



DUPUIS : LA FABRIQUE DE HÉROS

100 ANS DE 9^e ART
AU PAYS NOIR

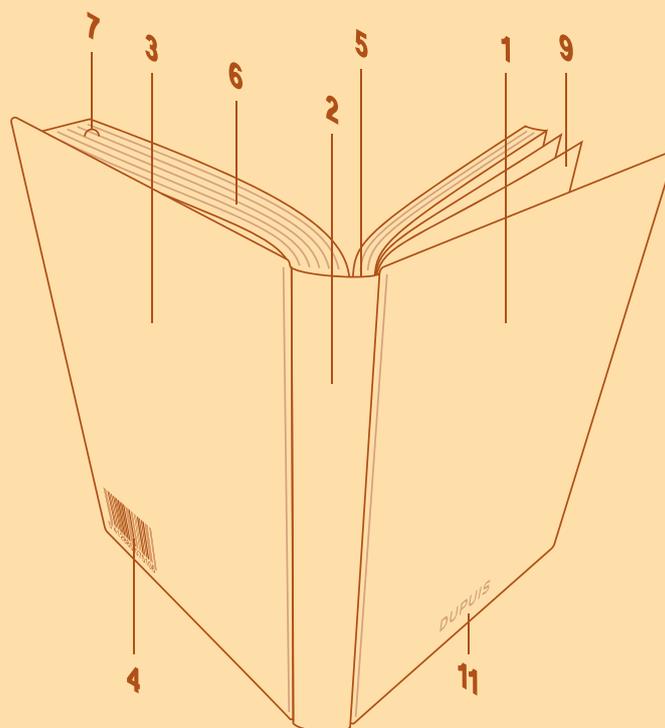


CHARLEROI
MUSÉE
DES
BEAUX-ARTS

GUIDE DU VISITEUR
(ENTRE 6 ET 12 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, page de 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. 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.

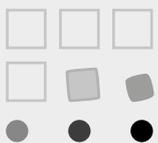
15. PRESSE

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

16. RÉCIT

Synonyme d'histoire.

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

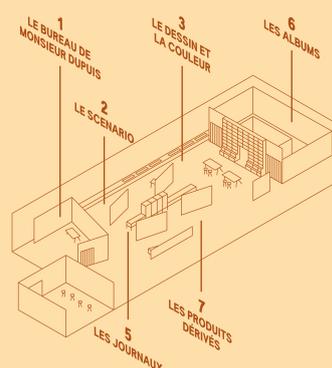


à suivre

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

Dans la partie intitulée **À TOI DE JOUER !**, tu peux dessiner, observer, chercher,...
Expliquer ensuite oralement ou par écrit.

Sur la 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, a 21 ans quand il achète en 1896 sa première presse à pédale. Tu la trouveras dans cette salle. C'était il y a plus de 100 ans.

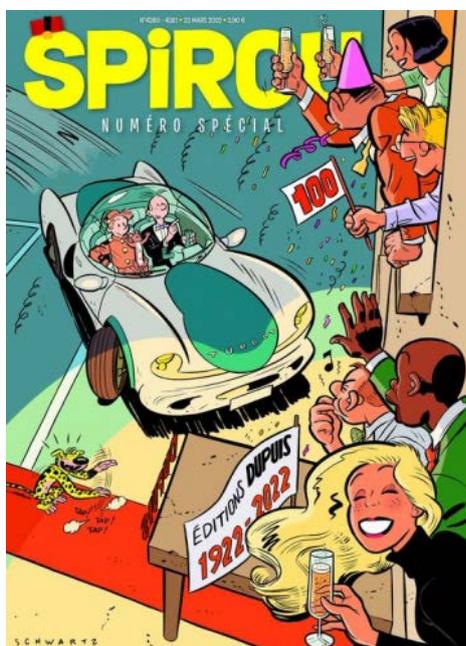
Pour travailler, il s'installe dans la cuisine de sa tante et de son oncle qui l'ont élevé et qui habitaient Route de Philippeville à Couillet.

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 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.



Vue aérienne © Jean-Michel Frère



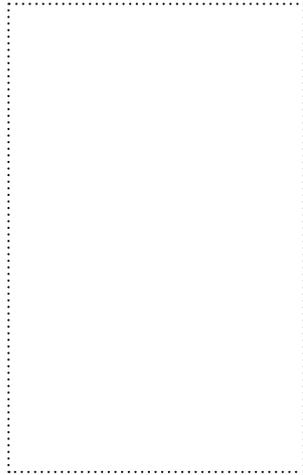
Mais revenons à notre histoire... En 1922, Jean Dupuis se lance dans la presse avec la revue « Les Bonnes Soirées ». Pour lancer sa publication, Jean a l'idée d'imprimer plusieurs milliers d'exemplaires et de l'envoyer gratuitement à toutes les familles de la région.

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 !

À TOI DE JOUER !

- Entraîne-toi à dessiner la presse d'imprimerie qui se trouve dans la pièce.



- Exercice d'observation

Le journal Spirou a failli s'appeler autrement. Comment ?

Note ici 3 noms :

- 1.
- 2.
- 3.

- Peux-tu situer Marcinelle, là où se trouve la rédaction des éditions Dupuis, sur la carte de Charleroi ? Entoure.

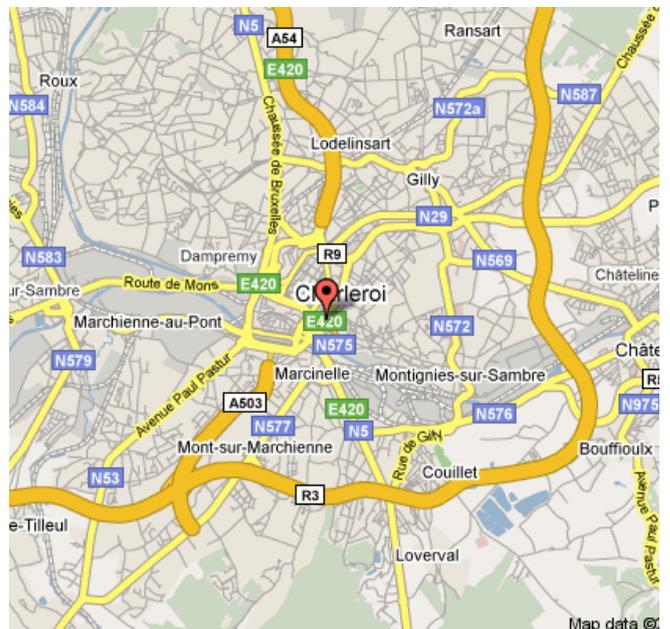
- Quel est selon toi l'objet le plus vieux exposé dans cette pièce et de quand date-t-il (à ton avis) ? Pourquoi penses-tu cela ?

.....

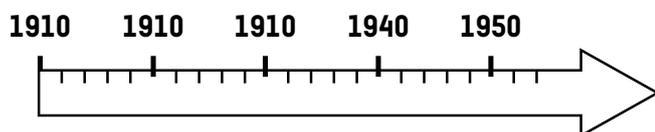
.....

.....

- Sur la ligne du temps, inscris la date à laquelle Dupuis a créé le journal Spirou. Calcule ensuite, si tu sais, le nombre d'années qui ont passé jusqu'à aujourd'hui.



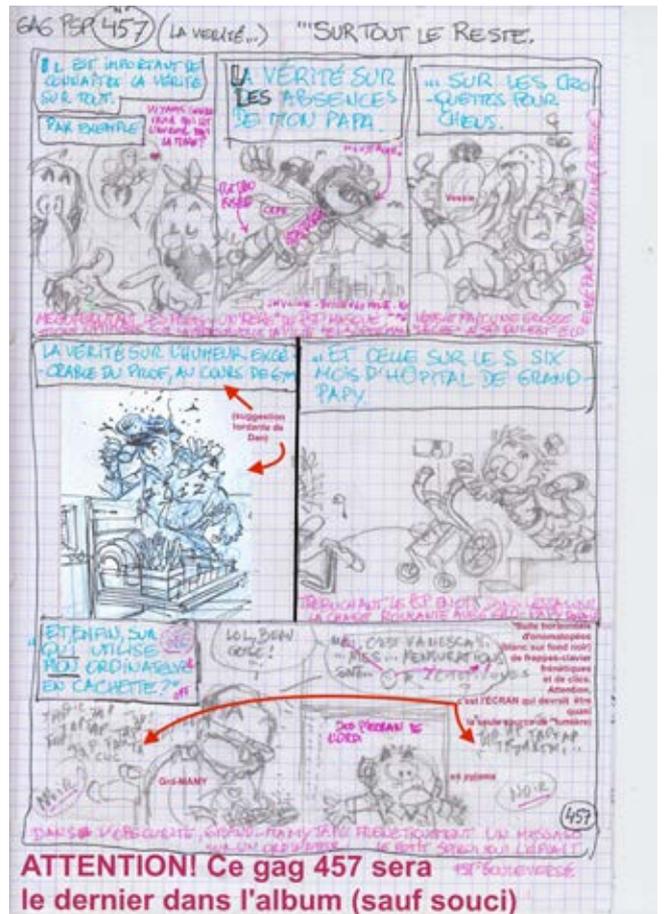
Dessine une croix sur Charleroi



PARTIE 2 SCÉNARIO

Un scénario, c'est une histoire que l'auteur développe au gré de son imagination. Il la structure en rédigeant un résumé très court de son récit. 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.

Il est compliqué d'évaluer le temps que prend un scénario. Certains auteurs peuvent passer plusieurs mois sur le scénario d'un seul album ! Un scénario peut être comique, aventurier, fantastique, triste, romantique... Et parfois tout cela à la fois.



À TOI DE JOUER !

- Essaie avec ta classe de trouver des exemples de BD ou encore de dessins animés qui correspondent à ce genre d'histoires : comique, aventurier, fantastique, triste, romantique...

.....

.....

.....

- Qu'as-tu retenu des secrets découverts lorsqu'on s'allonge dans le divan de Cauvin ? Cites-en deux :
- 1.
 - 2.

- Quelles sont les séries écrites par Raoul Cauvin ? Inscris leurs noms :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

- Quelle est ta série préférée de Raoul Cauvin et pourquoi ?

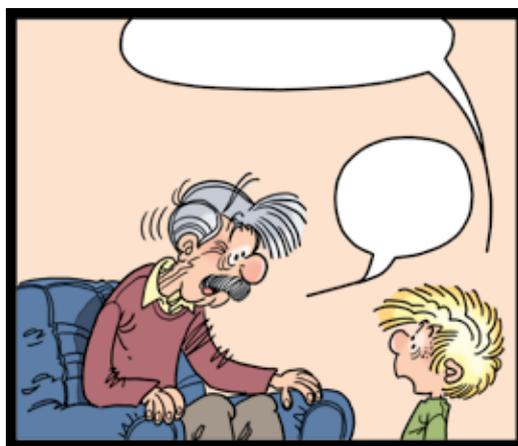
.....

.....

.....

.....

- **QQDMQQD ?**
(Qu'est-ce qu'il dit ? Mais qu'est-ce qu'il dit ?)
Complète toi-même les dialogues ci-dessous.
Poste ensuite avec ton école ton résultat sur les réseaux sociaux avec le hashtag **#Dupuis100**



- **Attention, question piège !**
Que réalise-t-on en premier ? Le dessin ou le scénario ? Donne ta réponse et explique **POURQUOI** ta réponse est la seule logique.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Te sens-tu capable d'écrire un scénario ? De quoi parlera ton histoire ? Décris-la en quelques lignes.
- à suivre

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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 pour s'aider, il fait comme toi : il va sur Google ! Il commence par dessiner un brouillon qu'il va améliorer jusqu'à ce qu'il soit satisfait de sa mise en scène. 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. On utilise soit un pinceau, trempé dans l'encre de Chine, soit une plume. Ces deux outils peuvent également être parfaitement imités si le travail est réalisé sur tablette.

La couleur

La technique habituelle 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, regarde le panneau « Comment donner la vie ».



COMM



À TOI DE JOUER !

- Amuse-toi à mettre en couleur cette image. Tu peux utiliser des crayons, des marqueurs,...



COMMENT DONNER LA VIE ?



- Reprends ici tes 3 planches préférées parmi celles exposées dans cette partie. Pour chacune, explique à la classe ou écris en une ligne pourquoi c'est celle que tu préfères.

- 1.
- 2.
- 3.

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



PARTIE 5 LES JOURNAUX

Dans cette partie de l'exposition, on parle des journaux édités chez Dupuis, en particulier SPIROU et sa version néerlandophone ROBBEDOES. Depuis 1938 et quasiment sans interruption (sauf pendant la 2e guerre mondiale), Spirou a publié des milliers de pages de bande dessinée et d'articles. Les histoires sont souvent d'abord publiées dans SPIROU et ensuite en albums. C'est en effet dans ses pages que sont nées les principales séries que tu connais : Gaston, Les Schtroumpfs, Lucky Luke, Boule et Bill, Kid Paddle, les Nombriels, le Petit Spirou, les Tuniques Bleues, Cédric, Tif et Tondu...

Le journal est vendu au numéro ou sur abonnement. Il dispose également d'une version en ligne : www.spirou.com. Le journal actuel fait 52 pages.



À TOI DE JOUER !

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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Compare les couvertures du Spirou et du Robbedoes ci-dessus. Y a-t-il des points communs ? ou des différences ?

Points communs

.....

.....

Différences

.....

.....

- De tous les documents exposés dans cette section, quel est ton préféré ? Explique oralement ou par écrit pourquoi en une ligne.

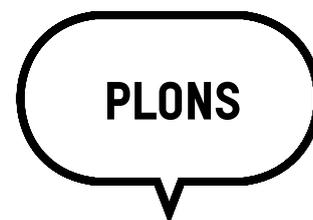
.....

.....

- Cherche dans cette salle le panneau qui montre tous les titres qui ont été dessinés pour le journal Spirou.
Redessine ton préféré.

- Défi !** Peux-tu dessiner de mémoire un logo que tu connais ?

- Dans le meuble central, tu peux découvrir comment se traduisent en néerlandais les onomatopées de la BD. Que signifient selon toi ces onomatopées néerlandophones ? Qu'est-ce que cela pourrait bien dire ?



.....



.....

- Jeu d'observation :** combien d'auteurs différents ont repris le personnage de Spirou ?
Regarde sur le panneau
« Bienvenue dans le Spirouverse »

.....

.....

.....

PARTIE 6 LES ALBUMS

Lorsque la partie artistique (création du scénario, dessin, mise en couleurs, graphisme...) est terminée, le livre va être imprimé. Pour cela, il faudra rassembler tous les éléments (couverture, intérieur, etc.) mais aussi déterminer combien d'exemplaires on va imprimer, quel type de papier employer...

Après l'impression, les services commerciaux (les personnes en charge des ventes) vont veiller à ce qu'un maximum de livres soit distribué dans les librairies. Il sort environ 5000 nouvelles BD par an rien qu'en français, et donc il faut faire beaucoup de promotion pour que l'album soit vu par la bonne personne : pour que tu le voies TOI !



À TOI DE JOUER !

Dans cette section, tu peux lire tout ce que tu veux. Sois soigneux et veille à bien remettre le livre en place après ta lecture.

- Prend un livre et essaye de te remémorer les mots appris en tout début de cahier (couverture, dos, ...).
Essaye de les montrer et de les nommer sur l'album que tu as choisi.

- Combien pourrait peser la palette de BD qui trône dans cette section ?
Compare par rapport à une bouteille d'eau, un vélo, une voiture, une chaise, toi...

.....
.....

- Combien y a-t-il très exactement de livres sur cette palette ?

.....
.....

- Quel était le sujet de la BD (de quoi on parle) que tu as lue ?
Qui en était le personnage principal ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

PARTIE 7

LES PRODUITS DÉRIVÉS

Aujourd'hui, chaque éditeur fabrique ou fait fabriquer des produits dérivés avec nos personnages et héros préférés, comme des boîtes de chocolat, des peluches, en passant par des vêtements ou des jeux vidéo. De son côté, le département des droits étrangers va chercher à augmenter la diffusion internationale d'une série BD en s'appuyant sur des éditeurs locaux (= basés dans différents pays) 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, ...

Autre exemple de diversification

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, 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.

Peut-être toi ? Tu en regardes parfois ?



À TOI DE JOUER !

- Tu viens de racheter le droit de faire des objets avec le Marsupilami, mais à une condition : trouver une nouvelle utilisation à sa queue. A quoi va-t-elle bien pouvoir servir ? Vas-y... Dessine ici ton invention !

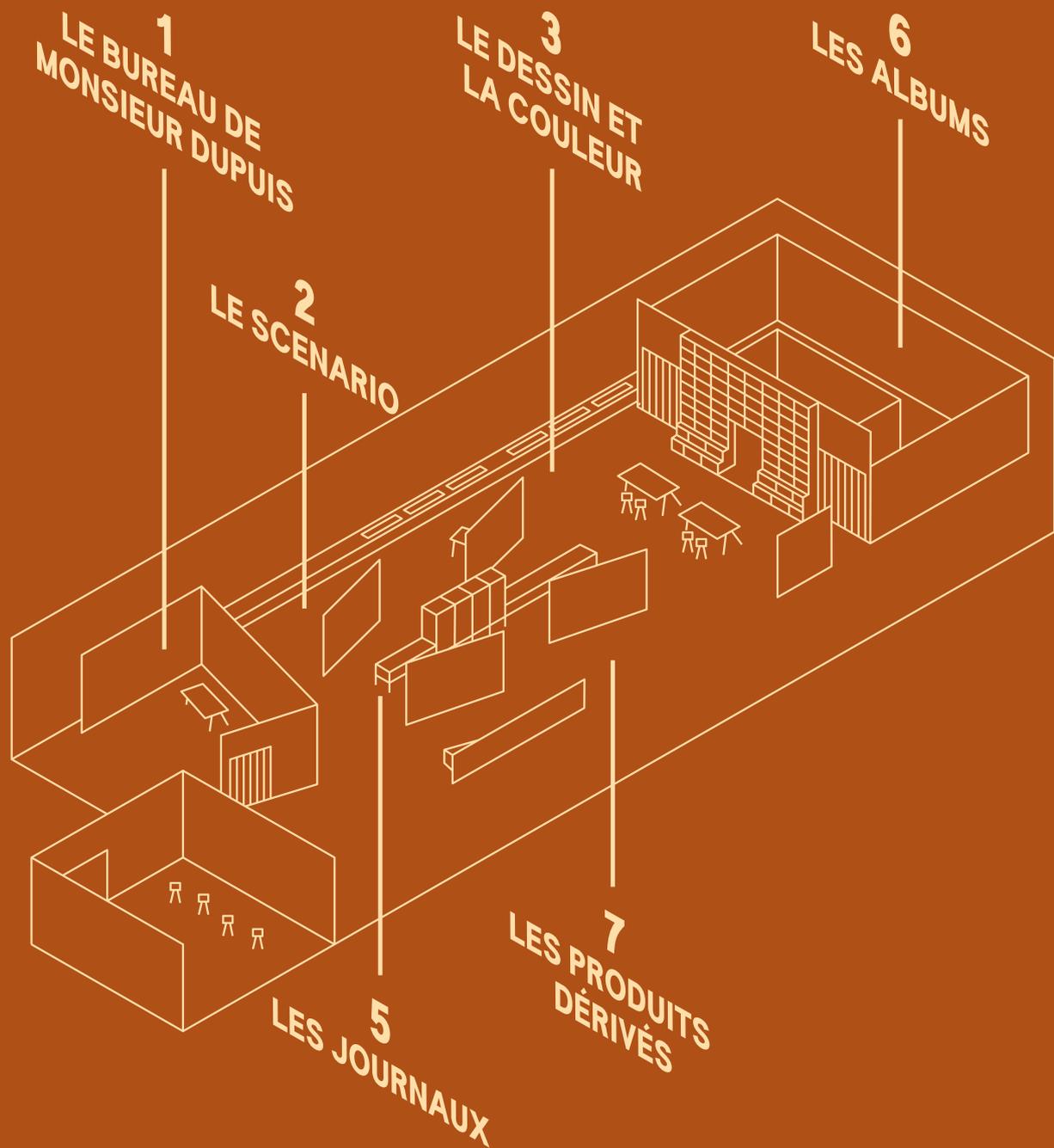


- En t'arrêtant quelques minutes devant le mur de télé, peux-tu noter quatre bandes dessinées que tu as reconnues dans leur adaptation audiovisuelle ?

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

- Dans toutes les adaptations présentées dans cette section (télé, jeux, tasses, vêtements...), laquelle est ta préférée ? Explique pourquoi tu la conseillerais à la vente en une ligne.

.....
.....
.....



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

