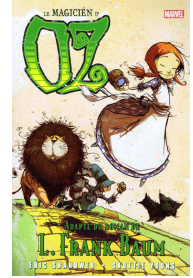




Niveau 3

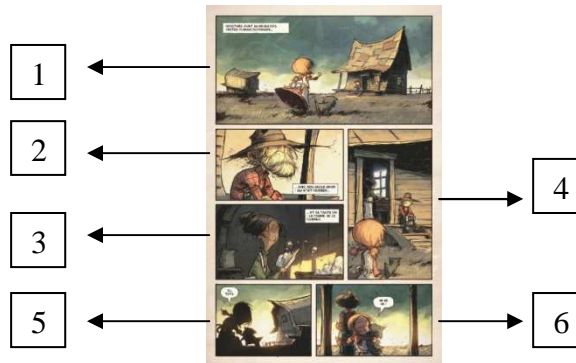
Le magicien d'Oz - Tome 1
Eric Schanower / Skottie Young
éditions Panini Comics



Analyse du livre	
Rapport au thème	Durant son voyage à travers le pays d'OZ, Dorothée rencontre des personnages fantastiques : sorcières, magiciens, épouvantail animé ...
Résumé du livre	Le Magicien d'Oz raconte l'histoire de la jeune Dorothée, qui, un soir de tornade, se retrouve transportée de la ferme de son oncle et de sa tante au Kansas dans un pays extraordinaire : le Pays d'Oz. Dans ce pays magique, elle vit de nombreuses aventures auprès de compagnons de fortune rencontrés au cours de son voyage pour retourner au Kansas : l'Épouvantail qui souhaite obtenir un cerveau pour ne plus être stupide, le Bûcheron en Fer Blanc qui souhaite récupérer un cœur pour apprécier la vie, et le Lion Poltron qui souhaite obtenir du courage pour devenir l'animal qu'il devrait être. Tous les quatre partent à la recherche du puissant mais terrible Magicien d'Oz qui aurait le pouvoir de leur donner ce qu'ils souhaitent.
L'objet livre La couverture	<p>Ce livre est une adaptation en bande dessinée du <i>Magicien d'Oz</i>, le roman de Lyman Frank Baum, et est le premier tome d'une série de cinq; ce premier volume a d'abord été adapté en une mini-série de huit comics publiés par Marvel en 2009, recueillis ensuite en album. Le terme « comics » désigne spécifiquement la bande dessinée américaine.</p> <p>Bande dessinée de 182 pages, de format 17x26 cm, à couverture souple.</p> <p>La 1^{ère} de couverture représente sur fond clair une fillette souriante accompagnée d'un petit chien et de trois compagnons, un lion à l'air inquiet, l'œil aux aguets, une sorte de robot à l'air déterminé, un épouvantail le poing en l'air. Ces personnages avancent sur une route pavée de jaune. On peut se demander où ils vont.</p> <p>La fillette et le chien sont suspendus dans les airs, saisis dans un arrêt sur image durant leur marche que l'on imagine légère et sautillante. Le lecteur se retrouve placé au milieu de la route, en face du lion; il est par cette couverture emporté dans le groupe des compagnons pour commencer la lecture.</p> <p>Le titre est écrit en vert, le mot « Oz » en très grosses lettres.</p> <p>La 4^{ème} de couverture est beaucoup plus angoissante. Elle représente sur un fond orange une sorcière entourée d'animaux inquiétants au regard vert, debout près d'un arbre aux branches noires et tortueuses.</p> <p>L'argument donne la situation de départ et explique quelle est la quête de Dorothée, l'héroïne du récit.</p> <p>Les deux pages de couverture laissent imaginer dans les pages intérieures une alternance entre des épisodes clairs et légers et des épisodes sombres et inquiétants.</p>
Le texte	<p>Il s'agit d'une bande dessinée; le texte est donc présent sous deux formes :</p> <ul style="list-style-type: none">- les bulles pour les paroles des personnages, rédigées aux temps du discours- les cartouches pour les parties narratives, écrits aux temps du récit. <p>Ces textes ne sont ni très longs ni très complexes à comprendre.</p> <p>On trouve aussi de nombreuses onomatopées qui participent à l'ambiance voulue par les auteurs.</p>

<p>L'organisation du récit</p>	<p>Cette bande dessinée a été constituée à partir du rassemblement de 8 mini-bandes dessinées. Mais si l'on veut être plus précis dans le découpage du récit, on trouve de nombreux « chapitres », organisés de manière chronologique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pages 7 à 13 : la tornade (situation initiale) - pages 13 à 21 : le pays des Munchkins - pages 21 à 25 : départ pour la cité d'Emeraude - pages 25 à 33 : rencontre avec l'épouvantail - pages 33 à 41 : rencontre avec le bûcheron de fer blanc - pages 41 à 53 : rencontre avec le lion - pages 53 à 57 : le monde des Kalidahs - pages 57 à 63 : la rivière - pages 63 à 73 : le champ de coquelicots - pages 73 à 85 : le pays d'Oz et la cité d'Emeraude - pages 85 à 95 : rencontre avec le magicien d'Oz - pages 95 à 105 : la cité des Winkies et la sorcière de l'Ouest - pages 105 à 111 : Dorothée esclave - pages 111 à 119 : mort de la sorcière de l'Ouest - pages 119 à 137 : retour vers la cité d'Emeraude - pages 137 à 153 : promesses tenues et départ d'Oz en ballon - pages 153 à 165 : le pays de Porcelaine - pages 165 à 177 : vers le château de la gentille sorcière - pages 178 à 180 : retour de Dorothée chez elle (situation finale)
<p>Les illustrations</p>	<p>Ce sont les dessins qui racontent l'histoire, comme dans toute BD, ils sont donc très précis, fourmillent de détails, offrent des cadrages variés et des points de vue divers, ce qui rappelle le cinéma et ses mouvements. Les personnages sont très expressifs. On peut noter dans les images de cette bande dessinée l'importance apportée aux couleurs et aux ambiances colorées (couleur sépia pour les souvenirs, couleur verte pour la cité d'Emeraude...).</p> <p>En bonus de cette édition souple on retrouve les couvertures des numéros originaux et les crayonnés des personnages principaux (dont Toto, le chien de Dorothée) commentés par Eric Shanower et Skottie Young.</p>
<p>Interprétation symbolique</p>	<p>Le Magicien d'Oz représente finalement l'histoire de quatre amis sur le chemin de la vie, auxquels les expériences et l'amitié apporteront bien plus que ce qu'ils cherchaient initialement. Il s'agit d'un récit initiatique.</p>
<p>Difficultés de compréhension du livre</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - les modalités de lecture des bandes dessinées (ordre des vignettes, des bulles...) - la longueur de l'album - le foisonnement de lieux, de personnages, de situations 	
<p>Propositions d'actions</p>	
<p>Activités pour pallier les difficultés</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler sur le vocabulaire de la bande dessinée (voir annexe). • Travail sur les bulles (trouver qui parle, dans quel ordre) et les vignettes : <ul style="list-style-type: none"> ○ sens de lecture des bulles du haut vers le bas : ex. p.28 ○ pointe de la bulle vers le personnage qui parle : <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Les bulles rectangulaires (« cartouches ») sont les bulles du narrateur, les bulles rondes recueillent les dialogues (ex : p.34).</p>

- Dans Oz, certaines bulles passent d'une vignette à l'autre (p 76 : un personnage peut parler dans une vignette mais ne pas y être représenté).
- Ordre de lecture des vignettes (de haut en bas et de gauche à droite) p 8 :



- Il existe dans le livre des vignettes en pleine page (p 145) voire sur une double (78/79):



- Parfois on ne voit pas qui parle, ce sont les indices du texte qui permettent de trancher (p 31 : « je suis épuisée » : le féminin permet de dire que c'est Dorothée qui parle) ou bien le contexte (p 13) :



- Jeu de piste BD : retrouver des vignettes de la BD permettant d'illustrer les mots du lexique proposés en annexe.
Dispositif : proposer environ 5 cartes-mot (par exemple : onomatopée, cartouche, gros plan, flash back...) à chercher. Les élèves placent la carte dans le livre et présentent leurs trouvailles en justifiant leurs réponses. Si peu d'exemplaires du livre sont présents dans la classe, on peut organiser ce jeu de piste en atelier sur plusieurs jours.
- Réaliser une frise chronologique des aventures de Dorothée, indiquant à chaque fois le lieu traversé, les personnages rencontrés, les événements particuliers.
- Faire une fiche d'identité par personnage rencontré ; classer les fiches selon qu'elles concernent des aides ou des gênes pour Dorothée.
- Partager la lecture entre les élèves (répartir les différents épisodes).

Dispositif de lecture possible

1. Lecture collective de la première et de la dernière parties : « tornade et arrivée au pays des Munchkins » et « résolution et retour au Kansas ». En s'appuyant sur ces passages-là, faire découvrir aux élèves les caractéristiques de la lecture de bande dessinée. Leur faire reformuler la situation initiale, puis la situation finale. Leur demander d'imaginer ce qui va bien pouvoir se passer entre les deux. Le leur faire écrire.
2. Répartir dans la classe la lecture des autres chapitres.

	<p>Au fur et à mesure, faire raconter aux élèves ce qu'ils ont lu, compléter la frise, rédiger les cartes d'identité des personnages. Comparer avec les hypothèses de départ.</p>
<p>Débat interprétatif</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Que pensez-vous du personnage du magicien d'Oz ? (<i>notions de mensonge, tromperie, manipulation...</i>) • Pourquoi le magicien d'Oz triche-t-il ? (<i>Travailler l'idée que parfois, quand on est petit et que l'on pense ne pas avoir de talent, on peut vouloir être quelqu'un d'autre, même en trichant sur sa véritable personnalité.</i>) • Pourquoi les trois compagnons de Dorothée sont-ils satisfaits des cadeaux du magicien d'OZ ? (<i>notion de confiance en soi...</i>) • Dorothée a-t-elle vraiment vécu toutes ces aventures ou bien les a-t-elle rêvées ? Qu'est-ce qui pourrait le montrer ?
<p>Liens avec les autres disciplines</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Culture humaniste : ⇒ regarder « Le Magicien d'Oz », film musical américain de Victor Fleming réalisé en 1939. Utiliser le lexique des « plans » et des « angles de vue » pour analyser une séquence du film et établir une comparaison avec les techniques de représentation de la bande dessinée. ⇒ écouter la chanson du film, « Over the rainbow » (musique de Harold Arlen et paroles de E.Y. Harburg) par Judy Garland. Aller à l'adresse suivante : www.youtube.com/watch?v=1HRa4X07jdE Écouter une version récente, par Israel Kamakawiwo'ole dit « IZ » : https://www.youtube.com/watch?v=9kENJm15zPU • Rédaction : ⇒ écrire l'histoire de l'épouvantail, du bûcheron et du lion. • Cf. mallette thématique de l'atelier CANOPE 28 : « Tornades et cyclones ».
Réseaux possibles	
<p>Réseau autour de ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Autour de la série réalisée par Eric Shanower et Skottie Young, aux éditions Panini Comics: Tome 2 : « Ozma, la princesse d'Oz » Tome 3 : « Le merveilleux pays d'Oz » Tome 4 : « Dorothée et le magicien d'Oz » Tome 5 : « En route pour Oz » • Autour du roman : « Oz » de Lyman Franck Baum – éd. l'école des loisirs • Autour du personnage de magicien ou de sorcier : « Merlin Zinzin – L'elfe des brumes » de Marc Cantin et Isabel – éd. Castor Poche « Harry Potter à l'école des sorciers » de J.K. Rowling – éd. Gallimard « Il était une fois un jour comme les autres » d'Yvan Pommaux – éd. Bayard

Le vocabulaire de la bande dessinée

Une planche de B.D.:

- ✚ **une planche** : page entière de B.D., composée de plusieurs bandes (p 14)
- ✚ **une bande** : (aussi appelée un “strip”) succession horizontale de plusieurs images (p 14)
- ✚ **une vignette** : (aussi appelée une case) image d’une bande dessinée délimitée par un cadre
- ✚ **une bulle** : (aussi appelée un phylactère) forme variable qui, dans une vignette, contient les paroles ou les pensées des personnages, reproduites au style direct (p105)
- ✚ **un appendice** relié au personnage : permet d’identifier le locuteur, prend la forme d’une flèche pour les paroles et de petits ronds pour les pensées (p 106)
- ✚ **un cartouche** : encadré rectangulaire contenant des éléments narratifs et descriptifs assumés par le narrateur, appelés également commentaires (p 106)

Dans les bulles:

- ✚ **une onomatopée** : mot qui imite un son ; les onomatopées constituent le bruitage de la bande dessinée (p 9-10-11-12 : la tornade)
- ✚ **un idéogramme** : icône, symbole ou petit dessin exprimant une pensée ou un sentiment (p 33)
- ✚ **la typographie** : manière dont le texte est imprimé : caractères, forme, épaisseur, disposition...
- ✚ **le lettrage** : réalisation à l’encre de Chine des textes et dialogues d’une bande dessinée. Ce travail est parfois assuré par un spécialiste, le lettré.

Plans:

- ✚ **les plans** : (*terme venant du cinéma = série d’images enregistrées en une seule fois, par une prise de vue ininterrompue*) en B.D., il s’agit d’une seule image : façons de représenter le sujet, vu à des distances diverses permettant de voir une plus ou moins grande partie du sujet, et produisant des effets variés.
- ✚ **le plan panoramique** : vue d’ensemble, de très loin ; prédominance du décor ; détails et personnages très réduits (p 7 en bas)
- ✚ **le plan général** : vue d’ensemble, mais de moins loin ; décor important, mais détails plus visibles et personnages moins petits (p 21 vignette 2)
- ✚ **le plan moyen** (“en pied”) : cadre les personnages en entier ; il précise l’action (p7 en haut)
- ✚ **le plan américain** : décor secondaire ; prédominance des personnages, coupés à mi-cuisse ; il concentre l’attention sur les gestes (p 20 vignette 3)
- ✚ **le plan rapproché** : personnages vus de près ; coupés à la ceinture ; il met l’accent sur l’expression psychologique (p 8 vignette 3)
- ✚ **le gros plan** : le décor disparaît ; il cadre en général le visage et fait ressortir les jeux de physionomie (p 7 vignette 2)
- ✚ **le très gros plan** : il coupe une partie du visage ou de l’objet cadré et grossissent l’expression en attirant l’attention sur un détail (p 176 vignette 5)

Angles de vue :

- ✚ **les angles de vue** : différents points de vue sous lesquels se présente chaque scène d’une bande dessinée ; ils représentent la position de la “ caméra ” ou de l’œil du lecteur ; ils contribuent à la lisibilité, à l’ambiance et à l’interprétation d’une scène.
- ✚ **la plongée** : vue de dessus ; elle situe les personnages dans l’espace, les uns par rapport aux autres et par rapport à leur environnement. Elle permet également de dramatiser une scène en donnant un sentiment d’écrasement, d’infériorité, voire de menace sur le sujet représenté (p 107 vignette 4)
- ✚ **la contre plongée** : vue de dessous ; elle magnifie le sujet, lui donne un aspect de supériorité et de domination (p 10 vignette 01)

Traduction des mouvements :

- ✚ **tirets de mouvements** : petits traits de forme variable qui soulignent le mouvement d'un élément de l'image (p 53 vignette 6)
- ✚ **travelling latéral** : les personnages semblent traverser l'image d'un côté à l'autre, créant ainsi l'illusion du mouvement en obligeant l'œil à les suivre (p 118 vignette 2, 3, 4)

Procédés d'enchaînement des vignettes :

- ✚ **une scène** : suite d'images se présentant dans le même décor (p10 – 11 – 12 : scène de la tornade)
- ✚ **une séquence** : suite d'images ou de scènes formant un ensemble, même si elles ne se présentent pas dans le même décor (p 25 à 32 : séquence de l'épouvantail)
- ✚ **le lien entre les vignettes** : élément assurant un enchaînement spécifique entre deux vignettes
- ✚ **le zoom** : succession de plans qui rapprochent progressivement le sujet (p26 vignettes 3à5)
- ✚ **l'ellipse** : temps qui passe entre deux cases ou deux scènes. L'ellipse permet de sauter des événements sans importance afin de ne pas casser le rythme de l'action (ou au contraire de ne pas montrer un événement important pour accentuer un suspense, une sorte de frustration voulue).
- ✚ **le flash-back** : "retour en arrière". On l'utilise en général pour figurer ou représenter le souvenir d'un personnage, ou pour raconter une action s'étant déroulée avant la scène que nous sommes en train de lire (en sépia dans ce livre – ex p29)