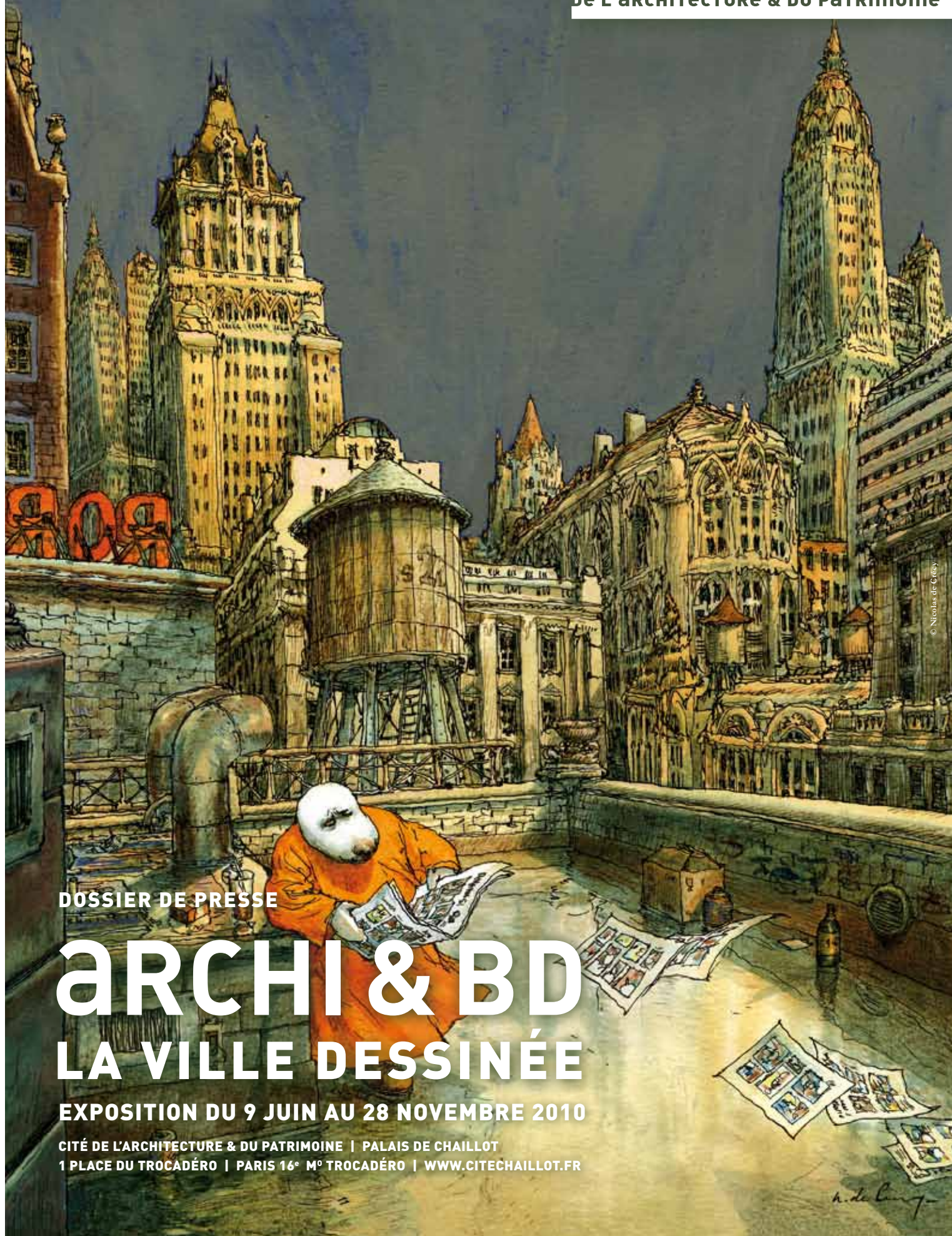


CITÉ.

DE L'ARCHITECTURE & DU PATRIMOINE



© Nicolas de Laury

DOSSIER DE PRESSE

ARCHI & BD

LA VILLE DESSINÉE

EXPOSITION DU 9 JUIN AU 28 NOVEMBRE 2010

CITÉ DE L'ARCHITECTURE & DU PATRIMOINE | PALAIS DE CHAILLOT
1 PLACE DU TROCADÉRO | PARIS 16^e M^o TROCADÉRO | WWW.CITECHAILLOT.FR

DOSSIER DE PRESSE

ARCHI & BD

LA VILLE DESSINÉE

EXPOSITION DU 9 JUIN AU 28 NOVEMBRE 2010

INAUGURATION LE MARDI 8 JUIN 2010

PRÉSENTATION À LA PRESSE À PARTIR DE 17H

Exposition conçue et réalisée par la Cité de l'architecture & du patrimoine / Institut français d'architecture

Commissariat : Jean-Marc Thévenet et Francis Rambert, directeur de l'Ifa

Scénographie : Atelier Projectiles

Graphisme : Panni Demeter et Frédéric de Brugada

Cité de l'architecture & du patrimoine - Palais de Chaillot - 1 place du Trocadéro,
Paris 16^e (m^o Trocadéro)

Ouverture tous les jours de 11h à 19h sauf le mardi - Nocturne le jeudi jusqu'à 21h

Entrée payante : plein tarif = 8 euros / tarif réduit = 5 euros - gratuit pour les -12 ans

CONTACTS PRESSE

Cité de l'architecture & du patrimoine

Agostina Pinon

Tél. 01 58 51 52 85 / 06 03 59 55 26

apinon@citechailot.fr

Opus 64

Valérie Samuel et Arnaud Pain

Tél. 01 40 26 77 94

a.pain@opus64.com

WWW.CITECHAILLOT.FR

AVANT-PROPOS

LE MINISTRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION

Villes futuristes, villes oniriques, poétiques ou fantastiques, métropoles américaines ou asiatiques, cités du rêve ou villes fantômes, simples décors urbains ou quasi personnages à part entière: la Ville dans tous ses états constitue, depuis les origines du genre, l'un des motifs fétiches de la bande dessinée, une source d'inspiration inépuisable qui envahit les cases, investit les planches et nourrit les scénarios de maints albums. De la ligne claire aux *mangas* japonais, en passant par les *comics* de superhéros, la « Ville dessinée » offre autant d'utopies architecturales de papier.

C'est dire les affinités profondes qui existent entre l'auteur de bande dessinée et l'architecte qui, lui aussi, dessine la ville avant de la construire, en imagine tous les possibles, en explore et en essaie toutes les dimensions et toutes les perspectives, certes pour la réaliser, mais aussi pour la rêver. Tous deux ont en partage une vision urbaine.

Cette vision, et ces analogies profondes unissant les deux arts, cette exposition s'attache justement à les mettre en lumière, et aucun lieu n'était plus approprié que la Cité de l'architecture & du patrimoine, où se sont déployés, il y a peu, les rêves grandioses, et bientôt réalisables, du Grand Paris de demain.

À côté des villes dessinées par Moebius, Loustal, Bilal, ou Tézuka, les villes obliques d'un Claude Parent (dont les dessins étaient à l'honneur dans une récente rétrospective à la Cité), la ville-vitesse construite à Euralille par un Rem Koolhaas, ou encore les forêts noires de buildings d'un Hugh Ferriss nous rappellent que les architectes possèdent, eux aussi, l'art de bâtir des scénarios urbains, de raconter la ville.

Des échanges de Jean Nouvel avec des auteurs de BD au dialogue rétrospectif d'André Julliard avec la Maison de verre de Pierre Chareau, véritable icône de l'architecture moderne, on retrouve une vaste gamme de rencontres entre les deux arts, illustrant la qualité et la profondeur de leurs apports réciproques. Mais la plus emblématique de ces rencontres est sans doute le récent Musée Hergé à Louvain-la-Neuve, construit par Christian de Portzamparc et aménagé par Joost Swarte, seul musée de cette envergure à être consacré à un auteur de bande dessinée, qui incarne à la fois un hommage et, plus encore qu'une correspondance, une fusion unique des arts, des genres et des styles.

Cette exposition, qui met en regard le premier des arts et celui que l'on appelle parfois le 9^e, montre que la bande dessinée a décidément acquis non seulement ses lettres de noblesse, mais droit de cité, et même droit de « Cité »... de l'architecture & du patrimoine. Elle montre que ce genre est aujourd'hui l'un des foyers les plus foisonnants de notre création, et un patrimoine dont nous pouvons explorer les strates de mémoire. S'adressant à chacun d'entre nous, initiés et néophytes, elle confirme aussi à quel point, au croisement de l'architecture et de la bande dessinée, la Ville est aujourd'hui au cœur de nos débats et de notre imaginaire partagé.



Frédéric Mitterrand
Ministre de la Culture et de la Communication



Le Promeneur, Jirô Taniguchi
© Casterman 2008 Taniguchi/Kusumi

VILLES DESSINÉES, VILLES RÊVÉES

La programmation de la Cité explore chaque année des thèmes différents autour de l'architecture et de la ville.

En demandant à Jean-Marc Thévenet, ancien directeur du Festival international de la bande dessinée d'Angoulême, de monter une exposition sur la ville et la bande dessinée, j'ai souhaité que la Cité puisse investir un domaine de création artistique qui, non seulement séduit un large public, mais dont les liens avec l'architecture et l'urbanisme sont évidents.

La ville fascine les auteurs de bande dessinée. Certains, comme François Schuiten, en font la source première de leur inspiration, la plupart l'utilisent comme un cadre, un décor, véhiculant à la fois leur perception de la ville contemporaine et leurs rêves de villes meilleures.

Parce que les dessinateurs de bande dessinée sont les témoins des grandes interrogations du xx^e siècle et de notre époque contemporaine, il nous a semblé particulièrement intéressant de suivre une présentation chronologique, tout en nous autorisant des « sauts » temporels pour mettre l'accent sur certaines filiations ou affinités entre auteurs de différentes générations. Des villes « phares » de la bande dessinée sont particulièrement mises en lumière : New York, Paris, Tokyo.

Au total, l'exposition présente 150 auteurs de bande dessinée et 350 œuvres, dans une scénographie signée par les architectes de l'agence Projectiles (lauréats des « Albums des jeunes architectes »).

Une scénographie particulièrement innovante nous plongeant dans un labyrinthe mystérieux.

En contrepoint de ces œuvres, Francis Rambert, directeur de l'Institut français d'architecture a sélectionné des esquisses, projets de villes, des bâtiments publics ou des villas, des utopies dessinées par les plus grands architectes depuis le début du xx^e siècle, créant un dialogue entre architecture et bande dessinée et mettant ainsi en lumière les influences du « 9^e art » dans le travail des architectes, ainsi que de profondes familiarités d'imaginaires.

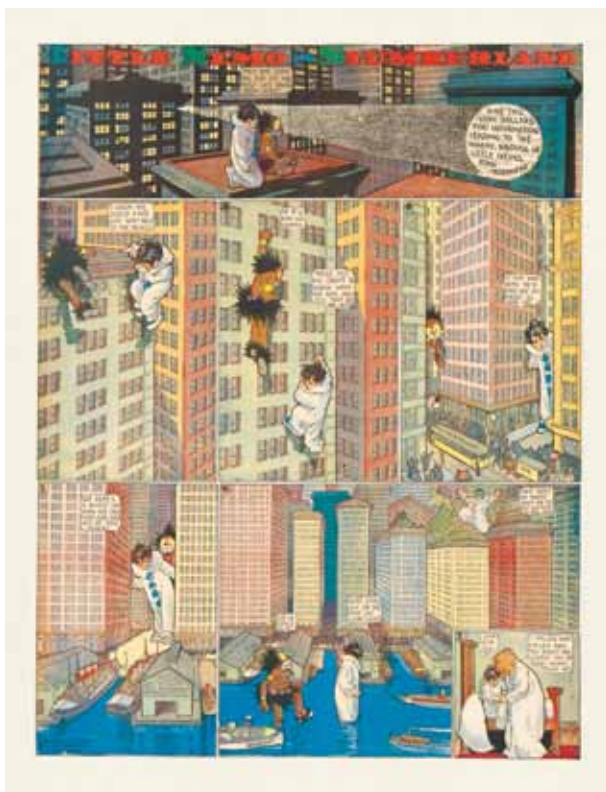
François de Mazières

Président de la Cité de l'architecture & du patrimoine

ÉCHANGES CROISÉS ENTRE FRANCIS RAMBERT ET JEAN-MARC THÉVENET, COMMISSAIRES DE L'EXPOSITION

Posons en préalable quelques repères historiques : à partir de quand la bande dessinée s'est-elle emparée de la ville, de même, à quel moment l'architecture s'est-elle emparée de ce mode de représentation ?

JMT : Sur le versant bande dessinée, la ville est réellement décrite avec l'apparition des suppléments publiés dans les grands quotidiens américains, les *Sunday pages*, dans lesquels la bande dessinée est très prisée puisque c'est un moyen de divertissement très populaire, en particulier le new yorkais Winsor McCay et son personnage Little Nemo en 1905. McCay est fasciné par le phénomène de la métropole naissante du début du siècle, alors que l'ère de fondation de la ville par les pionniers est entérinée. La ville est à l'évidence, très tôt, « le cœur battant » de la bande dessinée. Dans sa version américaine, les superhéros veillent dès la fin des années 1930 sur la cité : Superman et Batman naissent à quelques mois d'intervalle. La bande dessinée est par essence urbaine. Le magazine anglais *Architects' Journal* n'a-t-il pas évalué dernièrement les 10 villes les plus importantes de la bande dessinée... ? On y trouve, bien sûr, des villes fictives comme Gotham City ou Radian City mais également le Chicago de Chris Ware ou le Londres victorien et possédé par Jack l'Éventreur d'Alan Moore avec *From Hell*... Le créateur de bande dessinée n'a pas de fonction directement sociale comme l'architecte. Mais il reste intéressant d'observer que cette prise de possession, en quelque sorte, de la ville et de son imaginaire perdure dans toute l'histoire de la bande dessinée... Après la période « divertissement » des années 1930-50, la bande dessinée issue en grande partie de la contre-culture des années 1960 se politise et devient un observatoire des mutations idéologiques et politiques de la société. Nombre de réflexions sur « la ville idéale de demain » sont nées dans des journaux tels que *Charlie Hebdo* ou *la Gueule Ouverte* où collaboraient des auteurs comme Reiser, Gébé... Cette réflexion perdure avec une « nouvelle » génération d'auteurs qui ont entre 30 et 40 ans et qui affrontent dans leurs ouvrages soit par le biais de la déstructuration du récit ou de l'image une nouvelle relation à la ville et plus particulièrement aux mégapoles. De Thierry van Hasselt, à Michaël Matthys ou Ilan Manouach, l'espace urbain devient le périmètre exact de leur imaginaire. Lorsque Michaël Matthys peint ses planches de bande dessinée avec le sang des abattoirs de sa ville, Charleroi en Belgique, il marque par le choix même de la texture « le territoire » de son œuvre...

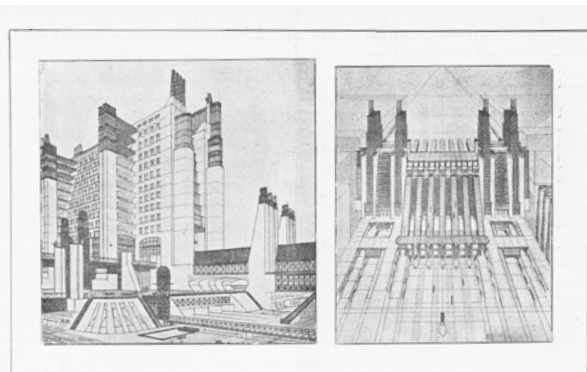


Little Nemo, Winsor McCay, 1907
© Peter Maresca and Sunday Press Books



Bringing up father, George McManus
© KFS/HEARST INC. - courtesy Galerie 9° art, Paris 1939

FR : En architecture, l'influence directe de la bande dessinée, se révèle dans les années 1960 avec le groupe et la publication éponyme *Archigram*. En revanche, si l'on pense à l'univers fictionnel des villes imaginaires, on pourrait dire qu'il commence au ^{xx}e siècle avec les visions de Virgilio Marchi ou celles du jeune architecte issu du mouvement futuriste, Antonio Sant'Elia.



Projet pour le manifeste de l'architecture futuriste, Antonio Sant'Elia, architecte, 1914
© Bibliothèque de la Cité de l'architecture & du patrimoine / La construction moderne, volume 2, 1921

Dès le début du siècle, il projette une métropole moderne où la question des flux est déjà très présente. En croisant les points de vue des auteurs de bandes dessinées comme ceux des architectes, en rapprochant leurs angles, la thématique « architecture et bande dessinée » cultive une certaine ambiguïté sur les territoires de chacun et la portée de leurs imaginaires. Il est clair, qu'en matière de vision sur la ville, les architectes ont depuis longtemps exploré le thème de la cité idéale, comme les espaces les plus fantastiques, s'attachant à expérimenter de nouveaux concepts, de nouvelles formes, de nouveaux univers.

C'est bien dans une logique d'allers-retours entre

l'architecture et la bande dessinée que cette exposition thématique a été conçue. À voir certaines architectures, certains bâtiments n'ayant pas peur de jouer avec la forme, le public serait amené à penser qu'ils sont issus du monde de la bande dessinée, tant ils affichent une singularité. Je pense aux Torres Blancas de Oiza à Madrid avec ce jeu de tourelles-plateformes, au musée de Niteroi de Niemeyer en forme de fleur posée sur un rocher, à l'école de navigation de Rotterdam de Neutelings & Ridijk avec ses façades à damier et son grand porte-à-faux, à la tour d'Euralille de Portzamparc, décentrée sur une jambe, à cet immeuble très sculptural réalisé par Borel sur les hauteurs de Ménilmontant, etc. Le caractère iconique de ces œuvres s'ajoute à tous ces « pièces » que l'on peut choisir dans les musées à ciel ouvert que sont Casablanca, Miami South Beach, Tel Aviv, Brasilia ou la Ciudad Abierta à côté de Valparaiso. La mine de référence pour les bedéistes est intarissable. Et nombre d'entre eux ont découvert l'architecture moderne au cours des années 1950-60 avec l'Atomium de l'expo de 1958 à Bruxelles ou avec la nouvelle capitale brésilienne immortalisée à l'écran par De Broca dans *L'homme de Rio* et qui fête aujourd'hui ses 50 ans...

Quel est l'enjeu aujourd'hui de présenter une exposition sur la ville dessinée ?

JMT : L'exposition réunit deux types de créateurs, les architectes et les auteurs de bande dessinée, qui sont fondamentalement et avant tout des visionnaires. La bande dessinée a très longtemps posé la question d'un monde à venir avec une pertinence étonnante. Il suffit pour s'en convaincre de lire la production éditoriale, entre autres, depuis deux décennies d'Enki Bilal ou François Schuiten associé à Benoît Peeters. Cette exposition témoigne également du déplacement de cette vision. Sur le fond du propos, les regards mêmes des auteurs ont changé. La réflexion, par exemple, sur les utopies appartient au passé. Le voyage, le carnet de route, la compréhension de la ville, l'importance du décor urbain sont évoqués par le prisme de l'intime. Enfin ce sont d'autres territoires qui sont préemptés comme l'Asie, bien sûr, les ex-pays de l'Est... Cette exposition propose « un état des lieux » de plus d'un siècle de créations en bande dessinée, de réalisations



L'étrange cas du docteur Abraham, Schuiten
© Casterman. Schuiten/Peeters 1987

en architecture. C'est l'esquisse d'un panorama sociétal et quasi universel. La ville américaine de Winsor McCay dessinée en 1905 a-t-elle, aujourd'hui, profondément changé... ? Sans doute que nous pourrions répondre : non. Mais exactement un siècle plus tard, en 2005, la série du Comic DMZ imagine une guerre civile au cœur de Manhattan... Les bâtiments dessinés par Winsor McCay prennent feu... !

FR : Auteurs de bandes dessinées et architectes ont en commun de travailler sur la planche. Si l'échelle et l'enjeu sont loin d'être les mêmes, tout est affaire de scénario pour installer la vie au cœur de l'espace bâti. La bande dessinée comme l'architecture sont le reflet de la société. Le propos de l'exposition n'est pas tant d'analyser les typologies architecturales récupérées, voire détournées, par les auteurs de bande dessinée, mais de donner à voir comment la ville est traitée dans les planches et autres albums illustrés. S'ouvre alors le champ de la représentation de la matière construite, cette substance urbaine, ce fait métropolitain qui fait débat aujourd'hui. On ne cesse de dire qu'il n'y a plus d'utopie, or nous avons besoin de la dimension onirique, de nous projeter dans des mondes fictionnels. Cette exposition dédiée aux fictions urbaines va montrer que les univers explorés par des auteurs de la bande dessinée comme par des

architectes se croisent, se répondent parfois. Dans ce jeu d'allers-retours, il faut voir aussi un hommage au dessin « à main levée » dans un monde envahi par l'écran. Prenons pour exemple le dessin de Mies van der Rohe pour la Friedrichstrasse, projet mythique jamais construit, au même titre que les dessins de tours d'Hugh Ferriss ou les architectures-infrastructures d'Isozaki. Autant d'images qui nous projettent dans le monde d'une ville rêvée. Et lorsque Hans Hollein installe un porte-avions dans la campagne, on plonge à la fois dans un univers radical et fantastique. Le jeu des correspondances entre les disciplines et les formes d'expression artistiques et graphiques est largement ouvert.

Pourquoi la bande dessinée est-elle exclue lorsque sont évoqués les rapports entre l'art et l'architecture ?

JMT : Encore récemment la bande dessinée, appelée d'ailleurs BD, cette contraction étant à elle seule tout un symbole, était considérée comme un genre d'essence populaire à la même enseigne que la science fiction, le polar, le fantastique... Art Spiegelman le créateur de *Maus* et de *À l'ombre des tours mortes* le rappelle : « *L'art populaire ne laisse pas de traces dans les mémoires* ». Lors de grands rendez-vous artistiques ou culturels, la bande dessinée était régulièrement absente, considérée comme anecdotique ou réduite à un simple savoir-faire artisanal. Cette époque est révolue parce que son principe narratif fait référence, l'album de bande dessinée devient un élément de communication hors du champ même de la bande dessinée et enfin, le socle historique est installé avec un patrimoine existant (des auteurs, des courants graphiques...) et qui devient objet de référence. Le cinéma, art reconnu depuis longtemps, se ressource directement auprès de l'univers de la bande dessinée quand il s'empare de la ville. L'exemple le plus pertinent est celui de Luc Besson qui fit appel à Moebius et Jean-Claude Mézières pour penser les décors du *5^e élément*.

FR : Évidemment, le cinéma en tant qu'art du mouvement a été très nourricier pour les architectes, avec des réalisateurs tels que Godard, Antonioni, Wenders ou Ridley Scott... Parallèlement, on peut noter que certains architectes puisent dans la bande dessinée moins des références qu'un mode de représentation de leur travail. Je prendrai deux ou trois exemples : le groupe danois BIG qui a publié un livre intitulé *Yes is More, An Archicomic on Architectural Evolution*, détournant aussi bien la célèbre formule de Mies que les fameux Comics et les superhéros ; le superhéros en l'occurrence, c'est l'architecte Bjarke Ingels, lequel apparaît presque à toutes les pages, expliquant ce qu'il fait comme dans une conférence, mais ici le média c'est l'album. De leur côté, les architectes suisses Herzog et de Meuron ont recours à la BD pour présenter le projet urbain MetroBasel, avec cases et bulles, allant même jusqu'à détourner Belmondo et Seberg de l'univers de Godard pour les projeter dans un scénario métropolitain. Et l'on pourrait parler de l'album *Content* de Koolhaas, hybride entre livre et revue, comme du travail des architectes Louis Paillard, Stéphane Maupin ou du jeune Madrilène Andrés Jaque, qui, tous, choisissent la BD comme média. Et, bien que l'exposition ne soit pas destinée aux enfants, il ne faudrait pas oublier non plus le célèbre Barbapapa (de Tyson et Taylor), inspiré de l'expérience urbaine du Vaudreuil avec l'Atelier de Montrouge, qui s'avère un modèle de sensibilisation à l'architecture.



Exodus or the Voluntary Prisoners of Architecture, Rem Koolhaas, Madelon Vriesendorp Elia et Zoe Zenghelis, architectes © The Museum of Modern Art, New York/Scala, Florence

Quelle est la vision de la ville du fameux groupe d'architectes libertaires Archigram, lequel est clairement marqué par son utilisation conforme de la bande dessinée ?

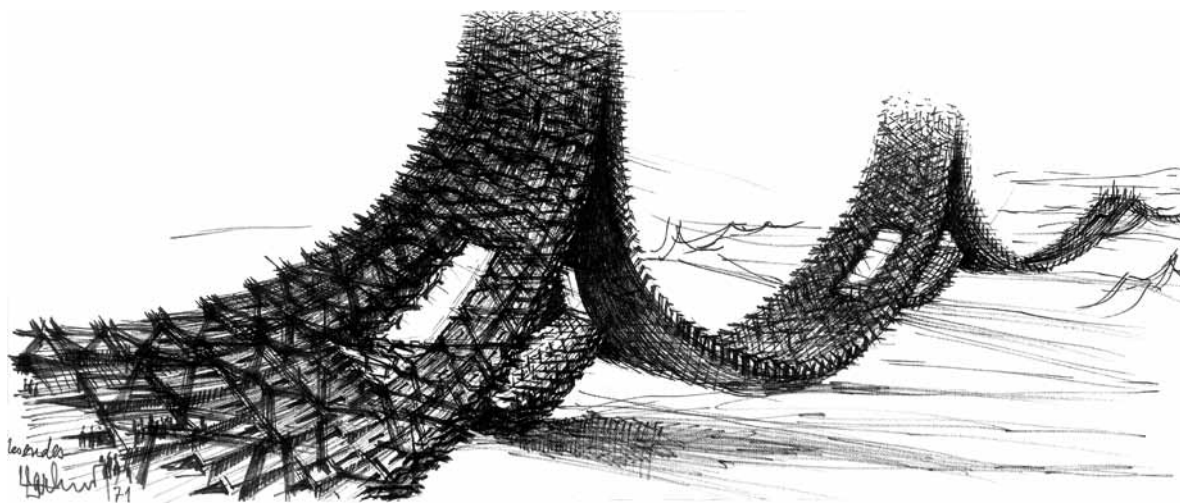
FR: Le groupe publie la série de revues en bandes dessinées *Archigram 1, 2, 3, 4*, véhiculant une pensée sur la ville et la société... par ailleurs ils dessinent des projets intitulés *Walking City, Plug-in City*, etc. où la machine est très présente, l'ambiance mécaniste, voire high-tech, en même temps très joyeuse, tous les dessins sont influencés par la mouvance Pop'art. C'est une époque assez fabuleuse, marquée par les utopies. Il y a aussi le collectif Haus-Rucker-Co à Vienne et tous ces groupes alternatifs. Sans oublier la prodigieuse production de Claude Parent avec la Ville en spirale ou la Ville cône par exemple, ou encore Yona Friedman avec les nappes suspendues de sa Ville spatiale.

JMT: Archigram apparaît en 1961, sa vision délibérément utopiste ne pouvait être portée que par le Pop'art dont la bande dessinée est une référence. Cette époque, le début des années soixante est encore à l'optimisme porté par l'engouement de l'exposition universelle de 1958 dont le succès a essentiellement reposé sur sa capacité à proposer une nouvelle esthétique de la vie quotidienne (transports, habitat, design...), à matérialiser ce que seraient les décennies à venir, le regard pointé vers l'horizon de l'an 2000. Cette esthétique, les auteurs de l'école belge comme Franquin avec son album *Les Pirates du silence*, Will, *Les Aventures de Tif et Tondu*, entre autres, s'en emparent mais avec une vision moins contemporaine que chez Archigram.

La bande dessinée peut-elle aider à faire passer certaines idées, comme par exemple les dessins de Rem Koolhaas pour Euralille, légendés « contre la peur des tours » et empruntant l'expression du dessinateur espagnol Mariscal ?

FR: En ce qui concerne ce nouveau quartier Euralille, Koolhaas n'est pas passé par les médias classiques pour exprimer une ville hypermoderne radicale, connectée aux réseaux européens, comme à la ville de Lille. Pour ce grand projet conçu comme un laboratoire urbain sur le thème de la congestion, de la vitesse, de la « turboville », l'auteur de *New York Delire* exprime là son concept de façon ludique. De plus, il y a une recherche évidente d'adhésion du public: seuls les spécialistes peuvent lire les plans des architectes; ici, avec le vocabulaire de la bande dessinée, on montre qu'il y aura de l'énergie à partir de tous les aménagements. C'est vraiment l'idée du scénario. Comme dans un album de Loustal ou de Bilal... Dédramatiser le sujet très polémique des tours, par exemple, comme faire comprendre les enjeux d'un projet urbain, telle est la stratégie qui place l'architecture dans une narration pour la rendre encore plus appropriable.

JMT: La bande dessinée est en apparence, un support populaire. Le média idéal de la médiation auprès du public. Mais en réalité elle est citée pour sa capacité à anticiper ou à être de son temps. La bande dessinée est un médium qui est à l'heure. Sa très grande souplesse narrative est un atout. Enfin, et cette exposition en témoigne, il y a une parenté, un code quasi génétique commun entre les architectes et les auteurs de bande dessinée, pour les plus visionnaires d'entre eux. Les rencontres entre bande dessinée et architecture sont fréquentes; Jean Nouvel impliquant des auteurs de bande dessinée dans une rétrospective qui lui était consacrée, Philippe Druillet et Claude Parent évoquant de possibles projets...



Projets utopiques de ville oblique, «Les ondes» - Claude Parent, 1971
© Fonds Claude Parent - collection DAF/ Cité de l'architecture & du patrimoine,
Archives d'architecture du xx^e siècle

Abordez-vous la question de la banlieue et des quartiers dits « sensibles » ?

JMT : La banlieue est restée, pour la bande dessinée, longtemps un territoire ignoré. Ignoré mais pas méprisé puisque de nombreux auteurs viennent de la banlieue. Je pense au regard décalé de Jean Teulé avec *Banlieue sud* au début des années 1980. C'est Frank Margerin qui franchira le premier le périphérique, avec un véritable succès populaire. Mais l'imaginaire banlieusard de Margerin est « paisible », il fait penser à l'univers de Doisneau. Jean-Christophe Chauzy est à ma connaissance le seul auteur français à chercher avec des scénaristes engagés comme Marc Villard ou Thierry Jonquet une autre approche à l'évidence plus politique, plus radicale. C'est sans doute une question de génération... Comment des auteurs âgés de 20 ans pourraient décrire leur banlieue... ?

FR : Ce qu'on appelle la banlieue renvoie aussi bien à des images du pavillonnaire avec les maisons en meulière et les jardins ouvriers, que celle des tours et les barres. S'agissant des grands ensembles, on oublie trop souvent que ce sont de véritables pièces du patrimoine moderne, au même titre que d'autres édifices plus emblématiques. C'est pour cela que nous avons choisi de porter le regard du public, par exemple, sur l'opération Golden Lane à Londres avec les célèbres collages des Smithsons. Aux personnages qu'ils insèrent dans leur projet, il ne manque plus que la parole...

Combien y a-t-il de planches et de dessins présentés ?

JMT : Ce sont 350 œuvres qui sont présentées. Durant la préparation de l'exposition nul souci d'exhaustivité ou de vision encyclopédique du sujet mais une volonté marquée de présenter des œuvres significatives et représentatives de ce parcours sur un siècle. Ce n'est pas une exposition sur la seule architecture mais sur l'imaginaire des villes. Ainsi Tokyo est volontairement présentée sous un angle européen avec les œuvres de Frédéric Boilet ou de Taniguchi qui est japonais mais dont le propos narratif est occidental. Le climat de la ville est apparu essentiel à montrer comme chez Ceesepe, auteur espagnol et l'un des symboles de la Movida du début des années 1980. À son travail répond celui de Benjamin, un jeune auteur chinois d'un autre siècle ; la Movida du xx^e siècle laisse place à une vision apocalyptique des métropoles du XXI^e siècle. L'idée forte est de présenter une bande dessinée qui se nourrit de supports différents, inattendus pour le grand public : peintures, montages de films. Chaque œuvre est porteuse d'une signification, d'un propos. Le génie graphique de certains auteurs côtoie des pièces plus impressionnistes, essentielles à la compréhension de cette relation entre bande dessinée et ville dessinée.

FR : Près d'une centaine de documents d'architecture se présente dans cette logique de dialogue entre les expressions artistiques, avec nombre de pièces exceptionnelles comme les dessins de ville nouvelle d'Aldo Loris Rossi très récemment entrés dans les collections du Centre Pompidou, ou le célèbre dessin *Highrise of Homes* de James Wines du groupe SITE, qui s'avère une approche critique de l'habitat et de l'étalement urbain : Wines dessine une tour où, à chaque niveau, se trouvent des maisons avec jardin. Pourquoi n'aurait-on pas une maison en ville ? Ce dessin est représentatif d'une situation sociologique et urbaine. Nous nous sommes attachés à la question de la prospective. Les auteurs de bande dessinée racontent des histoires, dans leur vision fantastique de la ville, parfois ils l'inventent complètement. De même les architectes se servent beaucoup de la bande dessinée pour exprimer cette dimension d'anticipation.



Savior, Benjamin © Xiao Pan 2010



Pulmo - Laboratoire sous-marin mobile à grande profondeur
Jacques Rougerie, architecte, 1974 © Jacques Rougerie

Le livre *Habiter la mer* de Jacques Rougerie, par exemple, est un véritable album de bande dessinée inspiré de Jules Verne. À la fin des années 1970, l'architecte utilise la bande dessinée pour raconter une histoire, fictionnelle, fantastique, un monde sous-marin à explorer. On se souvient de Patrice Novarina, architecte qui aime manier cases et bulles, répondant au concours de Babelsberg – la transformation des anciens studios de cinéma de Potsdam où a été tourné *L'Ange Bleu* –, sous forme de bande dessinée.

L'intérêt pour la ville s'est beaucoup porté vers New York et le Japon, y a-t-il aujourd'hui un déplacement et notamment vers les grandes métropoles émergentes ?

FR : Oui, c'est assez logique car le regard se porte là où il y a effervescence, comme par exemple dans les villes champignons chinoises. Il est intéressant de voir que le caractère iconique de l'architecture qui fleurit en Chine apparaît déjà d'une manière extrêmement forte dans la bande dessinée, comme c'est le cas de cet auteur chinois, Zou Jian, qui intègre dans ses *Chroniques de Pékin* la grande arche de Rem Koolhaas, la tour CCTV. Ces architectures singulières ont énormément marqué l'espace urbain, par conséquent elles s'impriment dans les histoires. Pour autant, il y aura toujours des histoires dans le Brooklyn de New York, cher à Paul Auster que l'on pourrait voir dessiné et qui a déjà été exploité par David Mazzucchelli...

JMT : L'univers de la bande dessinée est porté par des auteurs jeunes en phase avec leur époque. Il est évident que la Chine est un des continents émergents de la bande dessinée comme ne devrait pas tarder à l'être l'Inde. Longtemps la Chine s'est contentée de produire pour le grand public des sketchbooks qui reprenaient, en version piratée bien sûr, les aventures de Tintin. Il existait également un frein à son développement car elle était considérée comme un art décadent. Dans son regard au monde, la bande dessinée s'est décloisonnée, elle ne possède plus une vision ethnocentrique, elle n'est plus franco-belge ou américaine ou asiatique, elle couvre désormais tous les continents. Les supports comme les blogs permettent des croisements, des échanges qui assurent le dynamisme de la bande dessinée dans sa vision la plus internationale.

Retrouve-t-on le chaos de la ville dans la bande dessinée japonaise, lequel reste un objet de fascination pour les architectes ?

JMT : Le chaos de la ville est universel en bande dessinée ! La ville et sa capacité à être anxiogène est omniprésente dans certains *mangas* présentés ici comme *Amer Béton* de Matsumoto et *20th Century Boys* de Urasawa ou encore dans la réinterprétation du film *Metropolis* de Fritz Lang par le grand maître japonais Tezuka. Le chaos peut s'entendre de plusieurs manières : chaos physique dans les *mangas* ou les *comics* actuels qui donnent aux métropoles américaines une dimension de guerre civile. Au chaos, peut-être, je substituerai le mot d'écrasement. Mais un écrasement psychologique où le héros est souvent subordonné à l'environnement dans lequel il vit. C'est tout à fait remarquable chez des auteurs comme Chris Ware, Adrian Tomine ou Daniel Clowes...

FR : Dans certaines bandes dessinées, c'est éventuellement l'errance personnelle d'un personnage qui prime, un flottement qui évoque une ville jamais explicitement montrée, à l'instar du film *Lost in translation* de Sofia Coppola. En architecture, la vision urbaine requiert la précision. De fait, entre cinéma, bande dessinée et architecture s'opèrent de multiples mélanges, comme on le voit par exemple chez les cinéastes Terry Gilliam, Jean-Jacques Beineix... avec la prégnance du storyboard, un instrument que les architectes utilisent à leur manière pour projeter la ville dans le cadre de concours ou de publications. Le point fort de l'exposition est de montrer une imprégnation réciproque des univers, échappant au strict principe de filiation.

Vous présentez New York comme la ville icône de la BD.

Comment l'évènement du 11 septembre trouve-t-il sa place ?

JMT : Peter Kuper, auteur new yorkais dans son ouvrage *Arrête d'oublier de te souvenir* évoque comment il a vécu en direct l'attentat du 11 septembre et comment, en apparence, le cours de la vie, de sa vie a repris. C'est une œuvre marquante tout en nuances sans aucune démonstration graphique.

FR : Il faut bien se rendre compte que les tours jumelles, monuments d'abstraction et icônes du capitalisme faisaient partie du paysage new yorkais. On ne pouvait y échapper dans aucun film tourné à Manhattan. Rappelons-nous de *Macadam Cowboy*... Le 11 septembre a secoué le monde entier et fait émerger des centaines de propositions issues de tout horizon. Les architectes répondaient alors à l'appel d'un galeriste new yorkais qui avait lancé une consultation internationale. Ce vide béant de Ground Zero était insupportable. La porte était alors ouverte sur l'imaginaire. On se souvient de projets très différents comme celui de Thom Mayne qui proposait de coucher l'une des tours, ou bien celui de Jakob et Mc Farlane qui ont conçu un signal avec des « algues » géantes colorées tout en fluidité.

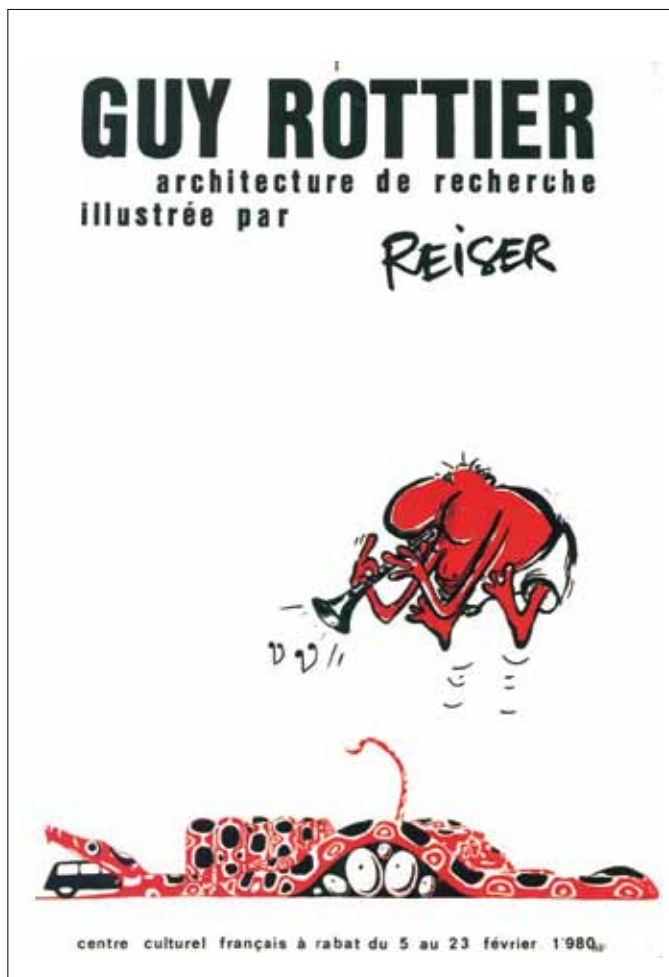
L'apparition de l'outil informatique a bouleversé l'architecture et la ville, qu'en est-il concernant la bande dessinée ?

JMT : Désormais « l'outil informatique » permet plusieurs entrées dans la création d'une bande dessinée. Les auteurs ne « se contentent plus » du seul support de la planche. Ils découpent le récit en une succession d'images. Le dispositif séquentiel propre à la bande dessinée en est changé. Il peut y avoir une lecture autonome, image par image du récit. C'est une théorie émergente sur la bande dessinée : elle peut-être autant vue que lue. Cette vision s'illustre dans la dernière partie de l'exposition à propos des nouveaux territoires de la bande dessinée. Dans son utilisation, l'informatique nous rapproche d'autres supports comme les jeux vidéo où à l'évidence émerge un nouveau graphisme. Ce glissement est lisible dans la nouvelle génération des comics ou dans des œuvres plus personnelles qui revendiquent esthétiquement cette influence.

FR : Quelle que soit l'évolution graphique, il y a derrière le dessin un regard critique sur la ville : Tardi qui cadre toujours la ville ancienne haussmannienne, Sempé qui vient de publier un livre sur New York plein de poésie (on sent qu'il adore cette ville)... Là, c'est un regard critique doux. Et puis, il y a le regard beaucoup plus acide, de Reiser, qui s'est beaucoup attaqué à la mauvaise architecture. Et Guy Rottier « anarchitecte », comme il se définit lui-même, est entré dans un dialogue tout aussi corrosif avec lui. Dans tous les cas de figure, l'exposition se veut une invitation à la lecture de la ville.

JMT : ... chaque parcelle finit par composer un ensemble, un seul regard sur la ville : « *est-ce ainsi que les hommes vivent ?* ».

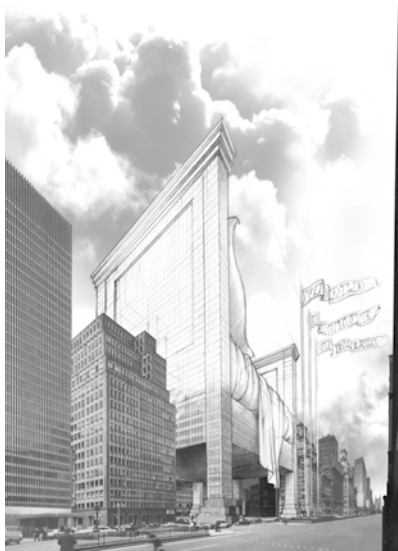
Propos recueillis par Sophie Trelcat



Affiche de l'exposition *Guy Rottier. Architecture de recherche* / Guy Rottier, architecte
- Reiser © collection Académie d'architecture/Cité de l'architecture & du patrimoine/ Archives d'architecture du XX^e siècle

SYNOPSIS DE L'EXPOSITION

IL ÉTAIT UNE FOIS WINSOR McCAY



Winsor McCay et ses héritiers

L'exposition débute avec Winsor McCay, maître absolu du « 9^e art » et dont l'œuvre témoigne d'une grande fascination pour la ville. Détroit, New York, Cincinnati et surtout l'Exposition universelle de Chicago de 1893 sont les modèles de Winsor McCay. Son personnage, Little Nemo, navigue entre les buildings naissants de cette époque et le monde merveilleux de Slumberland. Winsor McCay va hanter des décennies durant l'imaginaire de dessinateurs que nous retrouverons à ses côtés comme Jean-Philippe Bramanti ou Marc-Antoine Mathieu.

New York, première icône

La bande dessinée est née à New York à la fin du 19^e siècle dans les quotidiens *New York World* et *New York Journal*. Aussi il n'est pas étonnant que New York soit la première ville icône de la bande dessinée. L'exposition rendra ici compte du pouvoir de fascination de cette ville sur des générations d'auteurs américains mais aussi européens comme George Mc Manus, Alain St-Ogan, Hermann, Guarnido ou encore Riad Satouff.

Les superhéros des mégapoles américaines

Le développement des *comics*, et leur diffusion dans tous les journaux du pays comme à l'étranger, amène les auteurs à ne plus représenter de façon trop reconnaissable la ville où ils vivent, dans un souci d'identification du lecteur. Ainsi, ces récits voient la naissance de nouvelles mégapoles : Gotham City où règne Batman ou Metropolis de Superman pour ne citer que les plus emblématiques.



1. *The World Institute of Dream, Morpheus Street*, Marc-Antoine Mathieu
© Marc-Antoine Mathieu - Les Impressions Nouvelles 2005
2. *Arrête d'oublier de te souvenir*, Peter Kuper
© Éditions Ça et là pour l'édition française 2009

Contributions :

Bande dessinée : Edmond-François Calvo, Alain Saint-Ogan, Frank O. King, George Herriman, Winsor McCay, Marc-Antoine Mathieu, Jean-Philippe Bramanti/Thierry Smolderen, Raymond Macherot, George McManus, Raymond Reding, Hermann/Greg, Jack Kirby/Stan Lee, Andreas, Jack Kirby/Dick Ayers, Will Eisner, Gene Colan/Mary Wolfman, Daniel Goossens, Joe G. Pinelli / Jean-Bernard Pouy, Juanjo Guarnido/Juan Diaz Canales, David Mazzucchelli/Paul Karasik, Riad Sattouf, José Muñoz/Carlos Sampayo, Daniel Authouart, Peter Kuper, Riccardo Burchielli/Brian Wood, Sean Phillips/Ed Brubaker, Jaime et Gilbert Hernandez, Paul Rivoche, Michael W. Kaluta, Fiona Smith

Architectes : Antonio Sant'Elia, Madelon Vriesendorp, Elia et Zoé Zenghelis, Aldo Loris Rossi, Ludwig Mies van der Rohe, Hugh Ferriss, Warren Chalk, Bernard Tschumi, Jakob + MacFarlane

L'ESPRIT MODERNE



L'Exposition universelle de 1958 et l'École Belge

L'Exposition universelle de Bruxelles, en 1958, dont l'Atomium s'impose comme le symbole parfait du développement d'une esthétique « moderne ». L'École de Marcinelle, représentée par les dessinateurs du journal *Spirou*, va s'en emparer. À l'image d'André Franquin, nombre d'entre eux sont passionnés par le design et les arts graphiques. Will, Tillieux, en réinterprétant les signes caractéristiques de la modernité tels le mobilier design, la voiture ou le pavillon de banlieue, développent une esthétique qui constitue une forme de manifeste plastique.

La Ligne claire

En 1977, Joost Swarte invente le terme « Klare lijn » pour désigner un style graphique épuré. Hergé, le père de Tintin, est le symbole fondateur de cette école dont les signes distinctifs sont l'apparente simplicité du trait et la sobriété des décors. Cette partie de l'exposition présentera des œuvres des grands maîtres patrimoniaux de la bande dessinée belge dans leur rapport à la ville ainsi que des œuvres de leurs successeurs.

Les utopies

Avec les années 1960 se développe l'idée d'un monde nouveau, d'un monde où tout est possible, conforté par la conquête de l'espace. Des villes sur l'eau, des villes suspendues, des villes en l'air, des villes mobiles, des villes démontables sont imaginées par des architectes comme Archigram ou Yona Friedman. La naissance de la bande dessinée dite « adulte » est contemporaine de cet esprit et les auteurs de cette génération vont aussi mettre en forme cet esprit de l'utopie comme Philippe Druillet, Mézières, Moebius ou Schuiten.

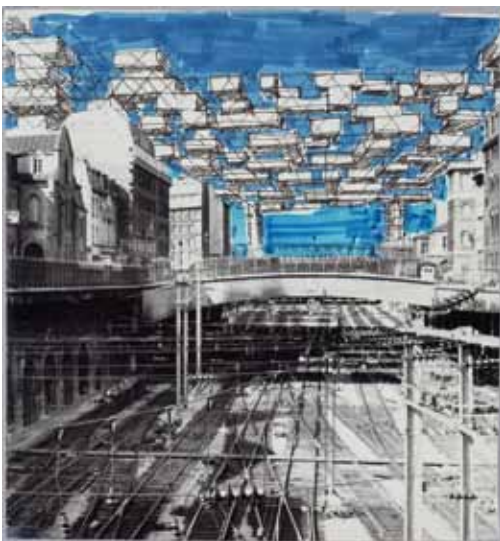
La ville extra-muros

La bande dessinée, genre populaire par excellence, s'est emparée très tôt des décors de la banlieue pour permettre à ses lecteurs de s'identifier aux récits contemporains qu'elle raconte. Le genre se développe tout particulièrement dans les années 1970 et 1980 avec l'émergence de nombreux auteurs issus des banlieues comme Margerin et son fameux personnage Lucien, ou encore Stanislas qui donne à voir une banlieue plus sereine.

Paris pour toujours

Paris, ville de tous les imaginaires, est une des villes fétiches des auteurs de bande dessinée. Nombre d'entre eux en ont fait le cadre unique de leur récit comme

Dupuy-Berberian dont le Paris « bobo » est à l'image, par son omniprésence, du *Manhattan* de Woody Allen. Se croiseront ici des auteurs de diverses générations et origines comme Tardi, Jean-Claude Denis, Will Eisner ou Frederik Peeters.



1. Le cimetière des éléphants, Chaland © Chaland 1984

2. Hôtel Latitude 43, Saint-Tropez, Georges-Henri Pingusson, architecte, 1930-1932 © ENSBA / Cité de l'architecture & du patrimoine / Archives d'architecture du xx^e siècle

3. Ville spatiale reliant les quartiers séparés par la voie ferrée, Yona Friedman, 1960-1961 © Musée d'Art Moderne / Roger-Viollet

Contributions:

Bande dessinée: André Franquin, Hergé, Greg, Gos/Maurice Tillieux, Willy Vandersteen, Raymond Macherot, Will/Maurice Rosy, Bob de Moor, Tibet/André-Paul Duchâteau, Jean Graton, Raymond Reding, Edgar P. Jacobs, Mariscal, Vittorio Giardino, Yves Chaland, Joost Swarte, Ever Meulen, Ted Benoit, Floc'h/François Rivière, Philippe Bertrand, François Avril, Theo van den Boogaard, Wim T. Schippers, Moebius/Alexandro Jodorowsky, François Schuiten/Benoît Peeters, Simone Bucher, Philippe Druillet, Jean-Claude Mézières, Jean-Michel Alberola, Enki Bilal, Alex Varenne/Daniel Varenne, Stanislas, Jean-Christophe Chauzy/Thierry Jonquet, Hok Tak Yeung, Pascal Mezzo/Michel Pirus, Robert Crumb, Baru, Gotlib, Jean Teulé, Chantal Montellier, Christian Debarre, Frank Margerin, Jano, Annie Goetzinger/Pierre Christin, Christian Cailleaux/Hervé Bourhis, André Juillard, Sylvain Vallée/Fabien Nury, Pierre Wachs/Philippe Richelle, Tardi, Emmanuel Moynot, Jean-Claude Denis, Dupuy & Berberian, Will Eisner, Blutch, Frederik Peeters/Pierre Dragon, Gilles Tevessin/Romain Multier, Jean-Christophe Chauzy

Architectes: Claude Parent, Jean-Pierre Lyonnet, Georges-Henri Pingusson, Jean Balladur, Rem Koolhaas, Donald van Dansik, Luc Reuse, Art Zaaijer, Erik van Daele, Mark Schendel, Jan-Willem Kuilenburg, Jacques Rougerie, Auguste Perret, Ettore Sottsass, Peter Cook, Yona Friedman, Ron Herron, Alison et Peter Smithson, Louis Bonnier

Autre: M. Gaildrau/M. Chapon, Ceesepe

ITINÉRANCES DE LA BANDE DESSINÉE

La ville en tête

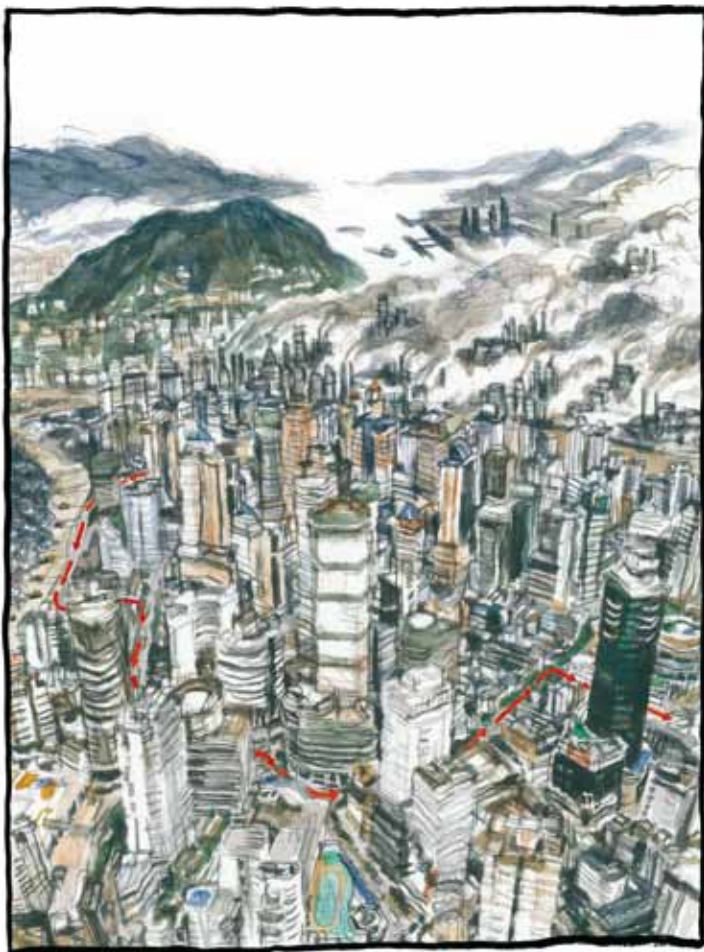
Une nouvelle forme de bande dessinée apparaît avec les années 1990. Affranchie des codes de l'action et de l'aventure, cette bande dessinée de l'intimité renouvelle non seulement les histoires en profondeur mais aussi la façon de se référer au monde et de le représenter. Les personnages qui émergent de ces récits délaissent la vélocité propre aux années passées au profit de la déambulation lente et erratique, comme fusionnés avec les lieux qui les environnent. Telle cité, tel quartier, tel immeuble, telle chambre assiègera l'histoire de façon obsessionnelle et à la façon d'un « protagoniste ». Chris Ware, Seth ou Daniel Clowes sont les représentants américains les plus emblématiques de ce « mouvement ».

Tokyo, l'empire des signes

Avec les années 1980 et l'embellie économique, Tokyo devient la nouvelle vitrine architecturale et culturelle mondiale. Le développement du *manga* est concomitant du déferlement de la culture japonaise et Tokyo, par ses excès, sera la ville du *manga* par excellence. L'exposition présentera deux genres distincts. D'une part, celui des chroniques urbaines, avec Taniguchi et le duo Boilet-Peeters, qui donne à voir le Tokyo des villages, du quotidien et de la convivialité. Et d'autre part, les *mangas* d'Urasawa (*20th Century Boys*) et de Matsumoto (*Amer Béton*) qui abordent l'envers du décor, les problèmes sociaux, la violence et le chaos.

Voyages en images

Comme l'indique son titre, cette partie de l'exposition est consacrée au voyage : c'est-à-dire à la présentation de carnets de voyages – qui est un genre à part entière – mais aussi aux récits de voyage comme celui de Guy Delisle à Pyongyang ou celui de Pascal Rabaté à Johannesburg. Seront présentés également des auteurs comme Golo ou Jacques Ferrandez qui ne racontent pas vraiment des voyages mais dont l'œuvre, souvent autobiographique, fait voyager le lecteur.



Colibri,
Guillaume Trouillard
© Éditions de
la Cerise, 2007

De nouveaux territoires

Le parcours chronologique de l'exposition s'achèvera avec la présentation d'œuvres qui témoignent du renouvellement de la bande dessinée. Une autre forme de narration, de rapport au dessin, porté par des maisons d'éditions comme l'Association ou le Frémok, s'est développée ces dernières années. C'est l'école de l'interdisciplinarité. Ilan Manouach présentera un travail inédit sur les villes américaines à côté d'œuvres de plasticiens comme Francesc Ruiz ou Armelle Caron et ses « Villes bien rangées ». En parallèle seront présentés des auteurs chinois et coréens qui illustrent l'émergence de la bande dessinée dans ces pays.



Le chantier de la tour CCTV in Chroniques de Pékin,
Zou Jian © Xiao Pan 2008



L'Atelier Rossignol, Emmanuel Guibert
© Idem, Paris 2005

Contributions :

Bande dessinée : Lorenzo Mattotti, Gabriella Giandelli, Solano López/Héctor Germán Oesterheld, Frank O. King, Chris Ware, Alfred et Chauvel, Fabrice Neaud, Nicolas de Crécy, Marc-Antoine Mathieu, Frank Santoro, Daniel Clowes, Florent Chavouet, Frédéric Boilet/Benoît Peeters, Taiyō Matsumoto, Naoki Urasawa, Jirō Taniguchi, Masayuki Kusumi, Emmanuel Guibert, Jacques Ferrandez/Rachid Mimouni, Zep, Christophe Blain, Guy Delisle, François Olislaeger/Pierre Cattan, Guillaume Trouillard, Pascal Rabaté, Jacques De Loustal, Philippe Francq/Jean Van Hamme, Lu Ming, Marjane Satrapi/ Vincent Paronnaud, Zou Jian, Killoffer, Byun Byung Jun, Thierry Van Hasselt, Jochen Gerner, Benjamin, Ilan Manouach, Christophe Hittinger, Sylvain Victor, Benoît Henken, Francesc Ruiz, Armelle Caron

Architectes : James Wines, Atelier Bow Wow, Arata Isozaki, Le Corbusier, Patrice Novarina, Rem Koolhaas, Oscar Niemeyer, architecte



Le saut in Chroniques de Pékin, Lu Ming
© Xiao Pan 2008

REGARDS CROISÉS

Louisiana, Jean Nouvel

À l'occasion d'une exposition qui lui était consacrée au musée Louisiana (Danemark) en 2005, Jean Nouvel choisit de faire appel à des auteurs de bande dessinée. Il s'agissait de représenter de façon sensible des espaces architecturaux qui n'étaient pas encore construits, ou qui ne le seraient pas, à Valence, à Lisbonne et à Paris. Dans une bande dessinée, l'espace est d'abord celui du récit, de la durée, de la narration. Il permet classiquement au lecteur de situer l'action et l'ordre des événements dans l'espace. L'espace de l'architecte, quand il est construit, est aussi narratif. Dès lors que les espaces que souhaitaient présenter Jean Nouvel n'étaient que virtuels, qui, mieux que des auteurs de bande dessinée, grâce à l'espace-temps propre à la bande dessinée, pouvait en rendre compte ?

Musée Hergé, Christian de Portzamparc et Joost Swarte

Le musée Hergé a ouvert ses portes en 2009 à Louvain (Belgique). Il est un exemple unique en son genre puisque c'est le seul musée du monde de cette envergure consacré à un auteur de bande dessinée. Présentation de documents (textes et dessins) et maquette du bâtiment réalisé par Christian de Portzamparc.



Villemolle, village du futur, Ferraille productions

Villemolle est un « work in progress » qui a débuté en 2008 sous la forme d'un long-métrage réalisé par l'auteur de bande dessinée Winshluss (il est aussi le coréalisateur de *Persepolis*). Le film met en scène un village imaginaire dirigé par un maire mégalomane aux projets culturels délirants. En 2009, Villemolle donne lieu à une exposition : « Le syndicat d'initiative de Villemolle », qui utilise et détourne, de façon ironique, les codes visuels des offices du tourisme régionaux. Pour la Cité de l'architecture, Ferraille poursuit l'aventure de Villemolle en dévoilant les projets architecturaux voulus par le maire. Dans cette perspective, l'exposition vise à faire émerger les signes de mutation du village, qui laissent entrevoir ce que sera l'urbanisation rurale de demain.

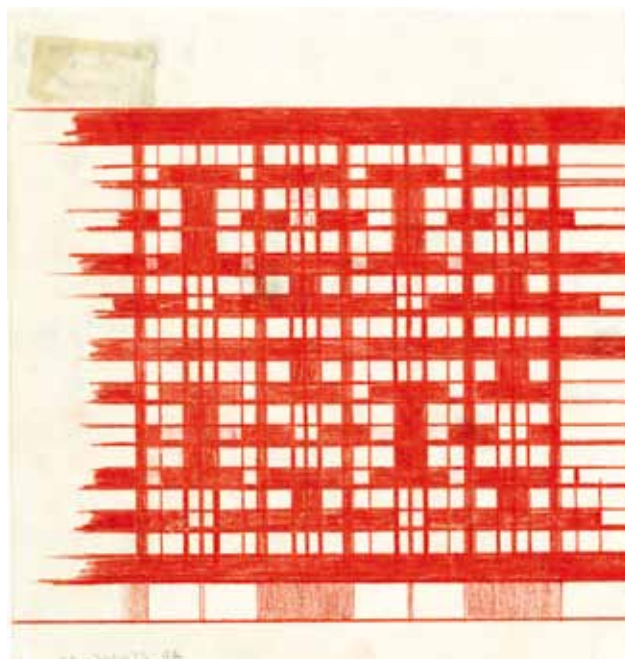
Villemolle
© Winshluss 2009

Architecture de la façade, façade de bande dessinée

Un parallèle est ici développé entre la composition d'une planche de bande dessinée et celle d'une façade. En effet, une planche, avec sa forme verticale et rectangulaire, ses bandes horizontales et ses petites cases peut évoquer l'aspect schématique d'une façade de bâtiment avec ses étages et ses fenêtres. Et lorsque les bandes et les cases sont régulières, la ressemblance avec une façade d'immeuble d'habitation de 3 ou 4 niveaux est frappante. Des exemples de planches « architecturées » et de dessins de façades étayeront cette théorie.



Contre la bande dessinée, Jochen Gerner
© L'Association 2008



Ensemble d'habitation La Caravelle, Villeneuve-la-Garenne (Hauts-de-Seine):
étude de la façade, Jean Dubuisson, 1959-1967 © SIAF / Cité de l'architecture
& du patrimoine / Archives d'architecture du xx^e siècle

La Maison de verre, Pierre Charreau

La Maison de verre est un projet réalisé par l'architecte-décorateur Pierre Chareau et l'architecte Bernard Bijvoet, à Paris, pour le docteur Dalsace entre 1928 et 1931. Elle est son œuvre majeure. Cette œuvre a donné lieu à l'édition d'un portfolio de dessins commandés aux auteurs de bande dessinée : Jacques de Loustal, Jean-Claude Götting, Ted Benoit, André Juillard et François Avril. Il sera présenté pour la première fois dans son intégralité.



La Maison de verre,
Jacques de Loustal
© Jacques de Loustal 2007

Vue sur la Ville, 20 ans de calendriers

L'atelier de création parisien «Vue sur la Ville» a produit chaque année depuis 20 ans un calendrier illustré par des auteurs de bande dessinée et des illustrateurs sur le thème de la ville. Point de rencontre entre la ville et la bande dessinée, nous avons décidé de montrer ce projet sous la forme d'un papier peint sur lequel seront reproduits les 240 dessins.

Les garde-fous versus Les Sept couleurs du noir

Les garde-fous est un album publié par Frédéric Bézian en 2007. L'histoire est un huis clos mettant en scène un couple d'éditeurs dans une villa, spacieuse et moderne au bord d'un lac. L'intérêt de cette œuvre réside dans le fait que cette fameuse villa a été dessinée par un architecte : Olivier Bézian, frère de l'auteur. L'album, *Les Sept couleurs du noir*, de l'architecte et dessinateur suisse Pierre-Alain Bertola vient en écho à l'ouvrage de Frédéric Bézian. Presque vingt années auparavant Pierre-Alain Bertola avait imaginé et construit un récit aux préoccupations architecturales semblables.

Mes mille et une nuit au Caire, Golo

Les fresques présentées dans cette alcôve reprennent une longue tradition cairote : le sandouk-el-dounia, forme de cinéma ambulant qui se déplaçait dans les quartiers populaires du Caire jusqu'à la fin des années 1960. À travers une boîte, les spectateurs pouvaient découvrir, grâce à une bande de dessins collés sur une toile défilant sur un axe, des images sur lesquels surgissaient des paysages, de preux chevaliers et des monstres. Golo reprend ce principe en représentant, sur une bande dessinée longue de 3m, deux rues populaires du Caire : l'une traditionnelle, l'autre plus contemporaine. La scène se déroule de l'aube jusqu'à tard dans la nuit.

Né en France, Golo est installé en Égypte depuis 1993 et travaille pour la presse égyptienne arabe – Sabah el kheir – et anglaise – Cairo Times – et est exposé dans des galeries au Caire.

La Ville Rouge de Michaël Matthys

Michaël Matthys est un auteur belge. Il a consacré un récit à sa ville, Charleroi dont il dit : « Charleroi est une ville terrible. C'est une ville industrielle, et c'est ça qui fait sa richesse. Il y a toujours des choses à voir ». *La Ville Rouge*, c'est donc Charleroi, et une œuvre réalisée au sang de bœuf, récolté par Michaël Matthys dans les abattoirs de la ville. Au fil du récit Matthys sillonne les rues, visite les hangars, parcourt les trottoirs, les trains ou les voitures et, au travers de ses déambulations de promeneur solitaire, il nous entraîne dans un labyrinthe d'histoires, fait de visages et de lieux, il nous perd dans un dédale d'images qui donnent à son œuvre un caractère très cinématographique.

Regards critiques - Reiser, Guy Rottier, Mario Botta

Les architectures de Guy Rottier et Mario Botta, croquées avec humour et passion par Reiser

LA BANDE DESSINÉE COMME MÉDIA

Un fil rouge «architecture» vient ponctuer le parcours de l'exposition, mettant ainsi en scène des dialogues entre architecture et bande dessinée.

Dans les années 1960, la BD fait son entrée dans le monde de l'architecture avec notamment le groupe britannique Archigram. Puis, dans le sillage du commandant Cousteau, Jacques Rougerie aura recours au même mode de représentation pour explorer l'habitat sous-marin. Dans les années 2000, de jeunes architectes européens comme BIG à Copenhague ou Andrés Jaque à Madrid utilisent pleinement ce média pour exprimer idées et projets. Et, en plein débat mondial sur la métropole, les super stars Herzog et de Meuron sortent leur album dédié à « MetroBasel ». Après l'Euralille présenté façon BD par Rem Koolhaas, voilà une nouvelle manière d'expliquer le projet urbain.

Contributions:

Bande dessinée: Xavier Löwenthal/Ilan Manouach/Christophe Poot/Michel Squarci, Tanino Liberatore, François Henninger/Tony Neveux/Florian Teyssier, Benjamin Chaumaz, Greg Shaw, Florent Ruppert et Jérôme Mulot, Lewis Trondheim, Andreas, Jochen Gerner, François Avril, Juillard, Jean-Claude Götting, Jacques de Loustal, Ted Benoit, Pierre-Alain Bertola, Frédéric Bézian, GOLO, Michaël Matthys, Reiser

Architecte: Christian de Portzamparc, Le Corbusier, Bernard Tschumi, Jean Dubuisson, Rem Koolhaas/Madelon Vriesendorp/Elia et Zoe Zenghelis, Olivier Bézian, Mario Botta, Guy Rottier, Willem

Autre: Ferraille Production/Les Requins Marteaux, Eduardo Chillida

LE PARTI PRIS SCÉNOGRAPHIQUE

La bande dessinée est un territoire de liberté représentant un ensemble de mondes construits ou imaginaires, réadaptant de façon fidèle ou déformée les faits, les situations, les paysages. Ce médium d'avant-garde explore sans cesse les frontières du bidimensionnel.

À la quête de l'espace et du temps, la bande dessinée s'abstrait des limites de l'album.

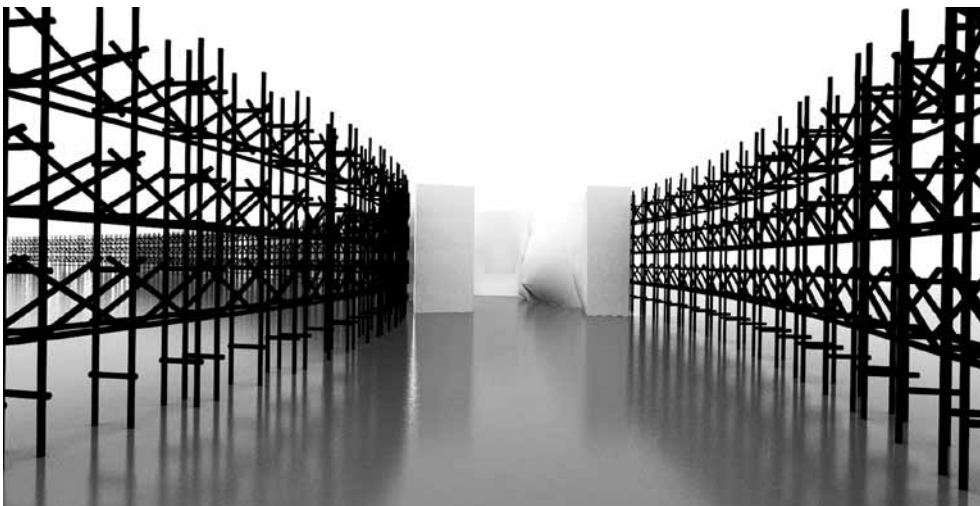
Exposer la ville dessinée est un acte tridimensionnel.

La scénographie est constituée d'une membrane sensible, tenue par une structure de type échafaudage, subissant en coulisse tractions et poussées. En creux ou en émergence, ces mouvements forment un relief habité par les planches originales, maquettes, agrandissements, films, sons et lumières...

La membrane finit par disparaître, laissant à nu l'ossature et les projets « Regards croisés ».

L'exposition se termine par des assises où le visiteur habite à son tour cette structure.

Atelier Projectiles



© Projectiles

AUTOUR DE L'EXPOSITION

CATALOGUE

Archi & BD. La ville dessinée

Catalogue de l'exposition coédité par la Cité de l'architecture & du patrimoine et les éditions monografik - 256 pages, 250 illustrations - Prix de vente : 39 €

ACTIONS POUR LE JEUNE PUBLIC

« Paris-Tokyo, villes en morceaux »

*Exposition-atelier pour les 6-12 ans - du 9 juin au 28 novembre 2010 (fermeture exceptionnelle du 28 juin au 9 juillet inclus)
Horaires spéciaux : de 14h à 18h, tous les jours (sauf le mardi), Musée / galerie des moulages - Salle Viollet-le-Duc*

En écho à l'exposition « Archi&BD », cette exposition-atelier permet au visiteur de créer librement des plans de ville, en s'inspirant de ceux proposés par Armelle Caron. Autre jeune auteur de bande dessinée, Florent Chavouet offre sa vision personnelle de Tokyo, par des dessins croqués au fil de ses promenades.

Exposition présentée par la Cité de l'architecture & du patrimoine / Direction des publics - Entrée libre pour les enfants accompagnés d'un adulte muni d'un billet d'accès au musée - Entrée libre pour les visiteurs de l'exposition «Archi & BD, la ville dessinée» accompagnés d'enfants.

Ateliers « Paris-Tokyo, villes en morceaux »

Du 9 juin au 28 novembre 2010 (interruption du 28 juin au 31 août inclus) / Tous les mercredis, samedis et dimanches à 15h30. Durée: 1h30 / tarif: 8 € / Sans réservation, achat des billets aux caisses du hall principal pour le jour même, ou en avance pour une date fixe, dans la limite des places disponibles.



1. Tokyo Sanpo, promenades à Tokyo © Florent Chavouet

2. Plan de Paris © Armelle Caron

VISITES GUIDÉES DE L'EXPOSITION

Les mercredis à 15h30, à partir du 16 juin jusqu'au 28 novembre (interruption entre le 18 juillet et le 31 août 2010)

Cette visite commentée propose d'appréhender le dialogue entre ville, architecture et bande dessinée. C'est l'occasion de rappeler les nombreuses correspondances entre ces imaginaires respectifs depuis l'invention de la bande dessinée jusqu'à nos jours, notamment à travers trois grandes métropoles : New York, Paris, Tokyo.

Achat des billets aux caisses du hall principal pour le jour même ou en avance pour une date fixe.

Cette visite peut être proposée pour des groupes sur réservation à d'autres dates et horaires, ainsi qu'en langues étrangères (anglais, allemand, espagnol, italien, autres) – plus d'informations sur www.citechailot.fr.

PROGRAMMATION AUDIOVISUELLE

Une programmation des « Séquences d'architectures », spécialement conçue autour de l'exposition et mêlant longs métrages de fiction, documentaires et films d'animation, sera proposée au public dans l'auditorium de la Cité à compter du mois d'octobre 2010.

Programme en cours d'élaboration prochainement disponible sur www.citechailot.fr.

**POUR EN SAVOIR PLUS - WWW.CITECHAILLOT.FR ET À PARTIR DE MAI 2010
LE SITE DÉDIÉ À L'EXPOSITION WWW.ARCHIETBD.CITECHAILLOT.FR : DES INTERVIEWS
D'AUTEURS, DES INFORMATIONS EN AVANT-PREMIÈRE, DES PLANCHES INÉDITES...**

« ARCHI & BD, LA VILLE DESSINÉE »

Une exposition conçue et réalisée par la Cité de l'architecture & du patrimoine / Institut français d'architecture

Cité de l'architecture & du patrimoine

François de Mazières, président de la Cité de l'architecture & du patrimoine

Anne-Marie Le Guével, directrice générale déléguée

Francis Rambert, directeur de l'Institut français d'architecture (Ifa)

Commissariat

BD Jean-Marc Thévenet, assisté de Lucile Rives

ARCHI Francis Rambert, directeur de l'Institut français d'architecture (Ifa)

Production et coordination générale

Service production de l'Ifa

Myriam Feuchot, responsable du service

Delphine Dollfus, Marion Zirk, chefs de projet

Assistance commissariat et iconographie

Commissariat général: Delphine Dollfus, Marion Zirk avec Anne Roumet, Amala Marx (Ifa)

Alexandre Ragois et Nolwen Rannou, Centre d'archives d'architecture du xx^e siècle (Ifa)

Stagiaires: Hedi Saïm et Vanessa Vivero

Commissariat BD: Kevin Grattagliano et Philippe Morin

Chronologie: Pierre Morin, Philippe Morin et Christelle Lecœur

RÉALISATION DE L'EXPOSITION

Scénographie

Atelier Projectiles - Reza Azard, Daniel Meszaros et Hervé Bouttet

Chef de projet: Jean-Benoît Vétillard, avec le concours de Sana Frini

Graphisme

Panni Demeter et Frédéric de Brugada

Textes

Rédaction: Francis Rambert et Jean-Marc Thévenet avec Isabelle Blumet, Lucile Rives et Sophie Trelcat

Coordination éditoriale: Isabelle Blumet

Relecture des cartels: Amala Marx, Gilles Ratier

Traduction des textes (français anglais): Eileen Powis

Audiovisuels

Entretiens filmés

Interviews: Jean-Marc Thévenet assisté de Lucile Rives

Image: Patrick Soussi

Image et montage: Bertrand Chaumeton

Films de fictions (extraits)

Cinémonstre, 2006, France. Réal. Enki Bilal (remixe de: *Bunker Palace Hotel*, 1989, *Tykho Moon*, 1996 et *Immortel ad vitam*, 2004)

Mon oncle, 1958, France. Réal. Jacques Tati / Prod. Specta-Films, Gray-Films, Alter-Films (Paris), Film del Centauro (Rome) / Diff. Les films de Mon oncle

Films d'animation (extraits)

Flagrant délit (Caught in the Act), 1979, France. Réal. Jean-Pierre Jacquet.

Metropolis, 2001, Japon. Réal. RinTaro d'après la bande dessinée d'Osamu Tezuka / Diff. Sony Pictures Entertainment (Japan) Inc.

Persepolis, 2007, Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud / Prod. 247 films

Superman, 1941, États-Unis. Réal. Dave Fleischer. Prod. Paramount Pictures / Fleischer studio

This American Life: Lost Buildings, 2004, États-Unis. Réal. Chris Ware et Ira Glass / série télévisée

Urbicande, portrait einer Comicstadt, 2003, France. Réal. Simone Bucher. Musique Bruno Letort. D'après l'album *La Fièvre d'Urbicande* de François Schuiten et Benoît Peeters, éditions Casterman.

Films documentaires (extraits)

Génération Baru, 2009, France. Réal. Jean-Luc Muller / Oxygène Production

Prises de vues des œuvres

Gaston Bergeret

Régie générale

Jonathan Deledicq, service Production Ifa

Réalisation du dispositif scénographique

Serrurerie structure: AVI Concept

Menuiserie: Stand Expo Déco

Toile tendue (façonnage et impression): Thierry Haguenier

Rétro-éclairage toile: Abraxas

Impression cartels: Cristal sérigraphie

Plasturgie: Créations du Val-d'Oise (CVO)

Encadrement et accrochage: Aïnu

Électricité et éclairage: Exprimm

Programmation de l'auditorium

Rémi Guinard, responsable de l'audiovisuel (Cité)

Communication, Cité de l'architecture & du patrimoine

Jean-Marie Guinebert, directeur de la communication et des partenariats

Guillaume Lebigre, directeur artistique

Illustration: Nicolas de Crécy

Agostina Pinon, relations presse Cité, en coordination avec Valérie Samuel et Arnaud Pain, Opus 64

Développement et mécénat, Cité de l'architecture & du patrimoine

Guillaume de la Broïse, directeur du développement

Publics, Cité de l'architecture & du patrimoine

Anne Ruelland, directrice des publics

Exposition-atelier: « Paris-Tokyo, villes en morceau »

Production et coordination: Odile Pradel

Conception et animation: Véronique Andersen, Aurélie Cottais, Isabelle Pellegrin, Enora Prioul

ÉDITION

monografik éditions / Cité de l'architecture & du patrimoine, juin 2010

monografik éditions: Christophe Le Gac, fondateur

Direction de l'ouvrage: Jean-Marc Thévenet, Francis Rambert

Direction associée: Lucile Rives

Auteurs textes: Jean Auquier, Thierry Bellefroid, Joseph Ghosn, Olivier Jalabert, Xavier Löwenthal, Philippe Morin,

Benoît Peeters, Francis Rambert, Jacques Samson, Thierry Smolderen, Manuel Tardits,

Jean-Marc Thévenet, Sophie Trelcat, Éric Verhoest

Légendes et notices: Amala Marx, Lucile Rives, Marion Zirk et Isabelle Blumet

Correcteurs: Christophe Le Gac, Véronique Mondou et Violaine Paul-Hazard

Traduction des textes (français/anglais): Émilie Friedlander, Khira Jordan et Eugenia Ballve

Coordination éditoriale: monografik éditions et Service Production Ifa

Graphisme: Guillaume Lebigre, Cité, assisté de Caroline Sultan

Illustration de la couverture: Nicolas de Crécy

Impression: Le Govic, Treillières (France)

L'OPÉRATION A BÉNÉFICIE

De la contribution des institutions et des personnes suivantes

Institutions

Archives Archigram, l'Atomium, Centre d'archives d'architecture du xx^e siècle (Ifa), Centre belge de la bande dessinée, Cité internationale de la bande dessinée et de l'image (Angoulême), Fondation Chillida, Fondation Jean Graton, FRAC Centre, bibliothèque Kandinsky – Centre Pompidou, Fondation le Corbusier, Mnam – CCI Centre Pompidou, The Museum of Modern Art (MoMA), Stripmuseum Groningen

Banques d'images

Agence photographique de la Réunion des Monuments Nationaux (fonds Mnam – CCI Centre Pompidou), Archives Ron Herron, bureau des copyrights français (Japon), King Feature Syndicate, Kingsway Films, Médiatoon, Orange Agency (Corée), Scala (fonds MoMA), la Parisienne de photographie (fonds Musée d'art moderne de la ville de Paris)

Prêteurs particuliers

Éditeurs : Actes Sud BD, Albin Michel, L'Association, Alain Beaulieu éditeur, Bookstorming, éditions Ça et là, Carte Segrete / Ifa, Casterman, éditions de la Cerise, Champaka, *Chicago Tribune*, éditions Cornelius, Crown Publishers, Dargaud, DC Comics, éditions Delcourt, E. Dentu éditeur, *Dimanche-Illustré*, Dupuis, Ego comme X, L'Estuaire, Fantagraphics Books, *Femmes d'aujourd'hui*, *Fluide Glacial*, éditions d'FMR, Fréon, éditions du Fromage, éditions Frontera, Futuropolis, Gallimard, GCK Book, Glénat, Grasset, Hachette, Les impressions nouvelles, Item éditions, éditions Le Léopard, Le Lombard, Les humanoïdes associés, *Le Nouvel Observateur*, Pierre Mardaga éditeur, Marvel Panini France, Métal Hurlant, New York Herald, Oxygène Production, Pantheon Books, *Pilote*, éditions Philippe Picquier, Les éditions du Point d'exclamation, éditions du Seuil, Shôgakukan, Revista *Star*, Sunday Press Book, *Télérama*, The Hoochie Coochie, éditions Toth, Vertige graphic, *El Vibora*, Vortex Comics, Vue sur la Ville, Xiao Pan

Galleries : Galerie BDArtiste, Galerie Jacques Cérami ; Galerie 9^e art ; Galeria Estrany-de la Mota, Galerie Lambiek

Collectionneurs : Pascal Baudouin, Philippe Bonet, Christian Desbois, François Le Bescond, Pierre-Henry Lenfant, Bernard Mahé, Antoine Mathon, Frédéric Mitterrand, Philippe Morin, Gilbert Stork

Auteurs : Alfred, Andreas, François Avril, Baru, Ted Benoit, Pierre-Alain Bertola, Philippe Bertrand, Frédéric et Olivier Bézian, Enki Bilal, Blutch, Frédéric Boilet, Mario Botta, Jean-Philippe Bramanti, Simone Bucher, Riccardo Burchielli, Christian Cailleaux, Armelle Caron, Benjamin Chaumaz, Jean-Christophe Chauzy, Florent Chavouet, La Cinquième Couche (Christophe Poot, Ilan Manouach, Michel Squarci et Xavier Löwenthal), Nicolas de Crécy, Guy Delisle, Jean-Claude Denis, Dupuy-Berberian, Ferraille Productions, Jacques Ferrandez, Floc'h, Yona Friedman, Jochen Gerner, Gabriella Giandelli, Vittorio Giardino, Dominique Goblet, Annie Gøtzinger, Golo, Daniel Goossens, Jean-Claude Götting, Juanjo Guarnido, Heintz-Kehr Architectes, Benoît Henken, Herzog & de Meuron, Christopher Hittinger, Jakob + McFarlane, Jean-Pierre Jacquet, André Julliard, Peter Kuper, Jim Lee, Tanino Liberatore, Jacques de Loustal, Jean-Pierre Lyonnet, Frank Margerin, Stéphane Maupin, Mariscal, Marc-Antoine Mathieu, Taiyô Matsumoto, Pascal Mesenburg, Michaël Matthys, Jean-Claude Mezières, Le Mouchoir (François Henninger, Tony Neveux et Florian Teysse), Emmanuel Moynot, José Muñoz, Fabrice Neaud, François Olislaeger, Frederik Peeters, Joe G. Pinelli, Christian de Portzamparc, Pascal Rabaté, Guy Rottier, Jacques Rougerie, Florent Ruppert et Jérôme Mulot, François Schuiten, Stanislas, Joost Swarte, RinTaro, Lewis Trondheim, Guillaume Trouillard, Naoki Urasawa, Sylvain Vallée, Theo van den Boogaard, Thierry van Hasselt, Alex Varenne, Sylvain Victor, Pierre Wachs, Chris Ware, Willem, Hok Tak Yeung

Ayants droit : Isabelle Beaumenay Joannet, Michèle Reiser, Helena Vandersteen

Du soutien de la RATP et de la FNAC

Du concours des sociétés Alcan composites (Dibond®), Plexiglas® et ThyssenKrupp Cadillac Plastic (distributeur) / iGuzzini (éclairage) et Tollens (peinture)

Du partenariat média

AMC, *Beaux Arts Magazine*, *ELLE Décoration*, Evene.fr, *L'Express*, France 3 Paris Île-de-France, France 4, France 5, France Info, *Le Journal du Dimanche*, *Le Journal de Mickey*, *Les Inrockuptibles*, *Métro*

LA CITÉ DE L'ARCHITECTURE & DU PATRIMOINE ET LES COMMISSAIRES REMERCIENT PARTICULIÈREMENT

Pour leur conseil artistique

Philippe Morin et Bernard Mahé

Pour leur amicale participation à l'exposition

L'ensemble des contributeurs, auteurs de bande dessinée, architectes et prêteurs

Pour leur aide et compétences

Institutionnels: Jean Auquier, Centre belge de la bande dessinée; Gilles Ciment, Didier Derœux et Jean-Pierre Mercier, Cité internationale de la bande dessinée et de l'image; Frédéric Migayrou, Olivier Cinqualbre et Jean-Claude Boulet, Mnam - CCI Centre Pompidou; Henri Simons, l'Atomium; Hervé Tissot, Les Gobelins école de l'image;

Galeristes: Anne Barrault, galerie Anne Barrault; Christian Desbois, galerie Christian Desbois; Alain Matarasso, galerie du Centre; Rina Zavagli-Mattotti, galerie Martel; Frank Riva, galerie BDArtiste

Éditeurs: Patrick Abry, Xiao Pan; Alexandre Balcaen, Hoochie Coochie; Raphaël Barban, Ferraille Productions; Sylvaine Bénézet, éditions Philippe Piquier; Élise Brun, Jean Paciulli et Mathilde Stieg, Glénat; Dominique Burdot, éditions 12 bis; Patricia Christophe et Alain Lachartre, agence Vue sur la Ville; Kathy Degreef, Casterman; Jean-Christophe Delpierre et Delphine Lemoine, Médiatoon; Marie Fabbri, Timothée Guedon, Christel Hoolans, Emmanuelle Philippon-Verniquet et Yves Schlirf, Kana; Patrice Forest, Item éditions; Thomas Gabison, Actes Sud BD; Sébastien Gnaedig, Futuropolis; Maud Beaumont et Emmanuelle Klein, Delcourt; Anaïs Malherbe, éditions Sarbacane; Peter Maresca, Sunday Press Book; Loïc Nehou, Ego comme x; Sophie de Saint Blanquat, François Pernot et Diane Rayer, Le Lombard; Bérengère Orioux, Vertige graphic, Philippe Ostermann, François Lebescond, Nicolas Thibaudin et Hélène Werlé, Dargaud; Sylvie Duvelleroy, Mathieu Poulhalec et Martin Zeller, Dupuis; Serge Ewencyk, éditions Ça et là; Manon Subilia, Gallimard; Thierry Tinlot, Fluide Glacial; Éric Verhoest, Champaka

Agents: Jean-Claude Camano, Laura Foutain, Marie-Astrid Lamboray, Michel Lieuré, Muriel Park, Corinne Quentin et Frédéric Toutlemonde

Ainsi que Ateliers Moret, Ogino Chigusa, Loles Durán, Estudio Mariscal; Dominique et Philippe Graton, Thierry Groensteen, Charlotte Huisman (Ateliers Jean Nouvel), Olivier Jalabert, Pierre-Marie Jamet, Matteo Losso (Panini Comics), Romuald Martig (Oxygène Production), Laurent Muller, Olivia Papini, Maurice Rosy, Aline Vellay-Dalsace, Vladimir Lecointre (librairie Aapoumbapoum).

Cette exposition est dédiée à la mémoire de Philippe Bertrand, décédé le 16 mai 2010.

CITÉ DE L'ARCHITECTURE & DU PATRIMOINE
PALAIS DE CHAILLOT - 1 PLACE DU TROCADÉRO - PARIS 16^e
WWW.CITECHAILLOT.FR