



LES BULLES ET LE LETTRAGE

Les **bulles** sont les endroits où tu vas écrire les paroles des personnages. Ces bulles peuvent avoir des contours différents : simplement rondes ou ovales, en forme de nuage, en dent de scie...

Leur fond est blanc.

Il faut que tu choisisses la forme, la taille et l'épaisseur des lettres avec lesquelles tu vas écrire les mots. Le dessin des lettres est ce qu'on appelle le **lettrage**. Il doit être en harmonie avec le style de ton histoire et va te permettre de montrer des émotions ou des actions trop compliquées à dessiner. Par exemple, **des grosses lettres tremblotantes** peuvent montrer qu'un personnage a **peur**. Des toutes **petites lettres** peuvent montrer qu'il **chuchote**.

Écris le texte de chaque bulle avant d'en dessiner le contour. Ainsi tu seras sûr de ne pas déborder. Pour que tes lettres soient bien droites, tu peux utiliser comme guide des traits que tu auras tracés au crayon de papier et à la règle. Tu les effaceras une fois que tu auras fini d'écrire.

Il est important d'être très soigneux en écrivant car les bulles se voient au premier coup d'œil dans une planche.

LES ONOMATOPÉES ET LES SYMBOLES

Dans les bandes dessinées, les sons et les bruits sont représentés par des mots, que l'on appelle **onomatopées**. Par exemple, à côté d'une voiture qui démarre, tu peux écrire Vroom. À côté d'un meuble qui se casse, Crac. Tu peux même inventer des mots en fonction des sons que tu veux évoquer. Tu peux écrire ces onomatopées en très gros si tu veux montrer que c'est très bruyant, ou en petit si tu veux signaler un bruit discret.

Parfois, des petits dessins peuvent t'aider à signaler des choses, sans que tu aies besoin de les expliquer avec des mots : des notes de musique signalent qu'on entend de la musique ou qu'un personnage chante, plusieurs traits à côté des bras d'un personnage signifie qu'il les bouge, une ampoule éclairée au-dessus de sa tête veut dire qu'il a une idée... Ces petits dessins sont appelés des **symboles**.



LA DOCUMENTATION

Tu dois avant tout bien te documenter sur ton sujet, même si ton récit n'est pas réaliste, même si tu racontes un rêve ou une histoire de fantasy.

Avant de commencer, essaie de définir les tailles, les couleurs et les formes de tous les objets, maisons, voitures etc. que tu vas dessiner. Ça t'évitera de te tromper d'une case à l'autre si tu fais apparaître ces objets plusieurs fois.

Fais attention, tes objets doivent être cohérents avec la période où se passe ton histoire : pas de téléphone portable si ton action se situe au Moyen-Age !

Pour bien te documenter, tu as plusieurs possibilités :

- > Tu peux **observer** les objets qui t'entourent et en faire des croquis pour ne pas oublier de détails.
- > Tu peux **photographier** les objets que tu n'as pas toujours sous les yeux et en faire aussi des croquis.
- > Tu peux **regarder** des photos et des images dans des livres, des magazines, ou sur internet.

Organisé par :

FESTIVAL ANSOULÈME
INTERNATIONAL DE LA BANDE DÉSINÉE

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

unesco
Commission nationale
Française pour l'UNESCO

Sous le patronage de la Commission
nationale Française pour l'UNESCO :

Avec le concours de :

RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE
Ligne
Spécial
Prestat

CANIP©

LE JOURNAL
SPIROU

Biscote

Parrainé par :

mgen*

GRUPE vvy