



Communiqué

Du 19 octobre 2004 au 31 août 2005

## LE MONDE DE FRANQUIN s'expose à la Cité des sciences et de l'industrie

L'exposition *Le Monde de Franquin* invite à la découverte de l'œuvre d'André Franquin (1924-1997), l'une des grandes signatures de la bande dessinée du XX<sup>e</sup> siècle. Produite par Marsu Productions en partenariat avec la Cité des sciences et de l'industrie, cette exposition de 1 800 m<sup>2</sup> constitue la première rétrospective de la très riche carrière du créateur de Gaston Lagaffe, du Marsupilami et des "Idées Noires", c'est aussi la plus grande exposition temporaire jamais consacrée à un auteur de bande dessinée européen.

Pourquoi Franquin à la Cité des sciences et de l'industrie ? Parce que passionné par les sciences et les techniques, André Franquin s'est largement inspiré de leurs applications pour alimenter les nombreuses aventures de ses différents héros. Dans celles de Spirou et Fantasio, le professeur Champignac, ardent défenseur d'une science au service de l'humanité, les aide à lutter contre des dictateurs malfaisants qui n'hésitent pas à utiliser le progrès scientifique pour asservir le genre humain. Le Marsupilami, pour sa part, incarne le bonheur et l'équilibre qui résultent d'une vie en symbiose parfaite avec son écosystème. Quant à Gaston Lagaffe, c'est un personnage loufoque et poétique dont les nombreuses inventions visent essentiellement à améliorer la qualité de vie de l'homme moderne. Tous ces héros ont en commun de refléter la préoccupation profonde de leur créateur pour son époque dont les avancées scientifiques et technologiques sont indissociables.

Dessinateur talentueux, Franquin puisait largement son inspiration dans le monde qui l'entourait. Perfectionniste, il ne laissait rien au hasard et **l'univers dans lequel il a fait évoluer ses personnages est le fruit d'un intense travail de recherche et de documentation**. Abonné à de nombreuses revues de vulgarisation scientifique telles que *Science et Vie* et *National Geographic*, il a donné naissance à un univers, croqué sur le vif, où le registre de l'humour et de la dérision fait passer un message engagé sur le respect de valeurs fondamentales : la liberté, l'acceptation de l'autre et le respect de l'environnement... Dénonçant les méfaits de la société contemporaine, Franquin propose une galerie de héros aux valeurs positives auxquels le lecteur est invité à s'identifier.

**Information presse** : Cité des sciences et de l'industrie : **Annabelle Hagmann**, 01 40 05 73 60, a.hagmann@cite-sciences.fr  
Marsu Productions : Hélène Werlé : 01 53 26 36 00 h.werle@voila.fr

**Information du public** : 01 40 05 80 00, www.cite-sciences.fr

Cité des sciences et de l'industrie

30, avenue Corentin-Cariou 75019 Paris

www.cite-sciences.fr

L'exposition *Le Monde de Franquin*, qui est présentée du 19 octobre 2004 au 31 août 2005, retrace la carrière de cet artiste hors pair et dévoile au fil de six grandes thématiques, un homme attachant, humaniste convaincu, dont les valeurs épousaient celles de ses héros. **Fidèle à l'esprit de l'œuvre de Franquin, la scénographie fait évoluer le visiteur dans l'univers de ses personnages emblématiques.** Elle s'appuie sur des éléments de décors (le Bureau des Gaffes, la Forêt palombienne...) et des objets en trois dimensions réalisés dans les matériaux prévus dans les planches originales. On retrouvera ainsi pêle-mêle : le Gaffophone, Radar le Robot, l'Elaoin, le castor scieur de parcmètres, le Mastigaston, le Zantajet, la Zorglubmobile, la Turbotraction 1 (réalisée par le célèbre carrossier Sbarro), la Fiat 509 de Gaston, le fauteuil main, le siège gant de boxe, des parcmètres détournés et bien d'autres encore...

A cette exposition la Cité des sciences et de l'industrie associe un vaste programme d'animations, l'édition d'un livret en relief destiné aux déficients visuels, des ressources documentaires à la médiathèque, des conférences et projections-débats sur le thème plus général de la bande dessinée, ainsi qu'un site internet spécifique constamment enrichi.

### **Informations pratiques**

Exposition *Le Monde de Franquin*  
présentée du 19 octobre 2004 au 31 août 2005,  
Cité des sciences et de l'industrie  
30, avenue Corentin-Cariou, 75019 Paris (Métro Porte de la Villette)

Exposition trilingue (français, anglais, espagnol),  
accessible aux visiteurs handicapés moteurs, non-voyants, sourds ou malentendants.

Ouvert tous les jours sauf lundi, de 10h à 18h (jusqu'à 19h le dimanche)

Tarifs :

Plein tarif : 13,50€, TR 9,50€, Tarif famille (4 personnes : 2 adultes, 2 enfants) : 45€

### **Information du public**

01 40 05 80 00, [www.cite-sciences.fr](http://www.cite-sciences.fr)

# Sommaire du dossier de presse

**Les points forts de l'exposition p. 4**

**Biographie d'André Franquin p. 6**

**Un parcours plein de surprises et d'émotions  
organisé autour de six thématiques p.8**

- 1 *Une vie d'artiste*
- 2 *La rédaction*
- 3 *La chambre noire*
- 4 *L'Atelier*
- 5 *L'énigme scientifique*
- 6 *La saga des inventions*

**Autour de l'exposition p.14**

**Générique p. 18**

***MARSU ET LES EDITIONS MARSU PRODUCTIONS,  
PRODUCTEURS DE L'EXPOSITION LE MONDE DE FRANQUIN P. 19***

***LE CENTRE NATIONAL DE LA BANDE DESSINÉE ET DE L'IMAGE,  
PARTENAIRE DE L'EXPOSITION P. 20***

# Les points forts de l'exposition

## 1. Des centaines de dessins dont de très nombreux originaux

La présentation, pour la première fois, de plus de 400 dessins de l'artiste (planches de bandes dessinées mais également études, caricatures et croquis d'après nature...), dont une grande moitié d'originaux, offre au visiteur une occasion de découvrir les facettes de l'exceptionnel talent d'André Franquin. Les six thématiques (Une vie d'artiste, La rédaction, La chambre noire, L'Atelier, L'énigme scientifique, La saga des inventions) qui se succèdent le long du parcours de l'exposition mettent en lumière un auteur à la personnalité complexe et originale.

Dessinateur hors pair, André Franquin était également un scénariste de grand talent et un homme engagé dans son temps, avec des convictions humanistes et de réelles préoccupations pour le respect de l'environnement et le partage équitable des ressources de la planète. Son travail illustre l'insatiable curiosité qu'il manifestait pour toutes les avancées scientifiques et technologiques de son époque. Cet intérêt n'était cependant pas dénué de distance critique et l'ensemble de son œuvre constitue un avertissement implicite aux dangers d'un progrès non maîtrisé.

## 2. Des objets emblématiques de l'univers de Franquin

Perfectionniste, Franquin s'attachait à créer un univers crédible pour ses personnages. Le choix des éléments présents dans le décor des planches ne doit rien au hasard. Le mobilier, les véhicules, jusqu'aux inventions qu'il met au service de ses héros, trouvent leur origine dans la réalité. A cette fin, Franquin utilisait les ressources d'une abondante documentation. Abonné à de nombreuses revues de vulgarisation scientifique comme *Science & Vie* ou *National Geographic*, il s'est fréquemment inspiré d'applications scientifiques ou technologiques concrètes afin de pimenter les aventures de ses héros.

La scénographie de l'exposition donne vie à des éléments-clés de l'univers des héros de Franquin : le bureau et la Fiat 509 de Gaston Lagaffe, le nid du Marsupilami, la Turbotraction 1 de Spirou et Fantasio. Elle transporte littéralement le visiteur dans l'univers des héros de Franquin et rend cette visite inoubliable.

Citons quelques-uns des plus représentatifs...

### Le bureau des Gaffes

Théâtre de bien des gags de la série, l'antre de Gaston est à la fois son laboratoire à idées et son lieu d'expérimentation. La présentation dans l'exposition du bureau de Gaston constituera donc l'un des grands moments de cette visite. Entouré de piles de courriers et de documentations, le bureau offre une série d'interactivités qui illustrent l'approche poético-loufoque qui caractérise le rapport de Gaston avec les sciences et les technologies. Elles se déclenchent au moyen de boutons-poussoirs et permettent d'observer le fonctionnement de la machine à bilboquet, du robot tricycle ou encore de la lampe flagada à moteur...

### Le Gaffophone

Instrument mythique s'il en est, le Gaffophone qui est présenté parmi d'autres inventions surgies du cerveau fécond d'André Franquin, permettra notamment au visiteur d'en découvrir les sonorités dévastatrices. Inventeur fantaisiste, Gaston est également persuadé d'être doté d'un vrai talent de musicien. Cette certitude que rien ne parvient à ébranler est à l'origine de nombreux gags dans lesquels le Gaffophone, d'un aspect préhistorique, tient un rôle central. Afin d'imaginer cet instrument qui, pour notre bonheur, n'existe que dans les albums de Gaston Lagaffe, Franquin s'est inspiré d'une harpe africaine traditionnelle remarquée lors d'une visite au Musée de Tervuren (musée de l'Afrique centrale situé dans la banlieue de Bruxelles et créé par le Roi Léopold II).

### **La Turbotraction**

Franquin le reconnaissait lui-même : il était un amoureux des belles cylindrées : *“J’ai été très « vroum vroum » ; la course de voitures de Spirou et les héritiers, est inspirée par le grand Prix de Francorchamps (Grand Prix de Belgique), auquel j’avais assisté à l’époque de Fangio. J’ai dessiné de fausses Ferrari et de fausses Lancia.”* Visionnaire, il avait un flair surprenant pour repérer les véhicules qui entreraient au panthéon de l’automobile. Inspiré par le travail de l’ingénieur français Grégoire, il conçoit, en 1953, pour une des aventures de Spirou et Fantasio, un petit bijou du design automobile : la Turbotraction 1.

Point d’orgue de la salle dédiée aux belles mécaniques, la Turbotraction est présentée sur un podium. Elle tourne avec nonchalance et dévoile ses lignes élégantes, carrossée par Franco Sbarro. Doté par son créateur d’un fuselage de fibre de verre, d’une prise d’air comme celle d’un Mystère IV, ce bolide turbopropulsé est supposé atteindre sans difficulté les 250 km/h...

### **3. L’Atelier, une plongée dans l’univers d’un dessinateur passionné**

Conjuguant découverte de nombreux inédits et apprentissage des techniques de fabrication d’une bande dessinée, l’Atelier invite à pénétrer plus avant dans l’intimité de l’auteur. Toute sa vie, la passion du dessin a habité André Franquin. A la sortie de la Deuxième guerre mondiale, il a hésité entre plusieurs métiers : le dessin animé, la bande dessinée... Peu lui importait, à condition de pouvoir continuer à vivre avec un crayon, une plume ou un pinceau à la main. La visite de l’Atelier commence par une présentation, abondamment illustrée d’exemples, des différentes techniques employées par Franquin durant sa carrière. Elle se poursuit avec l’explication de son mode de fonctionnement créatif. Elle dévoile également des pans méconnus du travail d’André Franquin. Pour se distraire du travail au long cours que représentait la fabrication des planches, il dessinait inlassablement. Fasciné comme tous les grands dessinateurs par le dessin réaliste, il pratiquait alors avec talent le croquis d’après nature. Son imagination débridée lui a inspiré des mondes imaginaires. Des monstres, tout d’abord, conçus bien avant que les Gremlins ne soient à la mode et qui interviendront ensuite avec bonheur dans son œuvre ; puis les Doodles, féeries surréalistes composées de formes géométriques entremêlées ; et enfin les Tifous, une myriade de petits personnages qui auraient dû servir de trame à une série de dessins animés que la mort de leur créateur a empêché de voir le jour.

### **4. La forêt palombienne**

La partie de l’exposition consacrée à la résolution de l’énigme scientifique que constitue le Marsupilami, est un autre moment d’émotion de cette visite. La découverte de la forêt de Palombie, écosystème de la petite créature tachetée, commence par une ascension vers la canopée. Un automate grandeur nature du Marsupilami se déploie le long d’une liane, en poussant son fameux cri, “Houba”, lancé par la propre voix d’André Franquin. Arrivant sur la mezzanine, le visiteur pénètre alors dans une jungle luxuriante. Un sentier serpente dans la végétation et débouche sur une clairière surplombée par le célèbre nid, qui s’ouvre et se ferme en fonction du danger. Animée par des bruitages et des jeux de lumière, la forêt recèle d’autres mystères. Des panneaux présentent tour à tour la morphologie, la zoologie ainsi que les mœurs de cet animal mystérieux que le visiteur va découvrir, dissimulé dans les feuillages, en compagnie de sa petite famille.

# Biographie d'André Franquin

- 3 janvier 1924** : naissance d'André Franquin à Etterbeek (Bruxelles).
- 1942** : école de dessin Saint-Luc à Bruxelles.
- 1944** : embauche au studio CBA de Liège comme animateur de dessin animé. Il y rencontre Pierre Culliford (alias Peyo dessinateur des "Stroumpfs"), Maurice de Bevere (alias Morris dessinateur de "Lucky Luke") et Eddy Paape (qui reprendra Valhardi).
- 1946** : Morris introduit Franquin aux éditions Dupuis. Il y rencontre Joseph Gillain, (alias Jijé dessinateur de "Blondin et Cirage", "Valhardi", "Don Bosco" et créateur du personnage de Fantasio).
- Printemps 1946** : "Le Tank" permet à Franquin de se tester sur "Spirou et Fantasio". Il les reprendra définitivement des mains de Jijé en mai.
- 1950** : André Franquin épouse la femme de sa vie, Liliane.
- 31 janvier 1952** : "Spirou et les Héritiers" voit naître le Marsupilami.
- 1955** : Yvan Delporte devient rédacteur en chef de Spirou jusqu'en 1968.
- 1955-1959** : "Modeste et Pompon" font sourire les lecteurs de "Tintin", le grand concurrent de "Spirou".
- 1957** : "Le nid du Marsupilami" installe la famille de la petite créature dans la forêt palombienne.
- 28 février 1957** : première apparition de Gaston dans "Spirou". « *J'ai créé Gaston pour me reposer, au moment où je butais sur Spirou.* »
- 5 décembre 1957** : de "héros sans emploi", Gaston devient "garçon de bureau". Il accède à la bande dessinée après neuf mois d'illustrations et de trouvailles farfelues. Pour l'instant, ce sont des gags en deux bandes placées en bas de page. Le même mois, Franquin crée le Petit Noël, un personnage qui témoigne de sa fascination pour le monde de l'enfance. « *Les grandes personnes se prennent malheureusement trop souvent pour des adultes.* »
- 24 septembre 1959** : Gaston vit désormais ses gags sous la forme de demi-planches.
- 1961** : Gaston occupe la couverture du journal Spirou.
- 30 juin 1966** : Après 412 gags en demi-planches, Gaston a droit aux pleines pages.
- 1968** : "Panade à Champignac" marque les adieux de Franquin à la série "Spirou et Fantasio". L'Âge d'or de Gaston commence. Prunelle remplace avantageusement Fantasio. La Fiat 509 jaune à damiers, l'agent Longtarin, la nature, la vie urbaine et la musique animent les gags. Gaston se fait aussi de vrais copains : Jules-de-chez-Smith-en-face et Bertrand Labévue.
- 1970** : Lagaffe avait introduit brièvement quelques animaux inhabituels à la rédaction. Dans les années 70, il voit les choses en plus grand et installe une souris grise, un poisson rouge, un chat et une mouette rieuse. « *Il faut constamment amener de l'extérieur de nouveaux personnages pour compenser la monotonie du décor unique de la rédaction* ». Franquin dessine ses premiers monstres.
- 1971** : Franquin multiplie les inventions de Gaston. « *Lorsque Gaston invente une machine, je l'étudie auparavant pour que le lecteur ne puisse rien détecter qui l'empêche de fonctionner* ».
- 1974** : André Franquin est le premier à recevoir le Grand Prix d'Angoulême.
- 1975** : parution de "Tintin et moi". Hergé déclare à Numa Sadoul : « *Quand je vois un Franquin, par exemple, je me dis : « Mais comment peut-on nous comparer ? Lui, c'est un grand artiste, à côté duquel je ne suis qu'un piètre dessinateur* ». Eternelle modestie des grands maîtres.
- 1975** : Franquin participe avec Yvan Delporte au scénario d'"Isabelle" dessiné par Willy Maltaite (alias Will). Il y ajoute une dimension magique et fantastique. Avec Yvan Delporte il rédige également un texte qui donne naissance à "Arnest Ringard" dessiné par Frédéric Jannin.
- 1977** : le "Trombone Illustré" accueille les premières "Idées Noires". « *Une des grandes joies du métier, c'est quand on a l'impression de découvrir quelque chose de*

*nouveau, ou du moins quelque chose de nouveau pour soi* ». Il réalise gracieusement des dessins liés aux problématiques des droits de l'homme (Unicef, Amnesty International...) et de l'environnement (Greenpeace...).

**1979** : publication de *“Cauchemarrants”*.

**1982 - 1984** : atteint de dépression nerveuse, André Franquin reste plusieurs années sans rien publier.

**1986** : Franquin obtient le prix national des Arts Graphiques en Belgique.

**1987** : assisté par Luc Collin (alias Batem) pour le dessin Michel Régnier (alias Greg) pour le scénario, il lance le Marsupilami dans des aventures en solo.

**1989** : mise au point de l'univers des Tifous pour un dessin animé.

**Décembre 1996** : Franquin fête ses 50 ans de BD avec la parution de *“Gaffe à Lagaffe”*.

**5 janvier 1997** : André Franquin nous quitte, l'année du quarantième anniversaire de Gaston Lagaffe.

# Un parcours plein de surprises et d'émotions organisé autour de six thématiques

Avec *Le Monde de Franquin*, Marsu BV, le producteur, et la Cité des sciences et de l'industrie, le partenaire, présentent **la première rétrospective de l'œuvre d'André Franquin**. Largement inspiré par son époque et très intéressé par les progrès scientifiques et techniques, cet artiste a donné vie à une galerie de héros aux valeurs positives dont les aventures et les préoccupations restent d'une surprenante actualité.

Invité à chausser les espadrilles de Gaston, le visiteur se transforme en gaffeur inventif ; plus loin dans l'Atelier, il devient dessinateur et s'initie aux différentes étapes qui président à la fabrication d'une bande dessinée. Il s'aventure ensuite dans l'écosystème sauvage et mystérieux de la forêt palombienne, à la recherche du mythique Marsupilami avant de pénétrer enfin dans le garage fantastique de Spirou où il assiste, en arbitre, au conflit qui oppose le Professeur Champignac, savant humaniste, au dictateur scientifique Zorglub.

Le lieu dévolu à la présentation du Monde de Franquin se signale clairement au sein des espaces d'exposition de la Cité des sciences et de l'industrie. Les parois qui délimitent l'espace de 1 800 m<sup>2</sup> accueillant l'exposition sont animées par la signature de l'auteur et les silhouettes en ombres chinoises des personnages emblématiques de l'univers d'André Franquin (Gaston Lagaffe, la Mouette et le Chat mais aussi Spirou, Fantasio et le Marsupilami). Contrepoint à cette sobriété graphique, l'univers luxuriant de la forêt palombienne, pays d'origine du Marsupilami, déborde de la mezzanine et suscite la curiosité des visiteurs.

Dès l'entrée, deux reproductions de dessins de l'auteur en grand format annoncent la couleur. La muséographie joue résolument la carte de l'exposition culturelle et invite tout autant à une découverte de l'œuvre que de la personnalité d'André Franquin.

## 1 Une vie d'artiste

Première des six grandes thématiques qui vont se succéder pour dévoiler la richesse et la diversité de l'œuvre de Franquin, le sas d'accès à l'exposition, intitulé "Une vie d'artiste", propose **une sélection d'éléments biographiques et chronologiques** rappelant les grandes dates de sa vie et de sa carrière professionnelle. Fort de ces éclairages, le visiteur peut entrer dans l'exposition.

## 2 La rédaction

La visite débute avec "La rédaction". Dévoilant progressivement la rédaction du Journal de Spirou où il travaille, cette première série de salles présente **l'univers où se déroule la majeure partie des gags de Gaston Lagaffe**, vraisemblablement le personnage qui incarne le mieux, aux yeux du public, l'œuvre d'André Franquin.

Introduction à la première salle, consacrée au bureau de Gaston Lagaffe, **deux vitrines présentent cinq des déguisements imaginés par Franquin pour la série "le Bal à Gaston"**. La pieuvre, le champignon, le cactus, l'otarie et le hanneton, projettent d'emblée le visiteur dans l'univers loufoque et décalé de Gaston Lagaffe, un des premiers anti-héros à être devenu le personnage central d'une série d'albums de bandes dessinées.

Lancée par des apparitions aussi fugaces que cocasses dans les pages du Journal de Spirou, la carrière de Gaston Lagaffe prend rapidement de l'ampleur. Il endosse alors l'habit de héros. Délaissant Spirou et Fantasio, Franquin va dès lors entièrement se consacrer à l'élaboration des aventures de Gaston.

Avec ce héros improbable, Franquin relate avec humour et dérision, les excès du secteur tertiaire. Dans une période de croissance économique, les Trente Glorieuses, plutôt portée à l'optimisme et à la modernité triomphante, il dénonce, en précurseur, la pression des objectifs financiers, le harcèlement des supérieurs hiérarchiques, les brimades, la monotonie des tâches répétitives...

Franquin adorait ce personnage, sans doute parce que **Gaston Lagaffe, éternel enfant qui refuse les règles du monde des adultes**, incarne ses regrets éternels pour une enfance dont il n'a pas pleinement profité. « *J'ai mûri en me disant que je n'avais pas joué assez. C'est une sensation très pénible de se dire qu'on n'a pas joué assez dans sa jeunesse. C'est un manque, une frustration terrible. Je suis adulte et j'ai encore envie de jouer, c'est un sentiment très curieux. Gaston, lui, continue le jeu. Et c'est pour cela qu'on l'envie. Car si on joue dans la vie, on s'expose à beaucoup d'ennuis. Si vous vous contentez de jouer, vous ne pouvez pas trouver votre place dans un monde d'adultes. Peu importent les circonstances, Gaston, lui, continue de jouer.* »

Ce lien quasi passionnel de Franquin pour son héros se retrouve dans le soin apporté aux moindres détails qui font de chacun des gags de cette série, qu'il s'agisse des premières apparitions de Gaston au sein de la rédaction de Spirou ou des dernières planches beaucoup plus élaborées, un bijou, dont la mécanique fonctionne aussi efficacement qu'un mécanisme d'horlogerie suisse. « *Ce qui est passionnant c'est d'armer la bombe. Le gag est une petite bombe qui doit faire rire aux dernières images. Il faut que la mécanique soit bonne pour que le rire éclate à la fin, comme une surprise.* »

#### ◆ Le bureau des Gaffes

Subtil mélange d'objets réels inspirés de l'univers familier du héros et de planches de bandes dessinées, le Bureau des Gaffes dévoile la personnalité haute en couleurs de son occupant. Peu motivé par la gestion du courrier des lecteurs et des archives de la rédaction, ce travail aussi fastidieux que répétitif qui lui incombe au sein du Journal de Spirou, Gaston Lagaffe occupe son temps entre la sieste, la création de recettes de cuisine farfelues comme la morue aux fraises et, surtout, les inventions de tout poil que lui suggère son imagination débridée. Outre la trentaine de planches qui illustre les temps forts de la carrière de ce garçon de bureau hors normes, l'inventivité de Gaston est ici matérialisée par deux de ses célèbres fauteuils conçus pendant ses heures de travail : le gant de boxe et la main.

Entouré de piles de courriers et d'archives en souffrance, le bureau de Gaston offre, quant à lui, toute une série d'interactivités ludiques. Commandées par des boutons-poussoirs intégrés dans les colonnes de documents, elles mettent en scène la manière poético-loufoque avec laquelle Gaston envisageait la science et les technologies. **Du ventilateur à cerf-volant, à la machine à jouer au bilboquet en passant par la lampe flagada à moteur sans oublier les usages dévoyés du kit du "Petit chimiste"**, l'inventivité insolite de Gaston, prend vie sous les yeux des visiteurs.

#### ◆ Un bestiaire d'exception

Quittant le bureau de Gaston, le visiteur pénètre dans "Un bestiaire d'exception" au décor festif et coloré, révélant l'indéniable talent de Franquin pour le dessin animalier. Passionné par le mouvement, il s'est attaché à traduire la vivacité et la motricité animale. L'intervention des animaux dans son œuvre va d'ailleurs beaucoup plus loin que la simple figuration. **Le Chat et la Mouette de Gaston Lagaffe, mais également Spip l'écureuil et le Marsupilami** sont ainsi devenus des personnages à part entière.

#### ◆ L'hymne à la tendresse

"L'hymne à la tendresse", qui suit, est dédié à **la relation d'amour authentique qui unit Gaston Lagaffe à Mademoiselle Jeanne**. Transfigurée par l'adoration que lui voue son chevalier servant, Mademoiselle Jeanne, qui occupe un modeste emploi de secrétaire au sein des éditions Dupuis, illustre pour tous le pouvoir magique et intemporel de l'amour véritable. Le visiteur est plongé dans une ambiance de bord de mer. Odeur iodée, bruit du ressac accompagnent la projection de l'image tremblotante de Gaston et Jeanne sur la plage. Une sélection de planches inspirées par cette idylle romantique témoigne de la poésie de l'auteur et du regard plus optimiste qu'il pose sur un monde que l'amour contribue à rendre meilleur. Enfin, clin d'œil que n'aurait sans doute pas renié Franquin, un bouquet de gui, suspendu, offrira aux amoureux l'occasion de s'embrasser comme nos deux héros.

#### ◆ Une douce anarchie

Toujours consacrée à l'univers de Gaston Lagaffe, la salle suivante: "**Une douce anarchie**" mêle à **nouveaux objets réels inspirés de l'univers de la série et dessins**. Une sélection de planches montre la kyrielle de personnages impayables imaginés par Franquin pour matérialiser les abus d'autorité. Elles permettent de suivre l'évolution progressive du caractère corrosif de Gaston. On y retrouve, pêle-mêle, l'atrabilaire Monsieur de Mesmaeker, personnifiant la pression des objectifs financiers dans le secteur tertiaire, Prunelle dans le rôle du patron tyrannique, l'agent de police Longtarin représentant l'ordre établi...

D'autres éléments forts sont exposés. À côté de la Fiat 509 de Gaston Lagaffe, élément central de la guerre d'usure qui l'oppose à la police de la route, sont présentés cinq des parcmètres qu'il a détournés : **le parcmètre bandit manchot, le parcmètre punching ball, le parcmètre homme fort, le parcmètre télécommandé et le parcmètre lierre**. Deux parcmètres interactifs, le bandit manchot et le télécommandé, invitent le visiteur à se mettre alternativement dans la peau de Gaston ou de son inénarrable complice, Bertrand Labévue. Contrepoints à ces objets humoristiquement détournés de leur vocation première, des photographies nous montrent André Franquin aux prises avec de réels parcmètres belges !

Par ailleurs, des travaux réalisés par Franquin au profit d'organisations non gouvernementales telles que Greenpeace ou Amnesty International figurent dans cette salle. Ils illustrent l'engagement personnel de l'auteur. « *J'ai fait un ou deux dessins pour l'Unicef et Amnesty International, qui ont toute ma sympathie. On ne peut pas dire non à ces choses-là.* »

S'appuyant sur l'humour et la dérision, André Franquin utilisait son talent pour traduire sa propre révolte contre les autorités établies. Il a fait de son œuvre un plaidoyer pour une liberté responsable et respectueuse d'autrui. « *En politique, je suis pour la liberté, la mienne et celle des autres.* » Gaston Lagaffe lui permettait, en brossant un tableau aussi réaliste qu'acerbé du secteur tertiaire, d'en dénoncer les excès et les travers. Plus tard, reflet de l'évolution des préoccupations de l'époque, l'intérêt de Gaston pour la protection des animaux et de la nature, a sans doute contribué à éveiller la sensibilité de générations d'enfants et d'adolescents pour l'écologie naissante.

## 3 La chambre noire

#### ◆ Le couloir des Jivaros

Transition entre l'univers de Gaston Lagaffe et "La chambre noire", deuxième thématique abordée par l'exposition, un couloir expose dans des vitrines à l'éclairage spectral, **les têtes réduites, selon la coutume Jivaro, de Gaston, de Monsieur de Mesmaeker, de Prunelle et du dessinateur Lebrac**. En regard, la planche où Franquin met en scène son invention permet de mieux comprendre l'humour décalé de Gaston, qui préfigure en quelque sorte la nouvelle période de l'artiste.

En rupture avec l'univers fantaisiste et coloré de Gaston Lagaffe, une salle ronde, baignant dans un éclairage tamisé, dévoile **l'univers particulier et moins connu des albums de la série "Idées noires"**. Au centre, une sculpture retient l'attention, elle représente en trois dimensions le labyrinthe sphérique sans issue dans lequel un homme se perdra. Elle matérialise immédiatement l'ambiance particulière qui imprègne l'ensemble des planches réalisées pour cette série. Reflet de la face sombre de l'humanité, les "Idées noires", comme le concédait d'ailleurs Franquin, sont du « *Gaston trempé dans la suie* ». Poursuivant sa dénonciation des injustices du monde contemporain, l'auteur abandonne la couleur. La scénographie est volontairement dépouillée afin de privilégier la proximité nécessaire à la découverte des planches originales présentées dans cette salle. N'utilisant plus que la plume et l'encre de chine et maniant en virtuose l'humour le plus noir, le travail de Franquin, d'une précision diabolique, suscite un étrange sentiment où l'amusement se teinte bien souvent d'une subtile impression de malaise. "Je crois que c'était toujours fait pour faire rire, mais c'est fait avec

méchanceté : certaines sont très méchantes, c'est évident, il y en a certaines qui se foutent de l'espoir."

#### ◆ “L'illustre Trombone”

Dans cette lignée, la salle suivante “L'illustre Trombone” est entièrement consacrée à la **présentation d'une vingtaine de bandeaux titres réalisés pour le Trombone Illustré**. Bel exploit dont le mérite revient à Yvan Del Porte, rédacteur en chef du Journal de Spirou et à André Franquin qui parviennent, en 1977, à persuader les éditions Dupuis de leur laisser l'entière maîtrise d'un cahier supplémentaire du journal. Plus particulièrement destiné aux adultes, le Trombone Illustré adopte dès son premier numéro, un ton et un style décalés qui tranchent résolument avec l'esprit un tantinet conformiste qui règne alors au sein de la rédaction. Certaines des “Idées noires” seront ainsi publiées pour la première fois dans le Trombone Illustré, malheureusement supprimé après une trentaine de numéros. Franquin se tournera alors vers Fluide Glacial qui accueillera régulièrement dans sa pagination ces chefs-d'œuvre de l'humour noir.

## 4 L'Atelier

Quatrième thématique de l'exposition, “L'Atelier” dévoile davantage l'intimité d'André Franquin. Il s'agit maintenant de découvrir comment il travaillait. Dans un premier temps, l'accent est mis sur **les techniques qu'il a successivement employées**. Les outils qu'il utilisait comme la plume et le pinceau sont présentés en vis-à-vis de planches, dessins ou croquis. Dans un second temps, c'est le mode de fonctionnement créatif d'André Franquin qui est abordé. Chacune des étapes essentielles, de l'élaboration du scénario à la mise en couleur finale, en passant par le découpage des images, le crayonné, l'encrage et le bleu de coloriage, est illustrée.

La visite de l'Atelier s'accompagne de moments de découverte et d'émerveillement pour les visiteurs. Le parcours dévoile en effet bien des aspects du travail de Franquin totalement méconnus du public. Ainsi, pour échapper de temps en temps à la création des planches qui représente un travail au long cours, Franquin s'accordait-il des respirations. Il se divertissait alors à dessiner pour son plaisir. Il a notamment créé tout **un bestiaire de monstres qui, par centaines, sans jamais se répéter, forment à l'instar des “Gremlins” une véritable tribu**. « *Je dessine des monstres, pour le plaisir de la grimace, pour laisser cours à l'imagination pure, pour dessiner enfin !* » Cette inclination à dessiner des monstres qui prêtent plus à sourire qu'à frémir se retrouve dans des gags de Gaston Lagaffe : « *Ces dessins ont d'ailleurs eu une influence sur certains gags de Gaston. Par exemple, lorsqu'il se déguise en monstre en sortant de sa voiture.* » D'autres planches présentent les Doodles, une autre forme de création graphique avec laquelle Franquin aimait à se distraire. Laissant courir son crayon, il a ici donné naissance à une forme d'expression graphique abstraite, poétique, proche du surréalisme.

A l'aube des années 1990, Franquin travaillait toujours autant. Il se consacrait entièrement à la conception d'une série de dessins animés pour laquelle il avait créé un univers merveilleux et enfantin dont les héros étaient de petits personnages imaginaires, **les Tifous**. De cette activité intense qui a duré près de trois ans, il reste des centaines de pages A4 mises en couleur aux crayons. Dans l'exposition, une douzaine de planches, illustrant les différentes étapes essentielles à l'élaboration d'un épisode, sont présentées.

Le talent avec lequel Franquin parvenait à créer des univers imaginaires ne doit pas faire oublier **sa passion première pour le dessin réaliste**. Fasciné dans sa jeunesse par les grands maîtres de la bande dessinée réaliste que sont Alex Raymond (Flash Gordon) et Harold R. Foster (Prince Vaillant), il s'intéressera par la suite au travail des grands maîtres de l'Art ancien et notamment aux primitifs flamands : « *Dans certains portraits, la ressemblance m'émeut beaucoup. Dans certains Rembrandt ! On sent que ce sont des personnages qui ont réellement existé, c'est merveilleux, c'est rare. Comme Velázquez qui a fait ces portraits de papes. Et, malgré la ressemblance, on reconnaît le style.* » Il avouait d'ailleurs que c'était curieusement le travail d'après nature et notamment la technique éprouvée du croquis qui l'avait mené au dessin humoristique, le croquis qu'il continuait à pratiquer plus par plaisir que par nécessité d'entretenir ses compétences. « *Je peux faire du dessin réaliste d'après modèle, et d'une façon très habile, qui impressionne les non-connaisseurs, parce que c'est vraiment*

du dessin "à l'ancienne". Il est bon d'en faire de temps en temps, pour montrer que les dessinateurs de BD sont tout de même capables de tenir un crayon en dehors de leurs caricatures.»

Conclusion et point d'orgue de cette partie, une salle de projection invite à une pause récréative : Le ballet du Chat et de la Mouette, En quatrième vitesse (les voitures), Tout pour le sport (les grandes planches dédiées au foot, à la boxe, au cyclisme), le Marsu-combat (les scènes de castagne du Marsupilami et T'énerve pas ! (les coups de sang de Prunelle, Lebrac et Longtarin). Ces mini-sujets, présentés sous la forme de bancs titres, illustrent l'efficacité, la précision et la nervosité du dessin de Franquin.

Quittant la pénombre de l'Atelier, le visiteur découvre les premières traces d'une végétation tropicale et luxuriante. **Un automate grandeur nature du Marsupilami se déployant le long d'une liane en poussant son fameux "Houba"**, par la propre voix d'André Franquin, l'invite à rejoindre le deuxième étage.

## 5 L'énigme scientifique

Poursuivant son ascension vers la canopée, le visiteur aborde une nouvelle thématique de l'exposition. "L'énigme scientifique" met à présent l'accent sur **le Marsupilami, l'autre personnage emblématique de l'œuvre d'André Franquin**. La créature de la forêt palombienne fait sa première apparition en 1952, dans une aventure de Spirou et Fantasio intitulée "Spirou et les héritiers".

Version sauvage de Gaston Lagaffe, le Marsupilami rêve lui aussi d'un monde plus harmonieux. Ardent défenseur de la forêt et des espèces menacées, il incarne, comme Gaston, les valeurs humanistes et écologistes de celui qui lui a donné vie. L'écosystème cohérent et les mœurs parfaitement crédibles de cet animal "mi-marsupial, mi-félin" soulignent par ailleurs le vif intérêt qu'apportait Franquin à l'étude de la faune et la flore. La présentation est du reste agrémentée de **panneaux illustrés décryptant la morphologie, la zoologie du petit animal ainsi que son mode de vie**, car sa création dans les pages de Spirou a suscité de nombreuses réactions d'une partie du monde scientifique toujours prêt à s'intéresser à la découverte de nouveaux animaux, même imaginaires.

Achevant son ascension vers la mezzanine, le visiteur pénètre dans **un décor reconstituant la jungle de Palombie**, pays d'où le Marsupilami est originaire. Un sentier serpente dans la végétation et débouche sur une clairière surplombée par son célèbre nid qui, comme dans la bande dessinée, s'ouvre et se ferme en fonction du danger. La forêt s'anime grâce à un jeu de lumières et à une bande son, tandis que les visiteurs retrouvent la mystérieuse créature et sa petite famille dissimulées dans les feuillages. Une trentaine de planches présentent différents aspects des mœurs et du caractère du Marsupilami, de sa compagne et de leur progéniture.

Petit à petit, la jungle cède la place à une végétation urbaine, la lumière devient plus blanche et l'on peut découvrir, au centre d'un parc, **le Gaffophone au son inimitable et heureusement inimité**. Afin de limiter les dégâts auditifs, l'expression de ses cordes sera temporisée suivant un rythme précis et au niveau sonore volontairement limité. Par ailleurs, des explications scientifiques lèveront définitivement le voile sur la véracité des effets qui lui sont prêtés et qui feront même l'objet de comparaisons sérieuses avec ceux décrits dans d'autres bandes dessinées. Le cas de Bianca Castafiore, le rossignol milanais au dévastateur contre-ut sera ainsi évoqué...

## 6 La saga des inventions

Le Gaffophone annonce les salles consacrées aux inventions d'André Franquin. L'exposition n'aurait donc pas été complète, sans qu'il soit fait à ce moment référence aux autres personnages créés et dessinés par l'artiste. Ils sont donc tous ici réunis autour des créations futuristes issues indifféremment des univers de Gaston Lagaffe et de Spirou et Fantasio.

**Réservée aux créations loufoques de l'incontournable Gaston, "La saga des inventions" présente un florilège de ses inventions les plus mémorables** : l'armure à souris, le trombone à oxygène, sans oublier l'indispensable Mastigaston et les délirantes armes anti-parcmètres que sont le chien et le castor scieur... Longtemps restée sans réponse, la question du mouvement perpétuel trouve également une conclusion originale, dévoilée en "première mondiale". Le visiteur pourra décrocher un téléphone transistor et entendre des extraits sonores dont il faut ménager le contenu détonant. A proxi-

mité, et pour bien montrer qu'ils sont de la même famille artistique, l'Elain et Radar le robot, tout juste sortis des pages d'une aventure de Spirou et Fantasio, organiseront un ballet de lumières.

Ces créations ne doivent pas cacher l'intérêt constant apporté par André Franquin aux progrès scientifiques et techniques. Cette curiosité a non seulement servi de source d'inspiration à son travail mais a également alimenté une réflexion de ses héros sur les limites éthiques du progrès scientifique : « *Dans les bandes dessinées comiques, l'invention a toujours été là. C'est un des ressorts, un des clichés de la bande dessinée.* »

#### ◆ **La salle des mécaniques**

Entièrement dédiée aux transports, automobile et aéronautique, "La salle des mécaniques" souligne **l'œil de designer visionnaire que possédait André Franquin**. S'il dessinait tous les véhicules avec un talent indéniable, en parvenant à leur imprimer une véritable impression de mouvement, il fit surtout preuve de flair pour repérer les véhicules qui entrèrent au Panthéon de l'automobile : Citroën DS, 2 CV, 4 CV, Renault Dauphine, Mini Cooper, Ford Mustang. Amateur de belles carrosseries, inspiré par le travail de Grégoire, il a créé des marques comme Quick et Turbo qui ont fait date dans l'histoire de l'automobile.

**La Zorglubmobile, le Fantacoptère, le Zantajet et le sous-marin jaune du Repaire de la murène**, entourent le podium sur lequel **la légendaire Turbotraction bleue de Fantasio**, carrossée par Franco Sbarro, tourne lentement avec élégance, afin que tous puissent l'admirer à sa juste valeur.

Dernier moment de plaisir avant de quitter définitivement l'exposition, une surprise attend le visiteur. Dans une petite salle, il est invité à se placer sur un plancher en verre. Des caméras installées en dessous le filment et il se découvre, comme par magie, en format réduit, en train d'évoluer au sein d'un aquarium. L'ingénieux appareil photo imaginé par Fantasio pour réduire les sujets en petit format vient de le croquer !

# Autour de l'exposition

## Accessibilité

Accueillir tous les publics, notamment les publics handicapés, est une préoccupation permanente de la Cité des sciences et de l'industrie. Le service "Accessibilité" de la Cité qui dépend de la direction des publics, emploie plusieurs personnes, qui interviennent dès la phase d'élaboration des projets d'expositions afin de rendre accessible tout ou partie de leurs contenus aux publics handicapés.

Pour l'exposition *Le Monde de Franquin*, un effort particulier a été engagé en direction des déficients visuels. Un livret en relief intitulé "Lagaffe Touch" dont l'objectif est, au travers des aventures de Gaston Lagaffe, de proposer une introduction à l'univers de la bande dessinée, sera ainsi édité. Les images de Franquin ont été travaillées pour permettre une lecture tactile, tout en respectant l'esprit du dessin ainsi que les modes expressifs par onomatopées, mouvements et formes variées de bulles, utilisés par cet auteur.

Cet ouvrage est le 7<sup>e</sup> volume d'une collection de livres "A voir et à toucher" édité par la Cité des sciences et de l'industrie. Novatrice, cette collection se caractérise par l'utilisation d'images en relief colorées et d'un graphisme incluant une double écriture : braille et grand caractère. Distribué avec un CD audio d'accompagnement, "Lagaffe Touch" offre plusieurs niveaux de lecture et s'adresse à différents types de déficients visuels allant des malvoyants aux aveugles.

## Les animations

Un important programme d'animations a été conçu pour accompagner l'exposition *Le Monde de Franquin*. Des visites commentées, des ateliers, des démonstrations mais également une offre plus particulièrement destinée aux jeunes visiteurs, permettront d'approfondir le rôle des sciences dans l'œuvre d'André Franquin mais aussi d'évoquer la bande dessinée d'une manière plus générale.

### **Les animations dans les espaces réservés aux expositions**

#### **Les visites...**

##### **◆ Visite thématique de l'exposition**

*Accès avec le billet d'entrée à l'exposition.*

*Réservée aux groupes, sur réservation, durée 1 h.*

Suivant la logique du parcours de l'exposition, le contenu de cette visite s'adapte en fonction du public concerné. Présentant les points clés de l'exposition, elle les situe dans le déroulement de la vie et de la carrière d'André Franquin.

##### **◆ Arrêt sur objet**

*Accès avec le billet d'entrée à l'exposition.*

*Tous publics, durée 20 min.*

L'exposition *Le Monde de Franquin* s'appuie sur la présentation de nombreux objets emblématiques issus de l'univers familier de personnages qu'il a créés et/ou dessinés : Spirou et Fantasio, Gaston Lagaffe, le Marsupilami. Destinées à des petits groupes, ces visites spécifiques sont l'occasion d'en apprendre davantage sur certains des objets de l'exposition. Chaque jour, les éléments concernés par ce type d'animation seront indiqués à l'entrée de l'exposition. L'occasion pour les visiteurs de percer les secrets de la redoutable sonorité du Gaffophone ou encore de découvrir toutes les caractéristiques techniques du Fantacoptère ou de la Turbotraction 1.

##### **◆ Aide à la visite pour les enfants non lecteurs**

*Livret d'activités, enfants non lecteurs de moins de 7 ans.*

Destiné aux jeunes visiteurs qui ne maîtrisent pas encore la lecture, ce livret suggère un itinéraire de visite de l'exposition. Utilisant les éléments phares de l'exposition (le Bureau de Gaston, la forêt palombienne, le Gaffophone...) comme autant de supports d'activités, ce parcours propose une approche résolument ludique. A partir d'activités d'observation, de création et d'association, il permet de découvrir les richesses de l'exposition.

### ◆ **Présentation de l'exposition**

Invitation à comprendre les contenus de l'exposition, cette animation audiovisuelle, présentée dans la salle d'animation, est accessible à l'ensemble des visiteurs d'Explora. Elle met tout particulièrement l'accent sur les partis pris scénographiques et les éléments forts de l'exposition.

### ◆ **Atelier, l'ABC de la BD**

*Atelier élaboré avec l'expertise du Centre national de la bande dessinée (Angoulême).*

*Tous publics à partir de 8 ans, durée 1 h.*

Cette animation ludique permet de découvrir concrètement les étapes essentielles à la création d'une bande dessinée. Après une présentation succincte des techniques de base de la bande dessinée, chaque participant pourra s'essayer à cet art. Le papier et le matériel de dessin et de peinture sont fournis gratuitement.

### ◆ **Franquin ou la science en vrac**

*Démonstration tous publics à partir de 12 ans.*

Passionné par les avancées scientifiques et technologiques de son époque, Franquin n'a pas hésité à s'en servir pour alimenter les aventures de ses personnages. A partir de projections d'extraits de bandes dessinées, les principes scientifiques ou technologiques concernés seront ensuite expliqués par un animateur au moyen de maquettes ou de manipulations. A chaque fois que cela sera possible\*, une présentation des applications concrètes et actuelles de l'invention sera également effectuée.

## **Animations à la Cité des enfants**

Eveiller la curiosité des enfants et leur intérêt pour les sciences et les techniques par le plaisir et l'émerveillement, tel est le principe de la Cité des enfants. Quarante-cinq minutes après le début de chaque séance, les enfants sont invités à participer à une animation. D'octobre à décembre 2004, les animations thématiques accompagnent l'exposition *Le Monde de Franquin* et explorent pour les scientifiques en herbe le thème des inventeurs et de leurs expérimentations.

### **Espace 3-5 ans**

#### **Octobre**

##### **“Petits circuits et drôles d'inventions”**

Atelier d'expérimentation pour percer les secrets des circuits électriques. Une pile, une ampoule, du fil électrique, de l'observation et un peu de manipulation... Et la lumière fut!

#### **Novembre**

*Vacances de Toussaint :*

##### **“Inventions à tiroirs”**

Animation théâtralisée pour les petits curieux. Le “Professeur” les étonnera. En ouvrant ses tiroirs, il leur fera découvrir les inventions les plus diverses...

##### **“Petites attractions et jeux d'aimants”**

Avec des aimants, est-il possible de pêcher des poissons, attirer des étoiles, faire tomber une voiture... De petites manipulations ludiques invitent à découvrir les notions de base du magnétisme.

#### **Décembre**

##### **“A toi de devenir créateur”**

A partir des aventures de Gaston Lagaffe, les plus petits s'initient aux procédés de création d'une bande dessinée. Une drôle de bouille, une expression... Et un nouveau héros est créé !

\* à l'exception du Gaffophone.

*Vacances de Noël :*

### **“Le laboratoire du Père Noël”**

Les enfants sont conviés à participer activement à l'élaboration de drôles de jouets dans l'atelier-laboratoire du Père Noël.

### **Espace 5-12 ans**

#### **Octobre**

##### **“En avant les machines !”**

Atelier de construction de machines. Les enfants s'initient à la construction de machines qui une fois assemblées permettront de déplacer une sphère.

#### **Novembre**

*Vacances de Toussaint :*

##### **“T'as vu mon idée ?”**

Une mise en scène théâtralisée sensibilise les enfants à certaines inventions loufoques et poétiques de Gaston Lagaffe.

##### **“En avant les machines !”**

Atelier de construction de machines. Les enfants s'initient à la construction de machines qui une fois assemblées permettront de déplacer une sphère.

#### **Décembre**

##### **“Gaston tout en mouvement”**

De petites expériences permettent d'initier les enfants à l'animation des images.

*Vacances de Noël :*

##### **“L'odyssée du temps”**

Grâce à une machine à remonter le temps, les enfants découvrent des inventions insolites.

## **Le collège de la Cité des sciences et de l'industrie Projections-débats et conférences**

Pendant la période des vacances de Toussaint, du 24 octobre au 2 novembre 2004, le Collège de la Cité des sciences et de l'industrie organisera des projections-débats d'œuvres de bandes dessinées adaptées au cinéma. La projection des films sera suivie d'une discussion avec des créateurs ou des spécialistes du monde de la bande dessinée.

## **Médiathèque**

La médiathèque de la Cité des sciences et de l'industrie propose, pour ceux qui désirent élargir leur connaissance de l'œuvre d'André Franquin ou de l'univers de la bande dessinée, la consultation sur place ou en ligne d'un catalogue de références : un Pointdoc.

Les collections de Franquin présentes dans le fonds de la médiathèque et l'ensemble des principaux ouvrages en relation avec l'univers de la bande dessinée seront mis en valeur sous la forme d'un livret de références bibliographiques qui sera distribué à l'entrée de l'exposition. Ce livret constitue une porte d'entrée ainsi qu'un guide précieux pour découvrir ensuite la médiathèque de la Cité des sciences et de l'industrie.

## **L'offre en ligne : les sites internet**

Plate-forme de contenus et d'informations, le site de la Cité des sciences et de l'industrie [www.cite-sciences.fr](http://www.cite-sciences.fr) propose aux internautes de préparer leur visite. Il permet d'acheter son billet en ligne, d'imprimer le plan de l'exposition, d'accéder aux descriptions des manipulations présentées dans l'exposition. En outre, le site recense les offres d'animations et de films pour le grand public ou les publics spécifiques (scolaires, handicapés visuels ou sourds).

*[cite-sciences.fr/franquin/](http://cite-sciences.fr/franquin/)*

Pendant toute la durée de l'exposition, la Cité des sciences et de l'industrie fait découvrir aux internautes le monde de Franquin. En complément du site [www.franquin.com](http://www.franquin.com), site de référence sur la vie et l'œuvre d'André Franquin conçu par Marsu Productions, la Cité en partenariat avec le Centre national de la bande dessinée, propose un site consacré à l'exposition et plus largement à l'univers de la bande dessinée : *[cite-sciences.fr/franquin/](http://cite-sciences.fr/franquin/)* Ce site met l'accent sur le goût et la curiosité d'André Franquin pour les sciences et les technologies et s'intéresse aux liens étroits entre l'invention et le gag dans son œuvre.

# Générique

L'exposition *Le Monde de Franquin* est conçue et produite par Marsu Productions en partenariat avec la Cité des sciences et de l'industrie.

## **Marsu Productions**

Production : Marsu B.V.

Commissariat d'exposition : Jean-François Moyersoen et Eric Verhoest

Equipe de scénographie : Sylvio Marchese, Jean-François Moyersoen, Matthieu Sartenaer et Eric Verhoest

Régie : Cyriaque Simon et Didier Swaeles

Décors : Exponentiel, Studio Event et United Colors Design

Eclairages : Philippe Lacombe

Graphisme : Studios Paquet.Cléda et Saive Cartoon

## **Cité des sciences et de l'industrie**

Chef de projet : Blandine Savrda

Chargée de projet : Flora Mitjavile

Coordination scénographique : Diane Chollet

Coordination graphique : Sabine Lelandais

Pilote communication : Marie-Hélène Vatbot

Animation : Nicole Bruyant, Sabine Delon, Alain Paris

Accessibilité : Hoëlle Corvest, Aurélie Pallard

Projections-débats et conférences : Philippe Hernandez

Editions : Bénédicte de Baritault

Site internet : Didier Coiffard

## **Comité scientifique**

Jean-Pierre Mercier : conseiller scientifique Musée de la bande dessinée, Angoulême

Nelly Feuerhahn : chercheur au CNRS, Centre d'ethnologie française

Roland Lehoucq : astrophysicien au CEA de Saclay, auteur d'ouvrages sur les rapports science et bande dessinée

Dominique Poncet : architecte, scénographe expositions bande dessinée

Alain Quintart : département Education et Nature, Museum d'Histoire Naturelle, Bruxelles



## **Marsu et les Editions Marsu Productions :** **producteurs de l'exposition *Le Monde de Franquin***

Marsu et les Editions Marsu Productions sont nées, en 1987, d'un constat : le Marsupilami, personnage ayant fasciné des générations de lecteurs depuis 1952, méritait plus que d'être simplement un ancien personnage vedette de la série "Spirou et Fantasio". Il avait l'étoffe des grands personnages aptes à capter la sympathie des enfants (et des adultes) du monde entier. Si la chose paraît évidente maintenant, ce n'était pas le cas à l'époque.

Vieux rêve d'André Franquin, le Marsupilami devient enfin héros de sa propre série d'albums de bandes dessinées. Garantis par la supervision active de Franquin, les albums du Marsupilami deviennent des best-sellers. A l'instar de ce qui se fait autour de "Tintin" et d'"Astérix", la priorité est donnée à un merchandising de qualité. Séduit par cette dynamique, le monde de l'audiovisuel fait, avec raison, le pari du Marsupilami.

Depuis le début de la collaboration, un point d'honneur est mis à soumettre l'ensemble de ses développements à l'auteur. Rassuré sur le respect de son œuvre initiale, André Franquin confie à Marsu, en 1992, les droits mondiaux de "Gaston Lagaffe", mais aussi d'une grande partie des personnages qu'il a créés (Le petit Noël, Monstres, Doodles...).

Entièrement dédié à la défense du patrimoine artistique franquinien, Marsu Productions développe, depuis près de 3 ans, une gamme d'édition (dite "A l'italienne") plus pointue. Ces livres explorent des pans moins connus de l'œuvre et révèle au public l'éternelle ambition créatrice de Franquin. Une collection de "Beaux Livres" sera lancée fin de cette année.

Il y a 4 ans, Marsu et les Editions Marsu Productions ont uni leurs efforts pour mettre sur pied l'exposition *Le Monde de Franquin*. Contrairement à d'autres détenteurs de droits qui se contentent de céder une licence, sans investir de manière substantielle, il a été choisi de participer en grande partie au financement de l'exposition *Le Monde de Franquin*.

De même, plutôt que de concevoir une exposition consacrée à un ou plusieurs personnages (position habituelle des détenteurs de droits sur des caractères à forte notoriété), il était depuis le départ évident que l'exposition porterait sur André Franquin, l'homme et le créateur.

**Marsu productions**  
9 avenue des Castellans  
MC-98000 Monaco  
tel : + 377 92 05 76 60  
marsuproductions@libello.com  
www.franquin.com

**Information presse**  
**Hélène Werlé**  
Tel : 01 53 26 36 00  
h.werle@voila.fr



## Le Centre national de la bande dessinée et de l'image partenaire de l'exposition *Le Monde de Franquin*

Né dans le sillage du Festival international de la bande dessinée d'Angoulême, le Centre national de la bande dessinée et de l'image, installé dans un bâtiment monumental conçu par l'architecte Roland Castro au cœur d'une friche industrielle réhabilitée, a fêté ses dix ans en janvier 2000.

Le CNBDI est devenu, entre-temps, l'institution nationale de référence de la bande dessinée et des "nouvelles images".

Ses espaces dédiés au public (musées de la bande dessinée, la bédéthèque) l'ont établi comme le centre de ressources permanent, et quasi unique en Europe, sur l'histoire de la bande dessinée et le garant d'un prestigieux patrimoine graphique.

Il est engagé dans de nombreuses actions d'étude et de promotion de la bande dessinée qui passent par une activité éditoriale exigeante, la réalisation d'expositions en partenariat avec de grandes institutions en France ou à l'étranger, ou encore la conduite de formations et d'animations à destination de différents publics (scolaires, professionnels...).

C'est encore pour répondre à cette vocation, qui le place aujourd'hui au cœur de la révolution des nouvelles images, que le CNBDI s'est attaché, à travers ses aspects de production expérimentale, à promouvoir le développement économique, scientifique et culturel du Pôle Image, le projet majeur de la Charente.

Le Centre de soutien technique multimédia développe d'importants projets de recherche autour de l'imagerie numérique et des rapports entre l'image, le son et le mouvement. Il participe actuellement à la création, à Angoulême, de l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques.

### **CNBDI**

121, rue de Bordeaux 16000 Angoulême  
Tél : 05 45 38 65 65 / Fax : 05 45 38 65 51  
Service Communication : Catherine Bourgouin  
Tél : 05.45.38.65.52  
[www.cnbd.fr](http://www.cnbd.fr)