

Le génie de la boîte de raviolis

AUTEUR : Germano Zullo	EDITIONS : LA JOIE DE LIRE
ILLUSTRATEUR : Albertine	DATE DE PARUTION : 2002
	COLLECTION : Somnambule

INTERET DU LIVRE :

Cette bande dessinée est accessible à des lecteurs balbutiants. On y trouve toutes les composantes de ce genre littéraire : vignettes, bulles, onomatopées, cartouches. Elle plaira aux enfants par le contre-pied contemporain qu'elle prend face aux histoires de génies traditionnelles (décor de la ville moderne, génie logé dans une boîte de conserve). Enfin, l'intrigue offre quelques surprises par rapport à un horizon de lecture conventionnel et attendu (deux vœux à formuler au lieu de trois, vœux très modestes, dénouement inattendu).

RESUME :

Armand, ouvrier dans une usine de conserves de raviolis, fait surgir un génie d'une boîte de conserve. Ce génie lui accorde deux vœux de son choix. Armand qui est un amoureux de la nature n'a pour seules envies qu'un grand jardin et un repas fastueux. Une fois sa mission remplie, le génie tente de regagner son logement de métal sans succès. Armand vient à son aide, les rôles vont finalement s'inverser.

MOTS-CLES :

Bande dessinée, génie, société de consommation, ville, bonheur, nature

NIVEAU :

A partir de 8 ans.

GENRE :

Bande dessinée

PERSONNAGES PRINCIPAUX :

Armand est un ouvrier lambda, tamponneur du label « 100% qualité » chez Raviolis. Il mène une vie ordinaire entre métro, boulot et dodo. Son petit jardin secret, c'est son amour pour les fleurs qu'il entretient avec attention dès qu'il arrive dans son appartement. En fait, on se rend très vite compte qu'Armand se situe en dehors de la société qui l'entoure. Bien loin des souhaits démesurés que lui propose le génie, il préfère les plaisirs simples et vrais : la nature, le partage d'un repas avec un ami.

Le génie est un être fantastique : un gros bonhomme jaune qui ne ressemble pas à un humain. Il est peu conventionnel par sa forme mais également par sa fonction. En effet, il n'est là que pour exaucer deux vœux, pas un de plus. En outre, ses pouvoirs ne sont pas illimités comme nous le montre la fin de l'histoire lorsqu'il n'arrive plus à rentrer dans sa boîte.

ESPACE / LIEU :

Usine : C'est un monde répétitif et impersonnel rempli des bruits peu appétissants des aliments qui tombent dans les boîtes. L'usine n'est représentée que par l'espace de travail constitué par la chaîne.

Métro : C'est un lieu symboliquement vide et terne où chacun se ressemble et où personne ne communique. Les seules traces de couleur sont les affiches publicitaires placardées un peu partout qui constituent plutôt une agression qu'un également.

Immeuble / appartement : L'enfilade des immeubles, puis des portes d'appartement identiques laissent une impression d'écrasement et d'aseptisation. Rien ne les distingue les uns des autres. Tout est formaté et rappelle la chaîne de l'usine. L'intérieur de l'appartement semble assez petit et limité, le genre de logement dans lequel on ne fait que dormir.

Jardin : C'est le seul espace coloré et agréable de l'ouvrage. Il donne la sensation d'être très étendu, voire illimité comme en témoigne le long chemin effectué par les cuisiniers pour se déplacer jusqu'à la table. On y trouve des fleurs et des animaux multiples qui accompagnent les héros dans la suite de leur aventure.

TEMPORALITE :

L'histoire se passe de nos jours et se déroule sur une journée (usine, métro, appartement). 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'existent plus.

ASPECTS SYMBOLIQUES :

Critique de la société de consommation sur-représentée sur les murs et les véhicules, mais également à l'origine du travail à la chaîne.
Aspect philosophique de la quête du bonheur.

REFERENCES CULTURELLES :

Aladin et la lampe merveilleuse

PISTES PEDAGOGIQUES :

Lecture :

- Mettre en évidence les points communs et les différences avec l'histoire d'Aladin.
- Expliciter l'humour dans différents passages.
- Travailler sur le genre « bande dessinée » et ses caractéristiques.
- Mettre en voix le dialogue génie-Armand.

Production d'écrits :

- Quelle suite donner à cette histoire ?
- Si tu avais été à la place d'Armand, qu'aurais-tu demandé et pourquoi ?
- Et si le génie avait réussi à retourner dans sa boîte, que se serait-il passé ?

Histoire :

- Notion de travail à la chaîne : quand cela est-il apparu ? où ? pourquoi ?

Débat philosophique :

- Qu'est-ce que le bonheur ? est-ce possible de le trouver ?

Education musicale :

- Créer un univers sonore autour des onomatopées de l'usine

Arts visuels :

- Faire des compositions à partir de réclames publicitaires (logos, pubs...)
- Travailler sur la série et la répétition (cf. « Les boîtes de soupe » d'Andy Warhol)
- Mettre en couleur un support photocopié de boîte de raviolis (cf. « Liz Taylor » et « Marilyn Monroe » par Andy Warhol)

MISES EN RESEAUX POSSIBLES :

- Réseau intertextuel avec Aladin et la lampe merveilleuse (primordial !).
- Réseau autour des ouvrages des **mêmes auteurs-illustrateurs** :
 - Le Petit fantôme (La Joie de Lire – 1996)
 - Marta et la bicyclette (La Joie de Lire – 1999)
 - Violette et Ficelle (La Joie de Lire – 2000)
 - Marta au pays des montgolfières (La Joie de Lire – 2001)
 - Hôtel Rimini (La Joie de Lire – 2002)
 - La Java bleue (La Joie de Lire – 2003)
 - Le Fromage (La Joie de Lire – 2004)
- Réseau autour du genre « **bande dessinée** » :
 - Tranches de quartier (Ludo. 1), Pierre BAILLY, Vincent MATHY et Denis LAPIERRE (Dupuis)
 - Sortilèges (Mélusine. 1), CLARKE et François GILSON (Dupuis)
 - L'Ours Barnabé : La nuit porte conseil, Philippe COUDRAY (Mango Jeunesse)
 - Victor le voleur de lutins (Victor. 1), Jean-Luc LOYER (Delcourt)
 - Toto l'ornithorynque et l'arbre magique (Toto l'ornithorynque. 1), Eric OMOND et Yoann CHIVARD (Delcourt)
- Réseau autour du **génie** :
 - Le chant des génies, Nacer KHEMIR et Emre OHRUM (Actes Sud Junior)
 - Le Génie du pousse-pousse, Jean-Côme NOGUES (Milan)
 - La Montagne aux trois questions, Béatrice TANAKA et CHEN JIANG HONG (Albin Michel Jeunesse)
 - Deux princesses pour Aladin, Paul THIES
- Réseau autour de la **société de consommation** :
 - Charivari à Cot-Cot City, Marie NIMIER et Christophe MERLIN (Albin Michel Jeunesse)
 - Monsieur Crocodile a beaucoup faim, Joann SFAR (Bréal Jeunesse)
 - Tropical Center, Bruno HEITZ (Mango)
 - Les Petits bonshommes sur le carreau, Olivier DOUZOU (Editions du Rouergue)
 - Le Mendiant, Claude MARTINGAY (La Joie de Lire)
- Réseau autour de la **quête du bonheur** :
 - Un Grillon dans le métro, George SELDEN et Garth WILLIAMS (Gallimard Jeunesse)
 - Macao et Cosmage ou l'Expérience du bonheur, Edouard EDY-LEGRAND et Louis LEON (Circonflexe)
 - L'Île aux Lapins, Jörg STEINER et Jörg MÜLLER (Mijade)
 - Les Trois chemins, Lewis TRONDHEIM et Sergio GARCIA (Delcourt)
 - Renard et Renard, Max BOLLIGER (La Joie de Lire)