénomène, au départ, essentiellement générationnel devant une littérature venue d'ailleurs dont les jeunes lecteurs se sont emparés se reconnaissant donc dans ce que certains désignent comme la « culture manga » qui englobe dessin animé, jeu vidéo, musiques, jeux vidéos, cosplay...

Au Japon le manga imprègne toutes les sphères de la société car il s'adresse à toutes ses composantes et occupe l'imaginaire collectif. A lui seul le marché des bandes dessinées pèse quatre milliards d'euros au Japon (40% du marché de l'édition japonaise). Près d'un tiers des quatre cents films et dessins animés japonais produits chaque année découlent de mangas. Sans compter les multiples séries pour la télévision ou les très nombreuses adaptations pour le jeu vidéo ou encore les innombrables déclinaisons en produits dérivés. Les chiffres montrent à eux seuls que le manga tient une place importante dans les pratiques culturelles nipponnes. Les trois plus gros éditeurs, la vénérable **Kodansha**, **Shogakukan** et son ancienne filiale **Shoeisha**, concentrent 75% de l'édition de manga et totalisent aujourd'hui un peu plus de 3 milliards d'euros de chiffres d'affaires annuels... D'abord pré publiées dans les quelque deux cent magazines de bandes dessinés répertoriés (**mangashi**), dont les tirages par numéro peuvent avoisiner un ou deux millions d'exemplaires chaque semaine, certaines séries à succès connaissent une deuxième carrière sous forme de recueils (**tankobon**) qui se vendent entre 1 et 3 millions d'exemplaires par volume. Ainsi selon son éditeur, Shueisha, les 54 volumes tankobon de la série **One Piece** -prépubliée dans *Weekly Shonen Jump*, revue tirée à 3 millions d'exemplaires chaque semaine – se seraient déjà vendus à 175 millions d'exemplaires sur le sol nippon uniquement. Chez le même éditeur, **Dragon Ball**, affiche 150 millions d'exemplaires pour 42 volumes. Quant à la série **Détective Conan** chez Shogakukan, elle totaliserait quelque 120 millions d'exemplaires vendus pour l'ensemble des 67 volumes de la série, tandis que **Ippo, la rage de vaincre** (88 volumes) vient de passer la barre des 80 millions d'exemplaires selon les chiffres fournis par son éditeur Kodansha.

A titre de comparaison, les ventes d'un nouvel album de **Titeuf**, qui figure régulièrement en tête des meilleures ventes de bandes dessinées en France ces dernières années, se situent aux alentours de 500.000 exemplaires. Les ventes totales des douze volumes des histoires du petit garçon à la mèche blonde s'élèveraient à 16 millions, toutes éditions confondues y compris étrangères. Et même **Tintin**, champion incontesté de la bande dessinée franco-belge dans le monde, n'a vendu que 200 millions des 24 albums de ses aventures ! Dans l'ouvrage qu'elle a consacré au manga, **Histoire du manga** (éditions Taillandier, 2008), la journaliste, Karyn Poupée, qui vit au Japon depuis de très nombreuses années et qui scrute la vie quotidienne des nippons et décrypte les ressorts historiques et socioculturels du fonctionnement de cette société, explique que le manga est « une littérature qui a toujours été centrée sur les préoccupations sociales, depuis ses débuts ». Ce qui permet de mieux comprendre la grande imbrication entre le manga et la société et qui en compose le fonds commun. Cette « culture manga » qui se manifeste un peu partout : l'architecture, la signalétique urbaine, l'art contemporain, la mode, la musique... C'est un concentré de cette vaste culture populaire japonaise qui s'est peu à peu diffusée dans le monde à mesure que l'engouement pour le manga se propageait.

la ville japonaise contemporaine dans le manga

Alors que Tintin est installé à Moulinart ou Spirou à Champignac, c'est souvent dans un Tôkyô plus vrai que nature que les héros japonais vivent leurs aventures, la ville jouant le rôle d'ancrage dans le réel, tant géographique que temporel. En filigrane, les mangas dressent ainsi une cartographie détaillée de l'urbanisme de l'archipel nippon, pour une véritable invitation au voyage. Un univers à découvrir dans l'exposition événement **mangapolis : la ville japonaise contemporaine dans le manga** conçue par la Maison de l'Architecture de Poitou-Charentes, la Maison de la Ville et de l'Architecture du Nord-Pas de Calais et la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image. A travers une sélection d'environ 200 planches tirées des œuvres de 40 auteurs **Mangapolis, La ville japonaise contemporaine dans le manga** dresse le portrait de la ville japonaise, souvent personnage à part entière dans le manga, et invite le visiteur au voyage et à la découverte.

commissariat **Xavier Guilbert**

scénographie **Ludovic Smagghe**, l'Agence scénographique Nouvelle Dimension

le parcours de l'exposition

L'exposition dresse le portrait de la ville japonaise, souvent personnage à part entière dans le manga, et s'organise autour de 6 parties largement illustrées :

anatomie de la rue japonaise, une introduction/initiation aux spécificités du paysage urbain japonais

la ville comme personnage : Six regards d'auteurs particuliers, un focus sur le rôle de la ville et son utilisation dans l'œuvre de six manga-ka

topographie fantasmée, l'illustration de l'importance symbolique des lieux iconiques de Tokyo

le manga dans la ville

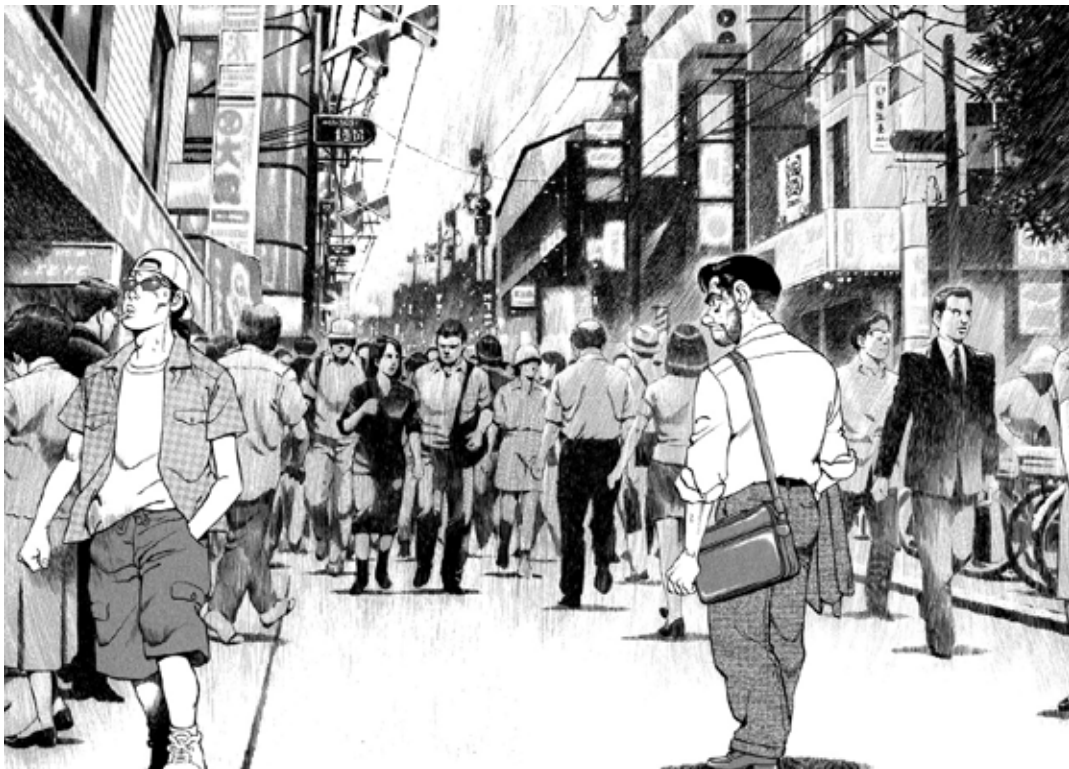
chaos urbain : scènes de destruction, visions de destruction de la ville, à la lumière des catastrophes naturelles qui touchent régulièrement le Japon

lueurs d'orient : de Florent Chavouet dans *Tokyo Sanpo* aux balades mélancoliques d'Emmanuel Guibert dans *japonais*, en passant par les tribulations amoureuses et autofictionnelles de Frédéric Boilet



anatomie de la rue japonaise

Tôkyô est la ville par excellence : de loin la plus grande agglomération du monde (près de 36 millions d'habitants pour le "Grand Tôkyô"), c'est un espace urbain très étendu (près de vingt fois la superficie de Paris) qui présente étonnamment une densité de population plutôt basse, s'établissant environ au tiers de celle de la capitale française. Son paysage est un contraste étonnant, entre les buildings des grands centres d'activité, et les petits villages tranquilles des zones résidentielles. Les gares ferroviaires, points nodaux de cette structure urbaine, deviennent de véritables empilement d'espaces commerciaux, autours desquels les différents modes de transport existent sur divers plans et évitent de se rencontrer : métro en sous-sol, autoroute en hauteur, ou encore passerelles pour piétons. Il ne saurait non plus être de ville japonaise sans ses distributeurs automatiques et ses combini (pour "convenience store") ouverts 24 heures sur 24, toujours là pour parer à la moindre nécessité.



Kawaguchi Kaiji
Fukumoto Nobuyuki

in *Seizon life*, Panini Comics, 2005© Kaiji Kawaguchi, Nobuyuki Fukumoto/Kodansha Ltd

Particularité peut-être la plus remarquable de la ville japonaise, le fait que les rues ne portent pas de nom. Un système d'adressage figure bien sur les pylônes électriques (jalons d'un réseau inextricable dans le ciel des petites rues), mais celui-ci n'est d'aucune utilité pour le piéton cherchant son chemin. Pour s'orienter à Tôkyô, il faut établir des points de repères, et donc, progressivement découvrir le voisinage... dans une approche, en définitive, à l'échelle humaine.

la ville comme personnage : six regards d'auteurs particuliers

Adachi Mitsuru H2

Largement consacrée au baseball, l'œuvre d'Adachi gravite naturellement autour du Kôshien, le stade situé en banlieue de Kôbe où se tient tous les ans en août le Championnat Scolaire National de Baseball. Mais en dehors de ces occasions festives, il s'agit surtout de décrire la vie dans ces banlieues tranquilles, à l'écart des grands centres de Tôkyô ou d'Osaka - la vie des collégiens, partagée entre les deux points névralgiques que sont le collège et la maison familiale.

Alors que chez d'autres auteurs, les cases de panorama urbain s'offrent comme un espace où se développe le discours intérieur, chez Adachi elles viennent plutôt construire une ambiance par les évocations qu'elles amènent.

Le ciel y occupe toujours une place particulière, jouant souvent le rôle d'un marqueur temporel (nuages printaniers, azur éclatant de l'été, soleil crépusculaire ou simple obscurité nocturne), avant que, par petites touches, ne s'esquisse la géographie d'un lieu familier. Et bien qu'elle y soit souvent représentée sans aucune présence humaine (peut-être pour en souligner sa qualité d'espace secondaire du déroulement du récit), la ville apparaît toujours comme résonnant des échos de la vie qui l'occupe - espace vibrant, habité et jamais véritablement désert.

Nananan Kiriko Every Day

Depuis ses débuts en 1993, Nananan Kiriko (née en 1972) construit à petites touches une œuvre épurée et immédiatement reconnaissable.

On y suit souvent les trajectoires de jeunes femmes déracinées, venues dans la capitale pour y commencer une nouvelle vie mais y découvrant surtout la solitude des grandes villes modernes. Avec *Everyday* (publié en 1999), elle développe pleinement cette thématique pour la première fois dans un récit long.

Comme respectueuse de ses personnages, Nananan Kiriko se tient à distance et égrène sa narration toute en retenue, jouant sur les cadrages et les postures. Les scènes d'intérieur sont ponctuées des signes intimes d'une vie simple : un panier de linge sale, les pinces à linge sur un étendoir, la vaisselle en train de sécher ...

Dehors, s'étend la ville, souvent déserte et indifférente - non pas une ville, mais peut-être plutôt l'idée d'une ville. Une ville tracée d'un trait qui laisse à peine discerner ici ou là les enseignes ou les noms de marque - ces indications semblent se troubler et disparaître dans la routine du quotidien et les questionnements de ces âmes tourmentées, comme si le regard ne savait plus s'y arrêter.

Manabei Shôhei Ushijima, l'usurier de l'ombre

Depuis toujours, la figure du criminel a été objet de fascination dans la production culturelle japonaise. Avec *Ushijima, l'usurier de l'ombre* (débuté en 2004), Manabe Shôhei nous entraîne dans l'envers du décor de ce Japon longtemps abonné aux places de premier de classe (économique). Chaque histoire est l'occasion de découvrir un personnage pris dans une spirale infernale, qui l'amènera inmanquablement à sa perte. Loin de l'éclat de la réussite et des années de la "Bubble", on découvre ici une "suburbia"



moins reluisante, zones pavillonnaires en bordure d'espaces industriels, à l'ombre des rocade et des lignes à haute tension, où la vie se fait aussi rare que l'espoir et où aucune rédemption n'est à attendre. Au fil de la série, Manabe met plusieurs fois en parallèle les cheminements physique et mental, revisitant les étapes de la déchéance de ses personnages. La ville y prend une dimension différente, presque inhumaine - non plus espace où l'on vit, mais espace démesuré où l'on erre...

Shôhei Manabe *Ushijima, l'usurier de l'ombre* éditions Kana, 2008 © 2004
Shôhei Manabe/Shogakukan Inc

Takahashi Tsutomu Bakuon Rettô

Depuis 2002, Takahashi Tsutomu propose avec Bakuon Rettô un récit ancré dans le Tôkyô des années 80. On y découvre le jeune Kase Takashi, adolescent à la dérive qui va finir par rejoindre (presque par hasard) des bôsôzoku, ces gangs de motards qui organisent,



la nuit, de longues traversées de la capitale, se saoulant de bruit, de vitesse et d'appartenance au groupe.

On se trouve ici dans la partie Sud de la métropole japonaise - C'est encore Tôkyô, mais en réalité ce n'est plus vraiment Tôkyô. Le "vrai" Tôkyô, celui que l'on montre et que l'on connaît, se construit ailleurs, vers le centre et les grands chantiers de Shinjuku.

takahashi Tsutomu
in *Bakuon Rettô*
Editions Kana, 2009
© Tsutomu Takahashi/
Kodansha Ltd.

Là-bas, les mansions sont illuminées comme des sapins de Noël, la vie semble plus belle. Pour Takashi et ses camarades, la ville devient un terrain à conquérir. Devenus créatures de la nuit (quand leurs motos leurs donnent des ailes), ils se retrouvent dépourvus le jour - souvent écrasés par la chaleur ou l'ennui. Ville haute contre ville basse (la shitamachi historique, gagnée sur les marais), la lutte des classes prend alors une dimension résolument géographique et urbaine.

Arai Hideki

Récit à déconseiller aux âmes sensibles, *The World is Mine* (publié entre 1997 et 2001) trace les trajectoires convergentes de Toshi et Mon-chan, poseurs de bombe en cavale, et d'Higumadon, créature dont on ne connaît que les traces (gigantesques et sanglantes) qu'elle laisse sur son passage.

Pour une fois, l'action se déroule dans le Nord du Japon, un Japon froid et encore couvert de forêts, loin des visions habituelles de la métropole japonaise.

Pour autant, la ville est toujours là, familière et immuable. Du Nord au Sud de l'archipel, ce sont toujours les mêmes bâtiments que l'on retrouve, les mêmes rues, les mêmes paysages urbains... les mêmes enseignes.

On est ailleurs, tout en restant toujours au même endroit - comme s'il n'y avait pas des villes, mais une seule, qui s'étendrait sur des kilomètres sans jamais s'arrêter. Une ville-organisme, que l'on arriverait jamais à vraiment quitter. En fait, rien d'autre que cette ville que l'on peut apercevoir lorsque l'on emprunte le Shinkansen et que défile, de l'autre côté de la fenêtre, un paysage urbain ininterrompu.

Harold Sakaguchi Beck

Véritable bildungsroman se déroulant dans le milieu de la musique, Beck s'attache à tracer la trajectoire du jeune Koyuki, adolescent en devenir se retrouvant presque par la force des choses le guitariste du groupe qui donne son titre à la série.

Au fil de ce récit de plus de 6500 pages, on notera la présence forte de quelques lieux récurrents, qui "ancrent" le récit et dont l'introduction ou le rappel se fait toujours à l'aide de la même image: la maison de Koyuki, espace intime de ses questionnements personnels ; la baraque du club de pêche, lieu de réunion du groupe où vont également s'exprimer les tensions ; et enfin, la scène du Greatful Sound Festival, lieu de réalisation et d'existence aux yeux du monde.

Trois lieux qui correspondent aux trois facettes du personnage principal (intime, social et public, en quelque sorte). L'utilisation d'une image iconique pour introduire chaque lieu (agissant comme une sorte de sas narratif) s'étend à d'autres lieux importants du récit, comme c'est le cas pour les salles de concert (notamment le Marquee, le Solid Hall et le Suzi) ou encore la place particulière de l'aéroport de Narita, utilisée comme "porte symbolique" vers l'étranger.

la topographie fantasmée de tōkyō

Au centre vide immortalisé par la formule de Roland Barthes, Tōkyō répond par un cercle - celui du parcours de la Yamanote, ligne du métro symbolique à bien des égards. Ainsi, la plupart des cartes semblent toujours se concentrer sur le centre, sur les huit arrondissements qu'elle traverse.

Matérialisation de la séparation historique entre la ville haute et la ville basse gagnée sur les marais, plaque tournante ferroviaire essentielle, la Yamanote s'impose comme une artère unique irrigant la plupart des lieux de pouvoir de la capitale : la presse à Ōtemachi, le politique à Nagatachō, la finance à Shinjuku, la mode à Shibuya, les arts à Ueno ... l'international à Yurakuchō et le religieux à Asakusa, peut-être ?

D'une certaine manière, c'est l'ensemble du Japon qui en vient à graviter autour de sa capitale, dans un jeu de cercles concentriques imbriqués - la circonférence parfaite et idéalisée du trajet de la Yamanote prenant alors la dimension, sinon de tout un monde, du moins d'un pays. Un pays dont le drapeau porte, étrange coïncidence, un disque en son centre...



Ōtomo Kats uhiro in *Akira*
éditions Glénat, 1993
© MASH.ROOM Co.,Ltd./Kodansha Ltd.

chaos urbain, scènes de destruction

Sans aucun doute, les catastrophes naturelles font partie de la vie des Japonais : l'archipel nippon est une zone particulièrement agitée, puisque l'on y enregistre plus de quatre séismes quotidiens en moyenne, et que l'on y recense plus d'une centaine de volcans en activité avec pas moins de onze éruptions franches depuis 2000 - sans compter la trentaine de typhons qui viennent caresser les côtes japonaises chaque année.

Cela explique peut-être au Japon l'importance du genre post-apocalyptique dans la production culturelle, genre beaucoup moins développé ailleurs. Survivre, endurer, reconstruire. D'un extrême à l'autre, des aléas incontrôlables des éléments naturels, aux systèmes impitoyables d'une société parfois (in)humaine, en passant par les éclats d'une violence qui pourrait à tout moment éclater, le Japon aime à se mettre à l'épreuve. Et, peut-être, se convaincre que quoi qu'il advienne, il y survivra.

le manga dans la ville

Au Japon, les manga sont une source d'inspiration populaire comme une autre, et on les retrouve régulièrement sur le petit écran, que ce soit en version animée ou dans une adaptation en "drama", le format de série télévisée local.

Et presque dès sa création, le manga a existé en dehors de ses pages, prenant sa place dans la vie quotidienne (et parfois dans la ville) des Japonais. Ainsi, certains lieux emblématiques se retrouvent peuplés des statues de célèbres personnages de manga, quand il ne s'agit pas de construire ici ou là des versions "grande nature" des robots géants popularisés par les dessins animés. Plus largement, c'est toute la pop-culture nipponne qui se retrouve influencée par l'imaginaire manga qui s'incarne, s'insinue partout, et investit tous les domaines... jusqu'au Ministère de la Culture qui, depuis quelques années, a décidé de s'appuyer sur la notoriété internationale du chat-robot Doraemon pour en faire son ambassadeur.

lueurs d'orient

De nombreux auteurs de bande dessinée ont ressenti le besoin, au retour d'un voyage au Japon, de partager leur expérience et de jouer les Marco Polo modernes.

Au rythme de ces aventures du quotidien, on découvre souvent un inventaire mi-amusé, mi-fasciné, de ce qui rend les villes japonaises si particulières – ainsi que tout un univers de panneaux et d'enseignes, de néons et d'électronique.

Parfois, ce voyage se double d'une facette intime, donnant au voyageur l'occasion de se découvrir lui-même.

Au commencement, il y a toujours un voyage : une rencontre avec le Japon, qui laisse une telle impression qu'il devient presque impérieux d'essayer de la partager.

L'exemple le plus célèbre reste bien évidemment l'enthousiasme lyrique d'un Roland Barthes racontant sa découverte de *L'empire des signes* il y a plus de quarante ans, signant sans doute là l'un de ses textes les plus emblématiques.

Plus proches de nous, plusieurs auteurs de bande dessinée se sont laissés aller à la tentation de retranscrire leur expérience, depuis les pérégrinations nonchalantes de Florent Chavouet dans *Tokyo Sanpo* aux balades mélancoliques d'Emmanuel Guibert dans *japonais*, en passant par les tribulations amoureuses et autofictionnelles de Frédéric Boilet, ou la découverte solitaire de la ville japonaise par Lars Martinson dans *Tonoharu*.

les auteurs présents dans l'exposition

Adachi Mitsuru
Akiyama George
Arai Hideki
Frédéric Boilet
Florent Chavouet
Eiji Otsuka et Sho-U Tajima
Emmanuel Guibert
Fujisawa Tooru
Fukumoto Nobuyuki & Kawaguchi
Kaiji
Hanakuma Yûsaku
Harold Sakuishi
Hashimoto Izô & Tanaka Akio
Hôjô Tsukasa
Higa Susumu
Igarashi Daisuke

Kuroda Io
Manabe Yohji
Suehiro Maruo
Lars Martinson Mase Motorô
Matsumoto Taiyô
Mochizuki Minetarô
Nananan Kiriko
Otomo Katsuhiko
Takahashi Hiroshi
Takaya Natsuki
Toyoda Tetsuya
Urasawa Naoki
Wakasugi Kiminori
Yokoyama Yûichi
Yusaku Hanakuma
Yazawa Ai

les œuvres présentées dans l'exposition

Akira
Bakuon Rettô
Beck
Detroit Metal City
Ikigami, préavis de mort
Hanashippanashi
Le clan des Tengu
L'Épinard de Yukiko
Every day
L'enfer
The world is mine
Fruits Basket
H2
Jacaranda
Japonais
GoGo Monsters
La fille du bureau de tabac
Le Vagabond de Tokyo

Ping Pong
Coq de Combat
Tokyo Zombie
Undercurrent
Ushijima, l'usurier de l'ombre
Manhole
20th Century Boys
Seizon Life
Un gentil garçon
Dragon Head
MPD-Psycho
Rose Hip Zero
Tokyo Sanpo
Tonoharu,
Elle et lui
KareKano
Printemps Bleu

le commissaire

Xavier Guilbert

Résident japonais pendant cinq ans, expert en stratégie de contenu chez un acteur majeur du jeu vidéo pour lequel il travaille depuis 1996, il est également critique de bandes dessinées et rédacteur en chef de la revue *du9 – l'autre bande dessinée* (du9.org), considéré comme la référence critique en français sur Internet. Xavier Guilbert a par ailleurs publié des articles dans *Le Monde Diplomatique*, *Neuvième Art* ainsi que dans la revue scientifique *Comicalités*, et est intervenu à plusieurs reprises comme conférencier dans diverses manifestations et congrès sur la bande dessinée (Festival international de la bande dessinée à Angoulême, Université d'été de la bande dessinée, Assises de la bande dessinée indépendante, International Bande Dessinée Society Bi-Annual Conference, etc.).

le catalogue



L'exposition est accompagnée d'un catalogue de 140 pages, édité par Le Léopard Noir, en coédition avec **la Maison de l'Architecture de Poitou-Charentes, la Maison de la Ville et de l'Architecture du Nord-Pas de Calais** et la Cité.

textes

Xavier Guilbert

Claude Leblanc

Ancien rédacteur au Monde diplomatique, il est, rédacteur en chef de *Courrier International*, romancier et grand connaisseur de la culture japonaise. Il est l'auteur de **Le Japon vu du train**, coll. Zoom, éditions Ilyfunet, 2012.

Jessie Bi

Titulaire d'un doctorat d'histoire de l'art intitulé « La bande dessinée muette depuis les années soixante dix en Europe, aux Etats-Unis et au Japon », Jean-Christophe Boudet est le créateur du fanzine *du9* en 1995. Co-fondateur du site web du même nom en 1997, il est depuis, sous le pseudonyme de Jessie Bi, l'un de ses « (ir)responsables en chef ».

Adrian Favell

Enseigne la sociologie à l'université Sciences Po, Paris et est l'auteur de *Before and After Superflat: A Short History of Japanese Contemporary Art 1990-2011* (2012, Timezone 8). Plus d'information sur : www.adrianfavell.com

Marie-Ange Brayer

Historienne de l'art, directrice, depuis 1996, du Fonds Régional d'Art Contemporain du Centre, à Orléans, dont la collection est orientée sur le rapport entre l'art et l'architecture de recherche. Elle fonde avec Frédéric Migayrou les *Rencontres internationales d'architecture d'Orléans – Archilab* dont l'édition 2006 est consacrée aux jeunes architectes japonais. En 2002, elle est nommée commissaire du Pavillon français de la Ville Biennale Internationale d'Architecture de Venise avec Béatrice Simonot. Elle a organisé de nombreuses expositions internationales de la collection du FRAC, notamment.

la scénographie

conception

Ludovic SMAGGHE, l'agence scénographique nouvelle dimension

Ludovic SMAGGHE, architecte lillois, possède un parcours aux accents créatifs et pluridisciplinaires. Il y alterne réalisations architecturales, conceptions scénographiques, installations écologiques et ludiques (Festival des jardins de Chaumont-sur-Loire en 2006), estompant au fil des créations les frontières entre architecture et art, entre fonctionnalité et sens esthétique.

Son travail scénographique fait chaque fois émerger un univers original, propice à la mise en valeur des éléments les plus significatifs de l'exposition.



Il est notamment l'auteur des scénographies de plusieurs expositions aux retombées internationales comme Game on, Gonflables !, Etrange et Familier (Lille 2004 capitale Européenne de la Culture), Futurotextiles (présentée à Lille puis à Istanbul), Le Troisième Œil (Lille 3000 - Bombaysers de Lille).

Le principe général de la scénographie de Mangapolis reprend la référence à l'échafaudage en bambou qui constitue la majeure partie de la séquence d'entrée. Ce matériau est fascinant pour sa légèreté, sa souplesse et sa robustesse.



le générique de l'exposition

commissariat

Xavier Guilbert
assisté de Stéphane Duval et Jean-Philippe Martin

idée originale

Xavier Guilbert

coordination

Stéphane Duval
Jean-Philippe Martin
Odile Werner

scénographie

Ludovic Smagghe
l'Agence scénographique
Nouvelle Dimension

recherches documentaires

Stéphane Duval
Xavier Guilbert
Jean-Philippe Martin

droits

Stéphane Duval
Xavier Guilbert
Jean-Philippe Martin

remerciements

Alain Khan et Laure Peduzzi des éditions Pika, Bruno Pham des éditions Akata Delcourt, Pascal Lafine des éditions Tonkam, Elise Rouyer des éditions Futuropolis, Christel Masson des éditions Casterman, Emmanuelle Philippon et Yves Schlirf des éditions Kana, Corinne Quentin du Bureau des copyrights français, Yukiko Sunaga de Kashima agency, Takanori Uno des Editions Tonkam, Dominique Véret des éditions Akata Delcourt, Benoît Maurer des éditions IMHO, Jean-Louis Gauthey des éditions Cornélius, Loïc Nêhou des éditions ego comme x, Laurent Bruel des éditions Matière, Frédéric Cambourakis des éditions Cambourakis, Hervé Brient des éditions H, Mitsuhiro Asaka de Sereinkogeisha, les éditions Philippe Picquier, Lars Martinson, Frédéric Boilet, Florent Chavouet, George Akiyama, Asako Maenaka-Duval, Emmanuel Guibert, Virginie Berger, Miyako Slocombe, Anne Cavarroc, Yokoyama Yûichi, Antoine Perrin et Miho Osada de la galerie Mizuma, Sophie Cavaliero, Joël Bouchon, Arnaud Thomas, Oscar Oiwa, Ludovic Smagghe, Pauline Lumeau et la Maison de l'Architecture de Poitou-Charentes, la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, Odile Werner et la Maison de l'Architecture de Nord-Pas de Calais, Eric Mollet et la Fondation Sasakawa, Adrian Favell, Claude Leblanc, Jessie Bi, Marie-AngeBrayer et le FRAC Centre

affiche

Nokydesign

communication

Catherine Bourgouin
et Valérie Desnouël

relations presse

Pierre Laporte Communication,
Paris

éclairages

Comptoir Electrique Français,
Angoulême

co-production

la Cité internationale
de la bande dessinée
et de l'image
MAV
MDAPC

la production

la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image

Fruit de l'étroite collaboration entre le département de la Charente, le ministère de la Culture et de la Communication, la ville d'Angoulême et la région Poitou-Charentes, la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image réunit un musée de la bande dessinée, une bibliothèque patrimoniale, une bibliothèque publique spécialisée, un centre de documentation, une résidence internationale d'artistes (la maison des auteurs), une librairie de référence, un cinéma de deux salles d'art et essai et de recherche, un espace de consultation Internet, un centre de soutien technique multimédia et une brasserie panoramique.



Répartie dans trois bâtiments bordant le fleuve Charente ou le surplombant, la Cité est située au cœur du grand pôle de l'image qui s'est développé dans le département, contribuant à sa renommée nationale et internationale et confirmant Angoulême comme la capitale mondiale de la bande dessinée.

121 rue de Bordeaux BP 72 308
F-16 023 Angoulême cedex
05 45 38 65 65
contact@citebd.org
www.citebd.org

la maison de l'architecture et de la ville Nord-pas de Calais (MAV)

Association loi 1901, la Maison de l'Architecture et de la Ville est un lieu de rencontres, de débats, d'expositions, ayant pour objectif de donner à voir et à comprendre l'Architecture au plus grand nombre, de réunir et d'intéresser aux enjeux architecturaux les Maîtres d'Ouvrage publics et privés, les responsables politiques, les partenaires institutionnels et professionnels, le grand public, les architectes. Elle a en charge de développer cette action professionnelle et culturelle. Son Conseil d'Administration regroupe des architectes, les CAUE du Nord et du Pas-de-Calais, l'Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Paysage de Lille, la Fédération des Promoteurs Constructeurs et des personnalités sensibles à l'Architecture.

place François Mitterrand
F-59 777 Euralille
03 20 14 61 16
mav@mav-npdc.com
www.mav-npdc.com

maison de l'architecture de Poitou-Charentes

Centre de conseil situé au cœur de Poitiers. Cette vitrine sur la ville répond aux besoins du public en général concernant l'information sur l'architecture.

Volontiers ouverte à d'autres disciplines artistiques, il accueille également des événements liés à la musique, la danse, la philosophie, la conception et les arts visuels.

1 rue de la tranchée
F-86 000 Poitiers
05 49 42 89 79
mdapc@wanadoo.fr
www.mdapc.fr