

PARCOURS  
LUDO ÉDUCATIF

# La fabrication d'une bande dessinée

ACTIVITÉS

TU VAS MÊME  
POUVOIR FAIRE  
TA PROPRE BD !

Découvrez avec Astrid Bromure, l'héroïne de Fabrice Parme, comment on fabrique une bande dessinée. De l'imagination de l'auteur à celle du lecteur il existe bien des étapes pour arriver jusqu'à l'album papier. Il faut l'écrire, le dessiner, le mettre en couleur, le corriger, le mettre en page, l'imprimer, le relier, le distribuer et le vendre, c'est toute la chaîne du livre.



RUE DE SÈVRES

# Sommaire

1. **Petit lexique : la bande dessinée de A à Z** ..... p.3
2. **L'auteur : Fabrice Parme** ..... p.6
3. **Astrid Bromure, c'est quoi ?** ..... p.7
4. **La genèse d'Astrid Bromure : Entretien avec l'auteur** ..... p.8
5. **Les coulisses d'une BD** ..... p.9
6. **Atelier coloriage** ..... p.11
7. **Atelier faire son mini livre** ..... p.14
8. **Quiz** ..... p.17
9. **À toi de jouer !** ..... p.18



## La bande dessinée de A à Z

VOICI LE PETIT  
LEXIQUE  
DE L'EXPOSITION.



### **Attaché/e de presse :**

La personne qui est en relation avec tous les médias (TV, presse, radios, blogs...) et qui est chargée de faire la promotion d'un livre auprès de ceux-ci. Elle envoie le livre aux journalistes, blogueurs, et peut organiser des rencontres avec les professionnels de la presse afin de leur présenter le livre pour qu'ils en parlent dans leurs médias.

### **Auteur / Autrice :**

Un homme ou une femme qui écrit ou dessine des histoires, vraies ou inventées. Dans le cadre d'une bande dessinée, un auteur peut réaliser le scénario et/ou le dessin.

### **Bon à tirer (BAT) :**

Toute première sortie papier de l'album chez l'imprimeur. Si ce premier essai est satisfaisant pour l'auteur et l'éditeur, l'impression de l'album en grosse quantité peut alors commencer.

### **Bonnes feuilles :**

L'ensemble des pages du livre imprimées sur de très grandes feuilles, avant d'être pliées, et reliées entre elles pour former un album.

### **Case :**

Dans une bande dessinée c'est une image encadrée d'un trait ; on l'appelle aussi vignette. Chaque case est indépendante, les unes à la suite des autres, elles donnent son sens à la planche.

### **Chef de fabrication :**

La personne qui supervise la fabrication du livre. Elle travaille avec l'éditeur pour définir le type de papier, les finitions de l'album.

### **Coloriste :**

La personne qui choisit et applique la couleur sur les planches de dessins. La mise en couleur détermine l'ambiance, les lumières et les ombres d'une planche.



### **Compte-fils :**

C'est une loupe à fort grossissement (généralement x10). Il permet de contrôler la qualité de l'impression du BAT. Ainsi, si l'on détecte un défaut dans les couleurs, il est possible de le corriger avant de commencer à imprimer le livre à grande échelle.

### **Correcteur / Correctrice :**

Personne qui relève les fautes d'orthographe, mais veille aussi à la cohérence du récit, au respect des règles de grammaire, des règles de ponctuation, au respect de la mise en page...

### **Couverture :**

La couverture est la première page extérieure d'un album. Dans le cadre d'une bande dessinée, elle est illustrée, on y trouve également le titre, le nom des auteurs et le nom de la maison d'édition.

### **Diffusion :**

Structure composée de représentants qui commercialisent le livre auprès des réseaux de ventes (librairies, supermarchés...). Elle peut faire partie d'une maison d'édition ou bien être indépendante et travailler avec une ou plusieurs maisons d'édition.

### **Distribution :**

Structure qui stocke les albums dans des entrepôts et organise avec des transporteurs, la livraison jusqu'aux librairies qui les commandent. C'est également la distribution qui récupère les albums non-vendus.

### **Droits d'auteur :**

Les droits d'auteur sont une protection légale qui sert à protéger les auteurs. Lorsque ces règles n'existaient pas les auteurs se faisaient souvent copier et voler leurs histoires. Ils permettent également à l'auteur de percevoir de l'argent à chaque fois qu'un exemplaire de son livre est vendu.

### **Éditeur / Éditrice :**

La personne qui reçoit et sélectionne les projets envoyés par des auteurs. Il ou elle travaille ensuite avec l'auteur pour publier le meilleur album possible. Il ou elle fait également le lien entre l'auteur, le public et tous les acteurs du livre.

### **Encrage :**



Action et étape qui consiste à repasser le crayonné à l'encre noire pour bien préciser le dessin.



### **Imprimeur :**

Entreprise équipée d'énormes machines qui impriment l'album sur de très grandes feuilles ou des bobines de papier.

### **Machines rotatives :**

Ce sont les machines qui impriment les albums. On les appelle rotatives parce que le papier est pressé sous de gros rouleaux qui appliquent l'encre de la bonne couleur au bon endroit.

### **Maison d'édition :**

Entreprise qui publie des albums et les propose aux lecteurs. Quand un auteur désire publier son livre, il s'adresse à une maison d'édition et propose son projet à l'éditeur. Il existe des maisons d'édition spécialisées (en littérature, en livres d'art, en livres pour la jeunesse ...).



### **Maquettiste :**

Le ou la maquettiste s'occupe de la mise en page de l'album. Il assemble toutes les planches et ajoute les pages annexes (la couverture, la 4<sup>ème</sup> de couverture, la page de titre, les folios) pour composer la totalité de l'album. Il travaille sur des logiciels de mise en page et de retouche d'image.

### **Neuvième art :**

Expression créée en 1964 pour désigner la bande dessinée parmi les huit autres arts classiques (l'architecture, la sculpture, les arts visuels, la musique, la littérature, les arts de la scène, le cinéma, les arts médiatiques).

### **Planche :**

Terme technique attribué à une page de bande dessinée. Une planche originale est la feuille sur laquelle l'auteur/autrice de la bande dessinée a travaillé directement.

### **Relieur :**

Atelier qui intervient après l'imprimeur. Il récupère les grandes feuilles sur lesquelles tout le livre est imprimé et se charge de les plier, les découper, les assembler, les coudre et les coller. Il façonne aussi la couverture du livre, la reliure, dans laquelle sont emboîtées les pages.



### **Représentant / Représentante :**

Il travaille pour une maison d'édition et visite les libraires d'une zone géographique précise. Il leur présente les nouveautés à venir. Les libraires passent alors commande des albums qu'ils souhaitent vendre ensuite dans leur librairie.

### **Scénario :**

Terme également utilisé pour le cinéma ou la télévision, c'est l'histoire détaillée de l'album. Il peut être original donc inventé de toutes pièces ou inspiré d'un événement, un livre, une pièce de théâtre...

### **Story-board :**

Découpage du scénario en cases en une série de croquis avec les premiers dialogues. Il guide le dessinateur dans la réalisation des planches.

### **Synopsis :**

Court résumé de l'histoire. Il présente le projet de bande dessinée mais n'entre pas dans les détails.

### **Tablette graphique :**

Outil informatique sur lequel le dessinateur peut dessiner à la main. Le dessin est directement transposé sur l'ordinateur.

### **Typographie :**

La typographie désigne l'ensemble des caractères d'un texte c'est-à-dire les lettres, les chiffres ou les symboles. On appelle aussi cela des « polices », qui ont toutes un nom différent.



2

L'auteur:  
*Fabrice Parme*



JE VOUS PRÉSENTE  
MON CRÉATEUR !

Fabrice Parme naît en 1966 à Laxou près de Nancy. Il étudie à l'école des arts appliqués Duperré puis aux Beaux-Arts d'Angoulême en section bande dessinée.

Il est le créateur graphique des séries animées *Famille Pirate* et *OVNI*. Une collaboration de longue haleine se met en place entre Fabrice Parme et le scénariste Lewis Trondheim qui créent ensemble les séries de BD *Venezia* et *Le roi catastrophe* au début des années 2000. Ils font également revivre *Spirou* et *Fantasio* aux éditions Dupuis en 2010.

En 2015, Fabrice Parme concrétise un projet qu'il gardait dans un coin de sa tête depuis l'école : la série *Astrid Bromure*.



© Isabelle Franciosa

## Astrid Bromure c'est quoi ?

C'EST TOUT MOI !



Astrid Bromure est une petite fille riche qui vit au dernier étage d'un immeuble cossu dans une ville qui pourrait être New York dans les années 30. Ses parents sont souvent absents ou accaparés par leur travail et leur quotidien. Astrid grandit à l'écart des autres enfants puisque son éducation est confiée à sa préceptrice, M<sup>elle</sup> Poppyscoop qui, avec son majordome Benchley et la cuisinière Madame Dottie, sont les

adultes avec lesquels elle passe le plus de son temps. Pour combler son ennui, la pétillante Astrid trouve toujours une occasion de sortir et d'aller à la rencontre des autres. Chaque tome est une nouvelle aventure qui permet, à travers l'esprit inventif d'Astrid, d'aborder des thèmes tels que la solitude, la différence et les préjugés. Les idées fusent et l'aventure carbure avec Astrid Bromure !

## La genèse d'Astrid Bromure



### Quelles autres sources ?

En 1985, je découvrais aussi les œuvres de Lewis Carroll, Oscar Wilde, James Joyce, Syd Barrett, les Beatles. La chanson *See Emily Play* des Pink Floyd tournait en boucle dans ma tête.

C'est ce melting pot qui a été à l'origine de l'apparition d'Astrid. Un patchwork avec de grosses coutures qui nécessitaient des reprises et des affinements.

Les années suivantes, plusieurs fois j'ai tenté en vain de fixer Astrid sur le papier. Elle est restée sagement à attendre dans un coin de ma tête. Je ne parvenais pas à la définir... D'autres projets sont venus pour l'édition et l'audiovisuel. Les années ont passé et les idées autour d'Astrid se sont accumulées et affinées.

Début 2013, Charlotte Moundlic [directrice artistique de Rue de Sèvres, à qui le premier tome des aventures d'Astrid est dédié] m'annonce, enthousiaste, que Louis Delas va créer une nouvelle maison d'édition de bandes dessinées, et qu'elle aimerait que je lui crée une nouvelle série sur mesure. Comme j'ignore le nom de cette maison à venir, j'attends. Charlotte me rappelle et me dit «Rue de Sèvres», ce qui correspond alors pour moi à un «Sésame ouvre-toi !» ou à la madeleine de Proust. Je me souviens alors du milieu des années 80 et de mes promenades et préoccupations artistiques de ce temps-là, et Astrid frappe à ma porte.

Les pièces du puzzle sont presque toutes réunies.

Il en manque encore deux, mais je suis justement en train de les lire. Il s'agit tout d'abord d'un récit de Paul Auster : *L'invention de la solitude*, où il est question de la solitude (évidemment) de l'enfance comme matrice de l'imagination qui engendre l'artiste. Il s'agit ensuite d'une interview de Charles M. Schulz [l'auteur des *Peanuts*, de *Charlie Brown*...]. Schulz explique que ce sont les situations qui créent le personnage, pas l'inverse. J'avais Astrid mais il me fallait une situation simple et proprement enfantine pour la faire exister. La perte d'une dent m'a semblé être un bon point de départ.

J'ai commencé à imaginer Astrid assise sur son canapé, s'ennuyant, repliée sur elle-même, observant le moindre petit détail et se rendant compte qu'une de ses dents bouge. À partir de là, la légende de la Petite Souris s'est imposée à moi. Elle me permettait de passer du quotidien au fantastique, du réel à la fiction.

Les thèmes fondateurs de la série étaient posés et Astrid pouvait enfin exister. ➤➤

*Fabrice Parme*

« En 1985, j'étudiais à l'école des arts appliqués Duperré dans le 3<sup>e</sup> arrondissement de Paris. Souvent, quand il y avait un vide dans l'emploi du temps, j'en profitais pour aller traîner au Centre Georges Pompidou. C'est dans le hall de ce musée, un après-midi de la mi-juin, que m'est apparue pour la première fois Astrid Bromure avec ses grands yeux, sa coupe de cheveux, son nom bizarre et tout l'univers qui gravitait autour d'elle.



### Pourquoi Astrid Bromure ?

Certainement un jeu de mots mêlant acide et bromure, produits utilisés lors des cours de photographie que je suivais.

### Pourquoi une petite fille des années 1925-1930 ?

Parce qu'en 1985, je me passionnais pour l'Art Déco, le Bauhaus, le cubisme et tous les mouvements en «isme» de cette période de la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle.



## Les coulisses d'une BD

On trouvera dans cette rubrique des documents dévoilant les coulisses d'une BD, les étapes préparatoires auxquelles les lecteurs n'ont jamais accès.



←  
RECHERCHES  
SUR LE MOBILIER  
ET SUR DES ATTITUDES  
DE LA SOURIS.

## Les recherches

Feuilletez *Comment dézinguer la petite souris* et observez les attitudes et mimiques des personnages, tour à tour réjouis, ennuyés, surpris, exaspérés : celles d'Astrid, bien sûr, mais aussi celles de Fitzgerald, le chien, de Gatsby, le chat de la maison, ou bien encore celles de la petite souris ...

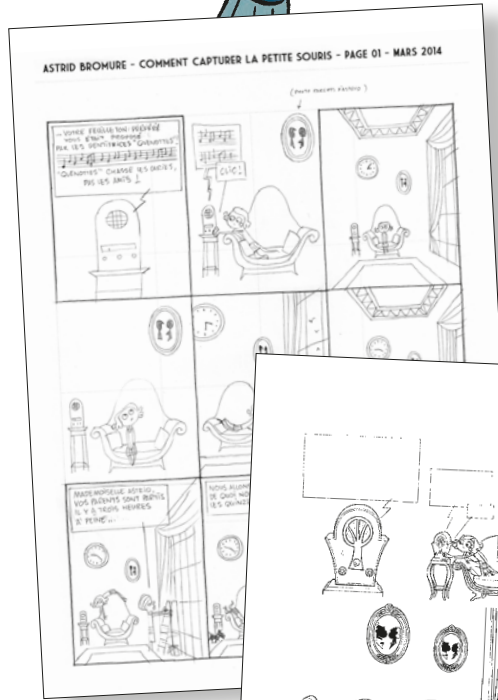
Toutes ces expressions sont le fruit d'un travail de recherche de la part de l'auteur, Fabrice Parme, qui fouille également les éléments du décor :

« Ces recherches graphiques, esquisses, m'ont aidé à constituer les pages (de la BD). Je commence par crayonner des éléments (poses de personnages, parties de décors) sur des formats A5 (papiers japonais très fins). Ensuite, je scanne et je compose mes images sur l'écran de l'ordinateur. »

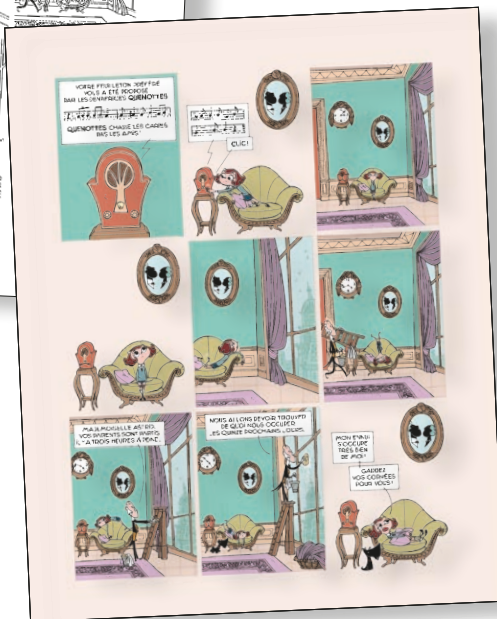
On trouvera ici quelques-unes de ces recherches graphiques qui portent sur les personnages et sur le mobilier ou les détails d'architecture des bâtiments... À comparer avec les pages de la BD.



VOILÀ LE STORY BOARD,  
LA PREMIÈRE ÉTAPE  
DE LA FUTURE PLANCHE !



ET ENFIN LA COULEUR !



TADAM ! ET VOICI  
LA PLANCHE TERMINÉE !



### Le découpage ou story board

Une planche de BD est constituée d'une succession de vignettes qui représentent autant d'instantanés du scénario. Comme au cinéma, chaque image correspond à un plan précis (gros plan, plan d'ensemble, plan américain, etc.) mais également à un angle de vue : la contre-plongée de la page 3, par exemple, accentue le gigantisme de la luxueuse demeure d'Astrid.

Le découpage, avec son dessin un peu rapide et moins travaillé que celui des planches finales, détaille la façon dont les vignettes d'une même planche (et celles de l'ensemble de la BD) s'organisent. C'est également au moment du découpage que s'effectue la rencontre entre le dessin et le texte.

← PUIS VIENT L'ÉTAPE  
DE L'ENCRAGE

Atelier  
Coloriage

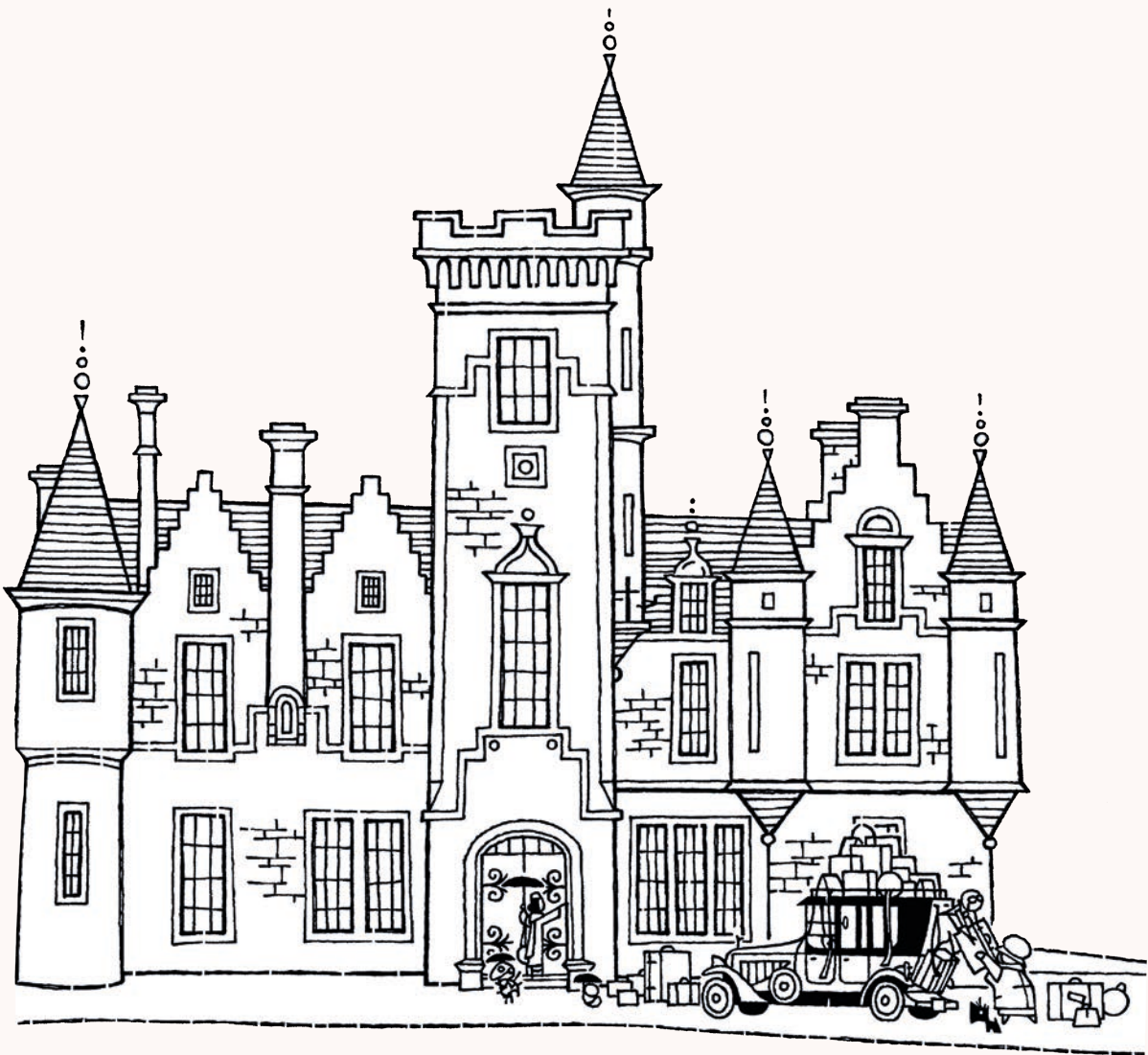


Colorie Astrid et tous les personnages !

1

## Atelier Coloriage

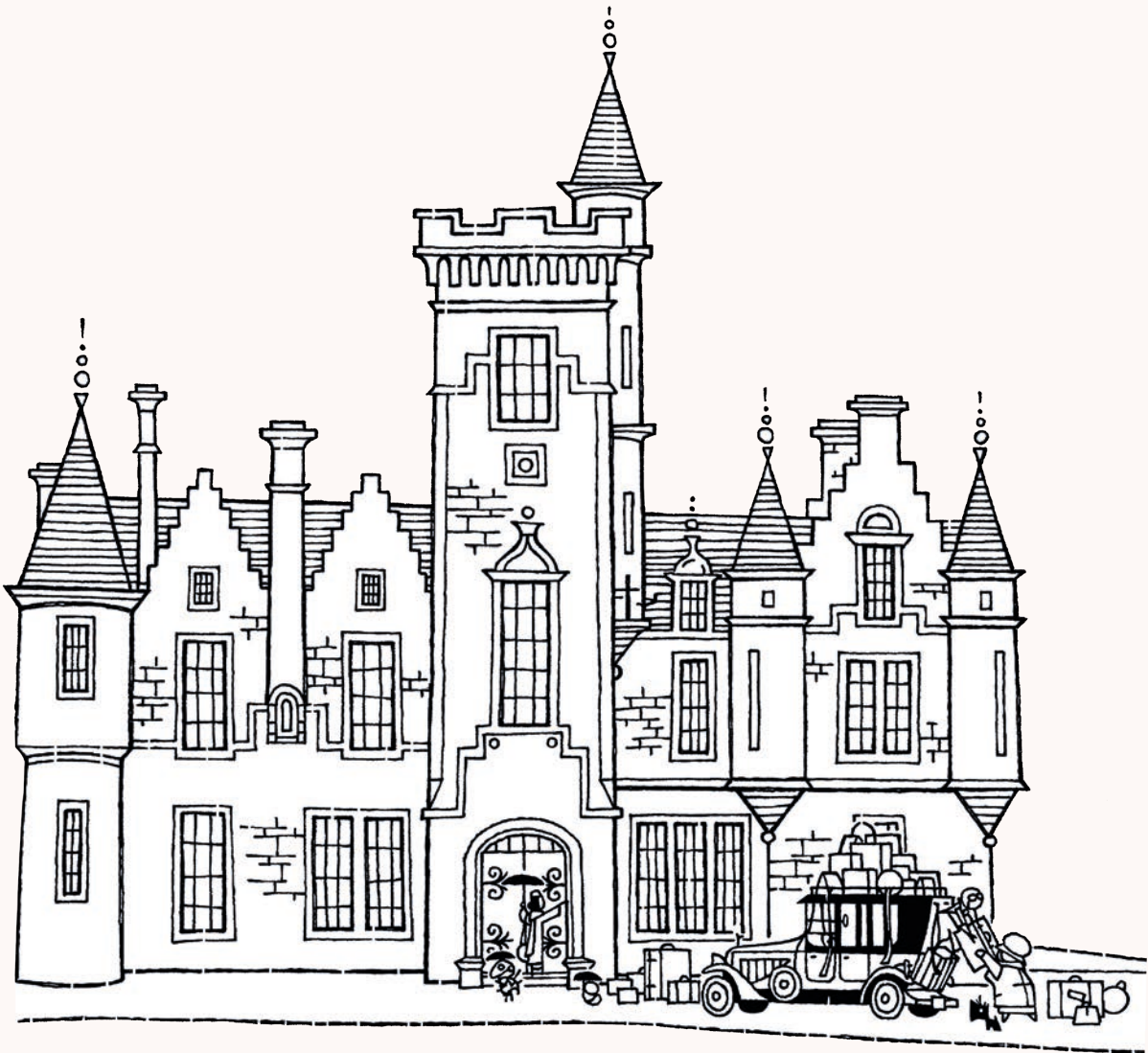
MAINTENANT TU PEUX COLORIER CES IMAGES  
EN VARIANT LA MISE EN COULEUR,  
LES AMBIANCES, LE JOUR, LA NUIT, LA MÉTÉO ...



VERSION 1

1

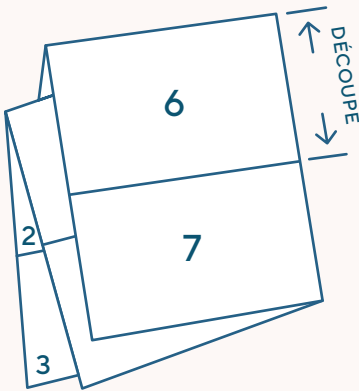
Atelier  
Coloriage



VERSION 2

2

## Atelier Pliage



1

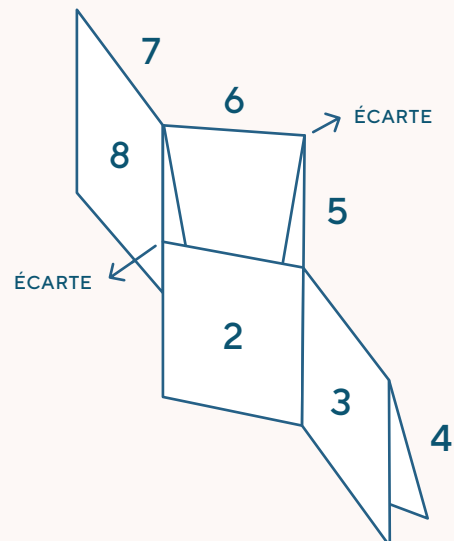
Découpe le gabarit qui se trouve à la page suivante.

2

Retourne la feuille de sorte que les lignes soient face à la table.

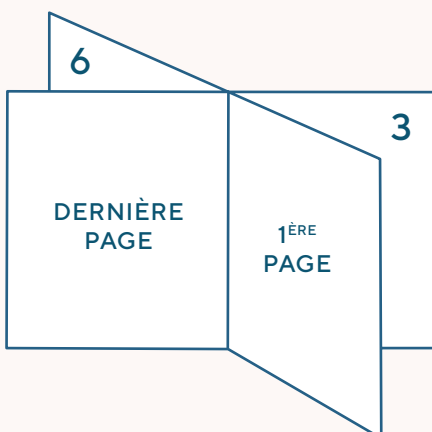
3

Replie les deux losanges l'un sur l'autre. Puis les pages 8 et 1 sur les pages 7 et 6. Puis la page 3 sur la page 2. Tu peux maintenant découper en suivant les pointillés !



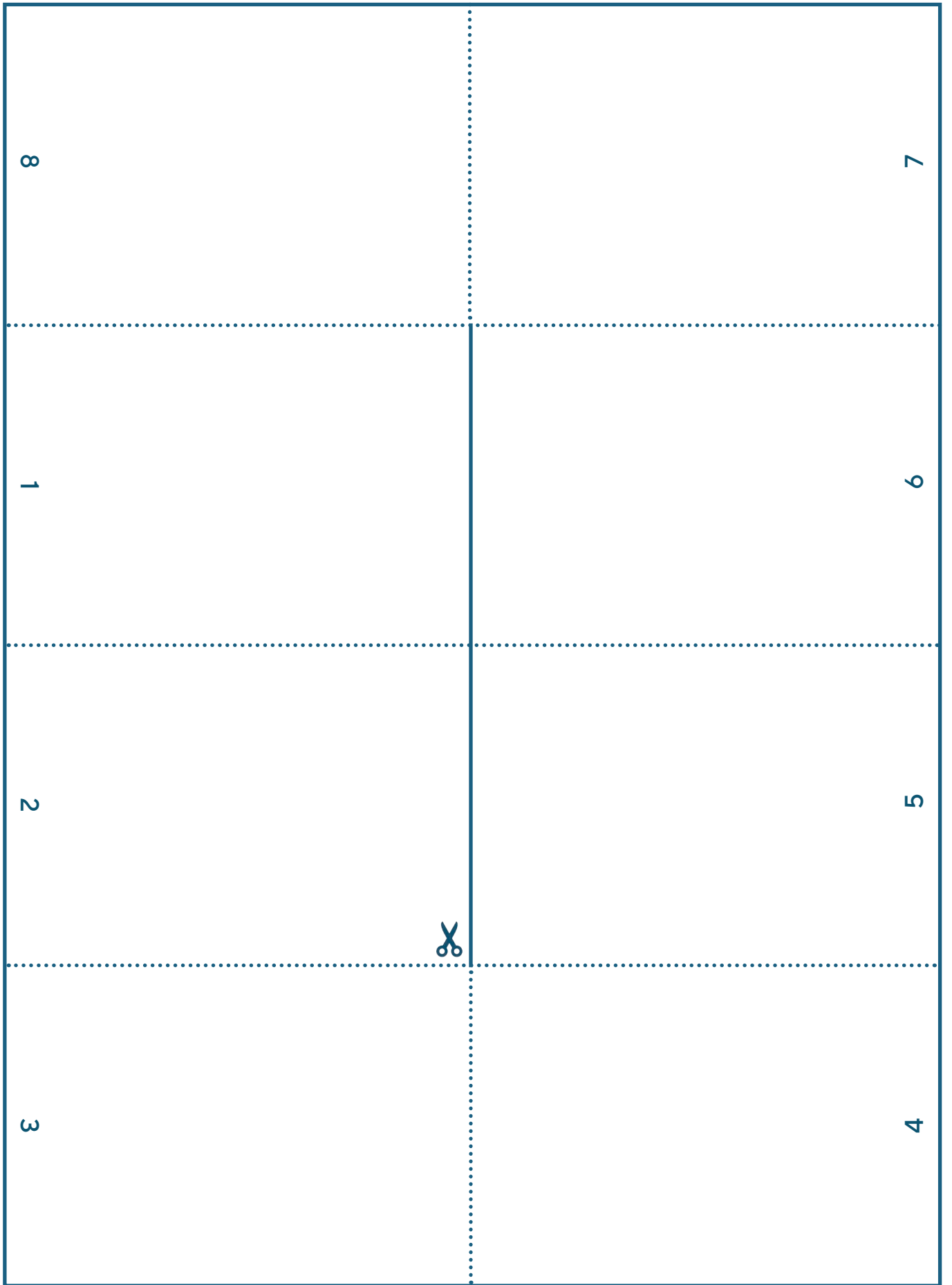
4

Déplie entièrement la feuille puis replie la dans le sens de la longueur. Fais attention à bien laisser les chiffres visibles. Tu obtiens ainsi la même chose que sur le schéma ci-dessus.



5

Écarte les plis comme sur le schéma en pinçant la page 1 sur la 2 et la page 5 sur la 6. Le tour est joué !...



..... PLIE

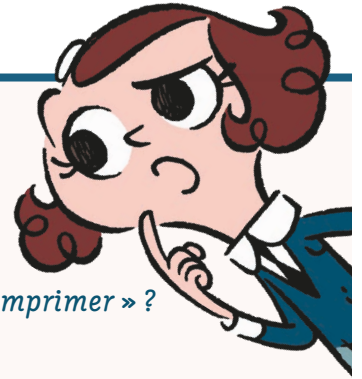
— DÉCOUPE





## Atelier Quiz

AS-TU BIEN RETENU ?



1) *Qu'est-ce que l'auteur/trice d'une bande dessinée imagine en premier ?*

- Le héros ou l'héroïne
- Le synopsis
- Les personnages secondaires

2) *Numérote de 1 à 3 ces étapes de création d'une bande dessinée dans l'ordre :*

- Synopsis
- Story board
- Scénario

3) *Numérote de 1 à 3 ces étapes de dessin :*

- Encrage
- Crayonnés
- Mise en couleur

4) *Quel est le rôle du/de la maquettiste ?*

- Il corrige les fautes.
- Il met les dessins en couleur.
- Il fait la mise en page de l'album.

9) *Relie ces métiers avec leur description :*

- |                      |   |
|----------------------|---|
| Diffuseur •          | • Écrit et dessine la bande dessinée.                     |
| Distributeur •       | • Présente les livres aux librairies et aux supermarchés. |
| Éditeur / Éditrice • | • S'occupe du transport des livres.                       |
| Auteur / Autrice •   | • Reçoit et décide de publier un projet d'album.          |

5) *Lequel de ces mots est un synonyme d'« imprimer » ?*

- Distribuer
- Coloriser
- Tirer

6) *Qu'est-ce qu'une typographie ?*

- Une étape de la réalisation de la bande dessinée.
- Une image en noir et blanc.
- La police du texte

7) *Pourquoi la couverture d'un livre est-elle «essentielle» selon Astrid ?*

- Parce qu'elle protège le livre.
- Parce qu'elle tient les pages ensemble.
- Parce que c'est elle qui donne envie de lire le livre.

8) *Qu'est-ce qu'un compte-fils ?*

- Une machine pour compter les fils.
- Une grosse loupe.
- Une sorte d'ordinateur.

10) *Où est-ce que les lecteurs comme toi peuvent trouver des livres à acheter ou à lire ? Trouve au moins 3 exemples.*

\_\_\_\_\_

À toi  
de jouer !

*Imagine une histoire à partir d'une des légendes de la liste ci-dessous ou d'une légende de ton choix et écris le synopsis de ton histoire en une dizaine de lignes.*

*Pense au personnage principal, aux décors, aux personnages secondaires et bien sûr aux aventures qu'ils vivront.*

*Si tu veux, tu pourras ensuite transformer ton scénario en une vraie bande dessinée !*

Le loup-garou

Le marchand de sable

Le lapin de Pâques

Le père Noël

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---