

EXPO À LA MONNAIE
DE PARIS

LA BANDE DESSINÉE PARLE CASH

EXPOSITION DU 10/04/26
AU 06/09/26

DOSSIER DE PRESSE





SOMMAIRE

- 5** AVANT-PROPOS
- 6** PARCOURS DE L'EXPOSITION
- 28** LA MONNAIE DE PARIS
- 29** COMMISSARIAT
- 29** SCÉNOGRAPHIE
- 30** LE SAVIEZ-VOUS ?
- 32** VISUELS PRESSE
- 34** AUTOUR DE L'EXPOSITION
- 36** PARTENAIRES

AVANT-PROPOS



Accueillir une exposition consacrée à la bande dessinée à la Monnaie de Paris relève à la fois de l'évidence et de l'ambition. De l'évidence, car la monnaie et la bande dessinée partagent une histoire et une nature communes : toutes deux sont des objets culturels populaires, produits en série, conçus pour circuler largement et toucher un public étendu. Comme la monnaie, la bande dessinée est indissociable des évolutions techniques de son temps – impression, reproduction, diffusion – et s'inscrit pleinement dans les dynamiques du commerce et de la culture de masse. De l'ambition, ensuite, car cette exposition propose de porter un regard renouvelé sur l'un des médiums culturels les plus vivants de notre époque, en l'abordant à travers une thématique universelle et fondatrice des sociétés humaines : l'argent.

Depuis plusieurs années, la programmation culturelle de la Monnaie de Paris explore les multiples dimensions de l'argent et la monnaie, qu'elles soient économiques, symboliques, artistiques ou sociales. Après *Monnaies et merveilles*, *L'Argent dans l'art* ou encore *Insert Coin*, cette exposition s'inscrit dans une continuité assumée tout en ouvrant un nouveau champ d'exploration. En choisissant la bande dessinée comme médium, la Monnaie de Paris affirme sa volonté de croiser les disciplines, de faire dialoguer art, histoire, économie, société et culture populaire. Elle témoigne aussi de son souhait de s'adresser à tous les publics.

Ce dialogue entre la Monnaie de Paris et le 9^e art ne vient pas de voir le jour. Depuis de nombreuses années, notre institution célèbre la bande dessinée à travers l'édition de monnaies mettant en valeur des figures emblématiques telles que Lucky Luke, Batman ou les Schtroumpfs. L'exposition prolonge cette rencontre, en donnant à voir comment la bande dessinée, par ses récits et ses personnages, interroge les rapports à l'argent, à la richesse, au pouvoir, au désir ou à la marginalité.

L'exposition propose un récit transversal de l'histoire de la bande dessinée à travers huit figures archétypales – aventuriers, voleurs, joueurs, faussaires, marginaux, épargnants, milliardaires et alchimistes – qui structurent le parcours et en constituent le fil narratif et scénographique.

À travers elles, le visiteur est invité à une exploration à la fois ludique, pédagogique, critique et imaginaire, où se croisent personnages populaires et figures plus underground : de Picsou à Largo Winch, de Batman à Boule et Bill, de Gaston Lagaffe aux Freak Brothers.

La richesse du parcours repose sur plus de deux cents œuvres, issues d'une grande diversité de supports : planches originales, couvertures, films, œuvres patrimoniales et créations contemporaines. La dimension internationale de la bande dessinée est pleinement assumée, avec des œuvres provenant de France, de Belgique, des États-Unis ou du Japon, et le dialogue fécond entre patrimoine et création est renforcé par des commandes passées à huit auteurs et autrices contemporains, aux écritures et aux univers singuliers : Ugo Bienvenu, Blutch, Coco, Nicolas de Crécy, Florence Cestac, Anouk Ricard, Thomas Ott et Catherine Meurisse. Chacune et chacun viendra illustrer à sa manière l'une des huit figures de l'exposition.

Longtemps considérée comme un art marginal, la bande dessinée est aujourd'hui pleinement reconnue comme un champ majeur de la création contemporaine. Elle joue également un rôle essentiel dans la transmission et l'éducation, notamment auprès des jeunes publics, en rendant accessibles et lisibles des notions complexes, parmi lesquelles celles liées à l'argent et à l'économie.

Cette exposition n'aurait pu voir le jour sans la générosité et l'engagement d'un écosystème remarquable, réunissant près d'une cinquantaine de prêteurs. Je tiens à remercier tout particulièrement la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, partenaire scientifique et producteur délégué de l'exposition, les artistes et leurs ayants droit, les collectionneurs privés, les maisons d'édition, ainsi que l'ensemble des institutions et acteurs qui, par leurs prêts et leur expertise, rendent possibles des projets ambitieux au service du public.

MARC SCHWARTZ
Président-directeur général
de la Monnaie de Paris

PARCOURS DE L'EXPOSITION

Depuis maintenant deux siècles, la bande dessinée détourne les représentations traditionnelles pour parler d'argent avec radicalité et humour. Les révolutions industrielles, les guerres mondiales et les crises économiques ont fait évoluer son discours sans jamais entamer sa créativité et sa capacité à faire rêver. L'impertinence est de mise au cours de cette exploration en compagnie des grands créateurs et créatrices qui ont marqué la narration graphique. Les héros internationaux y ont la part belle, du plus populaire comme Picsou au plus underground comme les Freak Brothers. Ils s'adressent à toutes les générations. C'est un voyage qui vous est proposé à travers l'histoire du 9^e art, de la critique sociale aux discours à vertu éducative, de la presse quotidienne du début du XX^e siècle aux revues à destination de la jeunesse, et jusqu'aux romans graphiques plus récents...



AINSI REDUITS A UNE TAILLE MICROSCOPIQUE, NOUS POURRONS PENETRER A L'INTERIEUR DE CETTE PIECE DE MONNAIE AFIN D'EXPLORER LE MONDE ATOMIQUE



VOYAGE DANS UNE PIÈCE DE MONNAIE

Le Voyage dans la pièce de monnaie, tiré de la série américaine *Brick Bradford*, a été dessiné par Clarence Gray et écrit par William Ritt en 1937 durant la Grande Dépression. Un scientifique génial entraîne le héros dans un voyage à l'échelle microscopique : celle de l'atome, transformant le récit en véritable opéra spatial. Leur vaisseau devenu minuscule, ils découvrent le foisonnement de vie que contient une simple pièce d'un *cent*. Comme souvent, la BD offre une forme d'évasion face au réel et à l'austérité de la crise économique. Cette aventure s'inscrit dans la veine de *Micromégas*, le conte de Voltaire sur l'infiniment grand et l'infiniment petit, où l'on apprend que « Notre imagination va au-delà de nos besoins ». Les œuvres rassemblées autour de cette aventure interrogent la mesure de l'univers : à l'échelle cosmique chez Schuiten, comme dans l'infiniment petit avec l'Atomium revisité par des auteurs franco-belges tels qu'André Franquin et Yves Chaland.

HUIT ARCHÉTYPES

Si une pièce a deux faces, l'argent, lui, a bien plus de facettes. Huit archétypes servent de fil conducteur à cette exposition pour offrir un aperçu ludique de l'histoire du 9^e art et de la complexité de nos rapports à l'argent. Ces figures archétypales sont des miroirs déformants qui nous aident à mieux cerner les différents caractères humains.

La psychanalyse a révélé comment les archétypes déploient leurs vertus éducatives dans les mythes, les fables, les contes... et jusque dans la bande dessinée. Pourtant, le 9^e art se distingue par sa façon d'en jouer, entre le didactique et le subversif, en renversant les valeurs et en cultivant caricature et satire. Ces archétypes ont été l'occasion de commandes de dessins aux artistes ci-contre.

**AVENTURIÈRES
& AVENTURIERS**



UGO BIENVENU

**VOLEUSES
& VOLEURS**



BLUTCH

**ÉPARGNANTES
& ÉPARGNANTS**



COCO

**MARGINALES
& MARGINAUX**



FLORENCE CESTAC

MILLIARDAIRES



NICOLAS DE CRÉCY

**JOUEUSES
& JOUEURS**



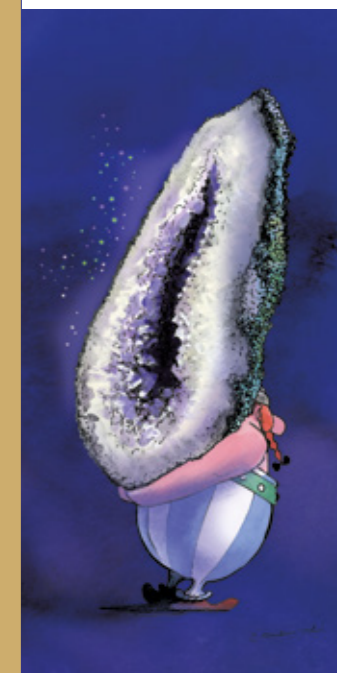
ANOUK RICARD

FAUSSAIRES



THOMAS OTT

ALCHIMISTES



CATHERINE MEURISSE

AVENTURIÈRES & AVENTURIERS

Trésors de lecture



Un livre est une invitation à l'aventure. Les artistes encouragent la rêverie des lecteurs en les entraînant à la poursuite de trésors mythiques. Sous terre, avec les mines secrètes vues dans les westerns, ou sous les mers, avec les pirates de *Barbe-Rouge* à *One Piece*, l'ambition demeure la même : nous pousser au-delà de nos horizons familiers, à travers tous les continents et toutes les époques. Des conquistadors aux chercheurs d'or, des pirates aux archéologues, les richesses de l'Eldorado ne servent souvent que de prétexte au voyage. Le trésor, parfois chimérique, n'est même pas toujours destiné à être conservé : c'est la vie trépidante qu'il promet qui devient la véritable richesse.

Qu'il s'agisse de l'œuf d'oie de *Picou*, du western halluciné de *Blueberry* ou de *L'Île au trésor* de Long John Silver, si l'aventure semble d'abord intéressée, elle se révèle surtout intéressante...

Le 9^e art joue avec cette croyance multiséculaire qu'il n'est rien de caché qui ne doive être révélé. Les cités perdues se retrouvent grâce à la lecture. Le lecteur, aguiché par les promesses d'or et d'argent, finit par s'émerveiller des mondes qu'il découvre en chemin. Cette section est une variation sur les trésors de la lecture.



UGO BIENVENU est un illustrateur, réalisateur, scénariste, auteur de bande dessinée, producteur, éditeur et entrepreneur basé à Paris. Élevé au Guatemala, au Tchad et au Mexique, il a étudié à l'École Estienne, aux Gobelins, au CalArts, aux Arts Décoratifs de Paris et à Animation Sans Frontières. Il a illustré pour de grands titres de presse, des musiciens et des marques de luxe, collaborant notamment avec Hermès depuis 2019. Sa bande dessinée *Préférence Système* a remporté le Prix de la Critique à Angoulême en 2019. À travers sa société Remembers, co-fondée avec Felix de Givry, il a produit des films, des clips, des séries et des campagnes pour de grandes marques. Son premier long métrage *Arco* a été présenté en première à Cannes en 2025, et continue depuis de remporter plusieurs prix, à travers le monde.

VOLEUSES & VOLEURS

La BD, c'est le vol !



Avec l'effondrement économique de 1929 et la prohibition, la bande dessinée voit naître des polars d'une grande noirceur : le jeu des gendarmes et des voleurs devient alors l'un des ressorts majeurs du 9^e art. Mais la BD aime aussi transformer cet effroi en rire. Aux cambrioleurs menaçants et aux silhouettes inquiétantes de Dick Tracy d'avant-guerre succèdent des drôles de bonshommes, comme le truculent Spirit de Will Eisner. Plusieurs dynasties de voleurs parodient les valeurs familiales : les Dalton, les Rapetou ou les sœurs Chamade de *Cat's Eye*... Mieux comprendre leur humanité et leurs ressorts psychanalytiques adoucit notre regard sur ces parias finalement bien sympathiques.

Cette omniprésence des voleurs ne traduit pas une fascination pour le mal. Au contraire : plus l'adversaire est sombre, plus la puissance morale du héros est éclatante. Ainsi, la cupidité de Kriss de Valnor souligne la probité de Thorgal, la rapacité des Rapetou fait ressortir la solidarité des neveux de Donald, et la bêtise obstinée des Dalton rend le flegme de Lucky Luke encore plus savoureux...

Ce contraste éclate avec une force particulière dans le noir et blanc ciselé à la lame de cutter par Thomas Ott, où l'humour noir éclaire l'archétype d'un jour nouveau.



BLUTCH dit Christian Hincker est né à Strasbourg en 1967. Diplômé de l'École des arts décoratifs de sa ville, il publie ses premières bandes dessinées dans *Fluide glacial* en 1988, puis dans la revue *Lapin* éditée par L'Association. Récompensé au Festival d'Angoulême par l'Alph-Art « Humour » pour *Blotch*, il reçoit le Grand Prix de la ville en 2009. Blutch est l'auteur d'une oeuvre de bande dessinée novatrice, à l'image de *Vitesse moderne* et de *Lune l'envers*. Il puise son inspiration dans l'Antiquité (*Péplum*) comme dans le western (*Rancho Bravo*), la nostalgie de l'enfance (*Le Petit Christian*), le 7^e art (*Pour en finir avec le cinéma*) et les classiques de la bande dessinée franco-belge à travers une interprétation personnelle de Lucky Luke (*Les Indomptés*) et de Tif et Tondu (*Mais où est Kiki ?*), ou la reprise de planches mythiques (*Variations*). La monographie *Un autre paysage* regroupe ses dessins présentés lors d'expositions organisées dans plusieurs musées de Strasbourg.

ÉPARGNANTES & ÉPARGNANTS

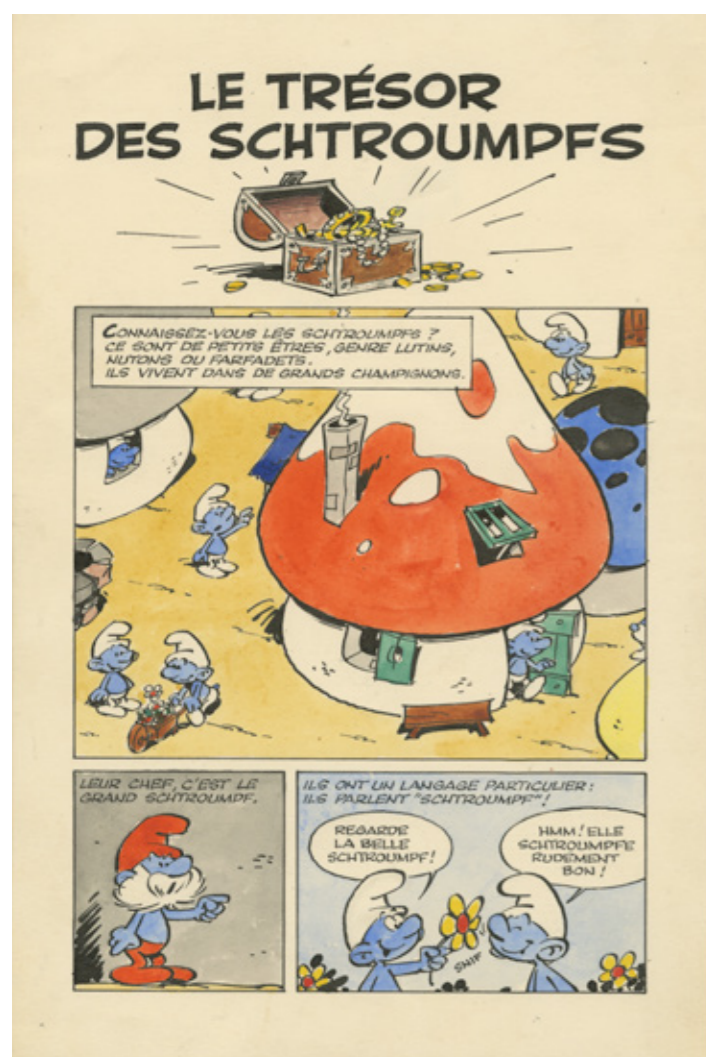
Du bas de laine au coffre-fort

Les contes traditionnels abordent la question de l'argent de manière assez simpliste : les rois sont riches, les petits tailleurs sont pauvres. Mais au XIX^e siècle, la situation commence à évoluer : on lutte contre le travail des enfants, la comtesse de Ségur leur parle d'argent, et en 1912, la pédagogue Sidonie Gruenberg popularise le terme d'« argent de poche ». Il faut toutefois attendre les Trente Glorieuses pour que la bande dessinée devienne le premier vrai lieu de cette pédagogie.



Avec ses gags souvent courts en un strip ou une planche, le 9^e art aborde les questions d'économie familiale et des droits de l'enfant dans les journaux *Spirou* puis *Pilote*. Le rire devient l'outil de prédilection de cet apprentissage, à travers des personnages comme Nancy, Charlie Brown ou Lucy, Boule et Bill, Astérix, et les Schtroumpfs...

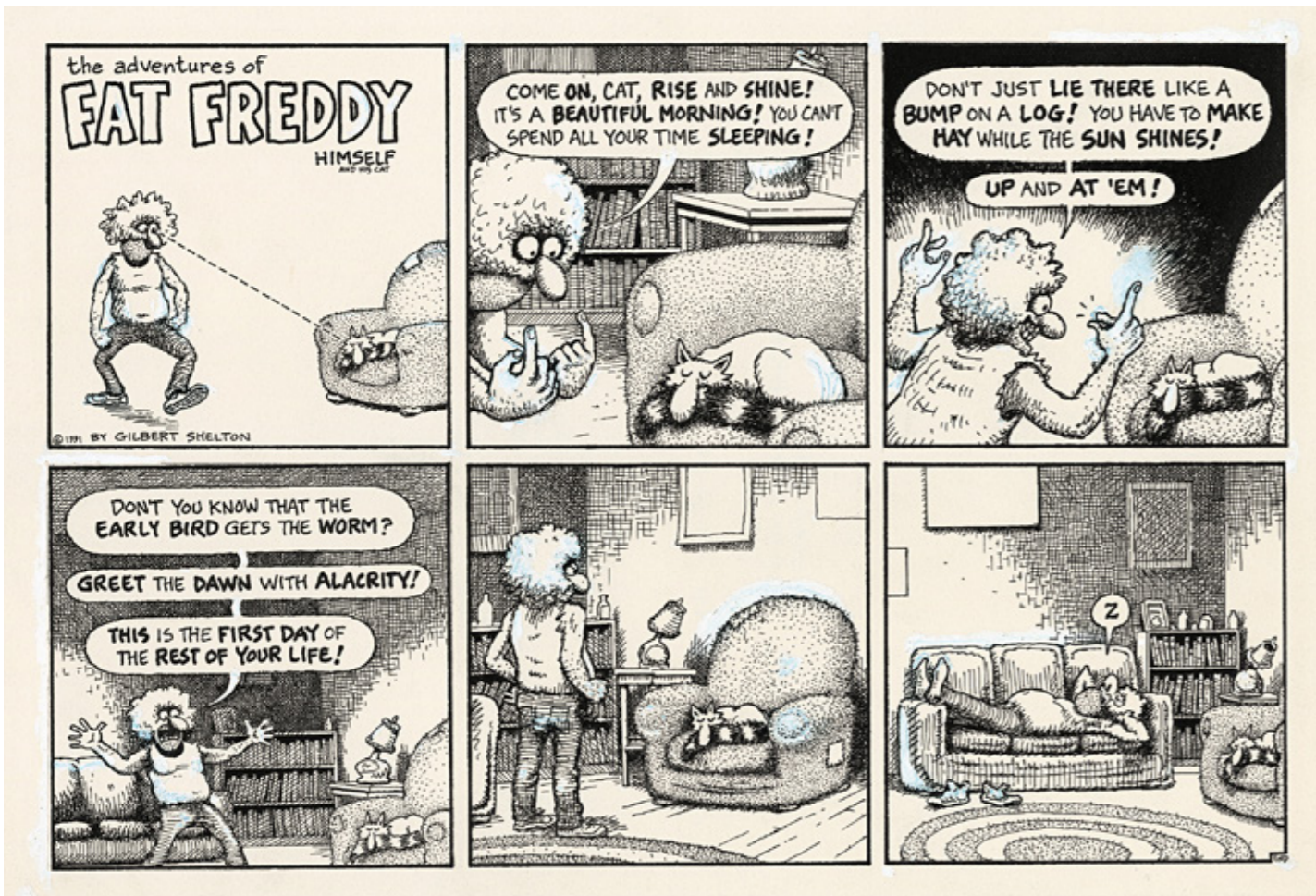
La bande dessinée arrive à point nommé pour pointer les vertus et les risques de l'épargne, de l'équilibre nécessaire entre prudence, prévoyance et générosité. Un objet fétiche s'impose alors aux artistes pour explorer cet archétype : la tirelire.



COCO est née en 1982 à Annemasse, elle est dessinatrice de presse à *Libération* et *Charlie Hebdo*, ainsi que pour « 28 Minutes », l'émission d'Arte. L'actualité est son support de travail et son moyen d'interroger le monde qui nous entoure, par le dessin, l'humour, la satire. En 2019 elle signe sa première bande dessinée avec Raphaël Enthoven, *Le Banquet*. Elle publie en 2021 aux Arènes BD un récit-témoignage, *Dessiner encore*, qui raconte son cheminement après les attentats du 7 janvier 2015. En 2023, elle participe à la BD collective *Femme Vie Liberté*, parue à *L'Iconoclaste*, et en 2024, publie *Pauvres Bêtes !* aux éditions Les Échappés : un voyage dessiné au cœur de la condition animale, en BD reportages inédits. En 2025, avec *Signé Coco*, elle revient avec un recueil de dessin de presse agrémenté de BD retraçant les moments de vie de dessinateur de presse, absurdes, graves ou positifs.

MARGINALES & MARGINAUX

Tirer le diable par la queue



La bande dessinée débute avec des dessins griffonnés dans les marges des manuscrits médiévaux, avant de prendre son essor dans les marges de la presse, toujours pour mettre en lumière les marginaux de la société. Depuis lors, ses artistes célèbrent les clochards célestes : Happy Hooligan, Pieds Nickelés, Freak Brothers... Avec son *Thimble Theatre*, « théâtre dans un dé à coudre », E. C. Segar met en scène les prolétaires et les oubliés, avant d'y introduire le personnage de Popeye. Des vauriens rieurs inventés par Louis Forton jusqu'à l'éloge de la paresse de Gaston Lagaffe, la bande dessinée aime tourner en dérision la valeur travail, rappelant que les seules vraies richesses sont la camaraderie et la

joie de vivre. L'ébullition créative de l'underground américain des années 1960-70, portée par des génies comme Robert Crumb ou Gilbert Shelton, s'inscrit dans cette filiation, montrant à quel point les marginaux sont les porte-paroles des artistes, des joies et des difficultés de leur mode de vie. La bande dessinée autobiographique des années 1990 accentuera même cette tendance, invitant le lecteur à partager le quotidien de ses auteurs, comme dans le *Journal* de Fabrice Neaud. Comme le grand poète anglais Robert Graves, ces marginaux semblent nous dire : « Certes, les poètes n'ont pas d'argent, mais l'argent non plus n'a pas de poésie. »



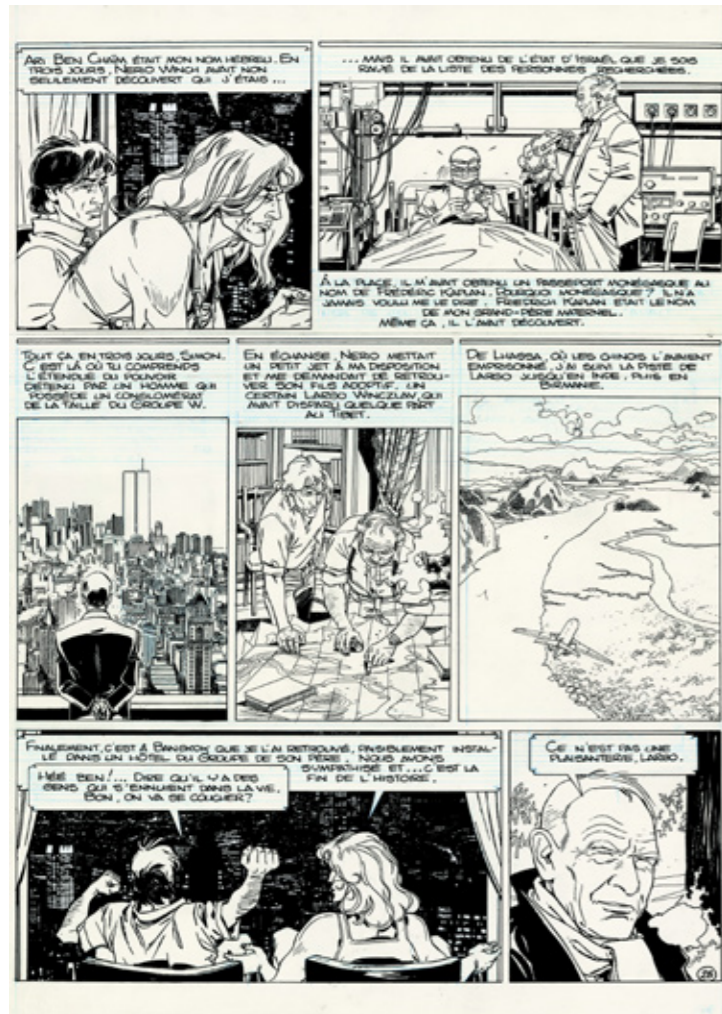
FLORENCE CESTAC est une figure incontournable de la bande dessinée française. Née à Pont-Audemer, elle se forme aux Beaux-Arts de Rouen puis aux Arts décoratifs de Paris. Après avoir dessiné pour la presse (*Salut les Copains*, *Lui*), elle cofonde en 1972, avec Étienne Robial, la première librairie de bande dessinée parisienne, puis les éditions Futuropolis en 1975, qu'elle codirige jusqu'en 1994.

Autrice d'un dessin immédiatement reconnaissable, elle crée des personnages devenus cultes, dont Harry Mickson, et publie dans des revues emblématiques telles que *Métal Hurlant*, *À Suivre* ou *Charlie*. Elle est plusieurs fois récompensée au Festival d'Angoulême, notamment pour *Les Vieux copains pleins de pépins* et *Le Démon de midi*, immense succès critique et public, adapté au théâtre puis au cinéma. Lauréate du Grand Prix de la ville d'Angoulême en 2000, Florence Cestac développe depuis une œuvre foisonnante mêlant humour, regard social et engagement féministe. Parmi ses albums marquants figurent *La Vie en rose*, *Du sable dans le maillot*, *Super Catho*, *Un amour exemplaire* (avec Daniel Pennac), *Fille des oiseaux*, ainsi que la série des *Démons* qui accompagne son héroïne à tous les âges de la vie. Elle mène parallèlement un important travail pour la jeunesse et l'adolescence et poursuit aujourd'hui une création toujours vive et inventive.

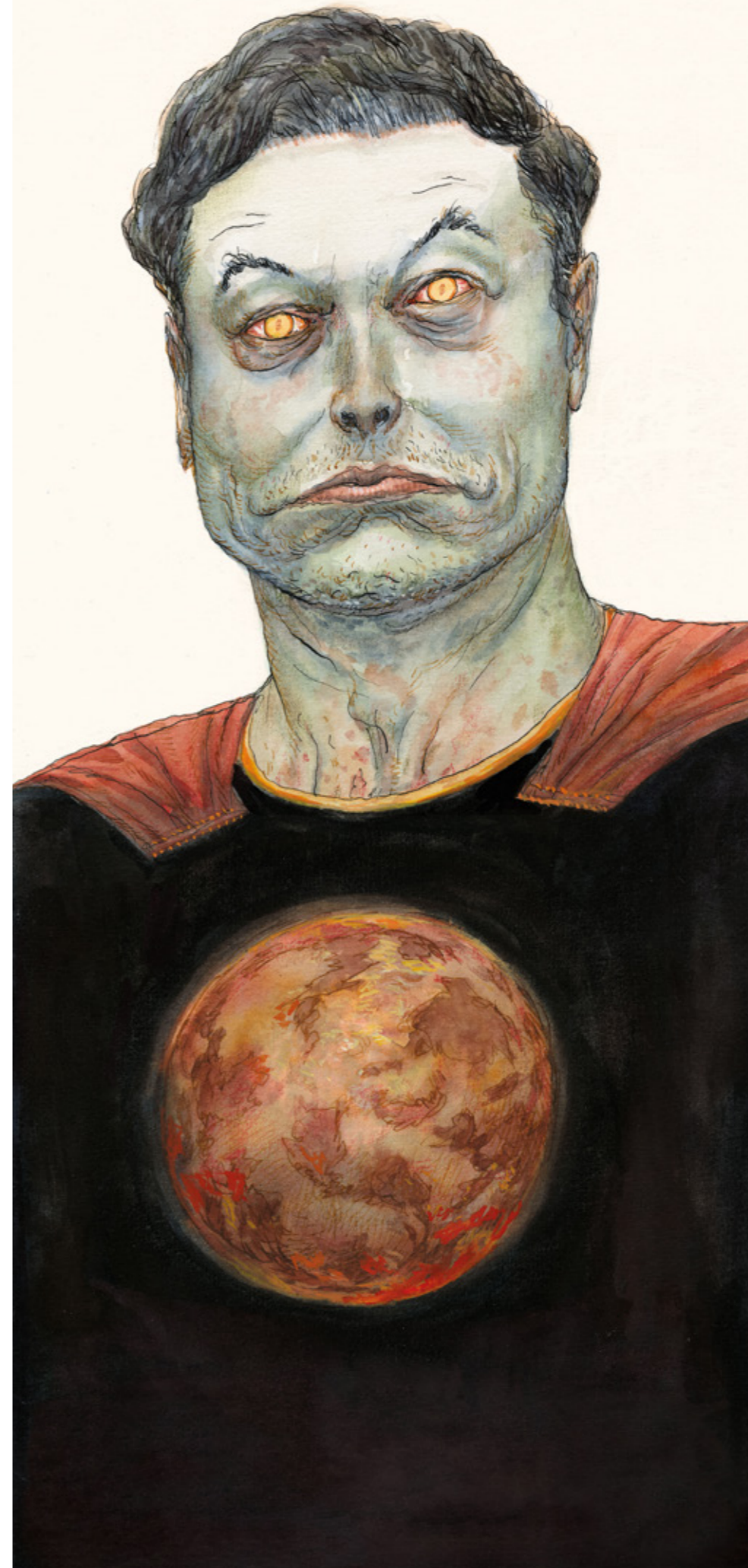
MILLIARDAIRES

Possession et démesure

Depuis sa naissance, la bande dessinée interroge la notion de richesse. Au début du XX^e siècle, la majorité des auteurs célèbrent les aspects positifs de la fortune, la présentant comme un but ultime. Il y a de l'enchantement quand Alain Saint-Ogan transforme Zig et Puce en millionnaires. Lorsque Carl Barks détourne le Scrooge de Charles Dickens, il rend l'avarice de Picsou presque attendrissante. George McManus ajoute à sa famille Illico un grand enfant farceur de la finance, Jiggs. La roue de la fortune ressemble alors encore à un jeu. Mais, dès 1939, les représentations de la richesse se complexifient et prennent des tonalités plus sombres. En Amérique, des super-héros comme Batman ou Iron Man sont confrontés aux implications morales



de leur fortune, tandis qu'en Europe des milliardaires, comme Rastapopoulos dans *Tintin*, deviennent des archétypes de méchants. La vision de la possession n'est plus si innocente. Et plus le XXI^e siècle approche, plus la possession et la démesure deviennent des sujets centraux. *Largo Winch* en est un exemple emblématique : entre gestion de patrimoine et soif d'aventures, le héros doit lutter contre toutes sortes de machinations visant à lui dérober ses avoirs. À travers ces péripéties, le scénariste Jean Van Hamme décortique les névroses engendrées par l'argent, tout en réactualisant un naturalisme auquel des auteurs comme Zola ont donné ses lettres de noblesse.



NICOLAS DE CRÉCY
Artiste, écrivain et auteur de bande dessinée, il est connu pour des œuvres comme *Le Bibendum Céleste*, la série *Salvatore*, ou encore son ouvrage en co-édition avec les Éditions de Louvre, *Période glaciaire*. Il explore et réinvente depuis plus de trente ans les codes narratifs et graphiques. En 2023, il expose au musée Thomas Henry de Cherbourg pour sa première rétrospective. Ses livres sont traduits dans de nombreux pays et il expose son travail pictural en Europe comme au Japon.

JOUEUSES & JOUEURS

Devenir riche par hasard



La roue de la fortune et l'archétype très individualiste du joueur sont des leitmotifs prisés par les auteurs. Longtemps perçu par la société comme un pécheur, ce personnage permet de traiter du hasard de nos destinées, suscitant parfois le frisson et souvent le rire. Dès 1940, le privilégié qu'est Batman se confronte aux jeux de société cyniques du Joker, avant d'affronter la schizophrénie d'Harvey Dent, alias Double-Face, qui joue la vie à pile ou face. Pendant la Seconde Guerre mondiale, les super-héros questionnent aussi la loterie du bien et du mal.

Après la guerre, sous la plume plus légère d'auteurs européens, les casinos du Far West servent à ridiculiser l'individualisme. Avec Lucky Luke, Goscinny et Morris se moquent tendrement des Pat Poker de ce monde. De la tricherie libidineuse de Nicky Larson aux psychopathes, le 9^e art affectionne les tapis de jeu et les hasards de la roue de la fortune, au point d'en faire un des ingrédients favoris de ses scénarios. L'ambiguïté manipulatrice du Monopoly qui encourage l'égoïsme est abordé ici à travers des œuvres d'Ugo Bienvenu et Coco. Les jeux sont faits ? Rien ne va plus...



ANOUK RICARD naît dans le sud de la France en 1970. Après 2 années passées aux Beaux-Arts d'Aix-en-Provence elle intègre l'école des Arts décoratifs de Strasbourg. Elle y obtient un diplôme d'illustration en 1995 puis s'installe à Marseille. Elle travaille alors pour la presse jeunesse et publie ses premiers albums aux éditions du Rouergue. De retour à Strasbourg, en 2004, elle se lance dans la bande dessinée avec *Anna et froga*, une série jeunesse d'abord publiée par le magazine Capsule Cosmique et qui sera nommée trois fois au festival d'Angoulême. Elle crée aussi *Commissaire Tourni*, destiné à un public adulte, pour la revue *Ferraille illustré*. En 2010 elle publie chez Gallimard *Patti et les fourmis*, et en 2011 *Coucous Bouzon* tous deux également sélectionnés par le festival d'Angoulême. De 2012 à 2017 elle écrit une Bande-dessinée érotique pour la collection BD cul aux éditions Requins Marteaux ainsi que 2 tomes *Faits divers* chez Cornélius et 2 tomes *Les experts en tout* chez Arte/Casterman. Son album *Animan* reçoit le fauve Prix spécial du jury à Angoulême en 2023, année où elle retourne s'installer à Marseille. En 2025 elle obtient le grand prix d'Angoulême, récompensant sa carrière. Cette même année elle publie *Fabienne* la suite d'*Animan*. Parallèlement, elle réalise des peintures pour des expos, des illustrations pour la jeunesse ou des travaux de commandes diverses. Avec des personnages essentiellement animaliers, et un constant décalage entre le dessin et les dialogues, elle a créé un univers singulier où la drôlerie est omniprésente.

FAUSSAIRES

Fourberies et contrefaçons



La bande dessinée prend forme avec la presse à grand tirage et petit prix. Cette naissance prosaïque lui donne souvent le sentiment d'être un faussaire entré par effraction dans le domaine des beaux-arts. Récemment, la hausse considérable de sa valeur marchande a encouragé l'apparition de contrefaçons, renforçant cette impression. Dès les années 1930, les faux-monnayeurs deviennent un thème récurrent. Dans la très célèbre *Île Noire*, Tintin se rend en Écosse sur les traces des complices du docteur Müller, tandis que dans *Le Secret de Neptune*, du dessinateur culte Jijé, c'est Jean Valhardi qui se lance à la poursuite des faussaires. Au Japon, le gentleman



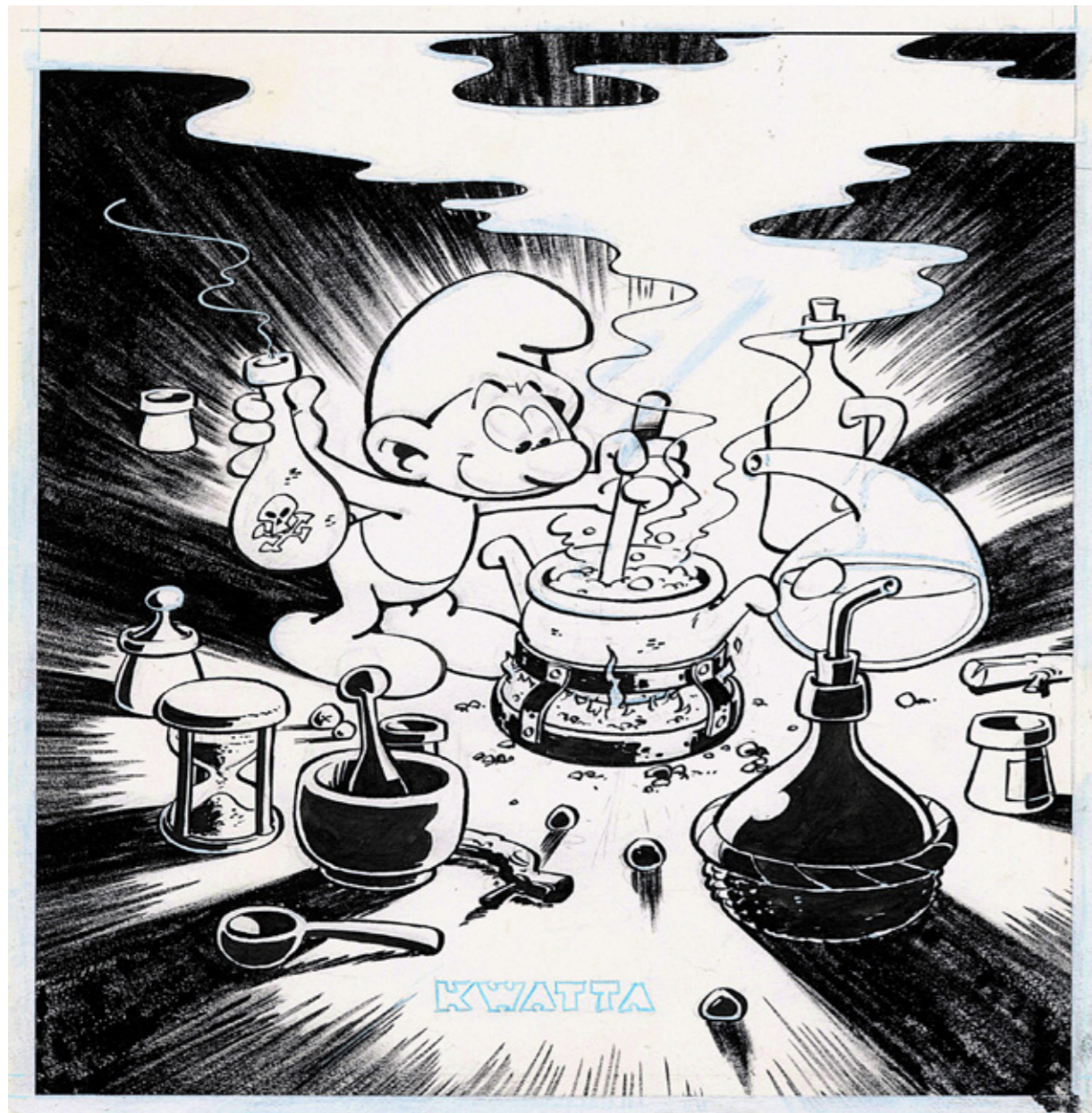
cambricoleur de Maurice Leblanc inspire le manga *Lupin III* dessiné par Monkey Punch. Hayao Miyazaki le transpose à l'écran dans son premier long métrage, *Le Château de Cagliostro*, où il imagine le comte de Cagliostro à la tête d'un vaste réseau de faux-monnayeurs. Dans les années 1980, l'auteur Jean-Luc Fromental constate que « Le papier monnaie véhicule l'image officielle des nations et, pour qui observe d'assez près, leur état d'esprit ». Il publie alors une série de faux billets signés par de véritables talents, pour incarner un nouvel état d'esprit. Floc'h, Didier Eberoni, Loulou Picasso, Yves Chaland, Jano... se prêtent à ce jeu de faussaires avec audace.



THOMAS OTT est né à Zurich en 1966. Il vit et travaille comme artiste, illustrateur et dessinateur de Bandes Dessinées à Bâle et à Paris. Après avoir fini sa formation de graphiste en 1987, il fait des illustrations pour différents journaux et magazines en Suisse et à l'étranger et a publié depuis plusieurs albums de bandes dessinées. En 1998, il refait une formation de réalisateur de films à l'Université de l'Art à Zurich. Thomas Ott travaille surtout avec la technique de la carte à gratter pour réaliser ses illustrations. Avec un cutter japonais des lignes et des formes sont grattées dans la couche noire qui recouvre un carton blanc. Même en grattant la plupart de la surface noire pour créer un dessin éclairé, les dessins de Ott gardent un côté sombre, qui se marie très bien avec ses histoires. Ses livres sont également publiés en Allemagne, France, Italie, Espagne, Pologne, Tchèque, Suède, Turquie, Argentine, Brésil, Russie et aux États-Unis.

ALCHIMISTES

Transformer ce qui nous plombe en or



Représenter des mages qui changent le plomb en or est un formidable ressort narratif que la bande dessinée a largement exploité. Dès ses débuts, Rodolphe Töpffer créa le Docteur Festus, inspiré de Faust, l'alchimiste de Goethe. Ce jeu de laboratoires et de cornues se poursuit jusqu'au Grand Schtroumpf, qui est un alchimiste renommé. Mais de nombreux auteurs ont également pris au sérieux l'alchimie en tant que recherche de la pierre philosophale. Des créateurs mythiques

comme Moebius, Hugo Pratt, Druillet, ou des scénaristes comme Alejandro Jodorowsky et Alan Moore en ont fait un fil conducteur visible dans leurs œuvres. Leur ambition est que l'artiste, ses personnages et ses lecteurs partagent la même quête. Dans *La Maison dorée de Samarkand*, Hugo Pratt l'exprime ainsi : « Si tu arrives à trouver ce que tu cherches, ce sera comme si je le trouvais moi aussi. »



CATHERINE MEURISSE

est née en 1980, elle est diplômée de l'École Estienne et de l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris, après des études de lettres modernes. Elle collabore pendant de nombreuses années avec la presse (*Charlie Hebdo*, *Libération*, *Le Monde*, *Le Nouvel Obs*) et publie parallèlement des albums jeunesse et des bandes dessinées où se croisent art, littérature, philosophie et humour. Marquée par l'attentat de 2015, auquel elle échappe, elle signe *La Légèreté* (2016), œuvre majeure suivie de nombreux albums dont *Les Grands espaces*, *Delacroix* ou *La Jeune femme et la mer*, inspiré de sa résidence à la Villa Kujoyama. Artiste protéiforme, également peintre, elle présente en 2024 *Le Passage* au salon Drawing Now.

Première autrice de bande dessinée élue à l'Académie des beaux-arts en 2020, lors d'une grande rétrospective à la BPI du Centre Pompidou, elle est nommée en 2025 pour le Grand Prix du Festival d'Angoulême. Son prochain album aura pour héros le penseur américain Henry David Thoreau.



Créée en 864, la Monnaie de Paris frappe la monnaie pour l'Etat et traverse les époques pour accompagner la vie des Françaises et des Français. Plus d'un millénaire après sa naissance, elle continue de faire vivre un patrimoine d'exception animée par sa raison d'être : partager les monnaies d'hier, créer les monnaies d'aujourd'hui, inventer la monnaie de demain. Nichée en plein de cœur de Paris depuis 1775, l'une des dernières usines de la capitale encore en activité. L'artisanat d'art et l'excellence y sont à l'honneur à travers la réalisation de monnaies, de médailles, de décorations officielles et

Notre raison d'être :
Partager
les monnaies d'hier,
créer les monnaies
d'aujourd'hui,
inventer la monnaie
de demain.

d'objets d'art, en métal précieux et commun. Le site parisien du quai de Conti et son musée accueillent le public lors d'expositions, d'ateliers créatifs et d'événements. Une programmation culturelle qui fait rimer patrimoine historique, savoir-faire et métiers d'art. La Monnaie de Paris est également implantée depuis 1973 à Pessac (Gironde), où sont fabriquées des monnaies de circulation pour la France et l'exportation, et des monnaies de collection grâce à une créativité, une capacité d'innovation et des compétences industrielles reconnues dans le monde entier.

COMMISSARIAT

« Depuis maintenant deux siècles, les grands artistes de la bande dessinée détournent les représentations traditionnelles pour parler d'argent avec radicalité et humour. Les révolutions industrielles, les guerres mondiales et les crises économiques ont fait évoluer son discours, mais sans jamais entamer sa créativité et sa capacité à faire rêver. L'impertinence est de mise au cours de cette exploration en compagnie des grands créateurs et créatrices qui ont marqué la narration graphique... Les héros internationaux, du plus populaire comme Picsou au plus underground comme les Freak Brothers, y ont la part belle, et s'adressent à toutes les générations. C'est un voyage qui vous est proposé à travers l'histoire du 9^e art, voguant de la critique sociale aux discours à vertu éducative, de la presse quotidienne du début du XX^e siècle aux revues à destination de la jeunesse, et jusqu'au romans graphiques plus récents... »

**LUCAS HUREAU
& DAMIEN MACDONALD**
Commissaires de l'exposition



DAMIEN MACDONALD
est un auteur de bande dessinée franco-écossais qui a réalisé les romans graphiques *Notre-Dame de Paris* (Calmann-Lévy, 2020) et *Le Rayon invisible* (Centre Pompidou & Denoël, 2024). Enseignant au Pavillon Bosio, l'École supérieure des Beaux-Arts de la principauté de Monaco, il est aussi commissaire, notamment de l'exposition manifeste *Dessiner l'invisible* (2015) à la Galerie 24b. et de *Marginalia*. Dans *Le secret des collections de BD* au Nouveau Musée National de Monaco (2021). Il s'est tout particulièrement penché sur l'histoire du médium avec son livre *Bande Dessinée : Anatomie d'un art* (Flammarion, 2023).



LUCAS HUREAU
est directeur de MEL Compagnie des Arts et du label MEL Publisher de Michel-Edouard Leclerc depuis plus de 10 ans. Passionné de Bande Dessinée depuis l'enfance, il rejoint le département Bande dessinée de la maison de vente Artcurial de 2005 à 2013. Acteur incontournable du 9^e art, il travaille comme conseiller scientifique sur l'exposition *Bande dessinée, 1964-2024* du Centre Pompidou (2024) et comme commissaire de l'exposition *Épopées Graphiques – BD, Comics, Manga* au musée des Beaux-Arts de Grenoble (2025). Il fait partie du comité scientifique et du conseil d'administration de la Cité Internationale de la Bande Dessinée d'Angoulême.

SCÉNOGRAPHIE

Depuis 2018, Soplo imagine et dessine des scénographies à la fois audacieuses et attentives à leurs desseins, leurs publics et leurs environnements. Cette démarche exigeante et ludique formule une expression spatiale osée et habitée qui fait l'identité du travail de Soplo. Pour l'exposition « CLING ! La bande dessinée parle cash », Soplo s'est entouré du graphiste Roman Gigou et la conceptrice lumière Gabrielle Trévisse. Ensemble, ils s'appuient sur l'architecture de la Monnaie, ses volumes et ses décors, pour créer une atmosphère luxueuse. Matériaux nobles et couleurs vives évoquent l'envie et le rêve qui animent les personnages milliardaires ou joueurs. Quant au parcours, il dessine des perspectives et des découvertes. Comme les personnages pirates ou voleurs, visiteurs et visiteuses entrent en quête des œuvres qui se révèlent au fil de leurs déambulations.

À PROPOS DE LA CIBDI

La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image (CIBDI) d'Angoulême conserve et valorise la plus grande collection d'originaux et d'imprimés de bande dessinée en Europe. La Cité produit chaque année une dizaine d'expositions dont des co-productions avec des partenaires nationaux et internationaux. Son expérience et son expertise dans la conservation, la recherche et la production d'expositions, en font un acteur incontournable du patrimoine et de la création contemporaine du 9^e art. En tant que producteur délégué de l'exposition CLING !, la CIBDI en assure l'organisation ainsi que la coordination scientifique et artistique, en cohérence avec ses missions culturelles et patrimoniales.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Saviez-vous qu'un des premiers super-pouvoirs de la bande dessinée était l'évasion fiscale ?

À la fin du XIX^e siècle, les tout premiers héros de BD naissent dans la presse populaire et échappent déjà à la "taxe culturelle" des grands genres artistiques. Produits à la chaîne, sans prétention, ils utilisent leur statut "mineur" pour raconter ce que les arts nobles censurent. Comme quoi, avant de sauver le monde, la BD a surtout sauvé sa liberté.

Saviez-vous qu'un des tout premiers milliardaires de la BD se battait surtout contre la bienséance ?

Dans *Bringing Up Father*, créé en 1913, Jiggs devient millionnaire du jour au lendemain. Mais au lieu de rêver de yacht ou de palais, son fantasme est plus simple : manger un bon vieux ragoût irlandais en paix, sans chichis.

Ce personnage montre que la richesse, en BD, n'est jamais qu'un décor. Ce qui compte, c'est le comique de situation, le décalage entre l'argent qu'on a... et la vie qu'on veut vraiment mener. Une manière de dire au lecteur : "La vraie fortune, c'est de rester soi-même."

Saviez-vous que Tintin, Picsou et Popeye sont tous devenus des stars grâce à une crise économique ?

La Grande Dépression de 1929 plonge le monde dans l'incertitude. Et dans ce contexte sombre, les lecteurs cherchent de l'évasion : place aux héros positifs, débrouillards, parfois complètement loufoques. Tintin et Popeye naissent en 1929, et Picsou en 1947. Tous trois proposent une forme d'optimisme : l'idée que l'intelligence, la ténacité ou la chance peuvent triompher, même quand l'économie s'écroule. Ils sont les compagnons d'un monde qui cherche à se relever.



Saviez-vous que les coffres-forts de la BD sont souvent vides ?

Dans de nombreuses histoires, le trésor tant convoité finit par disparaître, fondre au soleil ou se révéler illusoire. Chez Tintin, le coffre de La Licorne est vide ; chez les pirates ou les chasseurs d'or, l'objet de toutes les convoitises se dérobe souvent.

Pourquoi ? Parce que le vrai trésor, en BD, c'est l'aventure. Le chemin, les rencontres, la quête elle-même. Même Picsou – le plus riche de tous – ne vit pas pour son argent, mais pour la manière dont il l'a gagné : de l'or qui a plus de valeur dans la mémoire que dans le coffre.

Saviez-vous que les premiers "collectionneurs" de BD n'avaient même pas de quoi acheter une tirelire ?

Les premiers lecteurs de comics et de bandes dessinées étaient souvent des enfants de milieux modestes. Ils découpaient, conservaient, collaient, échangeaient des pages qu'ils trouvaient dans les journaux. Sans le savoir, ils ont sauvé des pans entiers du patrimoine graphique. Ce n'est pas l'argent qui a fait la BD, mais l'enthousiasme. Une passion populaire, devenue un trésor culturel grâce à des lecteurs qui n'avaient que leurs yeux – et leurs poches – pour garder ce qu'ils aimaient.

Jeton Picsou – Sou fétiche face et revers

Saviez-vous qu'il existe dans la BD un clan de voleurs célèbres où tout le monde se ressemble ?

Les Rapetou, créés par Carl Barks, sont une dynastie entière dédiée à un seul but : voler la fortune de Picsou. Ils ont le même masque, le même sourire, les mêmes pulls numérotés. Cette uniformité n'est pas un hasard : elle transforme le crime en comédie. Ce ne sont pas des monstres, mais des gaffeurs attachants. À travers eux, la BD montre que la peur du vol peut devenir un ressort humoristique... surtout quand les voleurs sont plus bêtes que méchants.

Saviez-vous que la BD a produit certaines des plus belles fausses monnaies du XX^e siècle ?

De Tintin qui affronte des faux-monnayeurs dans *L'Île Noire* à *Lupin III* empêtré dans des liasses douteuses, les faussaires sont partout en BD. Ils reflètent parfois le sentiment d'illégitimité que les auteurs eux-mêmes ont éprouvé : longtemps, la BD a eu l'impression d'être un "art clandestin".

Dans les années 1980, des dessinateurs prestigieux s'amusaient même à créer de magnifiques faux billets pour dénoncer l'obsession du capital et la valeur arbitraire de la monnaie. Leur devise pourrait être : "Si l'argent est un symbole, autant le dessiner avec style."

Saviez-vous que l'un des premiers combattants anti-taxes en BD n'était autre que Gaston Lagaffe ?

Dans les années 1970, Franquin transforme les parcmètres en ennemis publics. Gaston leur fait la guerre avec l'énergie d'un Robin des Bois du bureau. Derrière l'humour, il y a un vrai propos : la critique du contrôle permanent, des petites taxes du quotidien et de la bureaucratie envahissante. Comme toujours, Gaston lutte en douceur, avec maladresse... mais toujours avec le sourire. Résultat : un discours politique qui passe par un gag.

Saviez-vous que les Schtroumpfs sont un ingrédient d'alchimie ?

Dans plusieurs histoires, Peyo s'amuse avec l'idée que les Schtroumpfs pourraient servir à produire de l'or. Gargamel n'est donc pas seulement un sorcier obsédé : c'est aussi un chercheur raté, persuadé d'avoir trouvé la formule miracle pour la richesse.

La BD utilise ici l'alchimie comme une métaphore : transformer ce qu'on a – même de minuscules lutins bleus – en quelque chose de précieux. Un joli symbole de la créativité, où la valeur naît de l'imagination plus que de la matière.

Saviez-vous que le véritable trésor de la BD est peut-être la BD elle-même ?

L'alchimie, c'est l'art de transformer le plomb en or. La BD fait exactement cela : une page blanche, quelques traits, et voilà une histoire qui nous accompagne toute une vie. Les auteurs comme Moebius, Hugo Pratt ou Alan Moore utilisent ce "pouvoir" pour questionner ce que vaut une idée, une image, une émotion. Leur message est clair : la richesse la plus durable n'est pas celle qu'on accumule, mais celle qu'on partage.



Titeuf, Tome 7 – *Le Miracle de la vie de Zep*
© Editions Glénat, 1998 – Tous droits réservés.

VISUELS PRESSE

Visuels disponibles pour la presse. Conditions d'utilisation et mentions obligatoires des visuels

Ces photographies peuvent être utilisées dans le cadre de la promotion de l'exposition « CLING ! La bande dessinée parle cash », prévue du 10 avril au 6 septembre 2026 à la Monnaie de Paris.

La reproduction de ces images est accordée jusqu'à la fin de l'exposition, dans des articles annonçant l'exposition ou en faisant le compte-rendu. Chaque photographie doit être accompagnée de sa légende et du crédit photographique approprié.

Les images doivent être impérativement reproduites en intégralité (pas de recadrage), aucun élément ne doit y être superposé, pour la presse en ligne elles doivent être postées en basse définition.

Le format de reproduction de l'image ne doit pas dépasser 1/4 de page, sont exclues les utilisations en couverture ou dans un numéro hors-série sur l'exposition.



Pas de reproduction sur Internet ou sur les réseaux sociaux

Jean Roba, 1930 - 2006 (Belgique)

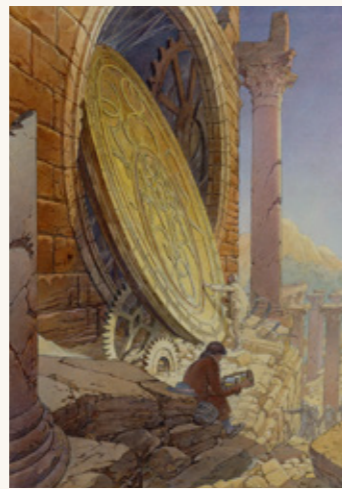
Boule et Bill, 1967

Gouache de couleurs et encre de Chine sur papier

Couverture du journal de Spirou n°1506

20 x 20 cm

© Jean Roba / Studio Boule et Bill, 2026



François Schuiten né en 1956 (Belgique), vit et travaille à Paris

Les Cités Obscures, L'archiviste, La porte du temps, 1986

Scénario de Benoît Peeters

Encre de Chine et acrylique sur papier

45 x 60 cm

© Casterman, 2026



Will Eisner, William Erwin Eisner dit, 1917 - 2005, États-Unis d'Amérique

The Spirit, 1982

Gouaches de couleurs et encre de Chine sur papier

Couverture de *Spirit Magazine* #38

Éditions Kitchen Sink Press

38,1 x 55,6 cm

© Photo musée de la Bande dessinée, CIBDI, Angoulême, 2026



Winsor McCay

1867 - 1934 (États-Unis d'Amérique)

Pennies into Dollars, 1933

Encre de Chine sur papier

Publié dans le journal *The Omaha Bee-News* du vendredi 26 mai 1933

41,9 x 29,2 cm

© DR



Adrian Smith

Né en 1969 (Royaume-Uni)

L'univers des dragons, tome 2, deuxième souffle, *Smaug*, 2008

Gouache de couleurs sur carton, couverture

Éditions Daniel Maghen

56 x 38,2 cm

© Editions Daniel Maghen, 2026



Peyo, Pierre Culliford (1928-1992)

Le trésor des Schtroumpfs, 1961

Premier essai couleur non publié pour une brochure publicitaire, Éditions Sogenal, Société Alsacienne de Banque

Éditions Sogenal

Encre de chine et de couleurs sur papier

24 x 16 cm

© Peyo - 2026 - Licensed throuh I.M.P.S. (Bruxelles)
www.smurf.com



Hugo Bienvenu

Total, 2021

Impression numérique

Planche 6

Éditions Denoël Graphic

© Éditions Denoël, 2026



Winchluss

Uncle Scrooge, The Big Night, 2026

Encre de Chine, gouache et acrylique de couleur sur papier

Courtesy GP & N Galerie Vallois

© Winchluss



Will Eisner

The Spirit, Couverture originale, *Spirit Magazine* n°8, «Female Foes», 1975

Collection 9° Art Références

© Photo musée de la bande dessinée, CIBDI, Angoulême, 2026



Floc'h

Banque de France

Billet de 100 francs Raymond Loewy, 1986

Encre de Chine et gouache

26,4 x 46 cm

Éditions Carton / Collection Floc'h

Tout sauf reproduction aux USA



Morris, Maurice de Bevere, dit, 1923-2001 (Belgique)

Lucky Luke, Rodéo, La Ruée vers l'or de Buffalo Creek, 1949

Encre de Chine sur papier

Indications de couleur au verso, planches 1 et 2

Éditions Dupuis, 1950 – Publié dans le journal *Spirou* n° 567 en 1949

La famille Morris

© Lucky Comics, 2026

PROGRAMMATION AUTOUR DE L'EXPOSITION

MEDIATION

Visite guidée |
« Il vous manque une case ! »

Vous êtes plutôt Joe Dalton, Astérix, Gaston ou Largo ? Parcourez l'exposition aux côtés d'un médiateur pour découvrir quel personnage vous incarnez le plus, ou celui que vous rêveriez d'incarner ! Cette visite sera également l'occasion de découvrir les univers des héros emblématiques du 9^e art, leur rapport à l'argent, tout en comprenant les processus créatifs qui mènent à la fabrication d'une planche ou d'un album.

Les samedis et les dimanches selon agenda
De 11h à 12h30
Tarif : 14€ / 6€ (réduit) Inclut l'entrée au musée de la Monnaie de Paris

Visite guidée de découverte
pour les groupes auprès de :
réservations-groupes@monnaiedepartis.fr

Atelier d'initiation | « Dessine ta BD ! »

Créez votre propre BD accompagné par l'auteur et illustratrice de bande dessinée Macha qui dévoilera les secrets de fabrication de ses créations.

A partir de 14 ans
Les mercredis de 18h à 21h
Les samedis de 15h à 18h
Selon agenda • Durée : 3h
Tarif : 35€ / 19€ (réduit -26 ans)

Livret-jeu | Paris-Mômes

Le livret-jeu propose aux jeunes visiteurs un parcours ludique dans l'exposition, une façon de découvrir l'exposition tout en s'amusant !

Distribué à l'entrée de l'exposition
Pour les 7-12 ans

Parcours sonore

Retrouvez l'insolite parcours sonore de l'exposition.

Disponible gratuitement sur la web application de la Monnaie de Paris.

ÉVÈNEMENTS

Samedi 23 mai

Nuit européenne des musées

Concert, chasse au trésor, visites à la lampe torche, médiation dans l'exposition, spectacle et beaucoup d'autres surprises vous attendent... Venez, il y en aura pour tous les goûts !

De 19h à Minuit • Gratuit
Informations sur monnaiedepartis.fr

Mercredi 10 juin

Nocturne « Bullez jeunesse ! »

Vivez une soirée insolite entouré des personnages emblématiques du 9^e art ! Après une visite carte blanche menée par les commissaires de l'exposition, partez à la rencontre d'artistes bédésistes avant de profiter pleinement d'une soirée festive. En Gaston, Largo Winch, Dalton, Batman, Corto Maltese ou Picsou, profitez d'une soirée avec dj set et foodtruck pour plonger dans les univers de vos BD favorites...

Horaire : A partir de 19h
Tarif plein : 15€ / 8€ (réduit -26 ans)
A partir de 16 ans
Informations sur monnaiedepartis.fr

Sam 20 et Dim 21 juin

Fête des pitres
Journée famille

Un week-end festif pour célébrer la création de la Monnaie de Paris par l'Édit de Pitres de l'an 864 ! L'occasion de se laisser ravir par de nombreuses animations pour grands et petits...

De 11h à 18h • Gratuit
Informations sur monnaiedepartis.fr

1^{er}, 2, 3, 4 juillet

Cinéma plein air |
« Une toile sous les étoiles »

Entre amis ou en famille, confortablement installés dans un transat, plongez dans quatre films de fiction ou d'animation qui vous feront passer du rire aux larmes (et inversement) !

Au programme :
Persepolis, 2007,
Le Château ambulant, 2004,
Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre, 2002
et des surprises...

À partir de 19h, animations musicales et gourmandes.
Séance à 21h30

Tarif : 8€ / Gratuit pour les moins de 6 ans

CATALOGUE

Sous la direction de Lucas Hureau et Damien MacDonald avec la participation d'Irène Leroy Ladurie

Format : 22 x 29 cm (portrait)
160 pages
Editions Skira Co
Prix TTC : 30€
ISBN : 9782370743015



PARTENAIRES

avec le soutien de



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



Le Monde



Les Inrockuptibles



le Bonbon

