

# L'UNIVERS D'OKAPI

Supplément au n° 215 d'Okapi du 1<sup>er</sup> au 15 novembre 1980

## N°215 Faire une bande dessinée avec Pierre Wininger

Pierre Wininger est ce qu'on appelle, dans le monde de la bande dessinée, un auteur complet : il signe à la fois le texte et l'image. Avec lui, Okapi vous propose de suivre, étape après étape, la fabrication d'une « bédé » (comme on l'écrit maintenant), Evergreen.

Notre plus cher désir est que cet univers vous aide à mieux connaître la bédé, si vous ne l'aimez pas trop, à mieux la comprendre, si vous l'aimez déjà. Et à mieux vous y prendre, si vous voulez en faire vous-même...





## AU COMMENCEMENT, UNE HISTOIRE

QU'ON VEUILLE FAIRE UN FILM, UNE PIÈCE DE THÉÂTRE, UNE "DRAMATIQUE" TÉLÉVISÉE, OU UNE BANDE DESSINÉE, IL FAUT D'ABORD INVENTER UNE HISTOIRE...



Des histoires, il y en a partout, à propos de tout. Garder les yeux ouverts. Se faire, dans la tête, une collection d'images. Jouer avec, souvent. Et soudain, deux images vont se coller l'une à l'autre. C'est l'étincelle, une troisième image surgit, puis une autre. L'histoire prend forme. Pour provoquer cette étincelle, il n'y a pas de recette. Seulement, dès qu'on tient une piste, il faut la noter tout de suite, « à chaud ».

Dans sa petite maison de la banlieue parisienne, Pierre Winger accumule des foules de notes, de croquis, de gribouil-

lages. De véritables symphonies de couleurs et d'enluminures. Ce sont autant de futures bédés qui dorment en piles, jusqu'à ce que Pierre les réveille.

L'histoire d'Evergreen, c'est un vieux projet que Pierre avait dessiné à ses débuts mais jamais publié. Depuis trois ans, il rêvait d'utiliser cette histoire en la redessinant complètement. Il nous l'a racontée. C'est une bonne histoire, nous avons donné le feu vert. Jusqu'à la publication dans Okapi, le compte à rebours est commencé.

### Comment écrire un scénario ?

Avant de construire son scénario \*, Pierre a besoin de faire des pages d'écriture. Il raconte l'histoire bourrée de péripéties, il campe l'atmosphère avec un luxe de détails. Alors, Pierre élague tout ce qui est superflu... Il enlève les branches mortes, il taille, pour ne garder que l'indispensable : tout ce qui fait avancer l'action ou le mystère. Cette « histoire concentrée », c'est le scénario. L'étape suivante, c'est le découpage\* ou, la répartition de l'histoire en plusieurs chapitres.



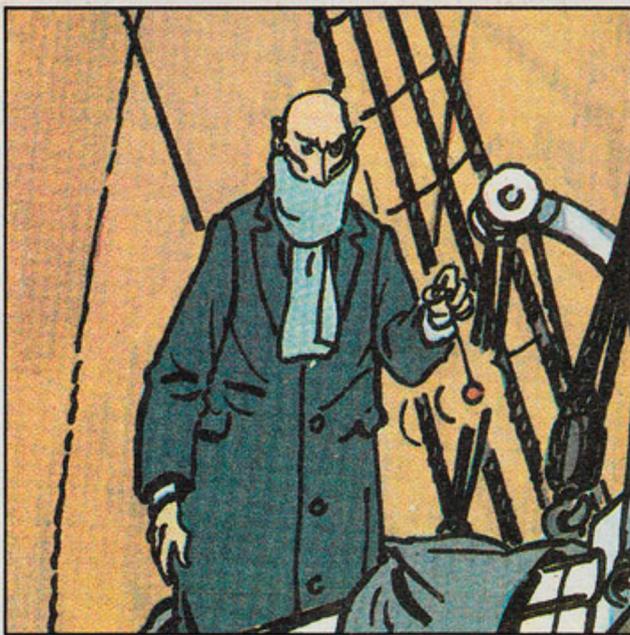
### Comment faire un découpage

Pierre voulait raconter « Evergreen » en quarante-quatre planches. Comme Okapi publie quatre planches par numéro, cela représente onze épisodes. Pierre découpe son scénario en onze tranches, représentant chacune un épisode de quatre pages qui se termine par une « chute ». La chute, dans une bédé\* à suivre, c'est l'événement qui donne envie au lecteur de connaître la suite. C'est une surprise, ou un suspense dans la dernière image de l'épisode, juste au-dessus des mots : « à suivre ».

\* Les mots suivis d'une astérisque sont expliqués dans le lexique p. 16.

### Comment créer des personnages ?

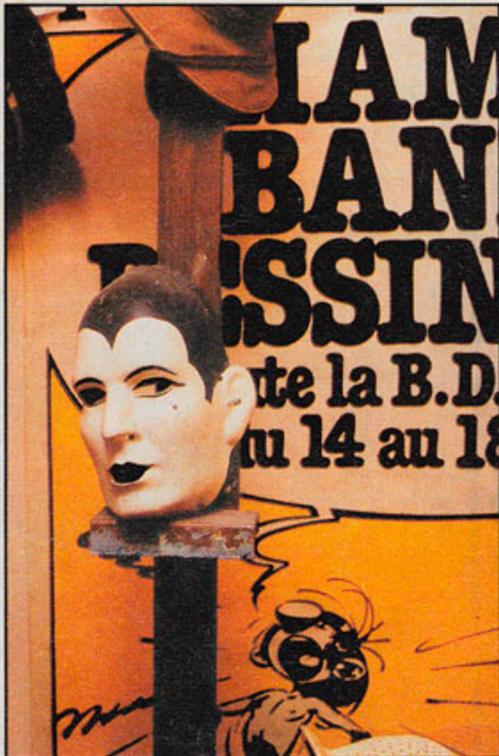
Tous les matins, Pierre se chauffe la main. Il gribouille sans penser. Sous son feutre, jaillit une tête qui lui plaît. Son personnage préféré, c'est l'homme au pendule. D'ailleurs, il change d'allure au cours de l'histoire. « C'est normal, dit Pierre. Au début, tu dessines un visage, une silhouette. Et le caractère se met



à vivre, il devient autonome. Alors, il est là, vivant, devant toi. Il te force la main pour exister, au besoin il te fait changer une scène. » Ainsi, quand l'homme au pendule se fait surprendre à bord du « Coelacanthe », Pierre avait d'abord imaginé qu'on le capturerait dans la cale, comme un vulgaire passager clandestin. Mais l'homme au pendule avait une tête à se promener dans la mâture.

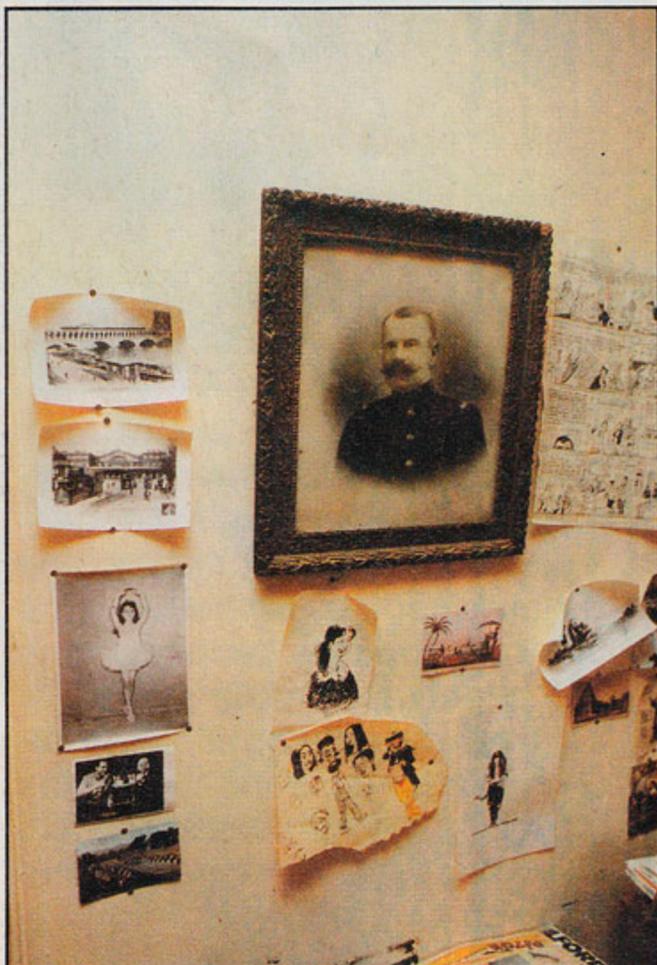
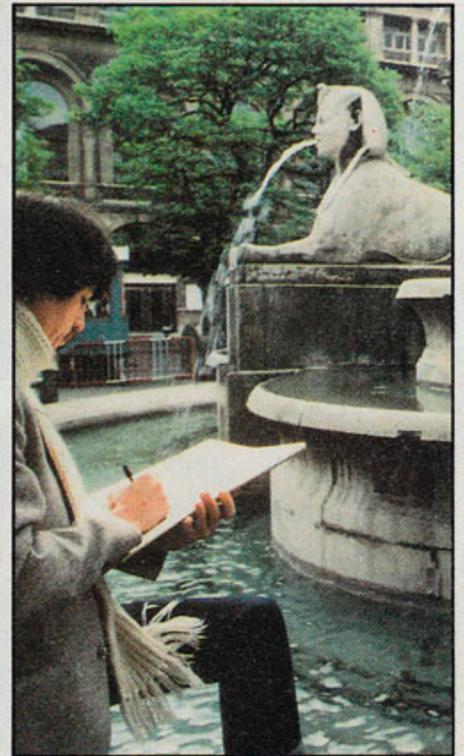


C'est bon, il se fera donc pincer sur une vergue du navire. Ça correspond mieux au personnage. Pierre a dû repenser toute la page pour y faire entrer cette situation nouvelle...



### Comment rendre une bédé réaliste ?

Comme les autres albums de Pierre, Evergreen se passe au début du siècle. Les décors, les costumes, les voitures et les bateaux ne s'inventent pas. Il faut des modèles. Il arrive à Pierre d'aller prendre des croquis sur le vif ou de fouiller les bouquinistes, à la recherche de documents d'époque.



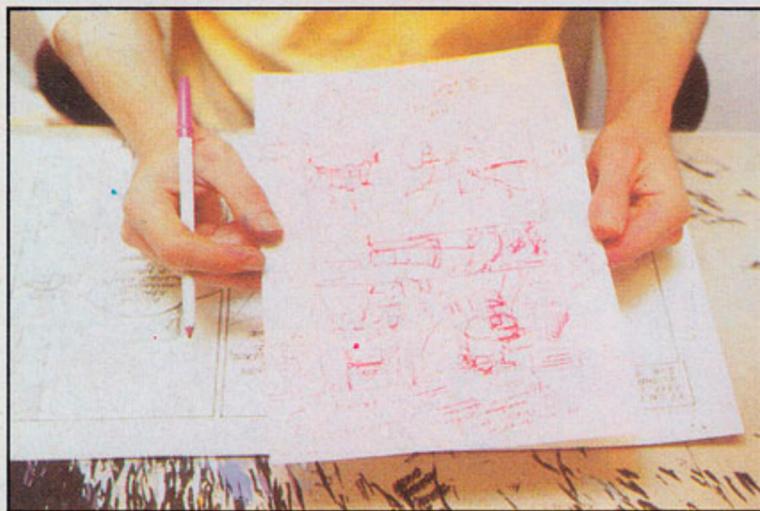
C'est la documentation indispensable pour réussir une bédé réaliste. Et l'important, c'est de garder ce butin sous les yeux. L'univers qui s'étale sur les murs de l'atelier ressemble, de près ou de loin, à l'univers des dessins. La mise au point est terminée. Pierre rencontre Jean Parmentier, notre responsable visuel : ils sont d'accord.





## LE DESSIN, DU "CRAYONNÉ" AU "TRAIT NOIR"

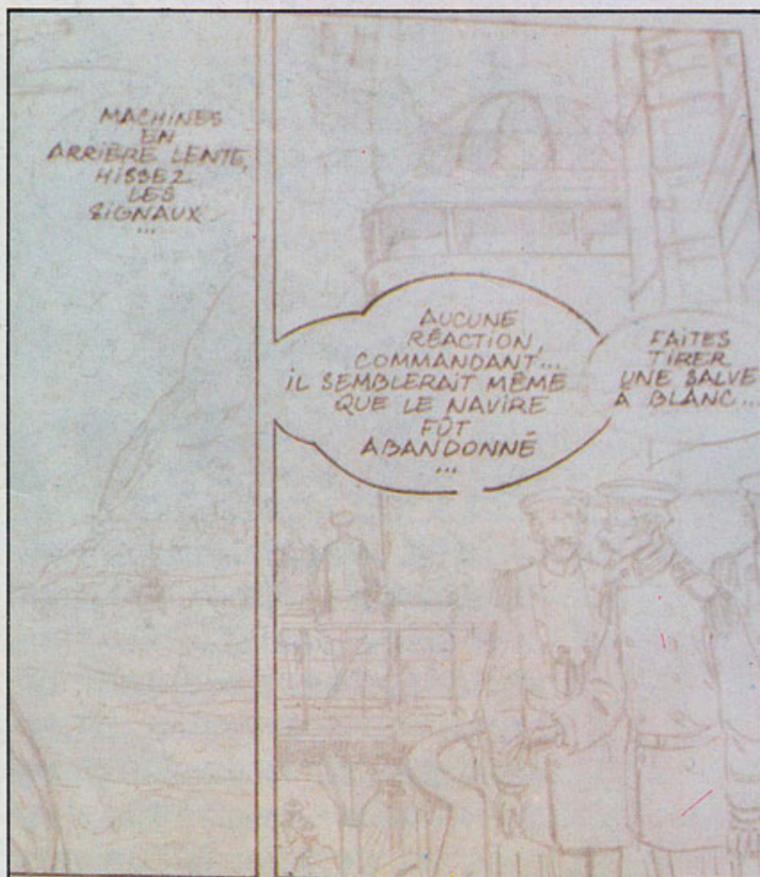
PIERRE A CHERCHÉ LA SILHOUETTE DE SES PERSONNAGES. IL FAUT MAINTENANT QU'IL REPRÉSENTE LA SILHOUETTE DES QUATRE PREMIÈRES PLANCHES.



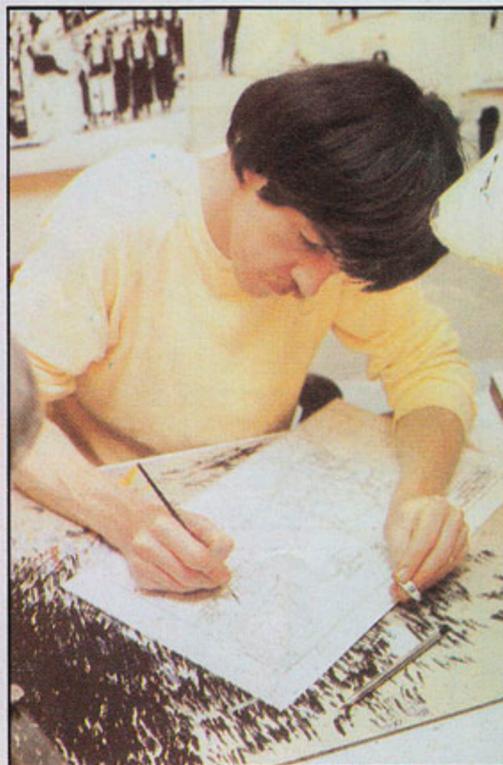
A l'aide d'un croquis au feutre, il place les images dans la page. Il construit sa page et, dans chaque image, met les personnages en situation. Son dessin n'est pas figolé, c'est simplement jeté sur la feuille, à grands traits. Par endroit, le trait de feutre est plus fin : Pierre a commencé à travailler un visage, une expression... Ce brouillon, le « crayonné », va lui servir de guide



Pierre dessine d'abord au crayon, en exécutant des croquis à part, en s'inspirant constamment de documents pour les détails des costumes et du décor. Entre le moment où il a pensé pour la première fois à cette histoire et celui où il nous remettra la dernière planche terminée, trois ans se sont écoulés. Et la réalisation



Et quand on dessine cinq images par jour, cela évite de trop s'abîmer la vue. Pierre tra-



vaille au format double de celui d'Okapi, sur des feuilles à dessin qu'il utilise en demi-planches\*.

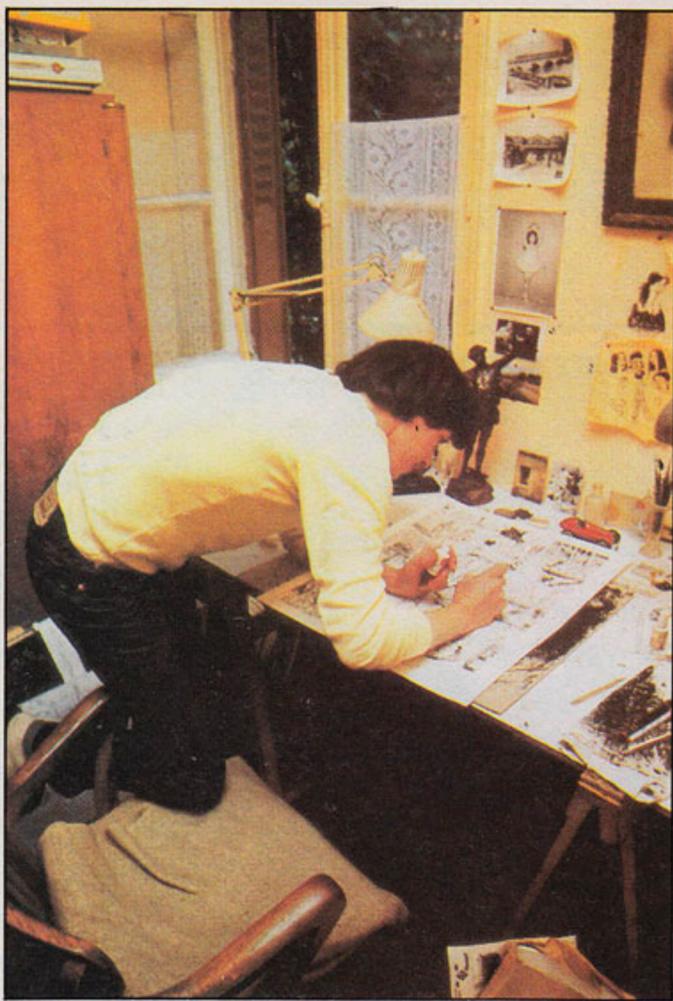


pour tracer les cases (les cadres des images) sur la grande feuille à dessin. Contrairement aux illustrateurs qui dessinent au même format\* que le journal, les dessinateurs de bédé préfèrent souvent travailler dans de plus grands formats ; les planches sont ensuite photographiées et réduites au format réel de la publication. Cette technique permet de soigner les détails : il est toujours plus facile d'exécuter de grands dessins que des miniatures...

d'Evergreen proprement dite aura demandé huit mois. L'encre, ou l'encrage, c'est repasser le crayon à l'encre de Chine noire. S'il loupe une image, il peut la découper à la lame de rasoir pour y insérer l'image recommencée. Certaines planches sont couvertes de coups de pinceaux blancs qui n'apparaissent pas sur le journal.

L'atelier de Pierre est minuscule. Il y loge tout de même, outre sa table à dessin, son fauteuil de méditation et ses étagères bondées, une gigantesque armoire qu'il vaut mieux ne pas ouvrir si l'on ne veut pas mourir étouffé sous l'avalanche. Et sur le sommet du vaste meuble, une autre pile soutient le plafond. Des livres. Des albums. Des dossiers. Des revues.

Un livre précieux est ouvert sur la table à dessin. J'y vois le « Cutty-Sark » tel qu'on peut encore l'admirer en cale sèche à Greenwich, près de Londres... Magnifique unité que Pierre, qui peut se transformer en architecte de chantier naval, a revue et corrigée pour créer le Cœlacanthe. Je feuillette le livre. « Attention, ne me perds pas mes marques ! » s'inquiète Pierre. Cap Horniers... Un livre richement illustré d'anciennes gravures... et de quelques photos, antiques pour la plupart. L'aventure courageuse de ces marins fous qui mettaient parfois plusieurs mois à doubler le Cap Horn... C'est là, entre l'extrême pointe de l'Amérique du Sud et les terres du Pôle Sud, que font rage les plus monstrueuses tempêtes de la mer. Vraiment, le Cœlacanthe a eu beaucoup de chance : il a passé le Cap Horn comme une lettre à la poste. Evidemment, ce livre contient des détails fabuleux pour Winger qui est un maniaque de l'authenticité. Pour lui, pas question de dessiner un cabestan imaginaire ou des voiles fantaisistes. Il a dû se plonger dans le monde de la mer et des anciens marins... Ce qui ne lui fait qu'une passion de plus, après l'égyptologie et l'aviation.



Une bédé, c'est une course contre la montre, un marathon. Dans le jargon, ça s'appelle une charrette. Plusieurs jours et plusieurs nuits sur un tabouret, le dos penché sous la lampe, à noircir du papier. Avec les yeux qui piquent de fatigue et de fumée. Ça suppose des litres de café pour tenir le coup et un solide optimisme pour raser le journal qui s'inquiète, qui voit déjà un Okapi avec quatre pages blanches. Pareil désastre ne s'est pas encore produit : le dessinateur au supplice remet toujours son travail in extremis, avec un retard qui reste rattrapable. L'imprimerie va faire, à partir de ces dessins « au trait noir », des films au format du journal, et des « bleus \* » qui serviront à mettre la couleur.





## LA MISE EN COULEUR

LES QUATRE PLANCHES "AU NOIR" SONT PHOTOGRAPHIÉES SUR UN "FILM" AU FORMAT DU JOURNAL. DANS UNE COPIEUSE SPÉCIALE, ON A TIRÉ, À PARTIR DE CHAQUE FILM, UNE REPRODUCTION SUR PAPIER À DESSIN QU'ON APPELLE UN "BLEU"

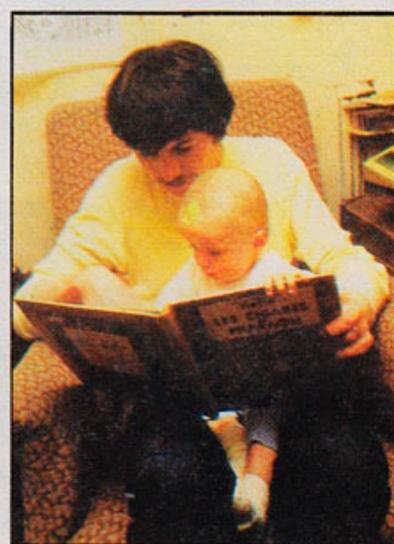


C'est sur ce bleu que Pierre Wininger va mettre les couleurs et non sur les planches originales. Sur un morceau de papier, il commence par chercher son harmonie de couleurs. Il faut savoir que moins on utilise de couleurs, plus on a de chance de réussir une harmonie agréable. Il est inutile de s'amuser à jongler avec douze ou quinze couleurs différentes quand deux ou trois suffisent à tout mettre en valeur. Autre chose : éviter d'utiliser les couleurs telles qu'elles sortent du tube. Faire ses mélanges, pour trouver ses propres harmonies...



Pierre n'aime guère le vert : c'est assez gênant pour colorier « Evergreen », l'île toujours verte... « Pas du tout, me répond-il, quand j'ai une forêt à mettre en couleur, j'essaie de ne pas la faire en vert. Je marie des bleus, des violets, des gris, des jaunes. » Pierre me montre un cerisier, dans son jardin. « D'ailleurs, poursuit-il, regarde les arbres : ils ne sont jamais verts. Ça dépend de la lumière. Ils changent de couleur sans arrêt. Ça, c'est une découverte des impressionnistes. Prends Monet, par exemple, jamais il ne te fera un arbre vert. Il fait un arbre violet qui a l'air plus vert que s'il était vraiment vert. »

« Tiens, les ombres, continue Pierre. Tu sais comment on fait les ombres ? Certainement pas avec du noir, ça ternirait ta couleur, c'est tout. Non, une ombre, c'est la couleur à la lumière, plus sa couleur complémentaire. Par exemple, tu as un objet rouge avec une partie à l'ombre.



Pour cette partie, tu mélanges ton rouge avec le vert complémentaire et le tour est joué. » Pierre me montre des exemples. Je suis surpris.



# LES BULLES

C'EST LE MOMENT DE RASSEMBLER VOS SOUVENIRS : POUR CHACUNE DES BULLES DE CETTE PAGE, ESSAYEZ DE TROUVER LE NOM DE LA SÉRIE, LE NOM DU DESSINATEUR, ET LE TITRE DE L'ALBUM D'OÙ CETTE BULLE EST TIRÉE.  
(RÉPONSES EN DERNIÈRE PAGE.)

Une bulle \*, c'est un ballon \* rond, ovale ; c'est un cadre carré ou rectangulaire. C'est tout simple, avec une petite queue pointue ; c'est tout enluminé, avec une longue queue tarabiscotée. La forme de la bulle doit s'harmoniser avec le dessin, comme le style de la lettre. Peut-être n'y avez-vous jamais fait attention ?

Le plus important dans la bulle, c'est évidemment le texte. Il ne doit pas être trop long, sinon le lecteur pressé risque de perdre courage devant les « tartines » à lire. Il ne doit pas être trop court

non plus, sinon la bande dessinée se lit trop vite et le lecteur se sent volé.

Traditionnellement, les injures et les grossièretés sont remplacées par un signe conventionnel dont l'invention est déjà ancienne : un poignard, une tête de mort, un éclair, un poing fermé, un tourbillon, des étincelles...

Pour Pierre, les dialogues d'une bédé sont un peu comme le langage théâtral. Il apporte à ses dialogues un soin particulier. Parfois, quand un texte ne vient pas, il prend sa femme à témoin : ils cherchent ensemble. « Ça ne va pas,

ça. On ne dit pas ça dans une bédé ! ». Il fait rouler la phrase dans sa tête, jusqu'à ce qu'il soit satisfait. Inutile de vous dire que, dans la vie courante, Pierre ne s'exprime pas ainsi !

1

IL EST AUSSI FORT QU'IL EST BRAV'...

1

2

IL EST PARTOUT, LE MISSISSIPI ! POUR ALLER À CAIRO, PRENEZ LA LIGNE DE CHEMIN DE FER JUSQU'À RIVERVILLE ! DE LÀ C'EST TOUT DROIT !

2

3

"...le docteur Septimus est le Maître... Il est bon... Il est grand... Nous sommes ses humbles serviteurs... Nous regrettons nos erreurs passées... nous..."

3

4

LA MALÉDICTION DES PHARAONS S'ABAT SUR PARIS ! TOUTES LES MOMIES DU LOUVRE ONT DISPARU !

4

5

ATTENDS ! JE VAIS FIGNOLER À CET ANTHROPOÏDE DE LUXE, UN COMPLEXE D'INFÉRIORITÉ DE PREMIÈRE QUALITÉ !

5

6

Mais @!?!\* est-ce que \*g!?!\* je finirai par l'avoir un jour cette \*?!\* de ?\*!\* de flûte ?!?!...

6

7

MADAME, MESSIEURS... HALLUCINAVILLE !

7

8

8

9

LUI, JE NE SAIS PAS, MAIS MOI, OUI ! ALORS, DÉPÊCHONS-NOUS D'ALLER CHEZ LES BELGES ET DE RENTRER, PARCE QUE J'AI FAÏM !

9

10

TU ES LE WUB ! TU COMMANDES ET NOUS T'ADORONS !

10

11

BOULE DE POILS, NOUS AVONS BESOIN D'UN BAIN D'EAU DOUCE ! IL EST GRAND TEMPS QUE TU FASSES CONNAISSANCE DE LA CIVILISATION...

11

12

ET ALORS ! ET ALORS ! ES-TU AVEUGLE ? EWE EST APATIE, MAIS... MAIS REGARDE !!! UNE BALLE EN OR ! EN OR PUR !

12

13

Allo, ici la Terre... J'appelle fusée lunaire...

13

14

Allo, ici la Terre... J'appelle fusée lunaire...

14

14

Allo?...Allo?...Fusée lunaire, répondez !

14

13

SILENCE APAISANT

13

15

"Pour sacrifier à la tradition, les Pensionnaires du Lycée sont heureux d'accueillir les Anciens du Quartier à l'occasion du petit goûter annuel..."

15



**LE MATÉRIEL DU BÉDÉISTE**  
LE DESSINATEUR DE BÉDÉ, QU'ON APPELLE COURAMMENT "BÉDÉISTE" N'A PAS BESOIN DE GRAND CHOSE POUR EXERCER SON TALENT. A LA LIMITE, UN CRAYON ET DU PAPIER PEUVENT LI SUFFIRE. ENFIN, PRESQUE.



Avis aux amateurs : pour faire de la bédé, pas besoin de gros investissements. D'autant que la plupart d'entre vous possèdent déjà les trois quarts du nécessaire... Pour commencer, le plus important : une grande table et une chaise confortable.

Le crayon que vous utiliserez doit être ni trop dur ni trop gras : HB, par exemple (3).

Il faut encore une bonne gomme (7) et une balayette (16) : brosse large à longs poils qui sert à balayer les traces de gomme.

Pour les croquis, il est utile de prévoir des feutres à pointe fine (5).

Pour tracer les cases, une règle plate et graduée,

transparente de préférence (1).

Pour l'encre, un stylo à encre de Chine ou un pinceau fin (6). Le stylo donne un trait régulier, tandis que le pinceau permet d'en varier l'épaisseur.

Pour couper les feuilles, prévoir un cutter (2), ainsi que des lames de rasoir (8) pour gratter les erreurs d'encre. Il est aussi possible de corriger une rature en la recouvrant de gouache blanche. On trouve dans les papeteries un petit pot de vernis blanc à retoucher (Tipp-Ex) (15), qui comporte un pinceau dans le bouchon très pratique. N'hésitez pas à retoucher une erreur : les traces de gouache blanche n'apparaîtront pas au film.

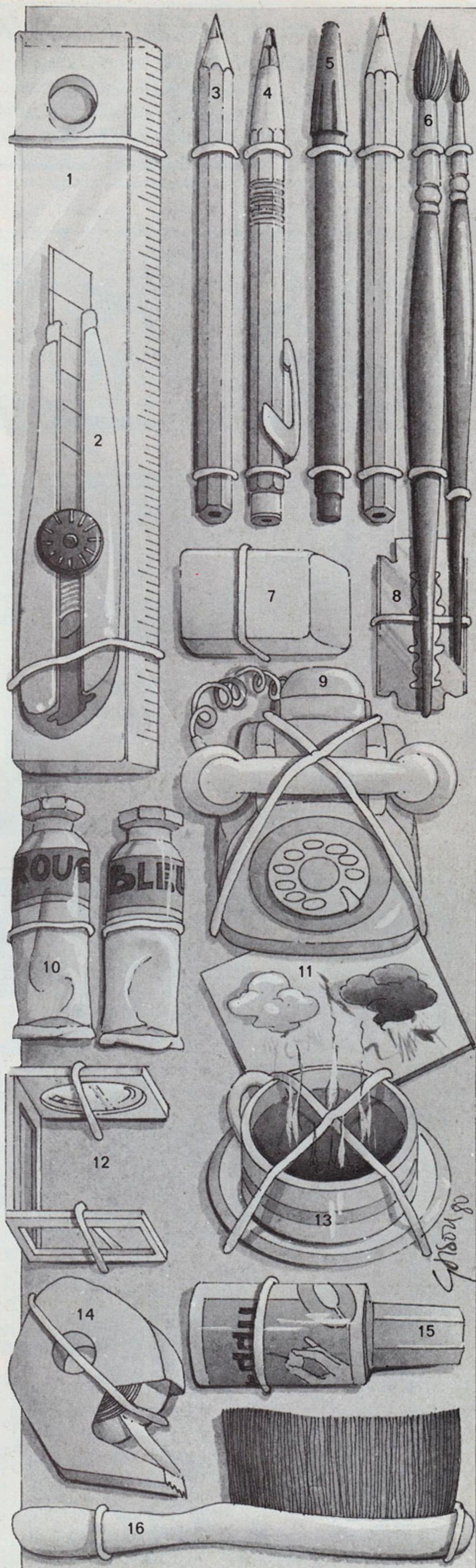


N'achetez pas toutes les couleurs du commerce, vous n'en utiliserez que six ou sept, toujours les mêmes. Choisissez donc en fonction de vos goûts, un bleu, un jaune, un rouge, un vert, du noir et un grand tube de blanc de zinc. Choisissez plutôt des gouaches (10), les encres de Chine sont plus difficiles à utiliser. C'est une base suffisante pour réaliser tous vos mélanges.

N'essayez pas de passer la gouache sur du papier ordinaire : l'eau fera gondoler le papier qui, en séchant, prendra une vilaine allure... Gouachez sur du papier à dessin uniquement. Un « truc » : fixez la feuille avec des punaises ou de la bande adhésive.

Pour chercher vos couleurs et tester vos mélanges, il faut une palette. Inutile d'acheter une palette en métal ou en plastique ; la meilleure palette (11), c'est un morceau du papier à dessin que vous utilisez.

Voilà pour le nécessaire. A cette liste, il faut ajouter le superflu qui se révèle souvent indispensable : un compte-fils (12) pour vérifier les détails, un téléphone (19) pour recevoir les commandes des éditeurs, un pot de café bien noir pour tenir le coup (13). Si l'on est très consciencieux, on peut afficher un calendrier pour respecter les délais. Mais le bédéiste professionnel s'en passe, en général...





# LE RYTHME ET LE MOUVEMENT

POUR RÉUSSIR UNE BÉDÉ, IL NE SUFFIT PAS D'UN SCÉNARIO QUI SE TIENNE ET D'UN BON COUP DE CRAYON. IL FAUT AUSSI UNE TECHNIQUE VISUELLE.



Pour rompre la monotonie des images et pour leur donner un rythme qui colle à l'action, il faut jongler avec les plans et les cadrages. Ces termes viennent du langage cinématographique. Le dessinateur Morris nous montre ici un *travelling* en bédé. Pour obtenir le même effet au cinéma, on approche doucement la caméra du sujet. On dit que le dessinateur *serre son plan*.



### Les plans

Ces six images dues à Hergé renferment les cinq plans qu'on utilise le plus. La première image est un *plan moyen* (P.M.) : le personnage sans décor. La deuxième est un *plan d'ensemble* (P.E.). La troisième nous montre un *plan américain* (P.A.) : personnages coupés à la taille. Quatrième et sixième image : *plans rapprochés* (P.R.) : bustes seulement. La cinquième est un *gros plan* (G.P.).



### Comment les utiliser ?

On utilisera plutôt le gros plan (G.P.) pour montrer une émotion sur un visage. Le plan rapproché (P.R.) peut avoir la même utilisation mais il permet de montrer une partie du décor, ce qui est parfois bien utile pour faire avancer l'action. Le plan américain (P.A.) est idéal pour les dialogues : il permet de montrer plusieurs personnages qui parlent ensemble. Très employé à la télévision, le plan américain est de plus en plus utilisé dans la bédé. Le plan d'ensemble (P.E.) sert à montrer dans une seule image tout le décor de l'action. C'est un plan qui repose, qui aère le récit.

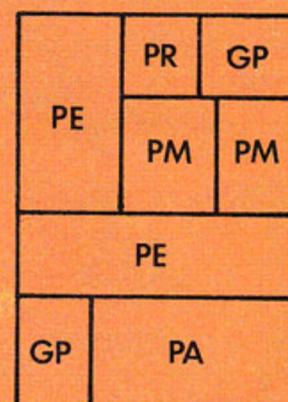
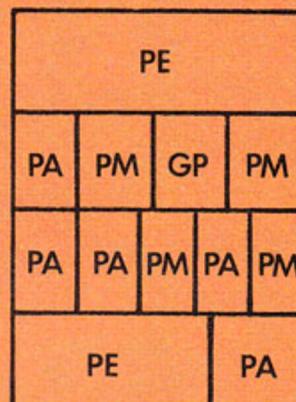
PM	PA	
	PR	
PA	PE	PA
PE	PM	
GP		
PE	GP	PR



## Les cadrages

Pour donner du rythme et du mouvement, le dessinateur peut donc varier les plans et le format des images. Mais il peut aussi alterner les cadrages. Un cadrage, c'est un angle de vue. Au cinéma, le cadrage dépend de l'endroit où l'on place la caméra par rapport au sujet filmé. Si la caméra est en l'air et filme du dessus, c'est un cadrage en *plongée* (P). Au contraire, si la caméra est au ras du sol et filme du dessous, c'est une *contre-plongée* (C.P.). Bien sûr, entre ces deux cadrages extrêmes, il y a toute une gamme d'intermédiaires. Les changements de cadrages donnent un très grand dynamisme à une planche de bédé. Mais quelquefois, il faut savoir garder le même cadrage.

Franquin utilise le même cadrage, tandis que les plans changent à chaque image. La page ci-contre illustre bien cette technique.



## Comment les utiliser ?

La contre-plongée exprime la domination. Un personnage vu en contre-plongée est imposant, écrasant même. Par contre, la plongée fait ressentir l'inverse. Le personnage vu de dessus semble écrasé, perdu dans un monde hostile ou trop grand pour lui. Ainsi, Bernard Prince au milieu de son incendie qui marche dans une boue gluante.

Il y a une autre alternance de cadrage très utilisée dans les dialogues. C'est le « *contre champ* » qui porte l'attention du lecteur sur un personnage, puis sur l'autre...

Les plans et les cadrages se combinent entre eux, selon l'imagination du dessinateur et les exigences du découpage. Ainsi, un plan d'ensemble en cadrage horizontal ou en plongée n'aura pas le même impact sur le lecteur. On peut aussi, dans une même image, combiner plusieurs plans. Ainsi, dans la page de *Hermann* (ci-contre), la première image nous montre une voiture en gros plan devant un paysage en plan d'ensemble. C'est sans doute Gir le dessinateur qui varie le plus ses plans, ses formats et ses cadrages, c'est ce qui rend ses bédés très agréables à lire.

# L'UNIVERS D'OKAPI

## Prochain univers : Entrez dans la danse.

Mais oui, entrez-y ! La danse, c'est un monde, un monde magnifique mais pas inaccessible. Dans cet Univers, Sarah, qui est danseuse, vous y mène ; et Irina qui l'a été, et Elisa et Hélène qui le seront peut-être. Et vous...

## N°215 FAIRE UNE BANDE DESSINEE AVEC PIERRE WININGER

Ce dossier est une réalisation de X. Séguin, J. Parmentier, E. Vauchelle, d'A. Roux. Photos : J.-M. Del Moral. Illustrations des bandeaux et extraits d'*Evergreen* ; p. 8-9 : M. Berthommier ; p. 13 : G. Garson ; p. 14-15 : *En remontant le Mississipi, Le spectre aux balles d'or, La fournaise des damnés* (Dargaud) ; *Les bijoux de la Castafiore* (Casterman) ; *QRN sur Bretzelburg* (Dupuis).

### Lexique

**Ballon (un) ou bulle (une) :** Ces ovales, ces ronds ou ces rectangles dans lesquels s'expriment les personnages de bédé. Une bédé sans bulles s'appelle une bande légendée (voir p. 11).

**Bédé (une) ou B.D. :** Bande dessinée, une suite d'images dans lesquelles les personnages s'expriment à l'aide de bulles.

**Bédéiste (un ou une) :** Dessinateur de bédés.

**Bande légendée (une) :** Une suite d'images dont chacune est accompagnée d'un texte de commentaire (voir : *Ballon*).

**Bleu (un) :** Reproduction à l'encre bleue d'un dessin noir que le coloriste utilise pour y mettre les couleurs (voir p. 6).

**Cartoon (un) :** Mot anglais. Aux U.S.A., ce terme désigne aussi bien les bandes dessinées que les dessins animés. Et même parfois les caricatures et les dessins d'humour.

**Cartoonist (un ou une) :** Celui qui fait des cartoons.

**Découpage (un) :** Le partage d'une histoire en séquences et en plans. Les séquences sont une suite d'images, les plans sont les images (voir p. 2).

**Dialogue (un) :** Tous les textes qui se trouvent dans les bulles (voir p. 11).

**Ecole (une) :** Groupement de plusieurs auteurs de bédés qui dessinent dans le même style, exemple : l'Ecole belge.

**Fanzine (un) :** Terme américain, de *fannatique* et de *magazine*. Journaux à petite diffusion qui chuchotent les secrets de coulisses et les bruits de couloirs de la bédé.

**Film (un) :** Feuille de rhodoïd transparent qui sert à reproduire les planches originales (voir p. 6).

**Format (un) :** Les dimensions d'une planche. Travailler au format signifie dessiner aux dimensions exactes du journal, sans réduction photographique. La plupart des dessinateurs de bédé ne travaillent pas au format (voir p. 4).

**Gag en une planche (un) :** Bédé humoristique, histoire complète en une seule page. S'oppose aux histoires à suivre.

**Histoire à suivre (une) :** Feuilleton découpé en plusieurs épisodes, que l'on retrouve au prochain numéro.

**Image (une) ou case (une) :** C'est l'unité de base de la bédé, la petite fenêtre où tout s'agite, l'équivalent de l'écran de la télé (voir p. 14 et 15).

**Phylactère (un) :** Ça fait sale et prétentieux. Il vaut mieux dire *bulle* ou *ballon*, vous ne trouvez pas ? (voir ces mots).

**Planche (une) :** Une page de bédé. L'origine de ce mot vient sans doute d'une vieille habitude de dessinateur : celle de fixer chaque feuille de papier sur une planche de bois, de la tendre au maximum pour éviter qu'elle ne se gonfle sous l'action de l'eau.

**Récit complet (un) :** S'oppose aux histoires à suivre. Un gag en une planche est un récit complet mais il y a des récits complets de plusieurs pages : Le collègue Jean-Baptiste Poquelin, les Histoires de l'Oncle Paul, Achille Talon...

**Scénario (un) :** Ce sont les indications détaillées qui permettent à l'illustrateur de dessiner la bédé. Sans scénario, le meilleur dessinateur du monde ne réussira jamais une seule planche (voir p. 2 et 3).

**Série (une) :** Quand un héros a du succès, l'éditeur, qui cherche d'abord à plaire à ses lecteurs, commande une suite avec les mêmes personnages. Certaines séries de bédés comptent plus de quarante albums qui sont souvent l'œuvre de plusieurs dessinateurs.

**Strip (un) ou bandeau (un) :** Rangée horizontale d'images. Le format des illustrés ayant diminué, les dessinateurs ne font plus que trois strips par page, au lieu de quatre, il y a dix ans.

**Synopsis (un) :** C'est un résumé de l'histoire, un projet de scénario. Il comprend souvent une description physique et psychologique des personnages principaux.

### Réponses au jeu de la page 11

1. Isabelle, *Un empire de 10 arpents*, par Will ; Dupuis. 2. Lucky Luke, *En remontant le Mississipi*, par Morris ; Dargaud. 3. Blake et Mortimer, *La marque jaune*, par Jacobs ; Dargaud. 4. Adèle Blanc-Sec, *Momies en folie*, par Tardi ; Casterman. 5. Spirou et Fantasio, *Les pirates du silence*, par Franquin ; Dupuis. 6. Johan et Pirlouit, *La flûte à six schtroumpfs*, par Peyo ; Dupuis. 7. Olivier Rameau, *L'oiseau de par-ci-par-là*, par Dany ; Dargaud. 8. Sybilline et la betterave, par Macherot ; Dupuis. 9. Astérix chez les Belges, par Uderzo ; Dargaud. 10. Les six voyages de Lone Sloane, par Druillet ; Dargaud. 11. Bernard Prince, *La fournaise des Damnés*, par Greg ; Dargaud. 12. Blueberry, *Le spectre aux balles d'or*, par Jean-Michel Charlier ; Dargaud. 13. Achille Talon, *Mon fils à moi*, par Greg ; Dargaud. 14. Tintin, *On a marché sur la Lune*, par Hergé ; Casterman. 15. Le grand Duduche, par Cabu ; Dargaud.

## Univers disponibles

### ANIMAUX

- Mammifères d'Europe N° 172
- Abeilles N° 181
- Mammifères d'Afrique N° 196
- Les chevaux N° 202

### ENFANTS DU MONDE

- Ikacha, l'enfant du Pérou N° 169

### CONNAISSANCE DU MONDE

- Caravane de Tartarie N° 180

### ARTS

- Jules Verne N° 167
- George Sand N° 199
- Le Petit Beaubourg N° 201

### HISTOIRE

- Cléopâtre N° 164
- Moïse N° 177
- Aliénor d'Aquitaine N° 160

### CONNAISSANCE DE LA TERRE

- Il était une fois deux règnes N° 160
- La Loire N° 165
- L'eau de la terre N° 171
- Les botanistes voyageurs N° 173
- La nature, le jour et la nuit N° 178
- L'homme et la forêt N° 189

### SPORTS

- Le tennis N° 179
- Courir et marcher N° 187

### SCIENCES ET TECHNIQUES

- Les bruits N° 176
- Naissance d'une autoroute N° 198
- Jupiter N° 200
- La pêche au thon N° 206

### GRANDS HOMMES

- Einstein N° 175
- Les Beatles N° 195

### HORS SÉRIE

- Le monstre du Loch Ness N° 159
- Jeux d'été N° 162
- Panoplie N° 163
- Le musée d'Okapi N° 166
- La Nativité N° 170
- La drogue N° 203
- Les cris de la ville N° 205

Pour recevoir un numéro, joignez trois timbres à 1,40 F.