

U

de Grégoire Solotareff et Serge Elissalde,
dessin animé en couleur,
France, 2006, 71 minutes

Une toute petite princesse, Mona, perdue dans un royaume désolé près de la mer, voit naître de ses pleurs une amie qui portera le nom de son cri plaintif, « U ». U est en fait une licorne blanche et douce, née pour la protéger. Mona, en compagnie de sa confidente, finit par se moquer des menaces de ses sinistres parents adoptifs. Elle devient une belle jeune fille optimiste et curieuse de la vie. Elle commence enfin à se trouver belle quand arrive dans la forêt une famille de manouches (migrants et musiciens) qui l'intéresse beaucoup... Elle tombe petit à petit amoureuse du chat guitariste Kulka. Plus son amour grandit, plus U devient minuscule...

U est le fruit de la rencontre de trois hommes : Grégoire Solotareff, l'écrivain dessinateur, Serge Elissalde, l'animateur, et Sanseverino, l'auteur compositeur.

Grégoire Solotareff et son histoire...

Découvrir un auteur

Grégoire Solotareff est un auteur de littérature jeunesse célèbre, il est le père de plus de cent cinquante ouvrages en vingt ans. Vous pouvez retrouver ses albums sur le site www.ecoledesloisirs.fr (biographie et bibliographie) ou www.primalinea.com (portfolio sur l'œuvre de l'auteur). On peut ainsi constituer une malle d'ouvrages à lire en classe :

- pour établir des liens entre U et d'autres histoires
- pour 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...)
- pour compléter la perception de l'univers artistique de Grégoire Solotareff
- pour percevoir des différences entre une histoire lue dans un album, une histoire vue dans un film : certains vont préférer le support livre que l'on peut feuilleter, voir et revoir facilement en se construisant son propre film intérieur, d'autres vont aimer la dynamique des images animées, la présence forte du son...

Retrouver une démarche artistique, des personnages récurrents, un style graphique

Lapin, chat, loup, souris et rat sont des personnages chers à Grégoire Solotareff car proches de l'univers de l'enfance. Faire remarquer le caractère humanisé de ces animaux. Solotareff revendique une grande admiration pour Jean de La Fontaine, on retrouve son influence dans tout son travail.

La Fontaine fait partie des auteurs qui m'ont énormément influencé et je continue à le lire régulièrement. Je ne sais pas si c'est le cas pour les enfants d'aujourd'hui, mais pour moi, c'est la base même des livres pour enfants. Lorsque j'étais petit, je possédais une très belle édition du début du dix-neuvième siècle, avec des gravures à l'aquarelle qui représentaient des animaux habillés de vêtements précieux et qui m'ont beaucoup inspiré.

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 de ce personnage principal, à qui il arrive des aventures humaines. Puis je découpe ces aventures comme un scénario, en séquences. Ces séquences m'obligent parfois à réécrire un peu l'histoire pour trouver une dramaturgie qui fonctionne. Lorsque mon découpage est prêt, je crée les images chronologiquement, l'une après l'autre. Interview du 14/12/2005 à retrouver en intégralité sur www.crdp.ac-creteil.fr.

Si votre classe effectue un gros travail en littérature jeunesse on peut s'amuser à mélanger des 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, Roland Topor, Alain Le Saux, Philippe Corentin, Claude Boujon, mais aussi des univers graphiques très différents afin d'effectuer des comparaisons (à voir suivant votre niveau de classe).

- **Les personnages de U ont chacun un caractère bien défini.** Donner une liste de mots (peureux, gai, jaloux, charmeur, fripon, curieux, insouciant...) et rechercher ceux qui caractérisent le mieux chacun d'entre eux. On peut également **choisir** ses deux personnages préférés, les deux que l'on aime le moins. Essayer ensuite de faire **préciser** pourquoi : sa forme, sa couleur, sa voix, ses actes, son comportement avec les autres personnages. Avec les plus jeunes on peut aussi 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...

- **Les lieux du film et ses décors.** Voir comment ces deux territoires typiques du monde des contes ont ici un traitement spécifique. La forêt qui est d'habitude sombre, lugubre, profonde est ici pleine de vie, de lumière, de couleurs, de musiques et de chants. À l'inverse la « vie de château » qui est d'habitude haute en couleurs et en sons, symbole du pouvoir et du luxe, est ici poussiéreuse, sinistre, toute en noir et marron.

- **Les étapes du récit.** On peut enfin travailler sur l'histoire du film et les thèmes abordés qui peuvent être support à débat. Pourquoi U apparaît à Mona ? Qu'est ce que l'enfance, l'adolescence ? Quand Mona grandit -elle vraiment ? Quel est ce secret que U glisse dans l'oreille de Kulka ? Que pensez vous de la vie nomade des wévés ? Vivre en voyageant ou vivre en sédentaire ? Les wévés voyagent « à la recherche du bonheur »... Cela veut dire quoi pour vous ?

- Les sources d'inspiration de Grégoire Solotareff

Si l'on reprend les objets du film : à quel conte te fait penser la chaussure unique de Goomi (Cendrillon), quel conte pour le miroir de Mona (Peau d'âne, Blanche-Neige)... L'univers des contes a une grande importance, on y trouve aussi le concept de parcours initiatique, des rencontres de personnages très différents qui finissent par se découvrir.

Certains peintres me donnent énormément envie de travailler. Je vais très souvent me « ressourcer » au musée Picasso qui se trouve à côté de mon atelier. L'œuvre de cet artiste dégage une énergie communicative très forte pour moi.

James Ensor, un peintre, a peint à la fin du XIX^e siècle des tableaux humoristiques. La belle peinture humoristique est très rare et c'est un des peintres que je préfère.

Lorsque je réfléchis aux peintres que j'aime, ils sont souvent originaires des régions du nord et des pays flamands (Ostende, Amsterdam...) : Bruegel, Bosch, Van Gogh... J'aime aussi la peinture de la Renaissance italienne. D'autres fabricants d'images m'intéressent beaucoup, tels que Magritte, Félix Vallotton. Ils sont pour moi à la frontière entre l'illustrateur et le peintre. Leurs images sont très illustratives, très frappantes, et font fonctionner l'imaginaire d'une manière incroyable.

J'ai aussi beaucoup d'affinités avec Gauguin, et sûrement encore beaucoup d'autres, mais ceux-là sont ceux de mon Panthéon. Matisse, Monet sont pour moi des peintres de l'harmonie et de la douceur. Picasso est souvent humoristique dans sa conception du tableau et cela me plaît. Extrait de l'interview www.crdp.ac-creteil.fr.

On retrouvera dans le carnet de notes un ensemble de photogrammes du film mis directement en lien avec une liste d'œuvres précises (Rembrandt, Gauguin, Munch, Zurbaran, De Chirico, Vallotton). Vous avez dit *histoire des arts* : littérature, peinture, BD, architecture, cinéma... nous y voilà ! Par contre choisir suivant l'âge des élèves les tableaux qui vous semblent les plus appropriés en fonction de ce que vous voulez exploiter. Un ou deux liens au maximum sont à approfondir par des recherches, des lectures d'œuvres et des propositions d'ateliers plastiques (inventer une nouvelle garde robe à Mona en travaillant la notion de motif, s'entraîner à représenter le mouvement en peinture en dessin – personnages qui dansent, qui courent, qui nagent, qui volent... créer un nouveau wévé à sa façon, imaginer le château « bricolé » par Kulka... En modelage ou en assemblage collage créer sa propre licorne pour s'accompagner dans l'enfance (en fil de fer, en pâte à modeler, en terre, en tissu, en fourrure, en mousse... Quels matériaux pour quels effets produits ?)

Serge Elissalde et son métier

Aborder la question de l'adaptation au cinéma : de l'image fixe à l'image animée.

- Que dit le film ? Que dit l'album sur la même histoire ?

- Après avoir repéré les caractéristiques des personnages, leur tempérament, regarder comment chacun d'eux est mis en mouvement. Noter ceux qui marchent en traînant les pieds, qui dansent légèrement, qui tournent, qui grimpent, dévalent, sautillent, semblent glisser sur le sol...

Pour ce travail il faut se procurer le DVD du film afin de revoir quelques séquences précises. (Il est disponible sans problème. Bonus intéressants.)

- Essayer de mettre en mots les émotions ressenties.

- Repérer les moments de chagrin du film : à quel moment du film ? Quel personnage a du chagrin ? Comment lit

- on cette émotion dans l'image animée ? Qui l'aide ? Comment l'aide-t-il ?
- Mais essayer de se souvenir aussi des instants de plaisir : on peut s'aider des vignettes séquences du déroulant (carnet de notes) pour faire des tris d'images (quelles émotions à quels instants du film ?).

Découvrir le cinéma d'animation : le dessin animé n'en est qu'une technique parmi tant d'autres...

Dans un album, il n'y a que quelques images qui dialoguent avec le texte. Dans un film d'animation, il y a des centaines d'images, voire ici des milliers, toutes légèrement différentes.

On parle souvent de cinéma « image par image ». C'est notre cerveau qui interprète ce défilé d'images presque identiques comme un mouvement continu. Découvrir le cinéma d'animation : de nombreuses techniques existent pour créer des personnages (en fil de fer, en pâte à modeler, en sable...), le dessin est l'une de ces techniques qui participe à l'illusion de mouvement.

Qu'est-ce qu'un animateur ?

Serge Elissalde est auteur de film d'animation. Son travail est d'animer les personnages et les décors de l'histoire pour créer l'illusion du mouvement. Il a permis de passer du dessin (image fixe) à l'image animée. C'est grâce à ses connaissances sur le cinéma que les personnages de Solotareff s'animent en gardant chacun leur identité singulière.

Pour en savoir plus, un DVD incontournable et un ouvrage complet pour comprendre et se lancer dans le tournage...

- *Le Cinéma d'animation*, collection Eden cinéma, éditions Scéren CRDP. Une galette offrant de nombreux exemples extraits de l'histoire du cinéma et une galette présentant des expériences de tournage en classe. Un portfolio présentant des images de dispositifs de pré-cinéma très complet. Images libres de droit de projection en classe.
- *Techniques d'animation pour débutants*, Mary Murphy, éditions Eyrolles. Très clair, simple et présentant de façon très illustrée un panorama riche des possibles.

Quelques sites consacrés au cinéma d'animation sont passionnants à visiter pour votre culture personnelle : ceux de studios de production [Folimage](#), [Prima Linea](#), [afca.asso.fr](#) (association française du cinéma d'animation), [ffalm.com](#) (cinéma d'animation fait à la maison), [Heeza](#) (l'univers du cartoon), enfin [le site de l'ONF](#) (Office national du film du Canada).

Sanseverino et son univers musical

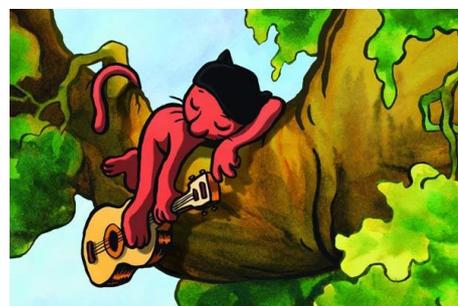
Il a non seulement créé la musique et les chansons du film mais c'est aussi lui qui prête sa voix au chat Kulka.

Il peut être intéressant de réécouter les voix et retrouver les personnages qui parlent (sans les images). Les élèves vont alors se concentrer sur le timbre de chaque voix d'acteur pour constater comment la couleur, l'intensité de chaque voix renvoient bien aux différentes personnalités.

Pour percevoir le pouvoir de la musique (et des chansons) dans ce monde des émotions... Observer aussi, cette fois avec l'image, comment le mouvement des personnages s'harmonise avec la bande-son.

On peut repérer les bruitages du film. On aura ainsi les différentes composantes du son au cinéma : la musique, les voix (parlées ou chantées), les ambiances sonores et les bruitages.

On ne peut, je pense, faire l'impasse de la découverte de l'univers musical de Sanseverino : moment d'écoute d'extraits de la bande son du film mais aussi de quelques morceaux choisis dans les disques de l'artiste, voire apprendre une chanson de son répertoire. (Pour choisir des titres simples contacter la conseillère pédagogique en éducation musicale).



- * Une exposition sur la création du film U est disponible en prêt au Point Arts. Elle présente les auteurs, les différents personnages, les lieux de l'histoire. On peut y voir également les différentes étapes de création des personnages (dessin préparatoire, recherche de palette colorée, stylisation, projet définitif), des éléments du storyboard du film.
- * Prochainement également, en prêt au PLAC, une malle Solotareff.

Pour réservation, contact : 03 86 42 98 44