

# will Eisner

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



exposition  
au mus e  
de la bande dessin e

du 26 janvier  
au 15 octobre 2017

angoul me

[citebd.org](http://citebd.org)

[bdangouleme.com](http://bdangouleme.com)

## le dossier d'accompagnement

pour les visites scolaires et p riscolaires  
 l mentaire, coll ge, lyc e

### m diation culturelle

[elaget@citebd.org](mailto:elaget@citebd.org) 05 17 17 31 23

### service  ducatif

[csimon@citebd.org](mailto:csimon@citebd.org)

la Cit  internationale de la bande dessin e et de l'image  
121 rue de Bordeaux BP 72308 F-16023 Angoul me cedex  
05 45 38 65 65 [www.citebd.org](http://www.citebd.org)

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

## **sommaire**

**biographie de will eisner** dossier thématique

### **le parcours de l'exposition**

introduction

section 1 l'enfance et les débuts

section 2 l'agence eisner & iger

section 3 le spirit

section 4 american visuals corporation

section 5 will eisner et le roman graphique

### **la scénographie**

### **le spirit et son univers**

**analyse de planches** showdown with the octopus

### **pistes pédagogiques**

### **textes écho**

### **liens utiles**

### **la Cité pratique**

## biographie de will eisner dossier thématique



**Né le 16 mars 1917, fils d'immigrants juifs** autrichiens et roumains, William Erwin - Will Eisner - mène une **enfance pauvre** dans le quartier de Brooklyn à New York. Il admire les planches de Milton Caniff, d'Alex Raymond et George Herriman qu'il découvre dans les journaux qu'il vend dans les rues de Wall Street. Il aime aussi la littérature de Maupassant et d'Ambrose Bierce, les dessins et peintures de Daumier et Vélasquez.

Encouragé par son père, peintre contrarié qui se consacre à des travaux peu créatifs, Will se lance dans l'illustration et la bande dessinée, publiant son premier dessin à l'âge de 16 ans. Avec un associé, Jerry Iger, il **ouvre un studio** proposant aux éditeurs de comic books des séries "clés en main" et employant des auteurs promus eux aussi à un brillant avenir dans les comics, comme Bob Kane, Bob Powell ou Jack Kirby.

À l'âge de 23 ans, il crée une série policière originale : **The Spirit**, qui paraît de manière hebdomadaire dans les journaux. Elle rencontre un **grand succès** et sa parution, de 1941 à 1944, devient quotidienne, ce qui oblige Will Eisner à engager des assistants, lesquels assureront la continuité de la série en son absence. En effet, Will est **mobilisé en mai 1942** par l'US armée. Il met son talent graphique au service de publications militaires.

En 1945, Will revient à la vie civile et se consacre à nouveau au Spirit. En 1948, il crée une maison d'édition dont les deux premiers titres - autour d'un détective nommé John Law - font un flop, ce qui met un terme rapide à l'aventure éditoriale. Il abandonne le Spirit en 1952, et fonde l'American Visuals Corporation, société de communication visuelle travaillant pour l'armée et d'autres clients, comme la maison de disque RCA ou encore une équipe de football américain.

Dans les années 60, Will Eisner a conscience que bande dessinée a changé, avec notamment l'apparition de l'underground. Il s'oriente alors vers ce qu'il n'était encore pas courant d'appeler le "**roman graphique**" - terme dont il popularisera l'emploi -, et inaugure en 1978 avec *A Contract with God* la publication d'une vingtaine de récits en noir et blanc au format roman. Il y met en scène des gens ordinaires confrontés à des drames urbains, histoires souvent tissées d'éléments autobiographiques.

En février 2002, Will Eisner déclarait au *Nouvel Observateur* : "Je suis un écrivain qui dessine et un observateur de la condition humaine". Dans les romans graphiques de Will Eisner, l'**ambition littéraire** est manifeste. La réception publique et critique sera enthousiaste.

Tout en créant ses romans graphiques, Will Eisner **enseigne à la School of Visual Arts de New York**, expérience qui donnera lieu à trois **ouvrages pédagogiques** sur l'art de réaliser des bandes dessinées. Ces ouvrages font encore aujourd'hui référence. Will Eisner a non seulement influencé toute une génération d'auteurs mais aussi formé, à une époque où la démarche était loin d'être courante, des étudiants à la narration séquentielle.

Eisner **adapte aussi des classiques littéraires**, comme *Moby Dick* de Melville ainsi qu'un récit inspiré de Dickens, *Fagin le juif*. Particulièrement sensible à la question de l'anti-sémitisme, Will Eisner publie sa dernière œuvre en 2005 avec *The Plot: The Secret Story of the Protocols of the Elders of Zion*, où il raconte l'histoire des *Protocoles des Sages de Sion*,

# le parcours de l'exposition

Présentée sur 400 m<sup>2</sup>, 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

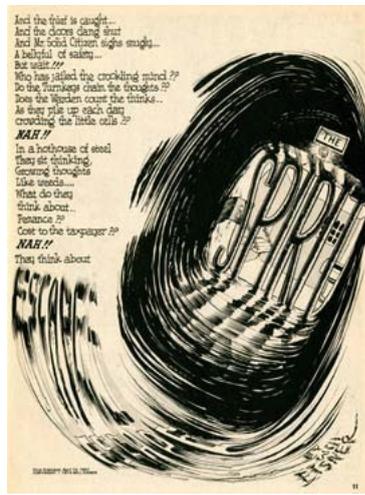
Le succès du Spirit est immédiat et, à la surprise des journaux qui le publient, attire les lecteurs adultes et cultivés. Conscient d'explorer des territoires nouveaux, Will Eisner, tout en respectant les codes du récit policier (malfrats patibulaires, femmes fatales, enquêtes et bagarres), s'inspire 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'aidèrent à produire chaque semaine une histoire complète et le remplacèrent complètement pendant les années de guerre : Lou Fine, Jack Cole, le lettré 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*

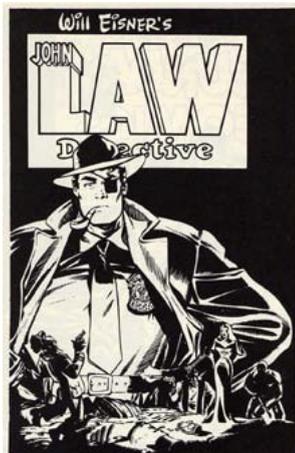


*Motors*. Plus tard, redevenu civil, il concevra son successeur, *PS*. Pour les deux titres, il innove et se sert de la bande dessinée à des fins pédagogiques. Surtout, il invente Joe Dope, soldat sot et négligent, contre-exemple humoristique de la façon dont doit se comporter un soldat responsable.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

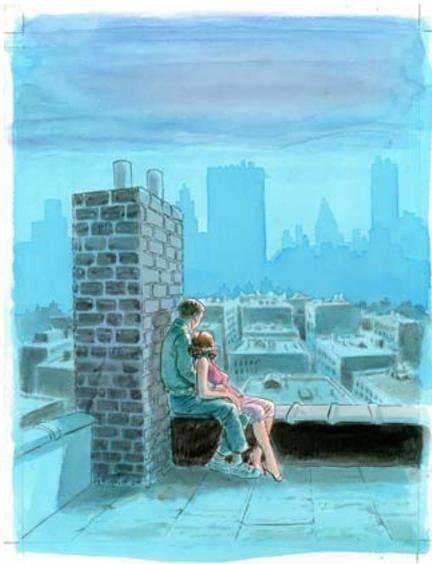
Deuxième temps fort de l'exposition, cette section couvre la période allant de la fin des années 1970 jusqu'au décès de Will Eisner. Elle est découpée en 5 sous chapitres qui aborderont respectivement : les questions d'autobiographie, de grammaire narrative et de vocabulaire graphique, le tropisme littéraire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

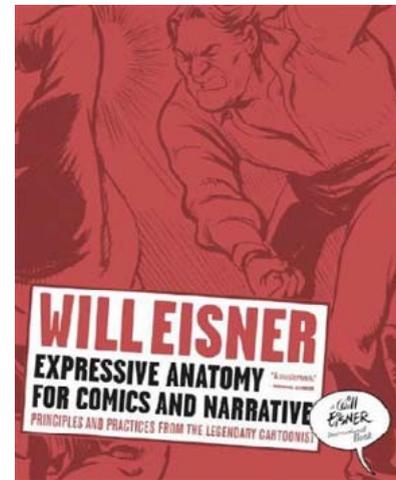
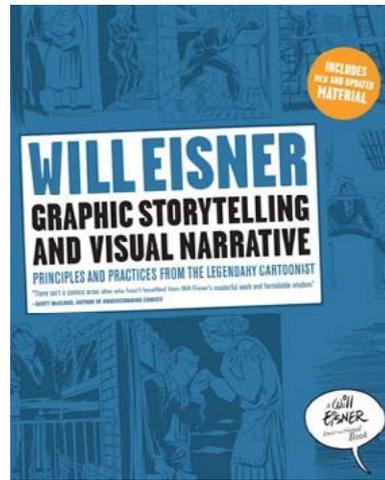
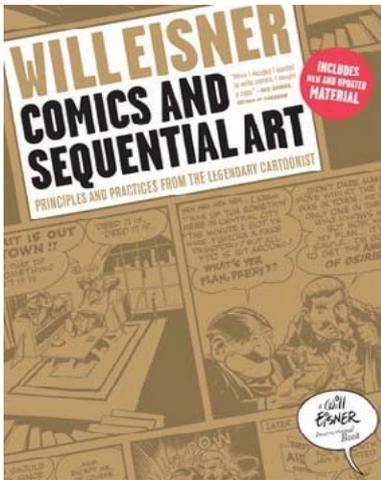
Dans *Le Rêveur* (*The Dreamer*), Will Eisner revient sur ses débuts de dessinateur de bande dessinée. Se décrivant, non sans ironie, comme un idéaliste confronté à la dureté

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*.



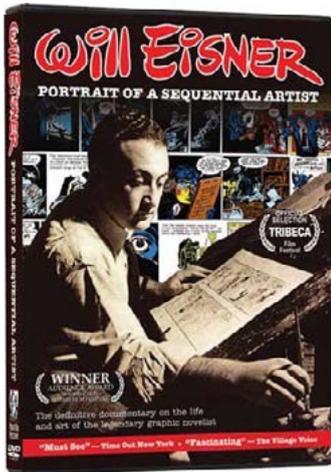
The Dreamer

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).

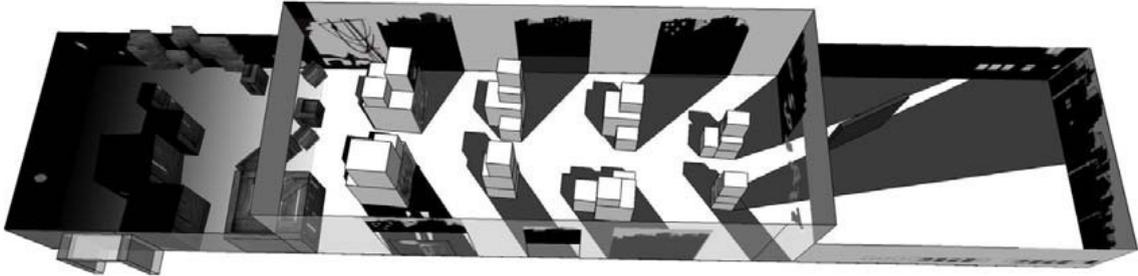


Au début des années 2000, Will Eisner élargit encore davantage le spectre de sa création en se lançant dans l'adaptation de classiques littéraires qu'il admire : *Moby Dick* d'après Melville, *Sundiata*, sur les récits mythiques attachés à la personne d'un roi ancien de l'Afrique de l'ouest et *Don Quichotte*,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

## le spirit et son univers



Justicier masqué (à la demande de l'éditeur), **Denny Colt**, alias le Spirit, est un jeune détective de la classe moyenne qui pourchasse les bandits dans les bas-fonds de Central City, ville dans laquelle il est aisé de reconnaître **New York**. Le Spirit est en effet un hommage constant à New York, et plus particulièrement à Brooklyn et au Bronx.



Le Spirit a pour particularité d'être mort dès les premières pages de ses aventures. Son QG se situe donc dans le cimetière de Wildwood :

« uniquement connu du commissaire Dolan, le fameux redresseur de torts appelé le Spirit est en fait Denny Colt, considéré comme mort et enterré au cimetière de Wildwood, utilisant comme base d'opération la tombe dans laquelle il a été inhumé par erreur, le Spirit mène sa propre guerre contre le crime...» (« l'armée de la reine noire », 7 juillet 1940)

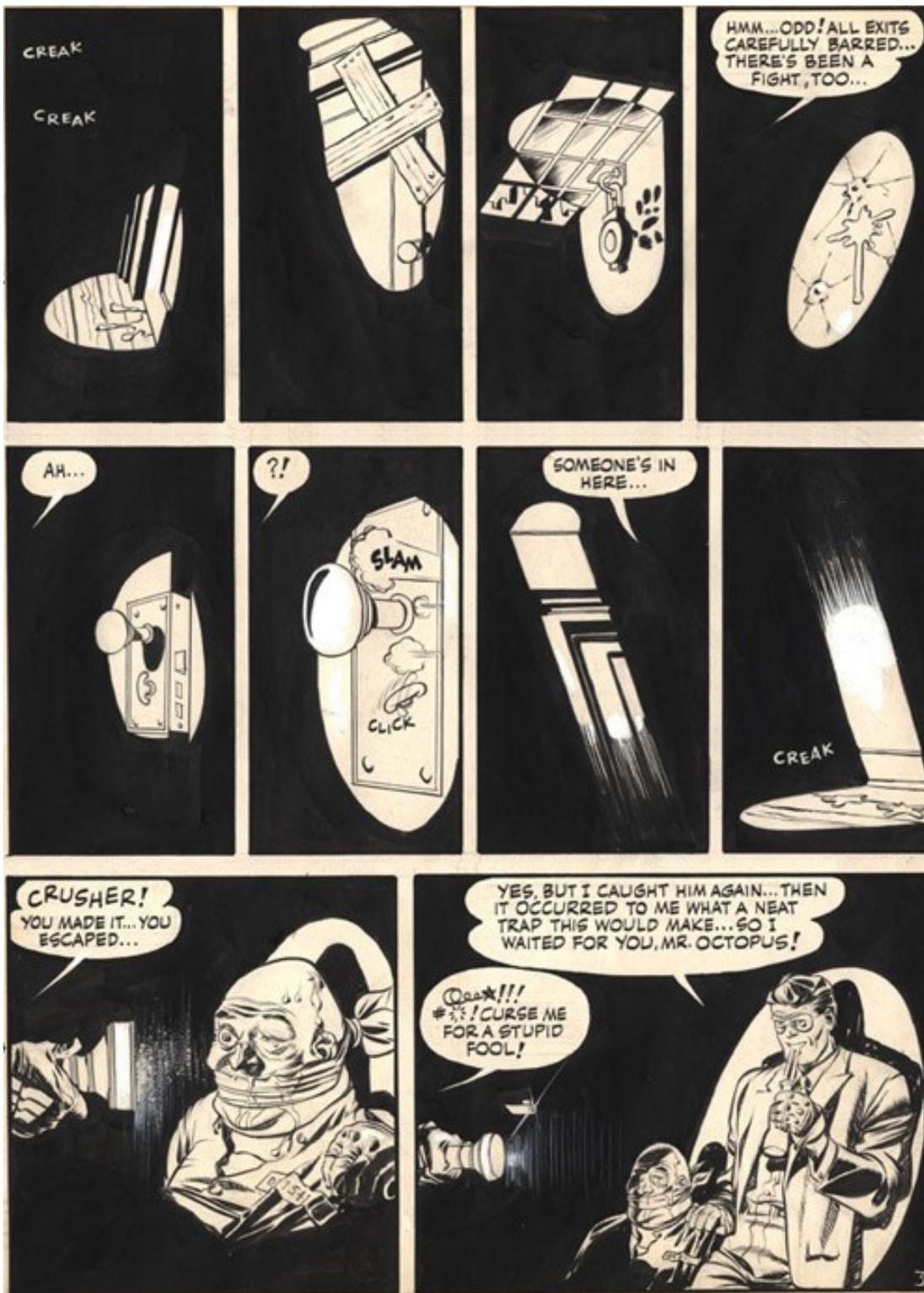
Les acolytes du Spirit sont le commissaire Eustace Dolan, et Ebony White, chauffeur de taxi noir. La fille du commissaire, Ellen, sera l'éternelle fiancée du Spirit.



Bien que portant un masque, le Spirit n'est pas un super-héros. Will Eisner dit de lui que c'est un "**héros très flexible**". C'est un personnage qui ne prend pas l'héroïsme au sérieux, et Eisner le qualifie même d'anti-héros. Dans certaines aventures, le Spirit est réduit au rôle d'un personnage secondaire qui n'intervient que fugitivement. D'autres fois, Eisner touche presque au conte philosophique.

« Pour moi, déclarait en 2002 au *Figaro* Will Eisner, les héros sont ceux qui luttent au jour le jour ».

## analyse de planches showdown with the octopus



10 cases composent cette planche assez surprenante.

Dans les huit premières, Eisner ménage le suspense : le noir domine la planche et l'on voit juste à travers un rond de lumière, ce que voit le personnage qui tient la lampe mais qu'on ne peut identifier qu'à la fin, à la 9ème case, grâce à son gant reconnaissable entre tous : Octopus.

On suit son errance, sa recherche d'indices jusqu'à la case 9 où il trouve Crusher, bâillonné, le visage tuméfié, qui s'est échappé, certes, mais qui semble en bien mauvaise posture, une main gantée non identifiée posée sur son épaule.

Grâce à un zoom arrière, la dernière case nous fait découvrir le Spirit à qui appartient la fameuse main, tranquillement installé, debout aux côtés de Crusher en train de boire un soda à la paille. Il attendait Octopus. Ce dernier se rend compte de sa stupidité.

De nombreuses onomatopées sont présentes : « creak creak » à la première case, reprise à la huitième, « slam » à la sixième, des interjections « ah » à la quatrième case... Et la ponctuation (points d'exclamation, de suspension, d'interrogation) renforcent les sentiments du lecteur, attente, suspense, surprise, et re-surprise pour les deux dernières cases.

## **pistes pédagogiques**

\* Quelques éléments sur la bande dessinée dans les programmes à l'école primaire et au collège :

### **au cycle 3**

- Comprendre un texte littéraire et l'interpréter [...] Construction des caractéristiques et spécificités des genres littéraires (conte, fable, poésie, roman, nouvelle, théâtre) et des formes associant texte et image (album, bande dessinée).
- En CM1 et CM2, on veille à varier les genres, les formes et les modes d'expression (texte seul, texte et image pour les albums et la bande dessinée, image animée pour les films) sur les deux années et à prévoir une progression dans la difficulté et la quantité des lectures.
- Le corpus des œuvres à étudier en 6ème est complété par des lectures cursives au choix du professeur, en lien avec les perspectives du programme ou avec les projets interdisciplinaires. Ces lectures sont de genres, de formes et de modes d'expression variés et peuvent relever de la littérature de jeunesse (roman, théâtre, recueils de poésie, recueils de contes et de nouvelles, albums, albums de bande dessinée). On veille à la diversité des œuvres choisies en puisant dans la littérature française, les littératures francophones et les littératures étrangères et régionales ; on sensibilise ainsi les élèves à la diversité des cultures du monde.
- En CM1-CM2, « Héros et héroïnes / personnages » : un album de bande dessinée reprenant des types de héros / d'héroïnes.
- En CM1-CM2, « Se confronter au merveilleux et à l'étrange » : On étudie en lien avec des représentations proposées par la peinture, la sculpture, les illustrations, la bande dessinée ou le cinéma, un recueil de contes merveilleux ou de contes et légendes mythologiques (lecture intégrale)
- En CM1-CM2, « vivre des aventures » : un album de bande dessinée.

## au cycle 4

- En 5ème : « Agir sur le monde » : Héros/ héroïnes et héroïsmes. S'interroger sur la diversité des figures de héros/ d'héroïnes et sur le sens de l'intérêt qu'elles suscitent. On peut aussi exploiter des extraits de bandes dessinées ainsi que des films ou extraits de films mettant en scène des figures de héros / d'héroïnes.

- En 4ème : « La ville, lieu de tous les possibles ? ». Montrer comment la ville inspire les écrivains – poètes, auteurs de romans policiers, grands romanciers des XIXe et XXe siècles...– et les artistes qui la représentent dans sa diversité, sa complexité et ses contradictions ; s'interroger sur les ambivalences des représentations du milieu urbain : lieu d'évasion, de liberté, de découvertes, mais aussi lieu de « perte », de solitude, de désillusion, de peurs ou d'utopies ; [...] On peut aussi étudier l'importance de la ville dans le roman policier et dans le roman d'anticipation. On peut également exploiter des extraits de films, de bandes dessinées, des portfolios photographiques...

\* Pistes possibles :

### la scénographie qu'est-ce que la scénographie ?

Si l'on prend la définition du Larousse, c'est « l'ensemble des éléments picturaux, plastiques et techniques qui permettent l'élaboration d'une mise en scène, notamment théâtrale, ou d'un spectacle quelconque. » Le terme est aussi employé pour une exposition car elle nécessite le même type de recherches, et de mise en œuvre qu'un spectacle quel qu'il soit.

En fonction du thème de l'exposition, le scénographe va concevoir des éléments visant à mettre en valeur ce qui est abordé et ce qui est présente.

Avant la visite de l'exposition, on peut travailler avant de venir voir l'exposition sur le Spirit et montrer quelques planches aux élèves, puis proposer aux élèves d'imaginer le type de décor qu'ils choisiraient s'ils étaient scénographes.

Ex : le noir et blanc, le thème de la ville, le crime...

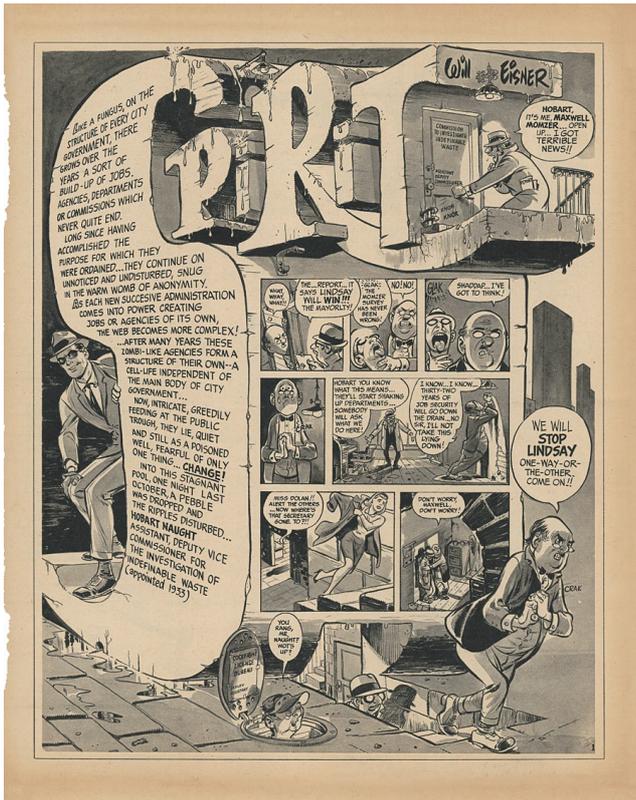
Pendant la visite, on peut demander aux élèves de repérer les différents éléments de décor choisis et les raisons de ces choix.

### travail autour du journal à sensations



On peut envisager à partir de quelques exemples pris dans le Spirit de travailler sur le journal, les gros titres, les articles à sensations...

## travail sur la première page



Travail sur la première page des histoires du Spirit et la place du texte et de l'image. On trouve souvent une grande case, toujours riche à analyser et un titre très travaillé.

On peut demander aux élèves d'imaginer leur première page.

## la représentation de la ville

On peut la mettre en parallèle avec d'autres villes comme Paris.



**le vocabulaire** propre au polar : coupable, indices, assassinat, criminels, cambriolage, meurtre, suspect, inspecteur, commissaire, détective, alibi...

## textes écho

Définition du roman policier :

Le policier est un genre narratif centré sur un crime au sens juridique du terme. Il est composé en fonction de six éléments principaux qui sont le crime, la victime, l'enquête, le coupable, le mobile ainsi que le mode opératoire.

Hard-boiled = roman noir.

Venu des États-Unis, le roman noir se développe surtout après-guerre. Il met en scène le malaise d'une société confrontée à la criminalité, la violence et la marginalité. Son héros est plutôt un antihéros.

### cycle 3 le polar jeunesse

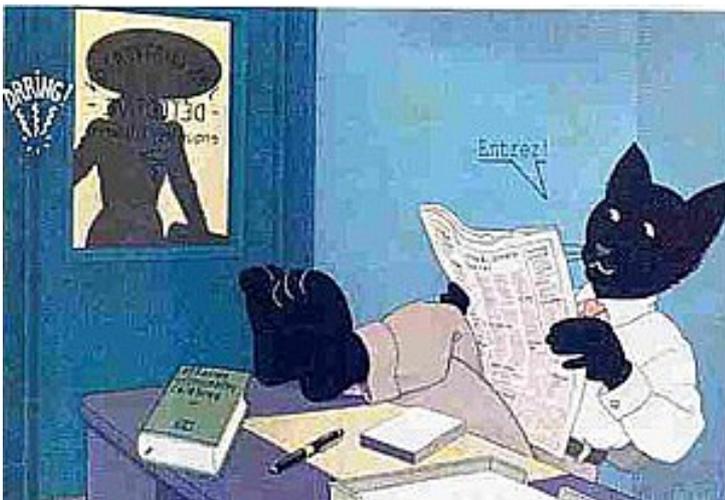
*Tirez pas sur le scarabée*, Paul Shipton, Livre de poche jeunesse, 1995

« Chapitre 1, le privé en a plein les pattes

Écoeuré, le soleil se mit à descendre vers l'horizon. Je partageais son sentiment. La journée avait été longue, et le pire, c'est qu'elle était loin d'être terminée. J'avais l'impression d'avoir fait dix fois le tour du Jardin. Normal : c'est ce que j'avais fait. Mes pattes me faisaient un mal de chien – toutes les six – et je commençais à en avoir ma claque de cette affaire.

Je ne désirais rien d'autre que de ramper sous le premier rocher venu. Mais un insecte doit faire son devoir d'insecte. C'est pour ça qu'on me payait. Je m'appelle Muldoon, Bug Muldoon. Je suis un limier – un détective privé, si vous voulez mon titre officiel -, le meilleur limier de tout le Jardin, et en plus le moins cher. À vrai dire, je suis le *seul*, privé du Jardin. Du moins le seul qui soit encore en vie. »

*John Chatterton détective*, Yvan Pommaux



Les trois albums reprennent l'univers du polar, en s'appuyant sur des contes :

- *La Belle au bois dormant* (*Le Grand sommeil*),
- *Blanche Neige* (*Lilas*),
- *Le Petit Chaperon rouge* (*John Chatterton détective*).

### cycle 4 lycée

Bande dessinée et roman policier.  
*Nestor Burma*, Léo Malet.

On peut travailler le roman policier et son adaptation par Tardi. On peut y étudier particulièrement la représentation du détective privé et l'évocation de la ville.

*Brouillard au pont de Tolbiac*  
*Micmac moche au Boul'Mich*

## **lien utiles**

Commentaire de planches : showdown with the octopus par Gilles Ciment  
<http://neuviemart.citebd.org/spip.php?article46>

Dossier thématique  
<http://www.citebd.org/spip.php?article8452>

Dossier neuvième art 2.0  
<http://neuviemart.citebd.org/spip.php?rubrique52>

# la cité **pratique**

## **musée, centre de documentation, librairie**

quai de la Charente

## **bibliothèque, expositions, arobase**

121 rue de Bordeaux

## **cinéma, brasserie**

60 avenue de Cognac

## **maison des auteurs**

2 boulevard Aristide Briand

## **renseignements**

05 45 38 65 65 [www.citebd.org](http://www.citebd.org)

## **horaires**

du mardi au vendredi de **10h à 18h**

samedi, dimanche et jours fériés de **14h à 18h**

juillet et août jusqu'à **19h**

## **tarif musée et expositions**

plein tarif **7 €**

groupes scolaires (à partir de 10 personnes) **2,50 €**

tarif réduit **4,50 €** (étudiants -26 ans, apprentis, handicapés, demandeurs d'emploi, RSA, cartes vermeil, familles nombreuses, groupes de plus de 10 personnes)

10 -18 ans **3 €**

**gratuité** pour les moins de 10 ans, les accompagnateurs de groupe de plus de 10 personnes

et les accompagnateurs de personnes handicapées

**le premier dimanche du mois** gratuité pour tous (hors juillet-août)

## **prestations supplémentaires** (s'ajoutant au tarif d'entrée au musée)

atelier **4 €** visite accompagnée **2 €**

carte cité groupe (scolaire et collectivités) **90 €**

L'abonnement Cité scolaire valable un an pour un établissement donne accès au musée, aux expositions temporaires, au prêt de malles à la bibliothèque sur rendez-vous le mercredi, à des tarifs préférentiels sur les visites et ateliers (visites accompagnées : 1,50€ par enfant, ateliers : 2€ par enfant). Il donne droit à 5% de réduction sur les achats à la librairie. L'abonnement donne accès au musée, aux expositions temporaires, au prêt à la bibliothèque (douze documents, livres ou périodiques, pour une durée de trois semaines, quinze documents pour une durée de cinq semaines en juillet et août), au ciné pass (10 places ou 5 places valables un an) et à une heure par jour aux postes internet de l'arobase. Il donne droit à 5% de réduction sur les achats à la librairie, à un tarif préférentiel sur la billetterie du festival de la bande dessinée, permet d'être invité à certains événements réservés,

## **parking gratuit**

à côté du musée de la bande dessinée.

**gps** 0°9,135' est 45°39,339' nord.

**bus** lignes STGA 3 et 5, arrêt Le Nil