

manga polis

expositions

la ville manga
taniguchi
dragon ball
dreamland

30 juin
7 octobre
2012

l'été japonais
de la Cité

angoulême
www.citebd.org

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

www

ma



contact presse

pierre laporte communication 01 45 23 14 14 info@pierre-laporte.com

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

direction de la communication

05 45 38 65 52 cbourgouin@citebd.org

05 17 17 31 03 vdesnouel@citebd.org

le muséoo do la bando dessinéo

présente l'exposition

mangapolis **la ville japonaise contemporaine dans le manga**

du 30 juin au 7 octobre 2012

1 introduction

2 le parcours de l'exposition

- 3 **anatomie de la rue japonaise** une initiation aux spécificités du paysage urbain
- 4 **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
- 6 **topographie fantasmée** l'illustration de l'importance symbolique des lieux iconiques de Tokyo
- 7 **chaos urbain** scènes de destruction, à la lumière des catastrophes naturelles
- 8 **le manga dans la ville**
- 8 **lueurs d'orient**

9 les auteurs et les œuvres présentées dans l'exposition

10 le commissaire

10 le catalogue

11 la scénographie

13 générique

14 autour de l'exposition: des expositions

- 15 **jirô taniguchi, éloge du détour**
- 16 **dragon ball**
- 16 **dreamland, manfra des merveilles**

17 autour de l'exposition

rencontres, colloque, médiation, concours

informations pratiques

Alors que Tintin est installé à Moulinsart 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.

Présentée successivement à Poitiers (2 avril-16 juin), Angoulême (30 juin-7 octobre) et Lille (16 octobre-22 décembre).

En 1990, Glénat publiait en France les premières pages d'*Akira* de **Katsuhiro Otomo**, laissant alors entrevoir la richesse de la bande dessinée japonaise. Vingt ans plus tard, celle-ci s'est durablement installée sur le marché français, réunissant ses fans autour d'une « culture manga » largement empreinte de fascination pour le Japon. 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

contact presse

pierre laporte communication

01 45 23 14 14 info@pierre-laporte.com

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

direction de la communication

05 45 38 65 52 cbourgouin@citebd.org

05 17 17 31 03 vdesnouel@citebd.org

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

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

lieux 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.

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.

mangapolis

la ville japonaise contemporaine dans le manga

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 empiement 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 Iife*, 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 roades 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 leur 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 tôkyô

Au centre vide immortalisé par la formule de Roland Barthes, Tôkyô 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 Ôtemachi, le politique à Nagatachô, la finance à Shinjuku, la mode à Shibuya, les arts à Ueno ... l'international à Yurakuchô 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...

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.



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

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 version "grandeur 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

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 laissé 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 Yūsaku
Harold Sakuishi
Hashimoto Izō & Tanaka Akio
Hōjō Tsukasa
Higa Susumu
Igarashi Daisuke

Kuroda Io
Manabe Yohji
Suehiro Maruo
Lars Martinson Mase Motorō
Matsumoto Taiyō
Mochizuki Minetarō
Nananan Kiriko
Otomo Katsuhiko
Takahashi Hiroshi
Takaya Natsuki
Toyoda Tetsuya
Urasawa Naoki
Wakasugi Kiminori
Yokoyama Yūichi
Yusaku Hanakuma
Yazawa Ai

les œuvres présentées dans l'exposition

Akira
Bakuon Rettō
Beck
Detroit Metal City
Ikigami, préavis de mort
Hanashippanashi
Le clan des Tengu
L'Épinard de Yukiko
Everyday
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
Paradise Kiss
Real
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,
I ''s
Elle et lui
KareKano
Printemps Bleu
Rookies

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 VIIIe 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

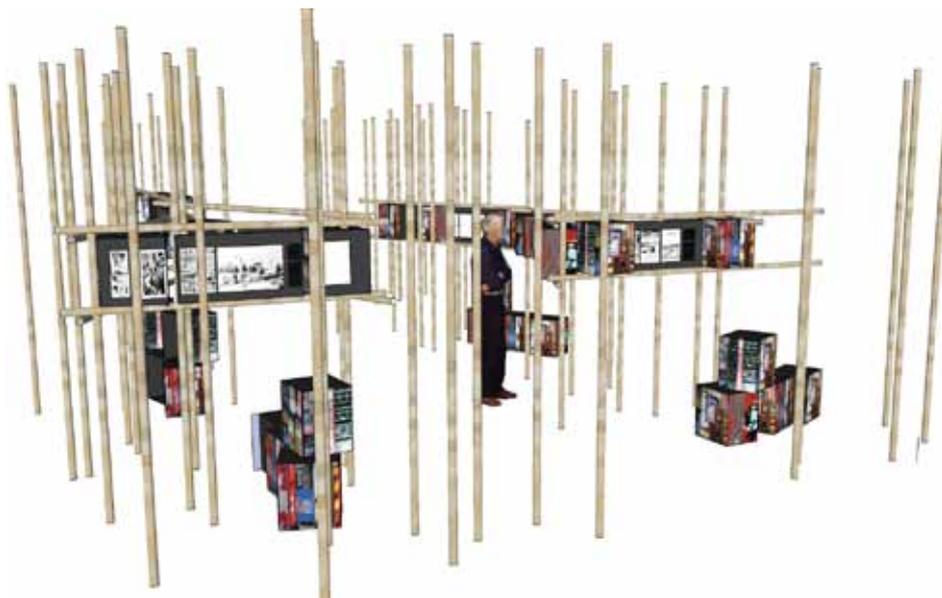
Ludovic SMAGGHE, l'agence scénographique nouvelle dimension

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

l'Agence scénographique
Nouvelle Dimension

recherches documentaires

Stéphane Duval
Xavier Guilbert
Jean-Philippe Martin

droits

Stéphane Duval
Xavier Guilbert
Jean-Philippe Martin

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

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 des éditions Kana, Corinne Quentin du Bureau des copyrights français, Yves Schlirf des éditions Kana, 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 Néhou 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

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 Eurallille
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.

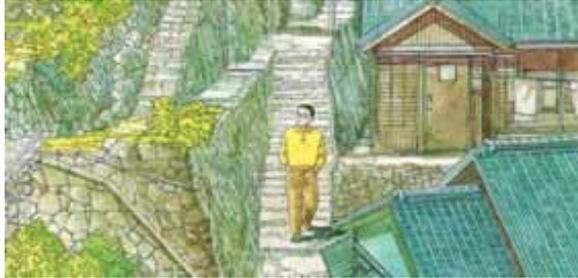
1 rue de la tranchée
F-86 000 Poitiers
05 49 42 89 79
mdapc@wanadoo.fr
www.mdapc.fr

autour de l'exposition : des expositions

La thématique manga se décline en 4 expositions ; outre **mangapolis, la ville japonaise contemporaine dans le manga** dans la grande salle d'exposition temporaire, la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image accueille simultanément trois autres manifestations liées à la bande dessinée japonaise :

jirô taniguchi, éloge du détour

La marche, l'espace, le silence. Trois lignes directrices composent l'exposition **Éloge du détour**, comme trois sentiers d'imaginaire dans l'œuvre du dessinateur



japonais **Jirô Taniguchi**. Une œuvre qui invite à prendre le temps de la découvrir en profondeur, tant sa diversité lui donne un statut unique, voire inclassable, dans le monde de la bande dessinée japonaise.

Taniguchi Jirô l'homme qui marche, Casterman 1985

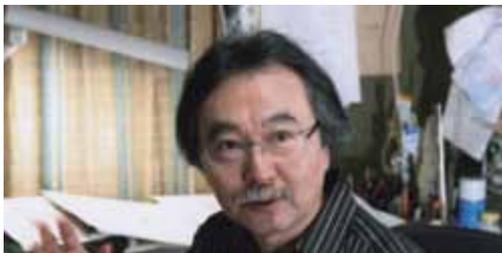
esprit de curiosité

L'exposition *Éloge du détour* est composée de planches en fac-similés issues des albums *L'Homme qui marche*, *Le Gourmet solitaire*, *Au temps de Botchan*, *Terre de rêve*, *L'Orme du Caucase*, *Le Sommet des dieux* et *Le Promeneur* et de dessins de *Garôden* son dernier ouvrage paru en 2011.

Le cheminement au fil de ces œuvres offre des perspectives à la fois intimistes et universelles : par leur marche, les personnages ouvrent l'espace ; les images présentent les paysages parcourus par leur regard ; les actions s'effectuent presque sans bruit ; les dialogues sont discrets ; les espaces révélés par la marche se suffisent à eux-mêmes. Simplicité bienfaisante, fluidité apaisante.

rapport à la nature

Maître de la bande dessinée japonaise, mais aussi très sensible à la création européenne dans ce domaine, Taniguchi Jirô multiplie les expériences et les collaborations dans les registres très différents depuis ses débuts dans les années 60 (policier, science-fiction, roman historique et même épopée sportive). Aujourd'hui, il est surtout connu en Europe et en France pour son évocation des choses de la vie quotidienne, des relations humaines, notamment familiales (*Quartier lointain* et *Journal de mon père* par exemple), du rapport de l'homme à la nature et aux animaux.



Une dimension qui traverse tout son œuvre. Si les albums du dessinateur japonais sont

bien connus du public français et européen, en revanche, son œuvre n'a bénéficié que de peu d'expositions en France. Celle produite par l'Abbaye de Fontevraud et présentée tout l'été à Angoulême trouve ainsi une place particulière en faisant acte de diffusion et de médiation auprès d'un public très large et très divers.

la Cité, musée de la bande dessinée quai de la Charente à Angoulême

production Abbaye de Fontevraud
commissaire Ilan Nguyen



dragon ball

Les dragon balls sont des boules de cristal magiques.

Celui qui les réunit invoque un dragon qui réalisera ses vœux. Sangoku, Dendé, Végéta et tous les protagonistes de cette grande saga tentent de trouver les sept dragon balls qui, une fois le vœu exaucé, s'éparpillent à nouveau dans l'univers.

Cette série est devenue un véritable phénomène de mode dès sa parution et connaît un succès mondial auprès de toute une génération. Plusieurs millions de lecteurs ont suivi avec engouement ce manga drôle et novateur.

Cette exposition est conçue par les éditions Glénat pour célébrer les 20 ans du plus célèbre des Manga !

la Cité, musée de la bande dessinée quai de la Charente à Angoulême

production la Cité

en partenariat avec les éditions **Glénat**

dreamland, manfra des merveilles



*Partons à l'aventure!
Parcourons le pays des rêves!*

*Ici tout est possible, alors...
accrochez-vous c'est parti...*

STOP! Bienvenue à Dreamland!

Dreamland est un manga dont le scénario est fondé sur la dualité entre deux univers : d'un côté, le monde des rêves, imaginaire, loufoque et de l'autre, le monde réel.

Imaginez que lorsque vous vous endormez, votre esprit s'en va parcourir un monde vaste, fantastique, où tout est possible... Imaginez des lieux extraordinaires dans lesquels se déroulent chaque nuit mille aventures... Ce monde, c'est Dreamland, une terre de rêves dans laquelle se retrouvent habitants pacifiques et êtres maléfiques, rêveurs aux aspirations diverses et « voyageurs » disposant de pouvoirs particuliers. Un univers à part, territoire de jeu de multiples personnages...

Terrence, jeune lycéen timide, souhaiterait séduire Lydia, la fille qu'il aime depuis toujours. Une nuit, sa vie bascule : dans un cauchemar, il dépasse sa peur de toujours : le feu. Dès lors, il mène une double vie : banal lycéen le jour, et « contrôleur du feu » la nuit dans Dreamland, le monde des rêves, avec son petit groupe d'amis. Cette fine équipe sera confrontée à des adversaires redoutables, et devra déployer des trésors de volonté et d'imagination pour se sortir de situations parfois franchement rocambolesques.

Car Dreamland a beau être un monde de rêves, ce que l'on accomplit n'est pas forcément sans conséquence...

Plébiscité par le public, *Dreamland* est devenu la référence du manga « made in France », et ses derniers tomes se sont classés parmi les meilleures ventes de mangas en France !

La première exposition consacrée à l'univers original de ce manga français (aussi appelé « manfra ») créé par **Reno Lemaire**.

la Cité, site Castro 121 rue de Bordeaux à Angoulême

production la Cité

en partenariat avec les éditions **Pika**

autour de l'exposition : rencontres, colloques, médiations

La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image propose de poursuivre le voyage à travers le manga autour de rencontres, colloques, stages, programmation cinéma et ateliers pour tous âges.

7ème université d'été manga ! bilan et perspectives

du 2 au 4 juillet 2012

auditorium et cinéma de la Cité

La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, associée au Pôle Image Magelis, organise la 7ème Université d'été de la bande dessinée, rendez-vous désormais incontournable pour se rencontrer, échanger et enrichir son savoir-faire et ses connaissances au contact des autres.

Pour cette édition 2012, l'Université d'été de la bande dessinée s'intéresse aux mangas, partie intégrante de la culture populaire en Occident où ils rencontrent un énorme succès depuis plus dix ans.

ateliers et stages

proposés par le service médiation

La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image met place des actions d'éducation et d'accès aux collections, par des visites, des ateliers, des stages ou encore la création d'outils pédagogiques.

les activités éducatives autour des expositions temporaires (**ateliers manga...**)
les stages d'initiation à la bande dessinée : en 2012 la Cité proposera des **stages liés à la thématique du manga**
un concours
des ateliers de calligraphies, d'origami, de préparation de sushi...

le concours

imagine ta ville en manga

Dans le cadre de l'exposition *mangapolis*, qui sera présentée à **la Maison de l'Architecture de Poitou-Charentes** du 2 avril au 17 juin 2012, à **la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image** du 30 juin au 7 octobre 2012 et enfin à **la Maison de l'Architecture et de la Ville de Lille** du 19 octobre au 22 décembre 2012, les trois établissements, en partenariat avec **Animeland**, le magazine de l'animation et du manga, organisent un concours de dessin et d'expression intitulé "imagine ta ville en manga".

Ce concours porte sur la représentation de la ville telle que la voient les participants à qui il est proposé pour ce faire d'utiliser le manga. L'intérêt est de sensibiliser les habitants à leur environnement, à leur cadre de vie immédiat, actuel et à venir, en leur proposant de l'observer, de le retranscrire et de le rêver. Les bandes dessinées seront exposées et les lauréats dans chaque catégorie gagneront des abonnements à la revue **Animeland Xtra**

Pour plus d'informations concernant les activités proposées toute l'année par la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image www.citebd.org

la cité pratique

musée, expositions, centre de documentation, librairie

quai de la Charente

bibliothèque, expositions, arobase

121 rue de Bordeaux

cinéma, brasserie

60 avenue de Cognac

maison des auteurs

2 boulevard Aristide Briand

renseignements 05 45 38 65 65 www.citebd.org

horaires

du mardi au vendredi de **10h à 18h** (**19h** en juillet-août)

samedi, dimanche et jours fériés de **14h à 18h** (**19h** en juillet-août)

tarif musée et expositions

plein tarif 6,50 €

tarif réduit 4 €

(18-25 ans, apprentis, handicapés, demandeurs d'emploi, RSA, cartes vermeil, familles nombreuses, groupes de plus de 10 personnes)

tarif jeune 3,50 €

(12-18 ans)

gratuité

pour les moins de 12 ans, les accompagnateurs de groupe de plus de 10 personnes et les accompagnateurs de personnes handicapées

le premier dimanche du mois gratuité pour tous (hors juillet-août)

prestations supplémentaires

atelier **3 €** visite accompagnée **2 €**

parking gratuit

à côté du musée de la bande dessinée.

gps 0°9,135' est 45°39,339' nord.

bus lignes STGA 3 et 5, arrêt Le Nil



121 rue de Bordeaux
BP 72308
F-16023 Angoulême cedex
www.citebd.org

la ville, c'est tout un poème...

Il pleure dans mon cœur...

Il pleure dans mon cœur
Comme il pleut sur la ville ;
Quelle est cette langueur
Qui pénètre mon cœur ?

Ô bruit doux de la pluie
Par terre et sur les toits !
Pour un cœur qui s'ennuie,
Ô le chant de la pluie !

Il pleure sans raison
Dans ce cœur qui s'écœure.
Quoi ! nulle trahison ?...
Ce deuil est sans raison.

C'est bien la pire peine
De ne savoir pourquoi
Sans amour et sans haine
Mon cœur a tant de peine !

Paul Verlaine

Il ne suffit pas d'un tas de maisons pour faire une ville
Il faut des visages et des cerises
Des hirondelles bleues et des danseuses frêles
Un écran et des images qui racontent des histoires
Il n'est de ruines qu'un ciel mâché par des nuages
Une avenue et des aigles peints sur les arbres
Des pierres et des statues qui traquent la lumière
Et un cirque qui perd ses musiciens
Des orfèvres retiennent le printemps dans des mains en cristal
Sur le sol des empreintes d'un temps sans cruauté
Une nappe et des syllabes déposées par le jus d'une grenade
C'est le soleil qui s'ennuie et des hommes qui boivent
Une ville est une énigme leurrée par les miroirs
Des jardins de papier et des sources d'eau sans âme
Seules les femmes romantiques le savent
Elles s'habillent de lumière et de songe
Métallique et hautaine,
La ville secoue sa mémoire
En tombe des livres et des sarcasmes, des rumeurs et des rires
Et nous la traversons comme si nous étions éternels.

Tahar Ben Jelloun

Grand standigne

Un jour on démolira
ces beaux immeubles si modernes
on en cassera les carreaux
de plexiglas ou d'ultravitre
on démontera les fourneaux
construits à polytechnique
on sectionnera les antennes
collectives de télévision
on dévissera les ascenseurs
on anéantira les vide-ordures
on broiera les chauffoses
on pulvérisera les frigidons
quand ces immeubles vieilliront
du poids infini de la tristesse des choses

Raymond Queneau

Tous les chemins vont vers la ville

Du fond des brumes,
Là-bas, avec tous ses étages
Et ses grands escaliers et leurs voyages
Jusques au ciel, vers de plus hauts étages,
Comme d'un rêve, elle s'exhume.

Là-bas,
Ce sont des ponts tressés en fer
Jetés, par bonds, à travers l'air;
Ce sont des blocs et des colonnes
Que dominent des faces de gorgones;
Ce sont des tours sur des faubourgs,
Ce sont des toits et des pignons,
En vols pliés, sur les maisons;
C'est la ville tentaculaire,
Debout,
Au bout des plaines et des domaines.

Des clartés rouges
Qui bougent
Sur des poteaux et des grands mâts,
Même à midi, brûlent encor
Comme des oeufs monstrueux d'or,
Le soleil clair ne se voit pas [...]
Et les chemins d'ici s'en vont à l'infini
Vers elle.

E. Verhaeren

Comme un arbre dans la ville

Comme un arbre dans la ville
Je suis né dans le béton
Coincé entre deux maisons
Comme un arbre dans la ville
Sans abri, sans domicile

Comme un arbre dans la ville
J'ai grandi loin des futaies
Où mes frères des forêts
Ont fondé une famille

Comme un arbre dans la ville
Entre béton et bitume
Pour pousser, je me débats
Mais mes branches volent bas
Si près des autos qui fument
Entre béton et bitume

Comme un arbre dans la ville
J'ai la fumée des usines
Pour prison mes racines
On les recouvre de grilles
Comme un arbre dans la ville

Maxime Le Forestier

Je m'attache aux pulsations des villes
A leur existence mouvementée
Je respire dans leurs espaces verts
Je me glisse dans leurs ruelles
J'écoute leurs peuples de partout
J'ai aimé les cités Le Caire ou bien Paris
Elles retentissent dans mes veines
Me collent à la peau

Je ne pourrai me passer
D'être foncièrement :
Urbaine.

Andrée Chedid

La pluie tombait très droite dans la nuit perdue
rectiligne la pluie tombait sur le pavé
la pluie sans arrêt tombait du ciel sur la rue
rendue luisante de cette eau du ciel tombée

la pluie n'arrêtait pas dans la nuit solitaire
la pluie continuait de verser ses eaux droites
dans les rêves gluants de l'homme sur la terre
arrêté sous l'auvent d'une boutique étroite

la pluie très verticale tombait sans arrêt
et l'homme sous l'auvent se tenait comme un lièvre
en regardant longtemps cette pluie qui tombait
sur le pavé luisant de la rue solitaire

soudain il s'encourut dans la pluie moins féroce
par lassitude de rester sous cet abri
il courait dans l'eau qui sur le pavé ricoche
par ennui de rester à l'abri de la pluie

W. Cliff

Dans les vitrines des métropoles fabuleuses
où l'objet viole le désir
Chacun croisait sa propre absence
Répercutée à l'infini halogène des transparences
Au sein de galeries marchandes saturées
de fausses issues
Hantées d'yeux sans regards, ombrées de pas perdus.

La solitude s'enfonçait, vie sans fin, jusqu'au cœur.
Le Miroir, Baal nourri de nos reflets, multipliait
le vide
Gardé à vue par les mannequins chauves et les rondes
de nuit du hasard.

La folie, seringue usagée ouvrant les mots clefs
de l'abîme
S'échangeait au seuil des trous noirs
Dans la terrifiante immobilité de l'ange entre
deux vols planant au-dessus des âges :
Silence radio, éternel arrêt sur image.

M. Alyn

texte en écho...

L'encre des villes

Je suis de ceux qui croient que les villes ont plus de secrets que les femmes. Au détour d'une ruelle, au coin d'un boulevard, au creux d'un square, elles offrent leur beauté ou leurs rides, leurs pleins et leurs déliés, leurs convulsions et leurs murmures. Au centre, il y a celle où je suis né un soir d'automne, dans une vieille maison avec sa cour, son figuier dont les ombres, les racines, la sève ont nourri certaines de mes pages. Dans ma mémoire où flottent des objets familiers et des images anciennes, résonnent encore les voix de ceux qui l'habitaient et qui s'infiltreront plus tard dans mes textes. Me reviennent aussi la fontaine à la grosse bouche près du marché, le cimetière au mur bas dans lequel fut enterré mon grand-père, la crique à côté de l'usine d'électricité, au-dessous du baraquement des gitans, où mes camarades et moi nous baignions nus. Il y a également cet homme tué par balles, un matin de canicule. Son souvenir reste lié à la place de la Mairie où son corps était étendu sous un ficus, à quelques mètres du jet d'eau qui, serein et imperturbable, continue à gazouiller. Cela se passait dans ma ville « tournant le dos à la mer », comme l'écrivait Camus, dans *La Peste*. Plus tard, aussi, d'autres souvenirs heureux ou malheureux seront liés à des lieux précis, à d'autres villes avec leur gare, leurs chambres d'hôtel. Cela fait trente ans que je les fréquente, que j'y habite ou que j'y passe. Elle font partie de mon voyage intérieur, de mon imaginaire, de mes attentes. Ployant sous la violence ou l'ennui, je prends ce qu'elles daignent me donner : un bout de décor, un morceau d'histoire, la trace d'une odeur, le poids d'un geste, les couleurs d'un ciel ou celles du linge qui sèche sur le balcon. Je m'applique à les transformer en mots, à les réinventer, à les glisser dans mes livres, au milieu d'une scène, au détour d'un paragraphe, au commencement ou à la fin d'un chapitre. J'ai toujours essayé de faire miennes ces cités singulières pour mieux les sentir, les saisir, les comprendre dans leur vie de pierre, de chair, et de sang. Des villes que traverse l'encre, qui invitent à l'écriture. Je tente modestement de percer leurs énigmes, leurs secrets, au travers de situations, d'atmosphères, de personnages réels ou fictifs. Je n'oublie pas non plus les fantômes qui y vivent avec leurs rêves et leurs cris. Des villes qui rendent lyrique ou sobre, qui énervent ou apaisent. Mais n'est-ce pas là le jeu éternel du chat et de la souris, du « je t'aime, moi non plus » qui accompagne toute écriture ? Au fond, je suis de ceux qui croient qu'on aime les villes comme on aime les femmes, parce qu'elles ressemblent aux pierres du gué qui m'ont conduit sur leurs rives et sur celles de la création.

Abdelkader Djemai

"Il n'y a rien d'inhumain dans une ville, sinon notre propre humanité".

Georges Perec, Espèce d'espace

fiche élève

les regards de dessinateurs occidentaux sur la ville japonaise.



- 1 Florent Chavouet, *Tokyo Sanpo*, ed. Philippe Picquier, 2009
- 2 Frederic Boilet, *Love Hôtel, Tokyo est mon jardin*, Casterman
- 3 Lars Martinson, *Tônoharu, le lézard noir*, 2011
- 4 Emmanuel Guibert, *Japonais, Futuropolis*, 2008

les élèves peuvent travailler sur

Ce qui est mis en valeur de la ville japonaise (les caractéristiques repérées)
L'influence du Japon sur le dessin.

1 Seul dessin en couleurs parmi les quatre dessinateurs représentés. Pas de cases. Souvent des dessins pleine page.

Ce que l'on voit de la ville

ses petites rues (« notre micro rue »)

Les néons et les enseignes.

Les poteaux électriques et les câbles.

La cohabitation entre l'ancien et le moderne (dans l'architecture mais aussi chez les gens : le vieux voisin qui sourit tout le temps, habillé en jean...)

2 Noir et blanc. Des cases qui ressemblent à celles des mangas : rectangulaires, dans le sens de la longueur ou de la largeur.

Ce que l'on voit de la ville

Les néons et les enseignes.

Dans les textes, les narratifs, on perçoit l'importance de l'organisation de la société (ici, autour du tri sélectif), difficilement compréhensible pour un Français...

Les câbles électriques.

3 Noir et blanc. Profusion de lignes que l'on pourrait apparenter à des trames...

Ce que l'on voit de la ville

La modernité de la ville

les câbles électriques

les néons et les enseignes. A noter que l'auteur semble reproduire les enseignes qui lui évoque quelque chose de familier (« mister donut », « national », ...)

4 Noir et blanc et couleurs. Les techniques sont différentes des précédents : il s'agit d'« instantanés graphiques » (lithographie, huile sur bois, encre sur papier...). On est proche des estampes japonaises.

Ce que l'on voit de la ville

Les câbles électriques et leurs poteaux.

L'architecture ancienne (maisons basses).

un point commun évident

Les câbles électriques ! Le regard de l'occidental est forcément surpris. Il ne s'attend pas dans la ville qui symbolise la modernité et l'avance technologique à trouver ces « grappes de gros cylindres métalliques comme autant de fruits inquiétants – en réalité les transformateurs qui convertissent la haute tension en voltage domestique ».

fiche élève

la scénographie



Un groupe d'élèves peut travailler autour de ce thème, en partant par exemple de ce questionnement.

qu'est-ce qu'une scénographie ?

Si l'on prend la définition du Larousse, c'est « l'ensemble des éléments picturaux, plastiques et techniques qui permettent l'élaboration d'une mise en scène, notamment théâtrale, ou d'un spectacle quelconque. » Le terme est aussi employé pour une exposition car elle nécessite le même type de recherches, et de mise en œuvre qu'un spectacle quel qu'il soit.

En fonction du thème de l'exposition, le scénographe va concevoir des éléments visant à mettre en valeur ce qui est abordé et ce qui est présenté.

Ici, le titre de l'exposition est **Mangapolis**. On peut commencer par travailler sur l'étymologie du mot (on peut aussi travailler sur la notion de néologisme...) :

manga bande dessinée japonaise (pour faire simple)

polis cité en grec.

Il va donc s'agir de présenter la cité, ou la ville, telle qu'elle est vue dans les mangas.

qu'est-ce qui, dans les éléments de décor, évoque cette ville japonaise pour le spectateur et pour quelle(s) raison(s) ?

Dès l'entrée, le plan du métro => on peut observer la multitude de stations de métro et le comparer au métro parisien.

Les bambous outre le côté souple et robuste du bambou, c'est un matériau très utilisé au Japon.

Les panneaux en bois coulissants et le **jeu de transparence** qui rappellent les cloisons des maisons japonaises.

Les câbles électriques en l'air une des caractéristiques du Japon.

Le robot géant en photo un pays à la technologie avancée et dans la démesure.

Les images en accéléré : symbole de la toute-puissance de l'image mais aussi du monde dans la ville.

La trame au fond de l'exposition : une des caractéristiques du manga.

fiche élève

étude de case : extrait de **20th century boys**.

comment le mouvement est-il rendu dans cette case ?

Une première observation va concerner le sens de lecture : le personnage court de droite à gauche. A la différence de la bd franco-belge...



observation du personnage

Le mouvement est rendu par :

Sa posture

Les hachures qui débordent du vêtement

L'ombre portée du personnage au sol

L'inclinaison des cheveux

Traits de vitesse sur le sol.

Le personnage ne touche pas le sol.

On peut noter aussi la volonté de rendu réaliste avec les plis sur les vêtements.

Le mouvement est aussi mis en valeur par l'arrière-plan : la ville immobile est à plusieurs niveaux et de façon progressive : les maisons basses, à un étage, quelques petits immeubles puis tout au fond les gratte-ciels.

On observe d'abord, derrière la rambarde, les toits de la ville basse, quelques inscriptions qui ressemblent à des enseignes sur la droite de l'image. Le personnage semble courir sur les toits et s'élever, s'envoler, en même temps que l'œil du lecteur vers les immeubles, les gratte-ciels du fond. Son bras droit semble prendre appui sur un des buildings.

Cet effet de profondeur est renforcé aussi par la multiplicité des lignes : horizontales (sur le sol, les immeubles, la rambarde...), verticales (les immeubles, la rambarde) et obliques (elles concernent surtout le personnage : son pantalon, ses chaussures, les hachures qui dépassent de sa veste mais il y a aussi la trame plus ou moins foncée sur les immeubles qui accentue la profondeur...). Cela contribue aussi à amplifier l'effet de mouvement du personnage.

Face à cette image, une autre case extraite de **Every day, Nananan Kiriko, Casterman, 2005**.

Nous sommes toujours dans la ville mais tout semble figé, comme le personnage au premier plan. Les lignes sont employées seulement pour donner une impression de profondeur et de hauteur. Le choix des couleurs est aussi différent : blanc et noir. Pas de hachures, très peu de trame. Le sol, au premier plan, du goudron : pour le rendre plus réaliste, l'auteure a tacheté de blanc son noir. La position de la tête du personnage invite le lecteur à regarder vers l'arrière-plan où l'on découvre le seul emploi de la trame pour figurer le feuillage de l'arbre et ajouter ici aussi de la profondeur à la case.