

will eisner

g nio de la bande dessin e
am ricaine



exposition
au mus e
de la bande dessin e

du 26 janvier
au 15 octobre 2017

angoul me

citebd.org
bdangouleme.com

sommaire

1 avant-propos

par Pierre Lungheretti, directeur général de la Cité

2 introduction

par Jean-Pierre Mercier, commissaire de l'exposition

3 le parcours de l'exposition

3 introduction

4 section 1 l'enfance et les débuts

4 section 2 l'agence eisner & iger

4 section 3 le spirit

8 section 4 american visuals corporation

8 section 5 will eisner et le roman graphique

11 la scénographie

13 autour de l'exposition

13 la médiation culturelle

13 le cinéma

14 le dossier documentaire en ligne

15 le catalogue

16 le générique

17 informations pratiques

avant-propos

La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image et le Festival international de la bande dessinée souhaitent proposer chaque année de grandes expositions patrimoniales qui présentent des auteurs ou des courants essentiels de l'histoire du 9e art. C'est l'une des missions fondamentales de la Cité que de contribuer à la diffusion de cette connaissance et à son partage le plus large.

L'un des premiers auteurs américains à se rendre à Angoulême dès 1975, Will Eisner a très fortement influencé l'histoire de la bande dessinée et plus globalement l'histoire culturelle de l'après-guerre. Que ce soit avec l'esthétique du Spirit, proche du roman et du film noirs, ou avec ses extraordinaires romans graphiques, dont il est l'un des inventeurs, il est parvenu à créer un monde, avec un puissant pouvoir d'évocation et un humour parfois cinglant. Peintre du New York des années quarante et cinquante, puis du monde pittoresque de Brooklyn, il a également fait œuvre de théoricien de la bande dessinée. Son empreinte est considérable et toujours vivace dans plusieurs pays du monde.

Première grande rétrospective consacrée à Eisner, c'est la richesse de cette œuvre que l'exposition souhaite rendre présente et accessible à une diversité de publics.

Pierre Lungheretti
directeur général de la Cité

les cent ans d'un génie de la bande dessinée...

Will Eisner est une telle référence aux États-Unis que les prix que l'on décerne chaque année aux meilleurs auteurs de bande dessinée portent son nom, les "Eisner Awards".

Né en 1917, mort en 2005, Will Eisner aura été un des auteurs les plus ambitieux et marquants du neuvième art, ainsi qu'une des consciences les plus affutées.

Créateur en 1940 du **Spirit**, série indémodable, référence en matière de bande dessinée policière, à la fois palpitante, ironique et sexy, Eisner est également, trente ans plus tard, le plus éminent initiateur, avec Art Spiegelman, des **graphic novels**, les romans graphiques qui ont révolutionné la bande dessinée mondiale. Il est ainsi l'exemple presque unique en bande dessinée d'un créateur qui aura connu dans sa carrière deux périodes créatives distinctes et également fécondes.

Grand Prix du Festival d'Angoulême dès 1975, Eisner aimait Angoulême et la bande dessinée européenne. Il était normal que la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image et le Festival unissent leur efforts pour rendre hommage à l'un des géants de la bande dessinée du XXe siècle.

Happy centennial, Mr. Eisner!

le parcours de l'exposition

Présentée sur 400 m², l'exposition s'attache à montrer, selon un principe chronologique, tous les aspects de l'œuvre du grand Will.



introduction

Le visiteur plonge dans la pénombre d'un décor urbain qui évoque irrésistiblement le New York des années 1940.



section 1 enfance et débuts

À l'aide de documents rares (dessins, photos, publications anciennes) cette section s'attache à détailler les premiers pas de Will Eisner, de sa naissance à ses premières publications.

Né en 1917 à New York, William Erwin Eisner, dit Will, est le fils d'immigrants juifs originaires d'Autriche et de Roumanie. Il grandit à Brooklyn dans un contexte de misère et de racisme qui le marquera durablement. Fasciné par la bande dessinée (c'est un lecteur avide de *Krazy Kat* et *Popeye*), la littérature, le théâtre et le cinéma, le jeune Will est tenté par une carrière artistique. Encouragé par son père, ancien peintre de fresques, il prend quelques cours dans une école d'art et rêve d'une carrière de dessinateur, ce que sa mère, femme pragmatique, voit d'un mauvais œil. À 16 ans, il place sa première illustration dans le journal de son lycée puis devient ensuite brièvement directeur artistique d'un magazine féminin. À partir de 1935, il publie professionnellement des dessins et des bandes dessinées dans divers magazines et trouve progressivement son propre style, très marqué par l'esthétique noir et blanc des bandes dessinées de Milton Caniff (*Terry and the Pirates*) et des films noirs de l'époque. Des exemplaires de *Wow*, *What a Magazine!*, *Okay* et *Wags* présentés dans l'exposition montrent ses premières bandes dessinées et témoignent de son précoce talent.



photographie de Will Eisner
années 1980

section 2 l'agence eisner & iger

Alors qu'il démarché les revues new-yorkaises, Will Eisner croise en 1936 la route de Jerry Iger, éditeur du magazine *Wow*. Les deux hommes s'associent bientôt et montent l'**Eisner & Iger Studio**, dans le but de produire des bandes dessinées clé-en-main pour les éditeurs spécialisés. Iger assure la vente, tandis qu'Eisner, usant de nombreux



pseudonymes et variant les styles, prend en charge la production des œuvres. Cette section passe en revue les activités de l'agence et permet de découvrir des photos, documents administratifs, rares documents originaux de la période.

Adaptant des classiques littéraires, s'inspirant des succès de l'époque, Eisner signe ses premières œuvres remarquables : ***Hawks of the Seas***, classique de la bande dessinée de piraterie et ***Sheena Queen of the Jungle***. L'entreprise s'avère rentable et le studio recrute rapidement de jeunes dessinateurs qui ont

pour nom Jack Kurtzberg, futur dessinateur de *Captain America* et des *Fantastic Four* sous le nom de Jack Kirby, Bob Kane, créateur de *Batman* en 1939, Bob Powell, etc. Soucieux d'efficacité, Eisner organise le travail selon le principe taylorien de la division des tâches. Les affaires sont florissantes et le studio tourne à plein régime. Jusqu'en 1939...

section 3 the spirit

Cette section est l'une des plus conséquentes car consacrée au personnage emblématique d'Eisner ; ***The Spirit***. Elle permettra de découvrir la genèse du personnage, son évolution, à la fois graphique et d'inspiration. Du point de vue esthétique, elle met en avant le goût d'Eisner pour les décors urbains, les ambiances contrastées, qui rappellent



le New-York des années 1940 et rejoint celle des films noirs de l'époque. Elle donne à voir quelques-unes des planches "historiques", et met également en scène les cases et les pages les plus spectaculaires par des agrandissements.

projet de scénographie
Lucie Lom

À la fin de l'année 1939, l'éditeur Everett "Busy" Arnold et l'agence de presse d'un quotidien du Midwest contactent Will Eisner. Voulant profiter du foudroyant succès des comics books, ils ont l'idée de proposer aux quotidiens américains un supplément hebdomadaire, qui reprenne le format et le style de ces nouveaux supports, et demandent à Eisner de s'en charger. Will Eisner quitte le studio Eisner & Iger et se lance dans l'aventure. Il constitue son propre studio et imagine un fascicule de seize pages qui comprend une série principale - qu'il se réserve - et trois séries complémentaires. En dialogue serré avec Busy Arnold, il pose les bases de la série principale : ce sera une bande policière pour adultes. Ayant pour cadre la ville de Central City (alias New York), elle met en scène Denny Colt, jeune détective justicier qui, avec l'aide du commissaire Dolan et de son faire-valoir le jeune Noir Ebony, combat la pègre et ses complices : politiciens corrompus, avocats véreux... À la demande insistante d'Arnold, qui souhaite que ce nouveau personnage soit un "costumed hero" (un "héros à costume"), Eisner affuble son privé athlétique d'un simple masque noir. **The Spirit** paraît pour la première fois le 2 juin 1940. Une légende est née...



The Spirit Vacation
planche 1

© Copyright 1974, Will Eisner

Le succès du Spirit est immédiat et, à la surprise des journaux qui le publient, attire les lecteurs adultes et cultivés. Conscient d'explorer des territoires nouveaux, Will Eisner, tout en respectant les codes du récit policier (malfrats patibulaires, femmes fatales, enquêtes et bagarres), s'inspire des grands nouvellistes de la littérature (O'Henry, Ambrose Bierce mais aussi Maupassant) et introduit l'humour et le second degré dans ses histoires. Le cinéma "noir" est une référence directe d'Eisner dont les héroïnes



rappellent les stars féminines de l'époque, de Lauren Bacall à Veronica Lake. Le Spirit affronte des vamps qui s'appellent P'Gell (allusion directe au quartier parisien de Pigalle), Plaster of Paris, Sand Saref, Silk Satin..., mais son cœur appartient à Ellen, fille du commissaire Dolan. Au fil des années, le studio Eisner accueille des "pointures" aussi réputées que Lou Fine, George Tuska, Frank Frazetta, Wallace Wood... Le jeune Jules Feiffer, qui deviendra une référence de la bande dessinée politique dans les années 1950, fait ses premiers pas au côté d'Eisner, pour qui il élabore des dizaines de scénarios.

The Spirit Teacher's Pet
planche 1

Fasciné par l'esthétique du noir et blanc du cinéma de l'époque mais aussi des grands maîtres de la bande dessinée que furent Noel Sickles (*Scorchy Smith*) et Milton Caniff (*Terry and the Pirates*), Will Eisner s'affirme rapidement comme un maître de la mise en scène et du clair-obscur. Usant en virtuose des plongées et contre plongées, il affectionne les ambiances nocturnes et les décors urbains. Malgré les recommandations de son éditeur, il refuse de créer un logotype immuable pour la série et se fait



une spécialité des pages d'ouverture ("splash up pages") spectaculaires où le titre est toujours mis en scène avec inventivité. Ces pages sont aujourd'hui considérées comme des classiques du genre et font l'objet d'un espace particulier dans cette section.

The Spirit, Lone some cool
planche 1

The Spirit, Escape
planche 1

De la même manière, les jeux visuels d'Eisner, qui lui permettent de suggérer de façon incroyablement novatrice le passage du temps, sont présentés dans une sous-section spécifique.

On pourra découvrir également dans cette section, quelques exemples des strips originaux qui ont paru dans la presse quotidienne entre 1941 et 1944 montrant comment Eisner, qui déclarait ne pas trop apprécier le rythme et les limitations du daily strip, parvenait cependant à en user comme un maître.

La section présente aussi les principaux protagonistes (bons et méchants) de la série et met en valeur le second degré permanent des récits, qui font du Spirit un des classiques de la bande dessinée d'action en même temps qu'une réflexion ironique sur les canons de la bande dessinée policière. On trouve ici The Spirit, le commissaire Dolan, sa fille Ellen, The Octopus et quelques-uns des "villains" d'anthologie, les beautés sulfureuses qui peuplent la série, mais aussi Gerhard Shnobble et autres personnages sans relief qui sont les héros paradoxaux des meilleures histoires de la bande.



Daté de 1948, *Gerhard Shnobble* est l'épisode du Spirit que préférait Will Eisner. Il illustre parfaitement le mélange de liberté et de maîtrise qui caractérise la série à son sommet.

Dans cette fable qui débute par la phrase "Ceci n'est pas une histoire amusante", le Spirit ne fait qu'une courte apparition. Le véritable héros, Gerhard Shnobble, est un modeste employé qui possède le don de voler dans les airs. Il ne fait rien de ce don miraculeux, jusqu'au jour où, injustement licencié, il décide de prendre son envol du haut d'un gratte-ciel. Une balle perdue, destinée au Spirit, l'abat en plein vol. Il meurt sans que personne, sauf le lecteur, ne sache son secret...

The Spirit, Gerhard Shnobble
case extraite de la planche 6

L'histoire familiale d'Eisner le rend sensible à la montée du nazisme en Allemagne. Quand les États-Unis entrent en guerre, et malgré le succès du Spirit, il s'engage dans l'armée américaine et laisse le soin à son studio de poursuivre la publication de la série. La section présente ces assistants qui l'aiderent à produire chaque semaine une histoire complète et le remplacèrent complètement pendant les années de guerre : Lou Fine, Jack Cole, le lettreur Abe Kanegson et, plus tard, Jules Feiffer et Wallace Wood... L'armée lui confie le soin de travailler sur la communication visuelle à destination des troupes. Il produit des affiches, des illustrations et un strip hebdomadaire pour le magazine *Army Motors*.

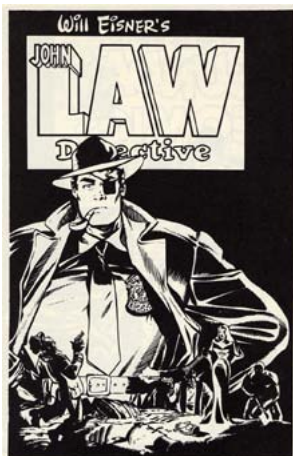


Plus tard, redevenu civil, il concevra son successeur, *PS*. Pour les deux titres, il innove et se sert de la bande dessinée à des fins pédagogiques. Surtout, il invente Joe Dope, soldat sot et négligent, contre-exemple humoristique de la façon dont doit se comporter un soldat responsable. Cette mascotte paradoxale est immédiatement adoptée par les troupes.

Joe Dope
Original d'une affiche dessinée par l'ordonnance Will Eisner pour l'armée américaine, 1943

section 4 american visuals corporation

Rendu à la vie civile en 1946, Will Eisner reprend le Spirit et débute alors la période que les amateurs considèrent comme la plus féconde des douze années de la série. Mais Eisner a d'autres ambitions. Il se lance pour son propre compte dans l'édition de comics et crée pour cela un label et un nouveau héros, **John Law**, qui ressemble de façon troublante au Spirit.



John Law

L'aventure tourne court et Eisner, fort de son expérience dans l'armée, fonde en 1948 **American Visuals Corporation**, entreprise pionnière dans ce qu'on appelle la "communication visuelle". Quand, en 1952, le Spirit cesse de paraître, Eisner se consacre entièrement à cette nouvelle entreprise. Il travaille principalement pour l'armée américaine, pour laquelle il conçoit le magazine *PS*. Mais il a également pour clients les compagnies New York Telephone, RCA Victor et même les Baltimore Colts, une équipe de football américain. Dans cette section, le visiteur peut ainsi découvrir les pages qu'Eisner a dessinées et/ou coordonnées pour *Army Motors* puis *PS*, des photos d'Eisner à l'époque et, comme pour la section précédente, une présentation succincte des assistants avec lesquels il a travaillé à l'époque (Mike Ploog, Klaus Nordling, Chuck Kramer, etc.).

section 5 will eisner et le roman graphique

Deuxième temps fort de l'exposition, cette section couvre la période allant de la fin des années 1970 jusqu'au décès de Will Eisner. Elle est découpée en 5 sous chapitres qui aborderont respectivement : les questions d'autobiographie, de grammaire narrative et de vocabulaire graphique, le tropisme littéraire d'Eisner professeur et professionnel et enfin la judéité et le racisme.



A Contract with God

The Spirit est redécouvert dans les années 1960 et 70, aux États-Unis et en Europe, par une nouvelle génération de lecteurs et de dessinateurs. Les éditions Warren et Kitchen Sink rééditent les épisodes anciens. Will Eisner fournit des illustrations de couverture inédites et quelques brèves histoires, mais renonce bien vite à relancer la série. En partie inspiré par les comics underground qui font alors florès aux USA et guidé par son goût ancien pour la littérature, il préfère explorer des territoires nouveaux. Il reconsidère entièrement le rapport texte/image qu'il avait déjà révolutionné quelques décennies plus tôt et, en 1978, publie *A Contract With God (Un bail avec Dieu)*. Dans cet album

Eisner revient de manière plus ou moins directe sur son enfance pauvre à New York, et son expérience de l'antisémitisme. Eisner définit cette œuvre pionnière comme un "roman graphique". S'il n'est pas l'inventeur du terme, c'est bien lui (avec Art Spiegelman, dont le *Maus* sort à la même période), qui va le populariser et inspirer d'autres dessinateurs, ouvrant la voie à un nouveau genre de bande dessinée qui s'impose sur le marché américain, puis dans le monde.



new york
couverture

Will Eisner publie une quinzaine de romans graphiques entre 1978 et 2004, année de son décès. Ils mettent en scène des personnages ordinaires confrontés à des drames urbains. Ces récits en noir et blanc contiennent souvent des éléments autobiographiques, disséminés dans *Un bail avec Dieu*, puis plus prononcés dans *Le Rêveur*, *Au cœur de la tempête* et *La Valse des alliances* (inspiré de l'histoire familiale de son épouse

Ann). New York est autant le décor que le personnage central d'ouvrages comme *Big City* ou *The Building*. Dans *Fagin le Juif*, il s'inspire des critiques que l'on fait du personnage d'Ebony dans le *Spirit*, jugé comme une description caricaturale des Noirs américains, pour interroger les stéréotypes raciaux en donnant la parole au personnage de Fagin dans *Oliver Twist*, le chef d'œuvre de Charles Dickens.

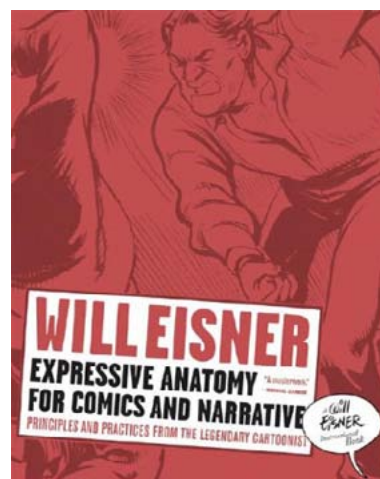
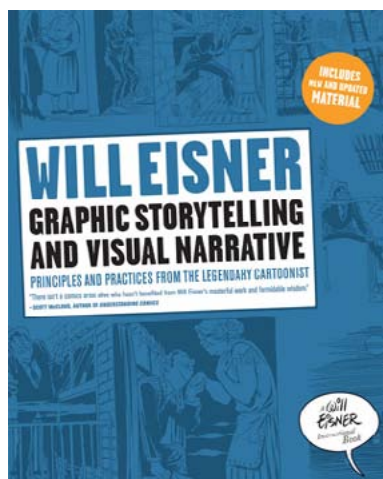
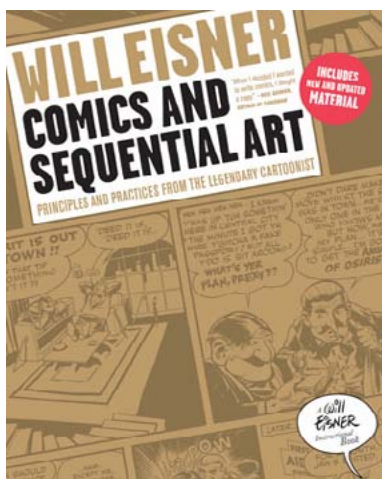
Dans *Le Rêveur* (*The Dreamer*), Will Eisner revient sur ses débuts de dessinateur de bande dessinée. Se décrivant, non sans ironie, comme un idéaliste confronté à la dureté



d'un milieu artistique déconsidéré, il ne manque pas de présenter la galerie des dessinateurs qui sont passés par le Eisner & Iger Studio. Dans les planches rassemblées ici, on reconnaît Lou Fine (Lew Sharp), qui fut le plus élégant dessinateur du *Spirit*, Alex Blum (Armand Budd) qui fit nombreuses adaptations des classiques littéraires la collection *Classics Illustrated*, George Tuska, (Gar Tooth) prolifique dessinateur qu'on retient surtout pour son travail sur *Captain Marvel* et *Iron Man*, Jack Kirby (Jack King), le prodigieux dessinateur de *Captain America*, des *Fantastic Four*, de *Thor* et Bob Powell (Bo Bowers), connu pour *Sheena Queen of the Jungle* et *Mr. Mystic*.

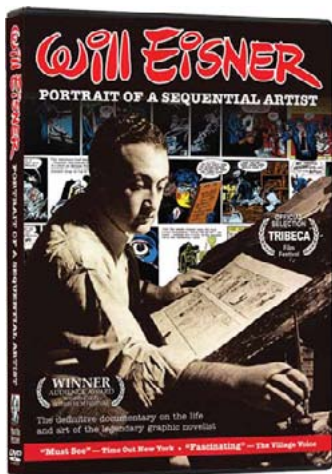
The Dreamer

Au début des années 1980, The School of Visual Arts (New York) demande à Will Eisner d'assurer des cours qu'il donnera pendant plusieurs années. Il rassemble le fruit théorique de cet enseignement dans trois ouvrages, *Comics and Sequential Art* (1985) et *Graphic Storytelling and Visual Narrative* (1996) et *Expressive Anatomy for comics and narrative* (ouvrage complété par le dessinateur Peter Poplaski et publié en 2008, après le décès d'Eisner).



Au début des années 2000, Will Eisner élargit encore davantage le spectre de sa création en se lançant dans l'adaptation de classiques littéraires qu'il admire : *Moby Dick* d'après Melville, *Sundiata*, sur les récits mythiques attachés à la personne d'un roi ancien de l'Afrique de l'ouest et *Don Quichotte*, dont quelques pages sont présentées.

Dans chacune des sections de l'exposition, des interviews données par Eisner, ses assistants, les éditeurs et spécialistes qui l'ont côtoyé seront consultables sur écran. Des extraits de *Will Eisner, Portrait of a sequential artist* seront diffusés dans l'exposition. L'exposition comprendra plus de 120 planches originales, imprimés, croquis, esquisses, photos, lettres manuscrites...



la scénographie



l'atelier lucie lom

Philippe Leduc et Marc-Antoine Mathieu, graphistes et scénographes, sont installés à Angers ; l'atelier Lucie Lom crée des scénographies depuis 25 ans.

On lui doit notamment *Opéra-Bulles* à la Grande Halle de la Villette en 1992, *Möbius*, *Traits de génie* en 2000 ou encore *les Musées Imaginaires de la bande dessinée* et *Nocturnes*, *le rêve dans la bande dessinée* à la Cité internationale de la bande dessinée à Angoulême. Ses mises en scène se caractérisent par la théâtralisation des lieux, détournant ou bouleversant l'espace, au travers de parcours sensibles convoquant les ombres, les sons, les objets.

Lucie Lom réalise également des interventions in situ, au cours desquelles l'espace urbain se voit chamboulé, poétisé : *la Forêt suspendue* (Lille 2004), *les Rêveurs* (2000-2013) ou *Blob* (2008).

le point de vue des scénographes

Foisonnante tant du point de vue scénaristique que visuelle, l'œuvre d'Eisner rayonne encore et toujours. Signe qu'il était et reste un précurseur, un inventeur. Son graphisme réaliste, certains diront classique, cache une originalité tous azimuts au service d'un vrai regard sur le monde. Pour évoquer cette richesse et cette profondeur, notre scénographie a l'ambition de se hisser à sa hauteur formelle tout en laissant le visiteur se nourrir de l'essentiel : les récits dessinés.

La ville inspiratrice

Eisner est né dans la ville, c'est son territoire ; Il en fera le décor de ses créations. Il est, par excellence, l'auteur urbain. Il connaît par cœur les codes de la ville, ses usages, sa photogénie, ses attraits et ses peurs et par-dessus tout son formidable potentiel



dramaturgique. Il la montre, mieux, il l'ausculte, la radiographie. Il l'illustre d'abord puis, plus tard, la stylise.

Notre scénographie convie le public à une promenade urbaine. La lumière et les sons contribuent grandement à cette mise en scène. Le réalisme des docks initiaux cède progressivement la place à une ville plus stylisée où déambule le Spirit. Pour suggérer l'étendue et la forte empreinte de cette ville, nous l'avons « bâtie » selon une fausse perspective réduisant la taille des blocs du fond et nous appuyant sur l'effet panoramique d'un agrandissement d'une silhouette de ville dessinée par Eisner. Jouant de la confusion entre volumes réels et volumes dessinés, ombres peintes et ombres réelles, ombres du public et ombres des personnages, on entraîne le visiteur au cœur des cases du Spirit. Notre dispositif scénographique relève le défi de rendre palpable, physiquement, l'énergie, la souplesse, l'agilité des bandes dessinées de Will Eisner. Pour cela nous nous appuyons sur ses meilleures innovations, comme par exemple les pages d'ouverture du Spirit, ou encore les planches des romans graphiques de la deuxième partie de sa carrière : la disparition de la case, l'audace graphique, la recreation des codes de lecture nous inspire des agrandissements et leur mise en scène dans un espace tridimensionnel. Certains agrandissements choisis soulignent le mouvement existant dans le coup de pinceau même de Will Eisner. Des formes abstraites deviennent le support d'évocation concrètes de ruelles ou de toits de New York ; des ouvertures (fenêtres, bouches d'égout, tunnels) évoquent les inventions narratives suggérant le passage du temps ; le sol devient le support d'ombres portées. Selon l'endroit où le visiteur se place dans le décor, la variété des points de vue et des perspectives lui restitue la variété et les changements de plans qu'il ressent à la lecture des planches.

D'ombres et de lumières

On ne saurait parler de Will Eisner sans évoquer l'utilisation si particulière qu'il fait de l'ombre et de la lumière. Chez lui, elles sont immédiatement actrices, créant un climat caractéristique. La mélancolie, une certaine inquiétude soufflent dans ses images. Son univers, sombre et ironique à la fois, trouve sa forme graphique et quasi symbolique dans l'ombre portée. Tranchée, en noir et blanc, elle est le signe idéal pour transposer le mystère sans le nommer. La scénographie revisite cet aspect si puissant chez Will Eisner. Par leurs beautés graphiques, leur dynamique, leur diversité selon les époques, les ombres portées forment un paysage visuel pouvant tout à la fois structurer, déstructurer ou poétiser l'espace. Les ambiances sombres d'Eisner plongent notre imaginaire dans l'encre du polar la plus pure, mais elles sont aussi habitées par l'humour et le décalage. Des ombres ou des rais de lumière réels côtoient et chevauchent d'autres, dessinés ou peints, car Eisner aimait se jouer des codes et de leurs illusions. Dans cet esprit, l'éclairage des œuvres se fera parfois fantasque, débordant, ou en focus comme si la lampe-torche d'un policier fouillait l'obscurité, y débusquait un innocent dessin.

Les ombres portées exprimeront la diversité des sources d'éclairage : lampadaires, vitrines, phares de voitures. Les ombres mouvantes et les faisceaux particuliers d'un gyrophare invisible apporteront la touche polar urbain si caractéristique.

Pour un auteur qui jouait constamment avec les codes de la bande dessinée, nous ne pouvions qu'imaginer une scénographie elle-même surprenante. Comme au théâtre, un metteur en scène interprète un auteur, en faisant entendre ce que sa langue et son esprit ont éveillé chez lui, nous interprétons Eisner avec la complicité et la rigueur scientifique du commissariat d'exposition orchestré par Jean-Pierre Mercier, Stéphane Beaujean et l'équipe de la Cité de la bande dessinée. Les fans et les spécialistes d'Eisner y retrouveront l'objet de leur passion, et nous espérons les surprendre ; aux autres, c'est à une invitation que nous les convions : celle de découvrir un auteur majeur et de nourrir leur curiosité pour qu'ils le lisent et ainsi, continuent à le faire exister.

autour de l'exposition

l'action culturelle

Les nombreuses animations élaborées par les équipes de la Cité pour accompagner l'exposition raviront petits et grands. Parcours jeu, ateliers graphiques, jeux de rôles, expériences scientifiques, stages, visites accompagnées seront autant de façons de découvrir l'univers de Will Eisner en s'amusant.



les petits détectives

du jeudi 26 au dimanche 29 janvier
de 10h30 à 11h30 et de 14h30 à 15h30

entrée libre avec pass fibd

salle de médiation du musée à partir de 6 ans

codes secrets et messages codés

Un atelier pour dessiner et décrypter les messages codés les plus tenaces.

enquêtes à résoudre

À partir d'une sélection de bandes dessinées mettant en scène des énigmes, les participants se prêtent au jeu de l'observation pour démasquer le coupable, puis dessinent la conclusion de l'enquête.

petits crimes dans le noir

mercredi 8 mars de 15h à 17h

4 € salle de médiation du musée à partir de 6 ans

Visite de l'exposition Will Eisner dans le noir éclairée à la torche suivie d'un atelier bande dessinée policière à la lumière noire.

police scientifique

les 1er et 2 mars de 15h à 17h

4 € salle de médiation du musée à partir de 6 ans

Tel un policier scientifique, un atelier pour examiner les preuves d'un crime et découvrir le coupable, avec l'association **les Petits débrouillards**.

suite de la programmation à venir...

le cinéma

Le cinéma de la Cité et l'association Hidden Circle saluent le créateur du Spirit et proposent tout au long de la présentation de l'exposition de (re)découvrir sur grand écran des pépites de l'âge d'or du film noir, en version originale sous-titrée.

Une première soirée à ne pas manquer le mardi 31 janvier : **En quatrième vitesse** de Robert Aldrich (1955), suivi de **La soif du mal**, chef-d'œuvre d'Orson Welles (1958) avec Charlton Heston et Janet Leigh.

soirée présentée par Hidden Circle. tarif 2 films 7 €

suite de la programmation à venir...

le dossier documentaire en ligne

Les équipes de la Cité ont constitué un dossier documentaire en ligne consacré à Will Eisner et à son personnage emblématique, Le Spirit. Une invitation à préparer ou prolonger la visite de l'exposition, et surtout à découvrir l'œuvre magnifique de ce grand maître du neuvième art.

dossier à découvrir ici :

www.citebd.org/spip.php?article8452

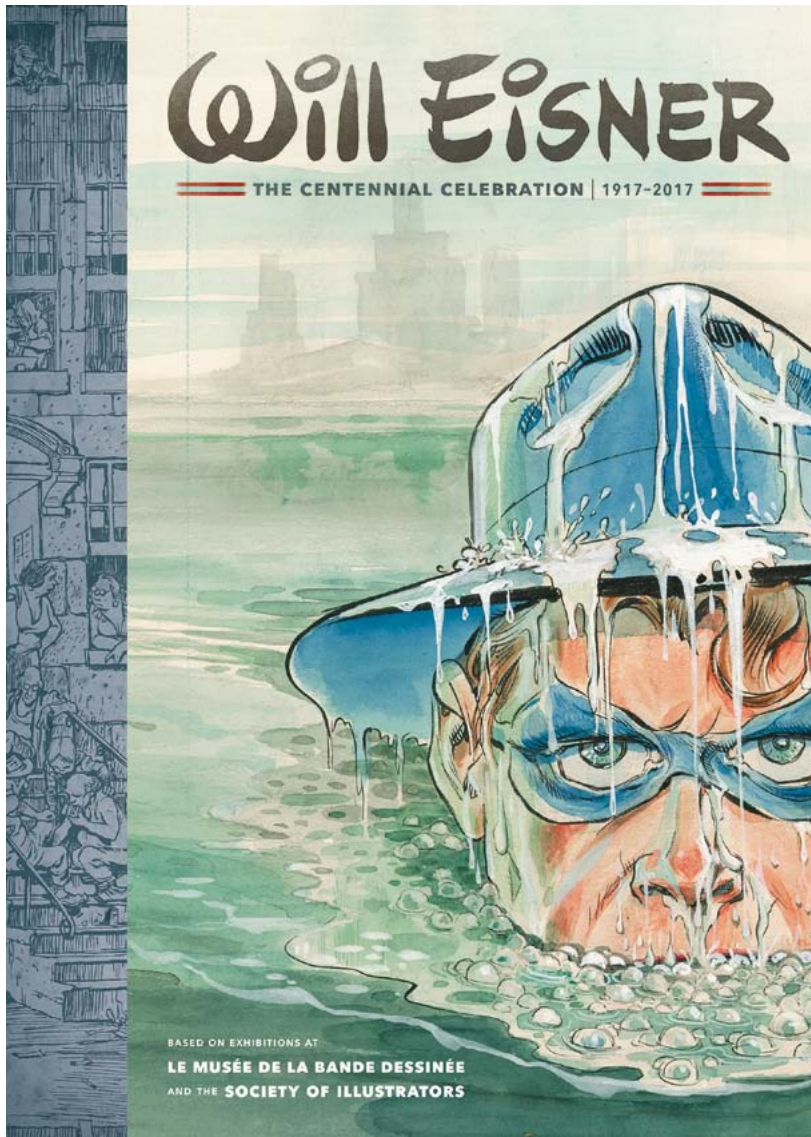
en ligne à partir du 20 janvier 2017

le catalogue de l'exposition

Comptant 176 pages, riches de centaines de reproductions de planches fameuses, de documents rares, photos inédites et dessins méconnus, le catalogue *Will Eisner, A Centennial Celebration* est le parfait complément de l'exposition.

Bénéficiant de textes de Denis Kitchen (éditeur, agent et spécialiste de l'œuvre de Will Eisner), Nancy Gropper, Paul Gravett, John Lind et Jean-Pierre Mercier, cet épais volume couvre l'ensemble de la vie et de la carrière de Will Eisner, de ses débuts précoces

comme illustrateur à ses dernières productions autobiographiques des années 2000. Reprenant les thématiques de l'exposition, le catalogue les prolonge, tout en mettant à la disposition des amateurs les plus célèbres et les plus spectaculaires "splash pages" (pages d'ouverture) du *Spirit*, les rares affiches didactiques réalisées par Will Eisner pendant la guerre, des exemples des travaux de communication institutionnelle réalisés dans les années 1950, les plus beaux exemples de la fluidité des pages des romans graphiques des années 1980, bref une impressionnante moisson de textes et d'images qui raviront non seulement les amateurs d'Eisner mais aussi les fans de bande dessinée et de dessin. Édité par Kitchen Sink Books et Dark Horse Comics, importé et distribué en France par les éditions Futuropolis, ce bel ouvrage sera disponible à la librairie de la Cité et dans toutes les librairies de France.



le générique de l'exposition

production

la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image
& le Festival international de la bande dessinée d'Angoulême

président du conseil d'administration

Samuel Cazenave

directeur général

Pierre Lungheretti

commissariat

Jean-Pierre Mercier
Stéphane Beaujean

coordination technique

Sébastien Bollut

régie des œuvres

Caroline Janvier

scénographie

Agence Lucie Lom, Angers

documentation et recherche

équipes du musée
et de la bibliothèque de la Cité

dossier documentaire

Catherine Ternaux

encadrement

Art Image, Angoulême

reproduction numérique

IGS, Angoulême

médiation culturelle

Elisa Laget
Aurélie Delineau

traduction

Caroline Williams-Guyon

dessin de l'affiche

Will Eisner

mise en couleur du dessin de l'affiche

Benoît Preteseille

alphabet le Cité créé par

Étienne Robial

réalisation de l'affiche

Valérie Desnouël

communication

Catherine Bourgouin
Valérie Desnouël
Solène Dréan
Tamara Delette

relations presse

Pierre Laporte Communication, Paris

extraits audiovisuels

tirés de Will Eisner, Portrait
of a Sequential Artist d'Andrew Cooke
(2010)

remerciements

Denis Kitchen
et les ayants droit, Jean-Pierre Dionnet,
Paul Gravett, Peter Janda, John Lind,
Pete Poplaski, Alain David
et les éditions Futuropolis

toutes les reproductions sont Copyright
© Will Eisner Studios, Inc.

informations pratiques

l'exposition **Will Eisner, génie de la bande dessinée américaine**, le musée de la bande dessinée, la librairie-boutique de la bande dessinée
quai de la Charente à Angoulême

la table à dessin, brasserie panoramique
vaisseau moëbius, 60 avenue de Cognac à Angoulême

la bibliothèque de la bande dessinée
vaisseau moëbius, 121 rue de Bordeaux à Angoulême

venir à la Cité

en voiture

445 Km de Paris par l'autoroute A10, sortie Poitiers

120 Km de Bordeaux, Poitiers, Niort, La Rochelle, Limoges et Périgueux

GPS 0°9,135' Est - 45°39,339' Nord

en bus

lignes 3 et 5, arrêt Le Nil

en train

TGV Atlantique : 2h20 de Paris Montparnasse (11 allers-retours quotidiens),

1h de Bordeaux et Poitiers, 5h de Bruxelles Midi

parking gratuit à côté du musée de la bande dessinée

horaires

du mardi au vendredi de **10h à 18h**, samedi, dimanche et jours fériés de **14h à 18h**
juillet et août jusqu'à **19h**

tarifs

musée et expositions

plein tarif **7 €** tarif réduit **4,50 €** 10-18 ans **3 €** groupe adulte **4 €**

groupe scolaire **2,50 €** gratuité pour les individuels de moins de 10 ans, les accompagnateurs de groupes de plus de 15 personnes, les accompagnateurs de personnes en situation de handicap,

les adhérents de l'association des Amis du musée de la bande dessinée

le 1^{er} dimanche du mois gratuité pour tous sauf juillet et août

prestations supplémentaires

visite commentée **3 €** par personne (en sus du billet)

atelier graphique **4 €** par personne

accessibilité

La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image dispose d'équipements lui permettant d'accueillir les publics en situation de handicap. Tous les espaces de ses différents bâtiments sont équipés d'ascenseurs facilitant l'accès aux personnes à mobilité réduite (à l'exception de la mezzanine de la bibliothèque publique).

Les salles de cinéma sont équipées d'une boucle magnétique à l'intention des malentendants et d'emplacements réservés aux fauteuils PMR. Des places de stationnement sont réservées dans le parking du musée (quai de la Charente), devant le parvis du vaisseau moëbius (rue de Bordeaux) et en contrebas du cinéma et du restaurant (avenue de Cognac).

vivre l'autisme

Les troubles et comportements relatifs à l'autisme étant différents selon chaque enfant, les parents ou travailleurs sociaux ont besoin d'éléments pour planifier et entreprendre leur venue à la Cité. Pour cela, elle met à leur disposition un guide qui a pour but de leur apporter des informations et suggestions afin de les aider dans leur visite de la Cité.

restaurant

La brasserie panoramique la table à dessin, vous accueille le midi du lundi au vendredi pour une pause méridienne.