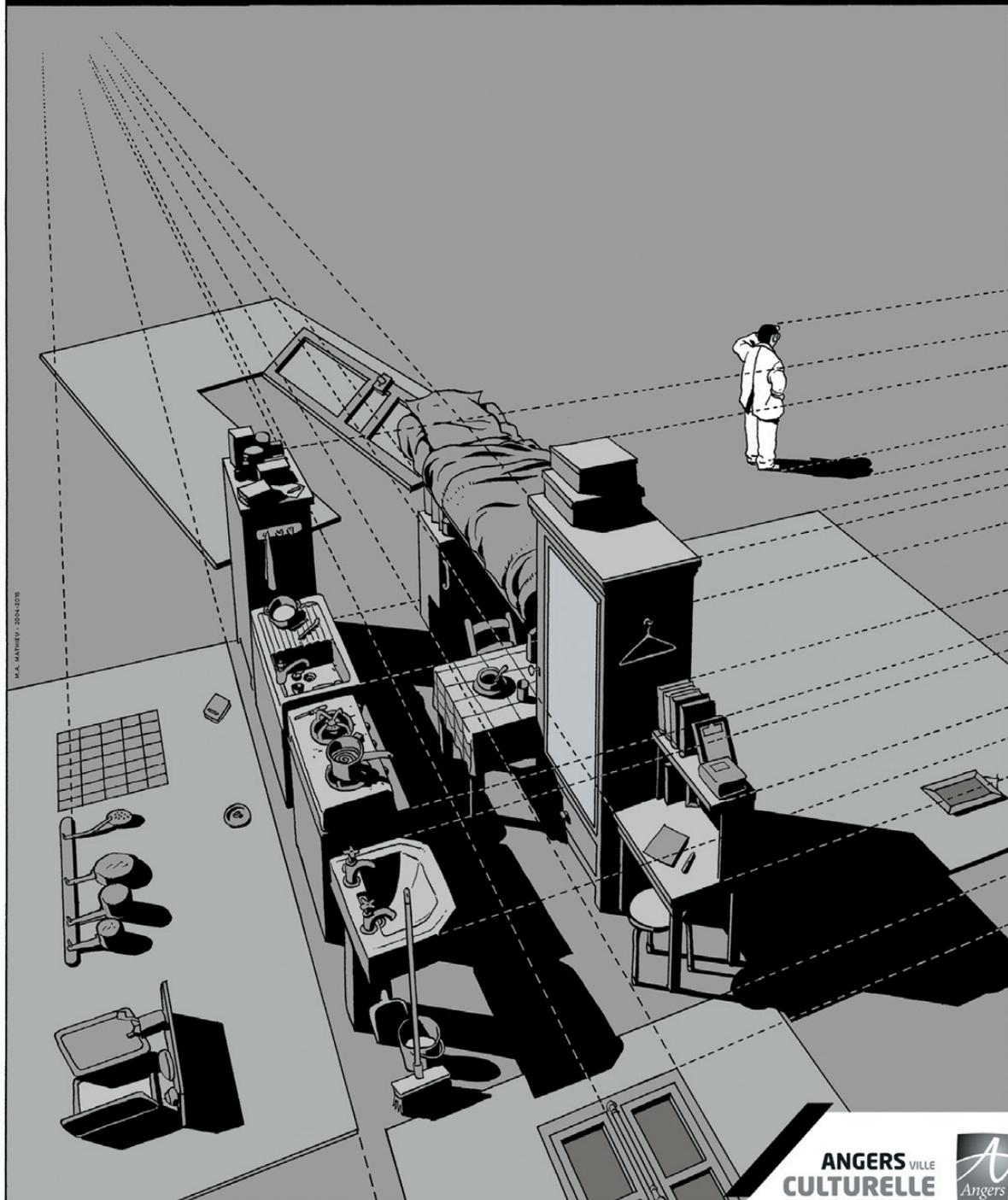


# Dossier de presse

## DÉCALAGES

MARC-ANTOINE MATHIEU

EXPOSITION  
GRAND THÉÂTRE D'ANGERS  
DU 22 OCTOBRE AU 11 DÉCEMBRE



ANGERS VILLE  
CULTURELLE



DELCOURT



Contacts presse :

Ville d'Angers : [Relations.presse@ville.angers.fr](mailto:Relations.presse@ville.angers.fr) - 02 41 05 40 33

Editions Delcourt : Maud Beaumont – [mbeaumont@editions-delcourt.fr](mailto:mbeaumont@editions-delcourt.fr) – 01 56 03 92 36

Au Repaire des héros : Thi-Anne Nguyen - [aurepairedesheroslib@canalbd.net](mailto:aurepairedesheroslib@canalbd.net) - 02 41 34 83 06

Ouverture de l'exposition  
du mardi au samedi 12 h à 18 h 30 et de 14 h à 18 h le dimanche et les jours fériés

## ➔ Le mot d'Alain Fouquet adjoint à la Culture de la Ville d'Angers



**P**épinière de talents, la Ville d'Angers est un terreau fertile pour l'expression artistique dans toutes ses formes. Par conséquent, rien de plus normal pour le 9ème art que de s'y enraciner avec vivacité et passion. Car la bande-dessinée, un art à part entière, allie habilement l'écriture littéraire au trait graphique et éveille en nous un écho subtil avec l'art du tissage. Un art magistralement représenté à Angers par la tenture de l'Apocalypse, « bande-dessinée » visionnaire, unique au monde, témoin de notre Moyen-Age.

**Marc-Antoine MATHIEU**, que nous avons la fierté d'accueillir au Grand Théâtre, est un auteur-dessinateur de bandes dessinées incontournable, primé à maintes reprises et, qualité non des moindres... angevin. Il participe, aux côtés d'artistes locaux tout aussi illustres à l'instar d'Etienne DAVODEAU ou Pascal RABATÉ, au rayonnement international de tout un territoire. Leur talent individuel et collectif a su faire émerger un écosystème culturel complexe autour de la BD - porté notamment par la librairie le Repaire des Héros ou le collectif La boîte qui fait beuh - qui trouve la pleine illustration de sa richesse au sein du festival Angers BD.

Plus qu'un auteur talentueux, Marc-Antoine MATHIEU est un explorateur-créateur. De récits. De mondes. D'univers. En développant avec Arte France et Red Corner l'application SENS VR, Marc-Antoine MATHIEU est également devenu le premier auteur de bande-dessinée à proposer un voyage immersif dans son imagination créatrice grâce à un programme de réalité virtuelle. Cette expérience inédite et sans limites sera proposée pour la première fois au grand public et en accès libre ici, à Angers, la ville du numérique labellisée French Tech.

Nul doute que les Angevins se plongeront, s'émerveilleront, découvriront et se perdront dans les multiples facettes de cet auteur hors-norme lors de cette exposition rétrospective au Grand théâtre d'Angers.



# Décalages : une exposition rétrospective

Du 22 octobre au 11 décembre 2016

Au Grand théâtre d'Angers

Entrée libre

**D**epuis maintenant 30 ans, il nous a habitué à nous perdre dans ses méandres scénaristiques, ses retournements conceptuels et ses mises en abîmes graphiques. Ses circonvolutions narratives débouchent presque toujours sur le Grand Rien ou sur le Tout minuscule. Avec **Marc-Antoine Mathieu**, physique, métaphysique et pataphysique se donnent rendez-vous au Ministère de l'Humour...

Ici, au Grand Théâtre, il nous invite à revisiter l'espace et le temps, avec la bande dessinée bien sûr, mais aussi avec des illustrations, des sculptures, des vidéos... et la réalité virtuelle : munis d'un casque immersif, nous pourrions errer dans S.EN.S.-VR : une expérience labyrinthique sans mur et infini, comme dans le désert cher à Jorge Luis Borges.

« Marc-Antoine Mathieu est inventeur d'univers. Au fil de ses albums, il bâtit une œuvre. Au gré des aventures de son principal héros, Aquefacques, il explore des pans nouveaux du monde qui est le sien – et inextricablement, les exploitations de son médium sont les explorations du monde qu'il façonne, qu'il contient, et qu'il invente à tout coup. Un petit monde sous notre loupe, perturbé comme il se doit par notre observation, et qui se reconforme par l'intrusion de son démiurge.

L'auteur, tout puissant, en tordant son outil de travail, a introduit une fracture au creux même de l'univers qui en procède.

Une terre unique et sans pareil : dans cet univers, il n'y a pas de ciel et il n'y a pas de couleurs ; dans ces vies, il n'y a pas d'affects ; dans cette société, il n'y a pas de loisirs et il n'y a pas de liens ; dans cette physique, il y a une méta-logique, des mots et des possibles. C'est en cela qu'on ne peut sans doute pas parler d'un monde qui s'ouvrirait devant nous : il nous est par trop étranger, il est trop éloigné de nos désirs et de nos expériences communes. Ce serait plutôt un para-monde qui se construit par blocs-albums, non pas copie ou simulacre de notre réalité, mais supplément, utopie, trouvant sa place à côté, ailleurs.

Et quand il délaisse son prisonnier des rêves, à quoi s'attaque-t-il ? À Dieu lui-même, à l'art de peindre, au trajet de la lumière, au libre-arbitre. La quête de sens se poursuit ici sur d'autres terres qui sont chaque fois ni tout à fait les mêmes, ni tout à fait autres. Le rêve obsédant est pénétrant : il s'immisce dans chaque projet, il déroule comme une trame unique et qui sert de marqueur, de marque de fabrique.

Marc-Antoine Mathieu ? C'est celui qui enferme des rêves noir et blanc, vastes points d'interrogations philosophiques, dans des pages dessinées et parfois déchiquetées. »

Pascal Krajewski

(Extrait de *l'Enquête sur l'art de Marc-Antoine Mathieu*, éditions PLG)

# ➔ Marc-Antoine Mathieu



Après avoir étudié la sculpture aux Beaux-Arts d'Angers, Marc-Antoine Mathieu intègre en 1986 l'atelier Lucie Lom, au sein duquel il exerce depuis le graphisme et la scénographie. En compagnie de Philippe Leduc, Isabelle Rabillon et Elisa Fache, il crée des images, des mises en scène et des installations pour tous les territoires publics : un musée, un théâtre, une rue, une friche industrielle...

Parallèlement à ses activités de plasticien, Marc-Antoine Mathieu creuse depuis 25 ans un sillon particulier dans la bande dessinée. Son univers en noir et blanc, au graphisme efficace, puise sa poésie du côté de Kafka et de Borgès. Son œuvre n'est pas voyante mais elle est repérable ; elle tire sa légitimité de l'emploi finaud d'humour, d'absurde, de questionnements existentiels.

L'auteur s'emploie à créer ce qu'il nomme des « divertissements intelligents », dans lequel les interrogations philosophiques prennent le pas sur les affirmations, proposant une vision plus qu'il ne l'impose. Car il s'agit pour Marc-Antoine Mathieu de développer un des potentiels révélés de la bande dessinée : celui rendre au regard du lecteur tout son pouvoir d'interprétation, donc d'imagination.

Parmi ses récents ouvrages, *S.E.N.S.* (2014) est un essai poétique, un haïku élastique qui entraîne le lecteur autant qu'il le perd. Un récit court mais large où l'aléatoire et le vain se laissent explorer, dans le champ dont l'auteur aime à éreinter les limites : celui de la littérature graphique.

*S.E.N.S.* a fait l'objet d'une installation plastique au LiFE de Saint-Nazaire en 2015 et à la ferme du Buisson en 2016. Il est également adapté en expérience interactive immersive en réalité virtuelle : S.E.N.S.-VR

*Otto* qui paraît en octobre 2016 est un récit intimiste, un huis-clos dont le contenu est une expérience de pensée autour de l'identité : jusqu'on peut-on aller sur la connaissance de soi-même ?

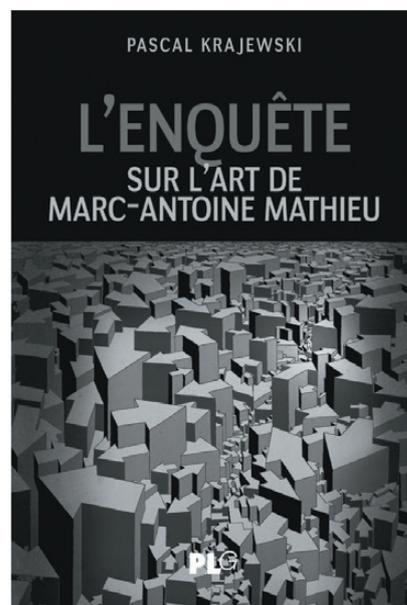


Retrouvez tout l'univers de Marc-Antoine Mathieu  
sur [Prisonnier-des-reves.org](http://Prisonnier-des-reves.org)

Marc-Antoine Mathieu est un auteur à part dans la bande dessinée. Il est l'un des rares auteurs dont l'œuvre cherche exclusivement à repousser les limites du médium : "Fort de ma technique, à partir des ressources propres de mon médium, quelle histoire puis-je raconter qui tirerait son âme et déroulerait son fils grâce aux capacités spécifiques de cet art, et tel qu'aucun autre ne saurait seulement en donner une idée". Ce livre écrit par Pascal Krajewski analyse son œuvre et propose une série d'enquêtes en évoquant chacun de ses livres.

A mi-chemin entre Les enquêtes de Borges et Les Investigations de Wittgenstein, - une analyse déconcertante qui tente de prendre Mathieu à son propre piège : en renvoyant l'image d'un discours en miroir. Un essai dont vous êtes le héros !

Pascal Krajewski est docteur en sciences de l'art, chercheur associé à l'Université de Lisbonne (FBAUL-CIEBA), membre des comités des revues Appareil et Convocarte. Il collabore régulièrement à la revue en ligne Neuvième art 2.0 dirigée par Thierry Groensteen. Il est l'auteur de L'art au risque de la technologie (L'harmattan, 2013). Il vit et travaille à Toulouse.



"L'ENQUETE : sur l'Art de Marc-Antoine Mathieu"  
de Pascal KRAJEWSKI  
publié aux éditions PLG dans la collection Mémoire Vive

# ➔ Bibliographie

*Paris-Mâcon* (Futuropolis, 1988)

*Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves* (Delcourt)

*Julius Corentin Acquefacques tome 1. L'Origine* (1990)

*Julius Corentin Acquefacques tome 2. La Qu...* (1991)

*Julius Corentin Acquefacques tome 3. Le Processus* (1993)

*Julius Corentin Acquefacques tome 4. Le Début de la fin* (1995)

*Julius Corentin Acquefacques tome 5. La 2,333 dimensions* (2004)

*Julius Corentin Acquefacques tome 6. Le Décalage* (2013)

*La mutation* (L'Association, 1995)

*Le Cœur des ombres* (L'Association, 1998)

*Mémoire morte* (Delcourt, 2000)

*Le Dessin* (Delcourt, 2001)

*Le peintre Touo-Lan* (l'An 2, 2004)

*L'Ascension et autres récits* (Delcourt, 2005)

*Les Sous-sols du Révolu* (Futuropolis/Musée du Louvre, 2006)

*La voiture symétrique* (L'Association, 2007)

*Dieu en personne* (Delcourt, 2009)

*Rupestres !* (Futuropolis, 2011, Collectif, avec Etienne Davodeau, Emmanuel Guibert, David Prudhomme, Pascal Rabaté et Troub's)

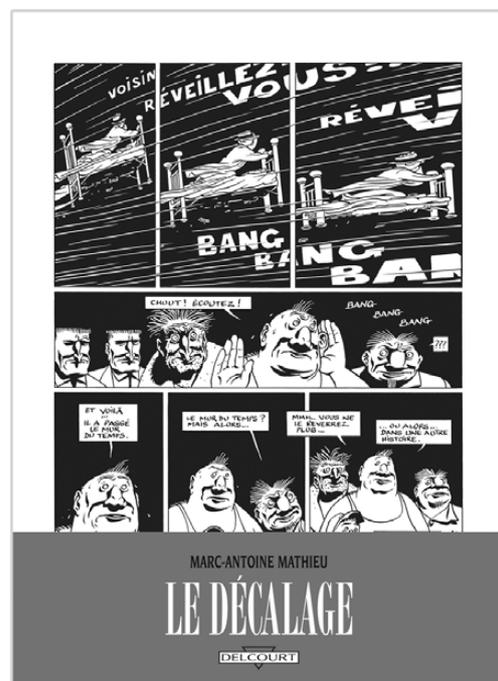
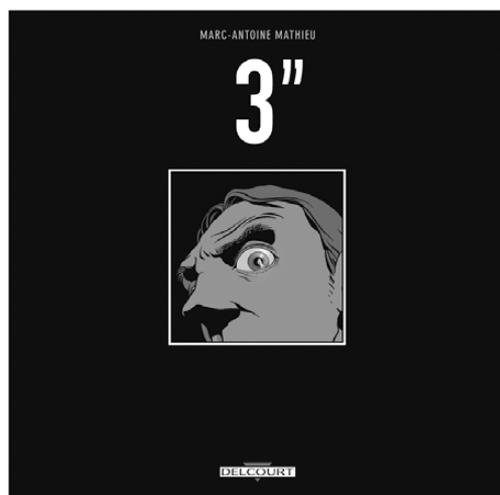
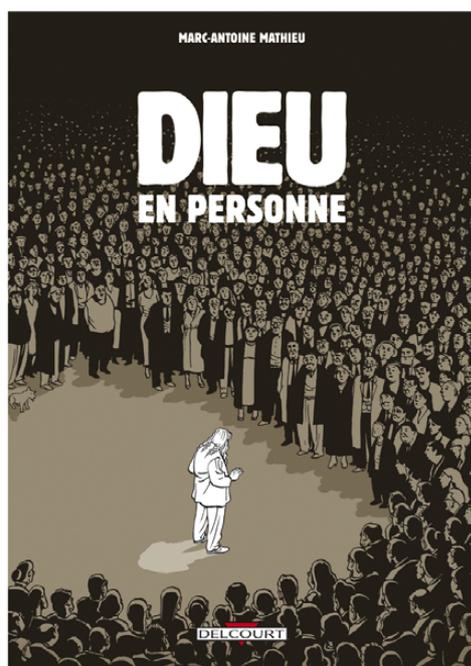
*3"* (Delcourt, 2011)

*Labyrinthum* (L'Association, 2014)

*S.E.N.S.* (Delcourt, 2014)

*Infodirect* (Delcourt, revue Papier n°6, 2015)

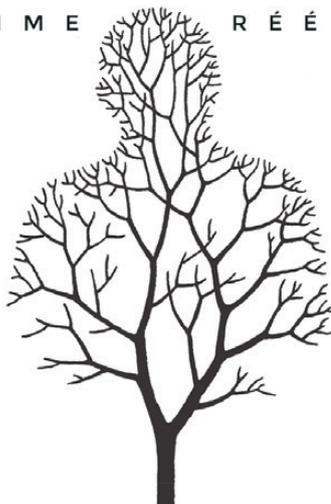
*OTTO* (Delcourt, 2016)



# La nouvelle bande dessinée de Marc-Antoine Mathieu

MARC-ANTOINE MATHIEU

## O T T O L ' H O M M E R É É C R I T



ÉDITIONS DELCOURT

En librairie le 26 octobre 2016 aux éditions Delcourt

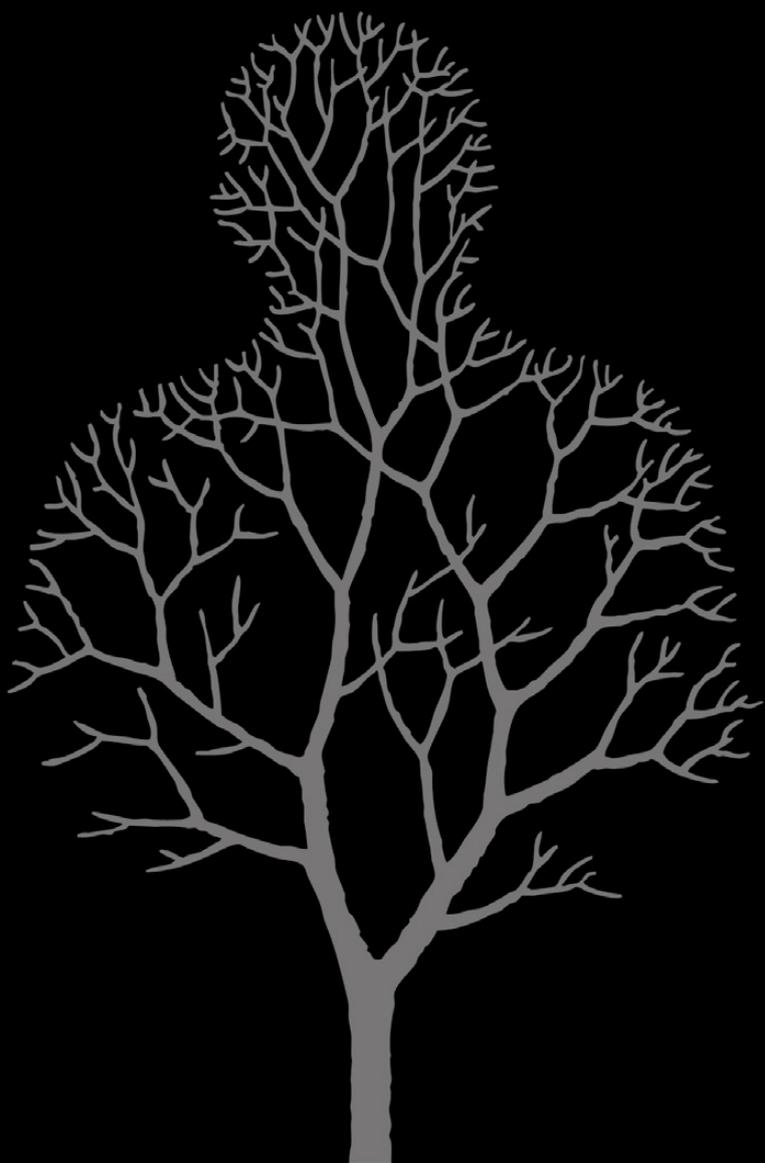
**P**ourquoi sommes-nous celui que nous sommes ? Marc-Antoine Mathieu livre des éléments de réponse inattendus dans une fable moderne, récit d'un homme à la découverte de lui-même.

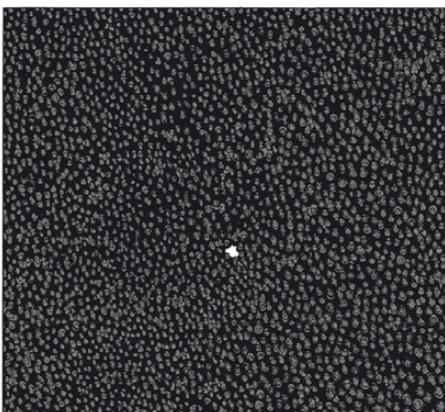
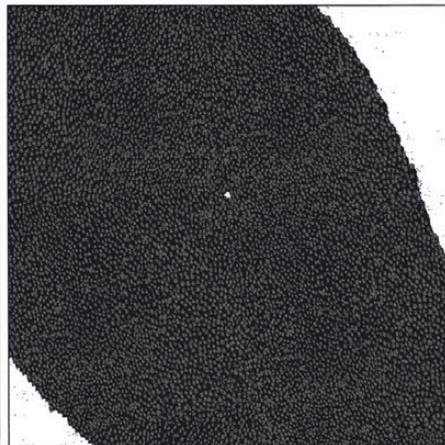
Otto Spiegel, artiste performeur reconnu, glisse peu à peu dans des questionnements existentiels qui creusent son être et finissent par l'envahir tout entier. Il n'a encore jamais vécu pareil vertige, pareil abîme intérieur.

Sur le point de sombrer, Otto est confronté à la résurgence de faits passés. En effet, récemment décédés, ses parents lui ont légué bien plus que ce à quoi il pouvait s'attendre : un secret de famille. Dans leur maison, Otto découvre une malle qui contient des documents écrits, vidéos, audio, des dessins et des photos relatant les sept premières années de sa vie d'enfant. Ces derniers ont, tout au long de ces années, notifié, décrit et classé chacun des faits et gestes de leur fils. Otto a été, à son insu, l'objet d'une expérience scientifique inédite.

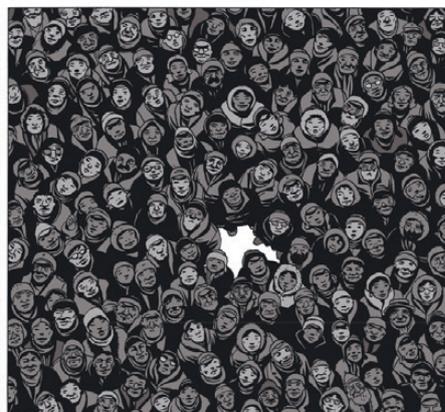
Ce legs lui offre donc l'opportunité rare de connaître et analyser tous les événements qui ont façonné sa personnalité et fait de lui de l'homme qu'il est devenu. Marc-Antoine Mathieu entraîne son personnage dans une enquête sur le processus de construction de l'individualité.

Une plongée vertigineuse dans des interrogations philosophiques et psychologiques.





CETTE NUIT-LÀ, DANS LA FOULE RASSEMBLÉE SUR UN LAC GELÉ AU-DELÀ DU CERCLE POLAIRE, SI QUELQU'UN AVAIT PU REGARDER AUTRE CHOSE QUE LE CIEL, IL AURAIT PU VOIR UN ESPACE ÉTRANGÈMENT VIDE.



CE VIDE COINCIDAIT AVEC L'EMPLACEMENT D'UN HOMME. MAIS CETTE NUIT-LÀ, PERSONNE NE LE REMARQUA.



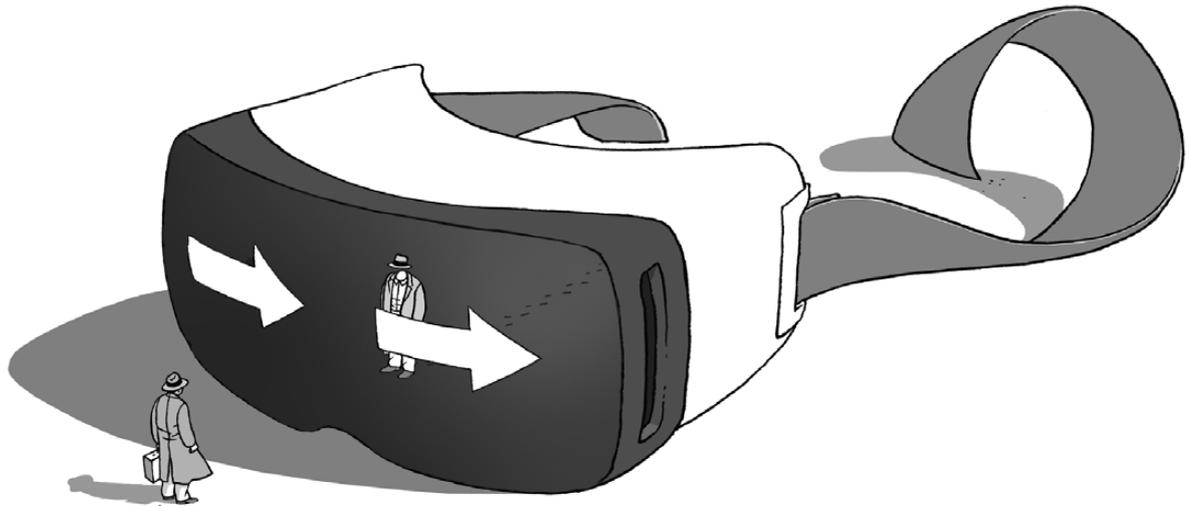
EN PRENANT DE LA HAUTEUR, ON AURAIT PU LE VOIR. ET IL AURAIT FALLU CONNAÎTRE L'HISTOIRE DE CE TROU POUR COMPRENDRE QUE CE N'ÉTAIT PAS UN.



CET ESPACE VIDE ÉTAIT CELUI D'UN HOMME ; UN HOMME QUI ÉTAIT SA PROPRE ENIGME, ET QUI VOULUT LA RÉSOUDRE.

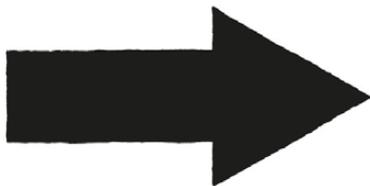
# → SENS VR →

un labyrinthe en réalité virtuelle inspiré d'une bande dessinée



## SENS VR, UN VOYAGE INITIATIQUE AU CŒUR D'UN UNIVERS AUX LOIS ÉTRANGES.

D'APRÈS LA BANDE DESSINÉE DE MARC-ANTOINE MATHIEU (EDITIONS DELCOURT)  
AUTEURS : CHARLES AYATS, ARMAND LEMARCHAND ET MARC-ANTOINE MATHIEU  
COPRODUCTION : ARTE FRANCE, RED CORNER (FRANCE, 2016, 30MN)



Durant l'exposition « Décalages » au Grand théâtre, le public pourra également découvrir S.E.N.S VR, un jeu en réalité virtuelle inspiré du roman graphique « Sens » de Marc-Antoine Mathieu publié en 2014.

SENS VR est le premier jeu en réalité virtuelle inspiré d'une bande dessinée. Perdu dans un labyrinthe graphique, seules des flèches viendront vous guider. Où vont-elles vous conduire ?

Plongez dans un labyrinthe, avec pour seul repère des flèches qui prennent mille formes sur votre chemin. Adaptée de l'œuvre de Marc-Antoine Mathieu, l'écriture joue avec les codes de la bande dessinée et, par les moyens de la réalité virtuelle, ouvre plus grand le champ de l'exploration, pour devenir une expérience narrative et sensorielle inédite.

Dans SENS VR, vous devrez suivre toutes les indications qui vous seront proposées. Elles seront, la plupart du temps, masquées sous des volumes difficiles à comprendre, cachées sous le sable ou dans le recoin d'une illusion graphique.

Vous animerez par le simple regard des objets qui, à leur tour, vous répondront en vous indiquant le chemin. Vous vous verrez parfois apparaître aux confins d'une mer de glace qui craquèle sous vos pas. Vous vous précipiterez pour voler au-dessus de villes infinies.

Pour aller où ? À vrai dire, personne ne le sait vraiment, chacun doit trouver son chemin...



En ligne  
Avec les casques VR et  
et sur écran tactile et cardboard  
et sur [arte.tv/sens](http://arte.tv/sens)