extrait du Portail de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image

http://www.citebd.org/spip.php?article4289

exposition : cap au nord pour mangapolis

- activités - les expositions - archives des expositions 2012 - mangapolis : la ville japonaise contemporaine dans le manga - itinérance de l'exposition -

Description :

Le *Mangapolis tour* se poursuit ! Après avoir été présentée à Poitiers (Maison de l'Architecture Poitou-Charentes) et à Angoulême, où elle était au coeur de « l'été japonais » de **la Cité**, l'exposition **Mangapolis : la ville japonaise contemporaine dans le manga** s'installe à la **Maison de l'Architecture et de la Ville Nord-Pas de Calais** de Lille, son troisième co-producteur, où elle sera présentée du 23 octobre 2012 au 19 janvier 2013.

Le *Mangapolis tour* se poursuit ! Après avoir été présentée à Poitiers (Maison de l'Architecture Poitou-Charentes) et à Angoulême, où elle était au coeur de « l'été japonais » de **la Cité**, l'exposition **Mangapolis : la ville japonaise contemporaine dans le manga** s'installe à la **Maison de l'Architecture et de la Ville Nord-Pas de Calais** de Lille, son troisième co-producteur, où elle sera présentée du 23 octobre 2012 au 19 janvier 2013.

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 Poitou-Charentes, la Maison de l'Architecture et de la Ville Nord-Pas de Calais et la Cité.
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. À travers une sélection d'environ 200 planches tirées des oeuvres de 40 auteurs, l'exposition **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.

une exposition en cinq parties

anatomie de la rue japonaise
Tôkyô est la ville par excellence, de loin la plus grande agglomération du monde. Son paysage présente un contraste étonnant, entre les buildings des grands centres d'activité, et les petits villages tranquilles des zones résidentielles. Particularité peut-être la plus remarquable, le fait que les rues ne portent pas de nom. 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.

Shôhei Manabe : « Ushijima, l'usurier de l'ombre », Éditions Kana, 2008 © 2004 Shôhei Manabe/Shogakukan

Inc.

la ville comme personnage : six regards d'auteurs particuliers
le rôle de la ville et son utilisation dans l'oeuvre de six manga-ka

Adachi Mitsuru : *H2*
Largement consacrée au baseball, l'oeuvre d'Adachi s'organise autour des points névralgiques de la vie des collégiens, entre le collège, les terrains de baseball et la maison familiale. Chez Adachi, les cases de panorama urbain servent surtout à construire une ambiance par les évocations qu'elles suscitent. Le ciel y occupe souvent une place particulière, et la ville y apparaît toujours comme résonnant des échos de la vie qui l'occupe - espace vibrant, habité et jamais véritablement désert.

Nananan Kiriko : *Every Day*
Avec son style épuré et immédiatement reconnaissable, Nananan Kiriko s'attache souvent à suivre 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. Tracés d'un trait volontairement imprécis, les espaces urbains 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*
Avec *Ushijima, l'usurier de l'ombre*, Manabe Shôhei nous entraîne dans l'envers du décor de ce Japon longtemps abonné aux places de premier de classe (économique), à la découverte d'une « suburbia » peu reluisante à l'ombre des lignes à haute tension. Chaque histoire est l'occasion de découvrir un personnage pris dans une spirale infernale, qui l'amènera immanquablement à sa perte. La ville y prend une dimension presque inhumaine - non plus espace où l'on vit, mais espace démesuré où l'on erre...

Takahashi Tsutomu : *Bakuon Rettô*

Récit ancré dans le Tôkyô des années 80, *Bakuon Rettô* s'intéresse aux *bôsôzoku*, ces gangs de motards recrutés dans les rangs de ceux que le succès économique du Japon a oublié. Pour eux, la ville devient un terrain à conquérir durant ces longues traversées assourdissantes qui les amènent parfois jusqu'au milieu des buildings en construction du côté de Shinjuku, haut lieu de la finance en devenir. Ville haute contre ville basse, la lutte des classes prend alors une dimension résolument géographique et urbaine.

Arai Hideki : *The World is Mine*
Accompagnant la cavale sanglante de Toshi et Mon-chan, poseurs de bombes en série, *The World is Mine* nous entraine dans le Nord du Japon, un Japon froid et encore couvert de forêts. Pour autant, 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.

Copyright © Portail de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image

Harold Sakaguchi : *Beck*
Traçant l'ascension musicale du jeune Koyuki, les plus de 6.500 pages de *Beck* s'appuient sur la présence forte de quelques lieux récurrents pour « ancrer » le récit : 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

la topographie fantasmée de tôkyô
Au centre vide immortalisé par la formule de Roland Barthes, Tôkyô répond par un cercle - celui (idéalisé) du parcours de la Yamanote, ligne du métro symbolique à bien des égards. Matérialisation de la séparation historique entre la ville haute et la ville basse gagnée sur les marais, plaque tournante ferroviaire essentielle, elle regroupe la plupart des lieux de pouvoir de la capitale, et par extension, du Japon tout entier. Un pays dont le drapeau porte, étrange coïncidence, un disque en son centre...

chaos urbain : scènes de destruction

Quatre séismes quotidiens en moyenne, plus d'une centaine de volcans en activité, sans compter les nombreux typhons - sans nul doute, les catastrophes naturelles font partie de la vie des Japonais. 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.

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. 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 les découvertes solitaires de **Lars Martinson**.

les oeuvres présentées dans l'exposition

Akira, *Bakuon Rettô*, *Beck*,*Detroit Metal City*, *Everyday*, *Ikigami, préavis de mort*, *Hanashippanashi*, *H2*, *Jacaranda*, *Japonais*, *Le clan des Tengu*, *L'enfer*, *L'Épinard de Yukiko*, *The World is Mine*, *Fruits Basket*, *GoGo Monsters*, *La Fille du bureau de tabac*,*Le Vagabond de Tokyo*, *Ping Pong*, *Coq de combat*, *Tokyo Zombie*, *Bakuman*, *Death Note*, *Paradise Kiss*, *Real*, *Undercurrent*, *Ushijima, l'usurier de l'ombre*, *Manhole*, *20th Century Boys*, *Un gentil garçon*, *Seizon Life*, *Paradise Kiss*, *Dragon Head*, *MPD-Psycho*, *Rose Hip Zero*, *Tokyo Sanpo* , *Tonoharu*, *I "s*, *Elle et lui*, *KareKano*, *Printemps Bleu*, *Rookies*.

Copyright © Portail de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image

commissariat **Xavier Guilbert**
scénographie **Ludovic Smagghe**

le catalogue

L'exposition est accompagnée d'un catalogue de 140 pages, édité par Le Lézard Noir, en coédition avec la Maison de l'Architecture de Poitou-Charentes, la Maison de l'Architecture et de la Ville du Nord-Pas de Calais et la Cité. Textes de **Xavier Guilbert**, **Jessie Bi**, **Claude Leblanc**, **Adrian Favell**, **Marie-Ange Brayer**.

iconplusdinfo sur **le catalogue**

iconplusdinfo sur la **Maison de l'architecture et de la Ville Nord Pas de Calais**
iconplusdinfo sur la **Maison de l'architecture Poitou-Charentes**

iconvoir ou iconacheter des livres des **sélections** autour de **mangapolis**.

sommaire