



### Le PHYLACTÈRE (BULLE) et le LETTRAGE

Le **phylactère**, ou bulle, est un espace spécifique où s'expriment, sous forme rédactionnelle, les paroles et dialogues des personnages (parfois aussi leurs pensées). Le **lettrage** (le dessin des lettres) choisi pour le texte des bulles doit être cohérent avec le ton et le style graphique de l'histoire.

La forme des bulles et la **grosseur et le style du lettrage** permettent de suggérer différentes actions ou émotions que le seul dessin ne pourrait pas représenter.

Pour être certain que l'ensemble du texte tiendra dans une bulle, il est préférable d'écrire la totalité du texte de cette bulle avant d'en faire le contour définitif.

Pour que l'écriture soit bien droite, vous pouvez mesurer à la règle des intervalles réguliers et tracer légèrement au crayon des lignes horizontales qui vous guideront pour écrire le texte.

Il vous faut être soigneux dans le lettrage car les bulles étant blanches, et se détachant fortement au sein de la case, c'est la première chose que l'œil du lecteur décryptera spontanément. N'appuyez pas trop fortement sur le crayon, au moment du crayonné et du lettrage, afin de pouvoir effacer sans laisser de trace.



### Les ONOMATOPÉES et les SYMBOLES

En bande dessinée, les sons et les bruits transcrits à l'image sous forme de mots (parfois spécialement inventés pour l'occasion) sont appelés **onomatopées**.

Il vous faut bien choisir le style des lettres qui vont former le mot servant à exprimer le son. La grosseur et l'épaisseur du lettrage ont également leur importance. Plus les lettres seront imposantes, plus on aura l'impression que le bruit est fort.

Pour exprimer des émotions, des pensées ou un mouvement, vous pouvez également utiliser des symboles, qui sont parfois plus directs que les mots.

## LA DOCUMENTATION

Pour réaliser une bande dessinée de qualité, il est très important de bien se documenter, même s'il ne s'agit pas d'un récit réaliste. Essayez de mettre en scène dans vos dessins des objets, accessoires, voitures, bâtiments ou paysages dont vous avez défini au préalable la forme, la taille, la couleur, le volume, l'étendue, etc. Cela permet d'éviter les incohérences d'une case à l'autre, ou encore les anachronismes lorsqu'il s'agit d'une bande dessinée historique.

Vous avez plusieurs possibilités pour vous documenter sur le sujet de votre histoire :

- > **observer** les objets qui vous entourent et en faire des croquis précis pour en maîtriser tous les détails ;
- > **photographier** les objets que vous ne pouvez pas garder en permanence sous les yeux ;
- > **consulter** des livres, magazines, prospectus, archives, internet, etc.



Organisé par :

**FESTIVAL  
ANGOULÊME**  
INTERNATIONAL DE LA BANDE DESSINÉE

MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE

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

unesco  
Commission nationale  
française pour l'UNESCO

Avec le concours de :

RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

LE JOURNAL  
**SPIROU**

**Biscoto**

Parrainé par :

mgen<sup>+</sup>  
GRUPE vyy