

La saison école et cinéma 2010/2011



« Ce que nous demandons au cinéma, c'est ce que l'amour et la vie nous refusent, c'est le mystère, c'est le miracle. »

Robert Desnos

Le cinéma qui pourrait apparaître comme une sortie banale est réellement pour les enfants plus qu'une distraction, c'est tout à la fois un spectacle, une fenêtre sur le monde, un outil d'exploration du rêve et de la réalité, toujours source d'appétit et de plaisir.

Pour que le cinéma reste l'objet d'une fascination, il est important pour nous adultes, parents, enseignants d'être de réels guides dans la complexité audiovisuelle de notre temps. Ainsi, laisser au cinéma sa singularité, sa dimension esthétique, en le différenciant de la télé, en entretenant une relative rareté et en réalisant de vrais choix, comme une volonté pédagogique et non comme un gavage continu d'images en boucle, permettra de maintenir un espace de beauté, de rêve et liberté dans la tête de nos élèves.

C'est justement ce que le dispositif « Ecole et Cinéma » veut vous proposer en offrant un choix de films de qualité pour satisfaire curiosité et envie de rêver, permettre le partage d'une expérience plastique et amener l'élève à construire une culture originale et personnelle s'inscrivant dans un parcours artistique cohérent. Assister à une séance permet d'acquérir la connaissance d'une œuvre du patrimoine contemporain en la mettant en relation avec d'autres enseignements, invitant à la situer dans la production artistique de l'humanité puis dans le temps et dans l'espace.

C'est aussi l'occasion de découvrir le « noir » d'une salle, une image géante et un son puissant dans une situation de confort inhabituel. C'est la découverte d'un lieu culturel et la rencontre avec un partenaire de l'école.

La participation au dispositif « Ecole et cinéma » permet d'offrir un projet de classe (connaissance du dispositif, de la programmation, du nom de la salle de cinéma, de la posture de spectateur faite de respect, silence, écoute) pouvant s'inscrire plus largement dans le projet d'école, elle contribue également à la formation d'un parcours du jeune spectateur.

C'est pour l'enseignant une façon de s'inscrire dans le socle commun en abordant trois de ses compétences :

- **Les compétences sociales et civiques** en adoptant pratiques et comportements dont le but est de favoriser une participation efficace et constructive à la vie sociale.
- **La maîtrise de la langue française** en offrant à l'élève diverses situations pour communiquer à l'oral comme à l'écrit.
- **La culture humaniste** en contribuant à la formation du jugement, du goût et de la sensibilité

C'est donner du sens à l'éducation artistique et culturelle que constitue l'enseignement de l'histoire des arts présent dans les programmes de l'école primaire depuis 2008.

Le choix initial de l'équipe départementale « Ecole et cinéma » portait sur la thématique de l'homme face à la nature. La déprogrammation de deux films rendra peut-être ce fil conducteur moins lisible. Cependant, tous les films ont en commun la présence d'animaux, réels ou imaginaires :

- U, film d'animation, Serge Elissalde et Grégoire Solotareff, 2006, France, couleur
- Un animal des animaux, film documentaire, Nicolas Philibert, 1996, France, couleur
- Mon voisin Totoro, film d'animation, Hayao Miyazaki, 2006, Japon, couleur
- Katia et le crocodile, film de fiction, Vera Simkova et Jan Kucera, 1966, Tchécoslovaquie, noir et blanc

L'équipe départementale « Ecole et cinéma » :

Valérie Guyot, conseillère pédagogique ASH

Francine Hauwelle, Conseillère pédagogique en Arts visuels

Catherine Hunzinger, chargée de mission Action Culturelle IA 68

Régine Rembert Conseillère Pédagogique de la circonscription de Mulhouse 1

Olivier Walch Conseiller Pédagogique Education Musicale

Avec la participation de

Laurence Picaudé CDDP 68

et Stéphanie Pain Coordinatrice « Ecole et Cinéma ».

U : La rencontre de trois hommes

« Les hommes se racontent des histoires depuis la nuit des temps. Elles permettent de partager des émotions, de réfléchir sur le monde ou sur l'existence. »

Grégoire SOLOTAREFF

Derrière toute œuvre cinématographique, il y a un scénario qui se cache.

Avant d'être une succession d'images et de plans, les films sont d'abord des histoires faites de lignes et de mots.

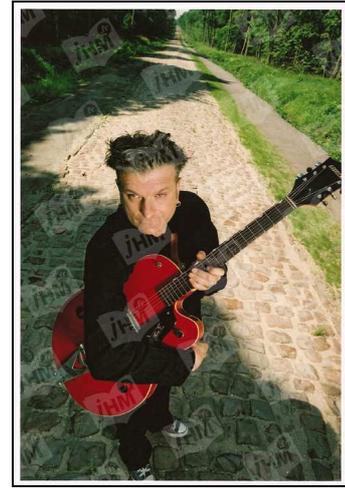
U qui est le fruit de la rencontre de 3 hommes n'échappe pas à cette règle.



Grégoire Solotareff
Auteur- Illustrateur



Serge Elissalde
Réalisateur



Sanseverino
Compositeur

Grégoire Solotareff, auteur- illustrateur :

Il est né en 1953 à Alexandrie. Après l’Egypte, il vit au Liban puis en France à partir de 1960. Son père est médecin. Sa mère Olga Lecaye illustratrice lui raconte des histoires et lui fabrique des livres ainsi qu’à sa sœur Nadja.

Plus tard il fait des études de médecine, exerce pendant quelques années mais il rêve d’écrire et dessiner.

Il crée ses premiers albums en 1985 lorsque son fils réclame des images aux histoires qu’il raconte. Depuis cette date, il a publié près d’une centaine de livres pour la jeunesse, traduits un peu partout en Europe ainsi qu’au Japon et aux Etats-Unis. Plusieurs livres ont été faits avec Nadja. Il dirige également "Loulou et Compagnie", la collection pour les tout-petits à l’école des loisirs.

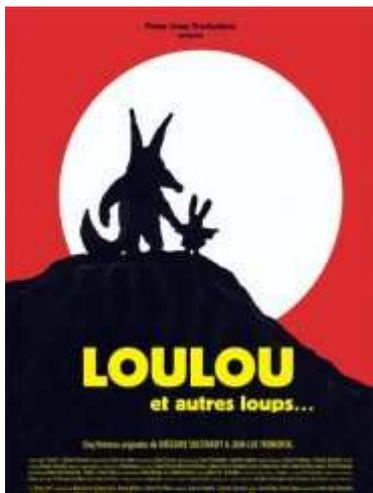
Ses histoires mettent en scène des problématiques complexes : difficulté de grandir, affirmation de soi, désirs contradictoires. Ses dessins sont caractérisés par des aplats de couleur pure soulignés d’un gros trait noir. Ses albums sont peuplés d’animaux (lapin, chat, souris, rat), personnages chers car proches de l’univers de l’enfance.

Il aime La Fontaine et sa façon de mettre en scène les animaux :

« La Fontaine fait partie des auteurs qui m’ont énormément influencé et je continue de le lire régulièrement. Je ne sais pas si c’est le cas des enfants d’aujourd’hui, mais pour moi, c’est la base même des livres pour enfants..... Quand je commence une histoire, j’ai en tête un univers que j’ai envie de dessiner, une atmosphère générale, puis je choisis un personnage que je dessine, et ensuite, tout de suite j’écris l’histoire autour du personnage principal, à qui il arrive des aventures humaines. »

Serge Elissalde, réalisateur de films d’animation.

Né en 1962 à Besançon, il dessine avec application dès l’âge de 11 ans. Il étudie le dessin et la peinture à la faculté d’arts plastiques de Bordeaux, devient enseignant en dessin puis choisit de se diriger vers le film d’animation.



Il commence par la réalisation d'un court-métrage en solitaire « Le balayeur » qui lui prend 4 ans et qui remporte un grand succès : primé à Hiroshima, Los Angeles et sélectionné aux Césars.

Puis il crée sa propre structure professionnelle « L'atelier d'anim ».

En 2003 a lieu sa première collaboration avec Solotareff pour un film d'animation de 55 minutes inspiré de l'album « Loulou » et intitulé « Loulou et autres loups... ».

Les deux hommes récidivent en 2006 pour « U ».

Ils ont opté pour un travail artisanal : les dessins sont faits à la main ainsi que les décors peints à l'aquarelle. Le recours aux outils numériques et effets spéciaux n'intervient qu'après cette

première étape. « *Nous n'aimons pas vraiment les styles trop laborieux ou trop léchés.* » disent-ils, Solotareff dessinant en général au bambou et à l'encre, Elissalde au pinceau.

Sanseverino, compositeur.

Stéphane Sanseverino, d'origine napolitaine par ses grands-parents est né en 1961 à Paris.

Enfant il parcourt le monde car son père doit voyager beaucoup. De 3 à 16 ans il découvre la Bulgarie, la Nouvelle-Zélande, la Yougoslavie, le Mexique. En Europe de l'Est, il découvre la musique tzigane et cette passion ne le quittera plus. De retour à Paris, il passe des heures à étudier le jeu des guitaristes manouches place du Tertre. Admirateur inconditionnel de Django Reinhard il travaille la guitare en autodidacte jusqu'à devenir un joueur de swing manouche extrêmement convaincant.

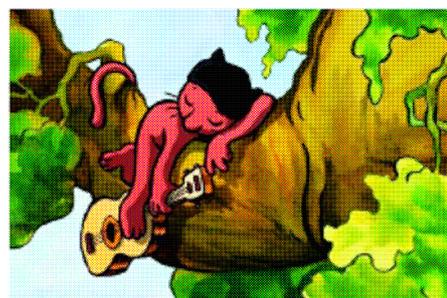
« Révélation scène de l'année » aux Victoires de la Musique en 2003, il propose des chansons entraînantes et pleines d'humour décalé, mélange de jazz tzigane et rock bastringue.

Pour « U », il a non seulement créé la musique du film mais c'est lui aussi qui prête sa voix au chat Kulka.

La musique très présente tout au long, permet de découvrir les différentes composantes du son au

cinéma : musique, voix parlées ou chantées, ambiances sonores, bruitages. Les mouvements des personnages s'harmonisent avec la bande son du film dans lequel le pouvoir de la musique et des chansons est très fort.

Annexe C3



Développer ses compétences sociales et civiques en se comportant en spectateur

Annexe A1 Compétence 6 du socle commun

Se comporter en spectateur

Qu'est-ce que comprendre un film ?

- Est-ce comprendre les intentions du réalisateur ?
- Est-ce comprendre le film lui-même ?

U Ecole et Cinéma 68 2010-2011

- Est-ce se comprendre mieux soi-même à travers l'œuvre que l'on regarde ?

Quand le spectateur est un enfant, les adultes se préoccupent principalement de vérifier si l'enfant a bien compris le message véhiculé par le film. L'enseignant a la responsabilité de mettre en évidence la compréhension du film et la compréhension des intentions du réalisateur.

De ce point de vue des éléments complémentaires, interviews de Grégoire Solotareff (*Annexe A2*), informations sur le peuple tsigane (*Annexe A3*), connaissances sur l'animal fantastique qu'est la licorne (*Annexe C1*), apporteront un éclairage bénéfique au jeune spectateur.

Le développement culturel :

Ce film aborde des notions de valeurs et souligne les différences entre des groupes humains aux modes de vie opposés: les nomades et les sédentaires. Il questionne sur les rapports humains entre les gens de deux groupes qui, a priori, ne peuvent pas s'entendre.

Dans U, l'histoire de base est une rencontre amoureuse, traitée à travers la rencontre de deux modes de vie opposés. En arrivant dans la forêt, les Wévés vont changer la vie des habitants du château. Pour créer les Wévés, Grégoire Solotareff s'est inspiré des tziganes, de leur mode de vie itinérant et de leur musique, présente à tout instant. Ils improvisent leur musique un peu comme ils improvisent leur existence, au fil des chemins et des rencontres.

Mais le vrai sujet du film est le passage de l'enfance à l'adolescence qui implique la découverte de la vie, la perte de l'enfance. La Licorne, symbole de la protection de la jeune fille vierge, permet de raconter, à travers elle, une histoire de séparation au moment de la rencontre de l'amour.

Le développement affectif :

Le film offre à l'enfant la possibilité de parler de ses sentiments et des émotions ressenties durant la projection.

« U » sera l'occasion de s'interroger sur l'amour, les sentiments, sur l'enfance.

Ce film est avant tout une réflexion poétique sur la fin de l'enfance, servie par des graphismes superbes et une musique intimiste.



Le développement intellectuel :

Le contact avec le film ouvre l'enfant à des connaissances nouvelles (communauté tsigane) et met en jeu l'exercice de capacités tant auditives que visuelles.

La pratique d'un débat du type philosophique pour les élèves de cycle 3 permettra de développer des capacités d'écoute, d'expression ainsi qu'une réflexion autour de thèmes tels que : l'amour, la différence, grandir...

Thèmes philosophiques pouvant être abordés :

- Passage de l'enfance à l'âge adulte
- Perte de l'enfance, deuil d'une partie de soi
- Pré-adolescence et adolescence, grandir, transformation du corps, éveil des sens...

- Amitié, Amour
- Les rapports humains, la méconnaissance de l'Autre, la découverte de l'Autre
- Se projeter dans l'avenir

La maîtrise de la langue : Le travail en français

(Annexe B1, Compétence 1 du Socle Commun)

Le travail se fait en 3 étapes : avant le film, juste après, après.

1 Comprendre le film : le travail préparatoire à l'oral.

C'est l'univers du conte qui est abordé avec « U »,

« U », monde fantastique inspiré de la littérature enfantine avec ses animaux qui parlent, ses personnages merveilleux, et ses décors (château, forêt, mer) de contes de fées.

Film d'animation plus proche du dessin animé qui dépeint avec poésie, drôlerie et intelligence les rapports humains et le passage parfois difficile de l'enfance à l'adolescence.

A. L'univers de Solotareff

Beaucoup d'enfants connaissent les histoires de Grégoire Solotareff parce qu'ils ont lu « Loulou » ou « Quand je serai grand, je serai le Père Noël »



Propositions d'activités :

- Pour le cycle 2

Constituer une malle d'ouvrages à lire en classe.

- Pour le cycle 3

Retrouver les thèmes chers à l'auteur (la solitude, l'amitié, la quête de l'identité, l'exclusion, la différence, la rencontre de l'autre...)

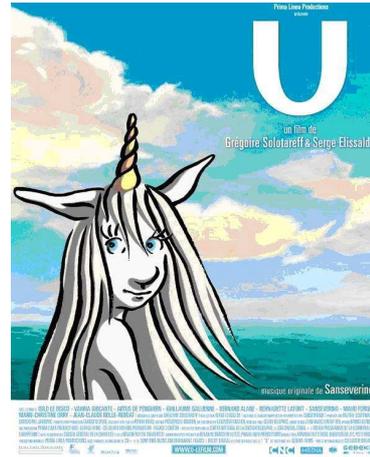
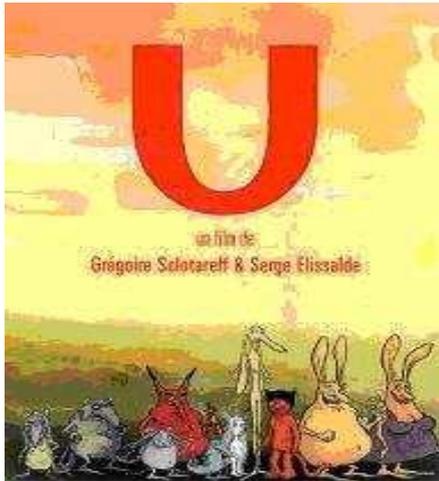
B. L'affiche

L'affiche présente le personnage de « U », petite licorne douce et blanche.

On peut formuler des hypothèses sur ses origines, son apparence.

Elle donne également une indication de lieu et traduit une ambiance que l'on retrouvera dans le film.

Le titre interroge. Il est très court, intrigant. A quoi, à qui se rapporte-t-il ?



Unicorne est le nom originare latin de la licorne. Donc « U » comme unicorne mais « U » aussi comme la naissance du personnage grâce aux pleurs de l'enfant, grâce aux « uh, uh, uh » de Mona au début du film.

Echanger sur les couleurs, les dessins

C. Proposer un résumé du film

En proposant aux spectateurs les plus jeunes un résumé succinct ou le début de l'histoire avec la présentation des personnages principaux, on favorise la compréhension globale. Les élèves peuvent ensuite se concentrer sur la compréhension fine et participer plus activement à des débats interprétatifs.

« Mona est une princesse. Depuis la disparition de ses parents, elle vit seule dans un château avec deux personnages sinistres et repoussants, Goomi et Monseigneur. Un jour, le son de ses pleurs fait apparaître une licorne, qui s'appelle U, et qui dit être là pour la réconforter et la protéger tant qu'elle en aura besoin. U devient donc la compagne de Mona, sa petite et sa grande sœur à la fois, sa confidente et son inséparable amie... » (Extrait du synopsis)

2 Le débat autour du film pour comprendre et interpréter

Après la projection, il s'agit d'offrir une large place à l'expression, la communication, la confrontation, la justification des points de vue. Ce moment nécessite un guidage fort de l'enseignant qui devient un garant de la tenue des débats, de l'organisation de la prise de parole.

L'exercice qui consiste à donner aux enfants l'occasion, par le biais d'une « critique » du film (à l'oral ou rédigée), permet d'accéder à une expression plus individuelle.

Pour le cycle 2/ cycle 3

Proposer des questions centrées sur leur ressenti

- Est-ce un film drôle ?
- Est-ce un film triste ?
- Est-ce un film pour garçon ou pour fille ?



- Est-ce un film pour les enfants ou pour les adultes ?
- Est-ce que les dessins étaient beaux ? Et les couleurs ?
- Est-ce que j'ai eu peur ?
- Est-ce que le film m'a fait pleurer, rire, rêver ?
- Est-ce que la musique était belle ? Entraînante ?
- Est-ce que j'ai aimé la voix des personnages ? Etaient-elles en accord avec ces personnages ?

Notons qu'un film peut être à la fois drôle, triste...l'objectif est bien de permettre aux élèves d'affiner leur jugement.

Propositions d'activités :

Pour le cycle 2 :

Proposer des vignettes à remettre dans l'ordre et imaginer une légende pour chaque vignette.

Pour le cycle 3

* Rédiger un court texte, un billet d'humeur sur le texte.

Pour donner des exemples, on peut donner quelques extraits de critiques de film.

Télérama : « *Tendre, coloré et doux, le monde de Grégoire Solotareff, débordant de chaleur et de fantaisie. Dans ce rêve, ...donjon-falaise démesuré ou forêt luxuriante, les personnages, farfelus, drôles, sont à la hauteur, telle Mona, princesse-lapin, démesurément longue et fine. Ou les Wévés, étrange famille de musiciens qui s'est installée dans la forêt : lézard bavard, loup timide, chat guitariste... ».... Cécile Mury*

Mômes.... « *Rencontrons Mona, une adorable petite princesse, moitié fille, moitié chien, qui souffre beaucoup de la méchanceté de ses horribles parents adoptifs, Goomi et Monseigneur. Jour après jour, elle pleure et se désole sur son sort. Mais soudainement, elle voit débarquer 'U', une petite licorne qui va voler à son secours. 'U' lui explique qu'elle est venue pour s'occuper d'elle, la protéger et la réconforter. Et c'est ce qu'il se passe. La licorne et la petite fille vont devenir inséparables, comme deux sœurs, deux amies unies pour la vie... La vie qui devient belle et douce ! ».... Julie Milliet*

A voir, à lire... « *U, c'est avant tout un univers de conte de fées quelque peu mélancolique, avec en fond de toile une côte rocheuse que l'on croirait bretonne, une grande tour lugubre et des personnages insolites comprenant une princesse chienne longiligne, une licorne ange gardien, un chat à longue queue, des lapins, lézard et autres rats musqués.... » Frédéric Mignard*

Grégoire Solotareff

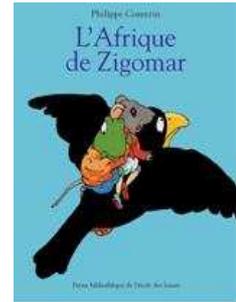
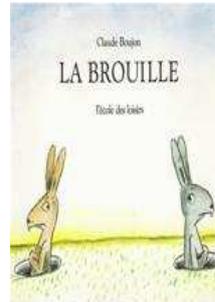
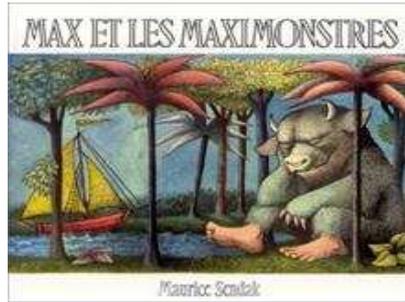
« *U est une histoire d'amour, U est une histoire d'humour, U est une histoire déchirante, U est une histoire romantique, U est une histoire émouvante et comique à la fois, définitivement optimiste malgré les drames, qui se déroulent dans un décor éclatant de couleurs. »*

* Reconstruire collectivement le scénario à l'aide d'une grille de lecture du film qui s'apparente à la structure du conte. *Annexe B2, la structure du conte*

Les décors utilisent également trois lieux symboliques fortement présents dans la littérature enfantine : le château, la forêt, la mer. Dans les contes de fées, les héros doivent quitter le château pour vivre un certain nombre d'épreuves. Ils y retournent plus tard, après avoir terminé leur quête, pour s'y installer et fonder à leur tour une famille. Ainsi Mona abandonne-t-elle le château qui ne lui apporte plus rien pour suivre Kulka. La forêt représente l'aventure, la découverte de l'autre : Mona y rencontre la tribu de musiciens. La mer est le lieu de l'inconnu, de l'aventure personnelle : Mona et Kulka vont s'y risquer pour enrichir leur vie avant de revenir au château.

3 L'univers du film

A. Retrouver une démarche artistique



Lapin, chat, loup, souris et rat sont des personnages chers à Grégoire Solotareff.

Faire remarquer le caractère humanisé de ces animaux.

Proposer diverses illustrations et faire retrouver aux élèves les animaux de Solotareff. On peut y glisser des images des illustrateurs qui l'ont influencé, comme Tomi Ungerer, Maurice Sendak, Philippe Corentin, Claude Boujon.

B. Les personnages



Ils ont un caractère bien défini.

- **Les Wewés** : Appelés ainsi parce qu'ils disent toujours « Ouais ouais .. » sont des personnages drôles et farfelus

Baba et Mama : Les deux lapins tiennent le rôle des parents de la tribu. Encore très amoureux l'un de l'autre, ce sont les philosophes de cette bande d'agités. Chaleureux, sensuels, ils protègent leur troupe sans les brimer.

Lazare : Lézard pitre et romantique, bilingue de surcroît (anglais), séduit par la petite licorne dès leur première rencontre.

Mimi : Une souris rondouillette, préado, espiègle, parfois jalouse mais toujours loyale.

Rouge : Un loup- musicien, un peu mélancolique et silencieux.

Kulka : Jeune chat guitariste, nonchalant et colérique, est sans jamais le montrer ostensiblement un artiste très sensible à la beauté.

- **Les habitants du château**



U : petite fille licorne qui surgit dans la vie de Mona dans un moment de désespoir ; Elles deviennent rapidement complices et aussi inséparables que des sœurs jumelles. U protège Mona jusqu'à ce que celle-ci tombe amoureuse de Kulka .Puis il lui faut disparaître. C'est son rôle d'aider le passage vers l'adolescence. Elle est la sœur imaginée, idéalisée, l'amie imaginaire. Elle est l'incarnation d'une époque donnée : son temps est compté.

Mona : princesse du château.. D'abord toute petite et sans défense, seule, qui s'ennuie, elle devient une adolescente longiligne, insolente avec ses parents adoptifs et même désagréable, puis finalement attachante dans sa maladresse, curieuse et avide de liberté.



Goomi et Monseigneur : couple mère fils, sont à la fois les gardiens du château et les parents adoptifs de Mona. Egoïstes, sales et méchants. Ils forment un couple comique avec la mère, tyrannique et le fils, inhibé. Personnalités à priori odieuses, ils se différencieront au cours de l'histoire : Goomi, malheureuse éternelle, reste hostile à tout, tandis que Monseigneur s'adoucira au contact des Wévés.

Propositions d'activités :

Au cycle 2

- Faire le portrait d'un personnage en insistant sur ses qualités ou ses défauts.
- Repérer les objets du film : le miroir de Mona, la guitare, l'encrier, et la plume de Kulka, la chaussure de Goomi, le trône de monseigneur, le panier de Mama, le violon du loup rouge...

Au cycle 3

- Donner une liste de mots (peureux, gai, fripon charmeur, curieux, insouciant..) et rechercher ceux qui caractérisent le mieux chacun d'entre eux.

- Choisir ses deux personnages préférés, ou les deux que l'on aime le moins. Faire préciser pourquoi : sa forme, sa couleur, sa voix, ses actes, son comportement avec les autres personnages.
- Etablir le lien avec l'anthropomorphisme, les animaux agissent et se comportent comme des humains, et relever les traits de caractère de chaque animal en utilisant la symbolique de l'animal.
- *Annexe B3, Fiche mémoire les personnages*

C. Les lieux du film et ses décors

Deux territoires typiques du monde des contes ont ici un traitement spécifique.

Remarquer :

- la forêt, d'habitude sombre, lugubre, profonde est ici pleine de vie, de lumières, de couleurs, de musiques et de chants.

- la vie de château, qui est d'habitude haute en couleurs, symbole du pouvoir, du luxe, est ici, poussiéreuse, sinistre, toute en noir et marron.

4 Production d'écrit

A. Des jeux de lettres, des jeux de mots, des jeux de phrases

U comme ...

En reprenant les phrases du film, jouer à écrire derrière la proposition « U comme ... », tout ce qui vient à l'esprit, tout ce qui semble correspondre à l'esprit du film :

U comme unique U comme humour U comme humain U comme « amour »

U comme « minuscule »

(Tous les mots qui ont un « u » mais pas les gros mots !)

Faire remarquer les jeux de mots :

« rapétrécir » : On peut rapprocher cela du « mot valise » : Un mot valise est un mot fantaisie composé de deux mots bien réels qui ont une ou plusieurs syllabes communes que l'on accroche pour fabriquer un mot imaginaire :

stylettrre, s'oxygénerger, épicerise, cartablier, serpentousiasme.....

Des expressions

Relever les expressions et chercher leur signification :

« Partir, c'est mourir un peu » « A bon chat, bon rat » « Tourner autour du pot » « Partir au diable »

Des mots familiers

Lister et rechercher le sens de ces mots appartenant au langage familier : « rastaquouères », « les mecs », « chiffé molle », « chiard », « balèze », « papounet », « nase », « poule mouillée », « ma caille »

Relever les phrases humoristiques ou celles liées à des stéréotypes

« J'adore les blondes malgré leurs défauts »

« Lazare, fils de Eléazar Léopard lui-même léopard et de Lisa Léopard »

En lien avec la thématique de la différence, s'intéresser aux différentes manières de parler de la maison évoquées dans le film

« Cahute », « Isba », « Cottage », « Home sweet home »

Proposer d'en rechercher la définition, l'origine

Prolonger cette recherche à d'autres mots (« les mots qui voyagent »)

B. Autour de l'écrit

« Je ne sais pas dire adieu, je n'aime pas ce mot, et puisque je ne l'aime pas, ce mot n'existe pas » Mona

Propositions d'activités :

On peut partir d'un mot (mais aussi d'un objet, d'une image) que l'on n'aime pas. On réalise une liste sous la forme de « je n'aime pas parce que ». L'enseignant peut pour chaque mot imposer le nombre de phrases mais aussi le sujet en faisant préciser par exemple :

Je n'aime pas ce mot parce que sa couleur.....Je n'aime pas ce mot parce que sa sonorité.....

Je n'aime pas ce mot parce qu'il évoque.....Je n'aime pas ce mot parce qu'il m'évoque.....

Je n'aime pas ce mot parce qu'il sert à.....

De cette liste autour du mot, on demandera de réaliser un texte parlant du mot mais sans jamais le prononcer, en expliquant pourquoi on ne l'aime pas et en utilisant les contenus des phrases écrites précédemment.

C. Dialogue

Ecrire un dialogue à partir des indications suivantes :

Objectif : Kulka demande à Mona de l'accompagner à la fête foraine. Elle doit accepter.

Informations : La fête se tient le soir même au pied du grand pistachier.

Caractères : Kulka est calme et nonchalant. Mona est distante et presque snob.

Rapport entre les personnages : Kulka est amoureux de Mona mais ne veut pas qu'elle s'en rende compte. Mona aime Kulka mais ne veut pas lui dire la première.

D. Rédaction

Pour un écrit littéraire

- Travail d'écriture avec une contrainte : le maximum de U, en soignant la mise en forme : Il était Une fois Une licorne
- Comme beaucoup de contes, « U », se termine sur la promesse d'une nouvelle histoire : celle de Mona et de Kulka. A la fin du film, on les voit hésiter entre rester vivre au château et partir en bateau. Ecrire le synopsis de cette nouvelle histoire

Pour un écrit dans d'autres disciplines

- Repérer le rôle de la licorne auprès de Mona : Elle est en même temps sa protectrice et son amie.
- Effectuer des recherches sur les licornes. Les décrire et retrouver leurs symboliques.
- Les comparer avec les autres créatures mythologiques issues des chevaux : Centaures, Pégase...
- Rechercher d'autres récits qui mettent en scène une licorne (par exemple, dans *Alice au pays des merveilles*, on assiste à une bagarre entre un lion et une licorne, dans « *Harry Potter à l'école des sorciers* » Chapitre 15 Lord Voldemort boit le sang de la licorne morte.)
- Repérer les attributs de la licorne qui se retrouvent dans tous les récits (blancheur, pureté, accompagnement initiatique...) et dégager des interprétations.
- Ecrire à partir des représentations de la licorne dans les œuvres d'art. Elle a aussi inspiré Léonard de Vinci, Salvador Dali, et des poètes (Federico Garcia Lorca).
- Rechercher des représentations de la licorne comme figure héraldique : armoiries de Grande Bretagne, d'Écosse, du Canada (les observer, les comparer).



E. Bibliographie diverse

Annexe B 4

Acquérir une culture humaniste par la formation du jugement, du goût et de la sensibilité.

Histoire des Arts et Pratiques Artistiques

Les arts visuels

«Ne faites pas ce qu'une caméra peut faire, faites ce qu'elle ne peut pas faire». Emile Cohl, pionnier de l'animation



Dans ce film d'animation, Grégoire Solotareff et Serge Elissalde racontent de façon très allégorique la perte de l'enfance de la petite Mona. C'est par la licorne, qu'ils prénomment U qu'ils choisissent de représenter l'innocence de l'enfance. Tout au long de l'histoire des arts, maintes sculptures, peintures, tapisseries ont représenté des idées abstraites. La nécessité d'incarner un concept pour le faire mieux comprendre a toujours poursuivi les artistes. La statue de la liberté en est un exemple qui nous est proche puisque son créateur, Bartholdi, est né à Colmar. Les allégories sont pléthore dans les œuvres d'art : le crâne pour la vanité, Cupidon pour l'amour, une femme pour la liberté, la colombe pour la paix....Elles invitent au voyage dans la mise en scène des idées abstraites. Une véritable aventure intellectuelle et

plastique pour des élèves de cycle 2 et 3...

A contrario, la cabane, objet des plus concrets, a toujours fait rêver tous les enfants du monde. Celle cachée dans les arbres des Wéwés peut également devenir source d'inspiration architecturale et pourquoi pas, devenir le lieu d'un film d'animation.

Un beau défi plastique et pédagogique que de mettre en images animées des animaux fabuleux dans une architecture réinventée !

1. ARTS DU VISUEL : PEINTURE, TAPISSERIE, BLASON

A. HISTOIRE DES ARTS : La licorne

1. La licorne en général

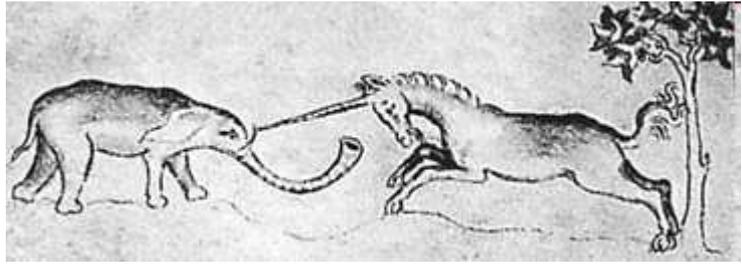
Une origine controversée

Le nom de « licorne » est donné à des créatures assez différentes par leur description. Leur principale caractéristique commune est la présence d'une corne unique. L'origine de cet être fabuleux est source de débat et objet de différentes théories parfois contradictoires.

Le plus ancien texte de la littérature occidentale qui évoque la licorne est grec. Il date de la fin du Ve siècle av. J-C et a été écrit par un médecin, Ctésias, qui a résidé à la cour de Perse. Il a rédigé une *Histoire de l'Inde*, dont il nous reste des fragments et qui décrivent, parmi les peuples et animaux fabuleux de l'Inde «des ânes sauvages de la grandeur des chevaux, et même de plus grands encore. Ils ont le corps blanc, la tête couleur de pourpre, les yeux bleuâtres, une corne au front longue d'une coudée..... Cet animal est très fort et très vite à la course. Le cheval, ni aucun autre animal, ne peut l'atteindre. »

Une description

La licorne, parfois nommée unicolore, est une créature légendaire de couleur blanche, proche du cheval et de la chèvre. Elle arbore une barbiche de bouc, des sabots fendus et une grande corne droite, pointue et torsadée au milieu du front. Cette corne serait en fait empruntée au narval, un cétacé appelé pour cela licorne des mers.



"Cette bête a tant de témérité, elle est si agressive et si hardie, qu'elle s'attaque à l'éléphant; c'est le plus redoutable des animaux qui existent au monde."

"La licorne a le sabot si dur et si tranchant qu'elle peut parfaitement se battre contre l'éléphant; et l'ongle de son sabot est si aigu que, quoi que ce soit qu'elle en frappe, il n'est rien qu'elle ne puisse percer ou fendre."

"L'éléphant n'a aucun moyen de se défendre quand elle attaque, car elle frappe sous le ventre si fort, de son sabot tranchant comme une lame, qu'elle l'éventre entièrement..."

(Extrait du Bestiaire divin de Guillaume le Clerc de Normandie, vers 1211.)



Cet animal fabuleux symbolise en héraldique chasteté, pureté, amour honnête.

Des symboles

Au Moyen Age, la licorne est l'emblème de la virginité et de la pureté, idée renforcée par la blancheur de l'animal. Elle ne peut se laisser attraper que par une jeune fille vierge.

Animal mythique et fabuleux, doux et pacifique, la Licorne ne connaît ni la haine, ni la colère. Également symbole de la fécondité spirituelle incarnant la pénétration du divin dans la créature, la licorne - ou unicolore - est emblème de chasteté, de pureté d'âme, d'amour honnête et pur. Toutefois, sauf exceptionnellement, les Licornes évitent de fréquenter les humains: aussi longtemps qu'elles ne sont pas sûres d'être accueillies favorablement; car étant fragiles et craintives, l'indifférence suffit à les blesser et même à les bannir ou à les tuer. Sauvage et robuste, symbole de puissance, de force, de faste, de beauté, de noblesse et de longévité, elle est douée du

mystérieux pouvoir de déceler l'impur. Néanmoins encline à se sacrifier pour les Hommes si besoin, cette créature mythique est réputée protéger les justes, apporter une grande chance, et réaliser les désirs du coeur... voire même parfois, en opérant des miracles.

Des représentations

Dès la fin du XII^e siècle et au début du XIII^e siècle, la licorne devient l'un des thèmes favoris des bestiaires, des tapisseries dans l'occident chrétien, et dans une moindre mesure, des sculptures. Les premières licornes des bestiaires médiévaux ressemblaient rarement à un cheval blanc, mais plutôt à une chèvre, un mouton, une biche, voire à un chien, un ours et même un serpent. Les licornes étaient de couleurs variées, y compris bleues, brunes et ocre, avant que ne se généralisent un corps blanc à la fois caprin et chevalin, et une corne torsadée. Celle que nous avons gardée dans nos représentations actuelles.



« Portrait d'une Dame » Van der Wayden

Au Moyen-âge, l'omniprésence de la licorne dans les arts a donné naissance à la mode de la coiffure dite “à la Hénin” : un long cône (la corne), agrémenté d'un fin voile de lin si fin qu'il ne cache rien – “dévoiler en voilant” – un voile plus ou moins spiralé, lui aussi.

De nombreux psautiers et manuscrits médiévaux décrivent le moyen le plus sûr pour capturer cette créature. Avant, tout, elle est attirée par les vierges, qui seules, réussissent à les amadouer.

Jusqu'au XVII^e siècle, on représentera des chasses à la licorne.



Différentes scènes de chasse de la licorne amadouée par une jeune fille

2. La Dame à la licorne : des tapisseries du Moyen Âge

Dans la présentation du film, Grégoire Solotareff raconte comment il a créé cette licorne et quelles ont été ses références. Dans son enfance, il a été marqué par la Dame à la Licorne, célèbres tapisseries visibles encore aujourd'hui au musée de Cluny du Moyen Âge.

En fait, il s'agit d'une série de six pièces sur l'allégorie des cinq sens dans laquelle la licorne est mise en scène.

Une dame, un lion, et une licorne sur fond de mille-fleurs parlent des cinq sens et posent une énigme.

L'art de la tapisserie se développe au Moyen Âge et de grands ateliers fournissent aux églises et aux châteaux des tentures décoratives qui servent à isoler du froid. Chaque tapisserie est tissée à partir d'une maquette en carton réalisée par un peintre cartonnier.

Annexe C1

B. PRATIQUES ARTISTIQUES : La licorne



A partir d'une licorne sortie de leur imagination, Grégoire Solotareff et Serge Elissalde sont parvenus à réaliser une œuvre qui interroge, amuse, attriste, bref fait appel à nos émotions. Il est nécessaire en tant que pédagogue averti, de rebondir sur celles-ci pour créer d'autres images qui interrogent et invitent à travers des

pratiques diverses : le dessin, la peinture, le collage, le modelage et le film d'animation bien sûr, à repenser le présent et le futur.

Des pistes pédagogiques

- Collectionner les différentes représentations des licornes à travers l'histoire
- Comparer les licornes entre elles – trouver une classification – les identifier – les nommer – donner les éléments du contexte
- Comparer les licornes avec U - observer les choix plastiques de Solotareff pour cette créature imaginaire moderne
- Réaliser un bestiaire des licornes en compilant toutes les données acquises
- Inventer une licorne à partir du dessin ou de collage d'animaux divers – garder la caractéristique essentielle de la licorne : la corne droite torsadée sur le front – faire évoluer tout le reste du corps – faire des choix de formes – de couleurs – de mise en scène dans un contexte en prenant appui sur les différents contextes de la dame à la licorne
- Découvrir la notion d'allégorie : faire des recherches sur différentes allégories - en créer d'autres sur différents concepts : la justice – l'amitié – la camaraderie - la vanité

- Représenter des scènes
 - de chasse de la licorne
 - de purification de l'eau par la licorne
 - de l'embarquement ou de la vie dans l'arche de Noé
 - à partir de différentes images du Moyen Âge
 - de la licorne dans différentes positions assise – debout – couchée
 - de la chanson «*La jolie licorne*» Aria 2004 Au fil d'Aria *Annexe C6*
- Retrouver comment les cinq sens dans les six tapisseries de la Dame à la Licorne du musée de Cluny sont mis en scène

- Réaliser des livres animés ou « flip-book » - feuilleteur - folioscope :

Un flip book est une réunion d'images assemblées destinée à être feuilletée pour donner une impression de mouvement et créer une séquence animée à partir d'un simple petit livre et sans l'aide d'une machine. Pour en savoir plus : <http://www.flipbook.info/>

- Réaliser un vrai dessin animé de très courte durée
- Découvrir et créer d'autres animaux fantastiques : les dragons – les chimères – l'hydre de Lerne....
- Chercher des femmes portant des hennins dans les tableaux du Moyen Âge
- Fabriquer des hennins qui représentent une mode en lien avec la licorne au Moyen Âge – voir en quoi la mode actuelle est influencée par des peintres ou des idées
- Chercher des armoiries dans lesquelles la licorne est représentée



Armoirie du Canada



Armoirie du Royaume Uni

- Réaliser une armoirie dans laquelle on glissera une licorne
- Comparer les armoiries du Canada et du Royaume Uni

La Licorne dans l'arche, avec les autres animaux : L'ARCHE ET LA LICORNE

Vitrail de l'église Saint-Etienne du Mont, Paris



2. ARTS DU VISUEL : LE CINEMA

A. : HISTOIRE DES ARTS : Le dessin animé

Histoire du dessin animé

Un phénomène physiologique

Le dessin animé s'appuie sur un phénomène physiologique : la persistance rétinienne qui est la capacité de l'œil à conserver une image vue superposée aux images en train d'être vues. Elle est plus forte et plus longue si l'image observée est lumineuse. Cette capacité de l'œil à garder en mémoire des informations lumineuses donne l'illusion du mouvement.

Ce phénomène, sans pouvoir être expliqué encore, est mis très tôt en œuvre en architecture et en céramique.

Les débuts lointains du dessin animé

1600 avant notre ère en Égypte : des colonnes et des cavaliers

Le pharaon égyptien Ramsès II construisit un temple comprenant 110 colonnes à la gloire de la déesse Isis. Sur chaque colonne, était représentée la déesse changeant progressivement de position. Les cavaliers ou conducteurs de chars en passant très vite devant les colonnes avaient l'illusion du mouvement, Isis semblait bouger.

En Grèce : des pots et des décors

De même les grecs anciens décoraient parfois leurs vases de silhouettes décomposant les phases successives d'une action. En faisant tourner le vase, on avait l'impression du mouvement.

Une successions d'inventions : du 17^{ième} siècle jusqu'à la fin du 19^{ième} siècle

Il faudra beaucoup de découvertes et d'inventions pour passer de la lanterne magique d'Athanaeus Kircher (1640) au dessin animé de nos jours.

La lanterne magique : des plaques de verre dessinées individuellement et déplacées à l'aide d'un fil alternativement devant une source lumineuse donnent l'illusion du mouvement. Un homme



ouvre et referme la bouche sur une souris. Ce sont les premières images projetées sur un mur.

Peter Mark Roget redécouvre le principe fondamental de la persistance rétinienne. Cette découverte va donner le jour à de nombreux jeux d'optiques.

Le thaumatrope :

Un disque en carton est tenu entre deux ficelles. Sur chaque face du carton, on dessine un dessin (par ex : un oiseau, une cage). Le mouvement donné par le tournoiement donne l'illusion d'un oiseau enfermé dans une cage.

Le phénakistiscope (1832) :

Cet objet reconstitue l'impression de mouvement à partir d'images dessinées sur un disque et observées au travers d'un autre disque percé de fentes et tournant en même temps.

Le Zootrope :

De longues bandes de papier contenant une suite de dessins sont insérées dans un cylindre comportant des fentes. En plaçant son regard au niveau des fentes devant le cylindre qui tourne le spectateur a l'illusion du mouvement.

Le praxinoscope

Emile Reynaud à la fin du 19^{ème} siècle améliore le principe du zootrope. On observe les images qui s'animent sur des petits morceaux de miroir collés autour d'un cylindre central. Combiné avec une lanterne, le praxinoscope pouvait projeter l'image animée sur un écran.

Le folioscope ou « flip book » :

C'est un bloc de dessins reliés d'un côté. En le tenant par le côté relié, en feuilletant les images de l'autre main, on voit les dessins bouger. Le résultat est un dessin animé, c'est à dire l'illusion d'une action continue.

Le dessin animé au 20^{ème} siècle

Des avancées techniques

Des techniques améliorent au fur et à mesure la qualité du dessin animé. La perforations standard des images permet un repérage parfait des dessins les uns par rapport aux autres et les celluloses transparents offrent la possibilité de séparer le dessin du décor fixe.

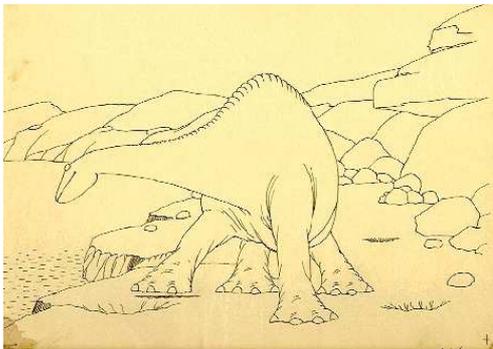


Les pionniers du dessin animé

- C'est Emile Cohl, un français qui présente en 1908 le premier dessin animé « *Fantasmagorie* ».

Il explore toutes les techniques d'animation possibles de son époque : dessin – papier découpé – objets animés – marionnettes. Il invente la règle d'or des animateurs : « *Ne faites pas ce qu'une caméra peut faire, faites ce qu'elle ne peut pas faire* ». Dans ces dessins animés, les réverbères et les maisons sont dotés d'intelligence.

- Windsor Mc Cay est aussi un pionnier du cinéma d'animation. Son dessin animé *Gertie le dinosaure* est le premier à mettre en scène un personnage unique à la personnalité attachante. Lors des projections, Windsor Mc Cay se tenait debout devant l'écran, offrant une pomme à Gertie, le dinosaure. Celle-ci baissait le cou et avalait le fruit, éberluant le public.



- Max et Dave Fleischer, deux frères inventifs aussi bien dans la technologie que dans le dessin créent deux véritables stars mondiales du dessin animé, Betty Boop, première pin-up du cartoon, et Popeye, le célèbre marin qui tire sa force dans les épinards.

- En 1928, Walt Disney réalise le premier dessin animé avec son synchronisé, Mickey Mouse

dans « *Steamboat Willie* », En 1937, il signe le premier dessin animé, un long métrage de quatre vingt minutes, " *Blanche neige et les sept nains*" qui est un succès mondial. C'est la naissance de l'âge d'or de l'animation.

Après la seconde guerre mondiale, la situation change pour le dessin animé. L'arrivée de la télévision avec ses choix de programmes rapidement réalisés va orienter la production vers des travaux plus simples et rudimentaires.

Toutefois ces dernières années, la résurrection du dessin animé, comme divertissement de masse a permis la réapparition des anciens savoir faire. Les innovations superbement abouties de l'animation par ordinateur ont contribué à lui donner sous toutes ses formes un rôle majeur dans l'industrie du spectacle. *Annexe C2*



B. PRATIQUES ARTISTIQUES : le dessin animé

Pratiques artistiques :

Le dessin animé est un art à part entière. Depuis quelques années, grâce à l'ordinateur, il retrouve des lettres de noblesse. Il est important d'inviter nos élèves à découvrir les procédés simples de fabrication afin qu'ils regardent les images avec un intérêt croissant et critique. C'est en réalisant des images qu'elles deviennent familières. Toute la magie d'un film, c'est de savoir que ce sont simplement des images sorties de l'imagination d'un créateur et de, malgré tout, succomber au

charme et à l'émotion. Une image, qu'est-ce ? Simplement des couleurs et des formes sur un support qui invitent au voyage dans l'imaginaire. Un dessin animé, c'est aussi de la couleur et des formes dans une grande quantité d'images mais, la grande différence est qu'elles passent plus vite devant nos yeux.

Pistes pédagogiques :

- Faire prendre conscience que U est un film réalisé à partir d'un nombre impressionnant d'images (environ 60 000) mises les unes à côté des autres et passées rapidement devant les yeux.
- Réaliser des folioscopes ou Flip books pour faire comprendre la persistance rétinienne
- Partir du livre U et découvrir la différence entre un livre et un dessin animé



- Découvrir les métiers et l'histoire du dessin animé
- Découvrir les différentes étapes du dessin animé – en connaître les essentiels
Le scénario - la recherche des personnages (character design) - le story-board - l'enregistrement des voix
l'animatique - le lay-out - les décors - le rough - l'intervalle - le clean - le scan - la couleur - le compositing - la musique et les bruitages- le montage image - le montage son - le mixage
- Découvrir les premiers dessins animés d'Emile Cohl – *Fantasmagorie* – observer comment le dessin évolue tout au long du film

- Réaliser un story board à partir d'un scénario écrit par la classe
- Réaliser un dessin animé à partir de dessins qui évoluent, que l'on photographie l'un après l'autre et que l'on monte avec un logiciel de montage (Windows movie maker – Picasa...)
- Réaliser des images impossibles dans la réalité en se basant sur la pensée d'Emile Cohl «*Ne faites pas ce qu'une caméra peut faire, faites ce qu'elle ne peut pas faire.*».
- Fabriquer un thaumatrope à élastique avec un disque ayant un dessin différent sur chaque face. En le faisant tourner rapidement les deux dessins se superposent créant une illusion de mouvement.
- Réaliser des dessins à partir de l'ouvrage «*Techniques d'animation pour le dessin animé, l'animation 3D et le jeu vidéo*». Richard Williams Editions Eyrolles



3. ART DE L'ESPACE : ARCHITECTURE

A. : HISTOIRE DES ARTS : la cabane perchée dans les arbres

Histoire de la cabane

Solotareff fait un choix d'habitat original pour les Wévés : un arbre. Cet habitat non pérenne pour le moins inattendu s'inscrit cependant dans une longue histoire de l'humanité.

Qui n'a rêvé un jour de vivre dans une cabane dans les arbres ! Dormir au milieu de la nature, dormir dans les arbres.... et plus confortablement dormir dans une cabane.... avec pour seul réveil le gazouillis des oiseaux et le mouvement des feuilles qui bruissent au vent ?

L'idée n'est pas neuve. Il y a longtemps, un peu partout dans le monde, des humains ont choisi de vivre dans les arbres pour se protéger des prédateurs et autres vermines venimeuses. En Polynésie, on continue encore de construire des maisons dans les arbres et en Amazonie des maisons sur pilotis. L'idée continue de fasciner même les sociétés « civilisées ». L'empereur Romain Caligula s'était fait construire une cabane dans un arbre. La reine Victoria aussi en avait une bâtie dans un tilleul vieux de 600 ans où elle prenait le thé. Au siècle dernier à Paris, on pouvait sortir dîner dans un restaurant construit dans un arbre.



On peut se poser la question si les humains conserveraient en eux des instincts de primates ?

En 1998 a même eu lieu aux USA le second congrès mondial des constructeurs de maison dans un arbre...

Le dedans et le dehors : une relation étroite

Vivre dans une construction étroite, provisoire, et relativement fragile induit nécessairement une relation spécifique au territoire dans lequel elle s'inscrit, à l'espace du dehors. La cabane s'inscrit dans une idée de la "déterritorialisation". *« Construire une cabane c'est précisément ne rien fonder. Même si cela n'exclut pas une expérience "fondamentale" du sol et de l'environnement. Mais pas de stabilité ou de racines. »* Gilles A. Tiberghien,

Construction modeste et transitoire, la cabane est en somme l'étonnant révélateur d'une pratique inédite de l'espace à vivre, par lequel dedans et dehors communiquent, au lieu de s'exclure. La cabane, à la différence de la maison, prise au sens de la demeure et de l'enracinement, n'est pas l'abri stable. C'est l'espace fragile et sensible d'une constante exposition de soi, aux autres et au-dehors. Epreuve qui pourrait bien régénérer l'acte de vivre et d'inventer. *« La cabane, nous tient tout de suite en éveil, en prise avec ce qui nous entoure. Que ce soit un sentiment de danger ou de sympathie - le bruit des écureuils sur les toits, des mulots ou des serpents sous le plancher, en éprouvant notre esprit se prolonge au dehors, devient lui-même un dehors. »* Gilles A. Tiberghien, *Notes sur la nature, la cabane et quelques autres choses*, Edition de l'Ecole supérieure des arts décoratifs de Strasbourg, collection Confer, 2000.



Architecture légère et vagabondage

La cabane est l'exemple même d'une architecture légère. Perchée dans un arbre, vite construite, avec des matériaux divers, de broc plutôt que de briques, elle symbolise la liberté du geste. Quand la maison lourde se veut rassurante, sûre de ses assises et bien liée à la terre, orgueilleuse d'avoir soumis les forces naturelles, la cabane satisfait l'esprit aérien de l'humain, sa légèreté sur la planète, ses rêves d'union à la nature et son goût du vagabondage.

Cabanes et cinéma

Le cinéma américain a succombé à l'attrait des maisons suspendues.

Dans l'épisode 6 de Star Wars, *Le retour du Jedi*, les Ewoks, un peuple de petits oursins, vivent dans un village en bois, chaume et boue séchée, élevé entre 30 et 50 mètres du sol.

La plupart des villages arboricoles des Ewoks partent du même concept. Les structures centrales sont construites sur les plus grosses branches, suffisamment haut pour être à l'abri des prédateurs. Des ponts suspendus connectent les structures, tandis que des échelles de corde permettent aux Ewoks de se déplacer entre les niveaux. Les huttes sont généralement circulaires, dotées de fenêtres et de portes rondes, ainsi que d'un toit de chaume qui abrite et protège du froid. Les huttes centrales, qui sont aussi les plus grandes, sont occupées par le chef et les sages de la tribu. Elles sont généralement tournées vers une vaste place utilisée pour les cérémonies, les réunions tribales et autres événements importants. Un groupe de huttes scellées, situé au-dessus du reste du village, est utilisé pour le stockage de la nourriture.



Le village des Ewoks dans le film *Le retour du Jedi*.

De même pour les hors-la-loi de la forêt de Sherwood dans le film *Robin des bois, prince des voleurs* datant de 1991, les elfes de la trilogie du *Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien, et également les parents de Tarzan au début du dessin animé de Walt Disney vivent dans des maisons dans les arbres.

De même pour les hors-la-loi de la forêt de Sherwood dans le film *Robin des bois, prince des voleurs* datant de 1991, les elfes de la trilogie du *Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien, et également les parents de Tarzan au début du dessin animé de Walt Disney vivent dans des maisons dans les arbres.



Caras Galadon, le village des elfes dans le film « *Le Seigneur des anneaux* »

- Les productions Walt Disney ont adapté au grand écran le roman à succès *Le Robinson suisse, ou Journal*

d'un père de famille naufragé avec ses enfants, où une famille naufragée se construit l'ultime maison perchée dans un arbre géant. Le long-métrage a donné ensuite une série télévisée du même titre.

B. PRATIQUES ARTISTIQUES : la cabane

Des pistes pédagogiques

- Chercher - observer – comparer - trier – catégoriser – différentes architectures dans les arbres (au pied – entre les branches- sur la canopée...)
- Inventer des maisons ou des villes nouvelles dans les arbres en dessin
- Réaliser ces villes en maquette – photographier sous différents angles
- Réaliser des maisons dans les arbres avec différents matériaux (bois – bois flotté - terre – papier – papier mâché...)
- Mettre en scène des personnages et d'autres objets dans une maison perchée dans un arbre
- Imaginer une cabane loufoque
- Expérimenter une architecture hybride, insectoïde, s'accrochant, s'adaptant, se transformant, mutant.
- Dessiner la reine Victoria en train de prendre le thé dans un arbre...



Cabanes réalisées par le CM2 de l'école St Nicolas

4. ARTS DU SON

A. HISTOIRE DES ARTS

1 Le jazz manouche

Extraits d'un article de Jérôme Chivard publié le mardi 8 janvier 2008- Médiathèque de Vincennes - Espace Musique décembre 2007

Introduction

Du jazz manouche, on connaît en général Jean-Baptiste "Django" Reinhardt (1910-1953), quasi-inventeur du style, figure légendaire à laquelle l'histoire a accordé le statut de génie. Certains gardent en mémoire une scène du film *Swing*, de Tony Gatlif, dans laquelle Tchavolo Schmitt exhibe ses talents de guitariste. D'autres apprécient le rythme manouche des chansons de Sansévérino. Pourtant, en dépit de ces quelques vitrines, le jazz manouche demeure assez mal connu. On a tôt fait de le ranger négligemment au rayon des musiques de répertoire pour

guitaristes virtuoses, une musique pour techniciens qui aurait perdu l'essentiel de son âme à la mort de son créateur. Ces reproches ne sont pas tout à fait infondés. Mais l'apparente uniformité du genre cache une scène active riche de différents courants, que nous vous proposons de découvrir. Pour mieux en apprécier la diversité, il aura auparavant été utile de s'attarder sur la carrière de Django Reinhardt, tant l'influence de celui-ci est grande. Et comme le jazz manouche n'est pas apparu ex nihilo un beau jour de 1934, nous commencerons par rappeler brièvement les origines du genre et le contexte musical dans lequel il est apparu.

Définition et origines



Django, le Manouche a rencontré le jazz au début des années 30. De leur union est né un style nouveau, une façon bien particulière d'interpréter le jazz qui a fait école.

Jazz manouche ou swing gitan ?

L'expression "jazz manouche" semble s'imposer depuis quelques années pour qualifier la musique de Django Reinhardt et de ses suiveurs. Mais, de "jazz tzigane" à "swing gitan" en passant par "gypsy swing", les ouvrages, articles et rayons des disquaires voient se côtoyer différentes expressions désignant

toutes plus ou moins la même chose.

Un peu d'histoire permet de comprendre d'où viennent ces mots et d'en nuancer la signification. Aux alentours du X^{ème} siècle, des groupes de nomades ont quitté le nord de l'Inde pour se diriger vers l'ouest. Au cours des siècles suivants, les descendants de ces tribus (appelés Tsiganes car amalgamés aux Athingani, membres d'une secte d'Asie Mineure) se sont dispersés à travers le Proche-Orient, l'Europe de l'Est puis l'Europe occidentale où leur présence est relatée dès le XV^{ème} siècle. Ils étaient appelés Bohémiens, c'est-à-dire "ceux qui arrivent du Royaume de Bohême" (partie occidentale de l'actuelle République Tchèque), ou Egyptiens car on les supposait originaires de Petite Egypte (qui correspond aujourd'hui à l'Epire, région de Grèce proche de la frontière albanaise). "Egyptien" a donné **Gypsy** en anglais, **Gitanos** en espagnol, termes utilisés pour désigner les Tsiganes dans leur ensemble. En français, on a donc naturellement tendance à employer "**Gitan**" comme synonyme de "**Tsigane**". Cela peut pourtant prêter à confusion quand on sait que différentes communautés se sont formées au sein du peuple Tsigane : Sinti du Piémont, Gitans d'Espagne et du Sud de la France, Manouches d'Alsace... Pour compliquer un peu plus les choses, notons que des représentants de ces différents groupes, réunis en congrès en 1971, ont choisi "**Rom**" comme terme générique quand le français l'applique à un groupe bien précis d'Europe centrale... On voit donc l'ambiguïté de l'expression "jazz gitan", l'adjectif pouvant englober l'ensemble des Tsiganes ou désigner une communauté bien précise de cet ensemble. Parler de jazz tzigane semblerait plus adéquat.

En 1959, Michel-Claude Jalard publiait ainsi dans les Cahiers du jazz une étude intitulée "*Django et l'école tzigane du jazz*". Un rapide parcours des bibliographies établies sur ce thème montre que l'expression a rencontré les faveurs de la critique jusqu'au début des années 90. Par la suite, le "jazz manouche" a supplanté le "jazz tzigane". Effet de mode ? Marketing ? Peut-être. Evolution de la valeur des mots aussi, en particulier des connotations péjoratives dont certains d'entre-deux ("manouche" par exemple) ont parfois été chargés. Si "Jazz manouche" présente également le

défaut de faire référence à un groupe, au moins ce groupe est-il celui auquel appartenait Django Reinhardt, ce qui lui confère une certaine légitimité historique. Même si on retrouve des Gitans dans la généalogie de ce style...

Particularités des musiques tsiganes

La musique des Tsiganes n'a pas attendu de croiser le jazz pour se mêler à d'autres genres. C'est même une de ses caractéristiques principales : sa capacité à intégrer des éléments propres à la culture du pays d'accueil tout en préservant une identité forte. En Andalousie par exemple, ils ont



adopté la guitare et la langue espagnole mais, par des effets vocaux particuliers, ont teinté leur flamenco d'une émotion qui distingue le style gitan du style andalou. En Hongrie, les musiques de danse ou de recrutement militaire ont été à l'origine de la musique dite tzigane. Cette musique de restaurant s'est développée en Europe centrale, puis s'est répandue dans toute l'Europe après l'abolition de l'esclavage des Tsiganes de Roumanie vers 1855, la mode gagnant les cabarets parisiens après la révolution russe de 1917. Au sein d'orchestres comprenant cymbalum et contrebasse, les primas, violonistes le plus souvent, enchantaient les spectateurs par leur virtuosité et leur expressivité. Que la musique soit jouée sans partition et que l'improvisation y tienne une grande place ajoutait au charme et à l'étonnement.

Django : un musicien d'exception

Django Reinhardt fut un musicien précoce : avant l'âge de 6 ans, il jouait du violon dans l'orchestre familial qui parcourait les routes de la Belgique au sud de la France, interprétant sans doute des airs populaires et folkloriques, des valse et des chansons tsiganes. Comme beaucoup de Tsiganes, il a grandi dans la musique, celle-ci accompagnant les noces, baptêmes et autres événements de la communauté. Initiés dès leur plus jeune âge à un instrument, qu'ils pratiquent plusieurs heures par jour, les plus doués atteignent rapidement une technique effectivement impressionnante. L'enseignement étant dispensé essentiellement de façon orale par les membres de la famille, beaucoup (c'était le cas de Django) ne connaissent pas la théorie de la musique, ce qui entretient le mythe des musiciens prodiges. Quand Django réapprend la guitare avec une main blessée, il nous rappelle aussi la part de travail (de souffrance) et de volonté qui entre dans son jeu.

Sa technique

Attardons-nous un moment sur la technique de Django Reinhardt : Les circonstances lui avaient imposé de retravailler complètement les positions de la main gauche, celle qui forme les accords en posant ses doigts sur le manche. Mais ce qui caractérise le style manouche, c'est l'attaque de la main droite, celle qui fait sonner les cordes. Au lieu de faire reposer le poignet sur la table d'harmonie, au dessus des cordes, Gitans et Manouches le tiennent à hauteur des cordes. Plus mobile, il frappe les cordes avec plus de force, augmentant la résonance des notes que la main gauche pourra alors plus facilement travailler. Ce coup de poignet serait un héritage du banjo musette, où il fallait jouer fort pour se faire entendre derrière l'accordéon et parmi le brouhaha des bals. Cependant, tous les guitaristes ayant tâté du banjo n'acquerront pas cette technique !

Dès 1935, Django utilise un modèle à pan coupé de marque Selmer, mis au point par le luthier Mario Maccaferri, et qui possède une qualité de résonance exceptionnelle. L'instrument a été adopté par la plupart des guitaristes manouches, au point d'être devenu emblématique de ce style. Disparu en 1953, Django Reinhardt reste l'un des jazzmen les plus importants de l'histoire.

Son héritage

En France, d'autres musiciens déclinent de façon plus moderne l'héritage de Django. Second fils de ce dernier (son demi-frère, Lousson, enregistra très peu), Babik Reinhardt a su affirmer son originalité malgré les attentes suscitées par sa filiation, qui l'ont un temps détourné de la musique. Motivé par ses collaborations avec Biréli Lagrène et par l'aventure du Trio Gitan en 1986, il a par la suite enregistré plusieurs albums de jazz fusion en phase avec l'époque, démarche qui le rapproche de son père, malgré un son qui doit beaucoup aux guitaristes américains.



Depuis son éclosion au cœur de la scène musette parisienne, le jazz manouche a connu différentes déclinaisons plus ou moins aventureuses, se rapprochant tantôt des racines du musette, tantôt de la liberté du jazz contemporain. Mais force est de constater que Django Reinhardt reste la référence par rapport à laquelle tous les musiciens se situent. Rien, ou presque, dans le jazz manouche actuel qui n'ait été amorcé ou annoncé par Django. Pas de mélange avec les musiques dites actuelles (électro, rap, reggae...). Le jazz manouche est une musique balisée par des repères bien établis. Sa forte valeur identitaire pour la communauté tzigane lui a permis de traverser les époques en conservant son élan initial, sans se déliter dans d'autres musiques. Et sans empêcher quiconque d'en dresser un portrait original et moderne à l'intérieur du cadre prédéfini.

Sites Internet

www.about-django.com : Site consacré à ...Django Reinhardt : biographie sommaire, bibliographie, techniques... A noter : un moteur de recherche par titre pour connaître les dates d'enregistrement et les musiciens (pour l'instant uniquement sur la période 1928-1937).

www.djangostation.com :De Django à David Reinhardt, ils sont tous là ! Recherche possible par artiste ou par album ; biographies et discographies, chroniques, extraits musicaux... Incontournable.

www.etudestsiganes.asso.fr Le site de la revue spécialisée dans la culture des Tsiganes. Etudes sur la littérature et la musique, articles sociologiques, ethnologiques, historiques, dont certains accessibles en texte intégral.

<http://jazz.manouche.free.fr/> Tout ce que vous pouvez ou voulez savoir sur le jazz manouche

http://www.guitarejazz.com/liens/jazz_manouche.htm Un site qui renvoie vers de nombreux sites consacrés au jazz manouche

Discographie

Biréli Lagrène : Gipsy project Editions Dreyfus AZZ

U Ecole et Cinéma 68 2010-2011

Yorgui Loeffler : Boucin' around Editions Le Chant du monde

Tchavolo Schmitt : Miri familia Editions Dam

Yorgui Loeffler: For Magnio Editions String

Rétrospective Django Reinhardt 1934-53 Editions Saga

Tchavo et la musique tzigane Gallimard jeunesse CD Album

2. La Guitare : l'instrument manouche par excellence

La guitare classique

Histoire de l'instrument... en quelques dates



L'histoire de la guitare classique débute dès la fin du Moyen Âge, lorsque la famille des *vibuelas* se développe.

Tantôt délaissée, comme au début du XVIIIe siècle, tantôt au goût du jour, dès le milieu du XVIIe siècle et au début du XIXe siècle, la guitare séduit les luthiers qui n'ont cessé d'améliorer sa facture, les musiciens qui perfectionnent leur technique de jeu, et un public qui devient de plus en plus nombreux à l'écouter, et à la pratiquer en amateur.

Guitare Jacob, vers 1620, Naples, E.30

© Cité de la musique - Photo : Albert Giordan

De la vihuela à la guitare

L'origine de la guitare est indissociable de celle relative à une variété de cordophones qui se sont développés à la fin du Moyen Âge en Espagne. La description la plus ancienne de l'instrument est donnée dans un ouvrage publié vers 1480 « *De inventione et usu musicae* ». Il est à noter que son auteur cite également le nom de « guitare » en lui attribuant une origine catalane.

Alors que le luth rencontre un succès général dans le reste de l'Europe, l'Espagne lui préfère la *vihuela* : aucune musique pour le luth n'est publiée tandis qu'un répertoire de musique savante pour la *vihuela* s'enrichit et se diffuse grâce à l'impression de plusieurs recueils.

Différentes sources du XVIe siècle permettent d'imaginer la guitare comme un instrument plus petit, avec seulement quatre rangées de cordes doubles, tandis que la *vihuela* courante, en comporte six. Celle-ci est munie d'un manche à dix frettes.

Lorsqu'à la fin du XVIe siècle passera la mode de la musique polyphonique, la *vihuela* laissera rapidement place à la guitare, à une nouvelle esthétique et à une nouvelle technique de jeu.



A l'heure actuelle, seuls quatre instruments authentiques peuvent être rangés dans le type *vihuela de mano* : l'un appartient au musée Jacquemart-André, le deuxième au Musée de la musique de Paris, le troisième repose parmi les reliques de la sainte Mariana de Jesus dans l'église de Nuestra Senora

de Lereto à Quito, en Equateur, et le dernier se trouve au Royal College of Music de Londres, il est signé « Belchior Dias » et a été fabriqué à Lisbonne en 1581.

A la fin du XVI^e siècle, la *vibuela* tombe en désuétude tandis que la guitare acquiert un cinquième chœur et se voit adoptée dans toute l'Europe sous le nom de « guitare espagnole ».

Voboam, un luthier célèbre

En France, la seconde moitié du XVII^e siècle consacre le déclin du luth et l'apogée de la guitare. Si un seul nom doit rester attaché à la facture française de guitare pour ce siècle, c'est celui des Voboam : trois générations de facteurs, un prototype d'une surprenante régularité, un style de décor et ses subtiles variations. Le nom de Voboam est resté recherché pour la perfection des modèles qui porte cette signature.

La guitare à la cour de Louis XIV

L'instrument est lancé dans le monde lorsque le jeune Louis XIV puis Lully y attachent leur nom. Le Roi apprécie le talent de Visée puisque, non content d'en recevoir des leçons de guitare, il le fait jouer le soir à son chevet (*Journal de Dangeau*). Mais le Roi n'est pas seul à s'intéresser à la guitare : Lecerc de la Viéville nous apprend que dans sa jeunesse, Jean-Baptiste Lully (1632-1687) fut élève d'un « bon Moine, qui lui donna le premier quelques leçons de Musique et qui lui apprit à jouer de la Guitare...Lully commença par cet instrument...il conserva le reste de sa vie de l'inclination à en jouer ».

La guitare : un instrument pour la danse

La guitare, avec ses cinq paires de cordes de boyau, développe grâce à sa construction légère, une sonorité cristalline et nerveuse. Elle est appréciée pour jouer des danses qui constituent à l'époque l'essentiel d'un répertoire commun au théorbe (les deux instruments ayant quasi le même accord) : allemandes, courantes, sarabandes, giges et menuets deviennent sur la guitare particulièrement attrayants grâce à la technique des batteries rythmiques.

Une quantité appréciable de transcriptions d'airs et de danses tirés de Ballets et d'Opéras de Lully, pour la guitare (et le théorbe), nous sont parvenues, pour la plupart signées de Visée. Elles offraient aux amateurs la possibilité de refaire sonner à la maison l'*Ouverture de la Grotte de Versailles* ou les fameuses *Sourdines d'Armide*. Elle accompagne les airs et brunettes à la mode et, aux côtés du théorbe, du clavecin, de la basse de viole et du violoncelle, elle contribue à enrichir de sa couleur délicate la réalisation de la basse continue.

La guitare : entre engouement, oubli et renouveau



Les mémoires et correspondances de l'époque témoignent aussi de la prolifération de concerts privés. Les méthodes abondent, pour apprendre aux amateurs la pratique de la basse continue. L'engouement extraordinaire pour la guitare s'éteint sous la Régence. Jean-Baptiste Voboam se reconvertit les dernières années de sa vie dans la facture de viole.

Le début du XIX^e siècle est marqué par un renouveau d'intérêt spectaculaire pour la guitare (amorcé dès le milieu du XVIII^e siècle). De nombreux facteurs interviennent pour lui

donner peu à peu son visage moderne.

Un public différent, celui d'une bourgeoisie nouvellement promue, aux racines musicales tournées davantage vers les pratiques traditionnelles orales, influe sur le répertoire et sur la technique, déterminant des modifications sur le plan de l'accord, de la notation et bien sûr de la facture. La guitare devient un apprentissage indispensable à une bonne éducation.



Dans toute l'Europe se répand la « Guitaromanie ». Le répertoire de la guitare s'internationalise sous l'impulsion de virtuoses compositeurs voyageant à travers le continent. Les italiens Ferdinand Carulli (1770-1841) et Niccolò Paganini (1782-1840), virtuose du violon mais aussi de la guitare, nous laissent une production abondante. L'école espagnole s'affirme grâce à Fernando Sor (1778-1839) et Dionisio Aguado (1784-1849) dont les méthodes restent réputées.

A Paris, deux luthiers dominent la production : René Lacote (ou Lacôte, actif 1820-1853) et Etienne Laprévotte (vers 1790-1856).

En Espagne, le grand maître de la guitare et véritable père de la guitare dite « classique » est Antonio de Torres (1817-1893). Il construisit ses premiers instruments selon un modèle et des proportions qui dataient de 1700 environ. Mais vers la fin des années 1850, il confère à l'instrument les caractéristiques essentielles de la guitare moderne (caisse ample à larges éclisses, barrage intérieur en éventail) que le talent du guitariste Francisco Tarrega a contribué à imposer.

Annexe C4 : Quelques types de guitares

B. PRATIQUES ARTISTIQUES

Sansévérino, de par son écriture musicale éclectique, illustre de manière subtile les différents épisodes du film U. A l'écoute de la bande son, plusieurs pistes pédagogiques en lien avec l'histoire des arts sont envisageables pour des élèves de cycle 2 et 3.

Des pistes pédagogiques

- Ecouter des extraits sonores autour de différentes sortes de guitares et des ensembles de jazz manouche
- Rechercher et écouter la musique de Sansévérino
- Ecouter d'autres musiques d'inspiration manouche et ethnique
- Associer l'image et le son (regarder des extraits de U avec d'autres musiques et voir l'impact émotionnel)
- Découvrir une famille d'instrument : les cordes (*Annexe C 5*)

- Rechercher et écouter des ensembles de jazz manouche alsacien
- Prendre connaissance du festival du jazz manouche du Hohlandsbourg
- Rechercher et comparer différents types de sonorité de guitare (classique – folk – rock – électrique – manouche)
- Apprendre le chant de la Licorne (Annexe C6)
- Travailler des rythmes en percussions corporelles à la manière manouche



RESSOURCES

SITOGGRAPHIE DU CDDP 68: U de Grégoire SOLOTAREFF et Serge ELISSADE

- ["U" de Grégoire Solotareff et Serge Elissalde, dessin animé en couleur, 71 minutes](#)
Inspection Académique de l'Yonne, Ecole et cinéma 2009/2010
Fiche pédagogique qui retrace le parcours des auteurs et aborde le cinéma d'animation.
- [L'univers de Grégoire Solotareff](#)
CRDP de Créteil, Télémaque, 14/12/2005
Retrace le parcours de cet auteur illustrateur à l'occasion d'une animation pédagogique.
- [Grégoire Solotareff auteur, illustrateur jeunesse](#)
CNDP, Télémaque, 22/12/2005 Bibliographie non exhaustive des albums illustrés par l'un des réalisateurs de « U ».
- [L'univers original de Solotareff](#) CNDP, 01/10/2006 Pistes d'exploitation pédagogique
- [Propositions d'activités à partir de "U"](#) CNDP, 30/12/2006 Fiches pédagogiques
- [Quelques animaux mythologiques en particulier : la licorne](#)
CNDP, Télémaque, 20/01/2007 Fiche pédagogique autour de la licorne
- [Base image : U.](#) Lux avec le soutien du CNC, 2006 Fiche descriptive du film : synopsis, générique, mise en scène, découpage séquentiel.
- [U de Serge Elissalde & Grégoire Solotareff](#)
Cinémas Le France
Fiche technique et critique qui propose un entretien avec les auteurs du film, leur filmographie et biographie.
- [Dossier pédagogique sur l'exploitation de films cinématographiques](#)
Académie de Montpellier, Philippe Etienne
Activité pédagogique autour du film U sous forme de questionnaire à proposer à des élèves de cycles 2 et 3. Les réponses sont fournies.

- [Les fiches artistes : Sansévérino](#)
TV5Monde
Biographie et discographie de l'artiste.

Ainsi que toute une bibliographie autour du film U, sur la licorne, le nomadisme, la musique manouche et le cinéma d'animation à découvrir sur le site :

<http://www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/ecocin/index.htm>

Annexes A : Compétences sociales et civiques

Annexe A1 : Compétence 6 du socle commun

Compétences sociales et civiques mises en jeu dans ce travail autour du film :

Pour le cycle2 :

- Respecter les autres et les règles de vie collective : Se comporter en spectateur
- Participer à un échange verbal en respectant les règles de communication

Pour le cycle 3 :

- Respecter les autres et les règles de vie collective : Se comporter en spectateur
- Respecter les autres.
- Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue
- Avoir conscience de la dignité de la personne humaine

Annexe A2 : Entretiens avec Grégoire Solotareff

Comment êtes-vous passé du livre pour enfants à l'animation ?

J'avais envie de faire une histoire plus costaud, j'avais envie de musique, de son, j'avais envie d'entendre des voix que j'aime. Voir mon univers mis en mouvement... voir mon univers vivre en quelque sorte.

Quelles ont été vos inspirations pour les personnages ?

Mes inspirations ont été ma famille, mes amis... Pour Mona, par exemple, l'adolescence aux longues jambes, je me suis inspiré de ma jeunesse, de certaines figures de cinéma qui m'ont bercé. Des silhouettes de femmes sexy gracieuses et longilignes. Pour les Wéwés, cela a été mes amis.

Dans le film, Mona ne se construit pas par la famille, elle est orpheline, mais par ses amis et ses amours. Reprochez-vous quelque chose à la cellule familiale



C'était une volonté de ma part. J'avais envie d'isoler mon héroïne pour qu'elle ait sa vie propre. Et puis justement d'un côté, cela renforce le côté "conflit de générations" et de l'autre son côté "héroïne". Cela a pour effet de la mettre en valeur. Je n'ai rien contre la famille, j'ai eu une enfance heureuse. Non, ce n'était pas ma volonté. Je suis bien conscient qu'aujourd'hui la structure familiale rencontre bien des soucis,

mais non, ce n'était pas une charge.

On dirait que le message du film est que l'on ne sort de l'adolescence que lorsque l'on trouve l'amour...

Oui, c'est exactement cela. Je dirais même que sur ce plan-là, les garçons ne sortent de l'adolescence que vers 30 ans... (Rires)

Propos recueillis par Marylène Khouri pour Evens.fr - Octobre 2006

« Le film s'appelle *U*. Il s'agit d'une petite licorne qui rencontre une princesse très malheureuse, une sorte de Cosette qui vit dans un grand château lugubre. La licorne, personnage mythologique sans âge, est censée accompagner l'enfant, et la protéger jusqu'à ce qu'elle trouve le bonheur. C'est donc le traitement du passage de l'enfance à l'adolescence, de la séparation avec le doudou, du conflit des générations. Ce personnage mythologique de la licorne été peu utilisé dans l'univers du livre pour enfant. Il est sexuellement très symbolique et représente la protection de la jeune fille vierge. C'est une histoire qui se passe entre la forêt et la mer, lieux symboliques, et qui aborde plusieurs thèmes : l'amour, la séparation, la mort et la disparition, les rapports humains, les relations avec les parents... Le traitement de l'image fait penser à Gauguin, entre Tahiti et la Bretagne..... »

«... *En fait cette histoire de Licorne est née bien avant Loulou. J'avais déjà écrit une base de scénario en 2000. C'est une inspiration qui me vient de l'enfance. En 1960, quand je suis arrivé en France, j'avais visité avec mes parents le musée de Cluny où j'avais admiré la tapisserie de la dame à la Licorne. Plus tard, en lisant des choses sur la Licorne, symbole de la protection de la jeune fille vierge, j'ai eu envie de raconter, à travers elle, une histoire de séparation au moment de la rencontre de l'amour. Je voulais évoquer les rapports humains, des histoires d'amour croisées entre les gens de deux groupes qui, a priori, ne peuvent pas s'entendre. Et l'amour faisant changer les gens, il fait changer aussi l'entourage.*

Je souhaitais que les personnages évoluent au fur et à mesure de leurs drames et de leurs bonheurs. Il m'a semblé évident que les livres que je fais d'habitude étaient un peu petits pour raconter une telle histoire à tiroirs. J'avais besoin d'espace et j'ai eu très rapidement en tête l'idée d'en faire un film.

Dès le début, mon idée était de faire un drame psychologique pour enfants plus qu'un film d'action avec courses poursuites ou avec les bons et les méchants. Ce que j'aime, ce sont les rapports humains. Dans mon travail d'illustration, j'aime raconter les personnages, faire des portraits. Et finalement le film est fidèle à cela.

Ce film est surtout une histoire d'amour et les histoires d'amour sont éternelles, elles commencent extrêmement tôt, même à trois ans dans leur côté romantique ou romanesque... L'idée du passage de l'enfance à l'adolescence me plaît, elle implique la découverte de la vie, la perte de l'enfance. C'est un carrefour qui m'intéresse, c'est le vrai sujet du film.... » Entretien mené par Madeleine Couet-Butlen, CRDP de l'académie de Créteil. 14 décembre 2005.

• Annexe A3 : Le peuple tzigane

Les Tsiganes sont venus du nord de l'Inde puis sont arrivés en Grèce au IX^e siècle. Au XIII^e siècle, les Rajputs les ont rejoints et ensemble ils ont formé la *Romani Cel* – le peuple tzigane – d'où leur surnom de «Romanichels». Ils se nomment eux-mêmes *Romané Chavé*, c'est-à-dire « fils de Ram» (héros de l'épopée indienne Ramanaya).

Où habitent-ils ?

Comme les Tsiganes n'ont pas d'État propre, ils sont dispersés non seulement à travers l'Europe, mais aussi en Amérique (Argentine, Brésil, Colombie, États-Unis).

Ils pratiquent le nomadisme c'est-à-dire un mode de vie fondé sur le déplacement.

Les peuples du désert que sont les Bédouins et les Touaregs ou ceux des steppes d'Asie Centrale pratiquent encore ce mode de vie.



Quels noms portent-ils ?

Rom : Le seul nom que les Tsiganes se donnent eux-mêmes, c'est le nom de *Rom* qui signifie «homme» en hindi.

Tsigane : Du mot grec *athinganos*, tzigane signifie «celui qui ne veut pas toucher ni être touché».

Gitan : À leur arrivée en Grèce au IX^e siècle, les Tsiganes se sont regroupés dans le Péloponnèse au pied du mont Gype. Par la suite, les voyageurs italiens appelèrent ce lieu «la petite Égypte» et leurs habitants *Egyptiano*. Le même mot a donné **Gitano** en Espagne et au Portugal, puis **Gitan** en France et **Gypsy** en Grande-Bretagne.

Bohémien : Les premiers Tsiganes arrivés en France venaient de la Bohême (une région de la République tchèque actuelle), d'où ce surnom.

Manouche : Ce terme d'origine tzigane provient du mot *mnouch* et signifie «homme». On dit qu'il sert à désigner la moustache (ou bien la barbiche) que porteraient la plupart des Gitans.

Romanichel : Le mot est un dérivé de *Romani Cel* en tzigane, ce qui signifie «groupe d'hommes».

• Annexe A4 : Pratiquer le débat en classe

L'exploitation d'un des thèmes véhiculés à travers le film peut être un excellent moyen pour familiariser les élèves au débat et permettre ainsi de développer des compétences langagières et citoyennes.

Les spécificités du débat:

Pour qu'il y ait débat il faut :

- un désaccord sur des idées ou sur des faits
- une distribution de parole qui permette un véritable échange d'arguments.
- une égalité approximative de temps de parole

- un arbitrage effectué par un tiers qui veille au respect des 3 points évoqués ci-dessus.

Les caractéristiques du débat philosophique :

Le débat philosophique doit avoir une portée universelle et concerner chacun, quels que soient son époque, son milieu, son pays. Il va toucher sa vie, ses choix et ne pourra faire l'objet d'une vérification expérimentale. Il sera totalisant : ainsi, si je me demande ce que c'est qu'un ami, je suis fatalement conduit à me questionner sur ce que c'est qu'aimer et donc à distinguer l'amour des choses de l'amour des personnes...et donc à me questionner sur la personne humaine.

Organiser un débat en classe :

Pour avoir des chances de réussir et d'être réellement éducative, la pratique du débat doit respecter quelques conditions.

Des conditions matérielles :

- a) adapter une disposition où les élèves se font face
- b) scinder, si possible, le groupe classe en demi classe
- c) adapter la durée au public : une demi-heure au cycle 2, trois quarts d'heure au cycle 3

Des conditions institutionnelles :

- a) apprendre à gérer la prise de parole. On peut utiliser diverses procédures comme le bâton de parole, l'utilisation d'un micro, d'un magnétophone.
- b) assurer la présidence de la séance. Le maître assurera cette fonction si la classe n'a jamais pratiqué le débat en veillant à limiter ses interventions à la seule gestion de la parole ou à la relance de la discussion.
- c) La présentation du sujet. L'enseignant proposera le sujet sous forme de questions pouvant commencer par : qu'est-ce que.... ? pourquoi ... ? ou encore présenter le sujet sous forme de dilemme ou de choix.

Un prolongement possible : Le cahier de philosophie

Il collectera les pensées de l'élève avant et après le débat. Ce cahier sera une sorte de journal de bord qui lui permettra de fixer ses réflexions, de les relire et éventuellement de les communiquer.

• Annexe A5 : Un débat « Qu'est-ce qu'aimer ? »

D'après « Pratiquer la philosophie à l'école » François Galichet Nathan

Pour engager la réflexion il semble nécessaire d'effectuer un travail autour de la polysémie du mot.

1. Recenser tous les emplois possibles du mot.
2. Analyser pour chacun d'eux sa signification et son implication.

Pour alimenter la discussion on pourra poser les questions suivantes :

- Que peut-on aimer ?
- Ce que l'on aime détermine-t-il la manière d'aimer ? (aimer des bonbons et aimer ses parents est-ce la même manière d'aimer ?)

Le déroulement du débat :

La phase énumérative pourra se prolonger par la construction d'un tableau afin de différencier les diverses façons d'aimer.

J'aime	Parce que	En faisant quoi ?	Ressenti de l'amour
Les bonbons	C'est bon	manger	Plaisir
Des habits	C'est utile et pratique	utiliser	Utile
Faire du vélo	C'est agréable, on est adroit, on se déplace	Bouger, faire du sport	Santé, bien être, découvrir des lieux
Un tableau	C'est beau	Regarder	Beauté
Mes parents	Ils m'aiment, me protègent	Embrasser, parler	Tendresse

Chaque fois qu'un élève propose un nouvel objet d'amour, on cherchera à remplir la ligne correspondante. La dernière colonne sera certainement la plus difficile à remplir.

Ce tableau permettra de faire remarquer qu'il y a deux types d'amour, deux façons d'aimer :

- un amour qui vise à s'approprier les choses ou les personnes à des fins personnelles (Aimer des bonbons, des habits...)
- un amour qui vise au contraire à laisser les choses ou les personnes être ce qu'elles sont, sans les transformer ni les manipuler (aimer ses parents, aimer un tableau, aimer un ami...)
- mais aussi que certains cas sont ambigus et qu'il est difficile de les ranger nettement d'un côté ou de l'autre (l'amour entre un garçon et une fille, un homme et une femme)

Prolongements possibles :

Au cycle 2 : Faire un dessin (quelque chose ou quelqu'un que l'on aime) puis présenter son dessin et expliquer pourquoi on aime cette chose ou cette personne.

Au cycle 3 : Discuter à partir de citation « *Aimer ce n'est pas regarder l'un l'autre, c'est regarder à deux dans la même direction.* » *A de Saint Exupéry, Terre des hommes, Gallimard 1972.*

ou de quelques questions :

- Peut-on vivre sans aimer ?
- Quelle différence y a-t-il entre l'amour et l'amitié ?
- Comment peut-on savoir si on aime vraiment ?
- Peut-on choisir d'aimer ou de ne pas aimer quelqu'un ou quelque chose ?
- Est-ce qu'aimer peut faire souffrir ?

Annexes B : La maîtrise de la langue

• ANNEXE B1 : Compétence 1 du Socle Commun

Compétences en maîtrise de la langue mises en jeu dans ce travail pour le film

Pour le cycle 2

• **S'exprimer clairement à l'oral**

Prendre la parole, participer à un échange (affiche, titre, ressenti...)

Utiliser un vocabulaire précis qui permet aux élèves d'exprimer leurs sensations, leurs émotions, leurs préférences et leurs goûts

• **Dégager le thème d'un paragraphe, les idées essentielles d'un texte court**

Les personnages, les lieux, les décors

L'histoire racontée

• **Utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court**

Le caractère des personnages, jeux de lettres, jeux de mots

Pour le cycle 3

• **S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis**

Exprimer son avis, une préférence, ses réactions

Faire un récit structuré et compréhensible de l'histoire racontée

• **Dégager le thème d'un texte, utiliser ses connaissances pour mieux le comprendre**

Utiliser le synopsis

• **Effectuer seul des recherches dans des ouvrages documentaires, savoir utiliser un dictionnaire**

Recherche sur les expressions, sur la thématique de la licorne

• **Rédiger un texte en utilisant ses connaissances en vocabulaire et grammaire**

Identifier les personnages principaux, les décrire, les mettre en relation

Construire des phrases en respectant la syntaxe proposée

Rédiger un billet d'humeur

Rédiger une nouvelle histoire en cohérence avec le film

• ANNEXE B 2 La structure du conte

Structure du conte

<p>PARTIE 1 Situation de départ</p>	<p>Qui ? Où ? Quand ? Qui ? Les personnages Présentation et description des personnages, portrait physique ou moral. Où ? Le lieu Où se déroule l'histoire ? Quand ? Le moment Quand l'histoire se passe-t-elle ? Comment se sentent-ils ?</p>	<p>- Il était une fois... - Il y'a longtemps... - Il y'a très longtemps de ça... - Dans un pays lointain... - Jadis ... - Il était une fois, dans un pays lointain... - Quelque part dans... - L'été dernier... - Tout a commencé...</p>
<p>PARTIE 2 Evénement déclencheur</p>	<p>Quoi ? Pourquoi ? Quel événement fait démarrer l'histoire ?</p>	<p>- Un jour... - Une nuit... - Tout à coup... - Soudain... - Brusquement...</p>
<p>PARTIE 3 Evénements perturbateurs</p>	<p>Réaction du personnage, Son but... Que ressent-il ?</p>	<p>- elle est triste... - elle voudrait bien... - Il veut...</p>
<p>PARTIE 4 Développement</p>	<p>Que fait le personnage principal ? Que font les autres personnages ? Comment réagissent-ils ?</p>	<p>- elle essaie mais... - elle fait malheureusement... - Quelques temps après... - Tandis que... - Malgré tout...</p>
<p>PARTIE 5 Solution</p>	<p>Le problème se règle-t-il ? Comment ? Comment se termine le récit ? Qu'arrive-t-il aux autres personnages à la fin du récit ?</p>	<p>- Enfin... - Grâce à ... - Par chance... - Finalement... - C'est ainsi que... - C'est alors que...</p>
<p>Fin</p>	<p>Après cette aventure que devient le personnage principal ?</p>	<p>- Depuis ce jour-là... - A partir de ce jour... - Depuis ce temps...</p>

• ANNEXE B3 : Fiche mémoire « Les personnages de U »



Prénom : _____

Animal : _____

Caractéristiques _____

Couleur dominante : _____

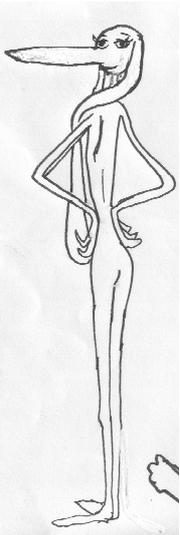


Prénom : _____

Animal : _____

Caractéristiques _____

Couleur dominante : _____



Prénom : _____

Animal : _____

Caractéristiques _____

Couleur dominante : _____



Prénom : _____

Animal : _____

Caractéristiques _____

Couleur dominante : _____



Prénom : _____

Animal : _____

Caractéristiques _____

Couleur dominante : _____



Prénom : _____

Animal : _____

Caractéristiques _____

Couleur dominante : _____

- **ANNEXE B4 Bibliographie**

Autour de l'AUTEUR : Tous les livres de Grégoire Solotareff et plus particulièrement

U Grégoire Solotareff L'école des loisirs 2006

Loulou Grégoire Solotareff L'école des loisirs 1989 (pour le clin d'œil au livre dans le film U)

Loulou et Tom Grégoire Solotareff d'après le film de Serge Elissalde L'école des loisirs 2003

Moi, Fifi Grégoire Solotareff L'école des loisirs 1992 (pour la solitude du personnage)

Mon petit lapin est amoureux Grégoire Solotareff L'école des loisirs 1989 (pour l'amour)

La laide au bois dormant Grégoire Solotareff et Nadja L'école des loisirs 1991 (pour la princesse)

Autour de LA LICORNE

La dame et la licorne J-Baptiste Baronian Réunion des Musées Nationaux 2001

La dame à la licorne Elisabeth Taburet-Delahaye Réunion des Musées Nationaux 2007

La dame à la licorne Elisabeth de Lambilly Palette 2006

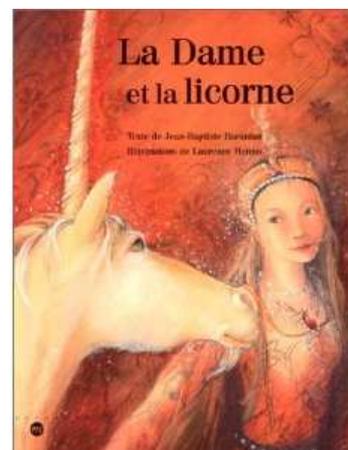
La licorne Martine Bourre L'école des loisirs 2006

Les licornes Philip Clarke Usborne 2006

Ambre Philippe Grémy Hatier 2009

Le chevalier étincelant Carolyn Baker Pastel 1998

La légende de la licorne Otfried Preusler et Gennadij Spirin
Sorbier 1989



L'histoire de la licorne Michael Mopurgo Gallimard Folio Cadet 2006

Autour du JAZZ MANOUCHE

Django Reinhardt Stéphane Olivier Gallimard Jeunesse Livre CD 2010

La mélodie des tuyaux Benjamin Lacombe Seuil Livre CD 2009

Babik l'enfant du voyage Anne Montange Actes Sud Junior 2009

U Ecole et Cinéma 68 2010-2011

Kalia sous les étoiles Didier Dufresne L'élan vert 2009

Contes et légendes tziganes Galina Kabakova Flies France 2010

Autour de L'AMOUR

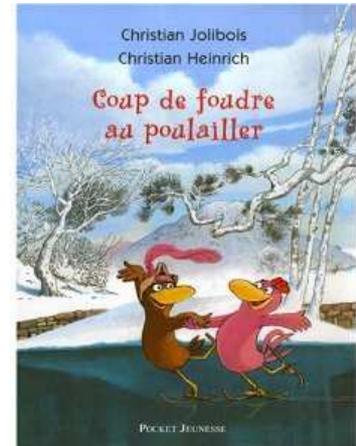
Petits calculs amoureux Bernard Friot Milan Jeunesse 2010

L'amoureuse Fabienne Frémeaux L'école des loisirs 2001

Laurent tout seul Anaïs Vaugelade L'école des loisirs 1996

L'amoureux Rebecca Dautremer Gautier-Languereau 2003

La promesse Jeanne Willis Gallimard Jeunesse 2003



Une histoire d'amour à crroquer Emmanuelle Eeckhout Pastel 2003

Lettres d'amour de 0 à 10 ans Susie Morgenstern Ecole des Loisirs

Comment Benjamin est tombé amoureux Solotareff-Nadja Ecole des Loisirs 2002

Coup de foudre au poulailler Christian Jolibois Pocket Jeunesse 2010 (*La tapisserie « La dame à la licorne » est mise en scène dans cette histoire.*)

Joie, tristesse, jalousie, pourquoi tant d'émotions ? Véronique Corqibet Milan 2003

Autour des CABANES.

Le baron perché Italo Calvino Seuil 2002

Graines de cabanes Philippe Lechermeier Gautier-Languereau 2005

A chacun sa cabane Collectif La cabane sur le chien

Autour des INSPIRATIONS DU FILM :

Gauguin, l'invitation au voyage Collectif Palette 2005

Paul Gauguin Jean-Philippe Chabot Gallimard Jeunesse 1999

M comme Matisse Marie Sellier Réunion des Musées Nationaux 1993

Matisse l'art du découpage Collectif Palette 2005

Monet le peintre de l'eau et de la lumière Collectif Palette 2004

Dans l'univers de Rembrandt Sophie Comte Surcin Belem 2006

U Ecole et Cinéma 68 2010-2011

ANNEXES C : La culture humaniste

• ANNEXE C1 Les six tapisseries de la dame à la licorne

La dame à la licorne a été fabriquée en laine et en soie dans les années 1480/1500. Cinq des tentures illustrent les sens corporels : la vue, l'ouïe, le goût, l'odorat, le toucher.

La sixième, portant la devise « A mon seul désir » sur un pavillon bleu brodé d'or est moins facile à déchiffrer. S'agit-il d'une de ces devises courtoises qu'adoptent les nobles ? Ou est-ce une invitation à renoncer aux plaisirs des sens, comme peut le suggérer le geste de la jeune femme : elle ne choisit pas de bijoux dans la cassette que lui tend sa servante, mais au contraire elle y dépose son collier. On peut avancer l'hypothèse que cette tapisserie fait l'apologie de la maîtrise de soi. Pour les lettrés du Moyen Âge, il existe en effet un sixième sens, siège des passions et du désir, mais aussi de l'âme, de la vie morale et du libre arbitre. C'est lui qui pousserait la jeune femme à renoncer avec son collier, aux illusions créées par les cinq autres sens.

Les symboles

La vue est symbolisée par l'attitude de la licorne contemplant son image dans le miroir que lui tend la dame. Pour l'ouïe, la jeune femme tient un petit orgue. Le goût est évoqué par le geste de la suivante qui tend une coupe à sa maîtresse ; de plus, le singe s'apprête à goûter un fruit, et le lion montre des signes de gourmandise. Dans l'odorat, la dame tresse une guirlande, et le symbole est accentué par la mimique du singe respirant une fleur.

Pour le toucher, la dame effleure d'une main la corne de l'animal au pouvoir magique et, de



l'autre, elle tient fermement la hampe de l'étendard.

- Dans les six tapisseries on retrouve les végétaux, animaux et couleurs qui composent le langage symbolique des artistes du Moyen-Âge. Animal fabuleux, la licorne figure la pureté absolue, la puissance divine. Sa corne est appelée épée de Dieu ou de Lumière car elle tranche entre le pur et l'impur. Le lion figure la puissance terrestre, mais aussi la vigilance : même quand il dort il reste aux aguets. Les mesures de chaque tapisserie oscillent entre 3,70 m de hauteur et 4,7 m de largeur. «*A mon seul désir*» est la plus grande, la vue est la plus célèbre.
- **ANNEXE C2 Les étapes du dessin animé**

Le scénario

Pour faire un film d'animation, il faut tout d'abord un scénario, car sans histoire, il n'y a pas de film ! L'écriture d'un scénario se structure en plusieurs étapes de travail : Le synopsis, le séquencier, la continuité dialoguée, et enfin le scénario.



La recherche des personnages (Character design)

En même temps que l'on écrit le scénario, on recherche le design des personnages, des décors, et de tous les éléments graphiques du film.

Le story-board

Le story-board est une sorte de scénario en image. C'est à cette étape de la réalisation que le réalisateur construit son film. Les images que lui évoque le scénario sont dessinées dans des cases, pour décrire l'action, définir le placement du cadre (de la caméra virtuelle), mais aussi pour mettre les

intentions de son.

Le découpage du film se décide à cette étape primordiale en animation car, sans elle, le travail ne peut être organisé.

Ces trois premières étapes se font souvent en parallèle, car il est plus facile parfois de penser en terme d'image, plutôt que de mot.

L'enregistrement des voix

Comme les dialogues sont écrits dans le scénario, on peut procéder à l'enregistrement des voix des comédiens.

L'animation

Maintenant que les voix sont enregistrées et que le story-board est terminé, on peut créer l'animation. On monte les images du story-board sur un logiciel de montage, en plaçant les voix, en minutant la longueur des plans. C'est à ce moment là que l'on repère les faux raccords, les mauvais enchaînements de plans. On décide du temps que durera chacun. Il faut savoir qu'en animation, une seconde coupée, c'est 12 dessins en moins ... d'où la nécessité de bien construire

Les dessins sont à présent numérisés dans l'ordinateur. Les gouacheuses (toujours appelées comme ça, car avant elles faisaient toute la couleur à la main sur celluloïd) colorisent chaque dessin avec les palettes préparées par le chef couleur.

Le compositing

Les images finales sont prêtes, il s'agit maintenant de superposer les niveaux de chaque plan pour créer l'image complète. C'est à cela que sert le compositing. Mais celui-ci permet aussi de créer quelques effets spéciaux qui n'auraient pas été fait à l'animation (feu, mer.) Dans U, quand les décors bougent, c'est le fait du compositing.

La musique et les bruitages

Pendant ce temps de production, le musicien commence à travailler sur l'animatique, et fait une maquette de la musique.

Dès que la première bobine est terminée d'être animée, colorisée, le bruiteur se met à travailler. Il passe sa journée dans le noir de la cabine d'enregistrement pour faire toutes sortes de son avec des objets incroyables.

Le montage image

Une fois les images définitivement terminées, le monteur fait un bout à bout de tous les plans du film (qui est souvent découpé en bobines afin de s'y retrouver !). Le montage consiste alors à découper les plans trop longs, les ré agencer parfois et à mettre les voix enregistrées. Le montage est très important puisqu'il crée le rythme du film.

Le montage son

Les bruitages et la musique terminés, on assemble le tout sur le montage image pour là aussi couper pour être synchro avec l'image.

Le mixage

Le film terminé, image et son, il reste à mixer le son. Le mixage est très important aussi puisqu'il permet de mettre en relief les sons par rapport à la musique et les voix. Le mixage donne de la profondeur au film d'animation, puisque tout est créé de toute pièce. C'est là, la magie des dessins animés !

Document réalisé par Marie Pierre Hauwelle, réalisatrice de films d'animation.

• ANNEXE C3 Biographie de Sansévérino

D'origine italienne (par ses grands-parents arrivés en France dans les années 50), Stéphane SANSEVERINO est né à Paris le 09 octobre 1961.

Dès son plus jeune âge, il voyage en famille aux quatre coins du monde grâce à son père devenu papetier et découvre ainsi de 6 à 14 ans la Bulgarie, la Nouvelle Zélande, la Yougoslavie, le Mexique. A cette occasion, il découvrira de nombreux styles musicaux " de François Deguelt à des trucs en italien " et prendra goût au spectacle. La musique tzigane le marquera tout spécialement par l'énergie qu'elle dégage malgré



de modestes moyens.

Après une scolarité chaotique et une pratique sportive assidue (hockey sur glace, cyclisme), il décidera de devenir cuisinier et s'inscrit à l'école hôtelière à seize ans. Mais il ne persistera guère dans cette voie au retour du service militaire.

En effet, c'est à l'âge de 20 ans, que déjà débordant d'énergie, et voulant tout apprendre en même temps, il commence par prendre des cours de théâtre. Il entre ensuite au " DAL Théâtre " pour 3 ans. Il y travaillera la Comédia dell'arte et le clown (on s'en serait douté). Plus tard, il apprendra la guitare et le banjo ! C'est en créant sa propre compagnie " Les frères Tamouille " qu'il débutera sa longue carrière. Cette troupe de cirque s'employait par exemple à pasticher les grandes séries américaines. Stéphane y travaillera 4 ans, jouant le plus souvent dans la rue ou les festivals, notamment à Aurillac ou Châlons-sur-Saône.

Dans la seconde moitié des années 80, Stéphane approfondi ses talents de guitariste en s'essayant alternativement sur Django Reinhardt, Jimi Hendrix, les Satellites, les Béruriers Noirs, la musique de l'est, AC/DC, la musique pakistanaise, la country bluegrass, la java et le musette.

L'expérience des voyages l'a amené à se nourrir de tous ces styles. Multi instrumentiste, il entre dans son 1er groupe " Dans l'intérêt des familles " en tant que guitariste puis rejoint " Les maris jaloux ", trio dans lequel il joue de la basse. Il intègre plus tard le groupe de rock " Doc Denat ", mais c'est à la création de " RMC " pour (renverse-moi chéri) qu'il sort ses premières compositions dont " Rock'n'roll Dérision ".

Parallèlement à sa carrière naissante de musicien, et sa formation de comédien en poche, il s'intéresse de plus en plus au cinéma. Ainsi, Patrick Bagot lui confiera le rôle principal dans son premier court métrage " HP 69 ". Il a alors 30 ans. Il tournera plus tard dans un autre court métrage intitulé " Les aventures de Francis 15 ".

D'autres projets se succèdent, dans lesquels il travaille et se perd parfois. Il s'attarde alors sur la musique des pays de l'Est (Bulgarie, Roumanie, Yougoslavie...) et découvre qu'il aime le swing des années 50. En 1992, par le biais d'un atelier regroupant des amateurs de musique roumaine, il décide de créer " Les Voleurs de Poules " -nom choisi en référence à la réputation des gitans-. Ce groupe aura des influences tziganes et de cultures personnelles, c'est-à-dire les vieilles chansons françaises des années 20 aux années 50 et sera très acoustique. Il lui semble en effet que ceci est une formidable alternative rythmique au rock ambiant.

Les voleurs de Poules donnent leurs premiers concerts au cinéma " Le Berry Zèbre " à Belleville à Paris. Par la suite, ils rencontrent les gens du bar " A la Liberté " mais également les représentants de l'association " Life/Live in the Bar " qui organise et défend les concerts dans les bars.

A force de tournées marathon, le groupe se fait une belle réputation. Mais conscient des limites de ces lieux mal insonorisés, Stéphane reconnaît que l'évolution de la formation n'est pas toujours compatible avec un son franchement mauvais. S'ils veulent progresser, il leur faut gagner un autre public. La vie de groupe lui apparaît alors trop pesante. L'intérêt croissant des médias et la promesse d'une reconnaissance, ne suffisent pas à supporter les compromis. Rideau en 1999.

Il commence alors dans son coin l'écriture de son album solo. Afin d'arrondir ses fins de mois, il participe au casting et décroche un rôle dans le spectacle d'Achille Tonic, connu depuis sous le nom de Shirley et Dino.

Son album "Le Tango des Gens" sort finalement le 25 septembre 2001. Récompensé par le 54e prix de l'Académie Charles Cros en 2001, il devient Disque d'or. Sans céder à la pression, Sansévérino prend son temps avant de livrer en février 2004 un album tout aussi personnel et attachant que le premier, "les Sénégalaises". Tout est là, le ton caustique et les guitares manouches.

On le retrouve aussi sur la scène de l'Olympia, à Paris, le 28 juin. A cette occasion, il rend hommage aux intermittents du spectacle qui occupent le toit du Medef pour que leurs revendications concernant leur statut soient entendues. Sansévérino s'est déjà exprimé sur ce sujet et apporte régulièrement son soutien à cette cause.

Novembre 2006 : Sortie du troisième Album "Exactement"

Sansévérino, touché tardivement par la reconnaissance, a gardé le sens des valeurs humaines. La fidélité comme une règle de vie avec toujours le même producteur et le même réalisateur artistique. La simplicité est chez lui une vraie vertu.

D'après une recherche sur le site <http://autourdesanseverino.free.fr/>

Discographie :

2010 : Les embouteillages (sortie le 4 octobre 2010)

2009 : Les faux talbins

2008 : Sansévérino aux Bouffes du Nord

2006 : Sansévérino, exactement

2005 : On aime, on aide

2005 : Sansévérino : Live au théâtre Sébastopol

2004 : Les Sénégalaises

2004 : CD Bonus « Titres rares »

2001 : Sansévérino : Le tango des gens

1995 : Les voleurs de poule : Tu sens les poivrons



- ANNEXE C4 Quelques types de guitare



Guitare manouche



Guitare électrique



Guitare folk



Guitare classique



• **ANNEXE C5 Les cordes**

Les cordes frottées



Rebec
(1450)



Lira da braccio



Violon



Viola
(1560)



Alto.



Violoncelle.

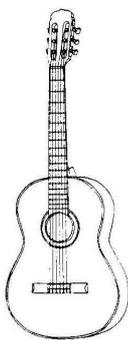


Viola de gambe
(6 cordes, 1640)



Contrebasse.

Les cordes grattées



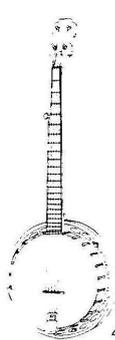
Guitare
classique.



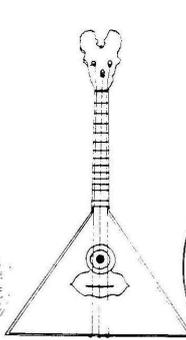
Guitare
électrique.



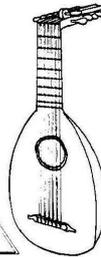
Guitare
basse



Banjo



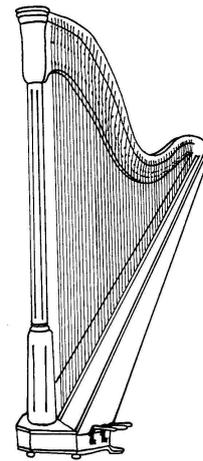
Balalaïka



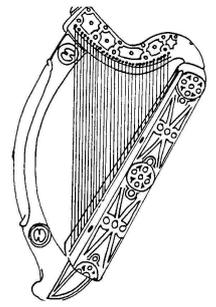
Luth
(1570)



Mandoline
(1800).



Harpe classique avec son pédalier
permettant de monter les cordes d'un
demi-ton ou d'un ton.

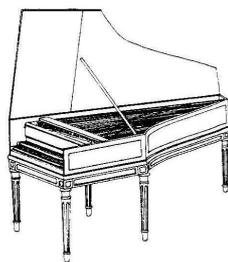


Harpe celtique semblable à celles qui
étaient jouées pendant le Moyen-Âge.

Les cordes frappées



Piano à queue moderne.



Clavecin (1750)



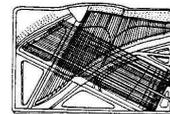
Épinière (1860)



Piano droit



Les cordes de l'épinière



Les cordes du piano droit

