

Régis Loisel

RÉTROSPECTIVE DESSINÉE

13 oct. → 16 jan.



Dossier
de presse

odyssud.com

**BD
2020**
LA FRANCE AIME LE 9^e ART



**ODYSSUD
& COMPAGNIE**
SOLUS ORGANISME À
PARTICIPATION D'ÉTAT

LA DÉPÊCHE

 **BLAGNAC**

ODYSSUD
Expositions | Médialudo

Régis Loisel

Rétrospective dessinée

13 octobre > 16 janvier

Explorez l'univers incroyable d'un maître de la bande-dessinée
Avec 9^e Art Références

De la mythique *Quête de l'oiseau du temps* (1983-1987), première bande dessinée d'Heroïc Fantasy franco-belge, à *Mickey – Café Zombo* (2016), hommage au cartoon des années 1930, en passant par l'univers fantastique de *Peter Pan* (1990-2004) et par la fresque de *Magasin général* (2006-2014), le trait de Régis Loisel passe d'un monde imaginaire à un univers historique, avec une douce familiarité et une énergie époustouflante. Figure de proue d'un style basé sur les sentiments et l'émotion, Régis Loisel crée une relation à ses personnages de l'ordre de l'intime et du sensible, avec une rondeur parfois très crue et drôle. Plongez-vous dans cet univers incroyable de la salle d'exposition à la médialudo.

« Une occasion unique de mesurer en un même lieu les apports de l'artiste à la bande dessinée à travers des œuvres majeures et son influence sur plusieurs générations d'auteurs et de dessinateurs. »

Bernard Mahé, Galerie 9e art

Régis Loisel est parrain de
2020 ANNÉE DE LA BD



LA FRANCE AIME LE 9^e ART

Rendez-vous

Exposition du mardi 13 octobre au samedi 16 janvier

Dévernissage

> Vendredi 15 janvier à 19h30

Stage BD avec Jonathan Garnier

> Mercredi 21 au vendredi 23 octobre 10h-12h et 14h-16h
gratuit sur inscription à partir de 8 ans / médialudo

3 ateliers Manga avec Caly

> Samedi 7 novembre 14h-18h
gratuit sur inscription à partir de 10 ans / médialudo

Samedis commentés

> Samedis 14 novembre et 12 décembre à 15h

Promenade dessinée

> Samedi 14 novembre 14h-15h30 et 16h-17h30
gratuit sur inscription à partir de 12 ans / salle d'exposition

Atelier aquarelle avec Margo Renard

> Mercredi 25 novembre 14h-17h
gratuit sur inscription à partir de 10 ans / médialudo

Atelier dessin sur modèle vivant [cirque]

> Samedi 12 décembre 14h-15h45 et 16h-17h45
gratuit sur inscription à partir de 15 ans / salle d'exposition

Rencontre BD et Héroïc-fantasy avec Toul'9

> Samedi 12 décembre à 16h

Causeries du mardi Sélection Angoulême avec Toul'9

> Mardi 12 janvier 18h-19h / Médialudo

Rencontre avec J-L.Tripp / Odyssud et le Quai des Savoirs

> Vendredi 15 janvier à 18h / places limitées / Auditorium Odyssud

Rencontre avec R.Loisel

> Samedi 16 janvier 15h-16h30 / places limitées / Auditorium Odyssud

Nuit de la Lecture

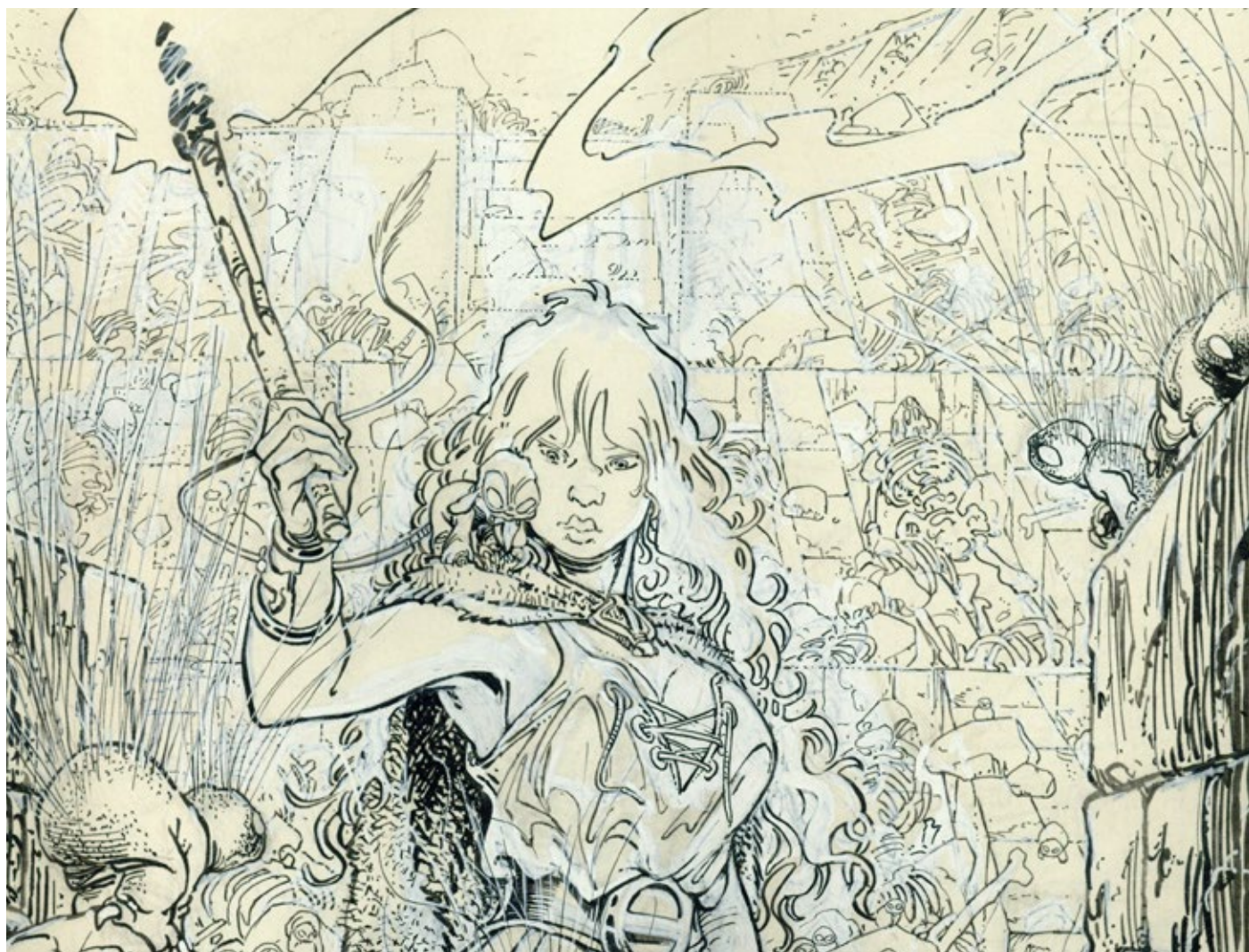
> Samedi 16 janvier



Régis Loisel, *Clochette*, pastel gras sur bois, 2019, 9eArt

*« Toutes les histoires sont vraies
surtout celles qu'on se donne la peine d'imaginer Peter... »*

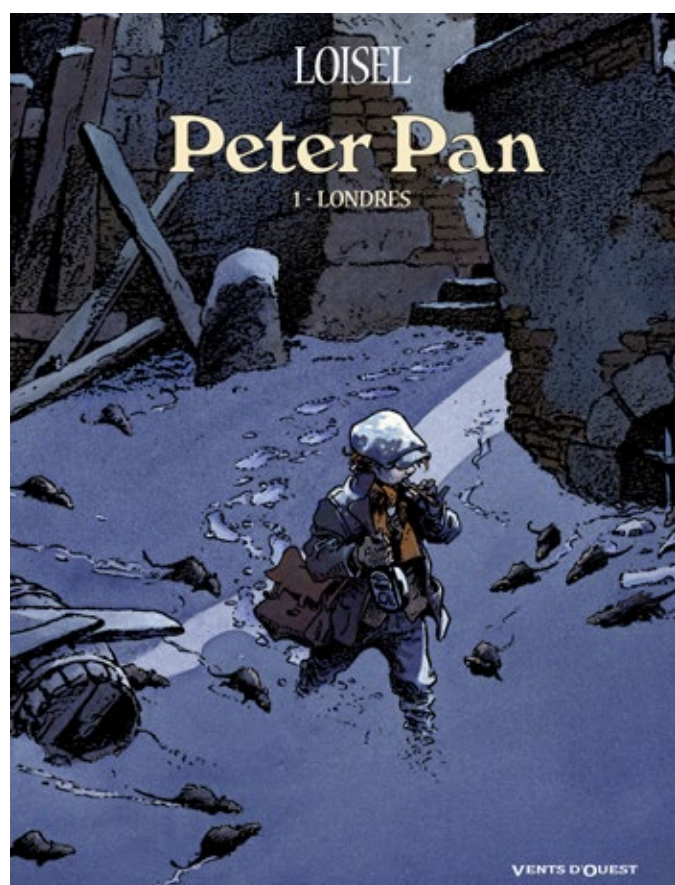
Régis Loisel dans Peter Pan, tome 2 : Opikanoba



Régis Loisel, La Quête de l'Oiseau du Temps, Dargaud - 9eArt



Régis Loisel, Peter Pan, Vents d'Ouest - 9eArt



Régis Loisel, Peter Pan, Glénat - Vents d'Ouest

Biographie

Régis Loisel

Régis Loisel, né en 1951 à Saint-Maixant, se passionne tout jeune pour l'animation lorsqu'il croise la route d'une souris bien connue : Mickey Mouse. Il se met alors à dessiner des personnages animaliers issus de cartoons en tous genres. Ce premier amour ne le quitte pas, mais adolescent, découvrant le magazine *Mad*, il s'oriente vers le Neuvième Art.

À la fac de Vincennes, il assiste aux rencontres sur les techniques de la bande dessinée animées par Jean-Claude Mézières. Il y croise Patrick Cothias et Serge Le Tendre avec qui il entreprendra une collaboration fructueuse. Il fait ses premiers pas à partir de 1973 dans les magazines *Pilote*, *Mormoil*, *Pif Gadget*, *Tousse Bourin*, *Plop*, *Fluide Glacial* et *Métal Hurlant*. Pendant cette période, il publie des illustrations pour la presse, l'édition et la publicité. Tous ces travaux sont déjà marqués par un style extrêmement fouillé, très enlevé, avec une multitude de détails. En 1975, il publie dans la revue de science-fiction *Imagine*, les premières planches de la *Quête de l'Oiseau du Temps*, sur un scénario de Serge Le Tendre. « La Conque de Ramor » paraîtra en 1983 chez Dargaud et marquera tout un pan de la bande-dessinée franco-belge : ce premier tome, signe la naissance de l'heroic-fantasy en France. En 1998, toujours avec Le Tendre, il entamera en tant que co-scénariste le second volet de cette aventure, en passant la main à d'autres dessinateurs.



Régis Loisel

Après l'heroic fantasy, Régis Loisel se lance, à l'abord des années 1990, dans l'adaptation de *Peter Pan*, une interprétation magistrale du conte des James Matthew Barrie dont le sixième et dernier tome paraîtra en 2004. Entre les deux énormes succès que sont la *Quête* et *Peter Pan*, il réalise des incursions – au scénario ou au dessin – dans des genres très diverses : jeunesse, érotisme, humour, carnet de voyage, etc...

En 2003, le Grand Prix d'Angoulême consacre Régis Loisel.

À partir de 2006, il co-signe avec Jean-Louis Tripp *Magasin Général*, série qui suit les habitants du petit village canadien de Notre-Dame-des-Lacs dans la fin des années 1920. Cette aventure québécoise dure neuf ans, période pendant laquelle il scénarise parallèlement *Le Grand Mort*, série fantastique qui met en scène une menace apocalyptique. Avec *Café « Zombo »*, paru en 2016, la boucle est bouclée : Régis Loisel rend hommage au personnage qui a fondé sa carrière, à travers un album qui intègre la collection Disney / Glénat.

Mais Loisel n'a pas fini de nous surprendre, auteur et scénariste intimiste et drôle, il joue de ses talents de dessinateur aux textures, couleurs et points de vue cinématographiques fascinant.

Thèmes

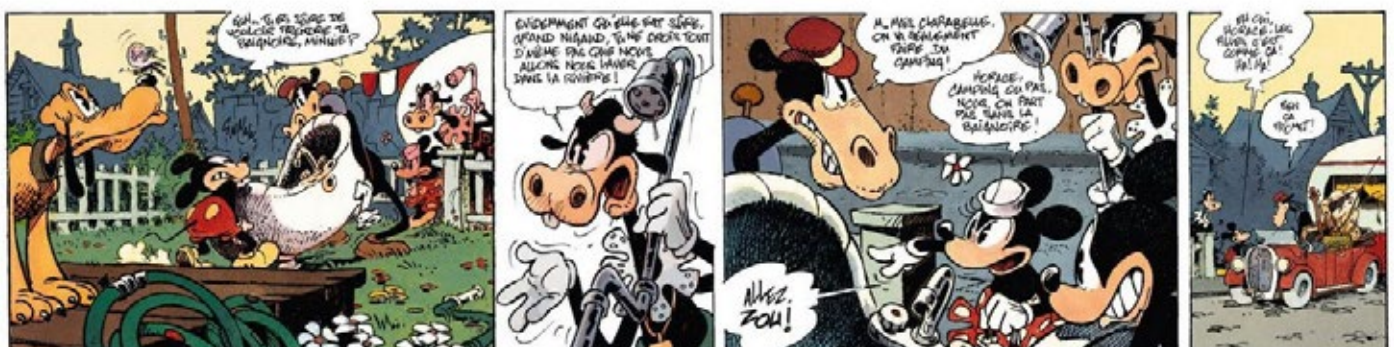
La Bande dessinée

Suite d'images formant un récit dont le scénario est intégré aux images, la bande dessinée est le résultat d'une complicité toujours plus forte entre le désir de raconter et l'art de dessiner. Elle est le plus littéraire des arts plastiques. L'imagination et le talent des auteurs assurent la création de formes multiples.

Depuis les origines, l'humain se raconte en images, témoignant de la société dans laquelle ils vivent, de leurs croyances et de leur culture. La plupart des artistes qui ont sculpté, dessiné, peint ou même tissé ces œuvres devenues le patrimoine commun de l'humanité restent inconnus. Même après l'invention de l'écriture, l'homme a continué de raconter des histoires en images comme dans les temples égyptiens.

Dans les monastères chrétiens du Moyen Age, des moines copistes consacraient leur vie à reproduire les textes sacrés. Certains embellissaient ces éditions en y créant des enluminures et illustrations. Ils inventèrent la plupart des codes de la bande dessinée : découpage du récit en cases, mouvement, avant-plan, dialogues en phylactères, etc. Le texte apparaît dans l'image, au départ, sous la case de manière à décrire ce qui se passe dans la scène, il va progressivement être placé dans les phylactères (c'est aussi comme cela qu'on appelle les bulles dans les bandes dessinées). Au début, les phylactères sont des étiquettes attachées à des personnages où est écrit leur nom mais, bientôt, ils sont utilisés pour faire parler les personnages.

Apparue en Chine dès le XII^{ème} siècle et en Europe vers 1450, l'imprimerie permet de toucher le grand public. Gravures, livres, journaux et chromos vendus dans les foires font de l'image un objet populaire. L'anglais William Hogarth, le japonais Katsushika Hokusai ou le suisse Rodolphe Töpffer sont des jalons essentiels dans l'histoire de cet art naissant avec leurs histoires composées d'images successives.



Dès le XIXe siècle, les journaux et magazines cherchent à attirer le public pour vendre de la publicité aux annonceurs. Ajoutant au suspens du roman-feuilleton, l'humour, la caricature et les premiers héros apparaissent sous la forme de strips ou de récits dessinés. La large alphabétisation popularise le lectorat et contribue à la naissance du journalisme de masse et à prix modeste. La presse favorise les images et les histoires « à suivre ».

Au début du XXe siècle, les éditeurs américains Pulitzer et Hearst poussent la logique économique à son paroxysme et se dispute le marché. La bande dessinée devenue un médium de masse s'accompagne de la naissance de la presse enfantine avec les comics strips et les illustrés. De cette période enflammée naît la grande histoire *Little Nemo* de Winsor McCay. Ce décorateur de parcs d'attractions et dessinateur forain a marqué – à égalité – l'histoire de la bande dessinée et celle du cinéma d'animation, faisant de lui le précurseur de Walt Disney.

Les journaux se multiplient avant-guerre, mais la censure qui a lieu pendant la guerre trouve un écho après-guerre avec la création de la commission de surveillance et de contrôle des publications destinées à l'enfance et à l'adolescence. Pendant ce temps, les super héros font leur apparition aux Etats-Unis, mais connaissent une petite baisse de popularité après-guerre au profit des genres du policier, de la romance et de l'horreur. Au Japon, le manga se développe sous l'influence des comics américains, introduisant le mouvement et les onomatopées bien connues, Ozamu Tesuka représente le Manga moderne.

Retour des super-héros, multiplication des magazines et bande-dessinée underground marquent les années 1950 suivi de la période d'épanouissement réaliste des comics dans les années 1970 qui voient également naître l'Héroïc fantasy avec notamment *Conan le Barbare*. Les revues spécialisées se multiplient et la publication d'albums prend forme. Les grandes maisons d'éditions et les styles sont définis et reconnus. Les années 1980 voient exploser le nombre de publications et la bande-dessinée pour adulte prend un tournant déterminé encouragé et encourageant les réflexions libertaires.

Roman graphique, récit historique, science-fiction, manuel didactique...la bande-dessinée est un média et un médium qui a conquis tous les domaines. Porteuse de sens et de réflexions, elle permet la transmission de savoirs, d'idées et de perspectives multiples, jouant souvent la carte de la diversité et de l'ouverture d'esprit.



Heroïc fantasy

La Fantasy est un genre fictionnel aux expressions plurimédias et très diversifiées : prenant le contre-pied de la modernité industrielle, elle fait régner le merveilleux dans des cadres imaginaires, passés ou actuels, à destination d'un large public. Le genre s'est imposé dans notre pays, au tournant des années 2000, sous son nom anglais d'origine. Auparavant appelée Heroic Fantasy, du nom d'un de ses sous-ensembles, ce genre était connu à travers les prismes de Conan le Barbare ou encore du jeu de rôle Donjons et Dragons. La Fantasy est un genre noble et puissant. Héritière d'une filiation millénaire, rattachée aux plus anciennes traditions du merveilleux, porteuse de valeurs morales et habitée par le sens du sacré, elle inspire des œuvres importantes depuis la seconde moitié du XIX^{ème} siècle.

Rapidement taxée de littérature réactionnaire, la Fantasy est soupçonnée de nourrir une nostalgie morbide pour des temps révolus, livrant un vrai discours critique contre l'industrialisation. Cette nostalgie se conjugue avec des idéaux progressistes, comme dans le cas de William Morris, un des précurseurs de la fantasy qui écrivait tout en travaillant à l'émergence du courant socialiste dans l'Angleterre de la fin du XIX^e siècle.

La Fantasy semble se caractériser par un retour à la nature. Les paysages fabuleusement naturels ne se comptent plus, à commencer par la forêt, lieu sauvage hérité des récits médiévaux. C'est là que Merlin se réfugie et se cache, mais c'est aussi là qu'il devient fou et retourne à un état presque animal. Les paysages varient : désert dans *La Rose du Prophète* de Weis et Hickman, des îles dans *Terremer*, des montagnes ou encore des marécages, comme dans *Chroniques des Elfes*. La Fantasy tente de survivre à l'absence de nature avec l'invention de la fantasy urbaine, comme dans *Le Dernier magicien* de Megan Lindholm, cependant le genre propose une sorte d'évasion mettant en scène les marges et refuges du monde contemporain, dont la nature fait clairement partie.

Sous genre de la Fantasy, l'Héroïc Fantasy s'attache à la quête. Une des caractéristiques de ce genre est une intrigue spécialement concentrée sur un ou deux héros et sur leurs aventures héroïques dans un monde imaginaire au contexte imprégné de médiéval, peuplé de créatures fabuleuses et d'une nature sauvage. Les spécialistes voient la source de l'Heroïc Fantasy dans les premiers poèmes épiques de la littérature anglo-saxonne. En francophonie, les spécialistes francisent parfois son nom en Merveilleux héroïque ou Médiéval fantastique, voire Épopée fantastique.



Récit historique

Le récit historique est une forme de narration particulière qui permet d'acquérir une culture historique. La quantité des sources historiques récoltées est telle que l'historien doit sélectionner et classer les informations en fonction des questions qu'il se pose, les met en contexte et en perspective, relie les faits les uns aux autres, tisse une trame de causalité(s), identifie le rôle des acteurs, etc. Ce travail sur le passé crée un objet qui a du sens: c'est la narration (production d'un récit) qui est le propre de l'Histoire. Les faits exposés y sont donc reconnus pour vrais donc différents de la fiction. En Bande-dessinée, le récit historique est documentaire et véridique. Dans Magasin Général, les auteurs s'attachent au genre spécifique de l'histoire sociale en se documentant sur les éléments du quotidien, décors et habitudes de vie, ce qui renforce la cohérence de l'histoire tout en évitant les anachronismes.



Contes

Le mot conte désigne à la fois un récit de faits ou d'aventures imaginaires et le genre littéraire (avant tout oral) qui relate les dits récits. Il peut être court ou long avec une force émotionnelle ou philosophique, qu'il vise à distraire ou à édifier. Depuis la Renaissance, les contes font l'objet de réécritures, donnant naissance au fil des siècles à un genre écrit à part entière. Il est distinct du roman, de la nouvelle et du récit d'aventures par l'acceptation de l'invraisemblance.

Il y a deux pratiques du genre littéraire qu'est le conte : orale et écrite. Ces deux pratiques se différenciant par leur mode de création et de diffusion comme par leur contenu, il convient de les distinguer.

Le conte est un objet littéraire difficile à définir étant donné son caractère hybride et polymorphe. Le genre littéraire comme les histoires elles-mêmes font l'objet d'études convoquant des savoirs connexes, à la lumière des sciences humaines, tels que l'histoire littéraire, la sémiologie, la sociologie, l'anthropologie ou la psychanalyse.



Winchluss, La Petite Sirène

Si le terme de conte présente, dans la littérature, des acceptions multiples et des frontières indécises, trois critères suffisent à le définir en tant que récit ethnographique : son oralité, la fixité relative de sa forme et le fait qu'il s'agit d'un récit de fiction.

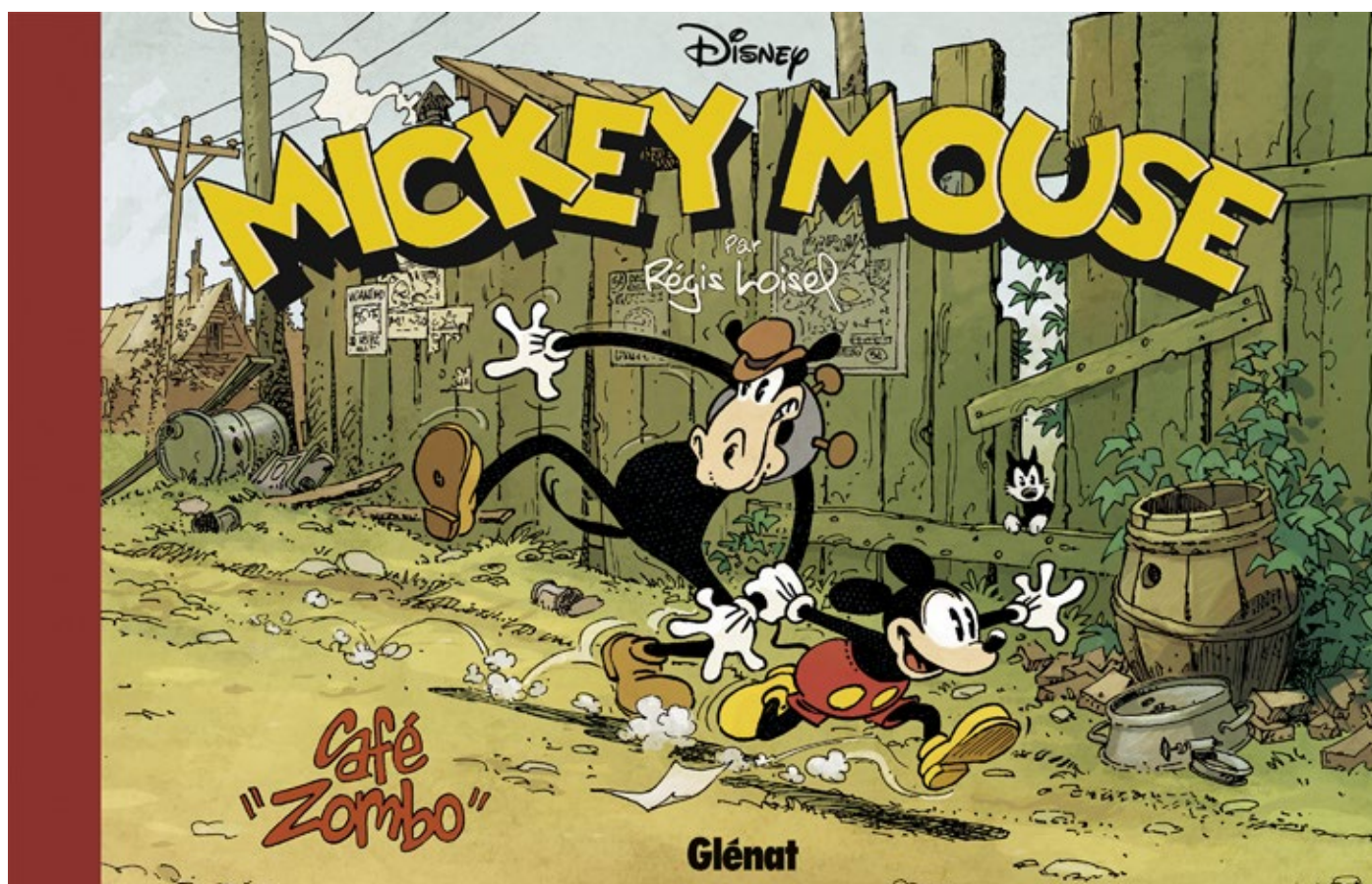
Le conte populaire s'inscrit dans la littérature orale baptisée ainsi par Paul Sébillot à la fin du XIXème siècle. Comme les comptines et les proverbes, les devinettes et les chansons, il se transmet de bouche à oreille, caractéristique du savoir du peuple. Hérité de la tradition, le conte ne se transmet pas de façon immuable. Chaque conte est un tissu de mots, de silences, de regards, de mimiques et de gestes dont l'existence même fluidifie la parole.

Mickey, histoire et diffusion du personnage

D'après la légende, Walt Disney aurait imaginé Mickey après une entrevue houleuse à New York avec Charles Mintz d'Universal en février 1928. Il assure désormais un contrôle draconien de ses œuvres et trouve un nouveau héros : Mortimer, rebaptisé Mickey par sa femme. Ub Iwerks dessine le personnage tel qu'il sera dans son premier cartoon, *L'Avion Fou*, diffusé le 15 mai 1928 dans une salle de Sunset Boulevard à Los Angeles. Le 21 mai 1928, Walt Disney dépose le copyright du personnage Mickey Mouse et le 26 mai, celui du *L'Avion Fou*. Avec ce geste, il change la manière d'aborder le métier. Le succès arrive avec *Willie, le Bateau à Vapeur*, premier cartoon sonore de l'histoire du cinéma, présenté au Colony Theater le 18 novembre 1928. Après Ub Iwerks, ce sera Fred Moore qui va donner son apparence la plus célèbre au cinéma à Mickey jusqu'aux changements de Paul Rudish dans les années 2010 où Mickey retrouve un style plus anguleux et plus espiègle.

Issu du cinéma, ce personnage connaît également le succès grâce à la bande-dessinée. Dès 1929, Walt Disney pense à la création de comics strips avec Mickey. Son succès conduit King Features Syndicate à porter le projet avec un strip quotidien et bientôt le strip dominical. La première histoire sera *Perdu sur une Île Déserte* avec Ub Iwerks au dessin et Walt Disney au scénario. Puis le dessin est confié à Win Smith, le jeune Floyd Gottfredson prend le relais en plein milieu de la deuxième histoire *La Vallée de la Mort*. Il scénarise et illustre les aventures quotidiennes de Mickey de 1930 à 1975. Le Mickey de Gottfredson est la référence pour tous les auteurs avertis. Walt Disney embauche une équipe dès la fin de l'année 1930 pour l'aider : encreurs, scénariste et auteur.

À la différence de Donald Duck, Mickey attend les années 50 pour vivre des histoires abondantes et de qualité. La première BD au format long *Mickey Mouse and the Seven-Colored Terror* est publiée en 1943 dans *Four Color Comics #27*, avec un dessin et un scénario de Ken Hultgren.



Le dessinateur Paul Murry va participer largement à la carrière de Mickey. Créateur de Super Dingo, il se met au format comic book à partir de 1946. Les histoires réalisées avec Carl Fallberg au scénario marqueront les esprits, tout comme celles de Romano Scarpa, dessinateur italien qui a offert à Mickey et Donald d'incroyables aventures un peu plus noires.

En France, environ 80 auteurs ont écrit des histoires Mickey. Le plus connu d'entre tous est assurément Claude Marin. Ce dernier commence à travailler pour *Le Journal de Mickey* à la fin des années 70 et dessinera pendant 20 ans des personnages Disney. Sa plus grande réussite est la série *Les Bébés Disney* avec laquelle il confirme un style très rond. En octobre 2010, après une absence de plusieurs années, les bandes dessinées Disney reviennent enfin en librairie en France grâce à l'éditeur Glénat. Jacques Glénat, grand fan de Mickey devant l'Éternel, l'avait d'ailleurs annoncé lors de sa reprise des droits de publication : il souhaitait, en effet, créer une collection de luxe où des auteurs de la BD franco-belge réinventeraient des aventures de Mickey et ses amis, un peu à l'image de ce que fait Dupuis avec la collection *Le Spirou de...* Si la négociation avec Burbank est longue et ardue, il parvient finalement à proposer les premiers titres chez Glénat le 2 mars 2016 avec *Mickey's Craziest Adventures* par le scénariste Lewis Trondheim et le dessinateur Nicolas Keramidas ainsi que *Une Mystérieuse Mélodie ou Comment Mickey Rencontra Minnie* de l'auteur Cosey. Suivent plus tard dans l'année *La Jeunesse de Mickey* par Tébo et *Café Zombo* par Régis Loisel puis en 2018 *Mickey et l'Océan Perdu* par le dessinateur Silvio Camboni et le scénariste Denis-Pierre Filippi.



Régis Loisel, *Café Zombo*, Glénat

Les bandes-dessinées de l'exposition Régis Loisel

Norbert le Lézard, 1977

Un album sorti en 2000 rassemble six épisodes parus en 1977 dans le mensuel «Plop», complétés d'un septième épisode inédit, avec Patrick Cothias au scénario et Régis Loisel au dessin.

Les Nocturnes, 1978

Recueil d'histoires courtes dessinées par Régis Loisel sur les scénarii de Lui-même, Serge Le Tendre, Max Cabanes, François Forcadell, Patrick Cothias.

Pyrénées, 1998

Régis Loisel imagine l'histoire de Pyrénée à la même époque que celle de la Quête de l'Oiseau du temps. Si les deux projets sont validés par la Maison d'Édition, Régis Loisel va préférer s'investir dans celui de *La Quête de l'Oiseau du Temps*. Quelques années plus tard, il proposera ce scénario et les quelques premières planches qu'il a dessinées à Philippe Sternis qui dessine l'album.

La Quête de l'oiseau du temps, 1983-

La Quête de l'oiseau du temps est une série de bande dessinée d'heroic fantasy du style franco-belge imaginée par Régis Loisel et Serge Le Tendre, dont la première parution date de 1983. Le Cycle premier sort chez Dragaud : t1, *La Conque de Ramor* en janvier 1983 avec le scénariste qui suivra l'aventure jusqu'au bout Serge Le Tendre, au dessin Régis Loisel et pour la Couleur Yves Lencot ; t2, *Le Temple de l'oubli* en janvier 1984 avec cette fois à la couleur Régis Loisel et Laurence Quilici ; t3, *Le Rige* en novembre 1985 scénarisé par Serge Le Tendre et pour le dessin et la couleur Régis Loisel ; tout comme pour le t4, *L'Œuf des ténèbres* en août 1987.

Le cycle 2 est scénarisé par Serge Le Tendre et Régis Loisel, les dessinateurs et coloristes variant : t1, *L'Ami Javin* en octobre 1998 au dessin : Lidwine et à la couleur Régis Loisel ; t2, *Le Grimoire des dieux* en novembre 2007 au dessin Mohamed Aouamri et à la couleur François Lapierre ; t3, *La Voie du Rige* en mars 2010 au dessin Vincent Mallié et à la couleur François Lapierre ; t4, *Le Chevalier Bragon* en novembre 2013 au dessin Vincent Mallié et à la couleur François Lapierre et Annie Richard ; t5, *L'Emprise* en octobre 2017 au dessin David Etien et à la couleur Bruno Tatti ; t6, *Kryll* en janvier 2020 avec la même équipe que pour l'album précédent.

Pour le cycle 3, Régis Loisel a prévu de scénariser et de dessiner le cycle.



Régis Loisel, Peter Pan couleur affiche édition d'art numérotée signée 399ex.

Peter Pan, 1990-2004

Peter Pan est une série de bande dessinée en six volumes éditée par Vents d'Ouest. Régis Loisel a récupéré les droits de l'œuvre de J. M. Barrie, pour la reprendre dans cette bande dessinée qui retrace les aventures de Peter et de son arrivée au pays imaginaire (Neverland). Cette série dont Régis Loisel est l'auteur (scénario, dessin et couleur) est considérée comme une préquelle de l'œuvre du romancier. Les albums sortent selon cet ordre : *Londres* en novembre 1990, *Opikanoba* en septembre 1992, *Tempête* en novembre 1994, *Mains Rouges* en septembre 1996, *Crochet* en janvier 2001 et *Destins* en octobre 2004.

Magasin Général, 2006-2014

Magasin Général est une série de bande dessinée dont le thème originel est de Régis Loisel. Cette série est réalisée conjointement par Régis Loisel et Jean-Louis Tripp. Le travail d'adaptation en français québécois est de Jimmy Beaulieu. Les deux auteurs décrivent la vie d'un petit village québécois de la fin des années 1920. La série a débuté dans les années 2000 avec une pré-publication, puis la sortie d'un premier album en 2006 avant de s'achever en 2014 avec la parution du neuvième tome. Cette série est un vrai travail de co-auteur, Régis Loisel et Jean-Louis Tripp créant les scénarii ensemble, Régis Loisel établissant la mise en scène crayonnée et Jean-Louis Tripp finalisant le dessin à l'encre, François Lapierre à la couleur. Les deux personnalités de Loisel et Tripp, leurs deux styles se conjuguent et se superposent avec émotion et brio. D'abord pré-publié en Belgique dans le journal *Le Soir* et en France dans le magazine *BoDoï*, le premier tome est publié le 17 mars 2006 par les éditions Casterman. La série commence avec l'album *Marie* en mars 2006, suivit de *Serge* en octobre 2006, *Les Hommes* en octobre 2007, *Confessions* en octobre 2008, *Montréal* en novembre 2009, *Ernest Latulippe* en novembre 2010, *Charleston* en novembre 2011, les *Femmes* en novembre 2012 et s'achève en octobre 2014 avec *Notre-Dame-des-Lacs*.

Mickey, Café « Zombo », 2016

Régis Loisel est l'auteur de cet album de 80 pages au découpage à l'italienne qui rend hommage au personnage qui lui inspira sa carrière. Le livre vient compléter la série hommage à Mickey initiée par Glénat.

Auteurs, dessinateurs et scénaristes collaborateurs de Régis Loisel

Serge Le Tendre, Philippe Sternis, Olivier Taffin, Michel Rouge, Jean-Charles Kraehn, Laurent Vicomte, Georges-Philippe Taladiart, Lidwine, Christine Oudot, Pierre Guilmar, Yvon Le Corre, Patrick Cothias, Jean-Louis Tripp, Jean-Blaise Djian, Vincent Mallié, Mohamed Aouamri, Olivier Pont, David Etien.



Régis Loisel, croquis, esquisses

Régis Loisel

RÉTROSPECTIVE DESSINÉE

Exposition du 13 octobre 2020 au 16 janvier 2021
par Odyssud Exposition et Médialudo
d'après l'exposition de 9ème Art Référence

Commissariat

Régis Loisel, 9ème Art Référence et Odyssud
Commissaire déléguée Maud Denjean

Coordination

Pascal Caïla, Maud Denjean
Ann-Sarah Laroche, Elise Lefèvre
Mickaël Roth

Scénographie

Maud Denjean, Guilhem de Gramont

Conception graphique

Thibault Fernandez

Images

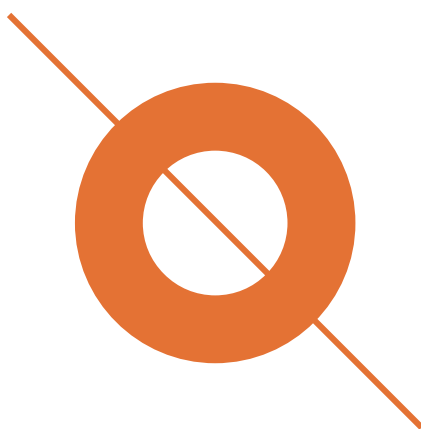
Régis Loisel, 9ème Art Références, Mediatoon,
Dargaud, Casterman, Granit Associés



Scène des possibles | Blagnac

Espace pour la Culture
de la Ville de Blagnac.

Scène Conventionnée par l'État,
la Région et le Département.



Service Communication

Responsable : Pascal Caïla
Assistante : Nicole Athès

tél. : 05 61 71 75 21
email : communication@odyssud.com

4, avenue du Parc
31706 Blagnac Cedex
05 61 71 75 15

Tramway Ligne T1
Arrêts Odyssud et Place du Relais

odyssud.com



**ODYSSUD
& COMPAGNIE**
CLUB DES MECENES &
PARTENAIRES D'ODYSSUD

