### PARTIE A : DÉFINITION GLOBALE DE L'OEUVRE

1. **TITRE DE L'OEUVRE :** Le Coup de Pinceau Magistral
2. **RÉSUMÉ DE L'INTRIGUE PRINCIPALE :** L'Agent 15 s'efforce, avec une maladresse évidente, de repeindre les bandes d'un passage piéton. Observant la scène, Quick et Flupke décident d'apporter leur "aide" créative. Armés d'un énorme pot de peinture et d'un pinceau démesuré, ils transforment la chaussée en une œuvre d'art abstraite, au grand désespoir de l'Agent 15 et pour le plus grand amusement (ou la confusion) des passants.
3. **PERSONNAGES IMPORTANTS :**

* **Quick :** Le leader impulsif du duo, toujours prompt à trouver une "solution" espiègle aux problèmes (ou à en créer). C'est lui qui initie l'idée d'"aider" l'Agent 15.
* **Flupke :** Le complice, souvent un peu plus réservé au début mais se laissant entraîner par l'enthousiasme de Quick, il participe activement à la "rénovation" du passage piéton.
* **L'Agent 15 :** Le policier de quartier débonnaire mais facilement dépassé et exaspéré par les initiatives des deux garnements. Il est la victime de leur zèle pictural.

1. **TON ET STYLE :** Le ton est résolument humoristique, basé sur le comique de situation et le slapstick visuel, typiques des gags de Quick et Flupke. Le style narratif est direct, avec des dialogues courts et percutants. Graphiquement, on s'inspirera de la "ligne claire" d'Hergé, avec des personnages expressifs et des décors simples mais identifiables (une rue de Bruxelles).
2. **ORIGINALITÉ ET RESPECT DE L'UNIVERS :** L'oeuvre est une création originale qui met en scène une situation classique de l'univers Quick et Flupke : une tentative d'aide des enfants qui tourne à la catastrophe pour l'Agent 15. Les thèmes de la débrouillardise enfantine, de la maladresse comique et de l'autorité bafouée sont respectés, tout comme le caractère des personnages.

### PARTIE B : STRUCTURE DÉTAILLÉE ET RÉSUMÉS DES PAGES

1. **NOMBRE TOTAL DE PAGES EFFECTIVEMENT UTILISÉES DANS VOTRE GÉNÉRATION :** 2
2. **POUR CHAQUE PAGE** :
3. **Page 1**

* **Résumé Sommaire :** L'Agent 15 peine à tracer correctement les lignes d'un passage piéton, s'attirant les regards amusés de Quick et Flupke. Ces derniers, voyant une opportunité d'intervenir, s'équipent discrètement pour une "amélioration" à leur manière.
* **Spécifications pour CETTE Page :**
* Nombre de cases prévues : 6
* Nombre de bulles prévues (approximatif) : 6
* Nombre de mots prévus (approximatif) : 29
* Nombre de blocs narratifs/explicatifs prévus : 0

**Page 2**

* **Résumé Sommaire :** Quick et Flupke mettent leur plan à exécution, repeignant le passage piéton de façon totalement chaotique et artistique sous les yeux horrifiés de l'Agent 15. La punchline montre l'absurdité du résultat final et son impact sur un usager de la route.
* **Spécifications pour CETTE Page :**
* Nombre de cases prévues : 6
* Nombre de bulles prévues (approximatif) : 5
* Nombre de mots prévus (approximatif) : 26
* Nombre de blocs narratifs/explicatifs prévus : 0

### PARTIE C : DESCRIPTION DÉTAILLÉE DE CHAQUE PAGE ET DE CHAQUE CASE

**POUR CHAQUE PAGE** :

**-------------------- DÉBUT PAGE 1 --------------------** *(Résumé Sommaire de la Page 1 : L'Agent 15 peine à tracer correctement les lignes d'un passage piéton, s'attirant les regards amusés de Quick et Flupke. Ces derniers, voyant une opportunité d'intervenir, s'équipent discrètement pour une "amélioration" à leur manière.)* *(Rappel des Spécifications de la Page 1 : 6 cases, 6 bulles, 29 mots, 0 blocs narratifs)*

**Case 1 :**

* **Description Visuelle :** Plan moyen. L'Agent 15, en uniforme, est agenouillé sur la chaussée. Il tient un pinceau trempé de peinture blanche et un petit pot de peinture. Il essaie de peindre une bande blanche droite pour un passage piéton, mais la ligne est visiblement tremblotante et pas très nette. Il transpire légèrement, l'air concentré mais tendu.
* **Dialogues/Texte :**
* Agent 15 (bulle de pensée) : "Allons, un peu de rigueur, Agent 15 !"

**Case 2 :**

* **Description Visuelle :** Plan américain, en contre-plongée légère. Quick et Flupke sont cachés derrière un coin de mur, observant l'Agent 15. Quick a un large sourire malicieux et pointe discrètement vers l'Agent. Flupke, à côté de lui, a l'air plus perplexe, une main sur le menton.
* **Dialogues/Texte :**
* Quick (chuchotant) : "Regarde-moi ça, Flupke !"
* Flupke (chuchotant) : "Il n'a pas l'air très doué..."

**Case 3 :**

* **Description Visuelle :** Gros plan sur l'action de l'Agent 15. En voulant retremper son pinceau, il fait un geste brusque et une grosse goutte de peinture blanche tombe sur son pantalon bleu et éclabousse le sol. Onomatopée "SPLASH !". L'Agent 15 a les yeux écarquillés de dépit.
* **Dialogues/Texte :**
* Agent 15 : "Sapristi !"
* SFX : SPLASH !

**Case 4 :**

* **Description Visuelle :** Quick a une illumination (une petite ampoule pourrait apparaître discrètement au-dessus de sa tête ou son expression change). Il tire Flupke par la manche et désigne du doigt un chantier voisin à peine visible (ou une ruelle), où l'on aperçoit un grand pot de peinture blanche et un très large pinceau de peintre en bâtiment abandonnés.
* **Dialogues/Texte :**
* Quick : "J'ai une idée !"

**Case 5 :**

* **Description Visuelle :** Plan moyen. Quick et Flupke s'éloignent discrètement de la zone du chantier. Quick porte avec effort le grand pot de peinture (qui semble lourd pour sa taille), tandis que Flupke brandit fièrement le large pinceau, presque comme une arme. Ils ont tous les deux un air de conspirateurs excités.
* **Dialogues/Texte :**
* Flupke : "Tu es sûr que c'est une bonne idée, Quick ?"

**Case 6 :**

* **Description Visuelle :** Retour sur l'Agent 15, toujours agenouillé, essayant piteusement d'essuyer la tache de peinture sur son pantalon avec un mouchoir. Il a l'air découragé. Derrière lui, en arrière-plan, Quick et Flupke arrivent, tout sourires, avec leur matériel. Flupke tient le gros pinceau prêt à l'action.
* **Dialogues/Texte :**
* Quick : "Ne vous en faites pas, Monsieur l'Agent ! On va vous aider !"

**-------------------- FIN PAGE 1 --------------------**

**-------------------- DÉBUT PAGE 2 --------------------** *(Résumé Sommaire de la Page 2 : Quick et Flupke mettent leur plan à exécution, repeignant le passage piéton de façon totalement chaotique et artistique sous les yeux horrifiés de l'Agent 15. La punchline montre l'absurdité du résultat final et son impact sur un usager de la route.)* *(Rappel des Spécifications de la Page 2 : 6 cases, 5 bulles, 26 mots, 0 blocs narratifs)*

**Case 1 :**

* **Description Visuelle :** L'Agent 15, toujours à genoux, se retourne brusquement, les yeux écarquillés de surprise et d'appréhension en voyant Quick et Flupke avec le grand pot de peinture et l'énorme pinceau.
* **Dialogues/Texte :**
* Agent 15 : "QUOI ?! Mais..."

**Case 2 :**

* **Description Visuelle :** Plan d'ensemble montrant Quick et Flupke en pleine action. Quick verse généreusement de la peinture sur la chaussée depuis le grand pot (peut-être en utilisant une petite boîte de conserve comme louche improvisée). Flupke, avec le large pinceau, étale la peinture en faisant de larges bandes blanches très épaisses, mais complètement ondulées et qui se croisent. Ils ont l'air très concentrés et fiers de leur travail.
* **Dialogues/Texte :**
* Flupke : "Voilà un vrai travail d'artiste !"
* Quick : "Plus vite, Flupke !"

**Case 3 :**

* **Description Visuelle :** Gros plan sur le visage de l'Agent 15. Sa mâchoire est tombée, ses yeux sortent presque de leurs orbites. Il est passé de la surprise à l'horreur pure. Une goutte de sueur perle sur son front.
* **Dialogues/Texte :**
* Agent 15 (petite bulle tremblante) : "!!!" (ou un simple point d'exclamation et d'interrogation combinés)

**Case 4 :**

* **Description Visuelle :** Plan plus large. Quick et Flupke reculent pour admirer leur "chef-d'œuvre". Le passage piéton est méconnaissable : un enchevêtrement de lignes blanches sinueuses, certaines formant des boucles, d'autres s'arrêtant net au milieu de la route. Une ligne monte même un peu sur le trottoir et le bas d'un mur.
* **Dialogues/Texte :**
* Quick : "C'est bien plus original comme ça, non ?"

**Case 5 :**

* **Description Visuelle :** L'Agent 15 est debout, au milieu de ce chaos de peinture fraîche. Son képi est de travers, il a des éclaboussures de peinture sur son uniforme. Il regarde, les bras ballants, l'étendue des dégâts avec une expression de désespoir total. Un petit chien, tenu en laisse par un passant hors champ, renifle avec curiosité une des lignes courbes.
* **Dialogues/Texte :**
* Agent 15 (d'une voix faible) : "Mes... mes zébrures..."

**Case 6 (Punchline) :**

* **Description Visuelle :** Plan large de la rue. Une vieille dame élégante, avec un chapeau à fleurs et un petit chien caniche en laisse, tente de traverser sur le "passage piéton". Elle suit scrupuleusement une des lignes blanches les plus fantaisistes, qui la fait marcher en zigzaguant de manière comique. En arrière-plan, Quick et Flupke se tapent dans la main, très fiers d'eux. L'Agent 15 est assis par terre, la tête entre les mains, complètement abattu, ou a carrément basculé en arrière, évanoui (pieds en l'air).
* **Dialogues/Texte :**
* Vieille Dame (avec un air ravi) : "Enfin un peu de fantaisie dans ce quartier !"

**-------------------- FIN PAGE 2 --------------------**