

**UNE CASE EN PLUS : Fiche mission**

**Un peu de bois et d’acier**

**Etape 1 : Analyse de l’image et du texte**

1. P. 114 à 118. Quels sont les trois jeux de mots successifs qui apparaissent autour de l’inscription sur le banc ? Quel lien pouvez-vous établir entre ces inscriptions et la scène qui se joue ? Quel est le comique de la situation ?
2. P. 134 à 141. Comment est suggéré le temps qui passe / le changement de saison ? Donnez des exemples précis d’effets techniques (au niveau des planches, des cases, du découpage, des cadrages, des plans, des couleurs) qui mettent en valeur le temps. Quelle impression générale est donnée par ces effets techniques ?
3. P. 278-279. Suivez le regard du personnage assis sur le banc. Que se passe t-il dans ce regard au fil des cases ? Pour quelle raison ce regard évolue-t-il ? Comment l’auteur a-t-il mis en valeur le changement d’humeur du personnage ?
4. P.304 à 307. Le banc semble finir sa vie dans un vieux hangar. Montrez comment l’auteur a suggéré cette fin de vie au fil des cases.

**Etape 2 : Mise en scène de saynètes**

Votre mission : choisissez deux ou trois passages parmi ceux qui vous sont proposés ci-dessous et inventez le scénario (écrivez-le) de courtes scènes de théâtre, que vous jouerez devant le groupe.

* P. 35 à 41 : les trois femmes - P. 147 à 150 : le quiproquo
* P. 88 à 93 : le SDF et le policier - P. 192 à 200 : le sac Mac Do
* P. 102 à 107 : le musicien

**Etape 3 : La Boîte à Ambiance**

Vous devrez réaliser un travail de création artistique restituant l’univers de votre bande dessinée.



**UNE CASE EN PLUS : Fiche mission**

**Un peu de bois et d’acier**

**Etape 1 : Analyse de l’image et du texte**

1. P. 114 à 118. Quels sont les trois jeux de mots successifs qui apparaissent autour de l’inscription sur le banc ? Quel lien pouvez-vous établir entre ces inscriptions et la scène qui se joue ? Quel est le comique de la situation ?

A partir du message inscrit sur le banc : « la bêtise est infinie », de l’inscription sur le tee-shirt : « Faites le fête », et du mot « tenace » sur le journal, 3 autres messages apparaissent selon la position des personnages : « La fête est finie », « la fête est infinie » et « La bêtise est tenace ». Les inscriptions semblent correspondre à la scène qui se joue et s’adapter aux personnages : le premier, fatigué et mal rasé, pourrait bien se reconnaître dans les 2 premiers messages. Le 3ème message pourrait correspondre à ce que pensent les 2 personnages l’un de l’autre, personnages aux tempéraments opposés. La scène est comique car ces messages apparaissent à l’insu des personnages.

1. P. 134 à 141. Comment est suggéré le temps qui passe / le changement de saison ? Donnez des exemples précis d’effets techniques (au niveau des planches, des cases, du découpage, des cadrages, des plans, des couleurs) qui mettent en valeur le temps. Quelle impression générale est donnée par ces effets techniques ?

P. 134 / 135 : Cases verticales, blanches sur fond blanc, une feuille tombe d’un arbre sur 3 cases dont une hors cadre. Elle semble être filmée au ralenti. Zoom sur la feuille, puis la caméra s’éloigne : vue d’ensemble sur le banc les feuilles qui jonchent le sol. L’automne s’installe.

P. 138 /139 /140 / 141 : répétition de cases presque identiques : seul le personnage change de place sous la pluie, dans un mouvement décomposé par la répétition des cases. Impression générale de lenteur. Le blanc entre les cases est aussi du temps qui passe.

1. P. 278-279. Suivez le regard du personnage assis sur le banc. Que se passe t-il dans ce regard au fil des cases ? Pour quelle raison ce regard évolue-t-il ? Comment l’auteur a-t-il mis en valeur le changement d’humeur du personnage ?

Le regard s’adoucit tout en suivant le passant en fauteuil roulant. Le blessé, qui porte une minerve et a le bras dans le plâtre, se rend compte que la situation du passant est pire que la sienne. Le gros plan sur les yeux du personnage dans des cases allongées et répétées 3 fois permet de souligner le changement d’humeur, de le rendre perceptible.

1. P.304 à 307. Le banc semble finir sa vie dans un vieux hangar. Montrez comment l’auteur a suggéré cette fin de vie au fil des cases.

Effet de caméra qui « dé zoome » : travelling arrière. On part du banc et de l’inscription gravée, et on s’éloigne jusqu’au plan d’ensemble du hangar, puis on quitte la pièce plongée dans l’obscurité en ayant toujours le banc en ligne de mire. Reste le noir absolu, synonyme de mort, hormis la lucarne, petite note d’espoir.

**Etape 2 : Mise en scène de saynètes**

Votre mission : choisissez deux ou trois passages parmi ceux qui vous sont proposés ci-dessous et inventez le scénario (écrivez-le) de courtes scènes de théâtre, que vous jouerez devant le groupe.

* P. 35 à 41 : les trois femmes - P. 147 à 150 : le quiproquo
* P. 88 à 93 : le SDF et le policier - P. 192 à 200 : le sac Mac Do
* P. 102 à 107 : le musicien

**Etape 3 : La Boîte à Ambiance**

Vous devrez réaliser un travail de création artistique restituant l’univers de votre bande dessinée.