

U

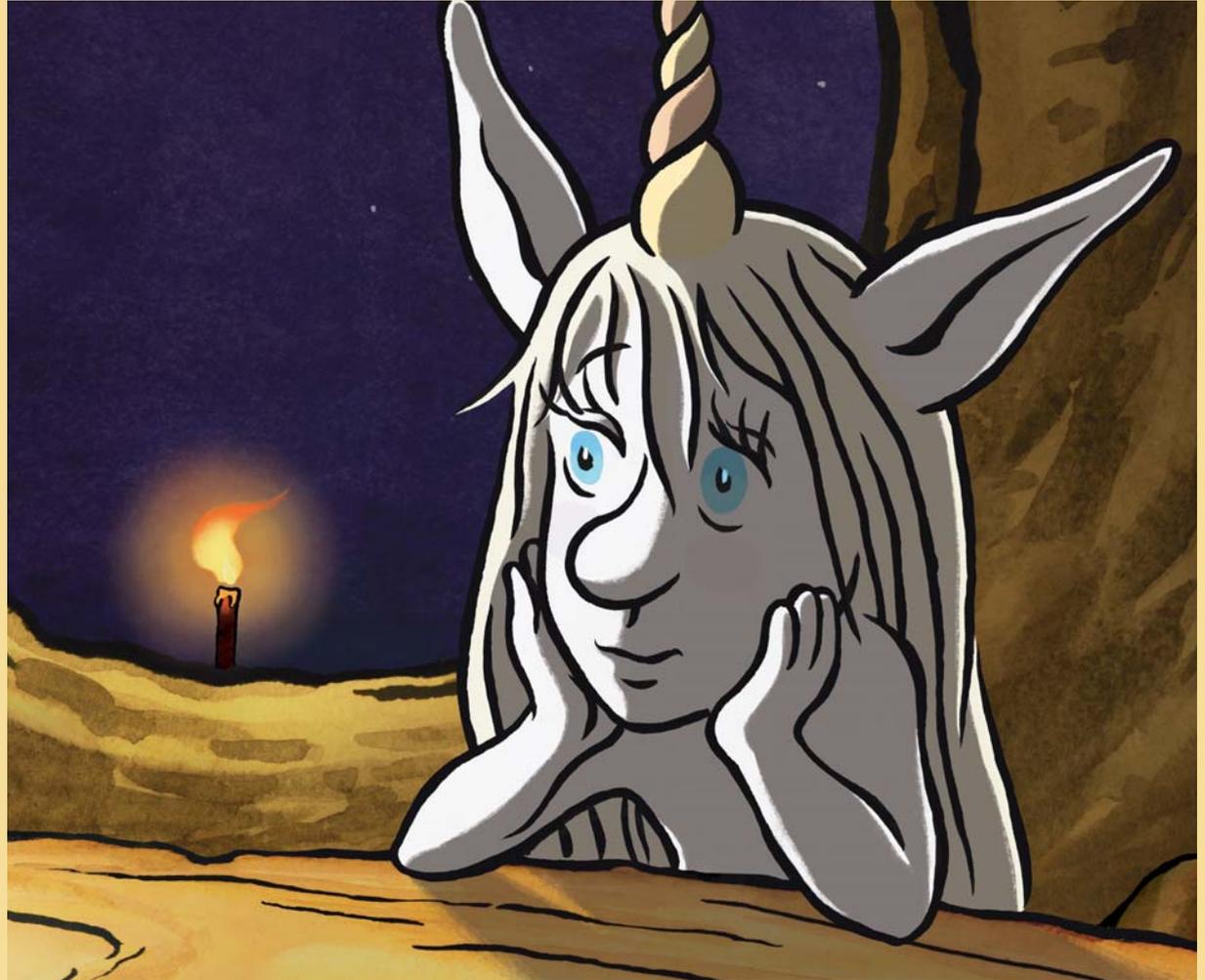
un film de
Grégoire Solotareff et **Serge Elissalde**

LICORNE (du latin *unicornis*, à une seule corne)
Animal fabuleux représenté avec un corps de cheval
portant au milieu du front une longue corne torsadée.

Petit Larousse

La figure légendaire de la licorne remonte à l'antiquité et elle est connue du monde entier. Elle est décrite comme une créature plutôt rebelle et indépendante et ne peut être approchée que par une jeune fille qui n'a pas connu l'amour. Animal fantastique à la corne unique, appelée autrefois unicorne, elle est dans l'art pictural et littéraire un des symboles majeurs de l'imaginaire.

*"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 déroule dans un décor éclatant de couleurs."
Grégoire Solotareff*



Sortie le 11 octobre 2006

DISTRIBUTION :

Gebeka Films

46 rue Pierre Sénard

69007 Lyon

tél 04 72 71 62 27

www.gebekafilms.com

PRESSE :

Monica Donati

55 rue Traversière

75012 Paris

tél 01 43 07 55 22

PARTENARIATS :

Agence Mercredi

44 rue Lafayette

75009 Paris

tél 01 56 59 66 66

Prima Linea Productions présente



un film de

Grégoire Solotareff et Serge Elissalde

musique originale

Sanseverino

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

France / Durée 1h15 / Format images 1,85 / Dolby digital / Visa d'exploitation n° 109 261

Ouverture officielle du Festival d'Annecy 2006

www.U-lefilm.com



L'Histoire

Mona est une princesse dont aucune petite fille n'envierait le sort. 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... Et la vie est plus douce. Mona grandit et se transforme en une très jolie princesse, alors que s'installe dans la forêt voisine une troupe de Wévés, des êtres pacifiques, pleins de charme et de fantaisie.

Ils n'ont aucun pouvoir particulier, et pourtant leur présence va tout changer.

Et surtout il y a Kulka, un musicien rêveur...

- T'es qui, toi ?

- U ! C'est mon nom... U.

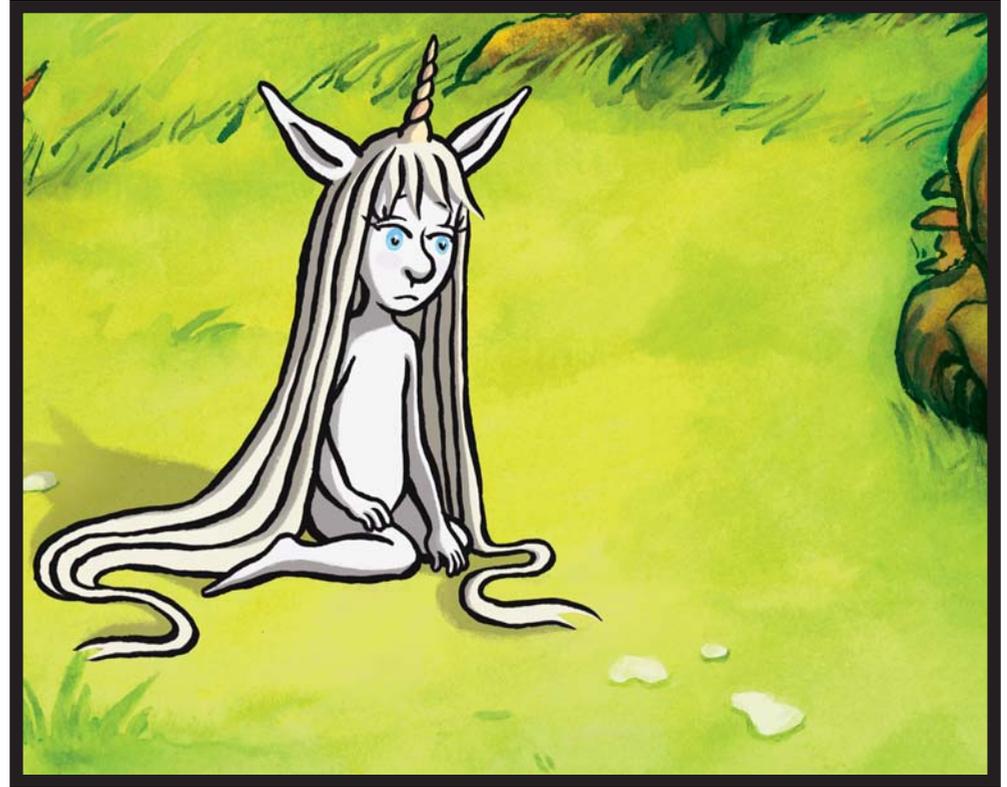
- Mais j't'ai pas appelée !

- Ah si, si j'ai bien entendu, tu as dit "Uuuuuuuu" ... en pleurant.

Les Habitants du château



*"J'ai rencontré...
un être de toute beauté.
Oui... Une blonde... Gironde...
Ultra féminine"
Lazare*



U

Petite fille-licorne qui a l'âge des histoires que l'on raconte aux enfants, c'est-à-dire pourquoi pas cinq mille ans, elle surgit dans la vie de Mona dans un moment de désespoir. Elles deviennent aussitôt complices et aussi inséparables que deux sœurs jumelles. Mais U porte en elle un terrible secret qui la rend plus fragile qu'elle n'en a l'air au premier abord.

Vahina Giocante interprète **U**
(*Le Libertin* de Gabriel Aghion,
Blueberry, *l'expérience secrète*
de Jan Kouen...)



"Moi, j'suis pas toutes les filles, j'suis princesse !"

Mona

Princesse du château, à la fois petit enfant et chien, d'abord toute petite et sans défense, elle devient une adolescente longiligne, insolente avec ses parents adoptifs et même désagréable, puis finalement attachante dans sa maladresse, curieuse et avide de liberté.

Isild Le Besco interprète **Mona**
(actrice dans *Sade* de Benoît Jacquot,
Roberto Succo de Cédric Kahn, *Camping sauvage* de C. Ali et N. Bonilauri...
et réalisatrice de *Demi-tarif*)



*"Et M'iman et moi, on n'est pas
des amicaux, hein, M'iman ?"*
Monseigneur

Goomi et Monseigneur

Couple mère-fils, ces deux rats épouvantables sont à la fois les gardiens du château et les parents adoptifs de Mona. Personnalités a priori odieuses, ils se différencieront au cours de l'histoire : Goomi, malheureuse éternelle, reste hostile à tout tandis que Monseigneur s'adoucirait au contact des Wéwés.

Marie-Christine Orry interprète **Goomi**
(au théâtre avec Jérôme Deschamps,
Faut pas payer mise en scène
Jacques Nichet...)

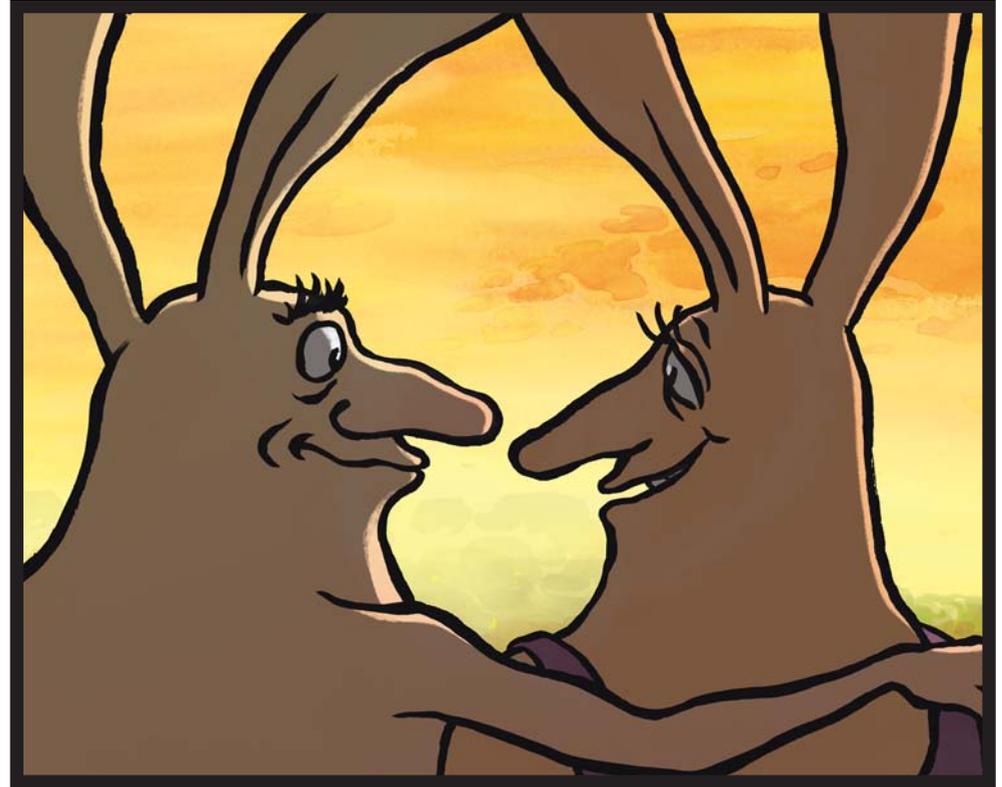
Jean-Claude Bolle-Redda
interprète **Monseigneur**
(*Quatre étoiles* de Christian Vincent...
au théâtre *La Trilogie de la villégiature*
mise en scène Jean-Louis Benoit...)

Les Wewés



Ce sont les nouveaux venus, les intrus, les musiciens bruyants, trop gais et insupportables qui bouleversent la tranquillité du domaine.

*"Quand on discute on dit toujours
"ouais, ouais par exemple, ouais,
tu vois non mais ouais, ouais ça va ?
tu vas bien il fait beau. Ouais,
d'accord ? Bon ouais ouais !"
Kulka*



Baba (Archibald de son vrai nom) et Mama

Les deux lapins qui tiennent le rôle de "parents" de la tribu. Encore très amoureux l'un de l'autre, ce sont les philosophes de cette bande d'agités.

Bernadette Lafont interprète **Mama**
(Inoubliable *Fiancée du pirate*,
on ne la présente plus !)

Bernard Alane interprète **Baba**
(de la Comédie Française, *Qu'est-ce qu'on
attend pour être heureux ?* de Coline Serreau,
Sur mes lèvres de Jacques Audiard,
Assurancetourix dans *Astérix et les vikings...*)



Mimi

Une souris rondouillette pré-ado, espiègle, parfois jalouse mais toujours loyale.

Maud Forget interprète **Mimi**
(*La vie promise* de Olivier Dahan, *Mauvaises fréquentations* de Jean-Pierre Améris...)

Rouge

est le loup-musicien un peu mélancolique et silencieux car souvent (et discrètement) un peu "malade du ventre".

Artus de Penguern interprète **Rouge**
(*St Jacques... la Mecque* de Coline Serreau...)

"J'avais une petite amie...
Avant !
Elle était bien jolie,
Eh oui...
J'ai voulu l'embrasser, ah ah
Eh non...
Et puis elle m'a quitté...
Eh ouais...
Et j'l'ai jamais revue,
Hélas !
J'avais une petite amie,
Avant !"

Lazare

Un lézard pitre et romantique...
bilingue de surcroît !... séduit par la petite licorne
dès leur première rencontre.

Guillaume Gallienne
interprète **Lazare**
(*Fauteuils d'orchestre* de Danièle
Thompson, *Narco* de G. Lellouche
et T. Aurouet)



"Lazare ! Le fils d'Eléazar !!
Lui-même lézard
et de Lisa lézarde aussi,
et oui !!"

Kulka

Le jeune chat guitariste, à la fois cool et colérique, est sans jamais le montrer ostensiblement, un artiste très sensible à la beauté.

Sanseverino interprète **Kulka**





APRES LOULOU, DE QUEL TIROIR AVEZ-VOUS SORTI L'HISTOIRE DE CETTE JOLIE LICORNE PRENOMMEE U ?

GREGOIRE SOLOTAREFF : 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. Cet animal est resté profondément dans ma tête. 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.

COMMENT EST NEE LA COLLABORATION ENTRE VOUS ?

GS : Nous nous sommes rencontrés sur *Loulou* qui a été pour moi une sorte de galop d'essai. A partir d'une histoire que je connaissais très bien, j'ai commencé à apprivoiser un métier qui n'était pas le mien grâce à Serge Elissalde. Après cette expérience, on a eu envie de faire un film à quatre mains avec chacun ses compétences.

SERGE ELISSALDE : Il est habituellement assez problématique pour un réalisateur de travailler avec un auteur, surtout lorsque nous venons de domaines aussi différents que ceux de l'édition et du cinéma, mais nos

talents respectifs semblent se compléter très naturellement, chacun laissant à l'autre la place de s'exprimer. Adapter *Loulou*, livre emblématique de Grégoire, en 2002, a été l'occasion d'une entente artistique et humaine assez rare pour nous donner l'envie de "rempiler" lorsque le projet de U s'est présenté.

COMMENT TRAVAILLE-T-ON EN DUO ? CONCRETEMENT, COMMENT SE DEROULE LE TRAVAIL SUR UN PROJET COMME CELUI-CI ?

GS : A l'origine j'écris une histoire, c'est le point de départ, et en plus, comme mon métier est aussi celui de faire des images, je crée les personnages et à partir du scénario, avec Serge, nous avons réfléchi à la technique. Je dois dire que du point de vue pratique j'ai tout découvert avec ce film. Nous avons utilisé une animation traditionnelle qui, pour moi, était un prolongement naturel de mon travail puisque les décors ont été faits à l'aquarelle et retravaillés ensuite. C'est un travail beaucoup plus complexe que dans un livre et beaucoup plus long puisque chaque seconde est divisée en partie de secondes et chaque chose est contrôlée dans les détails. Dans un livre, on est beaucoup plus libres, on fait une page, puis une autre, les personnages ne se ressemblent pas parfaitement d'une image à l'autre mais ce n'est pas grave. Dans le dessin animé, c'est évidemment plus contraignant. Serge, à partir du scénario, a fait un story-board magnifique, au crayon, qui a été la base de tout le travail.

SE : Le travail en duo avec Grégoire a consisté d'abord dans la définition des "enjeux artistiques" plutôt que sur des problématiques purement techniques. La production étant basée à Angoulême, je suis venu m'installer dans cette ville et Grégoire faisait la navette depuis Paris au moins une fois par semaine afin de suivre pas à pas les avancées du film, toutes les validations et les choix étant entérinés de concert, depuis les choix graphiques et le casting des

comédiens jusqu'à l'étalonnage final de la copie 35 ! C'est cette vraie connivence, maintes fois mise à l'épreuve et toujours renouvelée entre nous, qui nous fait dire que *U* est le résultat d'un vrai travail à 4 mains. En ce qui me concerne, venant d'un parcours d'auteur de courts-métrages et de technicien protéiforme de l'animation, j'éprouve le besoin de mettre la main à la pâte, aussi bien aux phases préparatoires, comme l'interprétation du scénario et le développement effectif du design, que sur le travail de pure mise en scène (story-board, cadrages, jeux d'acteur), ou la supervision des phases plus techniques comme celles de l'animation, du montage etc. Concrètement il faut être partout, de la conception à la fabrication, mais aussi savoir guider des équipes importantes, des studios à l'étranger et passer énormément de temps à expliquer à tous les intervenants du film la direction artistique et le détail des intentions que l'on veut exprimer. En tant que réalisateur, on passe donc par des phases très différentes, parfois très solitaires et très créatives comme l'invention du story-board, parfois très techniques comme l'animation des personnages, et parfois très "managériales" ou plus pédagogiques avec la gestion des équipes.

A L'HEURE DU TOUT-NUMERIQUE, QUEL GRAPHISME ET QUELLES TECHNIQUES D'ANIMATION AVEZ-VOUS ADOPTES ?

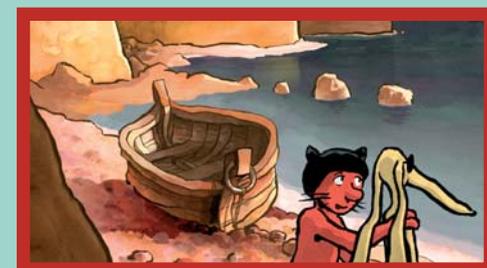
SE : Notre goût personnel à tous les deux penche à l'évidence vers des rendus traditionnels, très "faits à la main", très picturaux, et dans un style plutôt beaux-arts que numérique... Grégoire aime dessiner au bambou et à l'encre, moi j'affectionne le pinceau et le dessin "croqué", et nous n'aimons pas vraiment les styles trop laborieux ou léchés. C'est cette spontanéité que nous voulions conserver dans le film, les moyens numériques étant pris comme des procédés discrets au service de ce travail résolument artisanal. Les animations étaient dessinées au feutre-pinceau de manière à conserver un fort trait à l'encre, trait que l'on retrouve aussi dans le dessin des décors, eux-mêmes peints à la main sur papier de manière tout à fait classique. C'est ce qui donne la touche réellement picturale au film. C'est seulement à ce stade que les outils numériques entrent en scène, de manière à conserver le plus possible

ces effets de matières, ce look "peint", même lorsqu'il s'agit de rajouter des effets spéciaux ou de composer les différents éléments disparates entre eux. Un gros travail a en particulier été effectué par mon assistant afin d'obtenir des animations de bord de mer plus proches des références impressionnistes que des sempiternels effets 3D généralement utilisés.

GS : Il était important pour moi de rester proche de mon univers habituel. Au niveau graphique nous sommes partis de mon travail à la fois noir, à l'encre, et très coloré avec un trait très rapide, assez naturel. On ne voulait pas de ligne claire. Artistiquement j'ai beaucoup été inspiré par les peintres que j'aime. Ce décor de Bretagne un peu exotique est très proche de Gauguin comme inspiration. La scène dans la cuisine du début du film est totalement volée à Rembrandt. Il y a des images de plage inspirées de Félix Vallotton, des ciels de Magritte. Et puis il y a des clins d'œil au cinéma, à Godard... Ce que je trouve aussi très réussi dans le film c'est le traitement du rouge, jaune, bleu. Dans énormément de plans on s'est toujours débrouillés pour avoir ces trois couleurs en dominante.

CONCERNANT L'ANIMATION, AVEZ-VOUS REALISE UNE PARTIE DU TRAVAIL EN FRANCE ?

SE : Le gros de l'animation proprement dite a été réalisé dans deux studios étrangers, l'un à Shanghai, l'autre à Kiev, pour des raisons évidentes de coût de production et d'obligation de planning. Ceci dit, le choix du dessin au pinceau n'était pas sans justifier l'entrée en scène d'un studio chinois chez qui les talents en la matière sont plus évidents qu'en France... Mais nous avons aussi eu la joie de pouvoir mettre en place à Angoulême une équipe française d'animateurs à qui nous avons confié certaines des séquences qui nous tenaient le plus à coeur : la scène du baiser entre autres ou celle de la fête nocturne. J'ai moi-même pu animer une cinquantaine de plans du film, histoire de ne pas me rouiller mais aussi d'orienter fortement la qualité et le style d'animation dont je rêvais.



EN QUOI LE FILM, SELON VOUS, SE DISTINGUE-T-IL DES AUTRES DESSINS ANIMES ?

SE : La qualité graphique me semble être une des spécificités qui sautent aux yeux, mais c'est loin d'être la seule : le jeu des acteurs est très naturel pour un film d'animation et donne aux personnages une présence si particulière, nous avons même pu intégrer des improvisations... La musique s'éloigne avec bonheur du poncif "musique de film" dont le cinéma à l'américaine nous rabat les oreilles. Sanseverino a su écrire et interpréter ici une bande très subtile et toute en finesse où la palette des couleurs donne un éventail de variations servant le propos de chaque scène. Je pense que c'est très rare en animation. Pour finir, c'est la nature même du scénario qui fait la différence et qui m'a convaincu de travailler sur ce projet : l'histoire de Grégoire

navigue loin des recettes commerciales des bons et des méchants qui se poursuivent. A tel point que les premiers lecteurs se demandaient quel film allait sortir de cette histoire très dialoguée où c'est plus la comédie de situation et la peinture psychologique des rapports humains qui prennent le devant sur les rebondissements narratifs.

GS : Je ne sais pas s'il y a une vraie spécificité, une vraie différence. Je sais que, 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 et il en tire peut-être son originalité. L'action est totalement psychologique. Mes enfants m'ont souvent posé des questions





sur la mort, sur la séparation, sur l'amour. Je n'ai jamais évit  d'y r pondre, au contraire j'avais envie de parler de cela mais sans que cela soit d sesp rant, ni exag r ment joli ou plein de fleurs. La vie est la vie. On m'a souvent dit que ma mani re de m'adresser aux enfants est un peu adulte mais les enfants ne sont pas des sous-adultes. Ce sont des personnes   qui il faut parler et m me s'ils ne comprennent pas tout et si quelques mots leur  chappent, ce n'est pas grave si globalement ils en retirent une  motion. Je crois aux histoires tout simplement. Et chacun, enfant ou adulte, y prend sa nourriture. Ce film est surtout une histoire d'amour et les histoires d'amour sont  ternelles, elles commencent extr mement t t, m me   trois ans dans leur cot  romantique ou romanesque... L'id e du passage de l'enfance   l'adolescence me pla t, elle implique la d couverte de la vie, la perte de l'enfance. C'est un carrefour qui m'int resse, c'est le vrai sujet du film.

COMMENT AVEZ-VOUS CONVAINCU SANSEVERINO DE REITERER L'AVENTURE ET MEME DE PRETER SA VOIX A KULKA ?

GS : On lui a propos  de donner libre cours   son imagination g niale sur le sc nario. L'histoire l'a amus , d'autant plus que cela raconte les aventures d'une bande de musiciens... Il se trouve qu'au fur et   mesure de son implication dans le film, cela nous a sembl   vident qu'il devait aussi faire la voix du chat Kulka. Dans le travail on a donc accentu  ce personnage pour coller vraiment   Sanseverino. D'autant plus qu'on a enregistr  les voix avant l'animation et on a film  le jeu des acteurs pour que la gestuelle existe aussi dans l'animation. Du coup c'est tr s proche.

VOS CHOIX POUR LE CASTING DES VOIX : DEFINIR LES VOIX DE PERSONNAGES, EST-CE ESSENTIEL A LEUR CREATION ?

GS : Quand j' cris des dialogues, j'entends un peu le ton de ce que j' cris. Dans ce cas, chaque personnage  tait vraiment d fini. On a demand    Fr d rique Moidon, la directrice de casting, de coller le plus possible, m me physiquement, aux personnages. On est tomb  tout de suite d'accord. Le cot  un peu indolent de Mona est tr s bien rendu par la voix d'Isild Le Besco, le

cot  tr s cristallin et tr s pr cis de U colle parfaitement avec la voix de Vahina Giocante, le cot  rond et maternel de Mama avec l'image de Bernadette Lafont. On cherchait   donner un cot  "vrai film", la direction d'acteurs en ce sens a  t  tr s importante.

SE : Les personnages ont d'abord exist  tr s fortement sous les premiers croquis de Gr goire, mais leur vraie nature vient du r le qui leur est donn  dans l'histoire. Mona est une grande gigasse un peu b casse comme peuvent l' tre les ados trop vite mont s en graine, Rouge, le loup violoniste, reste assez herm tique aux yeux du spectateur puisqu'il ne s'exprime gu re, pr f rant jouer de son violon que se m ler aux conversations, mais c'est ce genre de d tails qui d finit assez bien un personnage. Dans ce sens, j'ai pris un soin tout particulier   continuer de les faire vivre m me lorsqu'ils sont en arri re plan ou qu'ils ne parlent pas, ainsi qu'  soigner la qualit  de leur gestuelle et de leurs mimiques, c'est ce qui en animation permet de leur donner une vie propre. Mais, au final, ce sont assur ment les acteurs qui ont le mieux exprim  l'identit  des personnages.

ET POUR FINIR, POURQUOI LE TITRE U ?

GS : Unicorn est le nom originaire latin de la Licorne. U donc comme Unicorn. Mais U aussi comme la naissance du personnage gr ce aux pleurs d'un enfant, gr ce aux "uh, uh, uh" de Mona au d but du film. Les pleurs de l'enfant sont un peu le bapt me de U. Le drame provoque finalement la rencontre la plus importante de la vie de Mona. U c'est aussi un nom difficile, donc int ressant. Facile   retenir et point de d part de plein de possibilit s de jeu de mots. On ne s'en est pas priv s d'ailleurs dans le film...



Serge Elissalde RÉALISATEUR



Naissance en 1962 à Besançon.

Après des études d'Arts plastiques à Bordeaux, il enseigne le dessin pendant 2 ans à Toulouse et à Lille.

En 1987, il se lance en autodidacte dans l'animation et réalise son premier court-métrage. Il participe alors avec enthousiasme à la création de "L'atelier d'anim" qui devient son lieu de prédilection en même temps qu'un pôle discret de l'animation parisienne.

Ses courts-métrages *Le Balayeur*, *Emile Froust*, *Raoul et Jocelyne*, ont obtenu de nombreuses récompenses en France et à l'étranger.

En 2002-2003, il réalise *Verte* pour France Télévisions, d'après un roman de Marie Desplechin et *Merlin*, d'après une bande dessinée de Sfar et Munuera.

En 2003, pour ses débuts au cinéma, il signe le moyen métrage *Loulou* (adapté du livre de Grégoire Solotareff) inclus dans le film *Loulou et autres loups* (2003, Prima Linea Productions).

L'homme de la lune

2006, 17 min. 30, Les Films de l'Arlequin/ARTE

Merlin

d'après la bande dessinée de Sfar et Munuera
spécial TV 26 min. pour France 2 (2003)
Production Les Films de l'Arlequin
Chanson originale Arno.

Loulou d'après le livre de Grégoire Solotareff

spécial TV 26 min. pour France 3 (2002)
puis sortie au cinéma
mars 2003 dans *Loulou et autres loups*
Production Prima Linea Productions
Scénario Jean-Luc Fromental
& Grégoire Solotareff.
Musiques et chansons Sanseverino.
• Pulcinella award meilleur film TV Positano 2003
• prix UNICEF Positano 2003
• prix Télétoon meilleur film jeunesse Auch 2003

Verte d'après le roman de Marie Desplechin

spécial TV 26 min. pour France 3
Production Les Films de l'Arlequin Scénario Franck Ekinci
• Grand prix spécial TV Annecy 2003
• 2^{ème} prix spécial TV, Chicago 2003
• 1^{er} prix jury jeune, Chicago 2003

Zoé Kezaco d'après les livres

de Véronique Sauquière
série TV en image de synthèse, 2003, TF1
Production Sparkling réalisation du pilote
et de l'épisode 1.

Docteur Dog d'après Babette Cole

série TV, 2002 Production France Animation,
réalisation du pilote.

Raoul et Jocelyne

comédie sociale 12 min., 2000,
Diffusion Canal + & Arte

Le lapin sidéré

1995 N&B - 3 min. 30

Émile Froust

1994 20 min. /peinture animée,
Les Films de l'Arlequin

Zombi

1992, parodie de l'animation pour enfants,
1 min.

Le Balayeur

1986/90 4 min. 30

"J'aime pas quand
tu traînes,
ça fait oisif !"
Goomi



Grégoire Solotareff AUTEUR - SCENARISTE - GRAPHISTE



"Et vous vous êtes
sa... comment dit-on
déjà en français
euh oh...
baby-sitter ?"
Lazare

Naissance en 1953 en Egypte.

Un père médecin d'origine libanaise et une mère peintre et illustratrice d'origine russe. Il exerce d'abord la médecine qu'il a étudiée à Paris puis décide de se consacrer entièrement au dessin et à l'écriture, particulièrement aux livres pour enfants. Il crée ses premiers albums en 1985, lorsque son fils réclame des images aux histoires qu'il lui raconte.

Son originalité réside principalement dans les caractères et les sentiments qu'il donne à ses personnages, à son ton libre, frondeur et moderne, à sa manière très personnelle de s'adresser aux enfants en oubliant le ton doctoral habituellement utilisé. Il sait aborder des sujets graves (la différence, l'amitié, la solitude...), en désamorcer la lourdeur, en faire des histoires universelles baignées d'humour et loin de toute mièvrerie. Ces caractéristiques, que l'on retrouve dans *Loulou*, en font un auteur apprécié des enfants mais aussi des parents. Il est recommandé par les bibliothécaires, les libraires et le corps enseignant.

Auteur-illustrateur majeur de la littérature jeunesse contemporaine, Grégoire Solotareff a écrit 128 livres en 15 ans, dont la plupart sont traduits dans le monde entier (États-unis, Allemagne, Japon, Danemark, Italie, Angleterre, Suisse, Australie, Espagne, Finlande, Corée...). Parmi les incontournables : *Le Dictionnaire du Père Noël*, *Mathieu*, *Moi*, *Fifi*, *Un jour un loup*, *Le Diable des Rochers*, *Toi grand et moi petit*, *Un chat est un chat...*

Au sein de L'École des Loisirs, son éditeur attiré depuis 1985, il dirige la collection LOULOU & CIE destinée au pré-school.

Outre ses nominations au Prix Andersen en 2002 et en 2006, Grégoire Solotareff a reçu le Prix de Montreuil en 1992, le Prix Versele en Belgique en 1992 et le Grand Prix à Bologne en 1993.

Loulou, film d'animation adapté de son album éponyme, rencontre un vif succès auprès d'un large public depuis sa sortie au cinéma en mars 2003 dans le programme *Loulou et autres loups* (450 000 entrées à fin 2005). Scénariste et directeur artistique de ce "26 minutes" d'animation traditionnelle réalisé par Serge Elissalde, Grégoire Solotareff a également co-écrit avec Jean-Luc Fromental les scénarii des quatre autres courts-métrages qui composent *Loulou et autres loups*.

Informations sur l'auteur : www.primalinea.com/solotareff

Entretien avec SANSEVERINO

COMMENT EST NÉE LA COLLABORATION AVEC GRÉGOIRE SOLOTAREFF ET SERGE ELISSALDE ?

On se connaît depuis le court-métrage *Loulou*. Mais évidemment je connaissais Grégoire d'avant, il est en plusieurs exemplaires dans la bibliothèque de mes enfants... La vraie rencontre s'est faite grâce aux producteurs de Prima Linea qui m'ont demandé d'adapter une chanson de mon album pour *Loulou*. L'expérience m'a vraiment plu et ils m'ont donc proposé de refaire une ou deux chansons pour le nouveau film de Grégoire et Serge, *U*. J'ai vite décidé que je voulais tout faire, en réalité : les chansons, la musique, et même la voix de l'un des protagonistes, Kulka !!!

QUELLE COULEUR MUSICALE AVEZ-VOUS CHOISI DE DONNER À *U*, APRÈS *LOULOU* ? QUELS INSTRUMENTS ? QUELLES AMBIANCES ?

L'idée de départ était que je compose la musique et que je la fasse ensuite jouer par des musiciens. Puis j'ai commencé à jouer moi-même les morceaux dans mon studio. Quand je voulais faire une voix d'accordéon, plutôt que de l'écrire, je la jouais à la guitare ou je la chantais... J'ai beaucoup bricolé et essayé de trouver le son juste un peu au hasard des images qui défilaient devant moi. Je voulais utiliser la contrebasse, le piano, l'accordéon, la batterie, faire une sorte de vrai quartet de jazz... Au fur et à mesure que j'avancais, cela a changé et finalement j'ai utilisé les instruments que j'avais chez moi et dont je connais l'écriture : la guitare mandoline, la guitare portugaise, la balalaïka... Sauf à la contrebasse où il y a un vrai musicien. Cela a été trois mois de travail ininterrompu dans mon studio avec l'envie de coller vraiment au film. Au début j'imaginai faire un jingle pour chaque personnage, puis j'ai abandonné ce concept pour coller davantage aux scènes et aux tableaux. Il y a des moments dessinés vraiment superbes.

EN QUOI L'ÉCRITURE DE MUSIQUE DE FILM ET, EN PARTICULIER, DE FILM D'ANIMATION DIFFÈRE-T-ELLE DE VOTRE ÉCRITURE MUSICALE HABITUELLE ?

C'est assez différent, en fait. Ici, il n'y avait rien d'obligé et moins de pression. Je me suis senti beaucoup plus libre que quand je prépare un album. Dans le film, il y a des morceaux de deux minutes avec un ou deux accords seulement. Beaucoup de morceaux ont des harmonies très simples. C'était un peu l'idée de la musique électro sans la partie acoustique, sans les machines.

VOTRE IMPLICATION DANS LE FILM A ÉTÉ ASSEZ IMPORTANTE, DE QUELLE MANIÈRE VOUS AVEZ TRAVAILLÉ AVEC GRÉGOIRE, SERGE, LES PRODUCTEURS ET L'ÉQUIPE DU FILM ?

J'ai commencé à travailler dès le début du projet, au fur et à mesure que les images étaient prêtes. Chez moi, j'avais un ordinateur avec les bouts de film et un autre ordinateur pour enregistrer la musique. J'aurais peut-être pu tout faire avec un seul... bref... Dès que j'étais prêt, je descendais à Angoulême où la production était installée, et je leur proposais des sons, des morceaux. Il n'y a pas eu de commande, pas de couleurs musicales définies. Juste la liberté que l'on se laissait d'avancer ensemble.

QU'EST-CE QU'IL Y A DE VOUS (ET QU'EST-CE QUE VOUS AVEZ MIS DE VOUS) DANS LE PERSONNAGE DE KULKA ?

Je ne voulais pas composer un personnage, un rôle, je ne suis pas comédien. J'ai préféré alors jouer "cash", être moi-même dans le personnage. De temps à autre, j'ai demandé à changer des choses, à rajouter des mots qui me plaisaient, qui sonnaient bien. Par moments je me suis laissé aller à la totale impro, comme pour la scène de la fin du film, vous verrez, vous me direz...

APRÈS *LOULOU* ET *U*, QU'EST-CE QUE VOUS AURIEZ ENVIE D'IMAGINER AVEC GRÉGOIRE ?

Je n'imagine rien d'autre qu'un autre film... car j'apprécie son humour et sa couleur, son talent et sa finesse.

Sanseverino MUSIQUES ET CHANSONS



Naissance en 1962 en Italie.

Depuis *Le Tango des gens*, premier album en 2001, suivi 3 ans plus tard des *Sénégalaises*, les Shadocks de Sanseverino n'ont plus cessé de pomper, sans jamais pomper l'air. C'est pour être sur scène que Sanseverino est entré dans la carrière. En comédien, en musicien : il joue des deux genres, l'un nourrissant l'autre. Son tout premier concert solo, il l'a partagé avec une formation jazz, chantant entre deux sets.

La première prestation de son groupe des années 90, **LES VOLEURS DE POULES**, c'était devant un décor de théâtre monté par un copain. Le contrebassiste qui l'accompagne aujourd'hui participait avec lui au spectacle *Variété*, signé d'Achille Tonic, la troupe de Shirley et Dino. Théâtre, musique, hilarantes adresses au public et vertigineux solos de gratte, c'est la commedia dell'arte revue et revivifiée par Stéphane, engeance napolitaine.

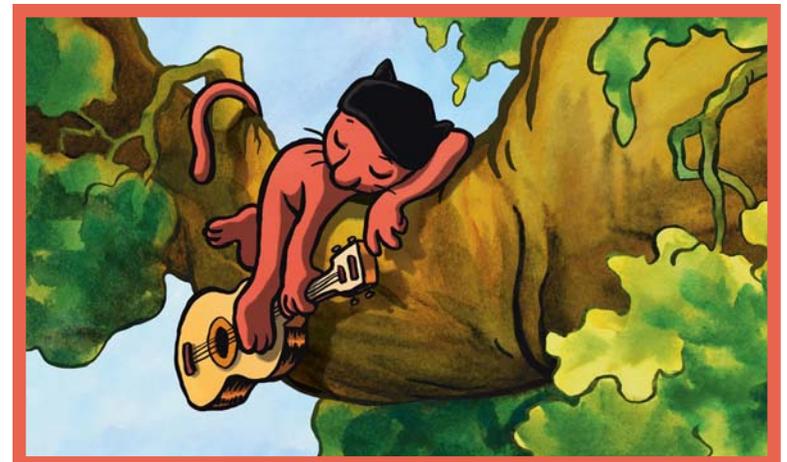
Sa musique volcanique, c'est chez les tziganes qu'il l'a puisée. Une enfance voyageuse la lui a fait découvrir en Europe de l'Est, et il ne l'a plus quittée. Il a bossé comme un fou l'art de la guitare selon le maestro Django.

Sanseverino aime les mélanges : couleur manouche, esprit rock'n'roll. Il n'y a qu'à voir les fringues du groupe, plus **DOCTEUR FEELGOOD** que rétro-Django. Sans parler des reprises, éclectiques : *Le Tango de l'ennui* de François Béranger sur le premier album, *L'Etrangère* d'Aragon et Ferré sur le suivant, *La Java des bombes atomiques* de Vian...

Souvent sur la route (il est nommé aux Victoires de la musique 2005 dans la catégorie "Tournée de l'année", après y avoir été "Révélation scène" deux ans plus tôt), il rencontre un public qui s'agrandit et s'élargit, en attendant un nouvel album surprenant et un spectacle "encore mieux, pas mal rock'n'roll, pour scotcher tout le monde".

Sanseverino, ça swingue !

L'écriture de la musique de *U* est sa 2^{ème} création pour le cinéma, après *Loulou* en 2003.



"La musique,
ça s'apprend pas !!
Je veux dire ça
s'apprend tout seul !!"
Kulka

Entretien avec Valérie Schermann et Christophe Jankovic PRODUCTEURS

APRÈS L'EXPÉRIENCE DE LOULOU AVEC GRÉGOIRE SOLOTAREFF, SERGE ELISSALDE ET SANSEVERINO, VOUS AVEZ TOUS ÉTÉ PARTANTS POUR UN NOUVEAU PROJET... INCROYABLE, NON ?

Valérie Schermann : Curieusement, le projet de *U* (qui s'appelait *Coolcat* à l'origine) est antérieur à la production de *Loulou*. Prima Linea, en tant qu'agent de Grégoire Solotareff, avait envie de produire ce long métrage dont il avait écrit le synopsis.

Alors que l'on cherchait le financement, on nous a conseillé de nous faire la main sur un court avant de nous frotter à la production d'un long métrage. Nous avons donc décidé ensemble d'adapter *Loulou*, Gebeka Films nous a proposé de le sortir en salle et voilà, l'aventure commençait...

Christophe Jankovic : Avant ce projet de long métrage *Coolcat*, Prima Linea Productions avait une expérience dans des formats de type publicité, habillage TV, web animation, pilotes de séries courtes... nécessitant une grande rapidité d'exécution. *Loulou* a donc été fait au pas de course (9 mois entre l'idée et le film fini), avec une qualité "cinéma" (haute définition de l'image et son "cinéma"). Puis, dans un deuxième temps, nous avons enchaîné la production de 4 courts-métrages pour compléter le programme diffusé dans les salles de cinéma, également écrits par Solotareff et Fromental, qui ont été, quant à eux, produits en 5 mois... Puis on est tous retournés à *Coolcat* qui, de scénario en scénario, est devenu *U*... L'idée d'associer à nouveau Serge, puis Sanseverino, s'est imposée progressivement, au fur et à mesure que la nature artistique et graphique du projet de Grégoire se construisait et se précisait.

COMMENT AVEZ-VOUS RÉUSSI À GARDER UN UNIVERS GRAPHIQUE TRÈS FORT, TRÈS ORIGINAL ? TRÈS PROCHE DE L'UNIVERS LIVRESQUE DE GRÉGOIRE SOLOTAREFF ?... COMMENT EST-CE RÉALISABLE ?

CJ : Quand la conviction d'adopter ce style "très papier" pour *U* a été acquise, il s'agissait de construire la logique de réalisation du film en fonction de ces impératifs artistiques. Avec l'arrivée de Serge sur le projet, nous avons mis en place une structure de production et de fabrication dans le but de

satisfaire nos exigences artistiques, à savoir une structure qui soit la plus resserrée possible autour des auteurs, évitant au maximum les délocalisations induites par les coproductions. Nous avons alors pris la décision d'installer la production à Angoulême où a commencé un très long (et lourd pour la production) développement artistique et technique indispensable pour ajuster au mieux les conditions de fabrication du film. Serge dans cette phase a notamment montré qu'une animation au pinceau était souhaitable et réalisable même à grande échelle.

UNE GRANDE PARTIE DU FILM A DONC ÉTÉ FABRIQUÉE À ANGOULÊME. AVEZ-VOUS BÉNÉFICIÉ DE GROS MOYENS ?

CJ : Les choix artistiques et de réalisation imposaient une équipe peu dispersée. L'équipe de réalisation a donc été "relocalisée" au maximum dans le studio que nous avons monté à Angoulême où nous nous sommes tous installés. Y ont été réalisés l'ensemble de la préparation comprenant plusieurs mois de travail sur l'animatique et la quasi totalité de la fabrication (les décors, le compositing, le montage, et même une partie notable de l'animation). Mais, pour des raisons économiques, nous avons dû exécuter une partie de l'animation à l'étranger dans les studios Belanim en Chine et Borisfen Lutece en Ukraine, deux petites structures dont les méthodes artisanales étaient compatibles avec ce que nous en attendions. Car justement nous n'avions pas de "gros moyens", un budget de 5 millions d'euros se situe dans la fourchette moyenne des longs métrages d'animation européens.

PRIMA LINEA ÉTAIT AU DÉPART UNE AGENCE D'ARTISTES, AUTREMENT DIT "VOUS GÉRIEZ LES TALENTS". AVEC PRIMA LINEA PRODUCTIONS, VOUS ÊTES À L'ORIGINE DES PROJETS ARTISTIQUES, VOUS CONCUREZ À LEUR ÉMERGENCE... EN QUOI LA PRODUCTION CINÉMATOGRAPHIQUE VOUS PLAÎT-ELLE ?

VS : C'est une prolongation naturelle. Christophe Jankovic venant du cinéma en prise de vue réelle et moi-même du dessin. Ensemble, nous avons eu envie de faire de l'animation. C'est un domaine où on peut encore être original car finalement il n'y a pas eu tant de films en animation si on enlève les Disney

PRIMA LINEA PRODUCTIONS

et le cinéma japonais. Le cinéma d'animation européen a toujours existé, mais il n'a pas toujours trouvé le chemin des salles ! Aujourd'hui, on a plus de possibilités de financement, même si cela reste difficile.

L'envie de Prima Linea Productions, c'est de faire des films d'animation originaux avec des graphismes, des univers non utilisés jusqu'à présent, créer de nouvelles techniques, de nouvelles façons de produire pour le public adulte d'aujourd'hui, celui de la génération née avec la bande dessinée par exemple. Un public qui n'est pas fermé à l'animation au cinéma. En ce moment, nous produisons *Peur(s) du noir*, un long-métrage collectif en noir et blanc pour adolescents et adultes. Il regroupe une douzaine d'auteurs graphiques de renom, notamment de bande dessinée.

Et ce sont ces mêmes parents qui ne se réfèrent pas au schéma classique du film pour enfants, qui souhaitent emmener leurs enfants voir des films différents, comme U.

Mais nous projetons aussi de produire des films en réel, nous en développons un actuellement, qui est tiré d'un livre pour la jeunesse, une très belle histoire, totalement atypique elle aussi.

CJ : Le cinéma reste un espace magique et de liberté, plutôt exigeant. L'originalité en est une clé essentielle, surtout quand on opère en Europe. Pour l'originalité, la puissance des univers portés par les auteurs historiques de Prima Linea est un réservoir extraordinaire. Evidemment pour de l'animation, mais également pour d'autres approches cinématographiques, si on pense à certains d'entre eux. Nous poursuivons donc notre politique de production en nous appuyant à la fois sur l'animation *inhabituelle*, sur le public jeunesse en lui proposant des œuvres originales, et en privilégiant notre goût du cinéma.

Prima Linea Productions, créée à Paris en 1995 par Valérie Schermann et Christophe Jankovic, a pour vocation de donner vie aux projets audiovisuels et cinématographiques des auteurs réunis autour de l'agence Prima Linea. Qu'il s'agisse de spots publicitaires (Kiss-Cool, 7 de Cegetel, Cetelem, Bic...), de programmes ou d'habillage TV (Groland-Vuillemin pour Canal+, European MTV Awards...), de courts-métrages comme *Loulou et autres loups* et maintenant de longs-métrages : *U* et *Peur(s) du noir* - en préparation - ses productions s'attachent à une ligne éditoriale cohérente et originale pour mettre en avant des univers graphiques et créatifs forts.

Prima Linea Productions a créé, depuis 2003, une structure de production dédiée à l'animation dans le cadre de Magelis à Angoulême.

www.primalinea.com





Livres



Album

315 x 240 mm, 64 pages, relié, pelliculé.

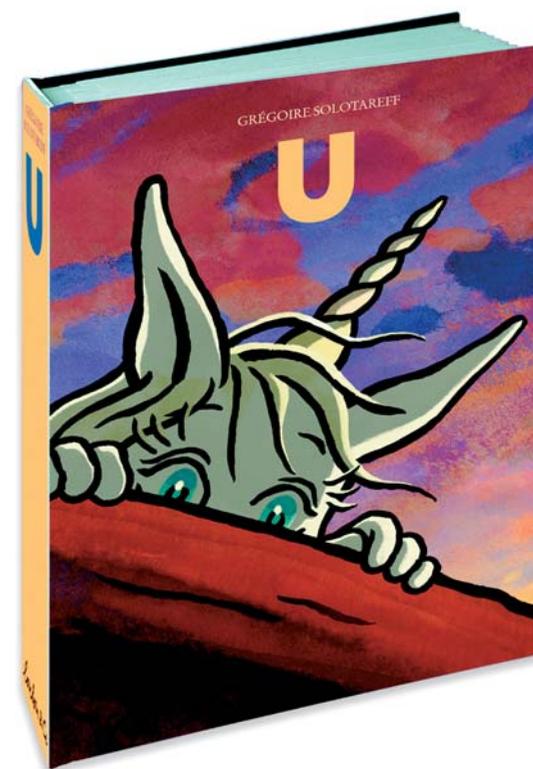
*“Un amoureux...
tu m'as dit que c'est
quelqu'un qui t'manque
même quand il est
là, c'est ça ?”
Mona*

Livre-théâtre

Collection Loulou et Compagnie
210 x 290 mm, 24 pages, tout-carton.

Les livres sont édités à l'Ecole des loisirs,
sortie le 28 septembre 2006.

www.ecoledesloisirs.fr



Fiche ARTISTIQUE ET TECHNIQUE

U

de Grégoire Solotareff et Serge Elissalde

avec
 Baba **Bernard Alane**
 Monseigneur **Jean-Claude Bolle-Reddat**
 Mimi **Maud Forget**
 Lazare **Guillaume Gallienne**
 U **Vahina Giocante**
 Mama **Bernadette Lafont**
 Mona **Isild Le Besco**
 Goomi **Marie-Christine Orry**
 Rouge **Artus De Penguern**
 Kulka **Sanseverino**

réalisation **Serge Elissalde**

scénario **Grégoire Solotareff**

producteurs délégués **Valérie Schermann**
Christophe Jankovic

création graphique **Grégoire Solotareff**
 création story-board **Serge Elissalde**
 1^{er} assistant réalisateur **Pierre Volto**
 directrice de casting **Frédérique Moidon**
 chef monteur **Céline Kelepikis**
 chef monteur animatic **Michèle Masnier-Catonné**

décors **Grégoire Solotareff**
 en collaboration avec **Serge Elissalde**
 chef décorateur **Geneviève Gratien**
 décorateurs **Caroline Ardies, Samuel Dhaussy**
Jean-Michel Picard, Céline Puthier

modèles & préparation animation
Emmanuel Brughera, Matthieu Serre

lay-out décor
Aymeric Gendre, Thierry Leprévost

assistants décorateurs **Isabelle Labbé,**
Sylvie Rembert

opérateur scanner **Marion Montaigne**
 coloristes **Patricia Barbazan,**
Marie-Elisabeth Bonjean

directeur de production **Tanguy Olivier**
 administrateur de production **Denis Fontaine**
 assistants de production **Adeline Bonacchi,**
Marie-Paule Paturaud
 et **Pierre-Guillaume Taillan**

assistants **Laetitia Sebbag, Franck Valager**
 responsable informatique **Matthieu Barrès**
 assistanat de direction
Christine Andry-Ponchie, Constance Barrès

animation & références
PRIMA LINEA PRODUCTIONS (Angoulême)

animations de référence **Serge Elissalde**
 animateurs **Antoine Dartige, Julien Dexant,**
Xavier Dujardin, Lionel Marchand
 et **Olivier Perrault**

assistants animateurs
Arnaud Cambedouzou, Benoît Laure,
Benoît Milhorat, Marion Moreau, Alexis Poligné
 et **Matthieu Serre**

assistante et plan 3D **Marie Deschamps**

studio d'animation **BELANIM (Shanghai)**
 direction **Huaqiang Wang, Rongqing Yu**
 directeur artistique **Min Zhao**
 directeur de production **Hong Xu**
 assistants **Gao Minger, Qingyan Wang**

studio d'animation **BORISFEN LUTECE (Kiev)**
 directeur technique **Thomas Digard**
 directeur de production **Victoria Netchiporehko**
 superviseur layout décors **Alexandr Malis**
 superviseur layout posing **Vladimir Pospelov**
 superviseur de l'animation **Konstantin Fedorov**

scans **SPIRIT (Angoulême)**
 superviseur SPIRIT **Didier Henri**
 opérateur scan **Redwan Louhmadi**

assistanat d'animation
STUDIO ARMADA TMT (Ho Chi Minh)
 superviseurs **Huyn Cong Van, Nguyen Thanh Liem**

effets spéciaux & compositing
PRIMA LINEA PRODUCTIONS (Angoulême)
 développement effets spéciaux **Pierre Volto**
 responsable équipe compositing
 & création 3D **Bruno Ghigou**
 compositing & effets spéciaux
Jimmy Audoin, Jordan Blondeau,
Jean-Michel Bonnet, Jean-Pierre Bouchet,
Guillaume Costagliola, Serge Cresté,
Olivia Faliph, Anne Favrot, Joan Frescura,
Florent Poulain, Miroslav Randjelovic,
 et **Nicolas Seizelet**

mise en couleur texture
Sandrine Bonheure, Stéphane Bouquet,
Chrystel Chauvet, Ludovic Dolor, Gaëlle Ginat,
Laure Luteau, Sandrine Pillon, Muriel Punt
 et **Fernando Vieira**

assistante mise en couleur
Sandra Fatima Bouchiba

animateur 3D générique **Dominique Gantois**

musique et chansons originales Sanseverino
violon de Rouge Florent Maton
violons Christophe Cravero, Mathilde Febrer
basse, contrebasse GP Cremonini
guitares, dobro, mandoline, violon Sanseverino
cajon Daniel Bravo

producteur musiques PRIMA LINEA PRODUCTIONS
avec l'aimable autorisation de
CH+ et de Sony BMG Music Entertainment France
producteur exécutif musiques

CH+ Christian Herrgott

enregistrements &
mixages musiques STUDIO TEX AVRIL
consultant & programmation Xavier Tribolet
mixage musiques Philippe Avril

enregistrements &
postproduction son PISTE ROUGE
coordination artistique & technique Bruno Seznec

création sound design Jean-Marc Lentretien
assistant réalisateur enregistrement
voix Christine Seznec
assistante Lydie Fontaine
ingénieur du son & prémix voix Fabien Devillers
bruitages Sébastien Marquilly, Mikael Vivien
ingénieur du son & prémix bruitages

Sébastien Ariaux
Raphaël Seydoux
Bruno Seznec
PISTE ROUGE (Paris XVI^{ème})

un film produit par Prima Linea Productions

coproduction Prima Linea Productions,
Gebeka Films,
Celluloid Dreams Productions,
France 3 Cinéma

avec la participation du
Centre National de la Cinématographie
et de Canal +
en collaboration avec Wild Side Vidéo
développé avec l'aide de MEDIA Programme
de la Communauté Européenne
et produit avec le soutien de
la Région Poitou-Charentes
et du Département de la Charente

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

