

manga polis

expositions
la ville manga
taniguchi
dreamland
tatsumi
haïku

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



© Astro Boy Tetsuo Productions - hakobadge et la Cité

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



présente

mangapolis l'été japonais de la Cité

du 30 juin au 7 octobre 2012

- 1 introduction : l'été japonais de la Cité**
- 2 le phénomène manga**
- 4 l'exposition mangapolis :
la ville japonaise contemporaine dans le manga**
 - 5 le parcours de l'exposition**
 - 6 anatomie de la rue japonaise** une initiation aux spécificités du paysage urbain
 - 7 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
 - 9 topographie fantasmée** l'illustration de l'importance symbolique des lieux iconiques de Tokyo
 - 9 chaos urbain** scènes de destruction, à la lumière des catastrophes naturelles
 - 10 le manga dans la ville**
 - 10 lieux d'orient**
 - 11 les auteurs et les œuvres présentées dans l'exposition**
 - 12 le commissaire**
 - 12 le catalogue**
 - 13 la scénographie**
 - 14 générique**
- 16 les autres expositions**
 - 16 jirô taniguchi, éloge du détour**
 - 17 portraits japonais**
 - 17 haïku**
 - 18 dreamland, manga made in france**
 - 19 tatsumi, de la planche à l'écran et tatsumi le dvd**
- 20 l'université d'été du manga**
- 23 rencontres, médiation, projections, concours**
- 26 informations pratiques**



La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, pour l'été 2012, invite le visiteur à la découverte du Japon. Une saison tout entière consacrée à une culture, autour de son aspect le plus populaire en France : **le manga**. Depuis une dizaine d'années, la bande dessinée japonaise a conquis le monde. Incontournable phénomène éditorial en France, mais également dans les autres pays d'Europe et aux États-Unis, le manga est aujourd'hui sans conteste l'un des meilleurs atouts de la diffusion culturelle du « Pays du soleil levant » à l'étranger.

« **Mangapolis, l'été japonais de la Cité** » explore ce phénomène culturel unique dans ses différents aspects et à travers un programme riche en événements de nature à satisfaire tous les publics, à commencer par cinq expositions à découvrir simultanément :

Mangapolis, la ville japonaise contemporaine dans le manga Cette exposition thématique dresse le portrait du Japon urbain dans le manga, souvent personnage à part entière, et s'organise autour de six parties largement illustrées et présentées dans une scénographie originale en échafaudages de bambous ;

Jirô Taniguchi, éloge du détour La marche, l'espace et le silence sont les trois lignes directrices qui composent cette autre exposition. *Éloge du détour*, comme trois sentiers d'imaginaire dans l'œuvre du dessinateur japonais. Une œuvre qui invite à prendre le temps de la découvrir en profondeur...

Dreamland, manfra des merveilles Plébiscité par le public, *Dreamland* est devenu la référence du manga « made in France », y compris au Japon, et ses derniers tomes se sont classés parmi les meilleures ventes de mangas en France. C'est la première exposition consacrée à l'univers original de ce manga français (aussi appelé « manfra ») créé par **Reno Lemaire**.

Haïku Imaginée par Eidola éditions et les Mains Sales, une exposition de sérigraphies réalisées par des auteurs de bande dessinée illustrant un haïku écrit par la poétesse Sugita Hisajo, évoquant une femme enlevant son kimono après la fête des fleurs et la condition féminine au Japon au siècle dernier.

Portraits japonais Sur les murs de la brasserie panoramique de la Cité, sont exposés pendant tout l'été des portraits d'artistes japonais : mangakas, réalisateurs de cinéma ou d'animation, réalisés par le photographe Nicolas Guérin.

La Cité propose de poursuivre le voyage à travers le manga autour de rencontres, stages, programmation cinéma et ateliers pour tous âges :

La 6ème université d'été de la bande dessinée du 2 au 4 juillet 2012, en partenariat avec Magelis, sera cette année l'Université d'été du manga : « **mangaphilie, mangafolie ? exploration du phénomène qui a bouleversé le monde de la bande dessinée** ».

Des ateliers et animations (manga, origami, cerf-volant, sushis) : nombreuses animations autour du manga et de la culture japonaise. Stage manga, découverte de l'origami, création de cerf-volant, ateliers sushi/makis sucrés, les aventures de Maneki Neko, poissons lumineux, mini manga, atelier Kokeshi, ma ville idéale, à la manière des mangakas : la technique de la trame, Dragon wall, visites à deux voix, jeu de piste Mangapolis... A ne manquer sous aucun prétexte !

Et enfin une **programmation cinéma** (en cours d'élaboration).

bel été manga à la Cité !

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 **Shoehisha**, 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.

mangapolis

la ville japonaise contemporaine dans le manga

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. 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.

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

commissariat **Xavier Gilbert**

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

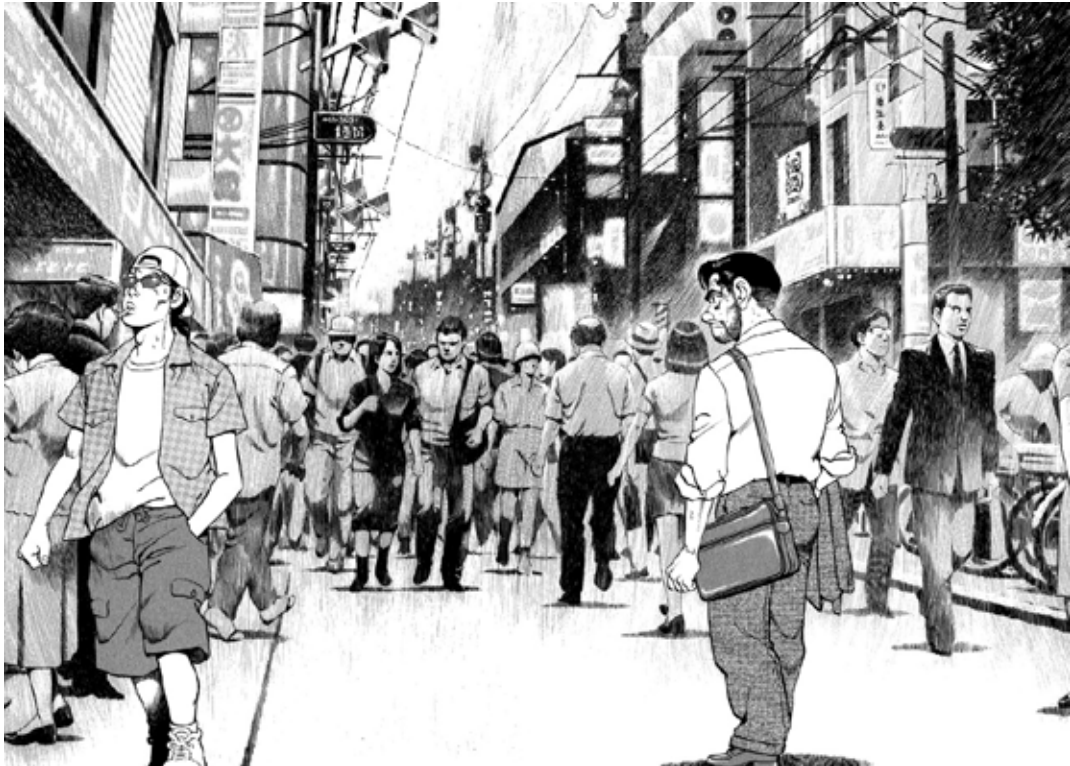
chaos urbain : scènes de destruction, visions de destruction de la ville, à la lumière des catastrophes naturelles qui touchent régulièrement le Japon

lieux 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 ponctués 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 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...



Ôtomo 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 "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.

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.

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 Izō & 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 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

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.mdacpc.fr

les autres 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 quatre autres manifestations liées à la bande dessinée japonaise :

jirô taniguchi, éloge du détour



Taniguchi Jirô l'homme qui marche, Casterman 1985

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.

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

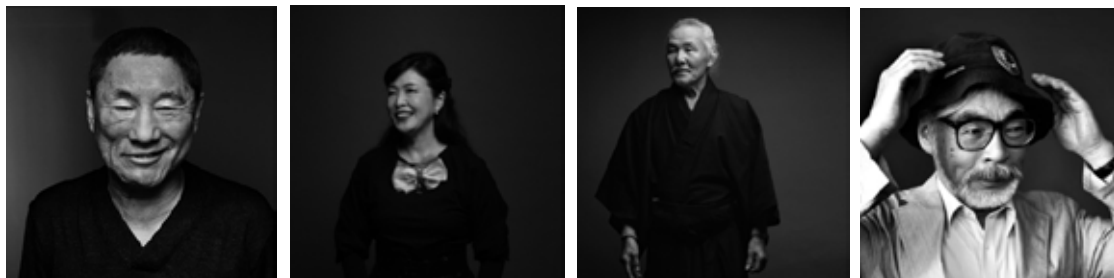
production Abbaye de Fontevraud
commissaire Ilan Nguyen



portraits japonais

Aux murs de **la table à dessin**, la brasserie panoramique de la Cité, sont exposés pendant tout l'été des portraits d'artistes japonais : mangakas, réalisateurs de cinéma ou d'animation, réalisés par **Nicolas Guérin**, photographe des stars.

Sont ainsi réunis les mangakas **Hiroshi Hirata**, **Riyoko Ikeda** et **Yoshihiro Tatsumi**, les réalisateurs d'animation **Hayao Miyazaki**, **Mamoru Oshii**, **Rintarō** et **Isao Takahata**, et les cinéastes **Naomi Kawase**, **Takeshi Kitano**, **Kyochi Kurosawa**, **Takashi Miike**, **Kôhei Oguri**, **Kaneto Shindō**, **Masahiro Shinoda** et **Kijû Yoshida**.



la table à dessin 60 avenue de Cognac à Angoulême
production la Cité

haïku

Imaginée par **Eidola éditions** et **les Mains Sales**, une exposition de sérigraphies illustrant un Haïku (petit poème japonais) écrit par la poétesse Sugita Hisajo. Quinze auteurs de bande dessinée illustrent ce haïku. Thème à la fois léger et grave, il évoque une femme enlevant son kimono après la fête des fleurs, mais aussi la condition féminine au Japon, il y a un siècle. Un seizième auteur de bande dessinée a créé les modèles et les motifs de deux kimonos, pièces uniques, confectionnées à la main, qui complètent l'exposition.

les auteurs

Aude Samama | David Lafuente | Nicolas Kéramidas | Emmanuel Lepage |
Isabelle Dethan | Joël Parnotte | Frédéric Peynet | Bruno Maiorana | Richard Marazano |
Marie Deschamps | Benoît Springer | Nicolas Poupon | Louise Mendoche |
Delphine Rieu | Chris Lamquet | Javier Rodriguez | Murielle Sevestre



de gauche à droite

ligne du haut : Chris Lamquet, Isabelle Dethan, David Lafuente, Marie Deschamps, Aude Samama
ligne du bas : Benoît Springer, Emmanuel Lepage, Nicolas Kéramidas, Nicolas Poupon, Joël Parnotte

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

dreamland, manga made in france



*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...

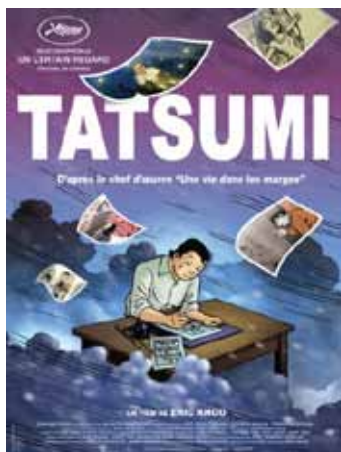
Plébiscité par le public, *Dreamland* est devenu la référence du manga « made in France » - y compris au Japon-, et ses derniers tomes se sont classés parmi les meilleures ventes de mangas en France !

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**

tatsumi, de la planche à l'écran



Première adaptation sur grand écran d'une œuvre de l'artiste Tatsumi, ce film d'Eric Khoo célèbre l'œuvre et la vie du mangaka, d'après *Une vie dans les marges*.

Dans le Japon occupé de l'après guerre et ayant eu la chance d'être publié dès l'adolescence, le jeune Tatsumi verra sa passion pour la bande dessinée devenir finalement le moyen d'aider sa famille dans le besoin. Sa rencontre avec son idole Osamu Tezuka, le célèbre mangaka créateur d'Astro Boy, que l'on compare à Disney, lui offrira une source d'inspiration supplémentaire.

Cette exposition présente des photos, des dessins préparatoires, des story-boards et des affiches du film.

cinéma de la Cité 60 avenue de Cognac à Angoulême

production la Cité

en partenariat avec CTV et Ciné Solutions

en DVD le 15 juin 2012

tatsumi

d'Eric Khoo, Singapour, 2011. 1h36

Festival de Cannes 2011 - Sélection officielle - Un Certain Regard

langues : Japonais - sous-titres français

bonus

making of comprenant des interviews de Tatsumi, Eric Khoo, Phil Mitchell le directeur artistique de l'animation et le comédien Tetsuya Bessho

bande-annonce

storyboards et images du film

livret illustré : entretien inédit avec Yoshihiro Tatsumi et Eric Khoo, réalisé par Gilles Ciment, directeur général de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, et Lorenzo Codelli, critique à la revue Positif

prix de vente conseillé 19,99€

presse

Laurence Granec et Karine Ménard
5 bis rue Kepler 75116 Paris 01 47 20 36 66

laurence.karine@granecmenard.com

matériel presse téléchargeable sur **www.ctvint.fr**

éditeur vidéo CTV

distribution Ciné Solutions

en partenariat avec la Cité Internationale de la bande-dessinée et de l'image

la 6ème université d'été de la bande dessinée

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

université d'été de la bande dessinée

du 2 au 4 juillet 2012 en partenariat avec Magelis

mangaphilie, mangafolie ? exploration du phénomène qui a bouleversé le monde de la bande dessinée



Après plus de 20 ans de présence du manga en France, l'**université d'été de la bande dessinée** propose de dresser le bilan du phénomène manga qui a bouleversé le paysage de l'édition de la bande dessinée et redessiné son champ économique. L'occasion aussi de regarder la situation aujourd'hui, en France et dans le reste du monde, et les développements à venir.
avant-projet en cours de validation

lundi 2 juillet le phénomène manga après-midi

l'arrivée du manga en occident. Les conséquences

Retour sur l'histoire de la diffusion des mangas dans le monde.
Impacts sur les territoires ayant une forte tradition bande dessinée.
Deux cas à considérer en particulier : les domaines anglo-saxon et français.
Conséquence pour l'édition, en librairie, en bibliothèque.

la situation économique en Occident

L'étranger représente la part croissante des ventes de mangas. Les demandes des éditeurs en Occident n'ont cessé d'augmenter ces dix dernières années, au point que dans certains pays « consommateurs » elles ont pratiquement supplanté les productions nationales.

Et en France ? La machine à succès a-t-elle encore de belles années devant-elle ?
Le marché n'est-il pas en train de se tasser, *quid* des autres productions asiatiques ?

l'économie du manga aujourd'hui au Japon

Même s'il accuse un tassement significatif ces dernières années, le manga représente tout de même 40% du marché de l'édition japonaise pour un chiffre d'affaires qui dépasse les 4 milliards d'euros par an. A eux seuls les trois plus gros éditeurs – **Kōdansha**, **Shōgakukan** et **Shūeisha** – concentrent 75% de l'édition de manga et totalisent aujourd'hui un peu plus de 3 milliards d'euros de chiffre d'affaires annuel... Ne passons pas sous silence les autres exploitations d'un manga, en dehors des supports papier, il s'agit bien sûr des déclinaisons pour les différentes chaînes de télévision, des adaptations au cinéma ou en *anime* pour le marché du DVD ou les revenus d'exploitation de licences pour le jeu vidéo. Sans oublier les innombrables produits dérivés qui peuvent représenter plusieurs milliers de références pour une série.
Examen de ce marché et de la situation aujourd'hui.

table ronde (sujet à préciser) réunissant des éditeurs.

mardi 3 juillet manga et culture matin

le manga d'auteur

Un des pionniers de l'édition du manga en France, **Tonkam**, devenu depuis une des collections des éditions Delcourt, a très vite défriché le terrain de la bande dessinée d'auteur (Taiyō Matsumoto, par exemple) avec *Amer béton*, *Frères du Japon*. Ouvrant la voie à d'autres : **Vertige Graphic** (*Gen d'Hiroshima* de Keiji Nakasawa, *Coup d'éclat* de Yoshihiro Tatsumi), **ego comme X** (Yoshiharu Tsuge, Kazuichi Hanawa), **Cornélius** (Shigeru Mizuki), **Imho** (Tori Miki, Nekojiru Junko Mizuno, Shigeru Sugiura), le **Lézard noir** (Suehiro Maruo, Akino Kondoh, Ax Takashi Fukutani). Ces dernières années la bande dessinée d'auteur n'est plus seulement l'apanage des indépendants. **Casterman** avec ses collections « Ecritures » et « Sakka », outre Jirō Taniguchi, i publie Yōji Fukuyama, Kiriko Nananan, Hideji Oda, Kan Takahama... **Pika** (Hachette) a fait découvrir l'œuvre de Moyoko Anno. **Kana** (Dargaud) a introduit le travail de Naito Yamada ou de Kamimura.

table ronde : la bande dessinée japonaise d'auteur

la bande dessinée franco-belge au pays du Soleil levant

Si les ventes de mangas en France représentent environ 40% des ventes totales de bandes dessinées, la réciproque est loin d'être vraie au Japon ! Quasi inconnue, la production s'incarne principalement dans une approche auteuriste : de Moebius à Trondheim, en passant par Baudoin, Baru, Varenne, Guibert, Rabaté ou des démarches collaboratives (Boilet, Morvan). Acclimatation au mode de production local et collaborations croisées sont-elles les seules voies pour la bande dessinée franco-belge au Japon ?
Qu'est qui explique ce manque d'intérêt ?

mardi 3 juillet la culture manga ? après-midi

Difficile d'imaginer désormais un festival de la bande dessinée, du dessin animé, du jeu vidéo, un tant soit peu important sans son versant manga, fût-il symbolique : bandes dessinées, produit dérivés (*goodies*), musiques, jeux vidéo, travestissements (*cosplay*), formant un ensemble solidaire auquel s'identifient des communautés aux comportements fortement ritualisés. Se reconnaissant donc dans ce que certains désignent comme la « culture manga ». Mais peut-on véritablement parler de culture ?

les lecteurs de mangas : qui lit des mangas, quels mangas ?

Présentation des résultats de la vaste étude sur les lecteurs de bandes dessinées réalisée par le DEPS du Ministère de la Culture et la BPI. Destinée à compléter les premières données issues de l'enquête sur les Pratiques culturelles de 2008, cette enquête nationale apporte des éléments inédits en termes de taux de pénétration de la lecture de bandes dessinées et de profil sociodémographique des lecteurs. Cette présentation situera plus particulièrement la lecture des mangas dans le champ de la lecture des bandes dessinées.

les mangados, lire des mangas à l'adolescence

Titre de l'ouvrage de Christine Détrez et Olivier Vanhée, fruit d'une enquête sur les pratiques de lecture adolescentes. Comprendre ce qui pousse un adolescent ou une adolescente à lire des mangas aujourd'hui oblige à procéder en deux temps. Tout d'abord, le manga « s'encastre » parfaitement dans la « culture jeune » : il s'insère dans toute une constellation d'intérêts, dont la musique, la sociabilité, le numérique, les pratiques amateurs. Mais le manga est aussi le support d'appropriations savantes ou concrètes (apprendre à dessiner, s'habiller, etc.), éthiques et identificatoires.

table ronde sur le thème de la culture manga (la segmentation du lectorat, les festivals, les cosplays...)

mercredi 4 juillet extensions du champ matin

manga numérique, quelle offre chez les éditeurs français ?

Les observateurs sont unanimes : l'édition du manga au Japon doit sa sortie de crise au numérique qui lui a ouvert de nouveaux débouchés économiques. Étonnamment, l'édition française de manga semble accuser un certain retard en la matière. Quelles en sont les raisons ?

l'édition numérique au japon transforme-t-elle la conception du manga papier ?

le scantrad

Entre démarche fanique et piratage industriel, le phénomène a pris une ampleur telle que les auteurs et les éditeurs, hier complaisants, se mobilisent pour limiter voire s'opposer au phénomène. Mais de nouvelles relations ne sont-elles pas en train de se développer entre éditeurs et teams de scantrad ?

vers une bande dessinée globale

Global manga, manfra... : vers une bande dessinée globale ?
Réalités du marché pour ces mangas « locaux ».

ateliers, stages, rencontres, projections, concours

ciné-manga

la cité propose une programmation cinéma en relation avec le manga et plus largement l'esthétique et la culture japonaise

ciné-archi avec Via Patrimoine
ciné-cycles cinema bis japonais

en cours d'élaboration

le concours

imagine ta ville en manga

Dans le cadre de l'exposition *mangapolis*, 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**

ateliers et stages

proposés par le service médiation

Après une journée d'inauguration festive et familiale, la saison d'été se poursuivra par de nombreuses animations autour du manga et de la culture japonaise : stage manga, découverte de l'origami, création de cerf-volant, ateliers sushi/makis, visites et jeux de pistes... A ne manquer sous aucun prétexte !

les ateliers

le jeu de piste Mangapolis, l'atelier sushis/makis sucrés, les aventures de Maneki Neko, poissons lumineux, mini manga, atelier Kokeshi, ma ville idéale, à la manière des mangakas : la technique de la trame, Dragon wall

les visites

le jeu de piste Mangapolis, Visites à deux voix : Mangapolis et Eric Joisel, magicien de l'origami

les stages création de vêtements en origami, fabrication d'un cerf-volant, stage manga

pour les groupes :

l'atelier de la semaine du mardi au vendredi de 10h à 12h
entrée du musée + 3 € par participants, sur réservation (30 personnes max)

pour les individuels et les familles :

l'atelier de la semaine du mardi au vendredi de 15h à 17h (sauf exception)
entrée du musée + 3 € par participants, sur réservation (12 personnes max)

les visites accompagnées du mardi au vendredi, de 10h à 19h
entrée du musée + 2 € par participants, sur réservation (20 personnes max)

les visites

le jeu de piste

du 1er juillet au 30 septembre, à partir de 7 ans

Un parcours ludique et instructif pour découvrir l'exposition Mangapolis.

durée 1h à 2h

pour les individuels :

en libre accès et en autonomie de 10h à 18h

carte à retirer à l'accueil du musée

0,50 € par carte + l'entrée au musée (6,50 €, gratuit pour les - 18 ans, 4,50 € pour les étudiants, apprentis, demandeurs d'emploi, RSA, personnes handicapées)

pour groupes et individuels encadrés :

de 10h à 12h, sur réservation au 05 45 38 65 65

avec animation

entrée du musée + 3 € par participants (30 personnes maximum)

une animation proposée par la Cité

visite à deux voix

mangapolis, la ville contemporaine dans le manga et éric joisel, magicien de l'origami

les mercredi 25 juillet et 8 août

individuels, familles

Les médiateurs des musées s'associent pour vous emmener à la découverte de deux expositions exceptionnelles : Mangapolis, la ville contemporaine dans le manga et Eric Joisel, magicien de l'origami.

sur réservation au 05 45 38 65 65

modalités (20 personnes maximum)

une animation proposée par la Cité et le Musée du papier

les ateliers **sur réservation au 05 45 38 65 65**

Chaque semaine, un atelier japonais différent sera proposé : le matin pour les groupes, l'après-midi pour les individuels.

atelier cuisine : sushis makis sucrés

les 6, 11 et 13 juillet, à partir de 7 ans

Confectionnés puis emballés dans leur boîte en papier, ces succulents desserts à base de fruits frais raviront les plus gourmands !

tarif entrée du musée + 3 € par participant

individuels et familles de 15h à 17h (12 personnes maximum)

un atelier proposé par la Cité

les aventures de Maneki Neko

les 5 et 12 juillet, à partir de 5 ans

Donne vie au célèbre chat porte-bonheur en imaginant de palpitantes aventures en bande dessinée !

tarif entrée du musée + 3 € par participant

individuels et familles de 14h à 17h (12 personnes maximum)

un atelier proposé par la Cité

poisson lumineux

les 17, 19, 24, 26 juillet à partir de 9 ans

Pieuvre ou poisson-lune ? A l'aide de papier de soie colorés, transforme un lampion en petit animal marin... so kawai !

tarif entrée du musée + 3 € par participant

groupes de 10h à 12h (30 personnes maximum)

individuels et familles de 15h à 17h (12 personnes maximum)

un atelier proposé par la Cité

mini manga

les 18, 20, 25, 27 juillet, à partir de 8 ans

Action, expressions, vitesse, onomatopées : ou comment raconter une histoire courte en utilisant les codes graphiques du manga.

tarif entrée du musée + 3 € par participant

groupes de 10h à 12h (30 personnes maximum)

individuels et familles de 15h à 17h (12 personnes maximum)

un atelier proposé par la Cité

atelier kokeshi

Les 31 juillet, 2, 7 et 9 août à partir de 7 ans

Confectionne ta poupée kokeshi à partir de matériaux de récupération.

tarif entrée du musée + 3 € par participant

groupes de 10h à 12h (30 personnes maximum)

individuels et familles de 15h à 17h (12 personnes maximum)

un atelier proposé par la Cité

ma ville idéale

les 15, 17, 29, 31 août à partir de 6 ans

A l'aide d'un jeu de construction, bâtissons une ville idéale inspirée des cités japonaises, réelles ou imaginaires.

tarif entrée du musée + 3 € par participant

groupes de 10h à 12h (30 personnes maximum)

individuels et familles de 15h à 17h (12 personnes maximum)

un atelier proposé par la Cité

à la manière des mangakas : la technique de la trame

les 1er, 3, 8, 10 août, à partir de 9 ans

A partir d'une illustration en noir et blanc, expérimente la technique de la trame caractéristique des mangas à l'aide du logiciel Photoshop.

sur réservation au 05 45 38 65 65

tarif entrée du musée + 3 € par participant

individuels et familles de 15h à 17h (12 personnes maximum)

un atelier proposé par la Cité

dragon wall

les 14, 16, 28, 30 août, à partir de 6 ans

Découvre l'univers du célèbre Sangoku et participe à la réalisation d'une fresque très très grand format.

tarif entrée du musée + 3 € par participant

groupes de 10h à 12h (30 personnes maximum)

individuels et familles de 15h à 17h (12 personnes maximum)

un atelier proposé par la Cité

les stages

stage manga

stage d'initiation au manga, en cours d'élaboration
renseignements et réservations 05 45 92 73 43

un stage proposé par la Cité

mode et origami avec Isabelle Ledit

du 21 au 24 août

Une initiation à l'art du pliage de papier par la création de vêtements grandeur nature.

renseignements et réservation 05 45 38 65 65

un stage proposé par la Cité et le Musée du papier

construction d'un cerf-volant avec Pierre Dunoyer

mardi 10 juillet

de 7 ans à 13 ans

Musée du papier / parvis du musée de la bande dessinée

Découvre toutes les techniques de cet art originaire de la Chine en compagnie d'un spécialiste !

Déroulement du stage : présentation de cerfs-volants traditionnels, construction d'un cerf-volant en papier, pratique de la calligraphie et collage de personnages Manga, envol des cerfs-volants sur le parvis du Musée de la bande dessinée.

renseignements et réservations 05 45 92 73 43

un stage proposé par la Cité, le Musée du papier et l'Artothèque d'Angoulême

ateliers scolaires jusqu'au 7 octobre

Les ateliers **ma ville idéale, à la manière des mangakas** et **mini manga** sont disponibles pour les groupes scolaires sur réservation.

Renseignements et tarifs mediationculturelle@citebd.org

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