

# U

UN FILM DE  
**GRÉGOIRE SOLOTAREFF ET SERGE ELISSALDE**

avec  
Bernard Alane, Jean-Claude Bolle-Reddat, Maud Forget,  
Guillaume Gallienne, Vahina Giocante, Bernadette Lafont,  
Isild Le Besco, Marie-Christine Orry, Artus De Penguern,  
Sanseverino

réalisation: Serge Elissalde, scénario: Grégoire Solotareff  
producteurs délégués: Valérie Schermann, Christophe Jankovic  
création graphique: Grégoire Solotareff  
création story-board: Serge Elissalde

[www.U-lefilm.com](http://www.U-lefilm.com)



# RACONTER

## une histoire au cinéma

### Document pédagogique autour du film U

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, le dernier film de Grégoire Solotareff et de Serge Elissalde, n'échappe pas à cette règle. À l'occasion de sa sortie, nous vous proposons de découvrir les grandes étapes et les grandes techniques de l'écriture d'un scénario. 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. Les premières traces d'écriture scénaristique remontent à l'antiquité grecque et aux pièces de théâtre. Les grands éléments du scénario y sont déjà en place au point qu'on se réfère à ces auteurs anciens aujourd'hui encore. Si les moyens de présenter des histoires ont évolué (avec l'apparition du cinéma par exemple), les principes d'écriture sont restés les mêmes. Et tout l'art du scénariste est de parvenir à les utiliser pour raconter des histoires à sa manière. Tout au long des explications, nous allons vous proposer des pistes et des jeux pour vous lancer à votre tour dans les joies de l'écriture scénaristique.

**L'écriture d'un scénario se divise en deux grandes parties : la préparation et la conception.**

**Durant la première partie, le scénariste détermine ce qu'il veut raconter, il crée ses personnages et met en place l'univers dans lequel ils vont évoluer.**

**Durant la seconde, il entre dans le détail du scénario, structure son histoire et fait parler ses personnages.**

#### Sommaire

1.	LA PRÉPARATION.....	2
1.1	L'idée originale .....	2
1.2	Les thèmes et traitements .....	3
1.3	Les personnages .....	3
1.4	L'univers .....	4
2.	LA CONCEPTION.....	5
2.1	Le synopsis .....	5
2.2	Les dialogues .....	6
2.3	Les indications de mise en scène .....	6

# 1. La préparation

C'est le moment où le scénariste réunit tous les ingrédients de sa future histoire et commence à les mélanger pour voir ce qu'ils donnent ensemble. Un peu à la manière d'un cuisinier, il va devoir choisir, trier et travailler ses idées pour créer le plat de ses rêves.



## 1.1 L'idée originale

C'est la partie centrale du scénario.

Comme son nom l'indique, l'idée originale sert de point de départ. Elle peut être un résumé rapide, une émotion, une image ou une notion abstraite. Dans tous les cas, elle doit être suffisamment claire et définie dans la tête du scénariste pour qu'il sache dès le début ce qu'il veut raconter.



### à vos plumes

«Inspirez» un grand coup !

**A** noir, **E** blanc, **I** rouge, **U** vert, **O** bleu : voyelles,

Je dirai quelque jour vos naissances latentes...

Au XIXème siècle, Rimbaud a écrit le poème "Voyelles" dédié aux images et aux ambiances que lui inspiraient les cinq voyelles. Voici ce qu'il écrit sur le "U" :

*"U, cycles, vibrations divins des mers virides,*

*Paix des pâtis semés d'animaux, paix des rides*

*Que l'alchimie imprime aux grands fronts studieux (...)"*

En suivant cet exemple et en vous inspirant de leurs formes, de leurs sonorités, des mots qu'elles composent, essayez d'écrire et / ou de dessiner ce que vous inspirent des lettres choisies dans l'alphabet.

*I love U*

### U et vous

Dans U, l'idée de base est une rencontre amoureuse.

En arrivant dans la forêt, les wévés vont changer la vie des habitants du château. Deux belles histoires d'amour en découleront : celle de Lazare, le lézard séducteur, et de U et celle de Mona, la princesse, et de Kulka, le musicien.

A votre tour, reprenez tous les personnages de U, piochez-en deux au hasard et faites-les tomber amoureux. Essayez alors, en respectant leur caractère, d'imaginer ce qui peut leur arriver.

### SECRETS DE SCÉNARISTES

On a beau avoir envie d'écrire, il n'est pas toujours évident de trouver une bonne idée originale.

Pour ce faire, beaucoup de scénaristes utilisent des techniques, voire des jeux afin de déclencher leur inspiration. Certains écrivent sur des bouts de papier des exemples d'émotions (la peur, le plaisir, l'amour...), de notions abstraites (l'ambition, le temps...) ou d'images (la mer déchaînée, une forêt enneigée...).

## 1.2 Les thèmes et le traitement

Les thèmes découlent toujours de l'idée originale. Ils la développent et la mettent en valeur. Le traitement est la manière dont le scénariste choisit d'aborder cette même idée. Il permet d'apporter des éléments de réflexion personnelle et de rendre l'idée de départ ainsi plus singulière. Dans *U*, l'histoire d'amour est traitée à travers la rencontre de deux modes de vie opposés (les wévés sont des nomades, les gens du château sont des sédentaires) et aborde, à travers Mona, le thème du passage de l'enfance à l'âge adulte.



### à vos plumes

#### Exercices de style

Raymond Queneau, célèbre romancier du XX<sup>ème</sup> siècle, auteur de *Zazie dans le métro*, s'est amusé à raconter la même histoire de 99 manières différentes dans *Exercices de style*. Un bel exemple de variation d'un même thème et de plusieurs traitements sur une idée originale identique.

A votre tour, choisissez une histoire la plus simple possible (peu de personnages, une seule action) et aigüisez votre imaginaire en essayant de trouver plusieurs façons de la raconter. Pour ce faire, n'hésitez pas à varier les points de vue, les époques, les lieux, les formes, les genres...

#### Les musiciens Wévés

### U et vous

Pour créer les wévés, Grégoire Solotareff, l'auteur de *U*, s'est inspiré des Tziganes, de leur mode de vie itinérant et de leur musique. Présente à tout instant, ils l'improvisent un peu comme leur existence, au fil des chemins et des rencontres.

Faites des recherches sur la musique tzigane. Puis retrouvez les différents instruments dont jouent les wévés et comparez-les. Essayez enfin d'en imaginer et d'en dessiner de nouveaux en respectant une condition : si un instrument "wévé" peut être à cordes, à vent ou à percussion, il doit toujours pouvoir se transporter facilement, pour semer sa musique à travers le monde.

La musique du film a été écrite par le chanteur Sanseverino. Ecoutez sa musique souvent inspirée des tziganes, manouche et rock'n roll à la fois !

### SECRETS DE SCÉNARISTES

Depuis l'Antiquité, les auteurs ont toujours rêvé d'inventer une histoire qui n'aurait jamais été racontée. Mais, malheureusement, d'après Georges Polti, critique français du XIX<sup>ème</sup>, il n'existe que 36 situations dramatiques : sauver, implorer, venger un crime, venger un proche, être traqué, détruire, posséder, se révolter, être audacieux, ravir ou kidnapper, résoudre une énigme, obtenir ou conquérir, haïr, rivaliser, l'adultère meurtrier, la folie, l'imprudence fatale, l'inceste, tuer un des siens, se sacrifier à l'idéal, tout sacrifier à la passion, se sacrifier aux proches, devoir sacrifier les siens, rivaliser à armes inégales, tromper ou l'adultère, crime d'amour, apprendre le déshonneur d'un être aimé.

Tout l'art du scénario est alors d'arriver à les mélanger et à les faire vivre à sa façon aux spectateurs.

## 1.3 Les personnages

Si l'idée originale et les thèmes sont l'esprit du scénario, les personnages en sont la chair. Ce sont eux qui accompagnent le spectateur dans l'histoire, qui lui font partager leurs émotions et transmettent les intentions du scénariste. Aussi leur création est toujours un moment magique et difficile : il faut leur donner un nom, un physique, un caractère sans jamais oublier le rôle qu'ils auront à jouer.



### à vos plumes

#### *L'anthropomorphisme*

Dans U, tous les personnages sont des animaux qui agissent et se comportent comme des humains. C'est ce qu'on appelle l'anthropomorphisme. Largement utilisé dans les fables, il permet à l'auteur d'indiquer facilement les grands traits de caractère de ses personnages en utilisant la symbolique de l'animal : le loup est méchant, l'agneau innocent, le renard rusé... A votre tour, repérez les animaux utilisés dans U et cherchez comment leur symbolique est utilisée. Puis choisissez d'autres animaux (ours, renard, lion, aigle...), identifiez leur symbolique et mettez-les en scène au sein de l'univers de U.

### SECRETS DE SCÉNARISTES

Afin de cerner au mieux leurs personnages, bon nombre de scénaristes créent une fiche d'identité par personnage. A la manière d'un détective privé, ils vont noter toutes les informations nécessaires à leur enquête : on y trouve une description physique (nom, prénom, âge, taille, couleurs des yeux et des cheveux...), psychologique (caractère général, phobies, passions...) et historique (origine, vie familiale, événements du passé...).

#### *U comme Unicorn*

### U et vous

De tous les animaux du film, la licorne U est la seule à ne pas exister dans la réalité. Issue de l'imaginaire mythologique, elle possède des pouvoirs, comme celui d'accompagner les jeunes filles jusqu'à leur premier amour.

Commencez par faire des recherches sur les licornes et retracez leurs différentes symboliques. Puis comparez-les avec celles des autres créatures mythologiques issues des chevaux par exemple, comme Pégase, les Centaures ou les juments de Diomède.

## 1.4 L'univers

C'est la toile de fond de l'histoire. Souvent présent dès les premières étapes de la création, il est indispensable de passer du temps à le développer et à le définir. L'univers d'un film permet au spectateur de savoir à quelle époque et dans quel lieu se passe l'action, il crée des ambiances variées suivant les besoins de l'histoire et il peut même servir de lieu à explorer et à découvrir. C'est un vrai personnage à part entière, permanent mais invisible.

### à vos plumes

#### *Le récit de voyage*

Les grands explorateurs nous ont rapporté des récits passionnants sur les pays qu'ils traversaient et les gens qu'ils rencontraient.

Imaginez à votre tour une île mystérieuse, peuplée de créatures extraordinaires et de lieux merveilleux. A la manière d'un explorateur, vous en dessinerez la carte et y raconterez votre parcours. N'hésitez pas à construire votre voyage comme un vrai scénario, en le ponctuant de rencontres, de combats et autres mystères.

#### *Château ou Cabane ?*

### U et vous

Mona habite dans un château dressé face à la mer. Les wévés s'installent au gré des routes, dans les clairières ou dans les arbres. Deux types de lieux emblématiques de deux modes de vie opposés : la vie nomade des Wévés et la vie sédentaire de Mona. Réfléchissez tout d'abord aux avantages et aux inconvénients de chacune, puis en toute connaissance de cause, choisissez-en une et imaginez le château ou la cabane de vos rêves. Que ce soit un château sous-marin ou une cabane ambulante sur le dos d'une tortue géante, n'hésitez pas à imaginer les lieux les plus extraordinaires !...

### SECRETS DE SCÉNARISTES

Un peu comme pour les fiches d'identité des personnages, les scénaristes aiment bien avoir une vue d'ensemble du monde dans lequel ils font évoluer leurs personnages. Et pour cela, rien ne vaut de dessiner une petite carte. Non seulement, cela donne une impression de réel mais en plus cela permet de faire travailler l'imaginaire !

# 2. La conception

Ça y est : tous les ingrédients sont prêts, clairement rangés et définis. Il est enfin temps de tailler ses crayons, d'allumer son ordinateur et de se lancer dans la seconde partie du travail scénaristique : l'écriture.



## 2.1 Le synopsis

Le synopsis est un peu l'ossature du scénario.

Le scénariste y résume toutes les scènes du film et présente l'ordre dans lequel elles s'enchaînent. Pour l'écrire, il réfléchit d'abord aux scènes les plus importantes de son histoire ou à celles qu'il préfère : la première et la dernière scène en font souvent partie. Une fois ces moments forts posés, il déroule son histoire, premier spectateur de son futur film, en essayant de se surprendre et de rester fidèle à ce qu'il veut raconter.



### à vos plumes *L'ellipse*

Dans une histoire, il n'est pas toujours nécessaire de suivre le déroulement chronologique des événements. Dans *U* par exemple, on passe directement de l'enfance de Mona à son adolescence. C'est ce qu'on appelle une ellipse, un raccourci volontaire qui dynamise le récit.

Amusez-vous à votre tour à enchaîner deux scènes en plaçant une ellipse entre elles. Faites bien attention à ce que les éléments de la première permettent la bonne compréhension de la seconde et n'hésitez pas à pousser le contraste entre les deux scènes : le résultat n'en sera que plus surprenant...

*u, v, w...*

### U et vous

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.

En vous aidant des indications ci-dessus, écrivez le synopsis de cette nouvelle aventure. Vous prendrez comme première scène le départ en bateau-roulotte, juste compromis entre les envies de nos deux amoureux.

### SECRETS DE SCÉNARISTES

Il est rare qu'un scénariste soit satisfait de son premier synopsis. La plupart du temps, il va en écrire plusieurs versions avant de passer à l'étape suivante. Parfois, il arrive même qu'on fasse appel à un « Script Doctor », un scénariste spécialisé dans la construction de l'histoire. Outre ses compétences, son regard neuf et extérieur est un atout indéniable pour améliorer le synopsis.

## 2.2 Les dialogues

La succession des scènes est désormais en place. Le scénariste va maintenant se glisser dans la peau de ses personnages et les faire parler : c'est l'écriture des dialogues, une étape difficile qui demande patience et inspiration. Il faut en effet respecter le caractère de chaque personnage, lui trouver une manière de parler bien à lui et ne pas oublier de transmettre les informations nécessaires à la progression de l'histoire.

### à vos plumes

*Dialoguez !*

Écrire un dialogue, c'est obliger les personnages à dire ce qu'on veut sans en avoir l'air. Pour ce faire, il est nécessaire avant d'écrire de définir l'objectif de la scène, les messages qu'on veut faire passer, les caractères des personnages et les rapports qu'ils entretiennent.

A partir des indications suivantes, essayez d'écrire un dialogue :

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

Informations à faire passer : La fête se tient le soir même, au pied du grand pistachier.

Caractères : Kulka est cool 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 le lui dire la première.

*Les voix*

### U et vous

Dans la conception d'un dessin animé, l'enregistrement des voix est le moment où des acteurs interprètent les personnages. Pourquoi ne pas vous essayer à cet exercice exigeant mais amusant ? Pour cela, choisissez une scène dans un film, retranscrivez-en les dialogues par écrit, répétez-les par petits groupes puis lancez la scène sans le son et posez vos voix sur les personnages.

#### SECRETS DE SCÉNARISTES

L'écriture des dialogues est un travail si particulier que certains scénaristes font appel à un dialoguiste pour les aider. Ce dernier est un expert du dialogue, capable de donner plus de vie à un échange, d'être plus percutant ou de trouver la réplique que les spectateurs retiendront.

## 2.3 Les indications de mise en scène

En parallèle des dialogues, les scénaristes décrivent la manière dont agissent les personnages et les lieux où ils se trouvent : ce sont les indications de mise en scène. Souvent brèves, elles sont là pour préciser un geste, insister sur une attitude ou rappeler la présence d'un objet important à la compréhension de l'histoire. Elles permettront ensuite au réalisateur de retranscrire au mieux l'histoire imaginée par le scénariste.

#### SECRETS DE SCÉNARISTES

Il arrive parfois que le scénariste d'un film en soit aussi le réalisateur. La continuité entre l'écriture et la mise en scène est alors directe. Plus fréquemment, scénariste et réalisateur confrontent leurs idées, leurs envies et leurs talents pour donner naissance à un film qui leur ressemblera à tous les deux. C'est le cas de U, rencontre entre Grégoire Solotareff, illustrateur et scénariste, et Serge Elissalde, réalisateur. Ils avaient déjà collaboré sur leur précédent court-métrage Loulou, que vous avez peut-être vu au cinéma ou à la télé, ou bien lu à la bibliothèque, puisqu'au départ, c'était un livre de Grégoire Solotareff !

*Le traitement graphique*

### U et vous

Le dessin animé a la particularité de pouvoir être traité de manières très différentes au niveau graphique. Dans U, réalisateurs, scénariste et producteurs ont choisi un traitement proche du style de Grégoire Solotareff, au trait épais et vibrant. Essayez d'identifier des grands styles graphiques et leurs origines (Comics américains, Manga japonais, ombres chinoises....) puis réfléchissez à leurs particularités. Qu'apportent chacun d'entre eux par rapport à celui de U ? Que perdent-ils ? Dans quelles types d'histoires les verriez-vous ?

### Poursuivez la découverte...

Retrouvez l'histoire de U dans deux livres (un album et un livre-théâtre) parus aux éditions L'École des loisirs.



Une exposition d'une vingtaine de planches...



**GEBEKA**  
Films

Gebeka Films 46 rue Pierre Sémard 69007 Lyon

Tel 04 72 71 62 27 Fax 04 37 28 65 61 - www.gebekafilms.com - info@gebekafilms.com

Les textes ont été rédigés par Jean-Christophe Deveney

L'ÉPICERIE  
SÉQUEVCIELLE

©2006 Prima Linea Productions,  
Gebeka Films, Celluloid Dreams  
Productions, France 3 Cinéma  
Tous droits réservés



Un DVD pédagogique sur le film U est en vente auprès de la ligue de l'enseignement.