

la **citô** internationale de la bande dessinée et de l'image

dossier pédagogique **fiches d'identité des héros**

A l'attention de nos amis professeurs : la Bande Dessinée reste avant tout un moyen d'expression, même si elle peut se présenter sous forme d'exercice à figures imposées. Il est donc primordial de privilégier le travail de l'enfant en intervenant le moins possible dans la démarche créative de ce dernier : l'adulte ne se manifestera qu'afin de donner à l'enfant les moyens techniques de concrétiser sur le papier ce qu'il imagine.

Ce dossier concerne des groupes de 30 enfants maximum. Il peut vous être utile à la préparation des ateliers de création de bande dessinée, ainsi qu'à la visite de l'exposition permanente. N'hésitez pas à le compléter avec d'autres ressources pédagogiques, à télécharger gratuitement sur notre site internet : www.citebd.org, rubrique **Espace jeunesse** > **Pour les scolaires et les groupes**.

sommaire

Astérix et Obélix
Bécassine
les Pieds Nickelés
Little Nemo
Zig et Puce
Tintin
Mickey Mouse
Spirou
le Marsupilami
Gaston Lagaffe
Popeye
Superman
Batman
Corto Maltese
Spiderman
Titeuf

Astérix et Obélix

Ils sont nés en 1959 dans le premier numéro du journal *Pilote*. Leurs papas, Uderzo au dessin et Goscinny au scénario, leur ont fait vivre de fascinantes aventures pendant 18 ans. Aujourd'hui, la série a été reprise par d'autres auteurs, qui à leur tour imaginent la trépidante vie de ces deux Gaulois.



carte d'identité : Astérix

date de naissance 85 av-JC.

cheveux/yeux Blond, yeux noirs.

taille Très petit et plutôt mince.

signes distinctifs Porte la moustache, est toujours habillé de braies rouges et d'un haut noir, ne se sépare presque jamais de sa ceinture, à laquelle est fixée une gourde de potion magique.

caractère Intelligent, débrouillard, et très fidèle en amitié. Parfois il est un peu taciturne et grognon, et la logique particulière de ce grand benêt d'Obélix l'agace un peu, mais jamais longtemps : il a un très grand cœur.

famille Son père s'appelle Astronomix, et sa mère Praline : ils vivent tous deux à Condate, où ils tiennent une boutique de souvenirs avec les parents de son meilleur ami Obélix. Il n'a ni femme, ni enfants.

lieu de résidence Un village d'irréductibles Gaulois en Armorique qui résiste encore et toujours à l'envahisseur (les Romains).

phrase fétiche « Par Toutatis ! ».

carte d'identité : Obélix

date de naissance 85 av-JC.

cheveux/yeux Roux, yeux noirs.

taille Assez grand, il est aussi très gros.

signes distinctifs Porte la moustache, est toujours habillé de braies à rayures bleues et blanches tenues par une grosse ceinture. Il a deux tresses qui lui tombent sur les joues, terminées par un petit nœud noir. Sa grande particularité, c'est qu'il est doté d'une force extraordinaire : il est tombé dans une marmite de potion magique quand il était petit.

caractère. Il est particulièrement gourmand, adore chasser le sanglier, se bagarrer avec les Romains, mais déteste par-dessus tout qu'on lui dise qu'il est gros. Ce sculpteur de menhirs est aussi un sensible au grand cœur : il tombe souvent amoureux (notamment de la belle Falbala), mais est terrassé à chaque fois par sa grande timidité.

famille Son père s'appelle Obélodalix, et sa mère Gélatine : ils vivent tous deux à Condate, où ils tiennent une boutique de souvenirs avec les parents de son meilleur ami Astérix. Il n'a ni femme, ni enfants, mais ne se sépare jamais de son petit chien Idéfix.

lieu de résidence un village d'irréductibles Gaulois en Armorique qui résiste encore et toujours à l'envahisseur (les Romains).

phrase fétiche « Ils sont fous ces Romains » ou « Je ne suis PAS gros ! ».

leur entourage

Dans leur petit village gaulois, il y a des personnages incontournables :

panoramix le druide (c'est lui qui se charge de faire la potion magique)

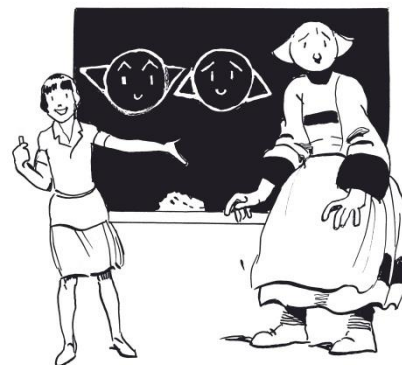
abracourcix le chef du village et sa femme **Bonnemine**, sans oublier **Assurancetourix** le barde (qui chante très très faux) ou **Cétautomatix** le forgeron, **Ordralfabétix** le poissonnier.

leurs ennemis

Jules César et les Romains représentent le peuple envahisseur que les Gaulois rencontrent où qu'ils aillent. Souvent tournés en ridicule, très rarement malins, ils sont les adversaires préférés de nos Gaulois. Les pirates sont une parodie d'ennemis : à presque chaque voyage, Astérix et Obélix se retrouvent à faire une halte sur leur bateau. Mais à chaque rencontre, le navire finit au fond des mers et les pirates à l'eau, accrochés aux restes de leur embarcation. Ils font référence à une autre série qui paraissait dans *Pilote* en même temps que *Les Aventures d'Astérix* et à qui les deux Gaulois volaient la vedette : *Barbe-Rouge*.

Bécassine

Née en 1905 dans *La Semaine de Suzette*, Bécassine est inventée par Jacqueline Rivière, et animée toutes les semaines par le scénariste Caumery et le dessinateur Joseph Pinchon. C'est la première vraie série de l'histoire de la bande dessinée française, et son succès ne s'est pas démenti jusqu'à nos jours.



carte d'identité : Bécassine

date de naissance 1885 : elle est née dans la métairie de ses parents à Clocher-les-Bécasses, près de Quimper.

cheveux/yeux Ses cheveux restent presque toujours cachés sous une coiffe blanche, à la mode de son époque : elle ne l'enlève que lorsqu'elle va chez le médecin, ou quand elle se met au lit.

taille Normale.

signes distinctifs Toujours habillée de sa robe verte et de son tablier, elle porte parfois quelques accessoires en rapport avec son activité du moment (ses lunettes de protection lorsqu'elle conduit une voiture par exemple). Le dessinateur ne lui dessine pas de bouche : on peut comprendre son humeur simplement en regardant ses sourcils.

caractère Elle est réputée pour être un peu naïve et étourdie, mais sa bonne volonté et son optimisme en font une courageuse et vaillante héroïne : ses maladresses sont vite rattrapées par de grandes aventures.

famille Ses parents tiennent une métairie (une ferme) en Bretagne, où elle retrouve régulièrement ses cousins Yann et Dindonnette.

lieu de résidence Paris : elle a trouvé une place de bonne d'enfants dans une grande maison parisienne.

phrase fétiche Elle n'a pas de phrase fétiche. Mais par contre, il lui arrive souvent de se tromper en prenant certaines expressions françaises au pied de la lettre (comme « marcher sur des œufs »).

son entourage

la marquise de Grand-Air chez qui Bécassine a trouvé une place de bonne d'enfants : elle est très attachée à cette grande dame. Au fil des albums, la jeune Bretonne va progressivement prendre de plus en plus de place au sein de la maison : dans un épisode, la marquise insiste auprès d'un maître d'hôtel pour que Bécassine mange à table avec elle, plutôt qu'avec les domestiques.

loulotte Un jour, des paysans ont apporté un bébé à la marquise de Grand-Air : comme l'enfant venait de perdre ses parents et que la marquise en était la marraine, ils ont pensé que ce serait à elle de l'élever. Bécassine s'est donc occupée de la petite fille pendant toute son enfance.

Ses ennemis

Bécassine n'a pas vraiment d'ennemi récurrent : elle est comme tout le monde. Cependant, elle a traversé deux guerres mondiales et plusieurs événements historiques très importants : ses aventures sont une véritable fenêtre ouverte sur le siècle précédent.

les Pieds Nickelés

Apparu en 1908 dans le journal *L'Epatant*, ce trio de bons-à-rien cherche par tous les moyens à gagner de l'argent sans travailler ni se fatiguer. **Filochard** (le brun à moustaches et bandeau sur l'œil), **Croquignol** (le grand à long nez) et **Ribouldingue** (le barbu rondouillard) sont inséparables : leurs petites escroqueries leur vaudront bien des mésaventures, pour le plus grand bonheur de leurs lecteurs.



carte d'identité : les pieds nickelés

date de naissance On ne sait pas vraiment quand ils ont pu naître (sûrement quelque part vers la deuxième moitié du XIX^{ème} siècle), mais on sait comment ils ont fondé leur bande : Croquignol, en mal d'argent, a rencontré par hasard dans un café deux anciens amis, Filochard et Ribouldingue. C'est ainsi que, réunis autour de quelques verres bien remplis, nos trois compères ont décidé de s'associer afin de commettre filouteries et petites escroqueries.

cheveux/yeux Filochard et Ribouldingue sont bruns, seul Croquignol est blond.

taille Croquignol est le plus grand, et Filochard le plus petit. Quant à Ribouldingue, il est un peu plus rondouillard que ses deux compagnons.

signes distinctifs Croquignol est toujours affublé d'un petit monocle et porte souvent une veste jaune, même si de temps en temps il complète sa tenue avec un petit chapeau. De son côté, Ribouldingue possède une barbe bien fournie, et s'habille régulièrement de vert avec une casquette assortie. Enfin, Filochard a la particularité d'avoir un cache-œil sur l'œil droit, ainsi qu'une petite moustache : il préfère les vestes foncées, et porte lui aussi par moment un béret ou une casquette.

caractère. Buveurs, fumeurs, bagarreurs, tricheurs, voleurs, escrocs : ils semblent avoir tous les défauts du monde. En vérité, il faut tout de même remarquer qu'ils ne s'en prennent qu'aux riches, et jamais aux plus faibles qu'eux : il leur arrive même d'aider leur prochain.

famille On ne leur connaît ni parents, ni enfants, mais ils sont tous mariés : Ribouldingue est marié à Manounou, une africaine qui les aidera régulièrement, Filochard à une imposante sud-américaine, et Croquignol à la comtesse de Castelentoc.

lieu de résidence Partout et surtout ailleurs : ils ne restent jamais au même endroit. Même si l'argent ne suit pas toujours, le trio a des goûts bien particuliers : ils aiment, le confort, et surtout le luxe.

phrase fétiche « système D comme Débrouille » Ils ont beaucoup d'expressions venant de l'argot : « biffeton » voulant dire billet, ou « dégoter » trouver, et bien d'autres.

leur entourage

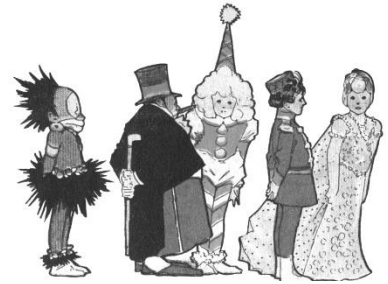
A part leur femme, et quelques rencontres éphémères, les Pieds Nickelés n'ont pas d'entourage très proche : leur petit trio se suffit à lui-même. Cependant, il ne faut pas oublier ceux grâce à qui ils peuvent vivre et gagner de l'argent : les victimes de leurs escroqueries. Ils leur donnent plusieurs noms : les « bonnes poires », les « gogos » ou les « P.S.D.E.E » (Personnes Susceptibles D'Être Escroquées). Ce sont la plupart du temps des gens très riches, faisant partie de la noblesse ou de la bourgeoisie, naïfs au point de gober n'importe quel mensonge.

leurs ennemis

Dans ce mode de vie pas très recommandable, il est évident que les trois compères ne se font pas que des amis : il y a d'abord la police, qu'ils côtoient régulièrement de près (du plus simple gendarme au grand commissaire). Puis il y a les gardiens de prison, auxquels ils ne cessent de jouer des tours, afin de pouvoir s'évader. Et enfin, leurs éternels rivaux : d'autres bandes de bandits et autres hors-la-loi.

Little Nemo

Créées par Winsor McCay, et publiées pour la première fois dans le *New York Herald* en 1905, les aventures de Little Nemo fonctionnent toutes selon le même principe : un petit garçon, Nemo, rêve chaque nuit qu'il est appelé par la princesse du Slumberland (pays du sommeil) et parcourt ainsi des univers enchantés, avant de se réveiller dans son lit à la dernière case.



carte d'identité : Little Nemo

date de naissance Quelque part au cours du XIX^{ème} siècle.

cheveux/yeux Cheveux bruns et bouclés, yeux noirs.

taille Assez petit : Nemo est avant tout un enfant comme les autres.

signes distinctifs C'est avant tout un enfant comme les autres, mais comme il passe toutes ses nuits à rêver, il change souvent d'apparence. En chemise de nuit lorsqu'il se réveille, il peut cependant porter n'importe quels vêtements lorsqu'il rêve : tenue princière, costume d'apparat, pyjama, etc.

caractère Il a la main sur le cœur, et aime énormément sa petite princesse : dès qu'il peut venir en aide à quelqu'un, Nemo n'hésite pas. Il lui arrive tout de même de faire quelques bêtises : il est très influençable et se laisse facilement mener par le bout du nez, notamment par Flip (un personnage qui peut parfois être son ami, et d'autres fois son ennemi).

famille Il n'y a que son père et sa mère dans sa famille du côté de la réalité : ils sont d'ailleurs souvent agacés par le sommeil tapageur de leur fils. Mais lorsqu'il rêve, on dirait que tous les habitants du Slumberland deviennent une sorte de grande famille pour Nemo.

lieu de résidence Dans la maison familiale, à New York. Mais n'oublions pas qu'au pays du Slumberland, le petit garçon a pu voyager dans des endroits plus merveilleux les uns que les autres : la planète Mars, la Lune, le Pôle Nord, etc.

phrase fétiche Il n'a pas vraiment de phrase fétiche, mais dit toujours un petit mot émerveillé juste après son réveil en catastrophe : « Où est-ce que je suis ? J'ai rêvé que j'étais sur Mars. Quel spectacle !! », ou encore « Ouh ! Je suis revenu sur Terre, j'ai encore rêvé ! ».

son entourage

Il y a plusieurs personnages que Nemo rencontre au fur et à mesure de ses nuits : ceux qu'il ne verra qu'une seule fois, et ceux auxquels il s'attache (qu'on retrouvera donc souvent) souvent :

le Roi Morphée Souverain du Slumberland et sa fille **la Princesse** (c'est pour la rencontrer que Nemo commence à voyager la nuit dans ses rêves).

impy Un des autochtones du Slumberland.

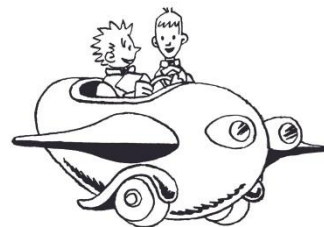
ses ennemis

Nemo rencontre des obstacles au fur et à mesure de ses aventures, mais n'a pas vraiment d'ennemis dédiés et récurrents. Cependant, il y a dans son entourage un personnage plutôt ambigu :

flip C'est un compagnon très régulier des balades de Nemo au Slumberland, mais il est détesté de tous les habitants de ce côté-ci : comploteur, il joue régulièrement des tours d'un goût douteux au petit garçon (ainsi qu'à tout le monde).

Zig et puce

L'arrivée de Zig et Puce en 1925 va bouleverser les usages de la bande dessinée française : l'auteur Alain Saint-Ogan, s'inspire des bandes dessinées américaines en utilisant la bulle pour faire parler ses personnages. Ce n'est pas la première fois qu'un artiste s'y essaie, mais le succès de la série *Zig et Puce* va être tel que l'usage de la bulle va rapidement se répandre et devenir incontournable.



carte d'identité : Zig et Puce

date de naissance Inconnue. On sait juste que ce sont deux enfants du XX^{ème} siècle : rêvant de voyages et de fortune en Amérique.

cheveux/yeux Zig a les cheveux courts et bien coiffés (avec un petit épi sur le dessus du crâne) et Puce a toujours les cheveux dressés sur la tête comme un hérisson (il est roux).

taille Ils ont approximativement une dizaine d'années : le premier est plutôt mince, tandis que le second est un peu rondouillard.

signes distinctifs Ils portent tous les deux un manteau rouge, un petit accessoire autour du cou (un petit nœud papillon pour Zig et un foulard blanc à pois pour Puce)

caractère Ce sont deux grands rêveurs : leur but ultime est d'atteindre l'Amérique pour y faire fortune. Mais comme ils n'ont pas d'argent, ils se retrouvent souvent dans des situations impossibles, et s'éloignent de leur destination : un détour au Pôle Nord va leur donner l'occasion de rencontrer un ami qu'ils ne quitteront plus, Alfred le pingouin.

famille On ne connaît pas leur famille, mais ils s'aiment comme des frères.

lieu de résidence Ils n'ont pas de lieu fixe : depuis le début de leur aventure, ils sont partis en voyage pour l'Amérique, mais ne se sont jamais arrêtés définitivement en chemin. Ils voyagent à travers toute la planète, par tous les moyens de transports : terre, mer et air. Ils vont même avoir l'occasion de voyager dans le temps et de se rendre... au XXI^{ème} siècle !

phrase fétiche « T'as le bonjour d'Alfred ! » à chaque fois qu'un adversaire est défait.

leur entourage

Zig et Puce vont rencontrer d'autres personnages plus étonnants les uns que les autres :

alfred le pingouin, leur éternel compagnon.

dolly, une charmante jeune fille et son oncle, un homme richissime.

cosinus le savant, avec qui ils ont voyagé dans le temps.

leurs ennemis

Ils vont devoir affronter de nombreux ennemis, plus ou moins terribles, à chaque nouvelle aventure : d'une tribu de cannibales au bandit Musgrave, en passant par deux jeunes imposteurs se faisant passer pour eux, et bien d'autres encore.

Tintin

Créées par Hergé, *Les Aventures de Tintin* paraissent pour la première fois dans le Petit Vingtième en 1929. Le succès est au rendez-vous : plus de 200 millions d'exemplaires vendus, traduit en une cinquantaine de langues, le jeune reporter a séduit près de trois générations de lecteurs. Et il plaît toujours autant aujourd'hui : on l'a retrouvé récemment au cinéma, avec *Tintin et le secret de la Licorne*.



carte d'identité : Tintin

date de naissance Hergé lui donnait entre 14 et 18 ans.

cheveux/yeux Blond aux yeux noirs, avec une petite houpette sur le devant.

taille Il n'est pas très grand, sans être exceptionnellement petit.

signes distinctifs Toujours habillé d'un pull bleu et d'un pantalon de golf marron, il se déguise souvent lorsque le besoin s'en fait sentir.

caractère Intelligent, très courageux, et plein de bonnes valeurs, il est l'ami fidèle que tout le monde voudrait avoir.

famille On ne lui connaît pas de famille, mais il ne se sépare jamais de son petit chien, Milou.

lieu de résidence Il a déménagé plusieurs fois : d'abord au 26 rue du Labrador à Bruxelles, il va ensuite venir habiter chez son ami le capitaine Hadock et le professeur Tournesol, au château de Moulinsart.

phrase fétiche C'est plutôt le capitaine qui se fait remarquer pour ses exclamations bien à lui : « mille millions de mille sabords ! », « moule à gaufres ! », etc.

son entourage

Il y a beaucoup de personnages secondaires qui gravitent autour de Tintin :

le capitaine Hadock Vieux loup de mer taciturne et un peu grognon, particulièrement porté sur le whisky, il accompagne Tintin dans toutes ses aventures.

le professeur Tournesol Un peu farfelu, ce vieux monsieur est tout de même un fameux savant.

Dupont et Dupond Ce sont deux inspecteurs toujours à l'affût. Le seul problème, c'est qu'ils ne sont pas très malins.

la Castafiore C'est une très grande cantatrice, connue dans le monde entier : Tintin la croise souvent lors de ses voyages.

ses ennemis

Ils sont nombreux ! Car en déjouant tant de complots, trafics, et manigances, Tintin ne s'est pas fait que des amis :

rastapopoulos C'est l'ennemi avec un grand E : il touche à tout, du moment que c'est bon pour ses affaires, et mauvais pour celles des autres. Trafic de stupéfiants, secte, ou arnaque, il ne recule devant rien.

docteur Müller Comploteur, faussaire, assassin au besoin : cet homme est toujours du mauvais côté. Son seul but : obtenir de l'argent, par n'importe quel moyen.

Mickey Mouse

Ce personnage a une petite particularité : parmi ceux présentés dans ce dossier, c'est le seul à ne pas être né dans une bande dessinée. Et oui : Mickey est apparu au public pour la toute première fois en 1928 dans... un dessin animé de Walt Disney, *Steamboat Willie*. C'est seulement au bout de quelques autres films que les aventures de Mickey vont enfin être racontées en bande dessinée.



carte d'identité : Mickey Mouse

date de naissance Mickey n'a pas d'âge, ni de date de naissance : en 80 ans, il n'a jamais vieilli.

cheveux/yeux Pas de cheveux chez une souris ! Son portrait est très simple à dessiner : il suffit simplement d'un grand cercle pour la tête, et deux autres plus petits pour ses oreilles.

taille Plutôt petit, surtout en comparaison avec son ami Dingo.

signes distinctifs Il porte traditionnellement un short rouge avec deux gros boutons sur le devant, une paire de grosses chaussures jaunes, et des gants blancs. D'autre part, si on regarde bien, on s'apercevra que Mickey n'a pas cinq, mais quatre doigts à chaque main.

caractère Courageux, fidèle, malin et particulièrement gentil : il aide toujours tout le monde autant qu'il le peut.

famille Pas de parents à l'horizon, mais il a une fiancée, Minnie, et deux neveux, Jojo et Michou. Il vit avec son chien Pluto.

lieu de résidence Mickeyville

phrase fétiche Il n'a pas vraiment de phrase fétiche, mais son rire dans les dessins animés a marqué plusieurs générations : Walt Disney a longtemps prêté sa propre voix à son petit personnage, et tous les acteurs suivants ont fait en sorte de l'imiter.

son entourage

La petite communauté Disney a bien grandi au fil des années : grâce aux films, albums BD, magazines (comme le *Journal de Mickey*) et autres supports, une foule de personnages secondaires se sont développés. Voici les principaux :

minnie sa fiancée, et son chien **Pluto**

dingo, son meilleur ami

donald et toute sa petite famille (ses neveux **Riri**, **Fifi** et **Loulou**, sa fiancée **Daisy** et **Picsou**)

géo Trouvetou astucieux savant

ses ennemis

pat Hibulaire C'est un grand malfaiteur : voleur, bandit ou escroc, il est toujours là lorsqu'il y a un mauvais coup à préparer.

le Fantôme noir Mystérieux voleur : il a la réputation d'être insaisissable.

les frères Rapetou Voleurs professionnels : le seul obstacle à leur réussite, c'est qu'ils ne sont vraiment pas très malins.

Spirou

En 1938, l'éditeur Jean Dupuis décide de créer un journal pour la jeunesse belge : il veut un petit personnage qui sera la mascotte du journal, et s'adresse à Rob-Vel, un dessinateur que son fils aime beaucoup. Enfin, le 21 avril, le *Journal de Spirou* arrive dans les mains des enfants, et on y découvre un petit groom tout vêtu de rouge, prêt à nous embarquer dans ses aventures : Spirou était né.



carte d'identité : Spirou

date de naissance Spirou est né sur la première page du *Journal de Spirou* : dans cette toute première aventure, un gérant d'hôtel recherche désespérément un groom, et s'en va demander à un artiste peintre de lui en créer un. Ce dernier dessine alors l'image de Spirou sur sa toile, l'asperge d'eau de vie, et le petit groom en sort, prêt à vivre toutes sortes d'aventures.

cheveux/yeux Spirou en wallon (la langue parlée par une partie de la Belgique) veut dire « écureuil », c'est donc pour cela que notre héros est roux.

taille Assez moyenne : à ses débuts, il avait la taille d'un jeune garçon, et pas d'un adulte.

signes distinctifs Il est toujours vêtu de son costume initial de groom (alors qu'il est entretemps devenu reporter), avec quelques variantes selon les auteurs.

caractère Courageux et intelligent : Dupuis voulait que sa mascotte soit porteuse de toutes les bonnes valeurs de son époque. Il faut savoir que Spirou veut aussi dire « espiègle », « malin » en wallon.

famille À l'origine, on ne lui connaît pas de famille, même si la série *Le Petit Spirou* (une série parallèle) a imaginé pour lui des parents, un grand-père et une grand-mère. Mais adulte, Spirou ne vit qu'avec Spip, son animal de compagnie (un écureuil), et son meilleur ami Fantasio.

lieu de résidence On ne sait pas exactement où vit Spirou : une ville comme les autres en Belgique, d'où il peut partir à tout moment pour un voyage dans un pays lointain, ou simplement pour le château de Champignac, petit coin perdu de campagne situé à Champignac-en-Cambrousse.

phrase fétiche On ne lui connaît pas de phrase fétiche, mais dans les premières années de son existence, on a créé un club en son honneur, les ADS (Amis De Spirou) : les membres partageaient avec le personnage des valeurs et un véritable code d'honneur, mais aussi, et surtout, un code secret qui leur permettait d'échanger des messages codés. Leur cri de ralliement était « Spirou ami, partout, toujours ! ».

son entourage

Fantasio C'est son meilleur ami. Un peu grognon sur les bords, lui aussi journaliste, Fantasio est véritablement l'alter ego comique de Spirou : il lui arrive toutes sortes de choses abracadabrantes. Il est doté d'une imagination incroyable (il a même inventé un nouveau moyen de transport : le Fantacoptère, un hélicoptère à une place).

le Marsupilami Animal imaginaire vivant en Palombie, c'est une légende sur pattes : très rare, recouvert d'une fourrure jaune à pois noirs et possédant une queue de huit mètres, il vit avec sa petite famille dans un nid au cœur de la jungle. Attention, s'il adore faire des blagues et s'amuser, il ne faut pas le menacer : il reste un animal très sauvage.

le comte de Champignac C'est un savant un peu farfelu spécialisé dans les champignons.

seccotine Concurrente journaliste de Fantasio, cette jeune femme possède un sacré caractère : il n'est pas question de lui marcher sur les pieds. Il vaut mieux ne pas se trouver sur sa route lorsqu'elle est au volant de son scooter, car elle ne maîtrise pas très bien le code de la route.

ses ennemis

zantafio C'est le cousin de Fantasio, il a tour à tour été grand bandit, petit arnaqueur, et même dictateur de la Palombie.

zorglub Ancien camarade d'université du comte de Champignac, c'est un savant qui n'a qu'une ambition : conquérir le monde, jusqu'à la Lune.

le marsupilami

C'est un animal imaginaire créé par André Franquin en 1952 dans la série *Spirou et Fantasio* : ce personnage a eu tellement de succès qu'il a vécu ses propres aventures dans une série BD à son nom, des dessins animés, et même un film. Il paraît que Franquin a eu l'idée d'un tel animal en regardant un employé des trains un peu débordé par son travail : une queue en plus de ses deux bras l'aurait bien aidé dans sa tâche !



carte d'identité : le marsupilami

date de naissance On ne sait pas vraiment quand est apparu sur terre le Marsupilami : on sait juste qu'il est là depuis des générations. Il naît dans des œufs en forme de poire, avec la queue toute emmêlée : c'est à ses parents de la démêler sans douleur.

cheveux/yeux Il peut avoir le pelage de différentes teintes : généralement jaune à pois noirs, il peut aussi être entièrement jaune, ou noir.

taille Petit (comme un enfant).

signes distinctifs Evidemment, il a sa fameuse queue : une fois à l'âge adulte, elle peut faire jusqu'à huit mètres ! Il s'en sert pour tout : se déplacer, pêcher, se battre, etc. Le marsupilami, naît dans des œufs, mais possède ce qui ressemble à un nombril, et ce mystère a longtemps taraudé les scientifiques : aujourd'hui, on sait que c'est en dormant sur le ventre de sa mère, l'oreille collée à ce petit appendice, que le petit Marsupilami va apprendre tout ce dont il a besoin pour vivre dans la jungle.

caractère Le Marsupilami est très farceur : c'est simple, il adore faire des blagues ! Cependant, c'est un animal qui reste sauvage : si on s'en prend à son habitat ou à sa petite famille, il risque de devenir très dangereux.

famille Le Marsupilami de *Spirou et Fantasio* a une compagne, la Marsupilamie, et trois petits (un noir, un jaune, et un jaune à pois noirs).

lieu de résidence La Palombie, pays imaginaire également créé par Franquin : cela ressemble un peu à la Colombie. Le Marsupilami vit au cœur de la jungle, dans un nid fait de lianes, de feuilles et de fleurs, remplis de plumes douillettes.

phrase fétiche « Houba ! »

son entourage

Vivant dans une contrée plutôt sauvage, le Marsupilami n'a pas souvent l'occasion de faire de bonnes rencontres : outre les perroquets, et autres animaux qui constituent son voisinage, il a tout de même rencontré certains humains auxquels il s'est attaché (comme *Spirou et Fantasio*).

Noé C'est un fantastique dresseur d'animaux : il possède la capacité étrange de pouvoir communiquer avec eux.

la tribu des Chahutas Ce sont les indigènes qui vivent dans la jungle : ils connaissent bien le Marsupilami et ses facéties.

ses ennemis

les animaux sauvages Lions, léopards, piranhas et autres habitants peu recommandables de la jungle, chacun a pu tâter de la force du marsupilami. Le premier étant le jaguar, un de ses voisins directs : ce grand bêta de félin se croit toujours assez fort pour vaincre notre ami, ce qui évidemment n'est jamais le cas.

backalive C'est un braconnier qui n'a de cesse de chercher à capturer ce merveilleux animal : il a tout essayé, même de se déguiser lui-même en Marsupilami.

zabaglione Directeur de cirque, cet homme est toujours à la recherche d'un numéro fantastique pour sa troupe. Mais il n'est intéressé que par l'argent et pense que tous les moyens sont bons pour arriver à ses fins.

Gaston Lagaffe

C'est un autre personnage créé par Franquin, mais cette fois-ci en 1957 dans le *Journal de Spirou*. Garçon de bureau gaffeur et maladroit, il passe le plus clair de son temps à faire la sieste, inventer de drôles de choses, et inviter toutes sortes d'animaux dans la rédaction où il travaille... pour le plus grand malheur de ses collègues.



carte d'identité : Gaston Lagaffe

date de naissance Eternel garçon de bureau, on ne sait ni son âge, ni où il est né.

cheveux/yeux Cheveux bruns en bataille : se coiffer tous les matins ne fait pas partie des impératifs d'un Lagaffe.

taille Il pourrait être grand, mais il avance toujours courbé : il apparaît donc de taille assez moyenne.

signes distinctifs C'est un personnage tout mou : il est toujours courbé, avançant en traînant des pieds, vêtu de son pull à col roulé vert, de son vieux jean, et de ses espadrilles. Ces dernières n'ont pas toujours été les chaussures de notre gaffeur : Franquin a décidé de les lui dessiner quand un jour, une lectrice a envoyé à Gaston par le courrier des lecteurs une paire d'espadrilles bleues.

caractère Peu travailleur, Gaston est avant tout un gaffeur de première : il fait toujours des bêtises, pensant améliorer les choses à la rédaction (il adore par exemple modifier les portes pour qu'on y passe plus rapidement). Il adore par-dessus tout faire la sieste alors que le courrier s'accumule, tester de nouvelles inventions, ou jouer avec ses animaux.

famille Il a sa tante Hortense, une dame au grand cœur qu'on ne verra jamais. Elle offre souvent à Gaston des objets improbables : un cactus, un dindon, un pull en laine angora auquel il est allergique, etc.

lieu de résidence Dans un appartement pas loin du bureau de la rédaction : il s'y rend à pied, ou avec sa voiture (un vieux tacot qu'il a retapé, modifié et transformé à sa sauce) : une Ford T de la grande époque.

phrase fétiche « M'enfin ! », « Meuh non ! »

son entourage

ses collègues de bureau À la rédaction du journal de Spirou, il a de nombreux collègues à qui il peut rendre la vie infernale, Spirou et Fantasio en premier : Prunelle, LeBrac, M. Demesmaeker (un homme d'affaires venant souvent signer des contrats, et faisant les frais de la tornade Lagaffe à chaque fois), et bien d'autres. Il ne faut pas oublier M'oiselle Jeanne, une employée éperdument amoureuse de Gaston.

ses animaux Il en amène tout le temps au bureau : le Chat dingue, la Mouette rieuse, Cheese la souris grise, Kissifrott le hérisson, et Bubulle le poisson rouge. À noter que Gaston a une véritable passion pour les appeaux : de petits sifflets qui imitent les cris des animaux pour les attirer.

jules-de-chez-Smith-en-face C'est le bon copain de Gaston : ils ont fait les quatre cents coups ensemble, souvent aux dépens des passants de la rue qui les sépare, ou de leurs collègues respectifs.

ses ennemis

Gaston a beau être un gaffeur, personne ne le déteste bien longtemps. Le seul ennemi qu'on lui connaisse, c'est le travail.

Popeye

Créé par Elzie Crisler Segar dans la série *The Thimble Theater* en 1929, Popeye n'était alors qu'un simple personnage secondaire : il va rapidement plaire au public et se retrouver sur le devant de la scène, à tel point qu'un dessin animé sera créé ! C'est un matelot grognon possédant une force extraordinaire.



carte d'identité : Popeye

date de naissance On ne connaît pas sa date de naissance : on sait juste qu'il s'agit d'un vieux loup de mer.

cheveux/yeux Inconnus au bataillon : le peu de cheveux qu'il pourrait avoir est caché en dessous de sa casquette. Pour ses yeux, c'est un peu spécial : il est borgne (il a perdu un œil), d'où son nom anglais (Pop'eye = œil crevé) !

taille Plutôt moyenne.

signes distinctifs Il est toujours habillé de la même manière : un costume de marin constitué d'un pantalon bleu, une chemise noire et rouge, ainsi que d'une casquette blanche. Son accessoire préféré c'est sa pipe, qu'il ne quitte jamais. Popeye adore les épinards : dans le dessin animé, c'est même eux qui lui donnent sa force extraordinaire.

caractère Popeye semble souvent très en rogne, mais c'est un homme avec la main sur le cœur : toujours prêt à aider ses amis, et à sauver Olive Oyl, sa fiancée. Par contre, il se moque totalement de la politesse et des bonnes manières.

famille Il a une nombreuse famille : un père (Pôpa) qui est son portrait tout craché, une fiancée (Olive Oyl), une grand-mère (Gran'Ma Peg), un fils adoptif (Mimosa), et un animal de compagnie un peu spécial (The Jeep : en français Pilou-Pilou).

lieu de résidence C'est un marin, il voyage donc un peu partout dans le monde, seul ou accompagné.

phrase fétiche « I yam what I yam and that's what I yam ! » (« Je suis c'que j'suis et c'est tout c'que j'suis ! ») : Popeye n'emploie pas un langage soutenu !

son entourage

the Jeep (Pilou-Pilou) C'est un animal un peu étrange : il ressemble à une sorte de petit léopard. Ce qu'il y a de plus intéressant chez lui, ce sont ses pouvoirs : il est capable de se dématérialiser, dire l'avenir, ou de savoir si quelqu'un dit la vérité. De plus, il a un régime alimentaire particulier : il se nourrit d'orchidées ! Franquin s'en est inspiré pour créer le Marsupilami.

j Wellington Wimpy (Gontran) C'est un ami un peu particulier : opportuniste, égoïste et lâche, rien n'a pour lui plus d'importance que... les hamburgers ! Popeye est son seul ami.

castor Oyl Frère d'Olive, c'est un compagnon récurrent de Popeye : ils ont par exemple créé une agence de détectives privés ensemble.

ses ennemis

brutus C'est l'ennemi constant de Popeye dans les dessins animés : comme il est amoureux d'Olive, il ne cesse de tenter de l'enlever, et notre marin n'a d'autres choix que d'aller la sauver.

la sorcière des mers C'est LA méchante de la bande dessinée : de son côté, elle est amoureuse de Popeye et cherche donc par tous les moyens à se débarrasser d'Olive. Anecdote intéressante : pour les lecteurs italiens, c'est la mère de Brutus.

Superman

C'est le premier super-héros de l'histoire. Il est apparu en 1938 dans les pages de la revue *Action Comic*, sous la plume de Joe Shuster et Jerry Siegel. On y apprend l'histoire de Clark Kent, journaliste banal caché derrière de grandes lunettes, qui est en réalité un extraterrestre aux pouvoirs surnaturels qu'il met au service de l'humanité. Les super-héros étant une catégorie à part dans la famille des héros, leur carte d'identité sera donc elle aussi un peu spéciale.



carte d'identité : Superman

nom civil Clark Kent.

pseudonyme Superman.

couverture journaliste au *Daily Planet*.

origine La planète Krypton, où il est né. Son nom kryptonien est Kal-El.

costume Bleu et rouge, parfois muni d'une cape, rouge elle aussi. Le costume est régulièrement modifié, mais la constante veut que Superman porte sur le torse son symbole : un grand S censé symboliser « espoir » en kryptonien, sur fond jaune (parfois noir lorsque le héros est en deuil).

super pouvoirs Ils lui sont donnés par le soleil jaune de la Terre : sur Krypton, l'astre solaire est rouge. Superman possède une force surhumaine, il sait voler, se régénérer en cas de blessure, voir de très loin jusqu'au niveau microscopique et ce même à travers les murs, entendre et sentir bien mieux qu'un humain, etc.

points faibles Il est quasiment invulnérable, c'est pourquoi les scénaristes lui ont trouvé une faiblesse : la kryptonite. C'est une pierre arrivée sur Terre en même temps que Superman, pouvant être de différentes couleurs, notamment verte, la plus dangereuse pour lui. D'autre part, si le "soleil jaune" (notre soleil) vient à lui manquer, il perd ses forces. Il perd également ses pouvoirs lors de son anniversaire kryptonien, tous les six ans sur Terre.

famille Superman a deux existences, et donc deux familles : l'une kryptonienne (Jor-El et Lara-El, ses parents biologiques), et l'autre terrienne (Jonathan et Martha Kent, des fermiers). Il a grandi dans la seconde, étant arrivé sur Terre alors qu'il n'était qu'un bébé.

amour Lana Lang a été son premier amour, ils se sont rencontrés au lycée. Mais c'est Lois Lane qui représente la véritable âme-sœur de Superman : après avoir travaillé ensemble pendant quelques années, ils se sont mariés. Elle connaît son secret.

entourage Krypto, son chien, qui a sa propre série. Perry White, le patron du *Daily Planet* et donc de Clark et Lois. Jimmy Olsen, photographe au *Daily Planet*.

ennemis Le plus connu est Lex Luthor, mais il y en a beaucoup d'autres : Metallo, le Parasite ou le Général Zod (des criminels à superpouvoirs), ou encore Brainiac, Darkseid (des extraterrestres), pour n'en citer que quelques-uns.

Batman

Il apparaît un an après Superman, dans la revue *Detective Comics* : ses créateurs sont Bob Kane (dessin) et Bill Finger (scénario). C'est un super-héros qui n'a pas de super-pouvoirs extraordinaires : il s'agit simplement d'un homme d'affaires riche et particulièrement intelligent qui défend sa ville (Gotham City) contre les super-vilains qui la menacent. C'est le fait d'avoir assisté à l'assassinat de ses propres parents qui va décider Bruce Wayne (son vrai nom) à s'entraîner plus que de raison pour atteindre au paroxysme des capacités humaines (tant sur le plan intellectuel que physique).



carte d'identité : Batman

nom civil Bruce Wayne.

pseudonyme Batman.

couverture PDG de l'entreprise Wayne, vu aux yeux du monde comme un playboy irresponsable.

origine Terre.

costume Le costume de Batman est inspiré, comme son nom, de la chauve-souris : muni d'un masque d'où dépassent deux petites oreilles pointues, la cape en est un des éléments incontournables (les bords en sont acérés, pour rappeler les ailes de son animal fétiche). Les couleurs ont varié avec le temps : allant de noir à gris clair, en passant par le bleu nuit. Ce sont tous les gadgets s'ajoutant à ce costume qui constituent les super-pouvoirs de Batman.

super pouvoirs Ce n'est pas un super-héros surnaturel : ses pouvoirs sont simplement des capacités humaines poussées jusqu'à leurs limites. Batman est surentraîné, et c'est ce qui fait sa force : une connaissance pointue de la science de l'investigation et de la criminologie, une maîtrise sans faille de toutes les techniques de combat connues, des gadgets conçus par les laboratoires de haute technologie des entreprises Wayne.

points faibles Batman reste avant tout un humain « normal » : pas de super-résistance, ni de super-invulnérabilité pour le protéger d'un mauvais coup. Seule son intelligence peut le sortir d'un mauvais pas : ses performances dépendent donc directement de son état d'esprit. Le déstabiliser psychologiquement est plus facile que pour un autre super-héros : ayant vu ses parents mourir et ayant décidé de faire justice lui-même, il est toujours à la limite de sombrer du côté obscur de sa personnalité.

famille Ses parents, Martha et Thomas Wayne, ont été tués sous ses yeux : il n'en garde donc que quelques souvenirs. Devenu adulte, il vit avec Alfred Pennyworth, son majordome : ce dernier est une véritable figure paternelle pour Batman, et a brièvement été remplacé par Tante Harriet avant de revenir définitivement. À noter que notre héros de la nuit a eu un fils avec la fille de l'un de ses ennemis : Damian.

amour Batman est avant tout un héros solitaire : ses histoires d'amour sont souvent brèves et ambiguës. On peut citer Talia al Ghul, la mère de son fils, mais aussi et surtout Catwoman : leur relation est celle qui revient le plus dans tous les univers et versions différentes de la série.

entourage Son acolyte de toujours, Robin, a été incarné par plusieurs personnages (Dick Grayson, Jason Todd, et Tim Drake) : Batman a pas mal de connaissances parmi les justiciers masqués, car il a fait partie et même dirigé la Ligue des justiciers d'Amérique (tout comme Superman). Il entretient aussi un contact régulier avec la police de Gotham, notamment au travers du commissaire James Gordon, dont la fille Barbara n'est autre que... Batgirl.

ennemis Les ennemis de Batman sont nombreux, on ne citera que les plus connus, qu'on a retenus à cause de l'influence des séries télévisées, films, et dessins animés : le Pingouin, le Joker, Double Face, Bane, etc. il arrivera que ses amis se retournent contre lui, comme Jason Todd (un des Robin), ou qu'à l'inverse, un ennemi s'allie à lui, comme Catwoman.

Corto Maltese

Inventé par Hugo Pratt en 1967, cet ancien capitaine britannique de la marine marchande voyage sur mers et terres en vivant toutes sortes d'aventures : dans son épopée, il va à la rencontre des événements historiques majeurs de son époque, au début du XX^{ème} siècle. Un moment pirate, c'est un séducteur original, un peu poète, qui ne vit que pour la liberté.



carte d'identité : Corto Maltese

date de naissance Né sur l'île de Malte le 10 juillet 1887, à La Valette.

cheveux/yeux Noirs, avec des favoris bien taillés lui longeant la mâchoire.

taille Assez grand.

signes distinctifs Il porte un anneau à l'oreille gauche. On voit souvent sur sa tête une casquette de marin.

caractère Corto Maltese est un aventurier, il n'a pas peur de se mettre en danger si sa cause est juste. Fidèle en amitié, il aidera ceux qui en ont le besoin. Enfin, c'est un grand séducteur, un peu poète.

famille Son père était un marin de la Royal Navy, originaire de Cornouailles, et sa mère une gitane venant de Séville : tous deux se sont rencontrés à Gibraltar. Mais son père étant souvent absent, Corto est élevé par Ezra Toledano –un amour de jeunesse de sa mère.

lieu de résidence Ce héros va partout où le vent le porte, et trouve partout un petit pied à terre (ou une cabine de bateau) pour s'installer avant de repartir vers une autre destination. Il s'est ainsi posé à Venise, Hong Kong, ou encore Antigua (une île des Caraïbes), au Brésil, en Argentine, en Chine, en Irlande, ou en France.

son entourage

Au cours de ses pérégrinations, Corto a pu rencontrer des personnes de tous horizons : sorcier, antiquaire, professeur, guerrier et autres aventuriers. De tous, un des personnages les plus récurrents est Raspoutine : assassin à ses heures un tantinet fou, il entretient avec le marin une amitié étrange et ambiguë. Il ne faut pas oublier que durant ses voyages, Corto a pu rencontrer des figures historiques du XIX^{ème} siècle, comme le futur Joseph Staline, l'écrivain Jack London, ou la peintre Tamara de Lempicka.

ses ennemis

Dans le monde de Corto Maltese, rien n'est tout blanc ou tout noir : ses ennemis ne sont pas forcément diaboliques, et Corto ne déteste pas complètement certains. À chacun de forger son propre avis !

Spiderman

Créés par Stan Lee (scénario) et Steve Ditko (dessin) en 1962, le super-héros Spiderman apparaît dans la revue *Amazing Fantasy*. C'est l'histoire d'un étudiant comme les autres, qui un jour se fait piquer par une araignée radioactive : se découvrant des pouvoirs un peu particuliers, il décide à la mort de son oncle de les mettre au service de sa ville en combattant les criminels.



carte d'identité : Spiderman

nom civil Peter Parker.

pseudonyme Spiderman.

couverture Etudiant, il travaille de temps en temps pour le *Daily Bugle*.

origine Terre, New York.

costume Bleu et rouge, avec le motif d'une toile d'araignée sur les épaules et le torse. C'est une combinaison intégrale : l'ensemble ne comporte ni ceinture, ni cape, et est terminé par une cagoule aux grands yeux (sans ouverture pour la bouche). C'est Peter Parker lui-même qui a créé son propre costume avant de devenir l'homme araignée : pour aider financièrement sa tante et son oncle, il a participé à des combats de catch où ses pouvoirs lui donnaient une longueur d'avance. C'est suite à sa décision de traquer les criminels qu'il reprendra ce costume de catcheur, pour l'améliorer et en faire un costume de justicier.

super pouvoirs Ses pouvoirs sont les capacités normales d'une araignée, augmentées de manière proportionnelle à sa taille humaine : il peut donc sauter de hauteurs immenses sans se blesser, soulever des poids démesurément lourds, ou s'accrocher à n'importe quelle surface par les pieds ou les mains. Il possède également un sixième sens qui lui permet d'anticiper et d'esquiver des attaques qu'un humain normal n'aurait pas vu venir. Enfin, il peut projeter par ses mains une toile extrêmement solide et collante pour se déplacer dans les airs ou attacher ses ennemis. Les versions divergent sur l'origine de cette toile : d'abord c'est Peter lui-même qui utilise un appareil attaché à ses poignets pour en projeter les fils, puis c'est une capacité naturelle que Spiderman aurait acquise plus ou moins tardivement.

points faibles Peter Parker fait partie des héros qui ont du mal à vivre leur double vie, la comparant parfois à une véritable malédiction : il éprouve de grandes difficultés à combiner ses deux personnalités.

famille Ses parents sont morts alors qu'il était très jeune, il a été élevé par son oncle Ben et sa tante May. Comme tous les super-héros, ses aventures se déroulent dans plusieurs univers parallèles : dans l'un d'entre eux, il a épousé Mary Jane Watson, qui lui a donné une fille, prénommée May en souvenir de sa tante.

amour Peter Parker ne s'est pas lié à beaucoup de femmes : son premier amour a été Gwen Stacy, une jeune fille de sa classe, mais qui est décédée. Par la suite, il a connu Betty Brant, puis Mary Jane Watson, avec qui il s'est marié. Mais grâce à des pirouettes scénaristiques autour d'univers parallèles et de modifications de la réalité, les auteurs ont enlevé à Spiderman ce mariage, et lui ont imaginé une autre relation avec Félicia Hardy (alias la Chatte Noire).

entourage Le cercle de connaissances de Spiderman est constitué de camarades de classe, collègues de bureau au *Daily Bugle*, et quelques autres super-héros. On peut nommer Jonah Jameson, le patron de Peter Parker au journal, qui ne veut que discréditer encore et toujours Spiderman, sans jamais réussir à prouver qu'il est en réalité Peter Parker.

ennemis En bon super-héros qui se respecte, Spiderman a de nombreux ennemis. Les plus connus sont le docteur Octopus, le Bouffon vert, ou encore Venom (popularisés grâce aux derniers films).

Titeuf

C'est un héros très récent : il a été créé en 1992 par Zep (alias Philippe Chappuis). Paru d'abord dans une revue amateur (*Sauve qui peut*), il est rapidement repéré par Glénat et est publié dans un recueil qui va d'abord connaître un succès timide, puis devenir un véritable phénomène d'édition en provoquant l'engouement des jeunes lecteurs.



carte d'identité : Titeuf

date de naissance C'est un petit garçon du XXI^{ème} siècle : il est né quelque part autour des années 80-90. Il est âgé d'environ une dizaine d'années.

cheveux/yeux Blond, sa coupe est plutôt improbable : une énorme mèche de cheveux qui s'élève à la verticale du sommet de son crâne tout rond, d'où son nom « Titeuf ».

taille Petit, comme tous les garçons de son âge.

signes distinctifs Outre sa fameuse mèche de cheveux, on peut le reconnaître de loin : il est toujours vêtu d'un pantalon blanc, un t-shirt violet et d'une paire de baskets rouges.

caractère C'est un grand naïf : il lui arrive d'être vulgaire, mais c'est toujours de manière involontaire. Un peu gaffeur, il est intrigué par les choses de la vie qu'il ne comprend pas encore très bien.

famille Il vit avec ses parents, Roger et Anne Mathilde, dans un grand appartement : sa mère reste à la maison pour s'occuper de sa petite sœur Zizie, tandis que son père travaille (il va d'ailleurs se retrouver au chômage pendant un petit moment). Mais au court de la série, on rencontre d'autres membres de la famille de Titeuf : tantes, oncles, et grands-parents à ne plus savoir où donner de la tête, sans oublier ses cousins !

lieu de résidence On ne sait pas trop : c'est une ville comme les autres, qu'on pourrait trouver en France ou en Suisse (le pays de d'origine de Zep).

phrase fétiche « Tchô ! » ou « pôv'niouk » ou encore son fameux « c'est pô juste ! ».

entourage

Titeuf a toute une bande de copains qui le suivent dans ses aventures, à commencer par Manu, son meilleur ami : de grandes lunettes et les cheveux en brosse, il est aussi naïf que son camarade et a bon cœur. La maîtresse n'a pas fini de réparer les bêtises de ces deux-là. Parmi les autres copains de la bande, il y a aussi Hugo, garçon à la carrure impressionnante (il faut dire qu'il est très gourmand), Jean-Claude, qui ne peut s'empêcher de postillonner partout à cause de son appareil dentaire, Vomito, à côté de qui il vaut mieux ne pas s'asseoir dans un bus, ou encore Puduk qui comme son surnom l'indique, ne sent jamais très bon. Mais le centre des pensées de Titeuf, c'est Nadia, celle dont il est éperdument amoureux : elle est dans sa classe, et il cherche par tous les moyens à attirer son attention, ce qui parfois peut provoquer des catastrophes... ou des gifles pour ce pauvre Titeuf.

ennemis

Titeuf est confronté à tous les problèmes que peut rencontrer un garçon de son âge, aussi il se retrouve régulièrement face à un grand qui le rackette lui et ses copains à la sortie de l'école : on ne connaît pas vraiment son nom, il se fait appeler Ray Charles ou Le Grand Myope, car il a de grosses lunettes sans lesquelles il ne voit pas grand-chose. La bande doit toujours inventer de nouvelles astuces pour ne pas y perdre goûter et argent de poche : ils profitent de la mauvaise vue du garçon pour lui donner des billets de Monopoly, ou des feuilles de papier toilette sans qu'il s'en aperçoive. Mais Titeuf a aussi des ennemis plus proches, comme Marco, un copain d'école : un peu frimeur, c'est son grand rival auprès de Nadia. Il y a aussi le grand Diego, un adolescent qui s'amuse à martyriser Titeuf et ses copains.