

BANDE DESSINÉE ET CINÉMA D'ANIMATION

# do popoyo à persopolis



**EXPOSITION**  
**26 JANVIER**  
**6 NOVEMBRE 2022**  
MUSÉE DE LA CITÉ, QUAI DE LA CHARENTE  
**ANGOULÊME**

la Cité internationale  
de la bande dessinée  
et de l'image

MINISTÈRE  
DE LA CULTURE

Nouvelle-Aquitaine

CHARENTE

Angoulême

Grand  
Angoulême

Society

Télérama

EMCA

Lobster

## dossier d'accompagnement

pour les visites scolaires et périscolaires  
maternelle, élémentaire, collège et lycée

la Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image  
médiation culturelle 05 17 17 31 23 [mediationculturelle@citebd.org](mailto:mediationculturelle@citebd.org)  
service éducatif [csimon@citebd.org](mailto:csimon@citebd.org)

la Cité internationale  
de la bande dessinée  
et de l'image

**la Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image**  
médiation culturelle 05 17 17 31 23 [mediationculturelle@citebd.org](mailto:mediationculturelle@citebd.org)  
service éducatif [cimon@citebd.org](mailto:cimon@citebd.org)

la **cit** internationale  
de la bande dessinée  
et de l'image

# Sommaire

1. l'exposition
2. Le parcours
3. quelques biographies
4. vocabulaire, quelques outils
5. quelques ressources en ligne
6. pistes pédagogiques
7. informations pratiques

# l'exposition

de popeye à  
persepolis bande  
dessinée  
et cinéma d'animation

27 janvier –  
31 décembre 2022

commissaria  
t **anne**  
**hélène hoog**  
directrice du  
musée  
de la cité  
internationale  
de la bande  
dessinée  
et de l'image,  
angoulême)

**serge bromberg**  
producteur,  
spécialiste de  
l'histoire du  
cinéma,  
lobster films,

**pascal vimenet**  
enseignant emca  
angoulême, expert  
cinéma  
d'animation,  
chercheur associé à  
l'université  
jean-jaurès de  
toulouse

Le succès mondial du Festival de la bande dessinée d'Angoulême, la création du premier musée européen de la bande dessinée et du premier fonds patrimonial européen (le deuxième au monde) ont contribué à stimuler les savoir-faire de l'image sur le territoire angoumois. La vitalité du cinéma d'animation

(25 studios d'animation), la présence locale d'auteurs de bande dessinée et de dessinateurs et techniciens de l'animation (plus de 1 500 professionnels), d'écoles d'art de l'image (14 écoles spécialisées pour plus de 1 600 étudiants) dont l'École des métiers du cinéma d'animation (EMCA), l'École européenne supérieure de l'image (EESI), rattachée à l'université de Poitiers, et l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (ENJMIN), rattachée au CNAM, rendent plus que jamais nécessaire l'exploration des liens forts, presque génétiques, existant entre la bande dessinée et le cinéma d'animation dès le début du XXe siècle et se tissant encore aujourd'hui.

Destinée à tous les publics, l'exposition "de popeye à persepolis. bande dessinée et cinéma d'animation", divertissante et éducative, a pour propos inédit de **montrer l'origine et la métamorphose d'une nouvelle culture populaire**. Elle explore les manières dont deux arts, la bande dessinée et le dessin animé puis le cinéma d'animation ont grandi ensemble, ont été diffusés et ont infusé au cœur de la culture populaire. L'un et l'autre ont passionné, voire fasciné les artistes et les publics par leur langage visuel et le caractère « magique » des œuvres obtenues, sans cesse renouvelé par une innovation quasi continue dans le domaine des techniques. Par un effet de *feed-back*, une stimulation accrue de l'imagination et de l'audace dans notre monde technique et culturel est devenue perceptible dans notre vie quotidienne. En outre, le vertige industriel d'une production destinée à la consommation de masse a été une phase essentielle de la constitution d'une culture mondiale dont la dynamique est loin de se tarir puisqu'elle a trouvé le relais des techniques numériques et multi-médiales pour se diffuser encore plus largement et plus rapidement.

Partant de la diffusion des images dessinées dans le contexte d'émergence de la modernité industrielle au tout début du XXe siècle, l'exposition, sans prétendre à l'exhaustivité, examine les usages communs ou singuliers qui en sont faits jusqu'au XXIe siècle et explore la relation complexe et féconde entre le film d'animation et la bande dessinée dans les espaces public et privé.

On y perçoit la diversité des aires géographiques de la production, le rôle des innovations technologiques et l'ancrage des langages graphiques dans un fonds partagé de références esthétiques, littéraires ou mythologiques.

Se déployant dans la grande salle des expositions temporaires, sur une surface de 400 m<sup>2</sup>, l'exposition est constituée de près de 400 œuvres, objets et documents (planches, dessins originaux, périodiques et albums imprimés, appareils et supports de film et de projection, photographies et films d'archives, écrans petits et grands) destinés au plaisir des visiteurs.



2.

# le parcours

## I. au temps des "nouvelles attractions"

Fin XIX<sup>e</sup> et début XX<sup>e</sup> siècle, un bouleversement sensationnel se produit partout dans le monde. Pour la première fois, un vaste public se prend d'amour pour des attractions visuelles : la littérature en estampes et les Pantomimes lumineuses vite rebaptisées "bande dessinée" et "dessin animé". Pour la première fois, des dessins en mouvement sont projetés sur écran.



3.

Une culture populaire nouvelle est en train d'esquisser la civilisation moderne de l'image-reine. Bandes dessinées, caricatures, affiches, jouets optiques puis films envahissent le quotidien.

Ces "nouvelles attractions", comme on les nomme alors, directement liées à l'industrie du développement technique (électricité, presse de masse, cinéma), créent en même temps une forme nouvelle d'un langage universellement et instantanément compris.



4.



5.

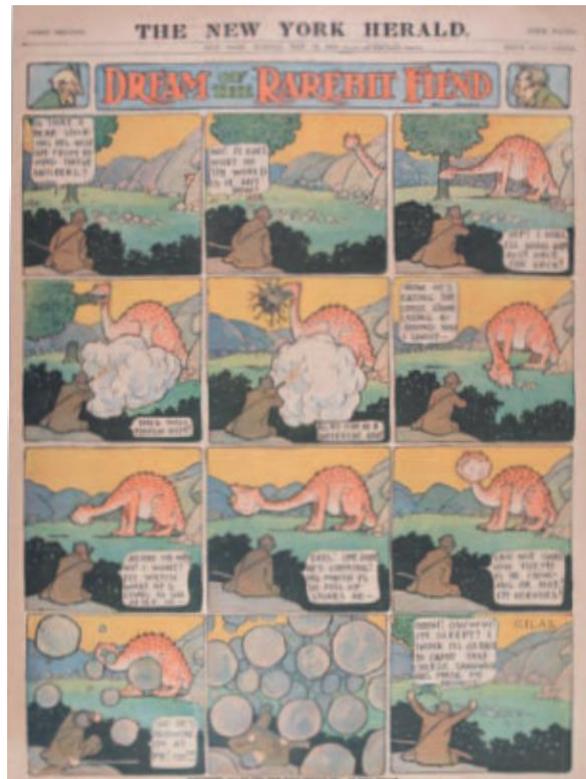
Entre Europe et Amérique, de Töpffer à Reynaud, de Cohl à McCay, de Rabier aux frères Fleischer, bandes dessinées et dessins animés prolifèrent, portant au pinacle les premières stars graphiques : le Fantoche, Little Nemo, Koko le Clown ou Félix le Chat.

La Première Guerre mondiale affaiblit la puissance de l'édition pour la jeunesse et la domination des studios français (Gaumont, Pathé, Éclair) tandis qu'aux États-Unis se développe une importante édition de *comic strips* et les premiers studios de dessins animés.

Entre 1916 et 1928, trois studios (Fables Production, Pat Sullivan Studio, Out of the Inkwell Studio) sont florissants. L'ombre de Popeye se profile.



6.



7.



8.

## II. le triomphe des stars dessinées

Des années 1920 jusqu'aux années 1940, les héros dessinés – de Mickey à Bécassine, de Little King à Little Lulu, de Betty Boop à Popeye – voient leur renommée triompher mondialement.

Ils passent souvent de dessins animés à des bandes dessinées ou inversement, au risque de perdre parfois leur singularité. Les États-Unis sont leur terre d'élection. Ces nouvelles stars deviennent vite des mascottes, objets d'enjeux économiques de plus en plus importants. On les voit partout : au cinéma, dans les librairies, dans les journaux, sur les affiches, dans les vitrines de jouets, sur les objets usuels. Ils envahissent le quotidien de millions d'individus et s'immiscent désormais dans leurs foyers, par l'entremise des journaux, des magazines et du cinéma familial. Ils forment aussi un réservoir inépuisable pour la publicité.

Les milieux respectifs des animateurs et des dessinateurs de *comics* sont des univers clos où les rapports sont rudes. Rançons de l'industrialisation et de la taylorisation en cours, ces travailleurs du crayon rivalisent entre eux, passent d'un studio à l'autre.

On jalouse et on admire à la fois ceux qui ont réussi ou qui veulent innover, tel Max Fleischer qui, en inventant le Rotoscope en 1915, a permis d'accélérer le processus de fabrication en "décalquant" graphiquement un mouvement déjà filmé.



9.

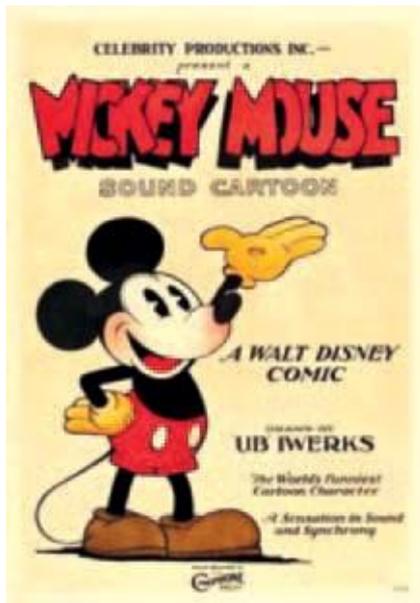


Fig 1.

La minuscule souris Mickey accouche d'un empire. Entre 1928 et 1953, Mickey figure dans 121 courts métrages. Betty Boop naît progressivement, à partir d'août 1930 (*Dizzy Dishes*) sous le crayon de Grim Natwick, futur animateur de *Blanche-Neige* pour triompher dans *Minnie the Moocher* (1932), accompagnée par l'orchestre de Cab Calloway. La pin-up figure dans plus d'une centaine de courts métrages. Entre 1933 et 1942, Popeye a un score un peu supérieur. Les deux studios – Disney et Fleischer – se livrent à une âpre lutte d'influence par héros interposés jusqu'en 1942.

Ces icônes démultipliées ont conquis tous les secteurs de l'activité économique et généré une profusion de produits et de langages s'appuyant sur chaque nouveau support technique pour se renouveler et perdurer.

10.



11.



12.

### III. révolution des formats et contre-culture



14.

En Europe, au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, la célèbre série de bande dessinée *Tintin* créée par Hergé et publiée pour la première fois en 1929, connaît une première transposition en film d'animation en 1947. Mais les producteurs ayant fait faillite avant la sortie, *Le Crabe aux princes d'or*, réalisé par Claude Misonne, ne sera montré au grand public qu'en 2007. Il faut attendre le film *L'Affaire Tournesol*, créé sous la direction de Ray Goossens et sorti sur les écrans en 1964, pour voir cette série mondialement connue faire ses débuts publics en version animée.

Au moment où Boris Vian écrit *L'Écume des jours*, où Hergé dessine *Le Temple du Soleil*, où le be-bop prend son essor, où Marcel Duhamel lance la collection de la "Série noire", où Saul Steinberg publie *All in Line*, où Jean Nohain crée *le Petit*

*Journal*, accueillant *Frimouset détective* ou *Godefroy-le-Bouillant*, où Jackson Pollock engage ses expériences de *dripping*, où Fredric Brown écrit *L'Univers en folie* et Jean-Paul Sartre, *Les Mains sales*, deux personnages venus des États-Unis incarnent l'ambivalence et la mutation du nouveau contexte – Superman et Mister Magoo.



13.

fig 2.



15.

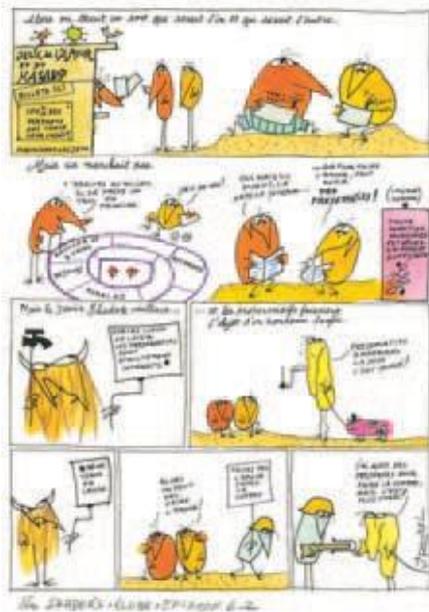
*Superman*, la célèbre série fantastique de bande dessinée créée en 1938 par Joe Shuster et Jerry Siegel, est adaptée en une suite de courts métrages d'animation réalisés par les Studios Fleischer (1941-1942). Projetés en avant-programme dans les cinémas, les épisodes de la série galvanisent le public et contribuent à le mobiliser dans le conflit mondial. *Superman* deviendra très présent sur les grands et petits écrans. Il est rejoint par *Captain America* et à leur suite naîtra une vaste constellation de justiciers et de méchants aux superpouvoirs qui connaissent jusqu'à aujourd'hui une gloire mondiale et font des émules dans tous les pays.

Le personnage de Superman, fantastique, est ironiquement porteur de la puissance vigoureuse et protectrice des États-Unis tandis que celui de Mister Magoo, absurde, en exprime sa face cachée et le malaise croissant d'une société consumériste.

L'un et l'autre s'emparent des hantises de l'époque : la guerre froide, le surarmement, la toute-puissance de la science, l'interrogation existentielle. Tous deux entérinent la fin des temps de l'innocence.

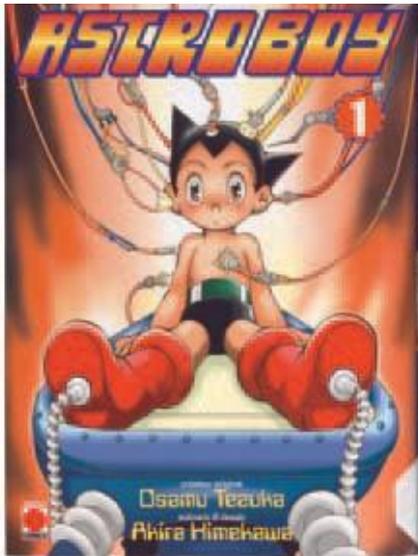
À Mickey, Bécassine et Popeye succèdent des vedettes plus agitées et plus tourmentées : l'Écureuil fou de Tex Avery, le Pic vert hystérique de Walter Lantz ou le Vile Coyote de Chuck Jones.

Depuis 1946, la télévision s'est répandue dans les foyers américains. Contrainte de se restructurer, l'industrie cinématographique sacrifie notamment les courts métrages animés. Cette nouvelle révolution provoque simultanément une adaptation du dessin animé au nouveau support de diffusion et une démultiplication d'expérimentations *underground*.



Dans ce contexte, la création du studio United Production of America (UPA) en 1945 est essentielle. Les principaux réalisateurs, John Hubley et Bob Cannon, propulsent de nouvelles vedettes modernes, grinçantes et délurées, bientôt télévisuelles, Mister Magoo puis Gerald McBoing Boing. UPA va rayonner dans le monde entier, faisant écho à la culture pop anglaise, au Snoopy de Charles Schultz ou influençant la naissance en France des *Shadoks* de Jacques Rouxel. En 1974, René Goscinny, Albert Uderzo et Georges Dargaud fondent les Studios Idéfix et se lancent dans l'aventure de la création de films d'animation long-métrage dont le premier sera *Les Douze Travaux d'Astérix* (1976) et le deuxième *La Ballade des Dalton* (1978).

16.



Au Japon, le *manga* nourrit le cinéma d'animation et, inversement, l'*anime* qu'il soit en longs ou courts métrages stimule le *manga*. L'offre des éditeurs s'adapte à la demande des lecteurs et fournit des récits différenciés, souvent sous forme de séries, selon les classes d'âges, les sexes et les goûts hommes, femmes, garçons, filles, science-fiction, blquette et romance, genre policier, érotisme, combats épiques... Cette diversification a sa typologie bien établie (*kodomo*, *shonen*, *shojo*, *seinen*, *hentai*, *josei*, *mecha* et les genres qui en découlent) dans les répertoires des librairies.

17.

Le mangaka Osamu Tezuka (1928-1989) a contribué à populariser et à renouveler le manga au Japon et dans le monde. Son œuvre *Astro Boy* (1952) marque une étape

essentielle dans le développement de l'*anime* contemporain : ce petit robot si humain, malicieux et graphiquement moderne, déclenche l'essor irrésistible d'une édition mondialement exponentielle. À l'image de Tezuka, nombreux sont les *mangakas* à s'être adonnés au cinéma d'animation.

## IV. images-mondes : des perspectives insoupçonnées

Ces deux dernières décennies voient s'opérer une révolution aussi importante que la révolution de l'impression avec Gutenberg (XVe siècle) : la Terre –de plus en plus globalisée par la vectorisation combinée du cinéma, de la télévision et de l'informatique numérisée–, est devenue un village planétaire.

Le couronnement de l'image-reine, que le temps des "nouvelles attractions" esquissait, s'est réalisé. Les nouveaux médias qui la diffusent, s'ils se sont diversifiés, agissant désormais simultanément, dans les imprimés ou sur les écrans de cinéma, de télévision, de publicité, d'ordinateur, de tablette, de smartphone ou de jeux vidéo, contribuent à la création d'une nouvelle culture collective.

Cette nouvelle culture, souvent populaire, qui ignore en partie les frontières, se constitue avec ses codes. Le XXIe siècle est en train d'inventer un "nouveau graphisme". Cette culture forge un langage qui, minoritaire à ses débuts, est en voie de devenir un langage dominant, c'est-à-dire de plus en plus universalisé.



18.



19.

Cette dernière partie montre un fragment signifiant de ces images-mondes qui contribuent à reformuler notre vision en lui ouvrant des perspectives insoupçonnées. Ce sont celles qui nous ont menés de Popeye à la petite fille révoltée de *Persepolis*, ce sont les images pré-apocalyptiques de Murakami, inspiré par Briggs, ce sont celles de Winchluss, qui livre sa perception du rapport entre bande dessinée et cinéma d'animation, ou encore celles qui surjouent des codes passés pour en inventer de nouveaux, comme celles de Blutch, de Dupuy ou de Mandico.



fig 4



fig 3.

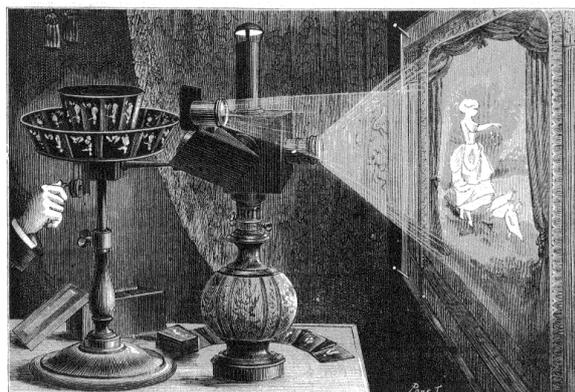
# Quelques biographies

## Emile Reynaud

Né le 8 décembre 1844 à Montreuil-sous-Bois et mort le 9 janvier 1918 à Ivry sur Seine. Père graveur de médailles, mère institutrice.

En 1858, il entre comme apprenti aux établissements *Gaiffe* à Paris, où il travaille à la réparation, au montage et à la mise au point d'instruments d'optique et de physique. Il s'installe ensuite comme photographe à Paris.

En 1864, il suit les cours publics de vulgarisation scientifique par projections lumineuses de l'Abbé *Moigno*, devient son assistant et apprend le métier d'enseignant-conférencier. En 1865, Émile Reynaud va vivre avec sa mère au Puy-en-Velay. Il complète sa formation et ses connaissances scientifiques. En 1873, l'Abbé *Moigno* fait appel à lui pour une série de conférences sur la photographie dans la salle du *Progrès* à Paris. Les conférences du Progrès ne peuvent être maintenues et Émile Reynaud retourne au Puy-en-Velay. Il y organise des "cours par la vue" qui présente sur grand écran de nombreuses expériences qui lui assurent un franc succès auprès du public.



Nouveau praxinoscope à projection de M. Reynaud.

C'est au Puy-en-Velay qu'en 1876, il met au point son premier jouet d'optique, le **Praxinoscope**. En décembre 1877, il s'installe à Paris, où il se consacre à l'assemblage et à la commercialisation de ses *praxinoscopes*. Il continue de développer son Praxinoscope, en Praxinoscope-Théâtre (ajout d'un décor) et Praxinoscope à projection (projection sur un écran). Mais ces machines ne reproduisent encore qu'un mouvement cyclique, limité à 12 images, alors qu'Émile souhaite raconter une histoire, projetée sur un écran, devant un public nombreux.

En 1888, Émile Reynaud met au point son Théâtre optique avec lequel il propose au public du musée Grévin de véritables petits dessins animés, alors appelés Pantomimes lumineuses, dès le 28 octobre 1892. Jusqu'en mars 1900, plus de 500 000 personnes assistent à ces projections. Le dessin animé était né. Il ne deviendra cinématographique qu'avec *Émile Cohl* en 1908.



Après l'arrivée du *Cinématographe* des frères *Lumière* en 1895, la fin des projections au musée Grévin et le déclin de son entreprise de fabrication de *praxinoscopes*, Émile Reynaud se lance dans la conception de sa dernière invention, le Stéréo-

Cinéma (1907) mais sans parvenir à son objectif : la projection animée en relief. Il est alors contraint de renoncer à ses travaux, revend une partie de son matériel et détruit son *Théâtre optique*, avant de jeter dans la Seine une grande partie de ses pantomimes. Seules échappent à la noyade **Pauvre Pierrot** et *Autour d'une cabine*.

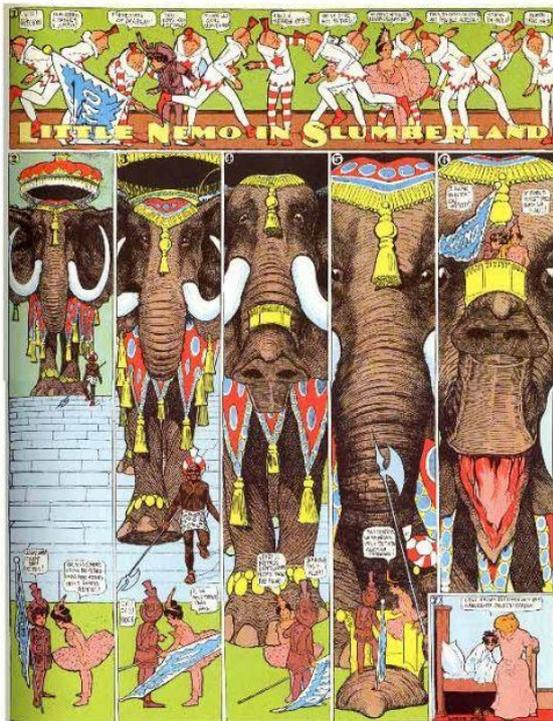
D'après <https://www.emilereynaud.fr/index.php/post/Biographie>

## Winsor McCay

Né entre 1867 et 1871, à Spring Lake et mort le 26 juillet 1934 à Brooklyn.

Winsor McCay a très tôt une vocation pour le dessin. À l'âge de 16 ans, sous l'influence de son professeur de dessin John Goodison, il découvre et développe ses qualités pour les perspectives architecturales originales et riches en effets inédits. Très vite, il utilise ses dons et se lance dans une carrière itinérante de peintre publicitaire et de décorateur.

À 17 ans, il se fixe à Chicago et poursuit ses études artistiques. Il est particulièrement sensible aux constructions réalisées pour l'exposition universelle, et aux gratte-ciel qui jaillissent des décombres de l'incendie de 1871. À 19 ans, il est déjà un peintre et décorateur apprécié et expérimenté, si bien qu'il est employé par le Morton's Dime Museum de Cincinnati, musée d'histoire naturelle, d'ethnographie où se produisent des forains. Pendant une dizaine d'années, de 1886 à 1896, Winsor McCay produit des milliers de dessins pour les parcs d'attraction (Wonderland) qui sont alors en vogue aux États-Unis. Il est fort probable qu'il exerce également le métier de dessinateur forain : virtuose au travail, il impressionne les visiteurs. En 1897, il commence à travailler pour la presse locale de Cincinnati et Life pour lequel il réalise caricatures et dessins de science-fiction. Il est repéré par James Gordon Bennett propriétaire des très respectés New York Herald et Evening Telegram qui l'embauche. McCay s'installe à New York en octobre 1903. Il réalise des planches pour les suppléments illustrés des journaux du dimanche.



*Little Nemo in Slumberland*

Dans **Le petit Sammy éternue** (1904), les éternuements du petit Sammy causent dévastations et catastrophes dans un univers ordonné, de même les cris stridents de Henrietta l'affamée (1905) provoquent la terreur. Mais c'est avec **Cauchemars de l'amateur de fondue au Chester** publié dans le Evening Telegram sous le pseudonyme de Silas et **Little Nemo in Slumberland** publié dans le New York Herald que Winsor McCay atteint le sommet de son art et peut se plonger dans ses thèmes favoris : le pays des songes, illusions, architectures utopiques, onirisme... Même si chacune des planches dominicales se termine par la même chute (Little Nemo tombe de son lit et se réveille), les rêves se suivent et forment une intrigue qui se développe d'une aventure à l'autre, les personnages changent au fur et à mesure de leurs aventures rêvées. **Little Nemo in Slumberland** est ainsi la première bande dessinée à adopter la pratique de la suite feuilletonesque.

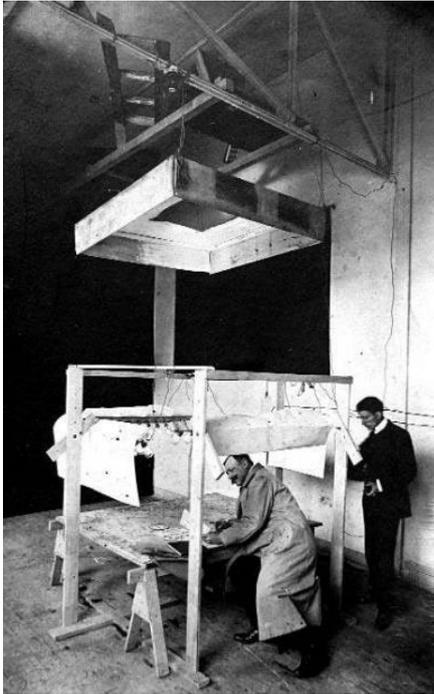


## Emile Cohl

Né à Paris le 4 janvier 1857 et mort à Villejuif le 20 janvier 1938.

À 15 ans, il devient apprenti chez un bijoutier, mais il s'intéresse déjà davantage au dessin et à la prestidigitation.

Il est tour à tour illustrateur, photographe, auteur de vaudevilles et de pièces de théâtre, comédien, peintre, journaliste, magicien. Caricaturiste reconnu à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle, élève d'André Gill, il flirte avec les mouvements qui influencent plus tard les surréalistes.



Émile Cohl au banc-titre, tournage de la Bataille d'Austerlitz (1909)

En 1906, on découvre un procédé nouveau pour le cinéma, ce que l'on nomme le « tour de manivelle », un « procédé qui fut appelé en France « mouvement américain ». Il était encore inconnu en Europe, car le tour de manivelle provient du studio Vitagraph Company qui l'utilise pour mettre des objets inanimés en mouvement. C'est un comédien américain, James Stuart Blackton, qui réalise alors le premier dessin animé sur support filmique de l'histoire du cinéma (ceux d'Émile Reynaud étant directement dessinés sur la pellicule, sans le truchement d'une prise de vues), **Humorous Phases of Funny Faces**, où l'on voit, tracé en blanc à la craie sur un fond noir, un jeune couple qui se fait les yeux doux, puis vieillit, enlaidit, le mari fume un gros cigare et asphyxie son épouse grimaçante qui disparaît dans un nuage de fumée, la main de l'animateur efface alors le tout. Le dessin animé filmé sur pellicule de cinéma argentique 35, est né. À son tour, Émile

Cohl crée **Fantasmagorie**, qui est projeté pour la première fois le 17 août 1908 au théâtre du Gymnase à Paris, pour la société Gaumont. De 1908 à 1923, Émile Cohl réalise 300 films, pour la plupart des films précurseurs en matière de cinéma d'animation, puisqu'il manie avec autant de bonheur le dessin que les allumettes, le papier découpé ou encore les marionnettes, ou des objets divers comme des citrouilles. Ses films sont réalisés pour les compagnies cinématographiques françaises Lux, Gaumont, Pathé et Éclipse. Il travaille aussi aux États-Unis de 1912 à 1914, comme directeur d'animation.



Emile Cohl avec George McManus

La créativité, aussi bien technique qu'artistique, dont témoigne son œuvre subsistante — seuls 65 films d'Émile Cohl ont été retrouvés — en fait l'une des personnalités les plus inventives et les plus importantes des premiers temps du septième art.

D'après [https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89mile\\_Cohl](https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89mile_Cohl)

## George Mc Manus



Né le 23 janvier 1884 à Saint-Louis (Missouri) et mort le 22 octobre 1954 à Santa Monica (Californie), est un auteur de bandes dessinées américain.

Emile Cohl réalisera une adaptation d'une de ses bandes dessinées *The newlyweds and their baby*, dont le bébé héros, Snookums, deviendra Zozor en français (une série de 13 films).



*Bringing up Father*

## Benjamin Rabier

Né le 30 décembre 1864 à la Roche sur Yon et mort le 10 octobre 1939 à Faverolles en Berry.

C'est un auteur pour la jeunesse, dramaturge, animateur, illustrateur et auteur de bande dessinée français.



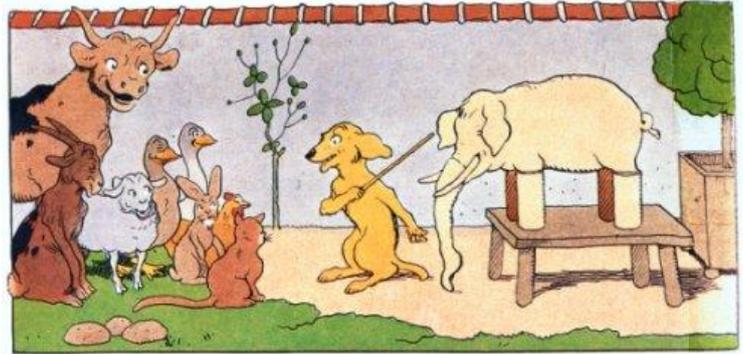
Affiche *la Vache qui rit* par Benjamin Rabier, 1927

Bien qu'il ait montré très tôt des dispositions pour le dessin — il obtient à quinze ans le prix du dessin de la Ville de Paris —, Benjamin Rabier doit interrompre ses études pour travailler. Il alterne différents métiers. Il entre au Bon Marché à Paris comme comptable. Grâce à l'appui de Caran d'Ache, plusieurs revues françaises commencent à publier ses dessins dès 1889, mais aussi au Royaume-Uni et aux États-Unis où il a plus de succès. Il sort ses premiers albums, notamment *Tintin-Lutin*, titre et personnage à houppette et pantalon de golfeur, dont Hergé s'inspira quelques années plus tard.

Au début du XX<sup>ème</sup> siècle, Benjamin Rabier s'impose comme un auteur à succès, comme en témoignent ses publications dans *l'Assiette au Beurre* ou *le Chat noir*. Parallèlement à ses travaux destinés aux adultes, il se lance dans le dessin pour enfants en intégrant dès 1903 l'équipe de *La Jeunesse illustrée*, premier illustré moderne pour les enfants français. C'est le seul dessinateur du journal à dévier du gaufrier strict des images d'Épinal, se permettant de jouer sur le format des vignettes ou de réduire les textes jusqu'à s'en passer. En 1907-1908, il publie un journal, ***Histoire comique et naturelle des animaux*** (1907-1908).

Il écrit aussi de nombreuses pièces de théâtre. Malgré ces succès, il travaille, tout au long de ces années, comme employé, la nuit, au service des Perceptions municipales des Halles de Paris, et garde jusqu'en 1910 cet emploi, ne prenant sa retraite qu'à cause du surmenage.

Il se lance, à partir de 1916, dans le dessin animé et s'occupe de publicité. Pour la cinémathèque Pathé-Baby, de 1922 à 1925, il crée de nombreux dessins animés qui mettent en scène Gédéon et d'autres personnages. Il crée de nombreuses affiches publicitaires, pour de multiples marques, par exemple, la lotion capillaire Pétrole Hahn.



Gédéon s'amuse, 1928

Il est aussi considéré comme un des plus grands dessinateurs animaliers européens. L'univers de Benjamin Rabier est parsemé d'animaux. En 1906, Benjamin Rabier publie une édition entièrement illustrée des *Fables* de La Fontaine. Il illustre aussi *le Roman de Renart* et *l'Histoire naturelle* de Buffon. En 1921, Léon Bel s'inspira d'un dessin de Benjamin Rabier comme logo de sa marque *La vache qui rit*. Mais son personnage de bande dessinée le plus célèbre reste Gédéon le canard, dont les histoires ont été publiées entre 1923 et 1939 en 16 albums. Il a aussi dessiné la célèbre baleine des Salins du Midi.

## Otto Messmer

Né le 16 août 1892 dans le New Jersey et mort le 28 octobre 1983 à Teaneck, est un animateur et auteur de bande dessinée américain. Il est particulièrement connu pour avoir travaillé dans les studios de Pat Sullivan sur le dessin animé Félix le Chat, puis en avoir réalisé seul l'adaptation en comic strip de 1923 à 1951. Lui-même revendiquera la création de Félix.



Otto Messmer et Félix le Chat

## Otto Soglow



The Little King

Né le 23 décembre 1900 à New York et mort le 3 avril 1975 dans la même ville est un auteur de bande dessinée américain. Il est connu pour sa série *Le Petit Roi*, une bande dessinée muette au graphisme sobre et géométrique publiée dans la presse américaine de 9 septembre 1934 jusqu'à son décès quarante ans plus tard. *Le Petit Roi* montre un souverain petit et rond (comme Otto Soglow l'était lui-même) perdu au milieu d'un monde de grands gaillards aux pectoraux gonflés qu'il voit en contre-plongée.

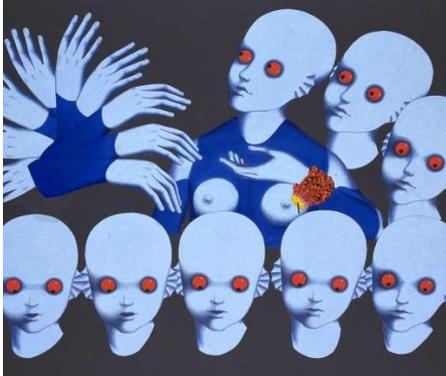
## Les frères Fleisher

Max est né le 19 juillet 1883 à Cracovie, Pologne – mort le 11 septembre 1972 à Los Angeles. Dave est né le 14 juillet 1894 à New York - est mort le 25 juin 1979 à Los Angeles. Ils ont débuté comme caricaturistes et dessinateurs de « strips » vers 1910 avant d'être des pionniers dans le secteur de l'animation. Ils ont créé les Fleischer Studios et sont à l'origine de personnages comme **Koko le Clown** ou **Betty Boop** et a adapté **Popeye**, créé par Elzie Crisler Segar, en dessin animé, en 1933. Ils sont aussi les inventeurs du **rotoscope**, à l'origine de la rotoscopie moderne.



## René Laloux

Né le 13 juillet 1929 dans le 15e arrondissement de Paris et mort le 15 mars 2004 à Angoulême.



*La planète sauvage, 1973*

Grande figure du cinéma d'animation français, **René Laloux** a réalisé trois longs métrages : *La Planète sauvage* (1973) avec Roland Topor (Prix Spécial du Festival de Cannes en 1973), *Les Maîtres du temps* (1981) avec Moebius, et *Gandahar* (1987) avec Philippe Caza.



*Les maîtres du temps, 1982*

Après divers métiers, de nombreux voyages et rencontres, il revient à Paris et se consacre à la réalisation de courts-métrages avec Roland Topor : *Les Locataires* (1960), *Les Temps morts* (1964), *Les Escargots* (1965), avant de se lancer dans *La Planète sauvage*, un long-métrage d'exceptionnelles originalité et qualité, qui mobilise 25 personnes pendant plus de quatre ans, et reçoit lors de sa sortie en 1973 un excellent accueil et plusieurs prix. C'est en 1981 que sort son deuxième long-métrage. Conçu au départ pour la télévision, *Les Maîtres du temps* est adapté d'un roman de science-fiction de Stefan Wull et dessiné par le grand auteur de bande dessinée Moebius. Puis en 1987 sort enfin *Gandahar*, projet auquel René Laloux avait commencé à s'atteler en 1974 en collaboration avec Philippe Caza. De 1997 à 1999, il a été directeur artistique au Laboratoire d'image numérique du CNBDI à Angoulême. Il s'éteint à Angoulême en 2004. Lorsque le cinéma de la Cité ouvre une deuxième salle aux côtés de la salle Nemo, celle-ci prend naturellement le nom de salle Laloux.

D'après <http://www.citebd.org/spip.php?article15>

# Vocabulaire : quelques outils

Mais avant, pour comprendre la notion d'image par image, il faut rappeler qu'au cinéma, ce qu'on croit être de l'image en mouvement, n'est qu'une succession d'images fixes. Quand la caméra tourne, c'est en fait comme si elle photographiait très vite, prenant 24 images par seconde.

Ces images sont ensuite projetées très vite aussi, de sorte que notre œil ne voit pas chaque image fixe, mais une image continue et en mouvement.

Au lieu de laisser tourner la caméra, les réalisateurs du cinéma d'animation fabriquent les images une par une. Pour une seconde de film, ils doivent donc fabriquer 24 images (ou 12 images, photographiées chacune deux fois). Pour réaliser un film d'animation de 90 minutes, il faut donc fabriquer, une par une, 129 600 images (ou 64 800) !

## Pantomime lumineuse

Le terme « Pantomimes lumineuses » désigne à la fois le spectacle complet proposé par Émile Reynaud, à l'aide de son appareil Théâtre optique\*, au Cabinet fantastique du musée Grévin à partir de 1892, incluant l'accompagnement au piano avec une musique originale composée par Gaston Paulin ; ce terme s'étend ensuite à chacune des saynètes proposées en dessins animés, excluant les saynètes en photographies animées qu'Émile Reynaud proposera également, à partir de 1896, et qu'il appellera des Photo-peintures animées.

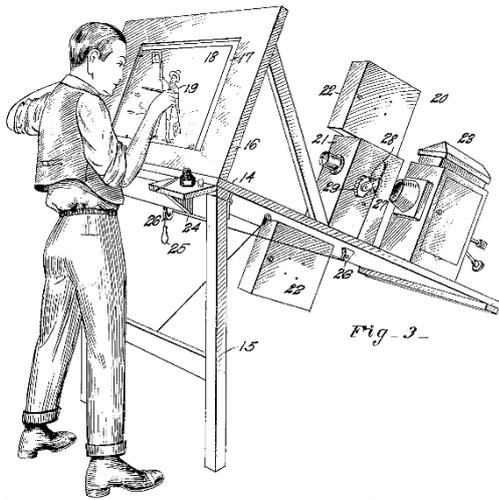
## Théâtre optique\*



*Pauvre Pierrot, 1892*

Le théâtre optique, invention d'Émile Reynaud, réunit les techniques de l'analyse du mouvement et celle de la projection à l'aide d'une lanterne magique. « Tous les appareils de Reynaud reposent sur le même principe : la compensation optique par miroirs prismatiques. Grâce à ce système, Reynaud va être à l'avant-garde de l'animation et des projections lumineuses. » Laurent Mannoni et Donata Pesenti Campagnoni, *Lanterne magique et film peint : 400 ans de Cinéma*, Paris, La Martinière/La Cinémathèque française.

## Rotoscope – Rotoscopie



La rotoscopie, créée par Max et David Fleischer vers 1914, est, au départ, une technique d'animation consistant à transformer une scène filmée en scène de dessin animée. Les rotoscopes traditionnels utilisaient une table de projection transparente sur laquelle apparaissaient les images du film, une par une. Le dessinateur suivait les contours des formes filmées et les redessinaient sur un calque approprié.

## Le phénakistiscope

Le phénakistiscope (mot formé du grec phenax - akos, « trompeur », et skopein, « examiner ») est un jouet optique donnant l'illusion du mouvement attribué à la persistance rétinienne. Il a été inventé par le Belge Joseph Plateau en 18321.

Il comporte un disque en carton, percé de dix à douze fentes, sur lequel un mouvement est décomposé en une séquence d'images fixes, et un manche permettant son maintien pendant sa rotation. Pour percevoir le mouvement, le spectateur se place en face d'un miroir et met ses yeux au niveau des fentes du disque, du côté opposé aux dessins. Il fait ensuite tourner le carton. Les fentes servent d'obturateur en ne laissant apparaître l'image reflétée dans le miroir qu'un très court instant. L'œil voit donc une seule image, qui semble être en mouvement lorsque le disque tourne à une vitesse suffisante.



## Praxinoscope

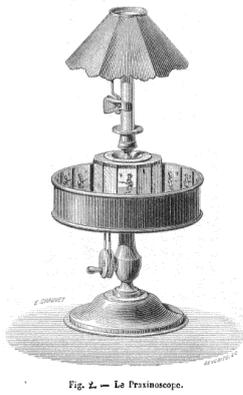


Fig. 2. — Le Praxinoscope.

Le praxinoscope fut inventé par Émile Reynaud en 1876. Breveté en 1877, il s'agissait d'un jouet optique donnant l'illusion du mouvement et fonctionnant sur le principe de la compensation optique. Ce jouet obtiendra une « mention honorable » à l'Exposition universelle de Paris de 1878 et aura un beau succès commercial qui permit à son inventeur de continuer ses recherches. Le praxinoscope est ainsi à la base de ses inventions suivantes : une animation à l'intérieur d'un décor (le praxinoscope-théâtre), projetée (le praxinoscope à projection), de longueur indéfinie (le théâtre optique) et en relief (le stéréo-cinéma). Ces dernières recherches vers une projection animée en relief n'aboutiront pas.

## Folioscope



Un **folioscope**, est aussi appelé **feuilletoscope**, ou **bien feuilleteur**, ou encore **flipbook**. C'est un petit livret de dessins ou de photographies qui représentent une scène en mouvement (par exemple, un personnage ou un animal). Feuilleté rapidement, un folioscope procure à l'œil l'illusion que le sujet représenté est en mouvement, illusion optique provoquée par la persistance rétinienne.

### **Quelques ressources en ligne :**

\* Une initiation au cinéma d'animation qui permet de faire découvrir aux élèves toutes les techniques dont il a été question plus haut par l'UPOPI, l'université populaire des images :

<https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/la-decouverte-du-precinema>

<https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/initiation-au-cinema-d-animation>

<https://upopi.ciclic.fr/apprendre/les-secrets-du-cinema-d-animation>

\* Un livret à télécharger : de l'image fixe à l'image animée :

[http://www.citebd.org/IMG/pdf/dossier\\_peda\\_imageanimee.pdf](http://www.citebd.org/IMG/pdf/dossier_peda_imageanimee.pdf)

\* Des courts-métrages des étudiants de l'EMCA (l'école des métiers du cinéma d'animation à Angoulême) visibles en ligne :

<http://www.angouleme-emca.fr/fr/galerie.asp>

\* Des courts-métrages réalisés par les étudiants de l'Atelier, à Angoulême

<https://www.ecolelatelier.com/productions-etudiants/>

# Pistes pédagogiques

*Les pistes ci-dessous sont à explorer, et ne sont là qu'à titre indicatif. Vous pouvez piocher, inventer, créer et nous faire part de vos réalisations ! Nous sommes aussi à votre disposition pour vous aider à réaliser vos propres outils.*

## Avant l'exposition

1. Préparer les élèves en recueillant les prérequis concernant les images animées : une série de questions peut permettre d'évaluer leurs connaissances. (À adapter en fonction de l'âge des élèves)

- De quand datent les dessins animés ?
- Qu'est-ce qu'un dessin animé ?
- Comment fait-on pour animer des images ? Aujourd'hui ? Au XIX<sup>ème</sup> siècle ? Au début du XX<sup>ème</sup> siècle ?
- Doit-on absolument avoir recours à l'électricité pour voir un dessin animé ?
- Connaissez-vous des auteurs de dessins animés ?
- Quels personnages de dessin animé connaissez-vous ?
- ...

2. À partir de ces questions et de leurs réponses, quelques éléments sur l'histoire de l'animation (voir plus haut ou le site ) pour que les élèves puissent repérer ensuite dans l'exposition les différents objets.

3. Elaborer une frise chronologique en mettant en parallèle les différentes étapes de création des procédés d'animation (avec les grands auteurs par exemple )et des événements connus des élèves ex : naissance de Captain America en 1940 et en parallèle la seconde guerre mondiale.

4. Travailler sur l'oeil / Pour les collégiens et lycéens, un lien avec le professeur de physique-chimie pour un cours d'optique peut être pertinent. (possible avant ou après l'exposition)

## Pendant l'exposition

### **Un livret jeu est à la disposition des classes de primaire et de collège**

1. Proposer **un carnet de voyage** aux élèves : chacun y met ce qui lui semble important de l'exposition : dessins, extrait de textes, noms d'auteur, reproduction d'espace... cela peut donner lieu à une exposition de carnets ou cela peut être la base d'un compte rendu rédigé ensuite en classe ou encore la matière pour préparer une exposition dans l'établissement au retour.

2. Après avoir parcouru l'exposition, les élèves, par groupes, choisissent une salle ou un espace et approfondissent le sujet présenté pour pouvoir en faire un compte rendu (ce peut être préparé à l'avance) : une planche, un dessin animé présenté, un objet...

ils devront réaliser une sorte de fiche technique :

« objet – planche - dessin animé - auteur – personnage choisi

Nom – titre

raison(s) de sa présence dans l'exposition

description la plus précise possible / dessin possible lorsqu'il choisit d'un objet

Raison pour laquelle il ou elle a été choisi(e) »

3. Si les élèves ont travaillé par groupes avant la visite sur des auteurs et des personnages de dessin animé présents dans l'exposition, ce peut être à eux de faire les guides pour la classe : c'est bon entraînement à l'oral.

4. On peut aussi jouer dans l'exposition : mimer les attitudes dans les dessins animés, les positions de super héros et se prendre en photo. (sans flash les photos sont autorisées)

## Après l'exposition

1. Réaliser une exposition dans la classe ou le CDI avec les éléments pris en notes.

2. réaliser un flipbook.

3. Fabriquer un des objets pour animer des images.

4. Faire un compte rendu en images fixes ou animées de l'exposition.

5. Travailler sur le mouvement et sa décomposition pour comprendre les étapes du dessin.

6. Imaginer une histoire qui se déroulerait dans l'exposition.

Exemple : et si tous les personnages présentés prenaient vie le soir une fois que le public est parti...

# Textes écho

**BADINTER Robert**

**Idiss, Librairie Arthème Fayard, 2018**

Dans cette guerre qui n'en finissait pas de commencer, nous avons tous deux repris à Nantes nos habitudes parisiennes. Tous les jeudis après-midi, nous nous rendions au cinéma. La séance était longue, le programme copieux: deux films, les actualités, un dessin animé se succédaient sur l'écran. L'entracte permettait aux ouvreuses d'écouler leurs confiseries. Entrés à quatorze heures, nous quittions la salle en fin d'après-midi, la tête farcie d'images et les yeux rougis. Idiss aimait les westerns, dont l'intrigue élémentaire lui convenait. Nous goûtions les comédies burlesques, les films de Charlot ou de Laurel et Hardy. Idiss était bon public et, comme tous les enfants de mon âge, j'étais boulimique de cinéma. Cette passion tissait entre nous des liens particuliers, car ces plaisirs nous étaient communs et nous étions les seuls à les partager. Ces jeudis-là, mon frère avait en effet d'autres occupations, plus plaisantes pour un adolescent de quinze ans que le cinéma avec sa grand-mère.

(...)

Il n'était plus question pour Idiss d'aller au cinéma. Mon frère et moi nous rendions sans elle désormais aux séances du jeudi après-midi, avec quelques copains de classe. Il régnait dans la salle un silence absolu devant les images triomphantes des actualités nazies sur l'écran. Suivaient quelques fragments des actualités françaises, consacrées à entretenir la gloire du maréchal Pétain. On le voyait acclamé par les populations lors de ses tournées dans les villes de la zone « libre », où s'exerçait encore son dérisoire pouvoir. Je mesurais dans les mois suivants à Lyon jusqu'où pouvait aller le culte de ce vieillard dans son uniforme étoilé, la médaille militaire épinglée sur sa tunique, incarnation d'un passé glorieux et d'un présent déshonorant.

**PROUST Marcel**

***Du côté de chez Swann,***

La lanterne magique « À Combray, tous les jours dès la fin de l'après-midi, longtemps avant le moment où il faudrait me mettre au lit et rester, sans dormir, loin de ma mère et de ma grand-mère, ma chambre à coucher redevenait le point fixe et douloureux de mes préoccupations. On avait bien inventé, pour me distraire les soirs où on me trouvait l'air trop malheureux, de me donner une lanterne magique, dont, en attendant l'heure du dîner, on coiffait ma lampe; et, à l'instar des premiers architectes et maîtres verriers de l'âge gothique, elle substituait à l'opacité des murs d'impalpables irisations, de surnaturelles apparitions multicolores, où des légendes étaient dépeintes comme dans un vitrail vacillant et momentané. Mais ma tristesse n'en était qu'accrue, parce que rien que le changement d'éclairage détruisait l'habitude que j'avais de ma chambre et grâce à quoi, sauf le supplice du coucher, elle m'était devenue supportable. Maintenant je ne la reconnaissais plus et j'y étais inquiet, comme dans une chambre d'hôtel ou de « chalet », où je fusse arrivé pour la première fois en descendant de chemin de fer. Au pas saccadé de son cheval, Golo, plein d'un affreux dessein, sortait de la petite forêt triangulaire qui veloutait d'un vert sombre la pente d'une colline, et s'avancait en tressautant vers le château de la pauvre Geneviève de Brabant. Ce château était coupé selon une ligne courbe qui n'était autre que la limite d'un des ovales de verre ménagés dans le châssis qu'on glissait entre les coulisses de la lanterne. Ce n'était qu'un pan de château et il avait devant lui une lande où rêvait Geneviève qui portait une ceinture bleue. Le château et la lande étaient jaunes et je n'avais pas attendu de les voir pour connaître leur couleur car, avant les verres du châssis, la sonorité mordorée du nom de Brabant me l'avait montrée avec évidence. Golo s'arrêtait un instant pour écouter avec tristesse le boniment lu à haute voix par ma grand-tante et qu'il avait l'air de comprendre parfaitement, conformant son attitude, avec une docilité qui n'excluait pas une certaine majesté, aux indications du texte; puis il s'éloignait du même pas saccadé. Et rien ne pouvait arrêter sa lente chevauchée. Si on bougeait la lanterne, je distinguais le cheval de Golo qui continuait à s'avancer sur les rideaux de la fenêtre, se bombant de leurs plis, descendant dans leurs fentes. Le corps de Golo lui-même, d'une essence aussi surnaturelle que celui de sa monture, s'arrangeait de tout obstacle matériel, de tout objet gênant qu'il rencontrait en le prenant comme ossature et en se le rendant intérieur, fût-ce le bouton de la porte sur lequel s'adaptait aussitôt et surnageait invinciblement sa robe rouge ou sa figure pâle toujours aussi noble et aussi mélancolique, mais qui ne laissait paraître aucun trouble de cette transvertébration. Certes je leur trouvais du charme à ces brillantes projections qui semblaient émaner d'un passé mérovingien et promenaient autour de moi des reflets d'histoire si anciens. Mais je ne peux dire quel malaise me causait pourtant cette intrusion du mystère et de la beauté dans une chambre que j'avais fini par remplir de mon moi au point de ne pas faire plus attention à elle qu'à lui-même. L'influence anesthésiante de l'habitude ayant cessé, je me mettais à penser, à sentir, choses si tristes. Ce bouton de la porte de ma chambre, qui différait pour moi de tous les autres boutons de port du monde en ceci qu'il semblait ouvrir tout seul, sans que j'eusse besoin de le tourner, tant le maniement m'en était devenu inconscient, le voilà qui servait maintenant de corps astral à Golo. Et dès qu'on sonnait le dîner, j'avais hâte de courir à la salle à manger où la grosse lampe de la suspension, ignorante de Golo et de Barbe-Bleue, et qui connaissait mes parents et le bœuf à la casserole, donnait sa lumière de tous les soirs; et de tomber dans les

**la Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image**

médiation culturelle 05 17 17 31 23 [mediationculturelle@citebd.org](mailto:mediationculturelle@citebd.org)  
service éducatif [csimon@citebd.org](mailto:csimon@citebd.org)

la **cité** internationale  
de la bande dessinée  
et de l'image

bras de maman que les malheurs de Geneviève de Brabant me rendaient plus chère, tandis que les crimes de Golo me faisaient examiner ma propre conscience avec plus de scrupules. »

**Villiers de l'Isle-Adam**

***L'Ève future,***

**1909**

### **Danse macabre**

« Et c'est un dur métier que d'être une belle femme ! »  
Charles Baudelaire.

Une longue lame d'étoffe gommée, incrustée d'une multitude de verres exigus, aux transparences teintées, se tendit latéralement entre deux tiges d'acier devant le foyer lumineux de la lampe astrale. Cette lame d'étoffe, tirée à l'un des bouts par un mouvement d'horloge, commença de glisser, très vivement, entre la lentille et le timbre d'un puissant réflecteur. Celui-ci, tout à coup, — sur la grande toile blanche, tendue en face de lui, dans le cadre d'ébène surmonté de la rose d'or, — réfracta l'apparition en sa taille humaine d'une très jolie et assez jeune femme rousse.

La vision, chair transparente, miraculeusement photochromée, dansait, en costume pailleté, une sorte de danse mexicaine populaire. Les mouvements s'accusaient avec le fondu de la Vie elle-même, grâce aux procédés de la photographie successive, qui, le long d'un ruban de six coudées, peut saisir dix minutes des mouvements d'un être sur des verres microscopiques, reflétés ensuite par un puissant lampascope.

Edison, touchant une cannelure de la guirlande noire du cadre, frappa d'une étincelle le centre de la rose d'or.

Soudain une voix plate et comme empesée, une voix sotte et dure se fit entendre ; la danseuse chantait l'alza et le holè de son fandango. Le tambour de basque se mit à ronfler sous son coude et les castagnettes à cliqueter.

Les gestes, les regards, le mouvement labial, le jeu des hanches, le clin des paupières, l'intention du sourire se reproduisaient.

Lord Ewald lorgnait cette vision avec une muette surprise.

— N'est-ce pas, mon cher lord, que c'était une ravissante enfant ? disait Edison. Eh ! eh ! À tout prendre la passion de mon ami Edward Anderson ne fut pas inconcevable. — Quelles hanches ! quels beaux cheveux roux ! de l'or brûlé, vraiment ! Et ce teint si chaudement pâle ? Et ces longs yeux si singuliers ? Ces petites griffes en pétales de roses où l'aurore semble avoir pleuré, tant elles brillent ? Et ces jolies veines, qui s'accusent sous l'excitation de la danse ? Cet éclat juvénile des bras et du col ? Ce sourire emperlé où se jouent des lueurs mouillées sur ces jolies dents ! Et cette bouche rouge ? Et ces fins sourcils d'or fauve, si bien arqués ? Ces narines si vives, palpitantes comme les ailes d'un papillon ? Ce corsage, d'une si ferme plénitude, que laisse deviner le satin qui craque ! Ces jambes si légères, d'un modelé si sculptural ? Ces petits pieds si spirituellement cambrés ? — Ah !... conclut Edison avec un profond soupir, c'est beau la nature, malgré tout ! Et voici bien un morceau de roi, comme disent les poètes !

L'électricien semblait plongé dans une extase d'amoureux : l'on eût dit qu'il s'attendrissait lui-même.

— Oui, certes ! dit lord Ewald : plaisantez la Nature si bon vous semble : cette jolie personne danse mieux, il est vrai, qu'elle ne chante ; cependant je conçois, devant tant de charmes, que, si le plaisir sensuel suffisait au cœur de votre ami, cette jeune femme lui ait paru des plus aimables.

— Ah ? dit Edison rêveur, avec une intonation étrange et en regardant lord Ewald.

Il se dirigea vers la tenture, fit glisser la coulisse du cordon de la lampe ; le ruban d'étoffe aux verres teintés surmonta le réflecteur. L'image vivante disparut. Une seconde bande héliochromique se tendit, au-dessous de la première, d'une façon instantanée, commença de glisser devant la lampe avec la rapidité de l'éclair, et le réflecteur envoya dans le cadre l'apparition d'un petit être exsangue, vaguement féminin, aux membres rabougris, aux joues creuses, à la bouche édentée et presque sans lèvres, au crâne à peu près chauve, aux yeux ternes et en vrille, aux paupières flasques, à la personne ridée, toute maigre et sombre.

Et la voix avinée chantait un couplet obscène, et tout cela dansait, comme l'image précédente, avec le même tambour de basque et les mêmes castagnettes.

— Et... maintenant ? dit Edison en souriant.

— Qu'est-ce que cette sorcière ? demanda lord Ewald.

— Mais, dit tranquillement Edison, c'est la même : seulement c'est la vraie. C'est celle qu'il y avait sous la semblance de l'autre. Je vois que vous ne vous êtes jamais bien sérieusement rendu compte des progrès de l'Art de la toilette dans les temps modernes, mon cher lord !

# informations pratiques

## **cit  internationale de la bande dessin e et de l'image**

121 rue de bordeaux bp 72308 f – angoul me cedex

### **mus e de la bande**

**dessin e** quai de la  
charente, angoul me  
parkings de la rue des  
abras

### **contacts**

informations g n rales **05 45 38 65 65 / 05 17 17 31 00**

mus e **05 45 38 65 63**

r servations, information

**contact@citebd.org** **www.citebd.org**

### **horaires du mus e**

du mardi au vendredi de **10h**   **18h**

samedi de **10h**   **18h**

dimanche et jours f ri s de **14h**   **18h**

### **tarifs mus s et expositions**

plein tarif **10  **

tarif r duit **5  **  tudiants - 26 ans, apprentis, demandeurs  
d'emploi, carte senior, personnes en situation de  
handicap, RSA

**gratuit ** pour les abonn s, pour les moins de 18 ans,  
les accompagnateurs de groupes de plus de 10  
personnes

et les accompagnateurs de personnes en situation de  
handicap

**le 1er dimanche du mois gratuit ** pour tous sauf juillet et ao t

### **la carte cit **

individuelle **15  ** moins de 18 ans

**gratuite** duo **22  **  tudiant grand

angoul me **7,50  ** scolaire et

parascolaire **100  **

entreprises et collectivit s **150  **