

Séance 2 : Une ville de rêve

Objectif : Comprendre comment l'univers de la bande dessinée permet d'échapper au réel

Activités : Recopier les définitions, lire les trois planches de BD, répondre aux questions

Définitions (à recopier) :

Le vocabulaire de la BD : Une page de BD se nomme une **planche**. Chaque image, délimitée par un cadre, constitue une **vignette**. Les vignettes forment des **bandes**, d'où le terme « bande dessinée ». Les paroles des personnages sont notées dans les **bulles** ; les commentaires du narrateur dans les **cartouches**.

Questions :

Une ville envoutante (Vignettes 1 à 4)

1. a) Sous quels angles le personnage est-il vu dans les trois premières vignettes
Le personnage est montré de face, de profil, puis de derrière.

b) Observez l'arrière-plan. Qu'est-ce que cela permet de montrer ?

Ces trois plans permettent de présenter le lieu dans lequel le personnage se trouve, les éléments qui l'entourent : ce qui se trouve derrière lui (vignette 1), à sa droite (vignette 2) et devant lui (vignette 3).

2. Décrivez la ville. Quelles sont ses caractéristiques ?

Il s'agit d'une ville imaginaire faite de maisons et d'édifices étranges, et d'espaces de vie sociale : un manège-champignon, une promenade le long d'un ruisseau.

Un vol féerique (Vignettes 5 à 8)

3. a) Qu'est-ce que le manège a de particulier ?

Le manège est composé de créatures étranges, mi-animales, mi-monstres, qui ont la particularité d'être vivantes, de pouvoir s'animer et voler. Ainsi, elles ne se contentent pas de faire le tour du champignon, mais volent tout autour de la ville.

b) Observez la patte du lion sur la vignette 6. Quel est l'effet créé ?

La patte sort du cadre. Cela donne l'impression que le lion peut sortir de l'histoire et surgir dans notre univers.

4. Aimeriez-vous partager le vol de Paulo ? Pourquoi ?
(voir brouillon)

Un retour brutal à la réalité (Vignettes 9 à 16)

5. Quelle vignette fait la transition entre le rêve et la réalité ?

C'est la vignette noire, qui prend toute la largeur du bas de page, dans laquelle apparaît seulement une bulle : « Paulo ! ». On comprend que cette voix, qui semble venir de l'extérieur de l'histoire rêvée, va achever le rêve.

6. Comparez le monde du rêve et celui de la réalité (situations, vêtements, couleurs, etc.). Que remarquez-vous ?

On remarque des oppositions entre le monde du rêve et la réalité.

Monde du rêve	Monde de la réalité
<p>Paulo et son ami sont habillés comme des princes.</p> <p>La scène est à l'extérieur.</p> <p>L'architecture est surprenante, enchanteresse, les couleurs sont vives.</p> <p>Il semble ne pas y avoir de contraintes ; les enfants font ce qu'ils veulent. Le monde est accueillant, merveilleux.</p>	<p>Les personnages sont habillés très simplement, avec des habits « normaux ».</p> <p>L'appartement est banal, les couleurs sont ternes : le beige-marron domine.</p> <p>Les contraintes de la vie réelle sont évoquées : il faut se lever et se dépêcher d'aller à l'école, les parents parlent de leur travail.</p> <p>Le monde est plutôt hostile : il fait froid ; il y a des dangers.</p>

7. Pourquoi Paulo rêve-t-il ?

Le rêve lui permet de s'évader et de vivre une autre vie, plus passionnante, plus étonnante, plus libre, sans contraintes ni soucis. Il quitte la banalité pour aller vers des possibilités extraordinaires, et une place de héros.

! Pour le devoir bilan de la Séquence 1 :



J'apprends la définition du vocabulaire de la BD



Je sais expliquer pourquoi le personnage de Paulo aime rêver