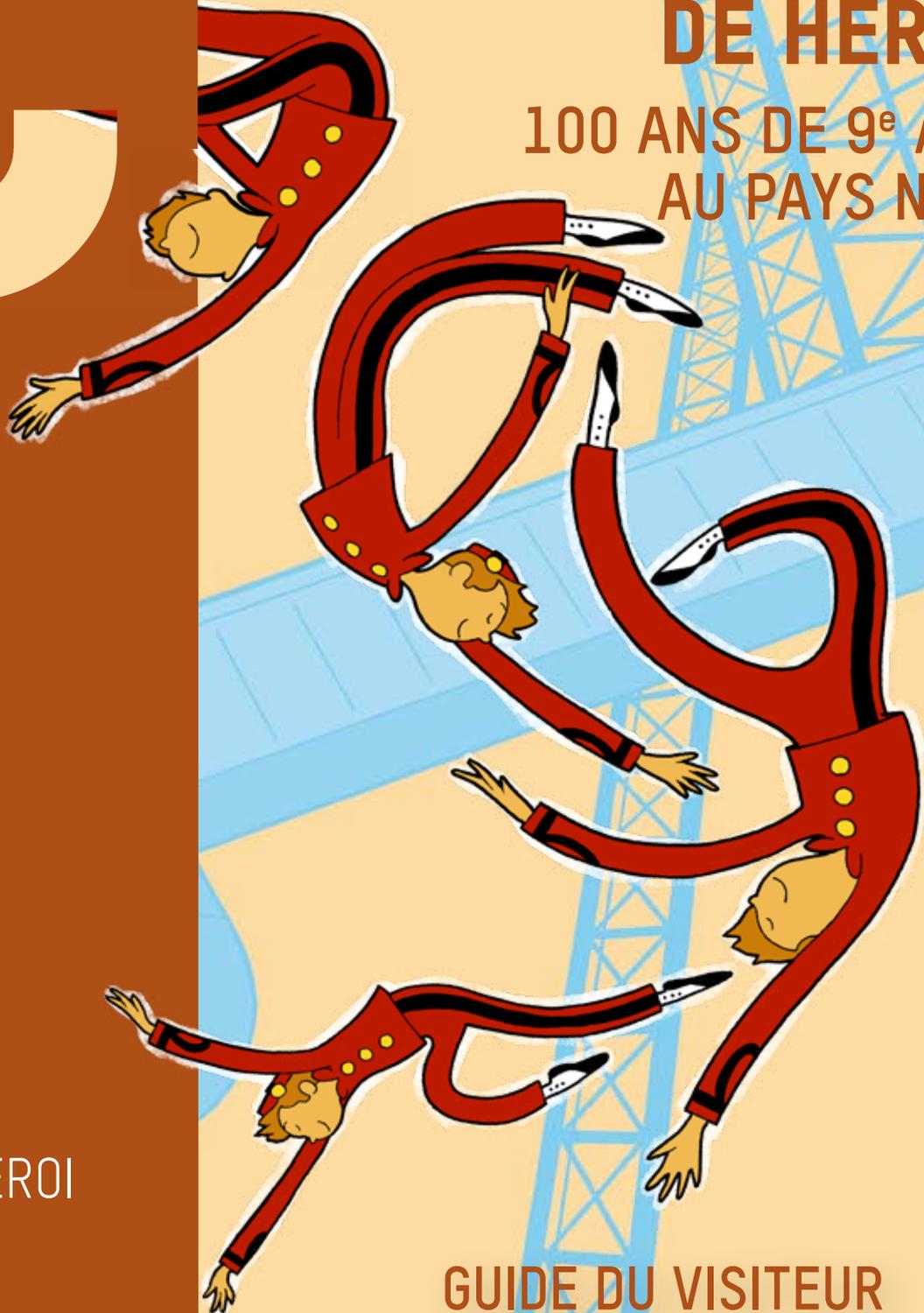




# DUPUIS : LA FABRIQUE DE HÉROS

100 ANS DE 9<sup>e</sup> ART  
AU PAYS NOIR

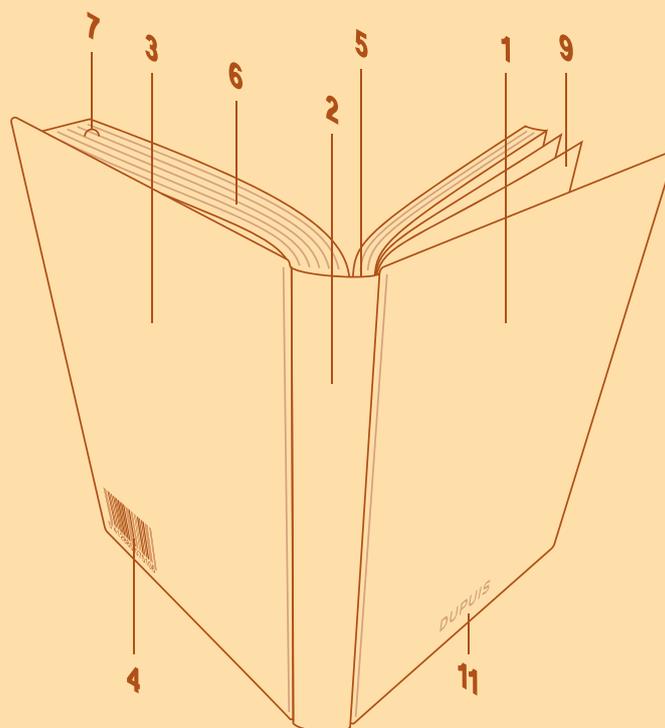


CHARLEROI  
MUSÉE  
DES  
BEAUX-ARTS

GUIDE DU VISITEUR  
(ENTRE 15 ET 18 ANS)

# BIENVENUE DANS L'EXPOSITION DUPUIS : LA FABRIQUE DE HÉROS 100 ANS DE 9<sup>e</sup> ART AU PAYS NOIR

Commençons par un petit lexique pour que tu puisses partir en visite avec le vocabulaire adapté !



## 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/m<sup>2</sup>) 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. QUADRICROMIE

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.

## 19. TYPOGRAPHE

Personne chargée de composer, à l'aide de caractères en plomb, un texte devant ensuite être imprimé. Ce métier a quasiment disparu de nos jours.

Dans chaque partie de ce guide, tu trouveras ce logos :



à suivre

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

Un plan pour te repérer facilement dans  
l'exposition a été ajouté en fin de document.

# PARTIE 1

## LE BUREAU DE MONSIEUR DUPUIS

Entrepreneur visionnaire, Jean Dupuis est âgé de 21 ans quand il achète en 1896 sa première presse à pédale. Apprenti relieur, apprenti typographe puis ouvrier typographe, il s'installe dans la cuisine de sa tante et de son oncle pour travailler.

En 1899, il trouve l'idée géniale qui fera la prospérité de son entreprise. Il démarché alors tous les pharmaciens de la région pour leur proposer l'impression de leurs emballages en papier. 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.

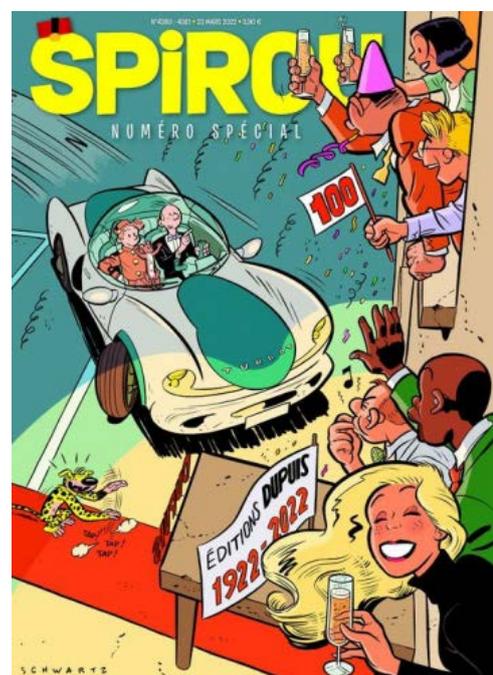
En avril 1922, à 47 ans, Jean Dupuis se lance dans la presse avec *Les Bonnes Soirées*, « revue hebdomadaire illustrée des romans sensationnels ». Le journal s'adresse clairement à un public féminin. Les jeunes filles, les épouses, les mères peuvent y trouver des conseils pratiques et des règles de conduite, mais surtout ces revues sont alors matière à évasion grâce à des romans soigneusement choisis : sentimentaux mais pétris de catholicisme. Pour lancer sa publication, Jean a l'idée d'imprimer plusieurs milliers d'exemplaires gratuitement pour les familles de la région.

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

Une histoire qui dure toujours aujourd'hui...



Vue aérienne © Jean-Michel Frère



## SUJET À DISCUSSIONS

- Qu'est-ce qu'un typographe ? Essaie de deviner ou effectue une recherche sur le net.
- Dans le bureau, identifie trois objets qui sont liés à Charleroi et explique pourquoi.
  - 1.
  - 2.
  - 3.
- Décris deux objets dans la pièce qui relie Jean Dupuis à la religion, en expliquant pourquoi.
  - 1.
  - 2.
- Charleroi est aujourd'hui un pôle artistique de renommée internationale. Peux-tu citer quatre institutions culturelles de la ville et expliquer ce qui fait leur renommée ?
  - 1.
  - 2.
  - 3.
  - 4.



à suivre

En t'aidant de recherches sur internet et après avoir visité l'exposition, écris en quinze lignes les raisons pour lesquelles, selon toi, cette entreprise de Charleroi est aujourd'hui connue dans le monde entier.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**OU**



à suivre

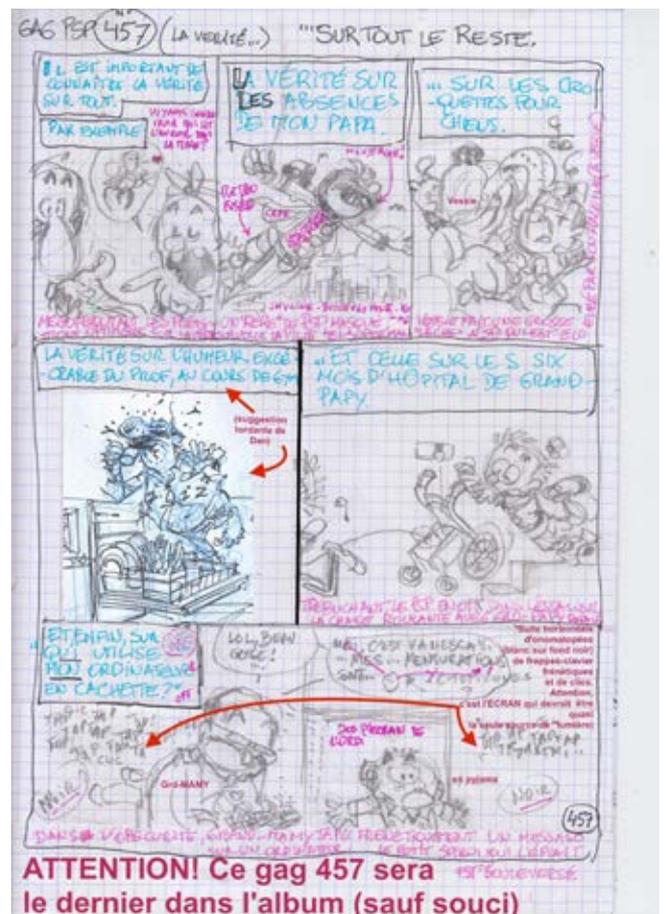
Vous pouvez poursuivre votre immersion dans l'univers de Dupuis et de la Bande dessinée avec le Tourisme de Charleroi et ses balades BD.

## 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 en outre 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, ésotérique, politique, social... Parfois plusieurs de ces aspects se rencontrent.



## SUJETS À DISCUSSIONS

- En ouvrant tous les casiers, peux-tu décrire les différentes manières d'écrire un scénario que tu peux observer ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Cite trois séries de bande dessinée dont tu trouves le scénario particulièrement attirant et original. En expliquant pourquoi.

- 1.
- 2.
- 3.

- Peux-tu trouver une série BD que tu trouves particulièrement en phase avec la vie moderne ? Décris le propos de cette série et pourquoi elle te touche.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

A faire en petits groupes :

y-a-t-il des thèmes d'actualité que vous aimeriez voir développés sous forme de bande dessinée ? Ou des personnes dont vous aimeriez lire l'histoire : une star, votre meilleur ami, un professeur... ? Faites un brainstorming en groupe afin de trouver un maximum d'idées et, après avoir fait un choix, rédigez les éléments suivants.

**à suivre**

- Votre projet de scénario original (20 lignes) ;
- Les personnages principaux et caractères (3 lignes par personnage) ;
- Un résumé de l'histoire en maximum 10 phrases ;

Echangez ensuite en classe sur les différents projets.

## 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 dessine un story-board (ébauche en très petit format des planches du futur album) après quoi il peut s'attaquer à la création 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. Ces deux outils peuvent également être parfaitement émulés 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...).

# COMMENT DONNER LA VIE ?



## SUJETS À DISCUSSIONS

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

Humoristique .....

.....  
.....

Réaliste .....

.....  
.....

- Dans toutes les planches exposées ici, cite trois thématiques qui t'intéressent et écris pourquoi tu les as choisies.

- 1.
- 2.
- 3.

- Maintenant que tu as vu comment on pratique le dessin en bande dessinée, peux-tu citer trois autres disciplines artistiques où le dessin peut avoir son importance ? Il est le plus souvent utilisé comme base de création.

- 1.
- 2.
- 3.

Après avoir imaginé votre scénario de groupe en deux planches, il est temps maintenant de le dessiner.

à suivre

Faites d'abord un découpage, ensuite esquissez les personnages, placez les dialogues et procédez à la mise au net. Publiez ensuite votre création sur les 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](http://www.spirou.com).

Le journal actuel fait 52 pages.

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



## SUJETS À DISCUSSIONS

- Lis-tu des magazines ?  
Si oui, cite trois titres de revues que tu lis régulièrement en détaillant en quelques mots la ligne éditoriale de chaque magazine.

1.

2.

3.

- Si pas, peut-être lis-tu des magazines en ligne ? Peux-tu en citer quelques-uns ?

.....

.....

.....

.....

.....

- Lecture papier ou en ligne ? Quel est ton avis et pourquoi ?  
Détaille en deux lignes et échangez vos points de vue.

.....

.....

.....

.....

.....

- Est-ce qu'on peut tout raconter avec une bande dessinée ?  
Décris ici un sujet qui, selon toi, n'aurait pas sa place dans une BD. Peut-être vos points de vue se rejoignent ?

.....

.....

.....

.....

.....



à suivre

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**



à suivre

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

.....

.....

.....

## 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, 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 soient 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 des boîtes de chocolat aux peluches en passant par le textile ou les jeux vidéo.

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. Dupuis, c'est aujourd'hui 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, ...

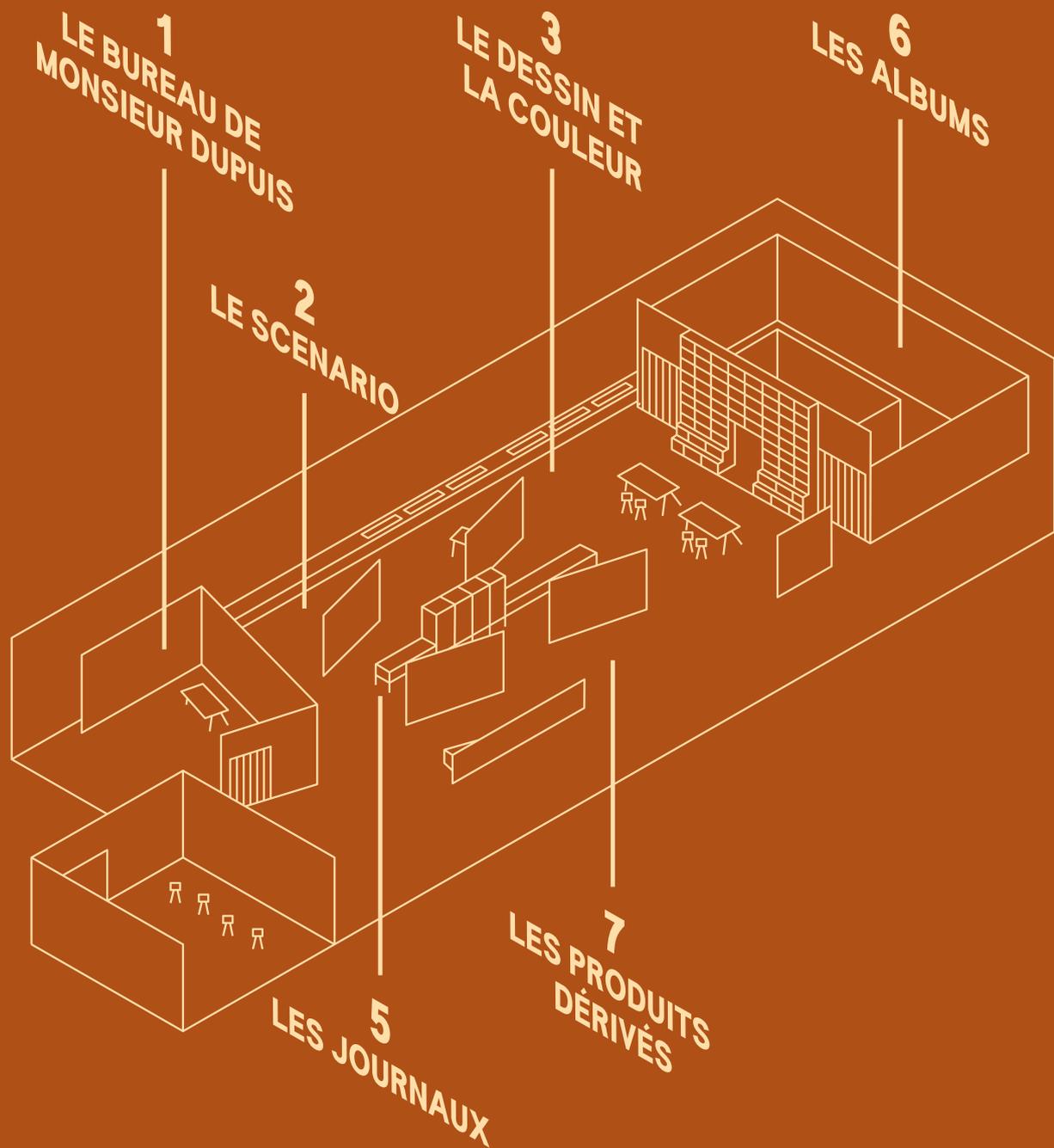
Certains auteurs profitent de ces nouveaux univers de création pour devenir sculpteurs, peintres, scénographes...

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. Enfin, on notera 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.

---







#### 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

