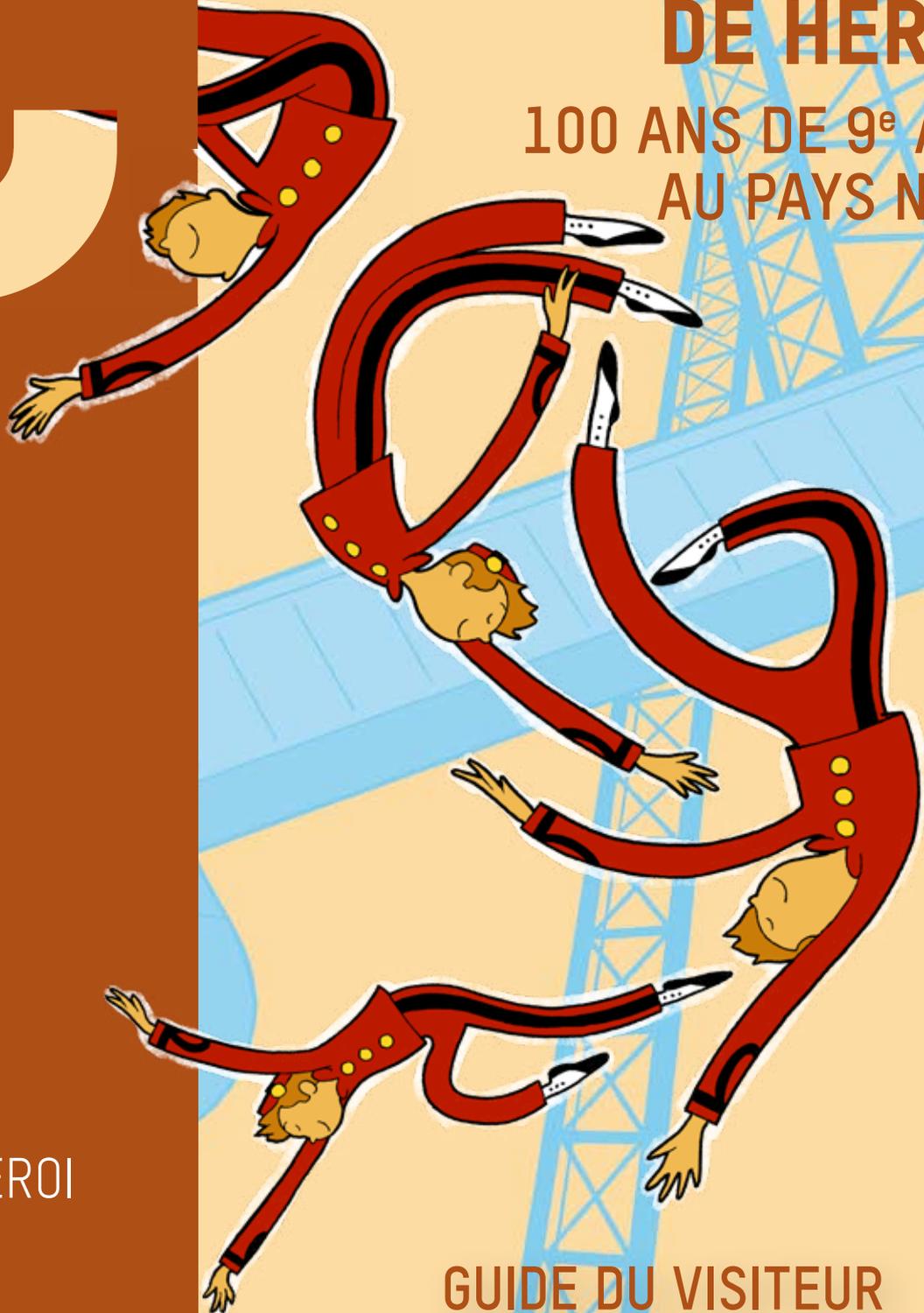




DUPUIS : LA FABRIQUE DE HÉROS

100 ANS DE 9^e ART
AU PAYS NOIR

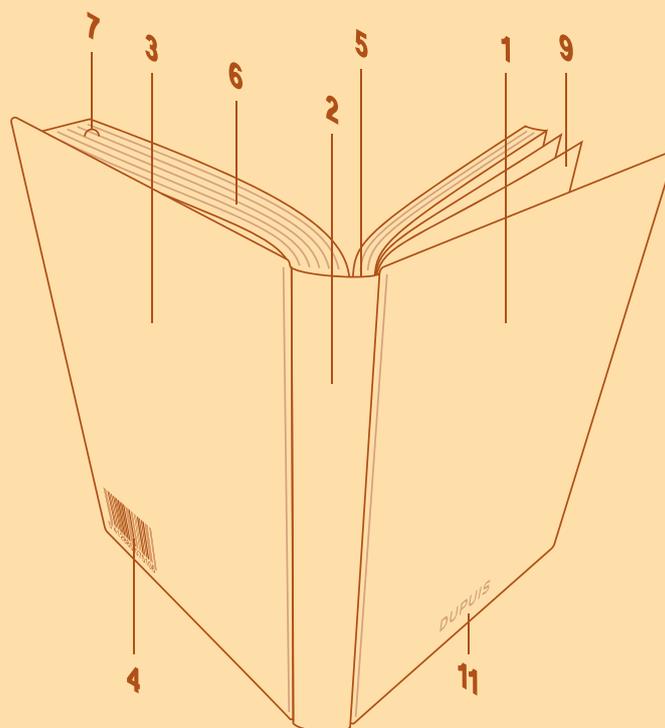


CHARLEROI
MUSÉE
DES
BEAUX-ARTS

GUIDE DU VISITEUR
(ENTRE 12 ET 15 ANS)

BIENVENUE DANS L'EXPOSITION DUPUIS : LA FABRIQUE DE HÉROS 100 ANS DE 9^e ART AU PAYS NOIR

Avant de commencer la visite, décryptons ensemble quelques mots utiles quand on parle d'une bande dessinée :



1. COUVERTURE

C'est la « porte d'entrée » du livre, ce qui va attirer le lecteur. Outre le titre, elle bénéficie généralement d'une illustration spectaculaire.

2. DOS

Partie arrière du livre. C'est sur le dos qu'on écrit le titre de l'ouvrage et le nom des auteurs.

3. QUATRIÈME DE COUVERTURE (OU PLAT ARRIÈRE)

On y imprime généralement le résumé de l'album ainsi que le code à barres.

4. CODE À BARRES

Suite unique de 13 chiffres qui permet de différencier un livre des millions d'autres qui sont commercialisés.

5. RELIURE

Permet aux différents éléments (couverture, garde, pages intérieures) de tenir ensemble. Cette reliure peut être cousue ou collée.

6. TRANCHE

La partie intérieure du livre, celle qui a été « tranchée ».

7. CAHIER INTÉRIEUR

Le bloc de feuilles qui contient l'ensemble des pages destinées à la lecture. Généralement, ce sont des multiples de 16 pages.

8. GRAMMAGE DU PAPIER

Il définit le poids d'un papier. Il est exprimé en grammes par mètre carré (g/m²) et permet de définir la qualité et la durabilité d'une impression. Le grammage du papier d'un album de BD standard, c'est généralement entre 90 et 130 gr.

9. PAGES DE GARDE

Elles servent à attacher les pages intérieures à la couverture.

10. QUADRICHROMIE

Procédé traditionnel d'impression des bandes dessinées. La machine imprime les 4 couleurs (cyan, magenta, jaune et noir) en une fois. Comme une imprimante couleur.

11. PLAT AVANT (OU COUVERTURE)

En une image et un titre, il faut donner envie au lecteur d'ouvrir la bande dessinée.

12. TIRAGE

C'est le nombre d'exemplaires qu'on va imprimer d'un même album.

13. CONTRAT D'ÉDITION

Cet accord écrit, très détaillé, lie l'auteur et l'éditeur pour la publication de chaque ouvrage.

14. DROIT D'AUTEUR

C'est la rémunération qu'un auteur touche sur chaque exemplaire vendu.

15. PRESSE

L'ensemble des moyens de communication qui permettent de diffuser des informations (journaux, radio, télévision, sites internet...)

16. RÉCIT

Synonyme d'histoire

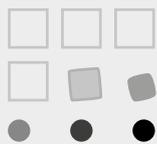
17. IMPRESSION OFFSET

Procédé consistant à imprimer le papier en le mettant en contact avec des plaques sur lesquelles de l'encre a été finement appliquée. Il y a généralement quatre plaques correspondant à la quadrichromie (voir 10). Ce procédé implique des tirages importants.

18. IMPRESSION DIGITALE

Pour des tirages plus réduits, on peut imprimer un livre feuille à feuille, avec des machines dont le fonctionnement est semblable à celui des imprimantes personnelles.

Dans la suite de ce cahier pédagogique, tu trouveras ce logo



à suivre

Cet exercice pourra idéalement avoir lieu APRÈS avoir visité l'exposition avec ta classe.

Dans la partie intitulée **À toi !**, tu trouveras des questions qui seront le plus souvent sources d'échanges et de discussions au sein de la classe.

En dernière page de ce carnet, tu trouveras un plan qui t'aidera à te situer dans les différentes parties de l'exposition.

PARTIE 1

LE BUREAU DE MONSIEUR DUPUIS

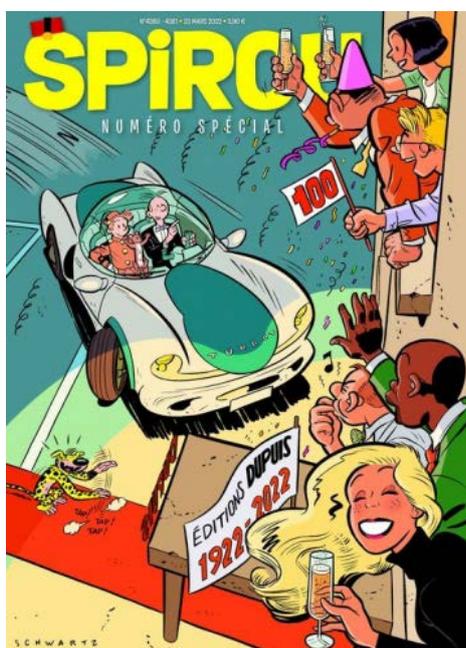
Jean Dupuis, un homme d'affaires de Charleroi, avait 21 ans quand il a acheté en 1896 sa première presse à pédale. Tu la trouveras dans cette salle. Pour travailler, il s'installe dans la cuisine de sa tante et de son oncle qui l'ont élevé.

Il trouve ensuite l'idée géniale qui fera la prospérité de son entreprise : proposer à tous les pharmaciens de la région d'imprimer leurs emballages.

En 1911, il fait construire un atelier à la rue Destrée à Marcinelle qui devient l'adresse officielle de l'imprimerie Dupuis. Aujourd'hui, la rédaction des éditions Dupuis est toujours installée dans cette rue.



Vue aérienne © Jean-Michel Frère



En 1922, Jean Dupuis se lance dans la presse avec Les Bonnes Soirées, « revue hebdomadaire illustrée des romans sensationnels ». Pour lancer sa publication, Jean a l'idée d'imprimer plusieurs milliers d'exemplaires et de l'envoyer gratuitement à toutes les familles de la région.

En 1938, Dupuis crée le journal Spirou. Le premier numéro annonce clairement la couleur : « drame, humour, aventures, mystère, photos, jeux et histoire. »

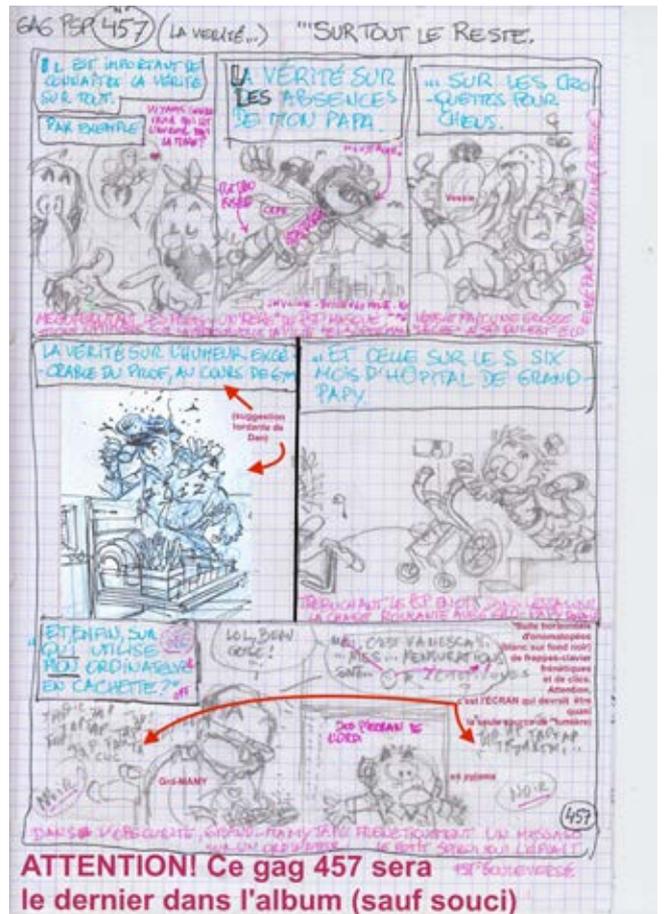
Une histoire qui dure toujours aujourd'hui...
Le journal de Spirou en est à son numéro 4380.

PARTIE 2 SCÉNARIO

Un scénario, c'est une histoire que l'auteur développe au gré de son imagination. Il la structure en rédigeant un synopsis, un résumé très court qui fait apparaître le corps de son récit. L'étape suivante est le découpage qui sert à déterminer le nombre de pages consacrées à chaque séquence. L'auteur développe ensuite les séquences en les subdivisant en cases, puis il rédige le scénario complet et définitif en détaillant case par case le décor, l'action et les dialogues.

Le scénariste consciencieux fournit à son dessinateur une description physique et psychologique des personnages et lui confie la documentation nécessaire.

Il est compliqué d'évaluer le temps que prend un scénario. Certains auteurs peuvent passer plusieurs mois sur le scénario d'un seul album. D'autres travaillent davantage par épisodes, récits courts ou même planches individuelles. Un scénario peut être comique, dramatique, aventurier, fantastique, politique ou social. Et parfois tout cela à la fois.



À TOI !

- Qu'as-tu retenu des secrets découverts lorsqu'on s'allonge dans le divan de Cauvin ?

.....

.....

.....

PARTIE 3 DESSIN

Le crayonné

Le dessinateur esquisse les portraits des personnages principaux, dessine les costumes et les décors... S'il a besoin de documentation, il fait comme toi : il va sur Google ! Afin de visualiser l'ensemble du travail à réaliser, le dessinateur réalise un story-board (ébauche en très petit format des planches du futur album) après quoi il peut s'attaquer à la réalisation des planches proprement dites. Il commence par dessiner un brouillon qu'il va améliorer jusqu'à l'obtention d'une mise en scène idéale. Que le dessinateur travaille sur du papier ou sur tablette graphique, le processus est à peu près identique.

L'encre

C'est la finition du dessin. Le pinceau, trempé dans l'encre de Chine, permet un tracé très artistique, mais le noir est parfois un peu grisâtre. La plume permet un tracé plus précis et un noir plus contrasté, mais demande plus d'application. Le rendu de ces deux outils peut également être parfaitement imité si le travail est réalisé sur tablette.

La couleur

La technique standard aujourd'hui consiste à scanner la planche encrée et à réaliser la mise en couleurs à l'ordinateur. Autre possibilité : la couleur directe. On applique alors les couleurs directement sur la planche (gouache, aquarelle, écoline...).

Pour bien comprendre, rends-toi devant le panneau « Comment donner la vie ».

COMM



À TOI !

- Reprends ici tes 3 planches préférées parmi celles exposées dans cette partie. Pour chacune, explique en une ligne pourquoi.

- 1.
- 2.
- 3.

- Dans les planches exposées ici, peux-tu identifier 3 séries au style de dessin HUMORISTIQUE et 3 séries au style de dessin RÉALISTE ? Note ici leurs titres :

Humoristique

.....

.....

Réaliste

.....

.....

COMMENT DONNER LA VIE ?



- Dans ces 3 cases, dessine le même personnage avec trois expressions différentes (joie, tristesse, colère, étonnement...)



- Maintenant que tu as vu comment on pratique le dessin en bande dessinée, peux-tu citer trois autres disciplines artistiques où le dessin est également utilisé comme base de travail ?

- 1.
- 2.
- 3.

Après avoir imaginé ton scénario en deux planches, il est temps maintenant de le dessiner ! Fais d'abord ton découpage, ensuite esquisse les personnages, place les dialogues et procède à la mise au net. Publie ensuite ton œuvre sur tes réseaux sociaux avec le hashtag #Dupuis100

PARTIE 5 LES JOURNAUX

Cette section détaille plusieurs aspects de la fabrication et du contenu des journaux édités chez Dupuis, en particulier SPIROU et sa version néerlandophone ROBBEDOES.

Depuis 1938 et quasiment sans interruption (sauf pendant la deuxième guerre mondiale), Spirou a publié des milliers de pages de bande dessinée et de rédactionnel. Outil de prépublication pour les albums mais également banc d'essai pour les jeunes auteurs, le journal a séduit des millions de fans de BD. On le lit souvent en famille et la tradition perdure de génération en génération. C'est en effet dans ses pages que sont nées les principales séries tout public des Editions Dupuis : Gaston, Les Schtroumpfs, Lucky Luke, Boule et Bill, Kid Paddle, les Nombres, le Petit Spirou, les Tuniques Bleues, Cédric, Tif et Tondu...

Le journal est vendu à l'unité (en kiosque) ou sur abonnement. Il dispose également d'une version en ligne : www.spirou.com. Le journal actuel fait 52 pages.

Par le passé, Dupuis a également édité d'autres revues : Le Moustique, Bonnes Soirées, Humo...



À TOI !

- As-tu déjà vu certains personnages de BD dans Charleroi ? Si oui, lesquels ?

.....

.....

.....

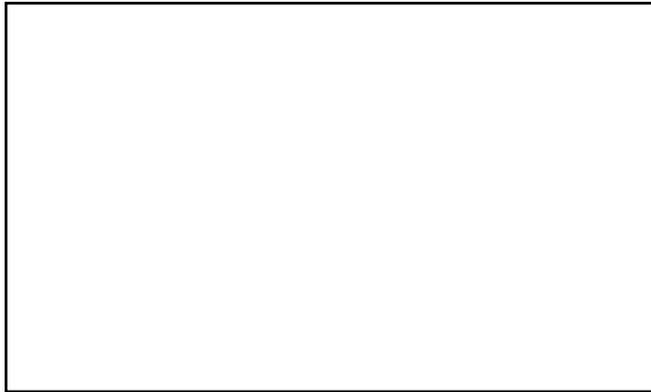
- Compare les couvertures de Spirou et Robbedoes. Quels constats fais-tu ?

.....

.....

.....

- Peux-tu redessiner le logo ACTUEL du journal SPIROU ? Attention, il en a eu beaucoup, ne te trompe pas.



- Sais-tu ce qu'est une « onomatopée » ? Explique avec tes mots :

.....

.....

.....

- Observation :** combien d'auteurs différents ont repris le personnage de Spirou ?

.....

- Dans le meuble central, tu peux découvrir comment se traduisent en néerlandais les onomatopées de la BD. Selon toi, que signifient ces onomatopées néerlandaises ?



.....



.....



.....



.....



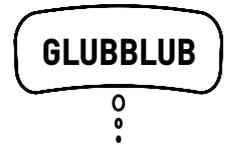
.....



.....



.....



.....



.....



.....

Développez un projet de couverture pour le journal de votre école. Une couverture doit contenir quelques éléments incontournables comme un titre évocateur, une date de publication, une ou plusieurs images impactantes, le nom des auteurs ou de la classe... Vous pouvez fabriquer cette couverture soit de manière traditionnelle (papier, marqueurs, ciseaux) ou en utilisant un ordinateur. N'hésitez pas à aller chercher des chouettes images sur internet.

OU

Tu as lu ci-dessus que le journal SPIROU s'était arrêté pendant la Deuxième Guerre mondiale. Fais des recherches sur internet et explique pourquoi en quelques lignes.

.....

.....

.....

OU

Vous pouvez poursuivre votre immersion dans l'univers de Dupuis et de la Bande dessinée avec le Tourisme de Charleroi et ses balades BD organisées dans la ville.

PARTIE 6 LES ALBUMS

Lorsque la partie artistique (scénario, dessin, couleurs, graphisme...) est terminée, la BD part en fabrication. Il faut rassembler chaque partie dans un dossier informatique : couverture, dos, plat arrière, pages de garde, cahiers intérieurs, code à barres...). Mais également des informations techniques indispensables à l'impression : type et grammage de papier, nombre de tirage, pagination, procédé d'impression (offset ou impression digitale), conditionnement, date d'impression et de publication...

Après l'impression, les services commerciaux vont veiller à ce qu'un maximum de livres soit en

librairies. L'équipe commerciale accompagnera fréquemment la sortie d'un livre d'opérations de promotion (PLV, publicités, stickers...) destinés à attirer l'attention de l'acheteur. En effet, avec plus de 5000 nouveautés par an, pas facile d'avoir de la visibilité. Parallèlement, la sortie s'accompagnera généralement de journées presse, au cours desquelles l'auteur aura l'occasion de parler de son dernier-né aux différents médias (radio, télévision, web, presse écrite...)



PARTIE 7

LES PRODUITS DÉRIVÉS

Aujourd'hui, chaque éditeur fabrique ou fait fabriquer des produits dérivés, depuis les boîtes de chocolat aux peluches en passant par le textile ou les jeux vidéo.

Certains auteurs profitent d'ailleurs de ces nouveaux univers de création pour devenir sculpteurs, peintres, scénographes...

Autre exemple de diversification chez Dupuis : le Parc Spirou, situé dans le sud de la France, qui permet de passer une journée avec Lucky Luke, Boule et Bill, Gaston ou le Marsupilami. On notera également que le cinéma et la télévision adaptent de plus en plus la bande dessinée, ce qui permet aux éditeurs et aux auteurs de toucher un nouveau public. De son côté, le département des droits étrangers va chercher à augmenter la diffusion internationale d'une série en s'appuyant sur des éditeurs locaux qui éditeront les albums dans la langue de leur pays.

Le sais-tu ? Dupuis, c'est une diffusion de 10 millions d'ouvrages par an en français, néerlandais et autres traductions internationales : italien, espagnol, allemand, anglais, suédois, finlandais, norvégien, japonais, portugais, ...



À TOI !

- En t'arrêtant quelques minutes devant le mur de télés, peux-tu noter quatre bandes dessinées que tu as reconnues dans leur adaptation audiovisuelle ?

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

- Quel est l'objet dérivé que tu as trouvé le plus inattendu dans cette section et pourquoi ?

.....

.....

.....

.....

- Quelle est la série BD qui se prête selon toi le mieux à des produits dérivés et pourquoi ?

.....

.....

.....

.....

- Détermine ta série préférée et invente un objet dérivé / qui n'existe pas si possible. Trouve-lui un nom et décris-le en une ligne ou mieux encore dessine-le !

.....

.....

.....

.....



- Ecris ici le plan d'affaires de ton produit dérivé. A quel public est-il destiné ? Comment vas-tu faire pour le commercialiser et le rendre le plus visible possible ?

.....

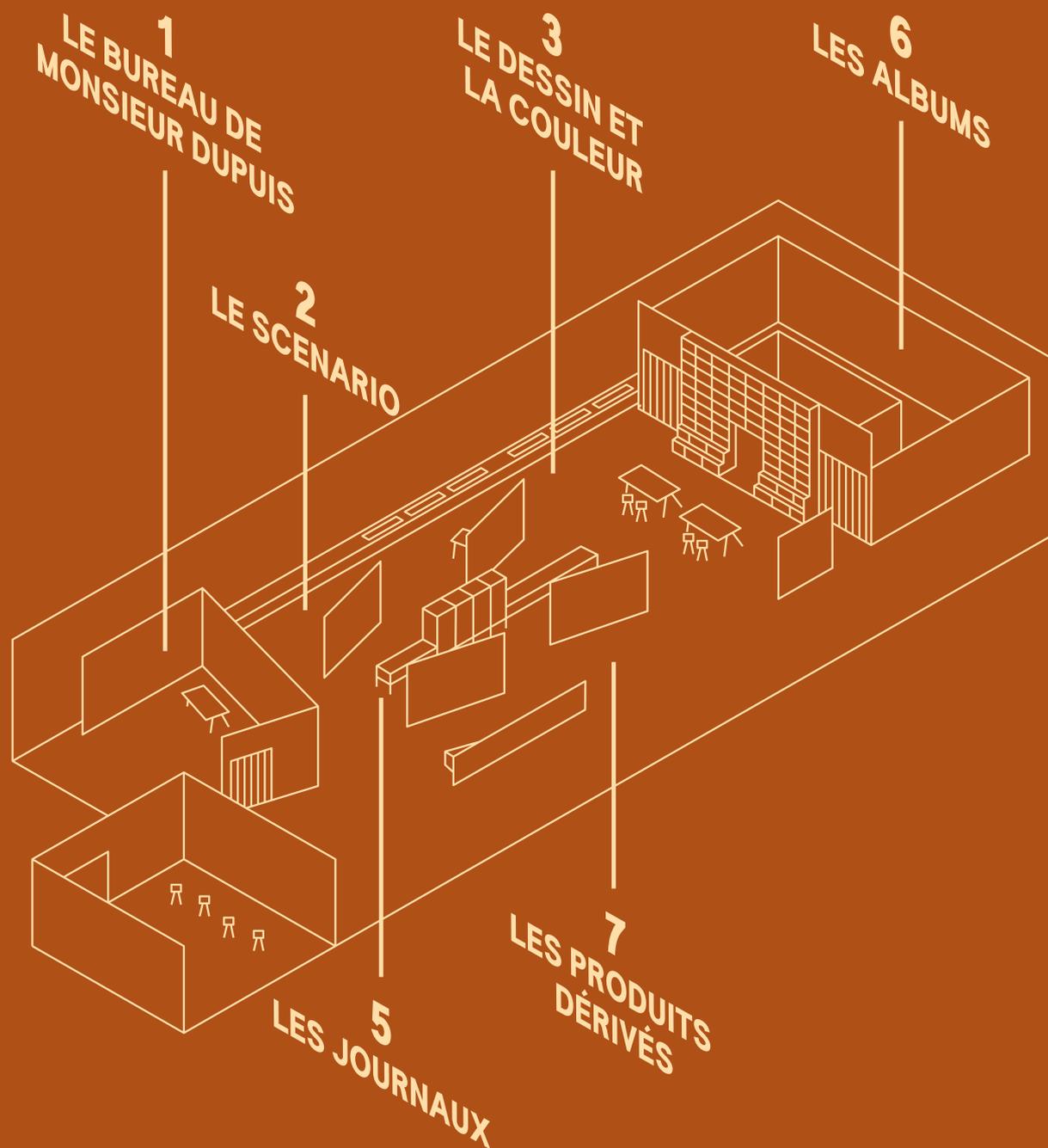
.....

.....

.....

.....

.....



CONCEPTION

Thierry Tinlot, commissaire de l'exposition
Barbara Allard, service de médiation des musées communaux
Centre belge de la Bande dessinée (Bruxelles)

CONCEPTION GRAPHIQUE

Service Communication de la Ville de Charleroi

Editeur responsable: Ville de Charleroi -
Hôtel de Ville - Place Charles II, 14-15 - 6000 Charleroi

© Dupuis, 2022
© tous droits réservés - 2022

