

Niveau 2

## Le génie de la boîte de raviolis

Germano Zullo / Albertine

Somnambule



Analyse du livre	
<b>Rapport au thème</b>	Un génie sort d'une boîte de raviolis et offre deux vœux à celui qui l'a délivré.
<b>Résumé du livre</b>	<p>Armand travaille à la chaîne dans une usine de boîtes de raviolis. Un soir, un Génie apparaît et lui propose d'exaucer deux de ses vœux. Armand pourrait demander de l'or, un château, un voyage dans l'espace... mais il se contente de choses simples qui lui permettent de sortir de son train-train quotidien.</p> <p>Les vœux accomplis, le Génie tente de rentrer dans sa boîte et s'aperçoit alors qu'il ne peut plus s'y réfugier. Les rôles s'inversent et c'est alors Armand qui devient le Génie du Génie ! Et nos deux compères finissent les pieds dans le ruisseau à chanter une nouvelle amitié née d'une situation plus forte que la force de l'habitude.</p>
<b>L'objet livre</b> <b>La couverture</b>	<p>Bande dessinée de format 19x25 cm, 36 pages.</p> <p>La <u>1<sup>ère</sup> de couverture</u> présente Armand (portrait « en pieds »), au milieu d'une prairie, face à une boîte de raviolis posée sur la table de sa cuisine. Le titre est écrit en vert foncé sur le fond vert de la prairie.</p> <p>Sur la <u>4<sup>ème</sup> de couverture</u> figure un extrait d'une illustration de la bande dessinée présentant deux moutons au milieu d'une prairie verdoyante. En fait, elle forme une même image avec la 1<sup>ère</sup> de couverture.</p> <p>Les <u>pages de garde</u> présentent une illustration de couleur vert très pâle sur fond vert : il s'agit du symbole de la collection Somnambule à laquelle appartient le livre. Il pourrait faire penser au génie somnolant.</p>
<b>Le texte</b>	<p>Ce livre est une bande dessinée. Le texte est donc inscrit dans des bulles ou dans des cartouches ; il est écrit aux temps du discours, principalement le présent. Il comporte de nombreuses onomatopées de l'usine dans la première partie.</p> <p>Le vocabulaire employé est simple dans les dialogues entre Armand et le Génie.</p>
<b>L'organisation du récit</b>	<p>L'histoire se passe de nos jours et se déroule sur une journée (usine, métro, appartement).</p> <p>Néanmoins, dès que le génie apparaît, le temps éclate et l'intrigue prend place dans un lieu intemporel et infini. Du retour d'Armand à son domicile, vraisemblablement le soir, le lecteur passe à un univers ensoleillé de pleine journée où le temps et le quotidien n'existe plus.</p> <p>On peut dégager 4 parties dans cette bande dessinée :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- une situation initiale : présentation de l'usine et d'Armand</li><li>- une rupture : la rencontre avec le génie</li><li>- la réalisation des vœux</li><li>- le dénouement de l'histoire (chute inattendue)</li></ul>
<b>Les illustrations</b>	Les illustrations sont contenues dans les vignettes de la bande dessinée. Elles sont colorées et apportent au lecteur beaucoup d'éléments nécessaires à la compréhension.
<b>Interprétation symbolique</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Critique de la société de consommation.</li><li>• Aspect philosophique de la quête du bonheur.</li></ul>

## Difficultés de compréhension du livre

- Les différents éléments composant la bande dessinée et la manière de lire une BD.
- Contre-pied contemporain face aux histoires de génies traditionnelles (décor de la ville moderne, génie logé dans une boîte de conserve).
- Surprises par rapport à un horizon de lecture conventionnel et attendu (deux vœux à formuler au lieu de trois, vœux très modestes, dénouement inattendu).
- Compréhension du message implicite de l'album (critique de la société de consommation).

## Propositions d'actions

<b>Activités pour pallier les difficultés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Travailler sur les spécificités de la bande dessinée :             <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'organisation en planches et vignettes</li> <li>- le rôle des différents éléments (bulles, cartouches, onomatopées, dessins...)</li> <li>- le sens de lecture des vignettes</li> <li>- la lecture des images</li> </ul> </li> <li>• Expliciter l'humour dans différents passages.</li> <li>• Lire des histoires de génie plus conventionnelles afin de mieux percevoir l'originalité de cette BD.</li> <li>• Mettre en évidence les points communs et les différences avec l'histoire d'Aladin.</li> </ul>
<b>Dispositif de lecture possible</b>	<p>Cette bande dessinée peut être divisée en 4 parties et lue en 4 épisodes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1<sup>ère</sup> partie (p. 7 à 12) : présentation de l'usine et d'Armand.</li> <li>- 2<sup>ème</sup> partie (p. 13 à 15) : rencontre du Génie</li> <li>- 3<sup>ème</sup> partie (p.16 à 28) : la réalisation des vœux.</li> <li>- 4<sup>ème</sup> partie (p. 29 à 36) : dénouement de l'histoire.</li> <li>-</li> </ul>
<b>Débat interprétatif</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Armand est-il heureux au début de l'histoire ?</li> <li>• Pourquoi préfère-t-il la campagne et la nature à d'autres vœux ?</li> </ul>
<b>Liens avec les autres disciplines</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Oral :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ débat d'idées sur ce qu'est-ce que le bonheur et sur la possibilité de le trouver.</li> <li>⇒ mise en voix du dialogue entre le génie et Armand.</li> </ul> </li> <li>• <b>Production d'écrits :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ trouver une suite à cette histoire.</li> <li>⇒ si tu avais été à la place d'Armand, qu'aurais-tu demandé et pourquoi ?</li> <li>⇒ et si le génie avait réussi à retourner dans sa boîte, que se serait-il passé ?</li> </ul> </li> <li>• <b>Histoire :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ notion de travail à la chaîne : quand cela est-il apparu ? où ? pourquoi ?</li> </ul> </li> <li>• <b>Education musicale :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ créer un univers sonore autour des onomatopées de l'usine</li> </ul> </li> <li>• <b>Arts visuels :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ faire des compositions à partir de réclames publicitaires (logos, pubs...)</li> <li>⇒ travailler sur la série et la répétition (cf. « Les boîtes de soupe » d'Andy Warhol)</li> <li>⇒ mettre en couleur un support photocopié de boîte de raviolis (cf. « Liz Taylor » et « Marilyn Monroe » par Andy Warhol)</li> <li>⇒ cf. fiche CPD-AV « Quel régal ! »</li> </ul> </li> </ul>

## Réseaux possibles

<p><b>Réseau autour de ...</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Autour de l'intertextualité :</b> « Aladin et la lampe merveilleuse »</li> <li>• <b>Autour du personnage du génie :</b> « Le chant des génies » de Nacer Khémir et Emre Ohrum – éd. Acte Sud Junior « La montagne aux trois questions » de Béatrice Tanaka et Cheng Jiang – éd. Albin Michel Jeunesse « Deux princesses pour Aladin » de Paul Thies</li> <li>• <b>Autour du même auteur :</b> « Le petit fantôme » - éd. La joie de lire « Marta et la bicyclette » - éd. La joie de lire « Marta au pays des montgolfières » - éd. La joie de lire « Hôtel Rimini » - éd. La joie de lire « Violette et Ficelle » - éd. La joie de lire</li> <li>• <b>Autour du genre « bande dessinée » :</b> « Tranches de quartiers (Ludo. 1) » de Pierre Bailly, Vincent Mathy et Denis Lapierre « Sortilèges (Mélusine. 1) » de Clarke et François Gilson « Victor le voleur de lutins (Victor. 1) » de Jean-Luc Loyer</li> <li>• <b>Autour de la société de consommation :</b> « Charivari à Cot-Cot City » de Marie Nimier et Christophe Merlin – éd. Albin Michel Jeunesse « Tropical Center » de Bruno Heitz – éd. Mango « Le mendiant » de Claude Martinguay – éd. La joie de lire</li></ul>
--	--