

De la conception à la publication d'un album

Les différentes composantes d'un album <i>Nathalie BEAU</i>	2
Définition d'un plan de travail <i>Marie WABBES</i>	8
Le chemin de fer <i>Marie WABBES</i>	15
Des esquisses à l'ébauche de la première maquette <i>Marie WABBES</i>	20
La mise au net des illustrations <i>Marie WABBES</i>	23
Vendre son travail <i>Christian KINGUÉ ÉPANYA</i>	29
L'illustrateur et son éditeur <i>Christian KINGUÉ ÉPANYA</i>	32

Les différentes composantes d'un album

Nathalie Beau

Avant de se lancer dans la réalisation d'un livre illustré, il est important de réfléchir à la valeur des différents éléments qui le composent. On a déjà vu que l'illustration se définissait par rapport à un texte¹. Restent toutes les autres composantes de l'album : le format, l'alternance des pages, la mise en page... qui concourent à lui donner du sens.

La cohérence entre tous ces paramètres renforce considérablement la portée d'un album.

L'organisation du livre

• Le format délimite un champ visuel. Il est important de se demander quel est son rapport avec le livre tout entier. Quelle en est l'importance²? Le format a une fonction réelle - il y a des livres conçus pour être grands, d'autres petits... - et une fonction imaginaire : par son aspect, il suggère le contenu du livre :

- Un petit format donne souvent un aspect précieux (les illustrations sont minutieuses) et rend le livre intime ; la série **Monsieur Monsieur et mademoiselle Moïselle** (Paris, L'École des loisirs, 1999) de Claude Ponti en est un bon exemple.

- Un grand format met à distance le sujet du livre qui devient spectacle, tableau, comme dans **Ma vallée** (Paris, L'École des loisirs, 1999) de Claude Ponti.

- Rectangulaire, en hauteur : c'est le format le plus courant. Il n'a pas toujours de signification particulière même si certains livres tirent parti de ce format comme **Plouf**, de Philippe Corentin (Paris, L'École des loisirs, 1991).

- Rectangulaire en largeur, dit « à l'italienne » : son choix est dicté par le sujet de l'album. Il sert le paysage, permet des variations sur l'espace, le ciel, la mer...

Le format a une fonction réelle et une fonction imaginaire : par son aspect, il suggère le contenu du livre.

1. Voir, dans ce même volume, l'article de Daniel Maja, « Qu'est-ce qu'une illustration ? ».

2. Le problème du passage des albums en format de poche, collection qui impose un format, se pose à ce niveau. L'espace propre du livre, dans lequel il a été conçu au départ, disparaît. Dans ce sens, les livres de poche servent d'aide-mémoire.

- Carré : c'est le format le plus moderne et le plus abstrait. Il a un pouvoir spectaculaire de concentration du texte comme de l'image. Ce n'est pas par hasard qu'on trouve dans ce format beaucoup de poèmes, de comptines, de variations sur les formes (Iela Mari, Les Aventures d'une petite bulle rouge, Paris, L'École des loisirs, 1968), sur les couleurs (Léo Lionni, Le Petit Bleu et le petit Jaune, Paris, L'École des loisirs, 1970). Les albums des éditions du Rouergue ont par exemple adopté ce format.

- La page : dans les livres où la mise en page est élaborée en fonction du contenu, la surface du livre est un espace orienté où les notions de droite et de gauche prennent leur valeur propre. La page de droite et la page de gauche se conçoivent l'une par rapport à l'autre, dans l'ensemble qu'est la double page :

- La page de droite : instinctivement, quand on ouvre un livre, on regarde à droite (sens de la lecture des premiers écrits ?). La page de droite est souvent la plus chargée de sens, celle dévolue à l'action (Trish Cooke, Helen Oxenbury, **Très, très fort !** Paris, Père Castor Flammarion, 1999).

- L'alternance page de gauche, page de droite permet de jouer avec des contrastes, ainsi dans **Interdit-toléré** (jeu de vis-à-vis) (Alain Le Saux, Paris, Rivages, 1988) et **Ne te mouille pas les pieds, Marcelle !** (jeu sur la réalité et l'imaginaire) (John Burningham, Paris, Père Castor Flammarion, 1995).

- Le fond de la page est également une composante qu'il faut prendre en compte :

- Le fond blanc : c'est un espace abstrait qui fournit le champ libre à l'action. Il met en évidence ce qui est montré (**Le Petit Bleu et le Petit jaune**).

- L'illustration remplit toute la page : on est dans l'image, dans l'histoire. C'est encore plus frappant dans les doubles pages, dans **Chien bleu** de Nadja (Paris, L'École des loisirs, 1989) par exemple qui n'est constitué que de doubles pages.

- L'image cadrée : l'image se distingue du fond. Le cadre crée une distance. On n'est pas directement dans l'histoire. Cet espace créé par le cadre laisse une place au narrateur, qui se situe entre le personnage et le lecteur. On nous raconte une histoire. Cette différence d'effets est très remarquable entre Jojo la Mache (d'Olivier Douzou, Rodez, éditions du Rouergue, 1993) et Loup (du même auteur, éditions du Rouergue, 1995). « Loup » dit « je » alors qu'un narrateur anonyme raconte l'histoire de Jojo. Dans **Pétronille et ses**

120 petits (Paris, L'École des loisirs, 1990), comme dans les livres de Claude Ponti en général, il y a un cadre. Nous entrons dans un univers fantastique, dans un autre monde. Cet espace blanc signifie la coupure avec la réalité.

- Les codes couleur : par exemple dans **La Guerre**, d'Anaïs Vaugelade (Paris, L'École des loisirs, 2001), le rouge et le bleu s'opposent violemment dans un combat. Ce sont les couleurs qui donnent le ton, qui font souffler le froid et le chaud.

La mise en page du texte : par son emplacement dans la page, par la typographie employée, le texte en lui-même participe à donner du sens à l'album. Les jeux de typographie sont particulièrement employés dans les livres de comptines (Martine Bourre, **Bateau sur l'eau**, Paris, Didier Jeunesse, 1999 ; Antonin Louchard, **C'est la petite bête**, Paris, Thierry Magnier, 1997 ; Voutch, **Pourquôôâ**, Paris, Thierry Magnier, 2000). Les effets de typographie accompagnent les jeux sur les sons, les onomatopées, comme dans **La Chasse à l'ours** d'Helen Oxenbury et Mickael Rosen, (Paris, Éditions Kaléidoscope, 1997).

Le texte se lit comme une image, il se manifeste d'une façon concrète.

La typographie constitue un moyen d'expression très suggestif, qui agit sur le lecteur presque à son insu. Un texte écrit en capitales ne fera pas le même effet qu'un texte reproduisant une écriture manuelle...

La position du texte dans la page est parfois porteuse de sens. Elle peut permettre de savoir qui parle. Le texte peut s'intégrer totalement à l'image et lui donner un supplément de sens, selon la façon dont il est placé dans la page.

Ce sont les couleurs qui donnent le ton, qui font souffler le froid et le chaud.

La typographie constitue un moyen d'expression très suggestif, qui agit sur le lecteur presque à son insu.

Image et texte

- La structure du récit : lorsqu'on lit ou on écoute une histoire, on n'est pas uniquement sensible à ce qu'elle raconte, mais aussi à la façon dont l'histoire est construite. On a compris cela depuis longtemps, quand on cherche à analyser l'envoûtement que produit le conte traditionnel, avec sa construction très rigoureuse, ses phrases magiques qui font entrer dans son univers, ses ritournelles... Les formules narratives qui rythment le récit favorisent l'écoute, l'attention des petits, leur appropriation du récit. Cela favorise aussi l'anticipation, la construction du sens, la mémorisation. Il existe plusieurs formes de récits :

- Les histoires en boucle ou histoires circulaires : ces récits reprennent parfois des comptines ou des chansons. Ils n'ont ni début ni fin et instaurent une logique narrative très facile à repérer. Arrivé à la fin du livre, on peut recommencer. Plaisir de cette familiarité avec le texte... (Paul François, ill. Lucile Butel, **La Grande Panthère noire**, Paris, Flammarion Père Castor, 1999 ; Nancy Van Laan, ill. Marisabina Russo, **Le Beau Ver dodu**, Paris, Kaléidoscope, 1990).

- Les randonnées : ce sont des histoires qui procèdent par accumulation. Il s'agit généralement d'une simple énumération d'événements, sans commentaires ni descriptions, qui fonctionne sur le principe de la liste. Les éléments en sont hiérarchisés. On passe du plus petit au plus grand ou du plus proche au plus lointain... La randonnée privilégie les rencontres, les relances, les répétitions. Dans **Roule-galette** (Natha Caputo, ill. Pierre Belvès, Paris, Flammarion Père Castor, 1970), la galette se tire d'affaire en répétant sa chanson, en l'étoffant jusqu'à ce qu'elle rencontre le rusé renard. Dans **Coin-coin** (Frédéric Stehr, Paris, L'École des loisirs, 1985), chaque rencontre permet au caneton de recevoir une information qui devrait lui permettre d'identifier sa mère ; le lecteur reconstitue le portrait de la cane, mais pour Coin-Coin, c'est le comportement maternel qui sera le signe de reconnaissance. Lus à haute voix, ces textes pleins de rythme donnent envie de chanter, de jouer, d'inventer.

- Les histoires enchâssées ou deux histoires en une : l'histoire part généralement d'une situation familière à l'enfant (le coucher, la sanction d'une bêtise...) qui est rapidement interrompue par un récit fantastique et qui se termine par un retour au réel. Cela permet de jouer sur les notions de temps et d'espace : Max part en voyage chez les Maximonstres pendant un an et un jour, très très loin (Maurice Sendak, **Max et les Maximonstres**, Paris, L'École des loisirs, 1967). Cela crée un sentiment d'étrangeté, d'ambiguïté que les enfants apprécient beaucoup. Le lecteur, avec Max, accomplit un voyage, entre dans une autre dimension qui enrichit son expérience. Ces êtres monstrueux, comme ceux que Max rencontre, suscitant en même temps peur, dégoût et délices, ont toujours été présents dans la culture des hommes, leur permettant d'exorciser leurs fantasmes.

- Les histoires simultanées (dans un même temps, plusieurs récits se développent) : ces constructions permettent d'opposer le rêve au réel, ou bien encore la raison des adultes à la fantaisie des enfants. **Tout change** d'Anthony Browne (Paris, Kaléidoscope, 1990) et **Ne te mouille pas les pieds, Marcelle !** de John Burningham sont deux bons exemples de ce genre d'histoires.

*Lus à haute voix,
ces textes pleins
de rythme donnent
envie de chanter,
de jouer,
d'inventer.*

*Opposer le rêve
au réel, ou bien
encore la raison
des adultes à la
fantaisie des
enfants.*

- Les récits linéaires : le temps de l'histoire correspond au temps de la narration. C'est le schéma de récit le plus utilisé, le plus simple. Il familiarise rapidement l'enfant au monde de la fiction. Il correspond au schéma du conte, récit par excellence, composé de cinq éléments, que nous allons analyser à travers **Chien bleu** de Nadja :

- 1) situation initiale : Chien bleu et Charlotte s'aiment.
- 2) déclencheur de l'action : Chien bleu et Charlotte sont séparés.
- 3) l'action proprement dite : Charlotte se perd dans la forêt.
- 4) l'élément modificateur : Chien bleu sauve Charlotte et la ramène à la maison.

- 5) la résolution ou situation finale : Chien bleu et Charlotte ne seront plus séparés.

Nous sommes là dans un enchaînement chronologique et logique. Le lecteur est pris dans le récit ; il construit des hypothèses pour la résolution de l'histoire.

La lecture ou l'écoute est un jeu d'interprétation, de relevés d'indices, d'anticipation, de surprises.

- Le rapport de l'image et du texte : un texte ne dit pas tout. Dans l'album illustré, il peut se passer de décrire les personnages et leurs attitudes, les lieux et leurs transformations, le temps qui passe, puisque l'image est là et montre cela. Mais, on peut se demander si l'image comble tous les non-dits du texte. Car l'image, par définition, ne donne que des moments d'un récit. Elle ne dit pas ce qui se passe d'une image à l'autre ou lorsque l'on tourne la page. Trouver le sens de l'histoire pour le lecteur demande un va-et-vient constant entre ces deux modes de narration. C'est ce jeu entre ce que dit le texte et ce qu'il ne dit pas, et ce que dit l'image et ce qu'elle ne dit pas, qui fait la richesse de l'album, en permettant au lecteur de faire son propre chemin, d'avoir sa propre lecture.

- L'image comme interprétation du texte : l'image propose au lecteur la vision de l'illustrateur et permet une confrontation avec ses propres images. Les illustrations des contes traditionnels sont particulièrement intéressantes dans cette optique.

- L'image qui prend le texte au pied de la lettre : dans les histoires basées sur les jeux de mots, l'illustrateur prend souvent le parti de montrer l'inmontrable ! comme Pef dans **La Belle Lisse poire du Prince de Motordu** (Paris, Gallimard Jeunesse, 1980), qui nous entraîne dans son célèbre chapeau sur lequel flottent des crapauds bleus, blancs, rouges.

La lecture ou l'écoute est un jeu d'interprétation, de relevés d'indices, d'anticipation, de surprises.

Dans les histoires basées sur les jeux de mots, l'illustrateur prend souvent le parti de montrer l'inmontrable !

- L'image dit autre chose que le texte : certains illustrateurs, comme Peter Spier ou Claude Ponti, produisent des images pleines de détails qu'il faut fouiller à la découverte d'anecdotes indépendantes du récit. L'image peut aussi être en décalage avec le texte qu'elle illustre. Ainsi, dans **Le Problème avec ma mère** (Babette Cole, Paris, Seuil jeunesse, 1983), le garçon raconte avec un sérieux parfait les difficultés qu'il a avec sa mère car il ne se rend pas compte qu'elle est une sorcière, ce que l'image dit au lecteur. Ces contrastes sont la source d'histoires très amusantes.

- L'intensité dramatique peut être différente d'un support à l'autre, ce qui permet, selon les cas, d'adoucir ou de renforcer cette intensité.

- L'image donne le point de vue du récit en jouant avec la situation des personnages dans l'image, avec les cadrages qui font apparaître les personnages vus d'en haut (faibles et pitoyables), et vus d'en bas (forts et importants). Vu de face, un personnage nous interpelle ; vu de dos, il nous quitte, emportant son secret ou nous invitant à le suivre.

- L'image donne à voir d'une façon directe des éléments de civilisation que le texte n'a aucune raison de prendre en compte. En cela les livres illustrés qui nous viennent d'autres pays sont une ouverture d'une grande richesse.

Les créateurs d'albums - les auteurs, les illustrateurs, les maquettistes - jouent avec tous ces éléments pour offrir aux lecteurs une formidable variété de livres. On pourrait ajouter que ce qui fait la différence en terme de qualité, ce qui fait qu'on va parler de « l'art de l'album », c'est la capacité de ces artistes à proposer une représentation du monde qui leur est propre, qui soit l'expression de leur culture et de leur personnalité.

L'image donne à voir d'une façon directe des éléments de civilisation que le texte n'a aucune raison de prendre en compte.

Nathalie BEAU

Définition d'un plan de travail

Marie Wabbes*

Cette partie technique n'est pas un cours comme on en donne dans les écoles où l'on enseigne l'illustration du livre. C'est le fruit d'une expérience professionnelle de près de quarante ans, acquise à travers des recherches, des erreurs et des succès et la publication de plus de cent cinquante albums illustrés pour les enfants. La réflexion sur l'aspect purement technique du métier résulte du travail de formation à la conception et à l'illustration de livres pour enfants que j'ai mené en Afrique, depuis 1988, avec de jeunes artistes africains.

Deux options différentes se présentent dans l'élaboration d'un plan de travail : l'illustration d'un texte commandé par un éditeur ; le travail de conception et d'illustration d'un album basé sur une idée de l'illustrateur sans commande préalable.

La définition du plan de travail est présentée ci-dessous pour chacune de ces situations.

Illustration d'un texte commandé par un éditeur

Les objectifs de la publication

Un éditeur confie généralement un texte à illustrer à un illustrateur dont il apprécie les dessins. Certaines maisons d'édition font appel à leurs illustrateurs maison quand ils ont une équipe qui travaille régulièrement pour eux. D'autres cherchant la diversité, testent de nouveaux talents. Les éditeurs reçoivent de nombreux textes à lire que les auteurs leur envoient dans l'espoir d'être publiés. Ils n'ont qu'à plonger dans cette réserve. Il leur arrive aussi de commander des textes à des auteurs connus.

L'éditeur remet alors à l'illustrateur une copie du texte à illustrer. Il lui propose un **contrat**, précisant ce qu'il attend de lui, dans quels **délais** le travail doit être exécuté, et comment il sera rétribué. L'illustrateur reçoit alors les indications dont il a besoin pour mener

*. Marie Wabbes est l'auteur de plus de 150 albums illustrés pour enfants, traduits dans plusieurs langues et édités dans le monde entier. C'est en réalisant des albums pour une collection destinée à l'apprentissage de la lecture en Afrique qu'elle a pris conscience de ce que les jeunes artistes africains n'avaient pas de possibilité de se former aux métiers d'auteur et d'illustrateur. Elle met en place des structures légères pour assurer sur place une formation accélérée. À partir de 1988, elle anime des ateliers dont sont sortis ceux qui font actuellement les formations en Afrique, et bon nombre d'illustrateurs qui ont trouvé par ce biais un moyen de valoriser leur talent.

son travail à bien, et il devra s'y conformer. Il arrive que l'éditeur indique très précisément à l'illustrateur ce qu'il souhaite comme images. Quand le texte à illustrer est un texte didactique par exemple, l'éditeur peut fournir lui-même les documents qui doivent servir à réaliser les illustrations. Il sera aussi précis que possible en ce qui concerne les objectifs de la publication : le **public** ciblé, le **nombre de pages** à illustrer, la **technique graphique** à utiliser ; l'illustration pour la couverture est traitée à part.

Si l'ouvrage doit paraître dans le cadre d'une **collection** existante, l'éditeur confiera à l'illustrateur un exemplaire de cette collection pour qu'il puisse étudier les ouvrages déjà publiés. Il lui faudra essayer de comprendre l'**esprit** de la collection, et demander un maximum d'explications au responsable de la publication. Parmi les informations à se faire préciser : s'agit-il d'un album illustré ou d'un livre de texte accompagné d'images ? Quel est le format, le nombre exact de pages, d'images prévues ?

Il est bon de s'informer du **format** exact auquel les dessins doivent être réalisés. Certains préfèrent travailler à un format légèrement supérieur à la grandeur réelle. Il faut essayer de ne pas travailler à une échelle réduite : l'agrandissement n'est pas toujours favorable aux dessins et certains défauts masqués par la réduction sont accusés par une reproduction à une échelle plus grande.

- Le travail d'illustration d'un album par rapport à celui d'un texte illustré n'est pas du tout de la même importance. Pour construire un album, il faut **intégrer** le texte, composé en gros caractères, dans une **succession d'images**. L'ouvrage est pratiquement illustré à toutes les pages. C'est un travail beaucoup plus complet, qui se construit image par image.
- Par contre, illustrer un texte prend beaucoup moins de temps. L'illustrateur doit faire un **choix** des **moments forts** de l'histoire qu'il a à traiter et intégrer ces images dans le corps du texte au rythme prévu par l'éditeur. Pour les textes illustrés destinés aux plus grands, on prévoit des petits dessins en tête de chapitre, puis par exemple un dessin par chapitre.

De toutes les façons, c'est l'éditeur qui décide de la place réservée à l'image en fonction de son budget et de la cohérence de l'ensemble des livres publiés dans la même collection.

Avant de commencer à illustrer le texte proposé, il faut bien **s'imprégner** de l'histoire. Il est très difficile d'illustrer un texte qu'on ne sent pas. Pour réaliser un bon travail, si l'on n'aime pas le texte, il faut faire un très gros effort de créativité et d'imagination pour

Pour construire un album, il faut intégrer le texte, composé en gros caractères, dans une succession d'images.

Il est très difficile d'illustrer un texte qu'on ne sent pas.

réaliser des illustrations convaincantes. Il est beaucoup plus agréable et plus facile d'illustrer un texte de qualité dont le sujet évoque des images dès la première lecture.

Les différentes étapes

Les illustrations destinées à accompagner un texte sont généralement réalisées en noir et blanc pour des raisons de coût. Elles demandent d'autant plus de soins que la technique utilisée est simple. On peut envisager de travailler à la plume, au pinceau, au crayon-feutre ou même au crayon noir si les techniques d'impression le permettent. Le dessin au crayon noir donne un trait moins net, mais plus spontané, et plus nerveux. Il doit être tramé pour être reproduit. Dans tous les cas, il est préférable d'en parler à l'éditeur pour savoir ce qu'il pense de la technique retenue.

Le **plan de travail** comprend les étapes suivantes :

1. **Lecture** du texte
2. **Recherche** de documents pour bien situer l'action et le décor
3. **Découpage** en fonction des différents chapitres
4. Réalisation de **petits dessins** introduisant le texte en tête de chapitre
5. Illustrations pleine page ou demi-page dans le texte : tous ces dessins esquissés sont réalisés de préférence sur du **papier machine**. Il ne faut pas hésiter à faire des crayonnés. Au moment de la mise au net, on pourra faire une sélection d'autant plus sévère que le travail de base aura été abondant.
6. **Croquis** des personnages et **recherche** des différents caractères : là encore, il ne faut pas hésiter à faire un vrai travail de recherche en fonction du texte (par exemple, les personnages caricaturés genre B.D. ne doivent pas s'imposer systématiquement hors du contexte de la bande dessinée).
7. Esquisse du **décor** et des **accessoires** : les illustrations en noir et blanc sont d'abord tracées au crayon noir sur du papier de brouillon découpé à la dimension du travail fini. Ces « **roughs** » sont indispensables pour avoir une base de travail au moment de la mise au net. Cela réduit d'autant les crayonnages et gommages sur les dessins définitifs.
8. Réalisation d'un **chemin de fer** : il est essentiel que les personnages choisis se retrouvent tout au long de l'histoire avec

On pourra faire une sélection d'autant plus sévère que le travail de base aura été abondant.

les mêmes vêtements et le même aspect, sauf si le texte mentionne expressément un changement. Par exemple, le héros de l'histoire tombe dans l'eau, il est trempé et doit se changer entièrement ! Il faut que le lecteur puisse l'identifier par des détails comme une coiffure typée, une montre, des lunettes, etc.

9. **Mise au net** : celle-ci se fait avec un crayon bien taillé ! Le trait noir peut être réalisé à l'encre de Chine, au feutre noir ou à l'aide de toute autre technique qui inspire l'illustrateur. Lorsque les dessins sont terminés et tout à fait secs, ils peuvent être gommés soigneusement et mis dans une enveloppe, ou un carton à dessin, pour une présentation à l'éditeur. Si le travail à réaliser est un album illustré en couleur, vous pouvez vous reporter au point suivant qui détaille l'élaboration d'un album du début à la fin.

L'éditeur souhaitera sans doute suivre le travail de l'illustrateur et demandera à voir les dessins à différents stades, des **crayonnés** aux **projets** de mise au net. Il interviendra parce qu'il a son idée sur ce qu'il souhaite voir représenter et comment. L'illustrateur a besoin d'être encouragé. L'éditeur est son premier lecteur : il peut être très positif ou très critique quant au travail de l'illustrateur. C'est toujours une épreuve de soumettre son travail à l'éditeur. En général tout se passe bien, mais il arrive que l'illustrateur, découragé, doive recommencer une partie de son travail. C'est comme cela que l'on progresse. Les éditeurs ont de l'expérience, ils choisissent leurs illustrateurs et leur font confiance, mais cela ne les empêche pas d'avoir envie d'intervenir à un moment ou à un autre, et c'est leur droit. Ils peuvent s'arrêter à un détail qui a échappé à l'illustrateur. Celui-ci, en discutant, essaie de comprendre le point de vue de l'éditeur, mais aussi de faire passer le sien...

Le travail doit être terminé en un certain **décali**, il faut essayer de le respecter. Les **épreuves** sont généralement soumises à l'illustrateur pour qu'il vérifie que tout est en ordre. L'illustrateur doit regarder les épreuves attentivement et les renvoyer très rapidement à son éditeur, avec son approbation. Il s'assurera que les illustrations se suivent dans l'ordre, et qu'il ne manque pas de page.

Le travail de l'éditeur, une fois les illustrations terminées, sera de faire imprimer le livre.

L'illustrateur a besoin d'être encouragé. L'éditeur est son premier lecteur.

Le travail de l'éditeur, une fois les illustrations terminées, sera de faire imprimer le livre.

Conception et illustration d'un texte basé sur une idée de l'illustrateur

Au départ, une bonne idée...

L'ensemble du travail, **conception** et **illustration**, est réalisé par l'illustrateur. Celui-ci choisit lui-même le sujet de son histoire, la technique graphique, le format de l'album et le nombre de pages. Il rédige son texte ou le fait rédiger par un auteur qu'il choisit, à moins que ce soit l'auteur qui lui soumette un texte qu'il souhaite voir illustré.

L'illustrateur peut aussi partir d'un texte qu'il aime, d'une idée qui lui plaît, de contes qui le renvoient à son enfance. Il arrive qu'un fait divers soit le point de départ d'une aventure. Quoi qu'il en soit, il est nécessaire d'avoir une **bonne idée** pour réaliser un album illustré.

La première chose à faire est de voir si l'histoire s'articule convenablement. Elle doit avoir un **commencement**, un **déroulement** et une (bonne) **fin**. Il faut qu'entre les différentes parties, les passages se fassent logiquement et que l'action se déroule en un **temps déterminé**. Un texte destiné à un album pour enfants ne doit pas dépasser trois pages dactylographiées dans la mesure où c'est l'image qui doit occuper la plus grande partie de la surface de la page. Texte et images s'imbriquent étroitement. Dès le départ, il est important de réfléchir à la place qui sera réservée au texte.

Le texte sera en accord avec le **propos** et l'**âge** des lecteurs auquel il est destiné. Il est très important d'avoir à l'esprit le **public cible**. Pour les très petits enfants, l'histoire doit être simple ; en principe, elle se déroule au présent, dans un décor identifiable avec une relation au monde connu du jeune lecteur. Pour les enfants plus grands, on peut se permettre beaucoup plus de liberté et de fantaisie. L'imaginaire de l'enfant est sollicité et stimulé. L'imagination de l'illustrateur rejoint celle du lecteur pour son plus grand plaisir. La lecture des images et du texte se fait en parallèle.

Des choix à définir

Dans ce second cas de figure où l'illustrateur conçoit toute la réalisation du livre, l'illustrateur choisit lui-même le **format** auquel il souhaite travailler. Avant de commencer, il est cependant primordial d'avoir une idée de la production existante et d'étudier les formats des albums. Ces derniers sont très coûteux à réaliser ; les formats exceptionnellement grands se font de moins en moins. Pour commencer, il est préférable d'opter, par exemple, pour des formats 16 x 21 ou 22 x 28. Les éditeurs choisissent des formats très

Quoi qu'il en soit, il est nécessaire d'avoir une bonne idée pour réaliser un album illustré.

similaires, entre autres pour des raisons commerciales. Par ailleurs, il est plus pratique de ranger des ouvrages au format **standard**.

Le nombre de pages est normalement un multiple de 8 pour des raisons d'impression et de pliage du papier. Dans l'articulation de l'histoire, il faut penser en fonction du nombre de pages : 8, 16, 24, 32. La couverture, la page de titre et les pages de garde peuvent être comprises dans ce total. Une histoire très simple pour les tout petits s'articule autour de 16 ou 24 pages. Un bel album avec une histoire plus élaborée tient dans 32 pages. La narration proprement dite doit s'inscrire dans le nombre de pages disponibles.

Le **choix d'une technique** s'impose alors ; l'illustrateur décide d'adopter celle qui l'inspire le plus en fonction de son sujet. Certains se sentent à l'aise en utilisant de grandes plages de couleur, d'autres préfèrent réaliser des dessins plus fouillés, des images bourrées de détails. On peut utiliser des encres de couleur pour leur éclat. Les couleurs acryliques et les gouaches se traitent d'une manière très proche. L'aquarelle est plus délicate et demande surtout le support d'un très bon papier. Dans certains cas, le trait en noir et blanc, moins attrayant commercialement, permet de faire de très beaux dessins. On peut aussi utiliser des papiers découpés ou déchirés, des traces, des empreintes. Les possibilités techniques sont pratiquement illimitées.

Une fois l'ensemble du projet conçu, prêt à être réalisé, la première chose à faire est de rédiger son texte en continu de manière à ce qu'il soit lisible et compréhensible même sans images. Il faut faire un premier découpage, en **paragraphes**, pour que l'action se répartisse en suivant le texte et qu'il y ait plus ou moins le même nombre de lignes de texte pour accompagner chaque image. Ce travail préparatoire est une aide précieuse pour tomber juste dans la répartition des planches. Certains illustrateurs produisent toujours trop d'images ; quel crève-cœur alors d'en supprimer ! Lesquelles sacrifier ? D'autres, au contraire, n'en réalisent pas suffisamment et se trouvent confrontés à un véritable casse-tête : comment ajouter une ou plusieurs planches à une histoire terminée ?

Les recommandations présentées pour le plan de travail d'un texte commandé sont également valables dans le cas d'un album initié par l'illustrateur. Il est aussi important de rassembler de la **documentation**, des croquis, des photos, des objets qui servent de modèles. Des crayonnés des principaux personnages (choix de la manière dont ils sont habillés), des esquisses du décor (déterminer par exemple à quelle époque ou à quelle saison se passe l'action), un maximum d'études de ce qui viendra animer le récit sont à faire à ce moment-ci du plan de travail. Un album se construit comme une maison, avec les matériaux récoltés par l'illustrateur. Les accessoires,

La narration proprement dite doit s'inscrire dans le nombre de pages disponibles.

Rédiger son texte en continu de manière à ce qu'il soit lisible et compréhensible même sans images.

les arbres, voitures, choix de vêtements, commencent à s'empiler. On peut se servir de photos découpées dans des journaux ou des revues, prendre des photos soi-même et surtout faire des croquis et préparer son travail avec un maximum d'attention. Tout ce travail préparatoire peut se faire sur des feuilles de papier ordinaire.

Le **cheminement** qui mène de la bonne idée à la réalisation, est parfois assez long. Les informations s'accumulent, le dossier s'enrichit au fur et à mesure. L'idée de départ prend forme et mûrit à travers ces **préparatifs**. On porte en soi son projet comme le compositeur couve sa chanson et la fredonne. Et lorsque le projet est mûr, on peut passer à la prochaine étape, celle du chemin de fer et de l'articulation des illustrations.

On porte en soi son projet comme le compositeur couve sa chanson et la fredonne.

Marie WABBES

Le chemin de fer

Marie Wabbes

Pour bien préparer son travail et articuler les illustrations et le texte, il est nécessaire de construire un « chemin de fer » : un plan, une grille où chaque page de l'album est représentée par un rectangle numéroté en fonction du nombre d'illustrations que l'on désire réaliser.

Répartition des éléments sur chaque page

Le **chemin de fer** doit être réalisé au **crayon** (voire feutre fin ou Bic) à un **format** suffisamment grand pour pouvoir esquisser l'action de manière **lisible**. Je conseille des feuilles de papier A4 que je divise en 8, ce qui donne 4 doubles pages. Il faut 4 feuilles pour avoir 16 doubles pages ce qui permet de mettre en place 32 pages, couverture et page de titre comprises. La répartition des premières pages (schématisées par des rectangles) se fait comme suit :

- Rectangle 1 : **quatrième de couverture**
- Rectangle 2 : **couverture**
- Rectangle 3 : page blanche sur laquelle viennent les **copyrights**, la **date** et le **lieu de publication**, l'**ISBN** et les autres indications techniques : **année de publication**, **nom de l'imprimeur**, etc.
- Rectangle 4 : **page de titre**, qui comporte le titre, le nom de l'auteur, le nom de l'illustrateur et celui de l'éditeur (en bas de page en général).

L'histoire commence vraiment aux cinquième et sixième rectangles.

Le chemin de fer, comme le story-board qu'on réalise pour les dessins animés, image d'animation par image, sert de base à la suite du travail. Le début de l'histoire prendra le premier tiers des rectangles du chemin de fer. Les premières images situent l'action, le lieu ; elles présentent le ou les héros. La suite s'enchaîne logiquement, chaque image préparant la suivante. Les personnages marchent de gauche à droite, dans le sens de la lecture. Dans

Le chemin de fer doit être réalisé au crayon à un format suffisamment grand pour pouvoir esquisser l'action de manière lisible.

l'élaboration d'un album, il y a une **circulation** comme sur une scène de théâtre. Les changements de lieu (de l'extérieur vers l'intérieur, ou vice-versa), l'entrée dans un endroit mystérieux, une grotte, une maison abandonnée, l'arrivée dans la forêt, se préparent. Il est important d'établir un lien entre les lieux où l'action se déroule.

Ainsi décrit, ce **découpage** paraît aller de soi ; en fait, il s'agit d'une phase déterminante dans la réalisation du livre. C'est de lui que dépend toute la **cohérence** du futur album : cohérence des images par rapport au texte et des images entre elles.

Il est important d'établir un lien entre les lieux où l'action se déroule.

Pour une cohérence de l'ensemble

C'est à ce stade que l'illustrateur peut se rendre compte de l'importance des différentes parties qui composent son histoire : introduction, présentation des personnages, ébauche du décor, action dramatique ou amusante selon le cas, conclusion. S'il est essentiel d'amener le lecteur à entrer dans l'histoire, à avoir envie de tourner les pages pour connaître la suite de l'histoire, il est aussi très important d'avoir une bonne fin, ce qui n'est pas facile. C'est la dernière chose dont le lecteur se souviendra !

Le texte sert de **fil conducteur** à l'action. Celle-ci se déroule de gauche à droite, dans le sens de la lecture. La **mise en page** s'articule comme une **mise en scène** de théâtre. Les personnages entrent dans l'image, en sortent. Le **décor** est esquissé.

Sur le chemin de fer, les dessins ne sont pas aboutis, mais ils doivent comprendre tous les **éléments essentiels** de l'histoire. Attention : une fois le livre imprimé, les personnages dessinés au milieu de la double page, ou tout près de la bordure centrale, disparaissent dans la pliure.

Au moment de la mise au net, on aura la couleur comme outil, mais ce qui n'est pas mis en place au moment du chemin de fer, risque de ne pas être maîtrisé au stade suivant. Il est parfois utile de faire un **plan** des lieux où se déroule l'action. La logique veut que, par exemple, le grand arbre qui se trouve devant la fenêtre de gauche sur une image, ne se retrouve pas à droite sur la suivante.

La **suite** des images qui s'élabore sur le chemin de fer permet de mieux contrôler leur **enchaînement**. Il faut évidemment éviter les répétitions qui alourdissent l'action.

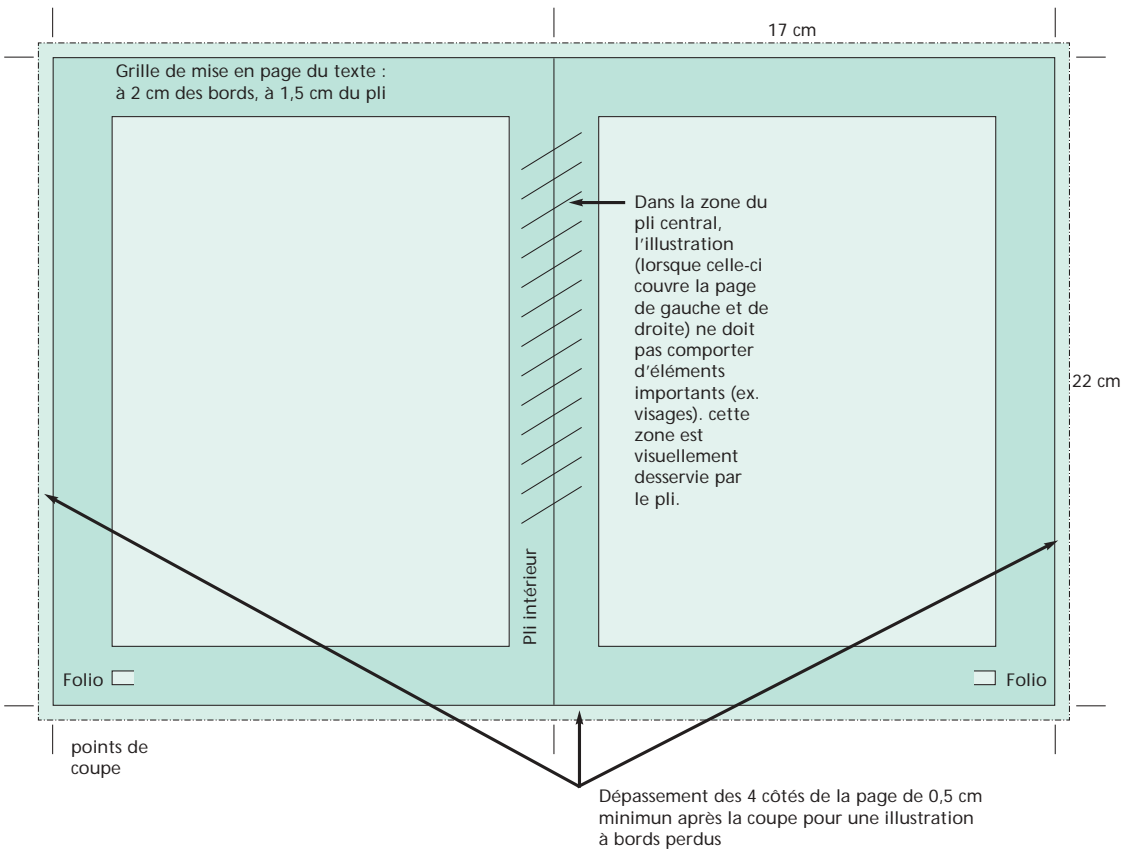
La **place du texte** figure d'ores et déjà sur le chemin de fer ; le texte doit pouvoir ressortir clairement sur un fond coloré, son **emplacement** doit tenir compte de la lisibilité de l'ensemble (texte et image) de la page. Dans un livre illustré, le texte et l'image se lisent

La suite des images qui s'élabore sur le chemin de fer permet de mieux contrôler leur enchaînement.

parallèlement. Le texte ne décrit pas seulement ce que représente l'image, il permet au lecteur d'**anticiper**, de **comprendre** des notions abstraites qui l'amènent à tourner la page.

Les images doivent se suivre en gardant une certaine relation entre elles : l'action se déroule dans le même décor ; d'une planche à l'autre, les éléments du décor doivent garder le même **rapport** entre eux. Si la mer couvre les trois quarts de la page, elle ne doit pas être réduite à deux centimètres sur la page qui suit ! Une image de désert ne peut déboucher sans transition sur l'intérieur d'un immeuble. Par contre, de la fenêtre d'un immeuble, on peut voir le désert et ainsi préparer l'image suivante : un personnage dans le désert. La place occupée par le ciel et la relation à la lumière sont également à indiquer ici. Si l'action se déroule la nuit, il est nécessaire de le mentionner pour ne pas l'oublier au moment de la réalisation.

Les images doivent se suivre en gardant une certaine relation entre elles.



Chaque personnage est clairement identifiable ; il ne peut apparaître deux fois sur une double page.

Lorsque tous les rectangles du chemin de fer sont remplis, il est utile de les **étaler** les uns à la suite des autres pour **apprécier** la cohérence de l'histoire. Si cette cohérence ne semble pas évidente, on peut encore modifier l'histoire, y ajouter des péripéties, changer la fin, enrichir l'action pour, enfin, atteindre le sentiment d'une bonne articulation.

Au fil de la lecture, l'enfant garde dans l'œil l'image qui se trouve sur la page qu'il vient de tourner. C'est de l'**harmonie** de la **succession** des images que naît le **plaisir** du lecteur. Un examen très attentif de l'enchaînement des images par rapport au texte tel qu'il apparaît dans le chemin de fer, permet d'apprécier cette harmonie et de passer à la suite du travail.

C'est de l'harmonie de la succession des images que naît le plaisir du lecteur.

Marie WABBES

Chemin de fer

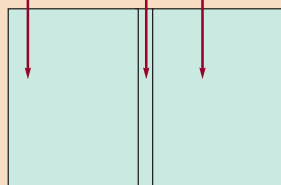
Grille de collection : 24 pages + couverture

format d'une page : 22 X 17 cm

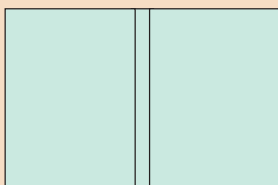
4^{ème} de couverture, fond clair
texte sur la collection, texte noir

Dos, prévoir l'épaisseur du dos + 4 mm

1^{ère} de couverture, prévoir une zone claire
dans le haut pour le titre (en noir)



RECTO couverture



VERSO (blanc)

Début du récit et de
l'illustration
sur les deux
pages ou sur
la page 5



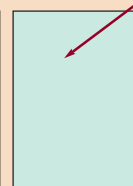
1



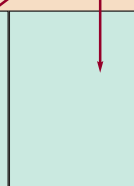
2



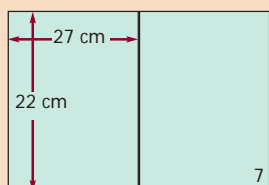
3



4



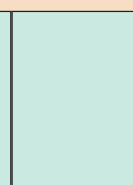
5



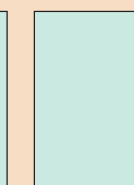
6



8



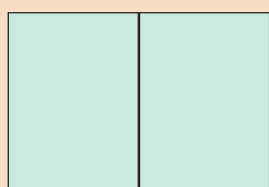
9



10



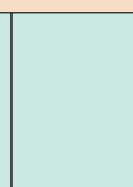
11



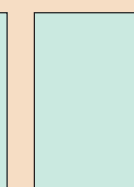
12



14



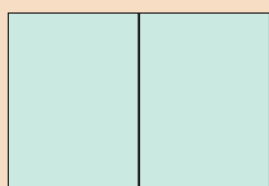
15



16



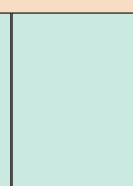
17



18



20



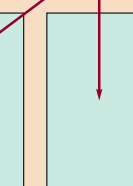
21



22



23



24

Fin du récit
en page 23
ou 24

Des esquisses à l'ébauche de la première maquette

Marie Wabbes

Cette étape comprend le choix du format, la production de « roughs », le découpage du texte en fonction des images, le numérotage des paragraphes en fonction des pages et, enfin, la mise en place des images pour réaliser une maquette sommaire de l'album.

Mise en place du travail

Nous entrons maintenant dans la partie la plus amusante du travail. Le **texte** est rédigé et plus ou moins découpé en fonction des images. Le **chemin de fer** est au point, permettant de suivre l'action planche par planche et surtout de visualiser globalement l'articulation de l'histoire.

La **documentation** est là, sous la main, il suffit d'y puiser les informations au fur et à mesure.

La première chose à faire est de préparer autant de feuilles que le nombre d'illustrations prévues. Si on prend l'option de 32 pages, titre et couverture comprises, cela fait 16 doubles pages. Il est prudent de numéroter les pages. On travaille maintenant, image par image, à grandeur réelle. L'image de couverture est seulement esquissée ; elle est en général réalisée en dernier lieu, lorsque l'ensemble du livre est maîtrisé.

La **page de titre** ne pose pas problème. Elle donne le titre de l'album, le nom de l'auteur ou des auteurs, ou de l'auteur et de l'illustrateur, ainsi que celui de l'éditeur. Elle comprend également un dessin sorti de son contexte ou un élément d'illustration qui introduit le récit.

À ce stade de la réalisation, l'illustrateur sait exactement ce qu'il souhaite raconter et comment le faire. En suivant l'**articulation** du chemin de fer, il réalise ses **esquisses**. Ce qu'on appelle du mot anglais, « **roughs** », correspond aux esquisses à la dimension réelle des crayonnés, un peu plus précis que les ébauches du chemin de fer.

Il ne s'agit pas encore de dessiner avec précision, mais de faire une **mise en place** image par image, en tenant compte des documents qui

ont été rassemblés. À ce niveau, l'illustrateur réalise ce qui lui manque comme éléments d'information. Il ne s'agit pas nécessairement de faire des dessins réalistes ; même les histoires les plus extravagantes doivent s'appuyer sur des **informations** rigoureuses pour être plus **crédibles**.

Désormais, une personne extérieure au projet peut déjà comprendre l'histoire du livre à ce stade de réalisation des dessins.

Les personnages s'installent dans leur décor

Les **personnages** sont bien situés, ils sont **identifiables**, ils prennent vie, leurs vêtements sont esquissés. Le dessinateur choisit l'**aspect**, la **tenue** et les **attitudes** de ses héros. Les relations entre chacun d'entre eux sont clairement définies. Ils se regardent lorsqu'ils se parlent ; ils ne sont pas systématiquement tournés vers le lecteur : comme au théâtre, les acteurs ne sont pas sans cesse face à leur public ! Si le texte raconte une histoire de dispute, l'attitude des personnages doit permettre de suivre les diverses péripéties sans l'aide du texte qui, à ce stade-ci, n'est qu'indiqué sur les planches. Les personnages correspondent à la **description** que le texte donne d'eux : le lion magnifique sera représenté magnifique, au centre de l'image, et non pas dans l'angle de la page, ou encore à moitié caché par un arbre ou un rocher.

C'est aussi à partir du travail sur les esquisses que l'illustrateur organise la relation entre le décor et les personnages. Certains dessinateurs travaillent image par image, d'autres commencent par planter le décor, sur toutes les planches, en fonction du déroulement de l'action, toujours en référence au texte de base. Lorsque le décor est construit, les personnages y prennent place tout naturellement. Le mouvement, l'action s'articulent plus facilement.

Comme les **crayonnés** permettent toutes les modifications, on peut laisser libre cours à son crayon. D'autant plus que des rougès assez poussés évitent par la suite de crayonner au moment de la mise au net des dessins définitifs qui, eux, doivent être absolument impeccables.

À partir de la documentation accumulée, les images se construisent. La photocopieuse peut être utile pour **réduire** ou **agrandir** certains détails. **Découper, coller** des morceaux permet de ne pas tout recommencer ; toutes les astuces sont possibles pour préparer le travail !

L'observation et de bons croquis sont certainement les meilleurs moyens de maîtriser les détails que l'on ne domine pas toujours. Des éléments ou des postures délicates à esquisser, comme l'articulation des jambes et la course de certains animaux, trouvent leur solution dans les livres ; ce temps de recherches est toujours préférable à l'esquive qui

C'est aussi à partir du travail sur les esquisses que l'illustrateur organise la relation entre le décor et les personnages.

À partir de la documentation accumulée, les images se construisent.

consiste à dissimuler les pattes des animaux dans de hautes herbes... Pour que les personnages paraissent vivants et qu'ils bougent correctement dans l'image, il est conseillé de travailler à partir de **croquis**, ou même de **photos**.

Dessiner pour « rendre l'esprit des choses »

Un livre illustré n'est pas qu'une suite de beaux dessins, de belles images ; c'est aux illustrations de servir le texte, et non pas l'inverse. La lecture de l'image doit être évidente dans un album pour enfants. Et pour que l'image apporte une autre dimension au texte, il faut que cette image soit nourrie du texte et... de tout le talent de l'illustrateur. Ce qui est important, c'est de rendre l'esprit des choses, et non pas nécessairement de faire un travail réaliste. Certaines illustrations d'une relative maladresse peuvent atteindre un grand **pouvoir d'évocation**. Les artistes plasticiens ont parfois des difficultés à se plier à la **discipline** qu'impose l'illustration d'albums mais lorsqu'ils y parviennent, le résultat est toujours très réussi ; leur sens des couleurs, l'esprit d'observation et la **créativité** à la source de leur **recherche** plastique font merveille.

Une fois les **roughs** placés les uns à côté des autres, l'histoire se déroule maintenant de la première à la dernière image, couverture et page de titre comprises. Selon les cas, on peut dessiner une page de garde agréable à composer et qui donne à l'album un petit air fini.

La place du texte est clairement indiquée par deux ou trois lignes ; la succession des images esquissées permet de se rendre compte de la manière dont l'album est construit. Un album de 32 pages est une surface relativement réduite. On peut toutefois dire beaucoup de choses en 16 doubles pages, à condition d'éliminer tout ce qui n'est pas indispensable à la narration et de ne pas se répéter.

Lorsque les roughs sont terminés, il est possible de les **photocopier** en noir et blanc, de les **découper** au format choisi et de les réunir pour en faire une **maquette** sommaire. Lisibles, ces roughs, accompagnés de deux ou trois planches en couleur et d'une maquette de la couverture, peuvent être présentés aux éditeurs. La maquette de la couverture est simplement une image en couleur aussi attrayante que possible, qui doit donner envie à l'éditeur d'aller plus loin. Le texte, dactylographié en continu avec les paragraphes séparés et numérotés en suivant les images, doit également être présenté. Et si l'éditeur est séduit, il vous demandera de terminer le travail, non sans y apporter son grain de sel !

C'est aux illustrations de servir le texte, et non pas l'inverse.

La maquette de la couverture est simplement une image en couleur aussi attrayante que possible, qui doit donner envie à l'éditeur d'aller plus loin.

Marie WABBES

La mise au net des illustrations

Marie Wabbes

Cette dernière étape du travail, la plus sérieuse du projet, comprend le choix de la technique à utiliser en fonction du propos et du ton de l'histoire, le choix du matériel et le passage à la mise au net et à la couleur des esquisses. Enfin, la réalisation de l'image de couverture.

Techniques et matériels

Le choix de la technique dépend de l'histoire à illustrer et de ses propres inclinations et talents. Les dessinateurs qui ont pratiqué la bande dessinée ou le dessin de presse maîtrisent souvent le **trait en noir et blanc** ; ils sont précis et soigneux. D'autres sont habitués à utiliser des **encres de couleur**. Les peintres sont plus à l'aise avec toutes les techniques qui impliquent l'emploi de la couleur, que ce soit la **gouache**, la **peinture acrylique**, l'**huile** ou l'**aquarelle**. Certains excellent également dans l'utilisation du **pastel sec** et du **crayon de couleur**... Gouache, aquarelle, encre, ou autres techniques, c'est le propos et le style de l'histoire qui déterminent l'option à prendre.

La gouache, la peinture acrylique ou les encres de couleur du type écoline permettent des couleurs franches qui illustrent bien la volonté de certaines histoires de frapper l'esprit du lecteur.

L'aquarelle, avec ses nuances subtilement évocatrices, sait refléter les sentiments délicats. Le pastel, assez difficile à utiliser, demande une bonne maîtrise. Il est également possible d'utiliser les **crayons-feutres** de couleur, même si cela ne paraît pas toujours une bonne solution, leur gamme de coloris étant souvent réduite ; de plus, certains s'usent avant la fin du travail et des couleurs passent à la lumière. Attention alors si vous souhaitez exposer vos originaux ou si, tout simplement, vos dessins séjournent sur un coin de table avant d'être imprimés : les couleurs risquent de changer ou de disparaître.

Certains albums sont réalisés à l'encre sépia ; les **illustrations monochromes** sont élégantes, mais il est très difficile de rendre la vie et la couleur avec un seul ton. Il en est de même pour le noir et blanc, superbe, mais pas très séduisant pour le public plutôt attiré par

Le choix de la technique dépend de l'histoire à illustrer et de ses propres inclinations et talents.

le chatoiement des couleurs. Pour réaliser certaines illustrations, des artistes de talent se servent de deux couleurs (**bichromie**), comme par exemple noir et sépia, sépia et sanguine, ou bien encore deux couleurs chaudes.

On peut remarquer que dans les années 60, le trait de plume rehaussé d'aquarelle passait pour la seule technique admise pour illustrer des livres pour enfants. De très grands illustrateurs en ont tiré un merveilleux parti, comme notamment Jean de Brunhoff, Arnold Lobel, Quentin Blake.

Avant de choisir une technique, il est important de faire des essais et si on ne se sent pas sûr pas de soi, il est préférable de choisir la technique qui nous paraît la plus simple.

Choix et découpage du papier

Une fois la technique choisie, il est temps de préparer son matériel, d'acheter des crayons et des gommes souples. En général, les illustrateurs utilisent des **crayons HB**, bien taillés, parce qu'ils ne sont pas trop gras. Puis, il faut trouver le papier qui correspond le mieux à la technique retenue.

Il est important de travailler sur un **papier** à dessin suffisamment solide et épais pour éviter qu'il ne gondole au moment de la mise en couleur. L'aquarelle demande beaucoup d'eau, la gouache aussi, quant à la peinture acrylique cela dépend à quel point on la dilue. Le papier lisse, très lisse, est parfait pour dessiner à la plume. L'aquarelle exige un papier spécial, épais mais sans grain.

Vous avez trouvé le papier qui va vous servir de **support**. Il faut maintenant le **découper** à dimension : mesurez votre feuille et voyez combien de doubles pages peuvent tenir dans cette feuille. En plus du format de l'album, il faut prévoir tout autour de la double page deux centimètres de plus. La double page, 22 + 22 de large sur 28 de haut, sera découpée sur un format de 2 + 22 + 22 + 2 cm, soit 48 cm de large sur 2 + 28 + 2 cm de haut, soit 32 cm. Cette **marge** de 2 cm au moins doit toujours être prévue afin que la couleur puisse déborder largement.

À l'impression, les repères ne sont pas toujours absolument exacts et il ne faudrait pas que, les pages une fois rognées, une ligne blanche apparaisse.

Vous tracez donc vos doubles pages sur le papier. En suivant le format de la feuille de base, vous devriez avoir 4 ou 6 doubles pages par feuille. Pour un album de 32 pages, il est nécessaire de toujours posséder 16 feuilles, ainsi qu'une ou deux en réserve au cas où il faudrait recommencer une page.

Il est important de travailler sur un papier à dessin suffisamment solide et épais pour éviter qu'il ne gondole au moment de la mise en couleur.

Gardez soigneusement les **chutes** de papier, vous en aurez besoin pour faire des essais de couleur car il est toujours préférable de les faire sur le même papier que celui que l'on utilise.

La mise au net des esquisses

Il s'agit de la phase finale. Le papier est découpé à grandeur, les 18 doubles pages sont impeccables et les chutes de papier prêtes à recevoir des essais.

Le plan de travail doit être suffisamment vaste pour pouvoir y étaler le matériel. Une **grande table**, propre, permet de disposer le chemin de fer, les esquisses ainsi que les feuilles de papier de dessin coupées à dimension.

La première étape est la reproduction des roughs sur le papier à dessin. On peut procéder de deux façons : soit l'illustrateur trace d'un trait léger toutes les illustrations les unes après les autres, soit il peaufine chaque dessin avant de passer à un autre en se référant, toujours, au travail préparatoire des roughs. Certains artistes utilisent des **calques** pour ne pas devoir redessiner ce qu'ils ont esquissé sur les roughs ; d'autres, surtout dans le monde de la B.D., utilisent une **table lumineuse** qui permet de reproduire un dessin par transparence. Pour ma part, je préfère la **spontanéité** du trait ; il ne s'agit pas ici de rentabiliser des heures de travail, mais de réaliser un album riche de sensibilité et d'une qualité graphique originale.

La mise en couleur ne peut être envisagée qu'après la mise au net des esquisses. Cette étape prend beaucoup de temps. Si le travail a été bien préparé au niveau des roughs, l'illustrateur peut avancer hardiment, même s'il arrive que certains détails demandent une recherche supplémentaire. Il faut éviter de trop crayonner, le tracé de départ étant déjà bien avancé. Il est en effet très important de garder le papier aussi propre que possible (sans traces de gommage ou de crayon noir appuyées), tout d'abord parce qu'il fera meilleur effet lorsqu'il sera présenté à l'éditeur, et ensuite parce que la mise en couleur en dépend. Si la gouache peut couvrir quelques **maladresses**, l'aquarelle ou les encres de couleur ne parviendront pas à les dissimuler.

La mise en couleur ne peut être envisagée qu'après la mise au net des esquisses.

La mise en couleur

La mise en couleur constitue la seconde étape à suivre après la mise au net des esquisses. Toutes vos planches sont dessinées, ce qui doit être gommé est gommé. Vous pouvez par exemple refaire tout le tracé en noir comme dans les bandes dessinées, puis **colorier** vos

dessins. La mise en couleur directe permet beaucoup plus de liberté et l'utilisation de la couleur se rapproche plus des techniques de peinture.

Si vous avez choisi de mettre vos dessins en couleur à la gouache, c'est le moment de sortir vos **pinceaux**. Il faut au moins deux pinceaux de qualité, un gros (8) et un plus fin pour les détails. Ces pinceaux ne doivent jamais séjourner dans un pot d'eau. Après chaque usage, ils sont lavés soigneusement et mis à sécher. Lorsque vous reprenez votre travail, vous devez les remettre « en forme » afin qu'ils suivent exactement le trait souhaité. Un pinceau ébouriffé ou tordu est de peu d'utilité. Prévoir également de l'eau propre dans un pot assez grand.

La **peinture** se présente sous différentes formes : en **godets**, elle est facile à utiliser mais n'est pas toujours très couvrante. En **pots** : dans ce cas, il faut veiller à ne pas mélanger les couleurs en faisant ses manipulations. En tubes : la couleur y est généralement de bonne qualité mais elle sèche facilement (d'où une bonne fermeture de chaque tube après utilisation !).

Prenez les **couleurs de base** : jaune, rouge, vert, bleu, marron, blanc et noir. Un grand tube de **blanc**, couleur qu'on emploie le plus, est nécessaire. Il est également possible de choisir d'autres couleurs, toutefois les mélanges réalisés à partir des couleurs de base permettent de composer sa propre palette (sur une assiette par exemple).

Des **gobelets** en carton permettent de réaliser une certaine quantité de couleur.

Vous êtes prêt maintenant pour la **mise en couleur**. Pour une meilleure unité de l'ensemble du livre, et notamment des décors, il est préférable de couvrir tous les éléments de la même couleur en même temps. Prenons l'exemple d'un ciel : si toute l'histoire se déroule à un moment unique de la journée, le ciel doit être mis en couleur sans interruption sur toutes les pages. Si l'intrigue évoque le passage du jour à la nuit, la couleur du ciel évolue. En plaçant les images les unes à côté des autres, il est alors possible de juger du changement des couleurs et de leur luminosité.

La couleur s'étend de gauche à droite de manière à ne pas balayer avec le bras ce qui vient d'être peint. Il est préférable de commencer par poser les couleurs les plus claires, de haut en bas.

La place du texte est clairement indiquée, sur un fond clair ou dans un espace réservé. On commence alors à **peindre** les personnages. Comme pour les décors, les personnages sont mis en couleur sur toutes les planches. Ils seront ainsi identifiables tout au long du livre. Commencez ici aussi par les couleurs les plus claires en peignant, par exemple, les visages, les mains, puis les vêtements.

La mise en couleur directe permet beaucoup plus de liberté.

Il est préférable de couvrir tous les éléments de la même couleur en même temps.

Réaliser un album complet sans s'interrompre étant chose impossible, il est utile de **fragmenter** le travail de telle façon que les couleurs aient le temps de sécher entre chaque application ; on évite ainsi les problèmes de raccords ou de mélanges de couleurs.

Une feuille de papier blanc propre posée sous la main permet de ne pas abîmer les zones peintes.

Il est utile de fragmenter le travail de telle façon que les couleurs aient le temps de sécher entre chaque application.

L'image de couverture

Vous avez mené à bien la réalisation de votre album illustré : toutes les **planches** sont mises en couleur ; vous maîtrisez bien l'histoire, le climat dans lequel elle se déroule, les couleurs du décor et des personnages. L'action fonctionne bien, il faut maintenant une **couverture** au livre.

Vous avez sans doute déjà esquissé quelques projets ; s'ils sont convaincants, vous pouvez les mettre au net en sachant que :

- C'est la couverture (et le titre) qui accroche d'abord l'acheteur éventuel. Elle doit donc posséder un fort pouvoir d'attraction et de séduction.
- La couverture doit **introduire** l'album, **donner envie** de l'ouvrir, de tourner les pages. C'est une invitation à connaître l'histoire.
- Il est préférable de ne pas reproduire une scène du livre, ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a pas de rapport avec l'histoire. Les personnages doivent être présentés de la même façon (ce qui comprend également les éventuels rapports qu'ils entretiennent entre eux). Ils peuvent se détacher du contexte de l'histoire en apparaissant sans décor, sur un fond de couleur emprunté à la gamme de coloris utilisée à l'intérieur de l'album.
- Les couvertures des albums sont souvent imprimées sur un papier plus épais que celui de l'ensemble de l'album ; elles sont également plastifiées. La plastification donne un côté brillant séduisant mais difficilement imaginable lorsqu'on réalise son dessin de couverture.
- L'illustration peut **déborder** sur la quatrième de couverture, le dessin principal étant bien évidemment sur le devant de la couverture.
- L'image de couverture ne doit pas être trop chargée. L'illustration doit être **lisible**, son **déchiffrage** facile. D'autant qu'à cette illustration, viennent s'ajouter le titre, les noms de l'auteur, de l'illustrateur et de l'éditeur.
- La **typographie**, c'est-à-dire les caractères utilisés pour écrire le titre, a une énorme importance. Les lettres sont assez grandes

La couverture doit introduire l'album, donner envie de l'ouvrir, de tourner les pages.

pour être lues dans une **vitrine** ; simples, elles ressortent bien sur le fond de couleur.

Après la couverture, vient la **page de titre**, c'est celle qui introduit l'histoire. Elle comporte, le titre, le nom du ou des auteurs, le nom de l'illustrateur s'il est différent, le nom ou le logo de l'éditeur. Un petit dessin qui rappelle des éléments de l'album peut également y figurer.

Le texte prend plus de place ici que sur la couverture.

La **page de garde** qui vient après la couverture peut être de couleur unie, ou bien illustrée de dessins répétitifs renvoyant aussi à des éléments de détail de l'illustration.

Le travail est terminé ; il vous faut maintenant **gommer** une dernière fois ce qui reste de crayon noir sur les images, et **vérifier** soigneusement les petits défauts, comme les **traces blanches** entre les couleurs. À l'impression, ces petites lignes passent pour des trous. Il faut donc les faire disparaître.

Vos planches achevées, numérotez-les au dos. Écrivez également votre nom derrière chaque image (par contre pas de signature sur l'image). Pour protéger la couleur, mettez des feuilles de papier blanc léger entre les planches. Faites, si vous le pouvez, une série de photocopies en couleur de bonne qualité que vous pourrez présenter aux éditeurs. Il ne faut jamais laisser ses originaux, sauf au moment de l'impression évidemment.

Les planches originales sont fragiles ; veillez à les conserver dans de bonnes conditions, à plat et à l'abri de l'eau et de la lumière.

Procurez-vous un **carton** ou une **grande enveloppe** pour protéger votre travail. Il mérite bien ce traitement.

*Il ne faut jamais
laisser ses
originaux, sauf au
moment de
l'impression
évidemment.*

Marie WABBES

Vendre son travail

*Christian Kingué Épanya**

Fraîchement sorti d'une école de Beaux-Arts ou de stages de perfectionnement en illustration, l'illustrateur en herbe porte en lui des rêves de gloire. Mais au moment où il s'apprête à rentrer dans le monde de l'illustration, il lui faut faire face à un obstacle de taille : vendre son travail.

Repérage des maisons d'édition

Avant tout, il est nécessaire de s'armer de beaucoup de **courage**, mais aussi de **patience** car l'entreprise n'est pas facile. Le premier pas consiste à **repérer** les maisons d'édition susceptibles d'être intéressées par notre style de travail. Ce repérage des différents éditeurs peut se faire dans les **bibliothèques, librairies** ou sur **Internet**. C'est là, au contact des livres, que l'on peut se faire une idée de la **ligne éditoriale** de chaque maison d'édition. En fonction des publications de chacune et de son propre travail, on peut cibler les éditeurs à démarcher, et accroître ainsi ses chances de convaincre l'un d'entre eux.

Simultanément à ce travail de repérage et de démarchage, l'illustrateur participe à des **concours** qui lui permettent d'exposer son travail et de toucher un plus grand nombre de professionnels. Les salons et foires du livre¹ constituent également des lieux propices aux rencontres avec les éditeurs.

Dans les pays qui ne possèdent pas de structures éditoriales, il est possible d'avoir recours à des **organismes non gouvernementaux** qui financent des stages d'illustration ou encore aux **centres culturels** : des **expositions** peuvent y être présentées et ils constituent, dans tous les cas, une bonne source d'informations.

Une fois les éditeurs contactés, il est conseillé de regrouper ses rendez-vous afin de limiter les dépenses liées aux séjours. Le rendez-vous pris, attention de ne pas être en retard le jour prévu car la **punctualité** est un facteur très important dans l'appréciation de la

C'est là, au contact des livres, que l'on peut se faire une idée de la ligne éditoriale de chaque maison d'édition.

* Auteur-illustrateur indépendant. Christian Kingué Épanya vit et travaille à Lyon. Il est diplômé de l'École Émile Cohl et lauréat du prix Unicef des illustrateurs en 1993. Il anime également des ateliers d'illustration en France et à l'étranger.

1. Voir les coordonnées des éditeurs africains et des DOM-TOM, et des salons et foires du livre dans la rubrique « Adresses utiles ».

personnalité. S'il n'est pas possible de se déplacer, on peut envoyer une maquette, et non pas les originaux, puis quelque temps après, s'informer régulièrement par mail, téléphone, fax ou courrier, de la suite éventuelle des opérations.

Présentation du travail

Montrer de beaux dessins à l'éditeur ou au **directeur artistique**² ne suffit pas pour le **convaincre** ! Le fait de donner à voir un travail soigneusement exécuté intervient pour moins de la moitié dans l'impression faite à l'éditeur. L'impact atteint dépend surtout de la manière de présenter, d'expliquer son travail et de mettre en valeur ses compétences et son aura personnelle. La plupart des éditeurs considèrent le **professionnalisme** d'égale, sinon de plus grande importance, que la **créativité** brute.

Par ailleurs, il est important de ne pas présenter un dossier standard et rigide de ses meilleurs travaux. Cet assemblage qui ne prend pas toujours en compte la spécificité du client est souvent voué à l'échec. Il est donc nécessaire de bien **sélectionner** ses **échantillons**, c'est-à-dire des travaux préparatoires, études, copies et planches terminées. La place du texte doit toujours être visible sur ces travaux. Le texte est présenté à part : il est ainsi plus lisible et peut, le cas échéant, être modifié plus facilement.

- **Nombre d'échantillons** : dix à douze dessins ou illustrations savamment agencés suffisent pour retenir l'attention de l'éditeur et éviter qu'il ne se lasse très vite.
- **Échantillons supplémentaires** : il est prudent d'avoir avec soi quelques échantillons supplémentaires afin d'**appuyer**, en cas de besoin, sa présentation.
 - Il est important de montrer **travaux non encadrés**. L'éditeur peut ainsi, en les examinant sous toutes les coutures, arrêter son choix en connaissance de cause.
 - **L'utilisation des caches** : lorsque des originaux de travaux très délicats et des travaux de grands formats sont présentés, l'utilisation de **caches** ou **passer-partout** est recommandée.

Les échantillons non encadrés sont présentés dans un **press-book** bien soigné. Ce présentoir mobile qui s'est imposé depuis quelques décennies dans le milieu de la mode et des Beaux-Arts, permet à

L'impact atteint dépend surtout de la manière de présenter, d'expliquer son travail et de mettre en valeur ses compétences.

2. Dans une maison d'édition, le directeur artistique est chargé de donner son avis sur la qualité d'un travail et d'orienter l'illustrateur en tenant compte des contraintes de collection, économiques, etc. Il participe également à la conception de nouveaux formats ou de nouvelles collections. Toutes les maisons d'édition ne possèdent pas de directeur artistique.

l'artiste de mettre en valeur son travail tout en le protégeant des risques de dégradation.

Pour le cas très exceptionnel de l'illustrateur très sollicité, un **agent artistique** peut s'avérer utile ; cet intermédiaire efficace qui connaît bien le monde de l'édition (les demandes spécifiques de chaque éditeur) prend en charge la promotion du travail de l'artiste auprès des maisons d'édition. Sa fonction l'amène également à négocier les contrats avec les éditeurs et toutes les structures qui utilisent ses œuvres (bibliothèque, librairie, centre culturel, galerie d'art, etc.) et ce, en contrepartie d'un pourcentage sur chaque contrat.

Lorsqu'un éditeur est intéressé par les travaux présentés, il prend contact avec l'illustrateur. S'il ne répond pas dans les semaines qui suivent l'envoi de copies de bonne qualité, il est conseillé de le contacter pour savoir précisément ce qu'il en pense, quelle est sa **demande** exacte et, éventuellement, proposer une **rencontre** avec des dessins originaux. Dans le cas où une publication est envisagée, l'illustrateur s'engage dans une nouvelle **relation** avec l'éditeur, une relation qui induit des **impératifs** commerciaux et des **exigences** artistiques.

Lorsqu'un éditeur est intéressé par les travaux présentés, il prend contact avec l'illustrateur.

Christian KINGUÉ ÉPANYA

L'illustrateur et son éditeur

Christian Kingué Épanya

La réussite d'un livre est très souvent - mais pas seulement ! - le fruit d'une rencontre entre un créateur et un éditeur, deux partenaires qui ne partagent pas toujours la même façon de voir : l'un est tout en affectivité et subjectivité (on touche à son œuvre et, par-delà, à sa personnalité) et l'autre a des contraintes financières. Pourtant, ils travaillent tous les deux pour un seul et même objectif : le succès d'une publication.

Maintenant que l'illustrateur est parvenu à franchir le premier obstacle consistant à intéresser l'éditeur ou son directeur artistique sur son travail, il lui reste à franchir l'étape suivante, non moins difficile : celle qui consiste à le fidéliser.

Les engagements de l'illustrateur...

Le **style** : un certain nombre d'illustrateurs considèrent que plus leur style est fort et affirmé, plus il est apprécié. L'éditeur, ou le directeur artistique, peut penser autrement. Ainsi dans le cas de certaines commandes, un style très affirmé peut être assimilé à un manque de **flexibilité** ou d'**adaptabilité**, et créer une situation de malaise entre l'éditeur et l'illustrateur. La capacité de se remettre en question et d'innover est un avantage pour un bon illustrateur. Ceci nous amène naturellement à parler de créativité.

La **créativité** : l'illustrateur mène son travail en prenant en compte les **exigences**, voire les **conseils**, de son éditeur ; ce qui ne fait pas de lui un simple exécutant. Son besoin naturel de **s'exprimer**, d'apporter un autre éclairage à des textes ou à des histoires qui font partie du patrimoine, l'amène à **explorer** des méthodes et des techniques nouvelles. Il peut alors devenir un atout majeur pour l'éditeur en contribuant au **renouvellement** de sa production. De nouveaux formats, de nouvelles collections peuvent ainsi naître d'une étroite coopération avec le directeur artistique, l'illustrateur devenant une pièce maîtresse et agissante dans la **stratégie** de développement de la maison d'édition.

La capacité de se remettre en question et d'innover est un avantage pour un bon illustrateur.

La **confiance** : c'est certainement le **ciment** de l'entente illustrateur-éditeur. Tenir ses **engagements**, rendre son travail comme promis et à temps, est essentiel.

La **vitesse d'exécution** : travailler rapidement est également un atout. L'éditeur sait ainsi qu'il peut compter sur l'illustrateur lorsque la somme de travail est importante et les délais de fabrication très courts. La confiance de l'éditeur envers l'artiste en est d'autant plus grande.

Maintenir le contact : dans le cas où l'illustrateur habite un endroit reculé ou travaille loin de son éditeur, il est important qu'il lui signale - ainsi qu'à d'autres éditeurs - sa présence chaque fois qu'il est en ville pour le tenir informé de son travail. Les éditeurs aiment souvent rencontrer les illustrateurs en personne. Lorsque cela n'est pas toujours possible, un appel téléphonique est souhaité.

Au fil du temps et des publications, une véritable **complicité** peut s'instaurer entre l'illustrateur et son éditeur. La relation entre ces deux partenaires dépasse alors le cadre strictement professionnel pour devenir plus intime ou personnelle.

Au fil du temps et des publications, une véritable complicité peut s'instaurer entre l'illustrateur et son éditeur.

... et ceux de l'éditeur

J'ai parlé plus haut de complicité dans les rapports éditeur-illustrateur. Mais ces relations ne sauraient être à sens unique. Des **efforts** sont également demandés à l'éditeur pour la **sauvegarde** et le bon fonctionnement du tandem.

Circulation du livre : l'éditeur s'engage à assurer la **promotion** du travail de l'illustrateur en le diffusant dans les salons du livre, librairies et bibliothèques. Internet est un autre moyen actuel permettant une plus large **diffusion**. Un effort sera aussi fait pour vendre les droits à d'autres pays.

Contrats et droits d'auteur : idéalement, les contrats devraient être rédigés dans un langage clair et accessible à l'illustrateur, ceci afin d'éviter tout **litige** qui pourrait naître d'une mauvaise compréhension ou **interprétation** des termes. Le **respect** des termes du contrat encourage l'illustrateur à poursuivre sa collaboration avec l'éditeur. Une avance sur droits et un **pourcentage** de droits d'auteur corrects seront préférables à une **rémunération forfaitaire** (la somme payée au départ donne par la suite toute **liberté** à l'éditeur pour la revente des droits, de traduction ou d'adaptation de l'œuvre), sauf demande contraire de l'illustrateur. En général, selon sa notoriété, le **pourcentage** des droits d'auteur oscille entre 2 % et 6 % pour un illustrateur. Il peut passer à 8-10 % maximum pour un auteur-illustrateur. L'éditeur doit également fournir, de façon périodique, un **état des ventes** du livre. Et

si un ouvrage cesse d'être édité, il avertit son illustrateur et lui propose un certain nombre d'exemplaires gratuits.

Sensible et fragile, l'illustrateur a besoin du **soutien** de l'éditeur pour donner le meilleur de lui-même. Ceci est d'autant plus vrai que l'illustration est une profession à risques, dans laquelle il n'existe pas de sécurité financière. Il est donc préférable de travailler avec plusieurs maisons d'édition et ce, malgré les bonnes relations que l'illustrateur peut entretenir avec l'éditeur auquel il est attaché.

L'illustration est une profession à risques, dans laquelle il n'existe pas de sécurité financière.

Dans les pays du Sud

Comme je l'ai indiqué dans l'article « *Vendre son travail* », des **adaptations** sont nécessaires selon que l'on se trouve dans les pays du Nord ou bien dans ceux du Sud.

En effet, contrairement aux pays du Nord où le livre est une industrie culturelle importante plus ou moins florissante, cette situation est loin d'être le cas dans les pays du Sud. Et les structures qui devraient fonctionner en synergie avec l'industrie du livre sont quasi inexistantes. Dans ces **conditions**, les possibilités qu'a l'illustrateur africain pour vivre pleinement de son métier sont bien réduites. Les rapports qu'on observe en général en Occident entre l'éditeur et l'illustrateur peuvent donc changer de façon considérable. Dans les pays du Sud, plus particulièrement en Afrique, les contrats avec pourcentage de droits d'auteur sont rares ; très souvent, l'illustrateur ne reçoit qu'une rémunération forfaitaire dérisoire. Mais tout n'est pas non plus toujours « rose » dans les pays du Nord. Les droits sont souvent variables d'un éditeur à l'autre et très souvent, il faut négocier durement pour obtenir des droits d'auteur décents. Heureusement, cette situation commence à changer depuis quelques années.

Le **développement** et le maintien d'une **industrie** du livre prospère et de qualité dépendent avant tout des rapports qu'entretiennent deux des **acteurs** majeurs de la **chaîne du livre**, à savoir l'éditeur et l'illustrateur. Si les relations sont bonnes, la **créativité** et le **génie** sont au rendez-vous pour le plus grand **bonheur** des lecteurs.

Dans les pays du Sud, plus particulièrement en Afrique, les contrats avec pourcentage de droits d'auteurs sont rares.

Christian KINGUÉ ÉPANYA

Les termes-clés d'un contrat

Le contrat apporte un certain nombre de garanties aux deux partenaires en jeu. S'il est difficilement envisageable de proposer un contrat-type, voici cependant les différents points, incontournables, qui doivent y figurer :

Article : Objet

L'auteur, pour lui et ses ayants-droit, concède à titre exclusif à l'éditeur, qui accepte, aux clauses et conditions du présent contrat, les droits patrimoniaux sur l'œuvre tels définis à l'article « Droits concédés » du présent contrat. De son côté, l'éditeur s'engage à assurer à ses frais la publication de cette œuvre, à lui procurer une diffusion dans le public et à chercher toutes les conditions favorables à son exploitation sous toutes les formes contractuellement prévues ci-dessous.

Article : Étendue et durée de la concession

A : Dans le temps
Dans le temps présent du contrat.

B : Dans l'espace
Cette autorisation prendra effet en tous lieux.

Article : Droits concédés

A : Droits primaires de reproduction de l'édition principale
Le droit exclusif d'imprimer, de reproduire et de vendre l'œuvre sous forme d'édition courante, en autant d'éditions que l'auteur le juge nécessaire à tirage limité ou non, sous toute forme de présentation.

B : Droit de traduction
Le droit de traduire dans toutes les langues.

Article : Jouissance des droits

L'auteur garantit la jouissance des droits concédés dans la mesure et les limites où la propriété littéraire et artistique est reconnue et assurée par la législation, la jurisprudence et les usages locaux de chaque pays.

Article : Remise du texte (ou des illustrations) et corrections

A : Remise du texte
L'auteur a déjà remis les documents à l'éditeur au moment de la signature du contrat. Les documents originaux fournis par l'illustrateur lui seront restitués par l'éditeur après la parution, tandis que les clichés réalisés aux frais de l'éditeur restent la propriété de celui-ci.

Le manuscrit de l'œuvre reste la propriété de l'auteur et lui est restitué.

B : Corrections
L'éditeur s'engage à envoyer des épreuves à l'auteur qui devra de son côté les lire, les corriger et les retourner avec ses remarques et la dernière épreuve avec la mention « bon à tirer ».

Article : Délai de publication

L'éditeur dispose d'un délai de 6 mois maximum à compter de la remise du manuscrit définitif et complet pour procéder à la publication, diffusion et la vente de la première édition de l'œuvre.

Article : Présentation, tirage, mise en vente et prix de l'ouvrage

A : Présentation
L'éditeur se réserve expressément le droit de déterminer pour toute édition le format des volumes et de leur présentation qui ne portera pas atteinte au droit moral de l'auteur ; il demandera toutefois l'avis de l'auteur.

Les textes promotionnels relatifs à l'ouvrage (verso de couverture, rabat et prière d'insérer) devront être soumis à l'auteur.

L'auteur s'engage à remettre à l'éditeur une notice biographique ainsi qu'un projet de texte pour la quatrième de couverture du volume.

L'éditeur s'engage à n'apporter à l'œuvre aucune modification sans l'autorisation écrite et préalable de l'auteur.

L'éditeur s'engage en outre à faire figurer notamment en page de couverture de chaque exemplaire quelle que soit la forme d'exploitation concédée, le nom de l'auteur (illustrateur).

B : Tirage
L'importance des tirages sera fixée par l'éditeur qui en informera l'auteur.

C : Mise en vente
Les dates de mise en vente seront choisies par l'éditeur.

D : Prix de vente
Le prix de vente des volumes sera déterminé par l'éditeur.

E : Exploitation de l'œuvre et promotion
L'éditeur s'engage à assurer à l'œuvre une exploitation et une diffusion commerciale permanente et suivie.

Article : Rémunération de l'auteur

A : À-valoir

L'auteur (illustrateur) percevra un à-valoir qui lui restera définitivement acquis. Cet à-valoir calculé en fonction des droits d'auteur sur le premier tirage sera versé à l'auteur à la signature du contrat. Cette somme viendra en déduction des droits dus au titre de l'exploitation du droit primaire de reproduction.

B : Taux

Les droits d'auteur s'élèvent de 6 à 8% (dans le meilleur des cas 10%) à partager, le cas échéant, entre l'auteur et l'illustrateur.

C : Exemplaires sans droits

Exemplaires destinés au dépôt légal, aux hommages et à la presse, remis à l'auteur (20).

Article : Comptes et paiement

Les comptes pour chaque mode d'exploitation des droits dus à l'auteur seront arrêtés deux fois l'an, le 30 juin et le 31 décembre de chaque année. Ils seront remis et réglés à l'auteur dans le mois qui suit la date de leur arrêt. Cet état mentionnera également le nombre d'exemplaires vendus par l'éditeur, celui détruit par cas fortuit ou de force majeure.

Article : Cession du contrat

L'éditeur qui souhaite céder ou concéder le présent contrat à un tiers doit en avertir l'auteur par lettre recommandée. Ce dernier devra faire connaître sa position à l'éditeur dans le mois qui suit la réception de la lettre recommandée.

L'éditeur restant tenu de la bonne exécution des obligations du présent contrat par le tiers.

Article : faillite, concordat ou mise en liquidation de l'entreprise de l'éditeur

L'auteur peut dénoncer le présent contrat par lettre recommandée avec accusé de réception. En outre, l'auteur dispose d'un droit de préférence sur les exemplaires, copies et reproductions qui font l'objet du présent contrat.

Fait le à en autant d'exemplaires d'originaux qu'il y a de parties, chacune d'elles déclarant en avoir reçu un.

L'auteur

L'éditeur

Chaque éditeur peut apporter des clauses à ce contrat de base auquel peut venir s'ajouter un second contrat concernant les droits d'adaptation audiovisuels, le merchandising et les droits annexes. Il ne faut pas signer ce second contrat. Il pourra être rediscuté et signé - c'est préférable - lorsque des projets d'adaptation se préciseront.

Les éditeurs proposent également aux auteurs de les payer au « forfait », c'est-à-dire de donner une somme globale pour les droits d'auteur, sans tenir compte du tirage original ni des rééditions. Ce genre de contrat, s'il semble séduisant puisque l'éditeur propose une certaine somme d'argent tout de suite, n'est pas du tout intéressant dans la durée. L'avance sur droit est beaucoup plus correcte.

Les traductions doivent en principe générer des droits d'auteur à partager à égalité avec l'éditeur.

Marie WABBES