



MUSÉE HERGÉ

Dossier réalisé en partenariat avec le Musée Hergé
Supplément au JDE n°1103 - 24 octobre 2014



Bienvenue

au Musée Hergé !

RÉALISATION

- > Rédaction : Pauline Deneubourg, les Editions Moulinsart
- > Rédaction du JDE : 081/24 89 86
- > Courriel : redaction@lejde.be
- > Site : www.lejde.be
- > Mise en page : Olagil sprl
- > Crédits : © Hergé Moulinsart 2014

SOMMAIRE

Une famille de papier

2

Rêves de voyages

5

Atelier : Personnages
Cinéma !

3

Studios Hergé
La renommée internationale d'Hergé

6

Le laboratoire

4

Atelier : Bande dessinée

7

Embarquement immédiat pour un fabuleux parcours à la découverte d'Hergé, le créateur de Tintin et l'un des plus grands artistes de l'histoire de la bande dessinée belge !

Ce dossier vous propose de découvrir la bande dessinée des *Aventures de Tintin et Milou* et de devenir un véritable jeune tintinophile, en participant à des ateliers créatifs passionnants !

SALLE 1 :

PARCOURS D'UNE VIE

Georges Remi est né à Bruxelles en 1907. Toutes ses histoires, il les a signées de son nom d'artiste : Hergé. C'est ce que l'on appelle un pseudonyme. Il l'a imaginé en inversant les initiales de son

nom de famille et de son prénom (R et G).

Tout jeune, Hergé aime dessiner et raconter des histoires. Ses cahiers d'école sont remplis de petits dessins. Il se passionne aussi pour le scoutisme et c'est en étant scout lui-même qu'il va acquérir le goût de l'aventure et des valeurs humaines comme la gentillesse, le respect des autres, la droiture, qui deviendront les qualités de son héros, Tintin. Hergé a écrit d'autres histoires que celles de Tintin et Milou. Les premières aventures qu'il imagine sont celles de Totor, un jeune scout, chef de la patrouille des Hanneçons. Il raconte aussi la vie de deux gamins de Bruxelles, Quick et Flupke, qui fabriquent toutes sortes d'engins, parfois dangereux, et font des blagues aux passants dans la rue,

© Nicolas Borel Architecte: Christian de Portzamparc



Le Musée Hergé à Louvain-la-Neuve, réalisé par l'architecte Christian de Portzamparc.



Hergé dessinant à sa table de travail. A côté de lui, une figurine Tintin, avenue Delleur en 1949.

sous l'œil sévère de l'Agent 15. Hergé réalise aussi une bande dessinée qui met en scène Jo et Zette, deux jeunes frère et sœur, toujours accompagnés de leur singe Jocko.

Dans certaines Aventures de Tintin et de Quick et Flupke, Hergé se dessine lui-même parmi ses personnages. Il se représente comme journaliste, dessinateur, assistant-réalisateur de film, ou comme simple spectateur.

SALLE 2 :

CRÉATIONS MULTIPLES

Grâce à ses qualités de dessinateurs, Hergé a travaillé sur de nombreuses créations publicitaires. Il a fondé pour cela les *Studios Hergé* et s'est entouré de collaborateurs de talent.

HERGÉ



ATELIER

VOTRE PROFIL

- Prénom :
- Nom :
- En utilisant le même code que Georges Remi, quel serait votre nom d'artiste ? :
- Comme Hergé, dessinez votre portrait.



Dessin d'Hergé, paru dans le journal *Tintin*, 1951.

MUSÉE HERGÉ

Rue du Labrador 26 - 1348 Louvain-la-Neuve
 > Tél : +32 10 488 421
 > Fax : +32 10 455 777
 > info@museeherge.com
 > www.museeherge.com
 Ouvert tous les jours sauf les lundis,
 le 1^{er} janvier et le 25 décembre.
 Du mardi au vendredi inclus de 10h30 à 17h30.
 Le samedi et le dimanche de 10h à 18h.

SALLE 3 :

UNE FAMILLE DE PAPIER

Découvrez les personnages principaux des *Aventures de Tintin*, chacun avec ses caractéristiques physiques, ses expressions et sa personnalité particulière.

> Tintin

Reporter courageux, intelligent et aimable, il lutte constamment contre le "mal", comme les trafiquants de drogue, les marchands d'esclaves,...

Tolérant, il pardonne facilement à ses ennemis.



> Milou

Chien fidèle et débrouillard, il est l'inséparable compagnon de Tintin. Brave et fier, mais aussi susceptible et gourmand, il se trouve à mi-chemin entre le monde des hommes et celui des animaux.

> Archibald Haddock

Capitaine et commandant de navire à la retraite. Il est généreux, enthousiaste, souvent colérique, parfois maladroit et vite découragé. Rancunier (ne pardonne pas facilement), plutôt méfiant, il apprécie la musique.



> Tryphon Tournesol

Savant dans toutes sortes de disciplines, inventeur et passionné de bricolage, il est terriblement distrait, dur d'oreille et parfois très susceptible.

> Dupond et Dupont

Détectives, membres de la police judiciaire. Peu doués, maladroits, inefficaces, et peu discrets, leurs maladresses sont pourtant très drôles. Ils semblent très attachés à leurs chapeaux.

Les Dupondt ne sont pas des frères jumeaux. Ce sont des sosies c'est-à-dire qu'ils sont tous les deux identiques, à une exception près... ! Savez-vous laquelle ? (voir ci-dessous)



> Bianca Castafiore

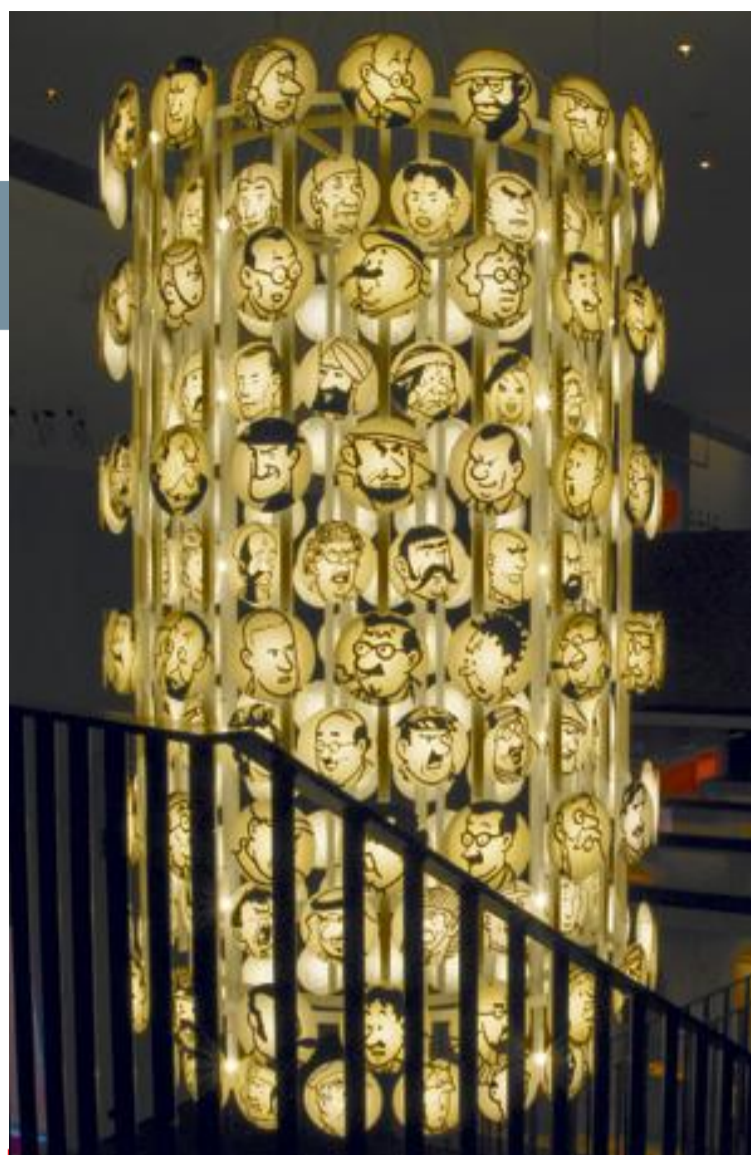
Chanteuse d'opéra, elle a tous les comportements exagérés d'une diva. Excessive, elle tyrannise son entourage et s'évanouit au moindre danger.

Et vous, à quel personnage vous identifiez-vous le plus ? Quelles sont vos qualités ?

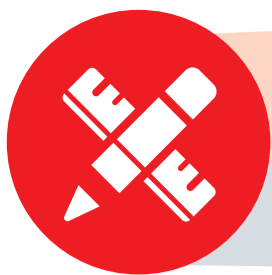


LA LIGNE CLAIRE

Chaque artiste a son style, sa manière de dessiner ! Au fil des albums et de ses créations, Hergé va développer un style de dessin qui lui est propre et qu'on appellera plus tard la ligne claire. Après un dessin au crayon, il s'applique à dessiner le contour des objets, des personnages et des décors avec un trait à l'encre, net, précis et d'épaisseur égale. Pour la mise en couleurs, il privilégie les aplats (surfaces colorées d'une seule couleur) et évite les ombres et les dégradés. Le dessin apparaît ainsi très simple, plus lisible.



Le grand lustre qui orne cette salle comporte une véritable galerie de portraits, avec 228 personnages secondaires que l'on retrouve dans les *Aventures de Tintin et Milou*. En quelques traits simples, Hergé a réussi à créer un nombre incroyable d'individus et à leur donner une vraie personnalité.

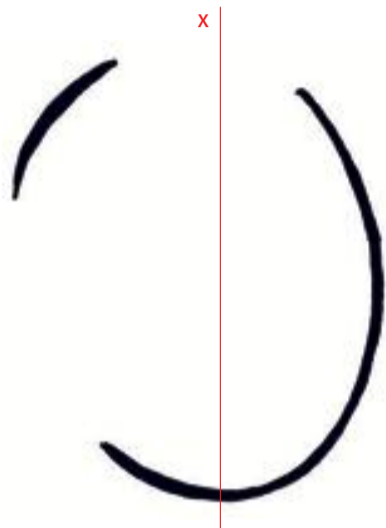


ATELIER

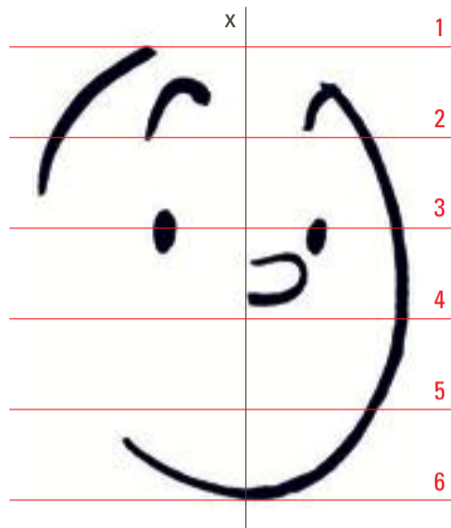
PERSONNAGES

COMMENT DESSINER LE VISAGE DE TINTIN ?

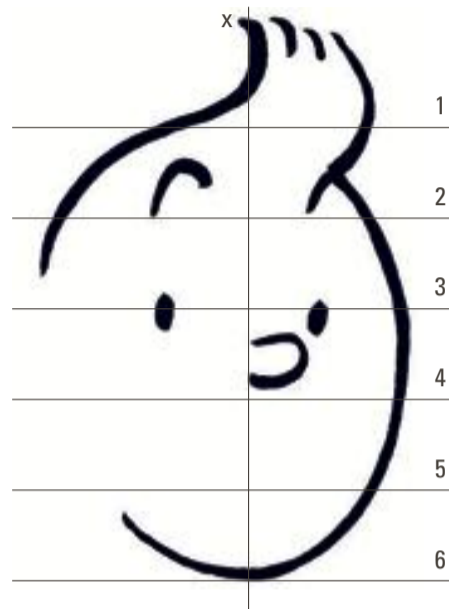
EN QUELQUES ÉTAPES TRÈS SIMPLES, DESSINEZ LA TÊTE DE TINTIN. DIVISEZ LE VISAGE À L'AIDE D'UNE GRILLE ET VOUS TROUVEREZ VITE OÙ PLACER LES YEUX, LE NEZ ET LES AUTRES ÉLÉMENTS.



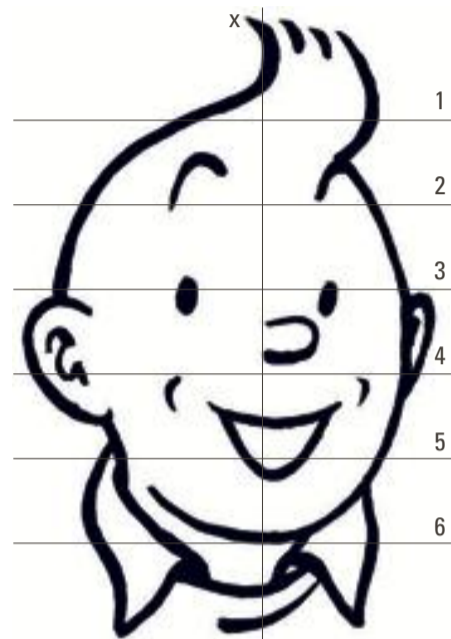
1. Pour commencer, dessinez une forme ovale. Tracez-la d'abord au crayon fin, puis épaississez le contour. Divisez-la en deux dans le sens vertical (ligne X).



2. Dessinez six lignes horizontales qui vous aideront à placer les éléments du visage. Les sourcils vont au-dessus de la ligne 1. Les yeux au niveau de la ligne 3. Le nez sur la ligne 3, à droite de la ligne X.



3. Vous pouvez maintenant dessiner les cheveux de Tintin. La houppe (mèche relevée) commence au sommet de la forme ovale, juste à droite de la ligne X. N'oubliez pas de tracer les deux petits traits en haut, au milieu, qui forment les cheveux.



4. Enfin, apportez les dernières touches. Les oreilles doivent se trouver entre les lignes 2 et 4. La lèvre inférieure, juste au-dessus de la ligne 5, sans oublier les fossettes (traits près de la bouche) et le col de chemise de Tintin.



AMUSEZ-VOUS À CHANGER LES EXPRESSIONS DU VISAGE : TINTIN FÂCHÉ, CONTENT, TRISTE...

SALLE 4 :

CINÉMA !

Le cinéma a beaucoup influencé le travail d'Hergé. Le dessinateur s'est parfois inspiré de certains acteurs pour créer ses personnages. C'est le cas des Dupondt qui évoquent le duo comique de Laurel et Hardy. On constate aussi des ressemblances entre le "héros géant" King Kong et Ranko, le gorille de *L'Île Noire*.

> De l'idée à l'histoire

Comme au cinéma, une bande dessinée se conçoit à partir d'un scénario. Pour construire son histoire, Hergé répond à quatre questions fondamentales : Qui ? Où ? Quand ? Comment ?

- Qui sont les personnages présents dans l'histoire ?
- Où se situe le récit ?
- Quand se déroule-t-il ?
- Comment évolue l'histoire ?

Sur base du contenu des réponses, l'histoire devient plus précise. Hergé ajoute alors les dialogues (conversations entre les person-



King Kong

nages), les décors, les costumes et les actions. Le scénario est ensuite traduit en dessin dans le découpage de bande dessinée.



Ranko



Le duo comique : Laurel et Hardy

SALLE 5 :

LE LABORATOIRE

Qu'il s'agisse des *Aventures de Tintin et Milou*, de *Quick et Flupke* ou de *Jo, Zette et Jocko*, on trouve de nombreuses références au monde scientifique et à la technologie.

Hergé souhaite être le plus précis possible et le plus proche de la réalité. À l'époque où il dessine *Objectif Lune* et *On a marché sur la Lune*, aucun homme n'a encore posé le pied sur le sol lunaire.

Pour imaginer les paysages sur la lune, la manière de se déplacer dans l'espace ou la vie dans une fusée, Hergé se documente de façon minutieuse auprès des scientifiques, ou en lisant des ouvrages spécialisés.

“ HERGÉ SE DOCUMENTE DE FAÇON MINUTIEUSE AUPRÈS DES SCIENTIFIQUES, OU EN LISANT DES OUVRAGES SPÉCIALISÉS. ”

Pour la fusée, il se base sur des photos et des schémas à partir desquels il dessine chaque détail de l'appareil avec précision. Il fait aussi construire

une maquette de la fusée dont on peut démonter chacune des parties.

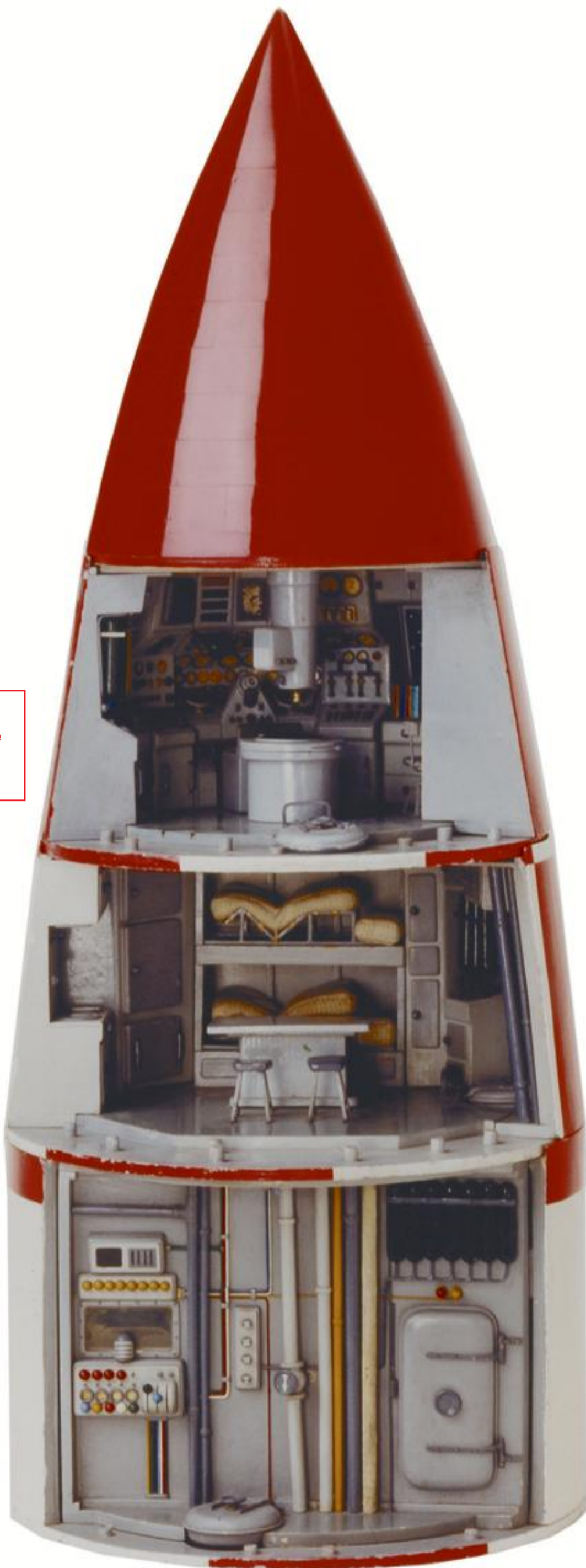
Dans les albums, la science est mise à l'honneur par l'intermédiaire du professeur Tournesol, ce savant sourd et distrait. Son laboratoire est une galerie d'inventions aussi farfelues (folles) les unes que les autres, depuis les patins à roulettes à moteur, la machine à broser les vêtements, le lit-placard, jusqu'à la fusée lunaire et le sous-marin requin.

Toutes ces créations dont le fonctionnement laisse parfois à désirer ont le don d'agacer le Capitaine Haddock.

Hergé fait construire une maquette de la fusée dont on peut démonter chacune des parties.



Tintin marche sur la Lune en 1954, 15 ans avant Neil Armstrong.



SALLE 6 :

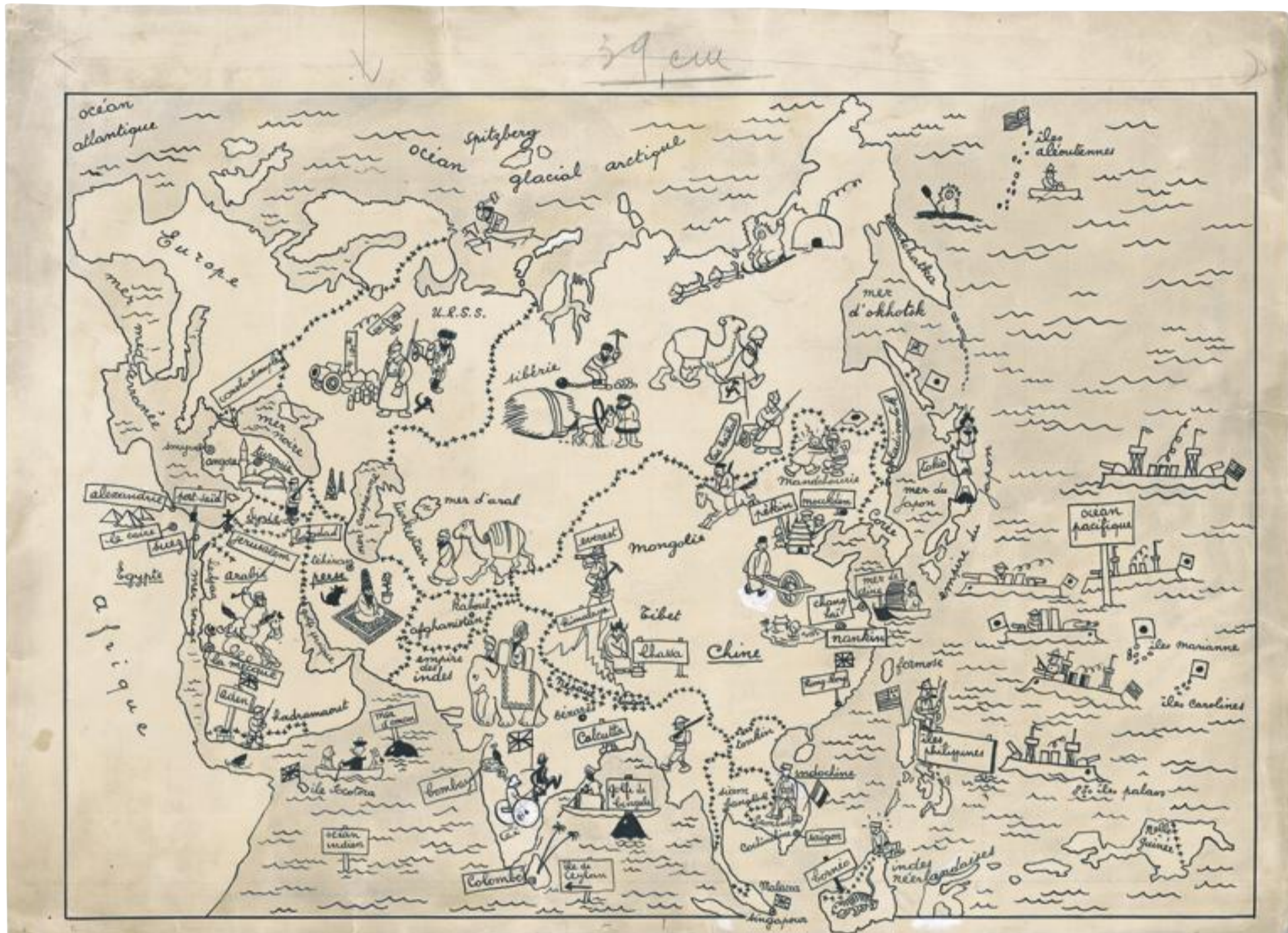
RÊVES DE VOYAGES

Hergé n'est pas un très grand grand voyageur, mais il a envoyé son héros partout dans le monde.

Tintin a parcouru plus de 30 pays, à travers les cinq continents ! Il se documente en lisant

des journaux, des magazines et des récits d'explorateurs. Il visite également de nombreux

musées et s'inspire de l'histoire, de la culture, des costumes et des objets des pays qu'il visite.



Hergé a fait voyager Tintin aux 4 coins du monde et lui a permis de rencontrer les Indiens d'Amérique, les Tibétains, les Congolais, les Écossais,...

Statue en bois d'époque précolombienne Musées royaux d'Art et d'Histoire, Bruxelles



Pour dessiner le célèbre Château de Moulinsart, la demeure du Capitaine Haddock, Hergé s'est inspiré du château de Cheverny, en France. La ressemblance avec le bâtiment central est flagrante, mais il a volontairement supprimé les deux tours latérales.



Masque Pende - Musée royal de l'Afrique centrale, Tervueren



SALLE 7 : STUDIOS HERGÉ

Face au succès de ses albums, Hergé est de plus en plus surchargé de travail. Il crée alors les *Studios Hergé* et s'entoure de collaborateurs de talent. Certains participent aux scénarios, d'autres dessinent les décors ou procèdent à la mise en couleur des planches (ou des pages). Ce travail de groupe permet à l'artiste de faire des albums mieux documentés et des décors plus détaillés.

LES 4 ÉTAPES DE LA CRÉATION D'UNE BANDE DESSINÉE :



1. Le découpage

Après avoir réfléchi à l'histoire qu'il va raconter, l'artiste écrit les grandes lignes du scénario et réalise des croquis, image par image.

2. Le crayonné

Sur base du découpage, l'auteur de BD commence à diviser la planche en cases. Puis, au crayon, il réalise les dessins des éléments qui composent chaque planche.



3. L'encrage (mise à l'encre)

Lorsque les dessins lui semblent définitifs et suffisamment expressifs, l'auteur procède à l'encrage des planches. Il repasse tous les crayonnés à l'encre de Chine avec une plume, un pinceau ou un marqueur.



4. La mise en couleur

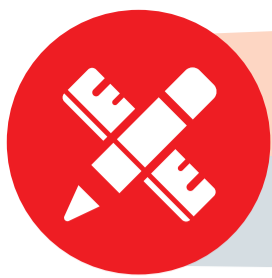
La dernière étape consiste à mettre en couleur la planche encrée, soit directement sur l'original, soit sur une reproduction (photocopie ou épreuve), soit aussi par ordinateur. L'auteur écrit ensuite les textes dans les phylactères (bulles).

SALLE 8 :

LA RENOMMÉE INTERNATIONALE D'HERGÉ

Depuis 1929, les *Aventures de Tintin* fascinent et se lisent dans le monde entier. Éditées dans de très nombreuses langues, elles inspirent toujours les artistes, les écrivains, les producteurs de cinéma...





ATELIER

BANDE DESSINÉE

Atelier repris du journal *Le Petit Vingtième*

**QUI NOUS ENVERRÀ UN DESSIN HUMORISTIQUE
IMAGINANT LA FIN DE CETTE TERRIBLE HISTOIRE DE QUICK ET FLUPKE ?**



D'APRÈS QUICK ET FLUPKE, DANS DE RARES CAS, IL ARRIVE QU'HERGÉ SOIT À COURT D'INSPIRATION POUR TERMINER UN GAG.

ALORS, À VOUS DE JOUER MAINTENANT. TROUVEZ UNE SUITE À L'HISTOIRE EN VOUS INSPIRANT DE CE QUE VOUS AVEZ APPRIS TOUT AU LONG DE CE PARCOURS.

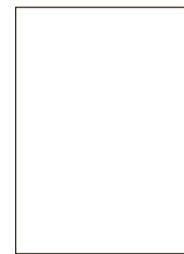


[Tous droits réservés]

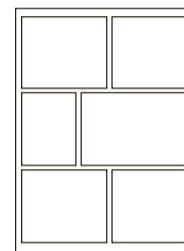
13

INSTRUCTIONS :

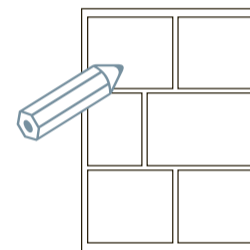
> Prenez une feuille A4



> Découpez-la en 3, 4, 5 ou 6 cases



> Imaginez la fin de l'histoire



Comme Hergé, vous connaîtrez peut-être votre heure de gloire en nous envoyant votre planche et votre bulletin de participation à l'adresse suivante :

Musée Hergé - Rue du Labrador, 26 - 1348 Louvain-la-Neuve

Votre imagination sera peut-être récompensée...

Bonne chance !

BULLETIN DE PARTICIPATION À JOINDRE AU DESSIN :

Prénom :
 Nom :
 Âge :
 École :
 Adresse :
 Code postal :
 Ville :
 Adresse mail :

Je reconnais avoir pris connaissance du règlement de l'atelier disponible sur le site www.museeherge.com et l'accepter

Signature des parents ou du représentant légal de l'enfant :

Fait à..... Le.....

.....

