



Sirocco et le royaume des courants d'air

Un film de Benoît Chieux
Au cinéma le 13 décembre 2023

Juliette et Carmen, deux sœurs intrépides de 4 et 8 ans, découvrent un passage secret vers Le Royaume des Courants d'Air, leur livre favori. Transformées en chats et séparées l'une de l'autre, elles devront faire preuve de témérité et d'audace pour se retrouver. Avec l'aide de la cantatrice Selma, elles tenteront de rejoindre le monde réel en affrontant Sirocco, le maître des vents et des tempêtes... Mais ce dernier est-il aussi terrifiant qu'elles l'imaginent ?

Au sommaire du dossier

Lettre aux enseignants	p. 3
Entretien avec Benoît Chieux	p. 4
Livret du maître	p. 8
Fiches d'activité	p. 26
Bonus	p. 40
Organiser une séance scolaire	p. 50



Cher·e·s enseignant·e·s,

Sirocco et les royaume des courants d'air est une petite merveille d'imagination et de poésie, une fenêtre ouverte sur un univers onirique, rempli d'animaux loufoques et d'inventions extravagantes, et porté par deux héroïnes (les sœurs Carmen et Juliette) drôles et attachantes.

Il pourra plaire à un large éventail d'élèves, des maternelles (fin de cycle 1) aux CM1-CM2 (fin de cycle 3).

En effet, le film offre différents niveaux de lecture dans lesquels chaque âge pourra trouver son compte.

Avec les plus jeunes (fin de cycle 1 et début de cycle 2), l'enseignant pourra travailler sur le ressenti, les émotions, les métaphores, la musique et la création.

Pour les plus âgés (fin cycle 2 et cycle 3), des activités en français, sciences et géographie permettront d'approfondir le travail autour du film et le relier à des thématiques étudiées en classe.

Vous trouverez, dans ce dossier, outre un passionnant entretien avec le réalisateur Benoît Chieux, une proposition de scénario pédagogique (Cahier du maître) ainsi que des documents visuels et sonores tirés du film, qui vous permettront d'agrémenter vos séances avant et après le visionnage du film. Nous mettons notamment à votre disposition de quoi étudier la musique et des dessins réalisés par le réalisateur dans le cadre de ses recherches.

Alors, lâchez prise, inspirez profondément et laissez-vous porter dans l'univers de Benoît Chieux !

L'équipe de Zérodeconduite

Entretien avec Benoît Chieux



Quelle est l'origine du projet de *Sirocco* et *Le royaume des courants d'air* ?

Après *Tante Hilda* co-réalisé avec Jacques-Rémy Girerd, j'avais besoin de travailler sur un univers personnel. Le point de départ de *Sirocco* est une série de dessins que j'ai fait à cette époque : l'un représentait deux enfants agrippés à un moulin qui s'envolait, arraché au sol par un vent violent. Le style graphique était déjà celui du film : il répondait à une contrainte et à une ambition que je m'étais fixée alors : je pensais qu'il serait intéressant de partir sur un concept où les décors seraient conçus de façon identique aux personnages afin de pouvoir les animer eux aussi. D'autres dessins sont venus, de façon intuitive, sans autre lien apparent que le vent autour duquel s'est rapidement cristallisée l'idée du film. Représenter ce qui n'existe pas fait partie de mes obsessions de metteur en scène : montrer le vent en animation est un formidable challenge ! Autour de ce double enjeu graphique et conceptuel, j'ai réalisé une trentaine de dessins, avec déjà deux personnages d'enfants, un garçon et une fille, et des êtres fantastiques comme le crocodile volant que l'on retrouve dans le film. L'univers a séduit le producteur Ron Dyens qui s'est très vite engagé dans l'aventure. Puis il a fallu écrire un scénario. Le cheminement a été long jusqu'à ce qu'Alain Gagnol rejoigne le projet. C'est vraiment lui qui a écrit l'histoire en se servant des images comme des pièces d'un puzzle. Nous avons beaucoup échangé. D'autres dessins sont venus au fur et à mesure apporter leurs briques au scénario qu'Alain a bâti.

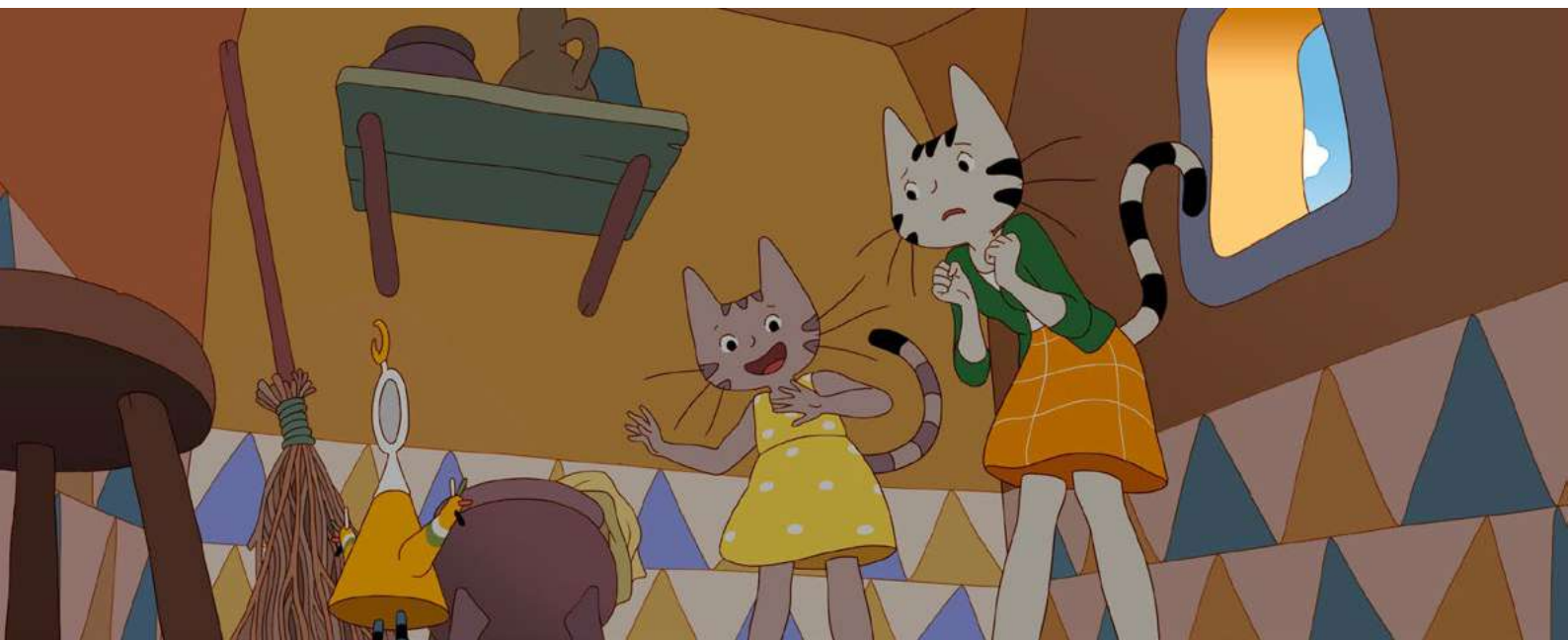
Le vent est bien plus qu'un simple thème. Il donne le sentiment d'être l'âme du film, son inspiration, sa raison d'être. Tout commence par ce courant d'air qui s'imisce par une fenêtre et fait défiler les pages d'un livre. Le personnage du jouet, intercesseur entre le réel et l'imaginaire, s'anime alors image par image. Très subtilement, le film rejoue dans cette scène l'invention du dessin animé...

Ce n'est pas seulement le vent en lui-même qui m'intéresse, c'est tout ce qu'il représente. Le vent, c'est l'air

qui nous entoure, le souffle qui nous permet de parler, de chanter. C'est la condition même de la vie, la respiration. C'est enfin ce que l'on nomme « le saint esprit » dans la religion catholique et qui existe dans toutes les croyances. On retrouve cette idée dans l'une des scènes clé du film où Sirocco, sans la toucher, transmet à Selma, pour la ranimer, le souffle de la vie. Le vent est ainsi présent sous diverses formes : la présence visuelle des nuages, la personnification de la tempête, le son, la musique... Je savais pouvoir compter à ce titre sur Pablo Pico, le compositeur, pour prolonger l'évocation au-delà de la dimension visuelle. La façon dont il a abordé le chant de Selma est pleine de sens. Ce chant est comme une respiration, en deux temps : l'aspiration puis l'expiration. Il trouve dans ce mouvement de flux et de reflux sa force d'émotion. Et puis, il y a la part laissée, au moment de l'enregistrement, à l'improvisation de la chanteuse Celia Kameni qui apporte quelque chose de nouveau, de libre, de totalement imprévu en phase avec ce que j'ai cherché à préserver tout au long de la fabrication du film : une certaine fraîcheur, une certaine inventivité, une forme d'improvisation qui transparait aussi dans la façon de mener le récit.

On a en effet le sentiment que l'histoire ne se laisse pas enfermer, qu'elle ne se conforme pas aux conventions du récit initiatique. L'aventure imaginaire de Carmen et Juliette, qui les mène à Sirocco, leur permet certes d'approcher le mystère de la disparition de Selma. Mais ce mystère reste voilé, laissant le spectateur libre de son interprétation. Certains y percevront peut-être l'ombre rémanente des violences faites aux femmes. Mais cette interprétation n'épuise pas le sens du film, de même que la profondeur du voyage intérieur des deux fillettes nous reste insondable.

En effet, le schéma classique du récit initiatique avec ses épreuves à la faveur desquelles le héros se révèle à lui-même ne m'intéresse pas. Ce genre de scénario me paraît trop ficelé, trop attendu, sans surprise et manquant en définitive complètement de vérité. *Sirocco*,





c'est juste un voyage, avec tout ce que ce terme suppose d'imprévu, de fortuit et d'apparemment inutile, comme ces petites sorcières qui apparaissent dans le film : elles n'ont aucun rôle particulier. Pourtant, une connivence s'installe entre Juliette et elles qui laisse durablement son empreinte. Le spectateur peut imaginer ce qu'il veut quant à la nature de cette complicité. Je crois que la vie est faite de cela. Chaque jour, on vit des rencontres anodines, parfois des épreuves qui nous construisent et nous déconstruisent aussi, sans que l'on en ait parfois conscience sur le moment. Les faits les plus saillants ne sont pas toujours les plus marquants.

Cette intention se manifeste également dans les personnages de Juliette et de Carmen qui ne sont pas des héroïnes mais juste des petites filles avec chacune un caractère différent, une personnalité propre.

En effet, il était très important pour moi que ces deux personnages, plongés dans un univers spectaculaire, restent avant tout des enfants et agissent comme tels, sans « super-pouvoirs ». D'ailleurs dans le scénario, sans l'intervention de Selma, les deux fillettes seraient incapables de résoudre seules leurs problèmes. Elles ne sont jamais maîtresses de leur destin, mais toujours dépendantes des adultes et des rencontres. J'avais en tête des films que je considère très justes dans leur représentation de l'enfance comme *La Clé* d'Ebrahim Fourouzesh, *Les Bottes rouges* de Mohammad Ali Talebi ou bien encore *Le Petit fugitif* de Morris Engel et Ruth Orkin, et *Katia et le crocodile* de Vera Plivova-Simkova, parce qu'ils savent se placer à la hauteur des enfants, de leurs soucis et de leurs problématiques. Et puis il faut rendre à César ce qui lui appartient : c'est véritablement Alain Gagnol qui a ciselé les personnalités respectives de Juliette et Carmen avec l'idée que leur comportement n'est pas uniquement dicté par l'âge mais aussi par leur caractère. Ainsi, Carmen, bien qu'elle soit l'aînée, apparaît comme la plus réservée des deux, osant à peine suivre sa cadette qui est la vie même, totalement incontrôlable. Juliette est à l'image de sa mère telle qu'on l'aperçoit dans la première séquence : sportive, volontaire, partant gérer un match de foot... Enfin, je dois reconnaître que j'ai moi-même deux filles : une grande et une petite. La vie quotidienne m'a donné tout le loisir d'observer leur existence ensemble et de m'en inspirer.

On remarque à ce propos dans le film, une partition très marquée entre les personnages féminins qui occupent le devant de la scène et des personnages masculins souvent caricaturaux.

Cette différence de traitement est frappante, en effet et

pour tout dire, elle m'étonne moi-même. On n'est pas du tout dans le même registre de part et d'autre : autant la psychologie des personnages féminins est travaillée, autant celle des hommes est sommaire. Pour autant, cette approche n'a rien de préméditée. Elle s'est naturellement imposée à moi : c'est la magie du cinéma d'être dépassé par ce que l'on crée. Peut-être faut-il en chercher l'origine dans mon histoire personnelle.

J'ai grandi dans une famille nombreuse où sont nés six garçons puis deux filles, dans un univers très masculin donc.

C'est probablement par revanche que j'ai donné vie dans *Sirocco* à un environnement essentiellement féminin. Par contraste, les personnages du maire et de son fils doivent à mes frères leur dimension caricaturale. C'est la raison pour laquelle j'y suis très attaché !

De fait, *Sirocco* et le royaume des courants d'air fait le choix de s'adresser aux enfants.

Comme tous mes films. Peut-être parce qu'ayant eu une enfance heureuse, je suis resté connecté avec cet âge de la vie. Mais j'apprécie aussi tout particulièrement ce public parce qu'il n'a pas d'a priori. On peut tout lui proposer et aller très loin avec lui, ce qui est d'autant plus intéressant lorsqu'on fait du dessin : on peut ouvrir toutes les portes du possible. Les enfants sont réceptifs au dessin bien davantage que les adultes. La notion de réalisme ne joue pas tant pour eux que la vérité des sentiments. Cette dimension-là m'intéresse particulièrement parce qu'elle est étroitement liée au dessin.

C'est assez paradoxal de parler de « vérité » dans un dessin animé où par nature tout est artifice....

Pour être plus précis, je ne crois pas beaucoup au réalisme de la représentation. Monet disait que ce n'était pas le sujet qui l'intéressait mais ce qui se passe entre l'objet et lui. De même, pour moi, l'enjeu de l'animation est de donner l'impression de vérité, de parvenir à faire croire au spectateur que ce qu'on lui montre est vrai. A ce problème fondamental de cinéma, il y a différents types de réponse : l'histoire que l'on raconte, l'émotion des personnages, l'interprétation des voix... Mais la mise en scène est pour moi la réponse essentielle. Dans la « mise en scène spatiale » que j'expérimente dans le film, il s'agit de déplacer sa caméra de façon suffisamment mobile - en variant les angles de vue, les valeurs de plan - pour que le spectateur ait la sensation d'être immergé dans un environnement à 360°, que son esprit soit envahi par ce qui est derrière lui. Car l'un des enjeux majeurs du cinéma c'est le hors champ : c'est cette idée de parvenir à faire vivre ce que l'on ne voit pas à l'écran, ce qui est en dehors du cadre. C'est relativement aisé dans un monde donné pour réel

Entretien avec Benoît Chieux



– comme la maison d’Agnès, la sœur de Selma – dont le spectateur partage les codes. Cela se complique dans un univers fantastique comme la salle de concert de Selma. Et c’est là que les ressources du dessin entrent en jeu.

Dans *Sirocco et le royaume des courants d’air*, le choix est fait d’un dessin épuré, très simple en apparence, très « ligne claire » avec de grands aplats de couleur qui construisent l’espace.

Il s’agit d’un choix graphique radical dicté par l’envie d’animer les décors. J’avais eu l’idée de supprimer les ombres – les ombres propres comme les ombres portées – pour jouer uniquement avec les aplats de couleur. Cette décision a eu pour conséquence de donner toute la place à la couleur à l’écran. Pour conserver cependant une impression d’espace et de profondeur, nous avons dû jouer avec des dégradés assez subtils et avec l’intensité du trait de contour : plus les personnages sont proches, plus le trait est sombre et plus les personnages sont lointains plus le trait au contraire est clair. C’est donc la ligne claire, en effet, mais aménagée.

L’effet produit est parfois étonnant, proche de l’illusion d’optique, comme dans la représentation du village où l’œil du spectateur se perd, ne sachant plus très bien si l’univers qu’on lui présente est en deux ou en trois dimensions...

La notion de construction, c’est-à-dire cette impression de volume qui vient des décors, est inhérente à la perspective : on ne peut créer une impression de perspective spatiale si le décor n’est pas lui-même totalement crédible au regard du placement de la caméra. Tout se joue dans la précision du tracé. J’ai eu la chance de faire

des études de dessin assez poussées et de suivre des cours techniques sur la perspective de la construction, ce qui m’a été d’un grand secours pour corriger le travail des dessinateurs, des animateurs et des décorateurs. C’est vraiment sur ces détails que se joue la mise en scène spatiale. Cela demande un travail méticuleux, un dessin pointu et des équipes compétentes.

On a également le sentiment d’une recherche de la simplicité, de l’épure, dans l’animation proprement dite qui semble s’attacher à saisir le mouvement dans son essence plutôt que le détail.

Mon équipe a joué un très grand rôle à ce propos, en particulier mon assistant réalisateur Titouan Bordeau et Suzanne Seidel, la directrice de l’animation avec lesquels je travaille depuis plusieurs années déjà. Je partage avec eux la même nécessité de trouver des chemins de traverse pour représenter le mouvement non pas de façon réaliste mais avec des intentions précises sur ce qu’il est important d’animer et comment. L’un des grands enjeux pour moi dans ce film a été de limiter le nombre d’intentions par plan. Un animateur n’a pas toujours conscience du film dans sa continuité, et la peur du vide peut le pousser à vouloir trop en faire. Nous avons parfois calmé les ardeurs en invitant les animateurs à mettre leur énergie uniquement là où c’était nécessaire comme savent le faire les Japonais.

C’est la même intention qui préside au lip-sync, n’est-ce pas ?

Absolument. Nous avons choisi de faire confiance au film, à la narration en se disant que si l’intention était là, si la voix était là, il n’était pas absolument néces-

« L’un des enjeux majeurs du cinéma c’est le hors champ : c’est cette idée de parvenir à faire vivre ce que l’on ne voit pas à l’écran, ce qui est en dehors du cadre. »

Entretien avec Benoît Chieux

saire d'être parfaitement juste dans les expressions labiales. Ici encore les Japonais ont à mon avis raison : ils mettent l'accent sur l'expression du corps et non sur celle de la bouche. Faire un lip-sync qui colle parfaitement à l'interprétation du comédien de doublage prend beaucoup de temps et n'est pas toujours payant. J'en ai fait l'expérience sur *L'Enfant au grelot* dont la version anglaise, contre toute attente, s'est avérée plus efficace que la version française ! C'est là le fruit d'une longue réflexion : il vaut mieux mettre l'accent sur le « tout » que sur le détail.

L'animation japonaise a donc valeur d'exemple à plus d'un endroit. Mais il y a-t-il d'autres références importantes qui aient accompagné la genèse de *Sirocco* et le royaume des courants d'air?

Je ne peux évidemment pas cacher l'influence déterminante de réalisateurs comme Takahata et Miyazaki sur ma façon d'envisager la mise en scène en animation. Une autre référence majeure pour mon travail en général et *Sirocco* en particulier est l'œuvre de Paul Driessen, très grand réalisateur et graphiste, qui met régulièrement en scène l'invisible. Et puis, bien sûr, Paul Grimault chez qui il y a cette verticalité vertigineuse qui a directement inspiré la première scène dans le village. J'ai vu *Le Roi et l'Oiseau* en famille lorsque j'avais onze ou douze ans. Je me souviens très précisément du moment de flottement à la sortie de la salle alors que nous étions imprégnés de cette mélancolie inhérente au film, essentiellement due à la musique que depuis je ne peux jamais écouter sans pleurer. C'est l'un des points importants dont nous avons parlé avec Pablo Pico tout au début

de notre collaboration. En me lançant dans *Sirocco*, il y avait dès le départ en moi l'envie d'aller vers une forme de mélancolie. Je trouve que la mélancolie c'est quelque chose de très intéressant à manipuler, surtout au milieu d'une scène d'action ou de joie : introduire cette dimension qui n'existe plus beaucoup au cinéma m'intéressait vraiment.

Il est vrai que les changements de ton sont particulièrement frappants dans *Sirocco*. On peut passer sans transition du burlesque à la mélancolie, de l'introspection intime à la scène d'action, jusqu'à ce moment en total apesanteur qu'est la scène des murmures...

J'ai voulu faire un film vivant, pétillant, fou et généreux à l'égard du spectateur avec, à chaque instant, l'exigence de m'écarter du déjà-vu. La scène des murmures fait partie de ses belles surprises qui dépassent les attentes que l'on avait placées en elle. Elle a vraiment pris corps au moment du mixage, lorsque l'on a assemblé les différents éléments qui la constituent. C'est une séquence d'émotion, très importante : elle se situe au milieu du film, là où tout converge, où s'entrecroisent le réel et l'imaginaire, le monde des adultes et celui des enfants. L'absence de musique laisse la place à l'étrangeté des mots et à leur force grâce au formidable travail de conception sonore de Gurwal Coïc-Gallas et à la spatialisation opérée par le mixeur Régis Diebold.

Propos recueillis par Xavier Kawa-Topor le 1^{er} juin 2023 © Haut et court

« J'ai voulu faire un film vivant, pétillant, fou et généreux à l'égard du spectateur avec, à chaque instant, l'exigence de m'écarter du déjà-vu. »





ACTIVITÉ 1 ÉTUDE DE L’AFFICHE



L’affiche du film est d’une grande richesse et permet de stimuler l’imagination des élèves. Elle peut être projetée au tableau ou imprimée pour une étude par petits groupes (**Fiche 1**).

Les élèves sont d’abord invités à décrire ce qu’ils voient, de manière factuelle. Quels sont les personnages et les paysages représentés ? Quel est le titre ?

À partir de leurs observations, ils peuvent ensuite formuler des hypothèses quant à l’histoire racontée par le film.

Quelques éléments à faire remarquer aux élèves :

- Les personnages principaux : deux chats anthropomorphes, dont un enfant (une fille, mais cela ne se devine pas nécessairement) et une fille plus âgée. Elles portent des vêtements qui leur permettent d’être à l’aise dans leurs mouvements et courent sur une marelle. Elles sont précédées par une sorte de jouet jaune. Les trois personnages sourient et semblent heureux. Quelle peut être la relation entre les deux filles ? Dans le film, elles sont sœurs mais toutes les propositions sont les bienvenues.

- **Le jeu de la marelle** : tous les élèves ne connaissent peut-être pas ce jeu. N’hésitez pas à expliquer les règles brièvement (cf. activité 3).
→ Où mène cette marelle ? Vers le ciel !

- **Le lien entre le titre et le personnage qui le surplombe** : ce n’est pas un hasard si le personnage et le titre s’imbriquent et si le titre reprend les couleurs du personnage. En effet, le personnage se nomme Sirocco : c’est un personnage *éponyme* (il donne son nom au film).

→ Le S est la marque de Sirocco, elle apparaît à différentes reprises dans le film. Nous vous invitons donc à proposer aux élèves de reproduire ce S afin de le mémoriser et de bien l’identifier lors de la projection.

Le sirocco est un vent du sud chaud et sec venant du Sahara et qui souffle en Afrique du Nord et en Méditerranée occidentale.

- **Le sous-titre : le royaume des courants d’air.**

Nous vous invitons à faire le lien entre Sirocco et les courants d’air, à amener les élèves à imaginer ce que serait un lieu où le vent est un élément dominant. Par exemple : « on s’y déplace en volant ».

- **Les monstres-crocodiles volants** : il semblerait qu’ils soient équipés d’une tente sur le dos. Que peuvent-ils bien transporter ? Où vont-ils ? Ils se dirigent vers une île...

- **L’île** : couverte d’une végétation très dense, elle est surplombée d’un kiosque, auquel on accède par un chemin couvert d’arcades. Cela peut sembler très solennel ! Quel type d’événement les élèves imaginent-ils (ou aimeraient-ils) organiser dans ce genre d’endroit ?

- **La prédominance de la couleur bleue** : eau ou ciel ? Les deux se confondent...

- **Le fond de l’affiche** : à quoi ces dessins font-ils penser ? Des étoiles de mer ? Des fleurs ? Des méduses ?





ACTIVITÉ 2 ÉTUDE DE LA BANDE ANNONCE



lien vers bande annonce

Après avoir analysé l'affiche, les élèves sont invités à regarder la bande annonce du film. Il sera probablement nécessaire de leur expliquer ce qu'est une bande annonce.

Définition

La bande annonce, parfois appelée *trailer* par anglicisme, est une vidéo de promotion diffusée au cinéma, à la télévision et sur Internet pour donner envie de regarder le film. Il s'agit d'un montage d'extraits de deux à trois minutes.

Le premier visionnage de la bande annonce est plus efficace lorsqu'il se fait sans interruption et sans aucun commentaire de la part de l'enseignant-e.

En revanche, les réactions et exclamations spontanées des élèves sont les bienvenues.

Voici une retranscription du texte de la bande annonce.

***L'aventure, c'est comme le vélo, ça ne s'oublie jamais !
Tous les mots murmurés dans le creux des oreilles finissent ici, à la limite du monde.
Chut ! Écoutez !***

Une fois la bande annonce visionnée sans interruption et sans commentaire, un deuxième visionnage peut permettre de s'arrêter sur certaines images pour faire émerger les questions et les hypothèses.

Exemples de questions :

- Qui sont les deux enfants ?
- Qui parle ? Qui est ce personnage ?
- Qui peut bien être le personnage de Sirocco (qu'on aperçoit rapidement) ?
- Qu'arrive-t-il aux personnages lorsqu'ils jouent à la marelle ?

Dans la bande annonce, on comprend que le jeu de la marelle joue un rôle important dans l'histoire. Il peut être intéressant de demander aux élèves s'ils connaissent ce jeu. Les élèves qui le connaissent sont invités à l'expliquer avec leurs propres mots.

Si aucun élève ne connaît la marelle, il y a deux options :

- laisser planer le mystère et proposer de revenir dessus après avoir vu le film.
- l'expliquer.



ACTIVITÉ 3 JOUONS À LA MARELLE !



Le mot « marelle » vient du vieux français « méreau », qui désigne un caillou plat, un palet – utilisé comme jetons dans les jeux – ou un jeton en métal – utilisé dès le Moyen-Âge comme signe de reconnaissance lors de la participation à un événement.

Sur le forum romain, les archéologues ont trouvé de nombreuses occurrences d'un jeu apparenté à la « petite marelle », un jeu de plateau dans lequel il convient d'aligner trois jetons pour gagner la partie.

La symbolique de la marelle telle qu'on y joue dans les cours de récréation est inspirée de la religion : au départ du parcours, il y a la terre et au bout du parcours, il y a le ciel. Pour atteindre le ciel, il faut éviter des obstacles désignés comme « enfer ».

Aujourd'hui, cependant, il est de plus en plus courant de modifier les dénominations en proposant d'autres lieux de départ et d'arrivée.

Vous pouvez proposer des dénominations concrètes comme « école » et « vacances » ou encore « maison » et « plage » ou, pourquoi pas, « école » et « cinéma ». Il convient alors de trouver également un nom pour les cases à éviter : marécage, cimetière, route dangereuse ?

Vous pouvez également proposer des dénominations abstraites comme « réalité » et « imagination » ou inspirées du film comme « chez Agnès » au départ et « royaume des courants d'air » à l'arrivée.

Notons en effet que, dans le film, la marelle permet de rentrer dans le monde imaginaire créé par Agnès. Cette manière d'entrer dans une histoire peut être l'occasion d'un tour d'horizon des films dans lesquels le personnage principal entre dans l'univers imaginaire d'une œuvre, comme dans le roman *Alice aux pays des merveilles*.

Quelques exemples :

- Les différentes adaptations de la série littéraire *Le Monde de Narnia* de l'écrivain britannique C. S. Lewis (sept tomes parus entre 1950 et 1956)
- *Richard au pays des livres magiques* de Pixote Hunt et Joe Johnston (1994)
- *Kéridy, la maison des contes* de Dominique Monféry (2009)
- *Le Tableau* de Jean-François Laguionie (2011)
- La série télévisée *Mia et moi* (trois saisons – 78 épisodes de 24 minutes – produites depuis 2011)



Voici les règles de la marelle.

But du jeu

La marelle est un parcours tracé au sol dans lequel les joueurs avancent case par case, chacun son tour. L'objectif est d'effectuer le parcours complet sans toucher le tracé et en évitant l'obstacle.

Comment jouer ?

Commençons par tracer la marelle sur le sol avec une craie, comme sur le dessin.

Choisissons les dénominations des lieux de départ, d'arrivée et à éviter.

Pour l'exemple, nous nous en tiendrons à la tradition : « terre », « ciel » et « enfer ».

Le premier enfant se place dans la case « terre » et lance le caillou dans la première case. Il effectue le parcours aller-retour en respectant trois règles :

- éviter la case où se trouve le caillou (en l'occurrence, la case 1),
- sauter à cloche-pied dans les cases simples (2, 3 et 6), bien au centre de chaque case pour ne pas toucher le tracé,
- poser un pied dans chaque case pour les cases doubles (4-5 et 7-8).

Lorsque l'enfant arrive dans les cases 7-8, juste avant la case « ciel », il fait demi-tour et refait de la même façon le parcours jusqu'à la case « terre ».

S'il réussit, l'enfant laisse la place au joueur suivant et peut, lorsque c'est de nouveau son tour, effectuer de nouveau le parcours en lançant le caillou dans la case 2, et ainsi de suite jusqu'à la case « ciel ».

S'il n'arrive pas à lancer le caillou dans la bonne case, s'il marche sur le tracé de la marelle, ou s'il pose le pied dans la case « enfer » où se trouve le caillou, il doit s'arrêter et laisser la place au joueur suivant. Lorsque vient de nouveau son tour, il reprend son parcours là où il s'est arrêté.

Fin de la partie

Le premier qui termine le parcours complet sans marcher sur le tracé et en évitant l'obstacle a gagné.

Il existe différentes variantes de la marelle, dont une en forme d'escargot.

Il est également possible d'inventer une comptine à réciter en posant les pieds dans les cases.





ACTIVITÉ 4 LA CHRONOLOGIE DE L'HISTOIRE

Dans le dossier de presse, Benoît Chieux explique, à propos du travail du scénariste Alain Gagnol :
« C'est Alain Gagnol qui a écrit l'histoire en se servant des images comme des pièces d'un puzzle. »

Et si les élèves en faisaient de même ?

Nous leur proposons d'inventer une histoire à partir d'une série de photogrammes.

Vous pouvez faire cette activité une ou deux fois : avant et/ou après avoir vu le film.

Avant le film : les élèves s'approprient les visuels et élaborent une histoire à partir de photogrammes du film.

Après le film : les élèves sont invités à remettre les photogrammes dans l'ordre chronologique du film afin de se remémorer et raconter l'histoire du film.

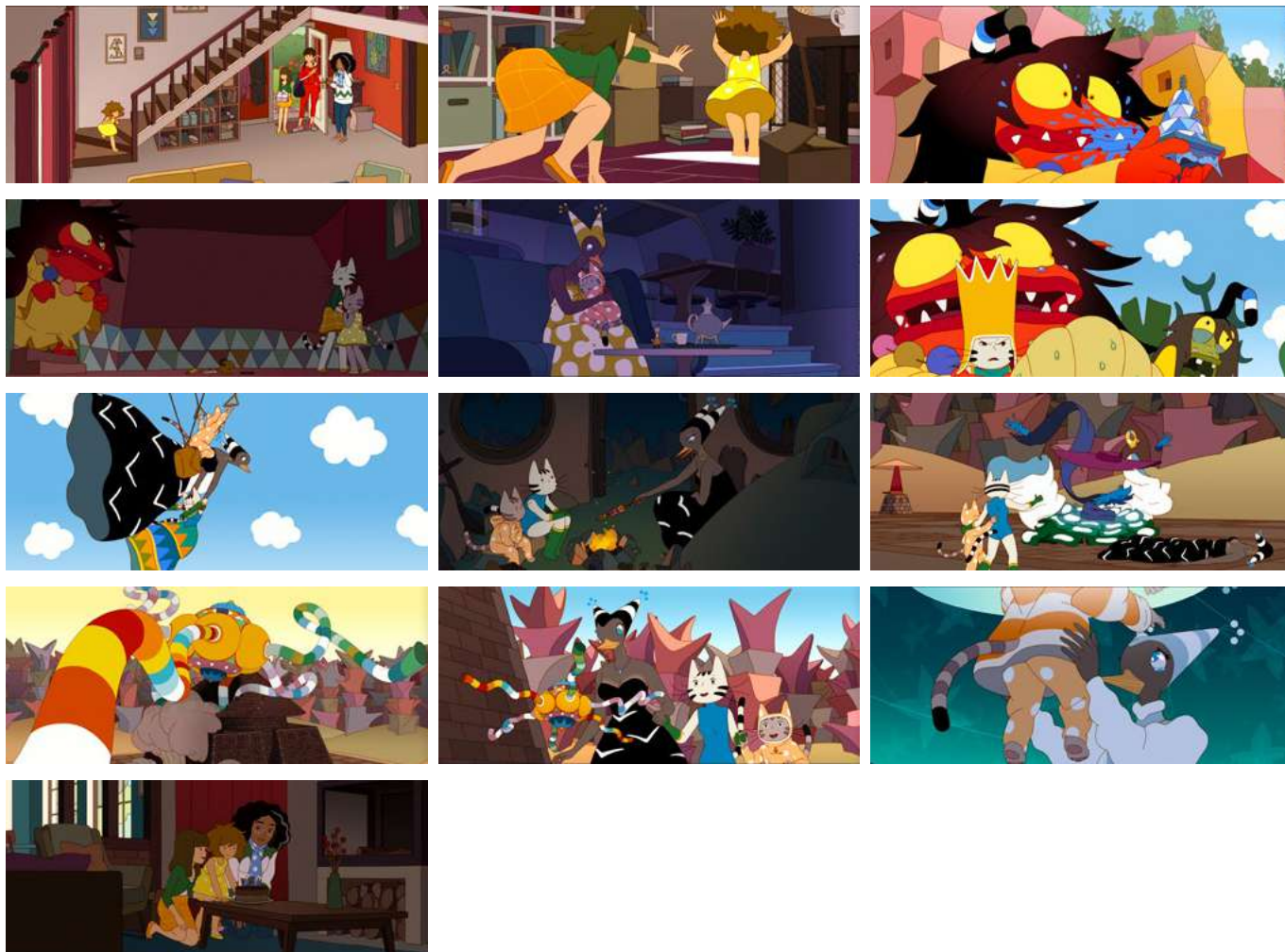
Dans la **fiche 2**, vous trouverez quatorze photogrammes à découper.

Selon le niveau de difficulté, vous pouvez décider de proposer le nombre de photogrammes qui vous semble le plus adapté.



Voir fiche
2

CORRECTION ! Voici l'ordre chronologique des images





ACTIVITÉ 5 LES PERSONNAGES DU MONDE RÉEL ET LEURS AVATARS

Dans le film, les deux petites filles, Juliette et Carmen, se transforment en chats lorsqu'elles entrent dans le monde imaginaire créé par l'amie de leur mère, Agnès, dans ses livres pour enfants. Les chats sont donc les avatars de Juliette et Carmen. La métamorphose des personnages marque le passage d'un monde à un autre. Elle caractérise fortement le pouvoir de l'imagination.

Un autre personnage réel a son avatar dans le royaume des courants d'air : Selma, la sœur décédée d'Agnès. Agnès, quant à elle, ne s'est pas créé d'avatar dans le monde qu'elle a inventé.

Dans la **fiche 3** les élèves sont invités à relier les personnages du monde réel avec leurs avatars dans le royaume des courants d'air. Attention, nous avons ajouté Agnès dans la fiche d'activité de manière à ce que les élèves prennent conscience qu'elle ne s'est pas créé de personnage imaginaire.

Cette fiche offre l'occasion de réfléchir à l'apparence des avatars et à ce que cette nouvelle apparence révèle quant à la manière dont Agnès les perçoit. Dans la **fiche 4**, vous trouverez les silhouettes de Juliette et de Carmen et leurs avatars. Autour des silhouettes figurent des adjectifs permettant de décrire leurs caractères. Demandez aux élèves de colorier chaque adjectif de la couleur d'une des deux sœurs.

Proposez-leur ensuite de comparer les caractères des deux sœurs avec une personne proche en âge de leur entourage : un frère, une sœur, un-e cousin-e ou un-e ami-e.

N'hésitez pas à proposer d'autres adjectifs que ceux qui figurent sur la fiche, ou à demander aux élèves d'en citer d'autres.

Pour Agnès, transformer les personnes de son entourage en personnages de fiction est une manière de les immortaliser. Dans ce sens, le personnage de Selma nous semble un personnage très intéressant à étudier. En effet, Selma est la sœur décédée d'Agnès qui continue à la faire vivre à travers ses histoires. Cette manière de faire vivre un être cher décédé montre toute la force de la création et son pouvoir de résilience.





ACTIVITÉ 6 LA REPRÉSENTATION DE SELMA DANS LE MONDE IMAGINAIRE

DÉBAT : Peut-on faire vivre les gens qui sont morts / qui nous ont quittés / qui sont loin de nous par l'imagination ?

Pour lancer le débat, nous vous proposons d'afficher la **fiche 5** sur laquelle figure une phrase prononcée par Selma :

« Même si elle ne me voit plus, elle pense à moi en inventant des histoires. »

Dans cette fiche ressource, figurent la photographie des deux sœurs posée sur la table de chevet d'Agnès, l'avatar de Selma et la phrase qu'elle prononce.

Dans le monde imaginaire créé par Agnès, Selma est une héroïne. Elle prend la forme d'un oiseau gris au long cou habillé d'une robe longue. L'oiseau au long cou fait penser à un cygne, considéré comme un oiseau élégant. Il n'existe pas que des cygnes blancs donc le choix d'un oiseau gris indique peut-être une volonté de ne pas assigner une couleur issue du spectre humain à ce personnage. Une autre interprétation possible, quant au choix du gris, peut tenir du caractère juvénile des cygnes gris (et c'est le cas pour de nombreux oiseaux) : Selma est morte alors qu'elle n'était qu'une jeune adulte.

Les longues robes que porte Selma, très élégantes également, font d'elle une maîtresse de cérémonie, une diva vers laquelle tous les regards se tournent.

Selma est une héroïne qui affronte les tempêtes. On peut interpréter les tempêtes de deux manières. Au sens littéral du terme, les tempêtes peuvent être considérées en tant que telles et Selma serait donc une météorologue. Les tempêtes peuvent cependant être également considérées au sens figuré, comme des émotions ou des événements violents : dans sa vie, Selma a peut-être dû affronter des violences – peut-être en est-elle morte ?

Voici ce que suggère le spécialiste du cinéma d'animation Xavier Kawa-Topor dans un entretien avec le réalisateur Benoît Chieux, publié dans le dossier de presse du film :

« On a le sentiment que l'histoire ne se laisse pas enfermer, qu'elle ne se conforme pas aux conventions du récit initiatique. L'aventure imaginaire de Carmen et Juliette, qui les mène à Sirocco, leur permet certes d'approcher le mystère de la disparition de Selma. Mais ce mystère reste voilé, laissant le spectateur libre de son interprétation. Certains y percevront peut-être l'ombre rémanente des violences faites aux femmes. Mais cette interprétation n'épuise pas le sens du film, de même que la profondeur du voyage intérieur des deux fillettes nous reste insondable. »

En s'inspirant de la démarche d'Agnès, les élèves sont invités à choisir une personne aimée et à la dessiner sous la forme d'un avatar. Les scripteurs peuvent alors écrire quelques mots pour expliquer la forme d'avatar choisie.



Selma



ACTIVITÉ 7 LES PERSONNAGES DU ROYAUME DES COURANTS D'AIR

Entrons maintenant dans le royaume des courants d'air !

Tout, dans ce royaume, est résolument étrange : les personnages et les animaux, l'architecture, les moyens de locomotion et même les paysages naturels.

Dans la **fiche 6**, vous trouverez les visuels des principaux habitants du royaume des courants d'air. En utilisant la maïeutique, les élèves sont invités à décrire les personnages et à définir leurs rôles dans l'histoire.

Voici quelques éléments de réponse ainsi que des questions qui déclenchent le dialogue.

Le jouet jaune

Description : Il est composé de plusieurs morceaux imbriqués les uns dans les autres. Il a deux bras, deux jambes en forme de sucres d'orge à l'envers, un corps conique et une tête ronde et plate, avec un croissant de lune au-dessus. Il peut faire penser à un dessin d'enfant transformé en jouet.

Rôle dans l'histoire : Il est l'intercesseur entre le réel et l'imaginaire. C'est lui qui a le pouvoir de dessiner la marelle qui permet de passer d'un monde à l'autre. Malheureusement, une fois cassé, son pouvoir ne lui permet plus de passer d'un monde à l'autre mais de rétrécir. Ainsi, il se fait rétrécir lui-même et fait également rétrécir le monstre-tempête.

Sirocco

Description : Il porte une robe, un chapeau, une écharpe, une cape et des gants. On ne voit qu'un œil, l'autre étant caché sous ses cheveux, dont on découvrira qu'il s'agit d'un masque. Ses cheveux sont bleus. Sous cet accoutrement se cache l'élément lui-même : le vent.

Rôle dans l'histoire : Tout le monde le craint et tout le monde pense qu'il décide de la pluie et du beau temps, mais, en fait, il est le gardien du monstre-tempête.

→ Est-il méchant ?

Juliette dit : « *Tout le monde dit que tu es un grand méchant mais moi je t'aime bien.* »

Le maire

Description : Corpulent, il a une crinière marron et une grande bouche avec des dents pointues. Il n'a pas de nez. Sa tête est de couleur orange et son corps est jaune. Il a des yeux jaunes globuleux.

Rôle dans l'histoire : Il veut marier Carmen de force avec son fils.

→ Peut-on marier quelqu'un de force ? Qu'est-ce que le consentement ?

Le fils du maire

Description : Il semble de la même espèce imaginaire que son père. Cependant, il a la peau verte et est bien plus maigre. Il a des pustules sur le visage. Ses dents, peu nombreuses, sont carrées.

Rôle dans l'histoire : Personne ne veut l'épouser et son père veut le marier à Carmen, ce qui le réjouit fortement.

→ Quand on aime quelqu'un, peut-on accepter de l'épouser, même si cette personne ne nous aime pas ?



Voir fiche
6





ACTIVITÉ 8 DÉCRYPTONS LE LANGAGE DU JOUET CASSÉ !

Le jouet jaune, dès lors qu'il est cassé, mélange les mots et prononce des phrases qui n'ont ni queue, ni tête. Dans la **fiche 7**, vous trouverez la retranscription des répliques prononcées par le jouet. Ces phrases n'ont pas été écrites au hasard et les mots ont été soigneusement choisis par un scénariste. À partir des photogrammes et des retranscriptions, les élèves sont invités à tenter de « décoder » les phrases. En effet, grâce aux images et au contexte, on peut déduire l'intention des phrases prononcées par le jouet. Il n'y a pas une bonne réponse mais plein de réponses possibles : les élèves peuvent ensuite comparer leurs propositions.



Carmen : Tu peux nous ramener à la maison, quand-même ?

Jouet : De la confiture dans une boîte à camembert !

Juliette : Tu crois que ça veut dire « oui » ?

Éléments de réponse : Dans une boîte à camembert, on s'attend à trouver un fromage odorant, pas de la confiture. C'est un paradoxe. Ici, pour trouver de la confiture, un aliment sucré et parfumé, il faut la chercher dans un endroit incongru et inattendu, salé et malodorant : une boîte à fromage. Dans le film, pour trouver le chemin de la maison, un endroit où il fait bon vivre, peut-être faut-il s'aventurer dans un endroit peu accueillant, lugubre et peu rassurant.

Le ton léger et le sourire du jouet donnent cependant l'impression que la tâche est aisée et qu'il se réjouit de se voir confier cette mission, comme s'il ne se rendait pas compte du caractère contradictoire de ses paroles.

Vous pouvez suggérer des expressions françaises pour exprimer la facilité :

- « Facile comme bonjour ! »
- « Un jeu d'enfant ! »
- « C'est du gâteau ! »
- « Les doigts dans le nez ! »

Vous pouvez également évoquer des expressions fondées à partir d'un contraste lexical :

- « Comme un chien dans un jeu de quille » : mal à propos, de manière incongrue.
- « Chercher une aiguille dans une botte de foin » : chercher un objet impossible à trouver.



Juliette : Mais, il est tout petit !

Jouet : Oh, tarte tatin ! Y'a un cheveu dans la soupe !

Éléments de réponse :

Ici, il y a deux expressions à étudier : « Tarte tatin ! » et « un cheveu dans la soupe ».

« **Tarte tatin !** » est utilisé comme une interjection : un mot lancé de manière vive pour exprimer une impression, un sentiment, une émotion. Ici, le jouet exprime l'étonnement, la surprise, mais également la déception, l'embarras.

Vous pouvez suggérer d'autres interjections : « Zut ! », « Mince ! », « Saperlipopette ! », « Sapristi ! », « Sacrebleu ! », « Flûte ! », « Mercredi ! » (pour éviter de dire un mot vulgaire), « Nom d'un chien ! », « Nom d'une pipe ! », « Nom d'un petit bonhomme ! »

« **Y'a un cheveu dans la soupe** » est inspiré d'une locution française quelque peu détournée : « Arriver comme un cheveu sur la soupe » exprime le fait d'arriver à l'improviste au mauvais moment, de manière inopportune. Ici, le jouet se trouve face à un problème imprévu. Le désagréable « cheveu dans la soupe » devient l'équivalent d'une tuile ou d'un pépin.





*Selma : Je compte sur toi pour les ramener chez Agnès.
Jouet : Il pleut sous le pamplemousse !*

Ici, le jouet semble répondre que Selma peut en effet compter sur lui et qu'il accepte sa mission. Ainsi, on pourrait remplacer sa réplique par : « Tu peux compter sur moi », « Tout va bien se passer », « Tout est sous contrôle », « Ça roule », « Ça marche » ou encore « À vos ordres ! ». L'idée de la pluie rappelle également l'expression « Tout baigne ».



Voir fiche
7

Vous pouvez jouer à retrouver les expressions françaises autour des fruits.

- « Avoir la pêche / avoir la banane » : être en forme, avoir le sourire
- « Tomber dans les pommes » : s'évanouir
- « Couper la poire en deux » : partager, faire un compromis
- « Se fendre la poire » : rire très fort
- « Prendre une prune » : recevoir une amende, une contravention
- « Devenir rouge comme une tomate » : rougir
- « Ramener sa fraise » : intervenir dans une discussion sans que l'on nous ait demandé notre avis

ACTIVITÉ 9 LES ANIMAUX FANTASTIQUES

Les élèves sont invités à réfléchir à la manière dont les animaux fantastiques ont été créés : quels animaux ou objets ont été fusionnés pour concevoir de nouvelles créatures ?

Des fiches caractéristiques des différentes créatures sont à remplir dans la **fiche 8**.

À partir des visuels, les enseignant-e-s peuvent proposer aux élèves d'inventer des noms à ces créatures fantastiques. Par exemple : le crocodile volant ou crocovolant, la méduse au long cou ou médulongcou.

À leur tour, les élèves peuvent ensuite créer de nouveaux animaux, en les dessinant ou en les composant à partir de photographies d'animaux montées et collées.

Pour élargir le champ d'inspiration, les élèves peuvent également observer les créatures habitant les albums de Claude Ponti.



Voir fiche
8





ACTIVITÉ 10 LA VILLE DU ROYAUME DES COURANTS D'AIR

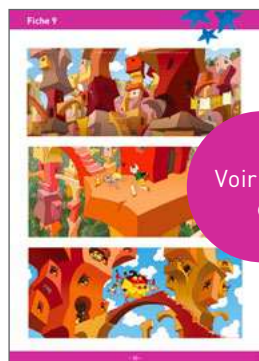
Les élèves sont invités à observer la ville imaginaire du royaume des courants d'air et son architecture si particulière en utilisant la **fiche 9**.

Description : Comment sont construites les maisons ? Comment passe-t-on d'une maison à une autre ? Comment circule-t-on ?

Hypothèses : Où dorment les habitant-e-s ? Comment vivent-ils ?

Réflexion : Il faut beaucoup d'équilibre pour habiter dans cette ville, ne pas avoir peur de tomber ! Se fait-on mal lorsqu'on tombe, dans une / cette ville imaginaire ?

En arts plastiques, il est tout à fait possible de s'inspirer des décors de *Sirocco et le royaume des courants d'air* pour créer de nouvelles villes, en dessin ou collage.



Voir fiche
9



ACTIVITÉ 11 LES PAYSAGES NATURELS DU ROYAUME DES COURANTS D'AIR

Dans la **fiche 10**, les élèves disposent de différents paysages naturels extraits du film.

À partir de ces décors du film, nous vous proposons une activité d'arts visuels : relier deux paysages par le dessin / la peinture. Cette activité a pour objectif d'imaginer une transition graphique et spatiale entre deux espaces distincts, comme s'ils étaient dans la continuité l'un de l'autre.

Cette activité peut également être réalisée avec un paysage urbain et un paysage naturel.

Vous aurez besoin de :

- deux paysages au format carte postale
- deux feuilles A4
- des ciseaux
- de la colle
- du ruban adhésif

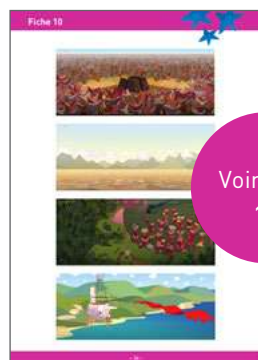
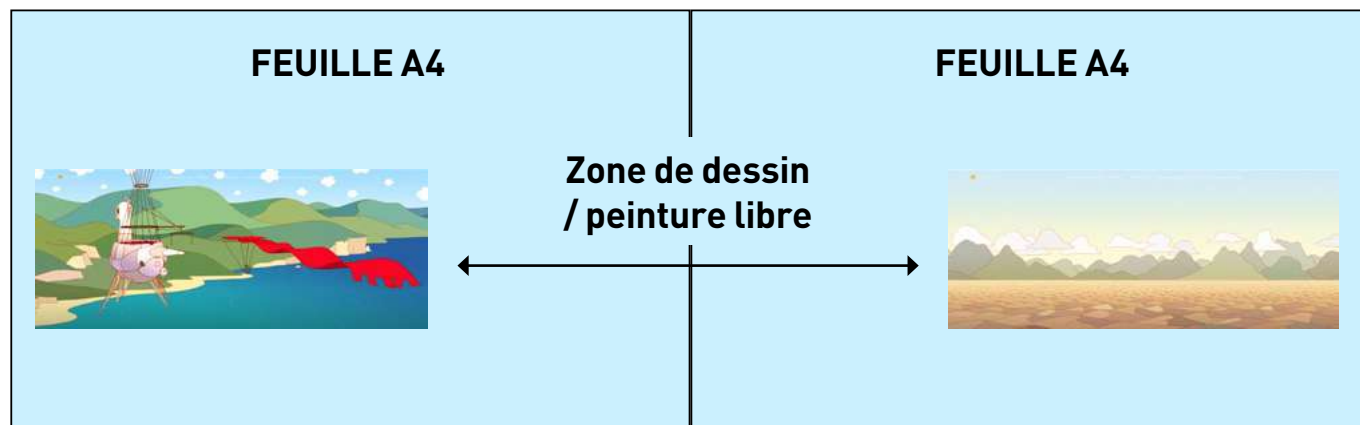
Instructions

Choisir deux paysages du film parmi ceux proposés dans la **fiche 10** et les découper.

Positionner les feuilles A4 à l'horizontale (paysage) et les coller entre elles avec du ruban adhésif au verso

Comme sur le schéma, coller un paysage sur le côté gauche de la feuille de gauche et l'autre paysage sur le côté droit de la feuille de droite

C'est parti, il n'y a plus qu'à dessiner et/ou peindre pour relier les deux paysages entre eux de manière à ce qu'un personnage puisse passer de l'un à l'autre !





ACTIVITÉ 12 LES SENTIMENTS ET ÉMOTIONS

À partir des photogrammes présentés dans la **fiche 11**, les élèves sont invités à réfléchir aux émotions.

Le film a une forte portée symbolique et les phénomènes météorologiques peuvent être interprétés à l'aune des émotions. Par exemple, la tempête s'échappe quand les émotions de Sirocco sont trop fortes.

D'autres émotions sont reconnaissables dans le film, comme la joie, la peur ou encore la tristesse. Lorsque Selma affirme : « *On croit que c'est triste mais ça ne l'est pas* », on peut imaginer que les choses tristes font partie de la vie et peuvent donner lieu à de belles choses qui rendent heureux par la suite.

Un sentiment fort présent dans le film est l'amour adelphique*. Ici, l'amour entre deux sœurs. Il pourrait être entre un frère et une sœur ou entre deux frères. Même dans une adelphie de plusieurs frères et sœurs, chaque relation est unique.

Le film montre la chance d'avoir ou d'avoir eu une sœur (ou un frère). Lorsque la personne n'est plus là, on a eu la chance de la connaître et de grandir à ses côtés.

Dans le film, les deux sœurs ont des caractères très différents : l'aînée (Carmen) est beaucoup plus sage et timorée que la cadette (Juliette). Comme tous les frères et sœurs, Carmen et Juliette se disputent beaucoup.

Les élèves sont invités à réfléchir à la question des conflits : peut-on se disputer avec une personne qu'on aime ?

*« Adelphique » est un synonyme non-genré de « fraternel » ou « sororal ». Il permet de désigner de manière générique les relations entre enfants d'une même famille.

C'est bon à savoir

Le réalisateur du film, Benoît Chieux, est issu d'une adelphie de six frères et deux sœurs. Ses deux sœurs sont les plus petites. Ceci expliquerait en partie la raison pour laquelle, au début du film, on voit la maman emmener une équipe de garçons à un match de football tandis que les filles restent chez son amie Agnès. On peut imaginer qu'elles restent chez Agnès non pas parce qu'elles sont des filles mais parce qu'elles sont plus petites. Quoiqu'il en soit, cette scène est inspirée de la réalité vécue par le réalisateur dans son enfance.

Voici ce que Benoît Chieux explique, dans le dossier de presse :

« *J'ai grandi dans une famille nombreuse où sont nés six garçons puis deux filles, dans un univers très masculin donc. C'est probablement par revanche que j'ai donné vie dans Sirocco à un environnement essentiellement féminin. Par contraste, les personnages du maire et de son fils doivent à mes frères leur dimension caricaturale. C'est la raison pour laquelle j'y suis très attaché !* »





ACTIVITÉ 13 L'ÉTUDE DES TEMPÊTES : RÉALITÉ ET SYMBOLES

Les phénomènes représentés dans le film offrent l'occasion de se pencher sur la météorologie.

En fonction de la progression et des centres d'intérêt de l'enseignant, le film offre l'occasion de travailler de multiples manières sur les phénomènes météorologiques.

Avec les élèves de fin de cycle 1 et début de cycle 2, nous vous invitons à aller **ressentir le vent dans la cour**. Y a-t-il du vent aujourd'hui ? Comment cela se traduit-il ? Observez les feuilles qui volent et le souffle dans la végétation. N'hésitez pas à enregistrer le son du vent pour le réécouter plus tard, amplifié, en classe.

Ce travail peut aller de pair avec l'étude du **champ lexical du vent**. Ainsi, nous vous invitons à chercher les synonymes du mot "vent" et leurs nuances (bise, brise, alizé, zéphyr, bourrasque...), les noms des objets qui déplacent de l'air (éventail, ventilateur...) ou encore les noms des objets qui fonctionnent grâce au vent (éoliennes, moulins à vent).

Continuons par les deux phénomènes principaux cités dans le film : le sirocco et la tempête.

Le sirocco est un vent du sud chaud et sec venant du Sahara et qui souffle en Afrique du Nord et en Méditerranée occidentale. On appelle tempête un phénomène météorologique violent caractérisé par des vents rapides et des précipitations intenses.

Le fait que le film et son personnage éponyme se nomment Sirocco amène à réfléchir au fait que les vents ont des noms (NB : On donne aussi des noms aux tempêtes !)

Sur ce site, vous trouverez les noms des différents vents régionaux : <https://meteofrance.com/comprendre-la-meteo/le-vent/les-vents-regionaux>

Sur cette page, les vents sont représentés sous forme de flèches placées sur la carte de France métropolitaine. En géographie, nous vous proposons d'utiliser la rose des vents pour décrire l'orientation des vents. En effet, les vents sont définis par le sens dans lequel ils soufflent. Exemple d'activité ludique : un élève décrit la direction d'un vent de son choix et les autres doivent deviner de quel vent il s'agit.

Dans le film, Selma est morte en étudiant le vent (évoque un "accident de tempête". Il nous semble important de préciser aux élèves que le vent peut effectivement être dangereux. C'est l'occasion de leur parler des tempêtes, des ouragans ou encore des cyclones, sans oublier de faire le lien avec des événements d'actualité.

À partir de quelle force un vent est-il dangereux ? D'après Météo France, « un vent est en général estimé violent donc dangereux lorsque sa vitesse atteint 80 km/h en vent moyen et 100 km/h en rafales dans l'intérieur des terres. » Mais alors, comment mesure-t-on la force du vent ?

Dans le monde réel, la force du vent est exprimée en nœuds. 1 nœud = 1,852 km/h.

Dans les aéroports, un instrument de mesure du vent est installé à proximité de chaque piste, de manière à pouvoir être vu de loin par les pilotes d'avion : la manche à air. La manche à air permet de connaître non seulement la direction du vent mais aussi une estimation de sa vitesse. En effet, elle est composée de cinq anneaux généralement blancs et rouges : chaque anneau représente environ 5 nœuds. Plus la manche est gonflée, plus le vent est fort, jusqu'à plus de 45 km/h.

Pour une mesure plus précise, on utilise un appareil nommé anémomètre, que l'on tient dans la main.

Si l'on ne souhaite connaître que la direction du vent, une girouette suffit. On en voit souvent en haut des clochers.

Ces instruments sont présentés dans la **fiche 11**, aux côtés de l'alerte-tempête qui permet de prévenir les habitants du royaume de la dégradation de la météo.

Et si les élèves s'en inspiraient pour construire leur propre « alerte-tempête » ou une manche à air en classe ?





ACTIVITÉ 14 ÉVEIL MUSICAL ET SONORE



La musique de *Sirocco* et *le royaume des courants d'air* a été composée par Pablo Pico.

Pablo Pico a commencé sa carrière en tant que percussionniste professionnel de formation classique. Il joue également du piano, de la clarinette et du saxophone.

Il compose régulièrement de la musique pour des films d'animation jeunesse. Les enfants ont par exemple pu entendre sa musique dans les films *L'Extraordinaire Voyage de Marona* (Anca Damian, 2019) et *Maman pleut des cordes* (Hugo de Faucompret et Javier Navarro Avilés, 2021) ainsi que dans les séries *En sortant de l'école* (France TV, depuis 2014), *La Cabane à histoires* (Canal +) et *Chien pourri* (France TV, 2020).

Concernant le chant de Selma, Benoît Chieux explique :

« Je savais pouvoir compter à ce titre sur Pablo Pico, le compositeur, pour prolonger l'évocation au-delà de la dimension visuelle. La façon dont il a abordé le chant de Selma est pleine de sens. Ce chant est comme une respiration, en deux temps : l'aspiration puis l'expiration. Il trouve dans ce mouvement de flux et de reflux sa force d'émotion. »

Cette activité offre l'occasion d'aborder la manière dont est produite la voix, et donc le chant, par le biais du souffle et des cordes vocales.

Pour comprendre le fonctionnement des cordes vocales, nous vous proposons de montrer une vidéo aux élèves, ou de vous en inspirer pour reproduire les explications en classe.

Voici une sélection de nos quatre vidéos explicatives préférées :

1/ 1 jour, 1 question, "Comment ça marche la voix ?" (EP. 715) - (1 min. 42 sec.)

<https://www.youtube.com/watch?v=BxmXBToZHrM>

Les plus de cette vidéo : une animation ludique et humoristique, avec des bruitages drôles et une explication simple et efficace

2/ *C'est pas sorcier*, épisode "Voix de fête", réalisation de Catherine Breton, 2001.

Vidéo extraite de la chaîne Youtube de l'émission : Comment le son de la voix se forme-t-il ? (2 min. 18 sec.) – Lien :

<https://www.youtube.com/watch?v=SHKpKeBeQ2c>

Épisode complet (28 min.) : <https://www.youtube.com/watch?v=seExRSquGBQ>

Les plus de cette vidéo : les improbables maquettes explicatives de Jamy

3/ *Les essentiels de Jamy*, épisode "La voix, comment ça fonctionne ?", 2018 (1 min. 45 sec.).

<https://www.lumni.fr/video/la-voix-comment-ca-fonctionne>

Les plus de cette vidéo : une animation explicative

4/ *On prend des notes, les cahiers de vacances de Lumni*, extrait intitulé "Le fonctionnement des cordes vocales" (3 min. 11 sec.)

<https://www.lumni.fr/video/le-fonctionnement-des-cordes-vocales>

Les plus de cette vidéo : une animation explicative et une activité à reproduire avec une écharpe



Nous mettons à disposition des enseignants deux morceaux issus de la bande originale : le chant de Selma et le générique. Pour recevoir un lien de téléchargement vers ces deux morceaux, merci de nous écrire à l'adresse : contact@zerodeconduite.net. NB : ces extraits sont strictement réservés à un usage pédagogique.

1/ Le chant de Selma



Célia Kameni est une chanteuse française d'origine camerounaise, née à Lyon en 1991. C'est elle qui prête sa voix à Selma lorsqu'elle chante. Il est important de noter que la chanteuse Célia Kameni a été autorisée à improviser pendant l'enregistrement de la chanson. Le chant tel qu'on l'entend dans le film ne correspond pas exactement à ce qui avait été écrit au préalable mais est le fruit d'un ressenti spontané cueilli par les micros.

Écoute musicale

Les élèves sont invités à écouter le chant de Selma sans aucune image, en fermant les yeux. Au tout début, la chanteuse prend une grande inspiration. Son chant ressemble alors à une longue expiration. Nous vous invitons à improviser à votre tour avec les élèves en vous inspirant de ce chant.

Idées d'activité

a/ Sentir les vibrations du son dans son corps

Le chant de Selma peut servir de support pour travailler la puissance vocale. À la manière de Selma, inspirer longuement pour remplir les poumons. Placer les doigts de la main sur le larynx (en haut du cou) puis sur la trachée (en bas du cou) pour sentir les vibrations.

- Varier entre les sons aiguës et les sons graves. Le larynx et la trachée vibrent dans tous les cas.

Reproduire l'expérience en plaçant les doigts sur le nez, sur les joues et sur le menton.

- Varier entre les sons aiguës et les sons graves. Les vibrations et les sensations varient.

Le larynx est un organe respiratoire situé au niveau du cou. Il contient les cordes vocales qui font la jonction avec la trachée.

Le **sternum** est un os plat qui fait la jonction entre les côtes et ferme la cage thoracique au niveau de la poitrine.

Reproduire l'expérience en plaçant les doigts sur le sternum. Expirer ensuite en émettant le son le plus grave possible (éventuellement, en fermant la bouche).

- Plus le son est grave, plus le sternum vibre.

b/ Projeter sa voix

Les élèves peuvent tenter de projeter individuellement leurs voix. Projeter sa voix signifie qu'on peut être entendu de loin sans amplification de la voix par un micro et sans crier. Pour une première expérimentation, ils peuvent projeter leur voix comme s'ils appelaient quelqu'un à l'autre bout de la pièce (ou de la cour). Pour améliorer leur projection vocale, vous pouvez leur demander de viser le coin opposé de la classe (ou de la cour, ou de tout lieu où vous vous trouvez), au-dessus des têtes de leurs camarades.

c/ Faire de la musique a cappella avec percussions

Objectifs : suivre un rythme en groupe, s'écouter, gérer l'intensité de la voix

- Choisir un tempo.

- Un petit groupe d'élèves (ou un-e seul-e élève) projette un son à la manière de Selma (un appel : « hé ho »).

- Un groupe d'élèves plus important – les chœurs – murmure un chant avec des onomatopées, d'abord très bas puis de plus en plus fort.

- Un autre groupe d'élèves tape délicatement sur la table ou sur du bois (des sons plutôt graves) en suivant le tempo donné.





2/ La musique du générique

Le fichier à télécharger est un **fichier multipliste** qui vous permettra d'écouter la musique du générique piste par piste.

Attention, tous les lecteurs ne permettent pas la lecture multipistes : nous vous conseillons d'utiliser le lecteur multimédia libre gratuit VLC. Pour changer de piste et/ou sélectionner la piste de votre choix, allez dans «Audio» / «Piste audio» / «Piste ***».

NB : Il est possible que VLC ait attribué une langue à chaque piste (probablement la même). N'en tenez pas compte.

Nous vous invitons à faire écouter à vos élèves chaque instrument séparément et à leur montrer des photographies de ces différents instruments en fonction des pistes.

Notez que tous les instruments ne sont pas présents à chaque moment du morceau. Lorsque l'instrument ne joue pas, la piste (comme l'instrument) est en silence.

Piste 1 : master – le morceau tel qu'il a été mixé pour le CD de la bande originale du film

Piste 2 : voix – de 0'05 à 0'52 puis souffle à 1'05

Piste 3 : piano – de 0'12 à 0'36 puis de 1'07 à 1'24

Piste 4 : instruments à vent / cuivres – de 0'51 à 2'03

Piste 5 : instruments à cordes – de 1'08 à 1'47

Piste 6 : xylophone – de 1'08 à 1'42

Piste 7 : contrebasse – de 1'08 à 1'25 puis de 1'44 à 2'03

Piste 8 : célesta – de 1'08 à 1'45

Piste 9 : cloche – un coup à 1'14

Piste 10 : batterie – de 1'08 à 2'03

Piste 11 : corne – un coup à 1'21



Pour les enseignants musiciens, nous proposons également les partitions originales du compositeur Pablo Pico dans les bonus du dossier.



ACTIVITÉ 15 ARTS VISUELS : L'UNIVERS DE BENOÎT CHIEUX

Concernant son univers visuel, Benoît Chieux affirme :

« Représenter ce qui n'existe pas fait partie de mes obsessions de metteur en scène : montrer le vent en animation est un formidable challenge ! »

Ainsi, nous proposons aux enseignant-e-s de faire dessiner le vent aux élèves. Dessiner le vent peut passer par la représentation du mouvement, avec des traits, comme dans une bande dessinée. Ou alors, le vent peut être perçu lorsqu'il atteint un objet ou une personne : un drap qui flotte, des cheveux dressés... Pour les élèves plus jeunes, il est également possible de dessiner des nuages sous toutes leurs formes, comme dans le film : allongés, sous forme de volutes colorées ou encore de vagues. En fin de dossier, vous trouverez dans la section « Bonus » des dessins de recherche réalisés et commentés par Benoît Chieux.



La famille du maire

« Dans le film, on ne voit pas la famille du maire mais j'avais dessiné tous ses enfants et sa femme avec son magnifique costume ! »

Activité

Et si nous imaginions des recherches pour la suite des aventures de Carmen et Juliette au royaume des courants d'air ? Dans cette suite, Selma pourrait avoir des enfants. Ainsi, les élèves pourraient imaginer la famille de Selma, avec autant d'enfants qu'ils le souhaitent. Selma peut avoir eu ces enfants avec un autre personnage (masculin ou féminin) ou les avoir adoptés.



Un pique-nique délicieux

« Quoi de meilleur qu'une racine de Palaga arrosée de jus de citrounes. Et un pavé de Ristoul, bien fait, avec de la gelée de Floutch en dessert ? »

Activité

Et si les élèves inventaient d'autres aliments pour un pique-nique dans le royaume des courants d'air ?



L'apparition des bibendums

« Voilà une manière plus amusante de faire apparaître les bibendums qui gardent la prison. On imagine facilement le bruit qui va avec : pop ! pop ! pschhhhh ! »

Activité

Cette recherche est similaire à une bande dessinée. Le phénomène représenté peut faire penser à une éclosion et / ou à une métamorphose. Ainsi, les élèves peuvent comparer l'invention de Benoît Chieux avec l'évolution d'un insecte et / ou donner un nom à ce phénomène scientifique inventé propre à l'univers du film Sirocco. Les élèves sont invités à mettre des mots sur le phénomène qu'ils observent et les différentes étapes qui le composent. À la manière de Benoît Chieux, ils peuvent s'amuser à en inventer les bruitages.



Se déplacer en volant

« Dans le scénario, Selma pilotait un avion mais ce n'était pas assez original. On la voit ici se déplacer sur une plume, belle idée, non ? »

Activité

Et si les élèves réfléchissaient à d'autres moyens de transport aériens ?

Des insectes étonnants

« Je voulais que la forêt interdite soit habitée par des insectes bizarres. Celui du haut se déplace en sautant, ceux du bas sont télescopiques. »



Activité

Les élèves sont invités à observer les différentes formes d'un même animal. Il s'agit ici d'animaux imaginaires qui peuvent être comparés à des animaux réels qui prennent différentes formes comme le diodon, qui se gonfle et se hérissé de piques, le paon, qui fait la roue, ou le lézard à collerette, qui déploie sa chlamyde.



La chaîne alimentaire

« Avec ces insectes, je voulais montrer en accéléré la complexité de la chaîne alimentaire : On attire l'autre, on le mange, on se transforme. Cette version est plus drôle que celle du film ! »

Activité

Cette recherche est également similaire à une bande dessinée. Les élèves sont invités à mettre des mots sur le phénomène qu'ils observent et les différentes étapes qui le composent. C'est ensuite l'occasion de réfléchir à la chaîne alimentaire, nécessaire au bon fonctionnement d'un écosystème.







HARDIE

RÉFLÉCHIE



ESPIÈGLE

RÉSERVÉE

CRAINTIVE

SPONTANÉE

INTRÉPIDE

DOUCE

SAGE

DRÔLE

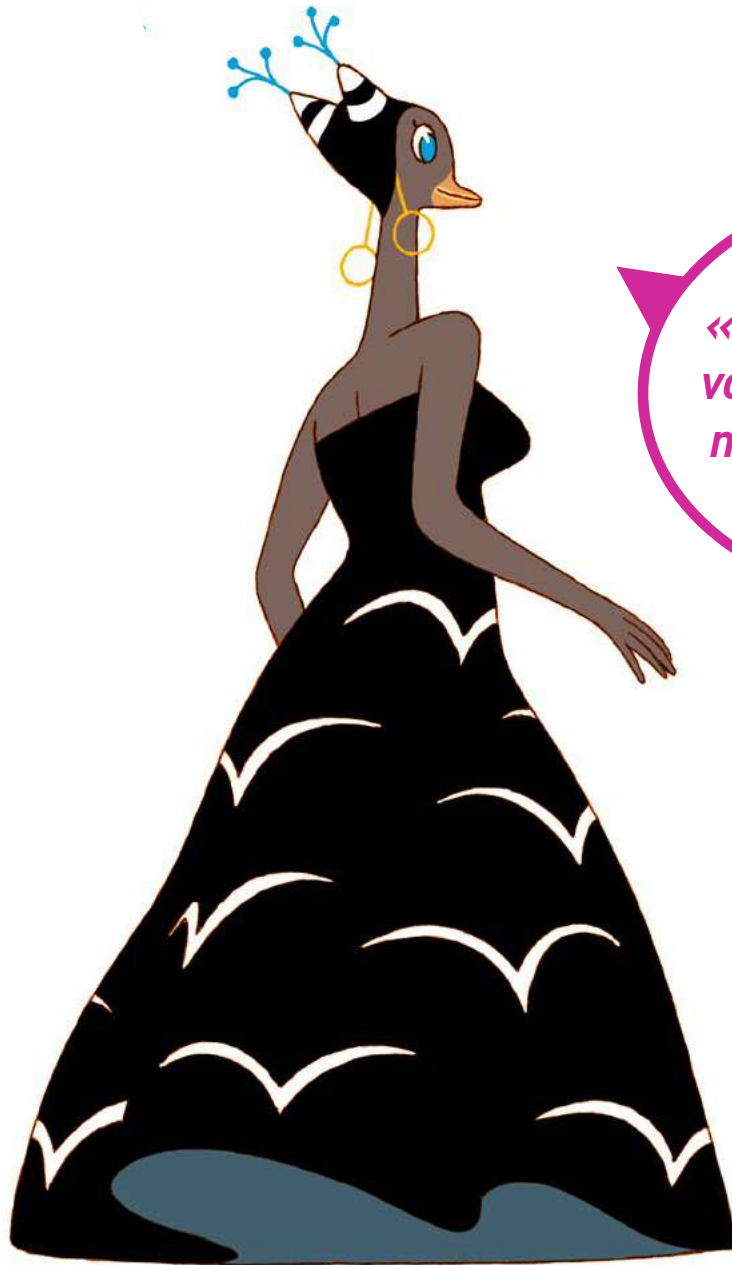
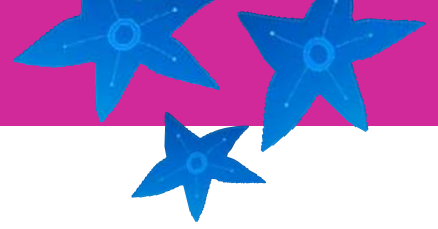


PRUDENTE

VOLONTAIRE

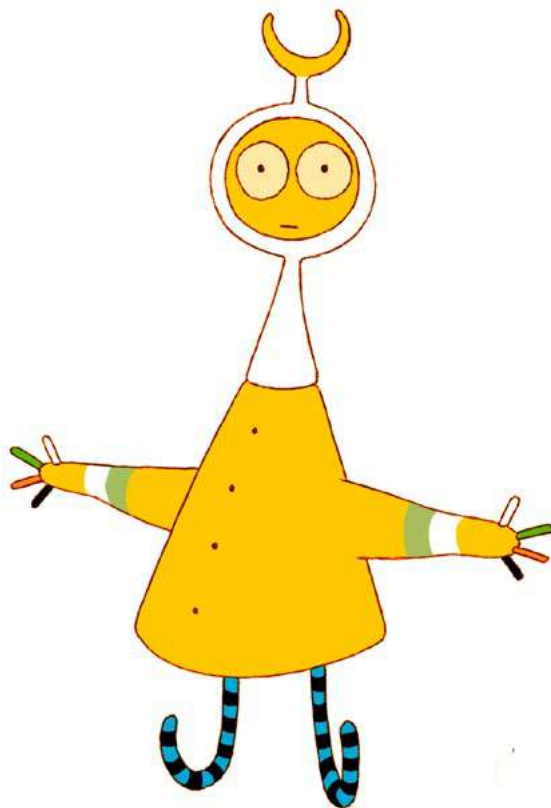
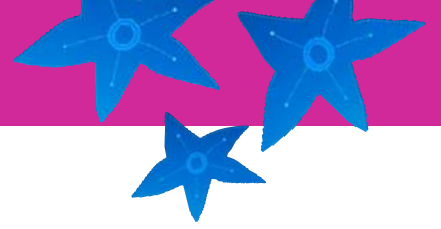
ÉMOTIVE

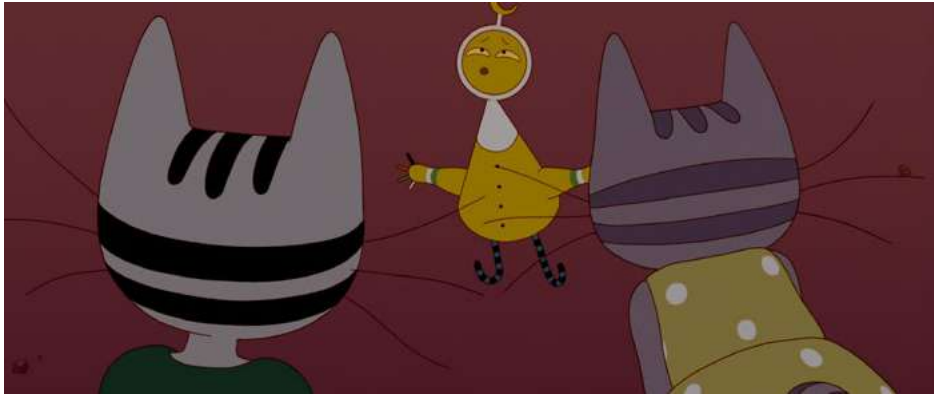
ENJOUÉE



« Même si elle ne me voit plus, elle pense à moi en inventant des histoires. »







Carmen : Tu peux nous ramener à la maison, quand-même ?

Jouet : De la confiture dans une boîte à camembert !

Juliette : Tu crois que ça veut dire « oui » ?

Juliette : Mais, il est tout petit !

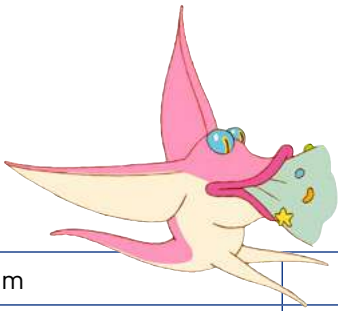
Jouet : Oh, tarte tatin !
Y'a un cheveu dans la soupe !



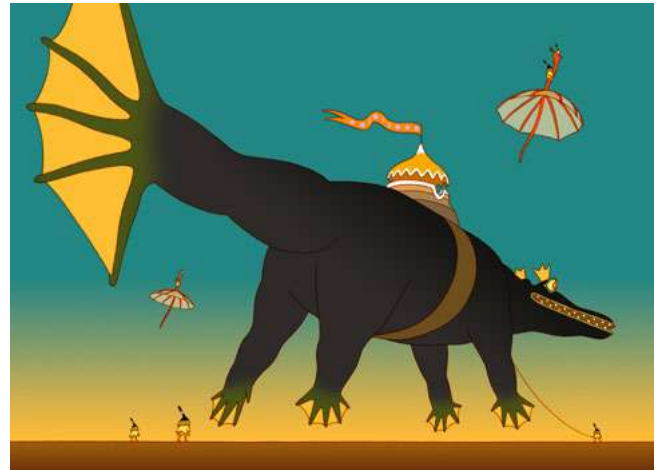
Selma : Je compte sur toi pour les ramener chez Agnès.

Jouet : Il pleut sous le pamplemousse !

Fiche 8



Nom	
Couleur(s)	
Nombre de pattes, de jambes ou de tentacules	
Animaux de notre monde auquel il peut faire penser	
Fonction (éventuelle)	



Nom (<i>à inventer</i>)	
Couleur(s)	
Nombre de pattes, de jambes ou de tentacules	
Animaux de notre monde auquel il peut faire penser	
Fonction (éventuelle)	

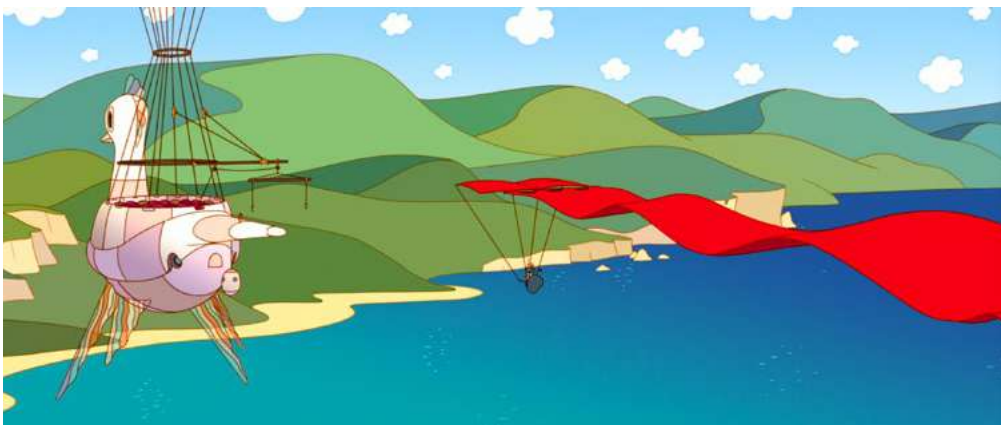
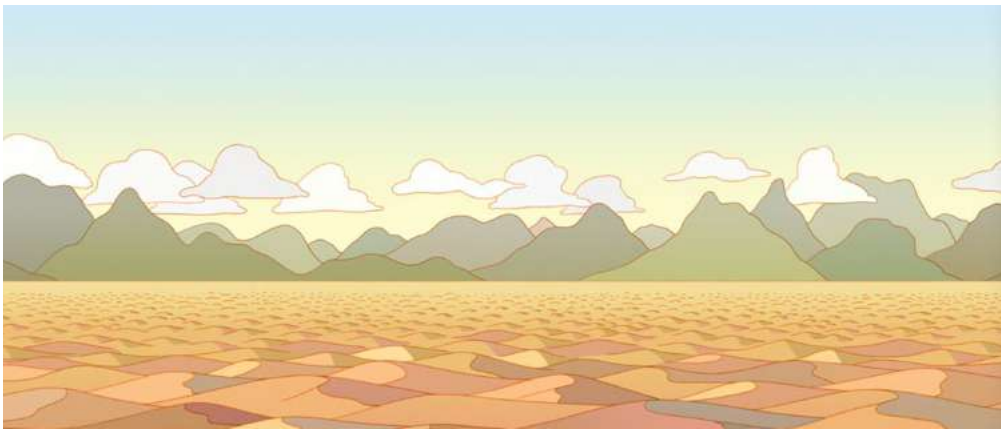


Nom (<i>à inventer</i>)	
Couleur(s)	
Nombre de pattes, de jambes ou de tentacules	
Animaux de notre monde auquel il peut faire penser	
Fonction (éventuelle)	

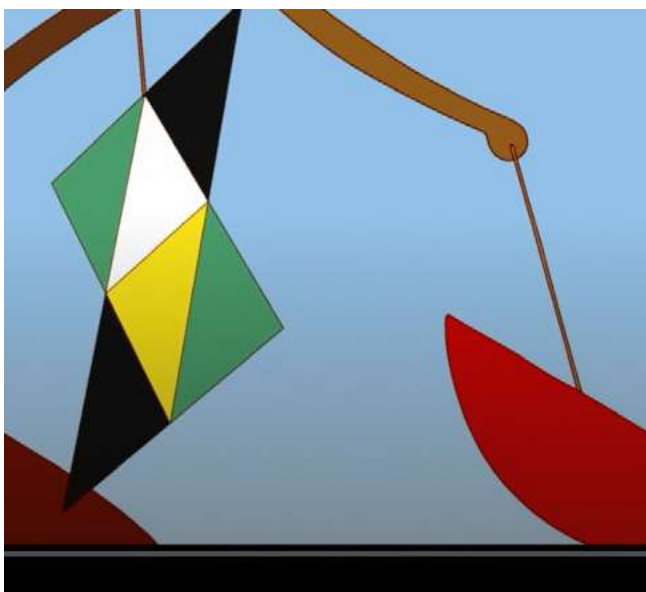
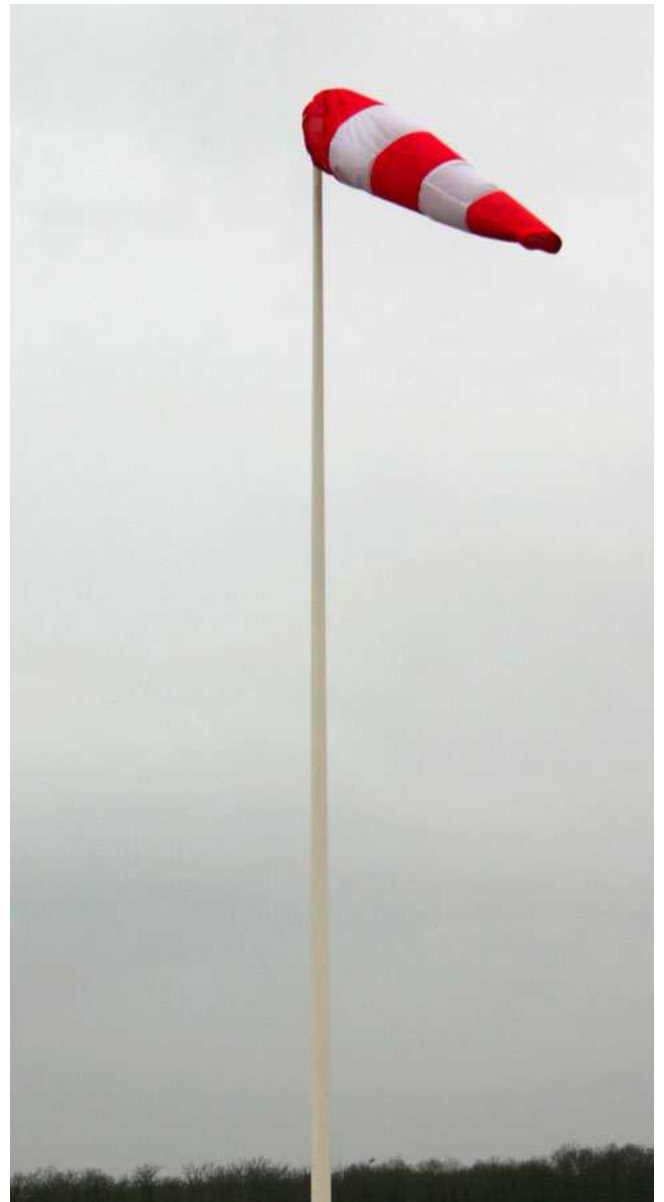


Nom (<i>à inventer</i>)	
Couleur(s)	
Nombre de pattes, de jambes ou de tentacules	
Animaux de notre monde auquel il peut faire penser	
Fonction (éventuelle)	











3



8



6



9



10



11



2



5



4

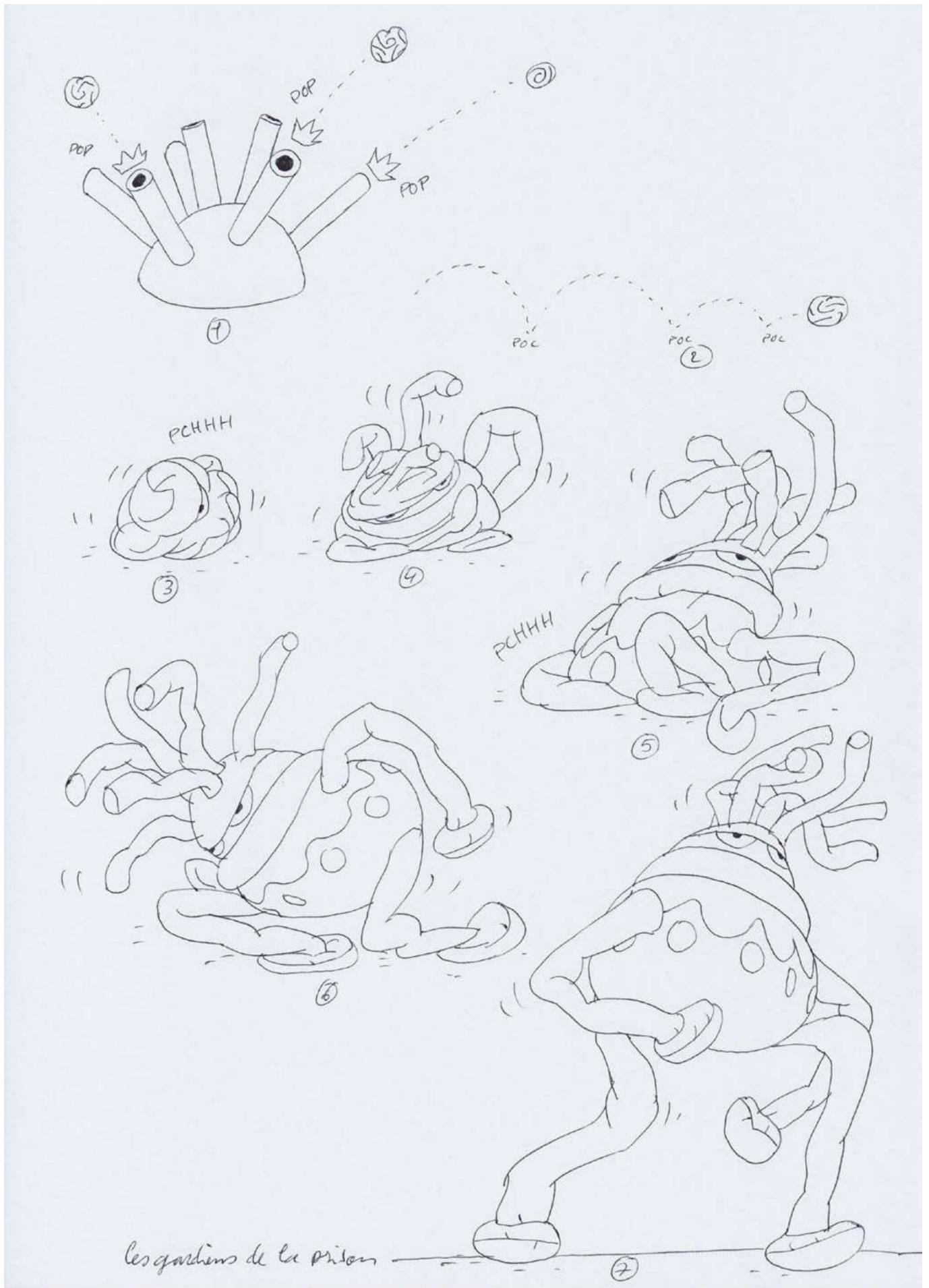


7

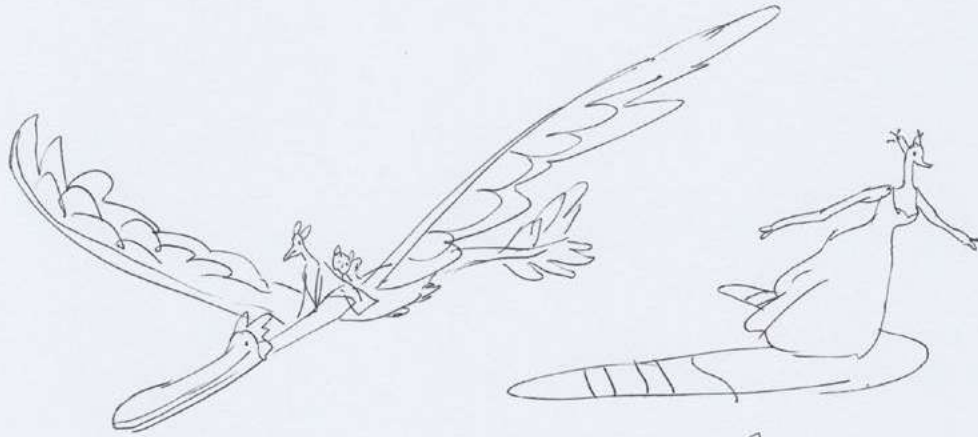


La femme du maire





les gardiens de la prison



↑ Boomerang



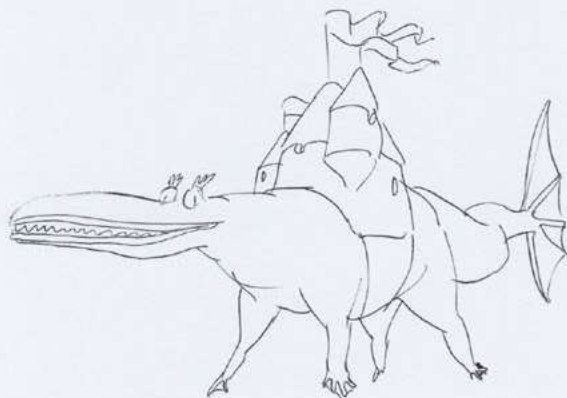
↑ plume



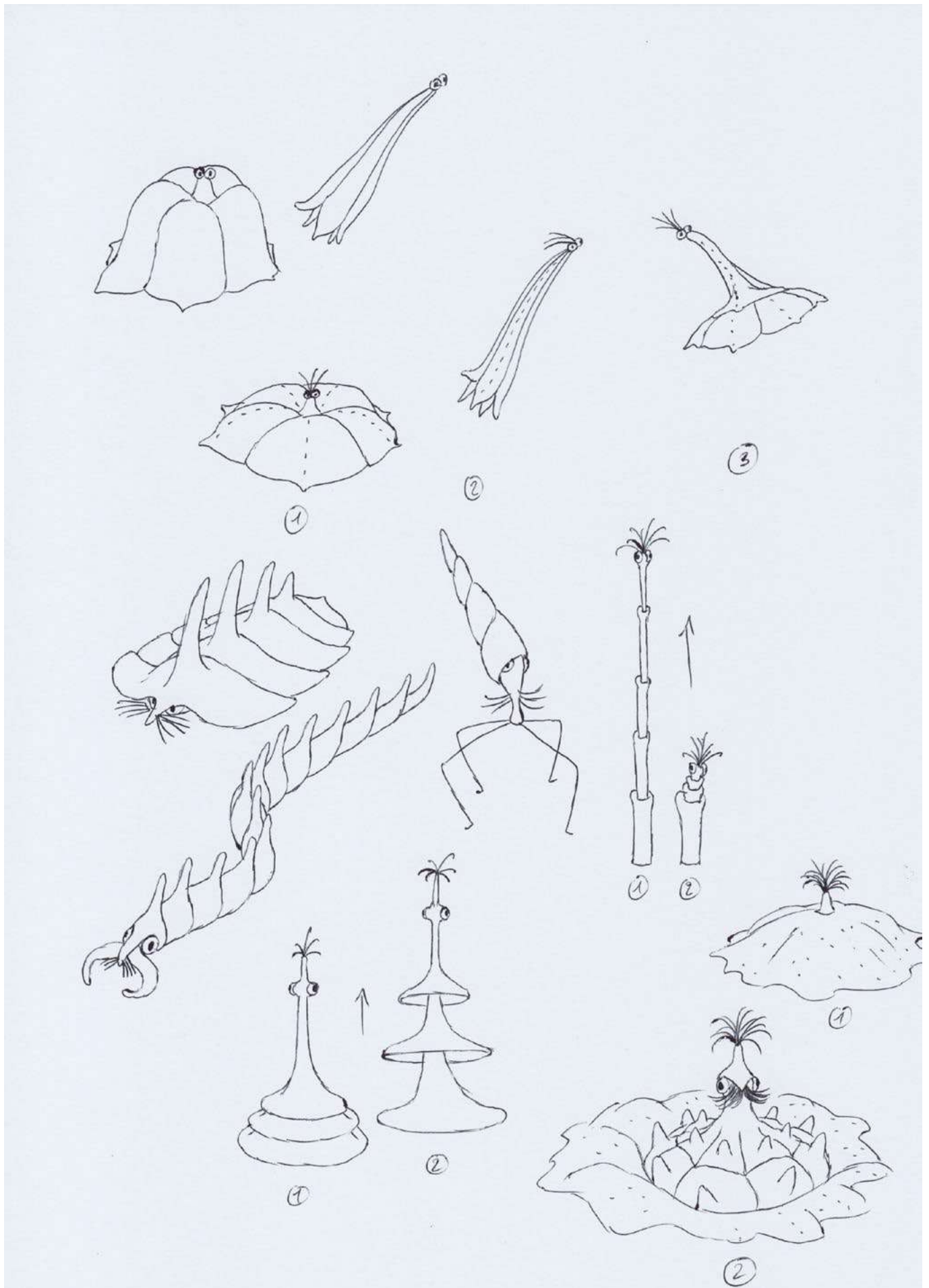
↑ Branche Volante

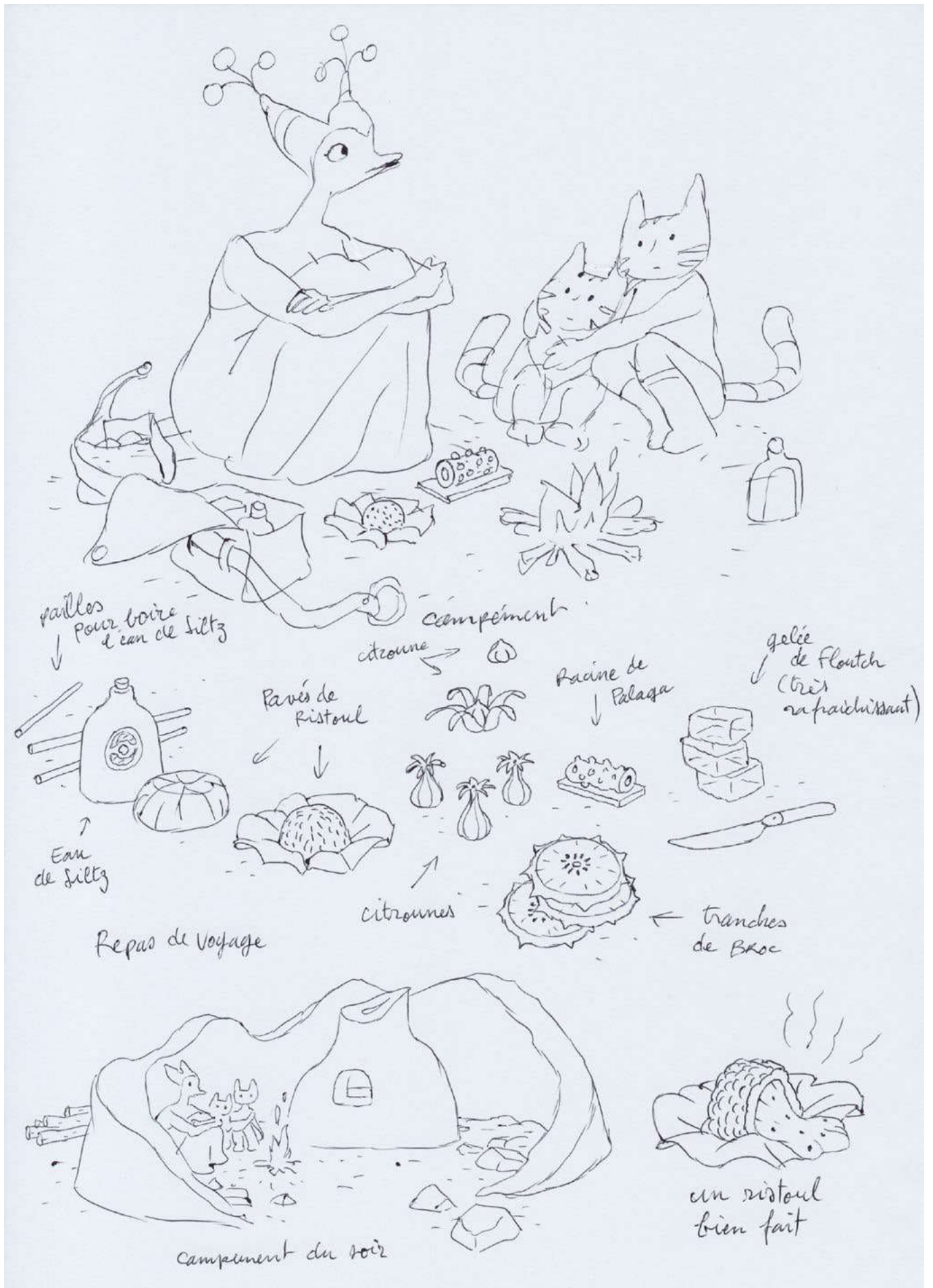


↑ Juliette et Carmen sous le ballon-temps

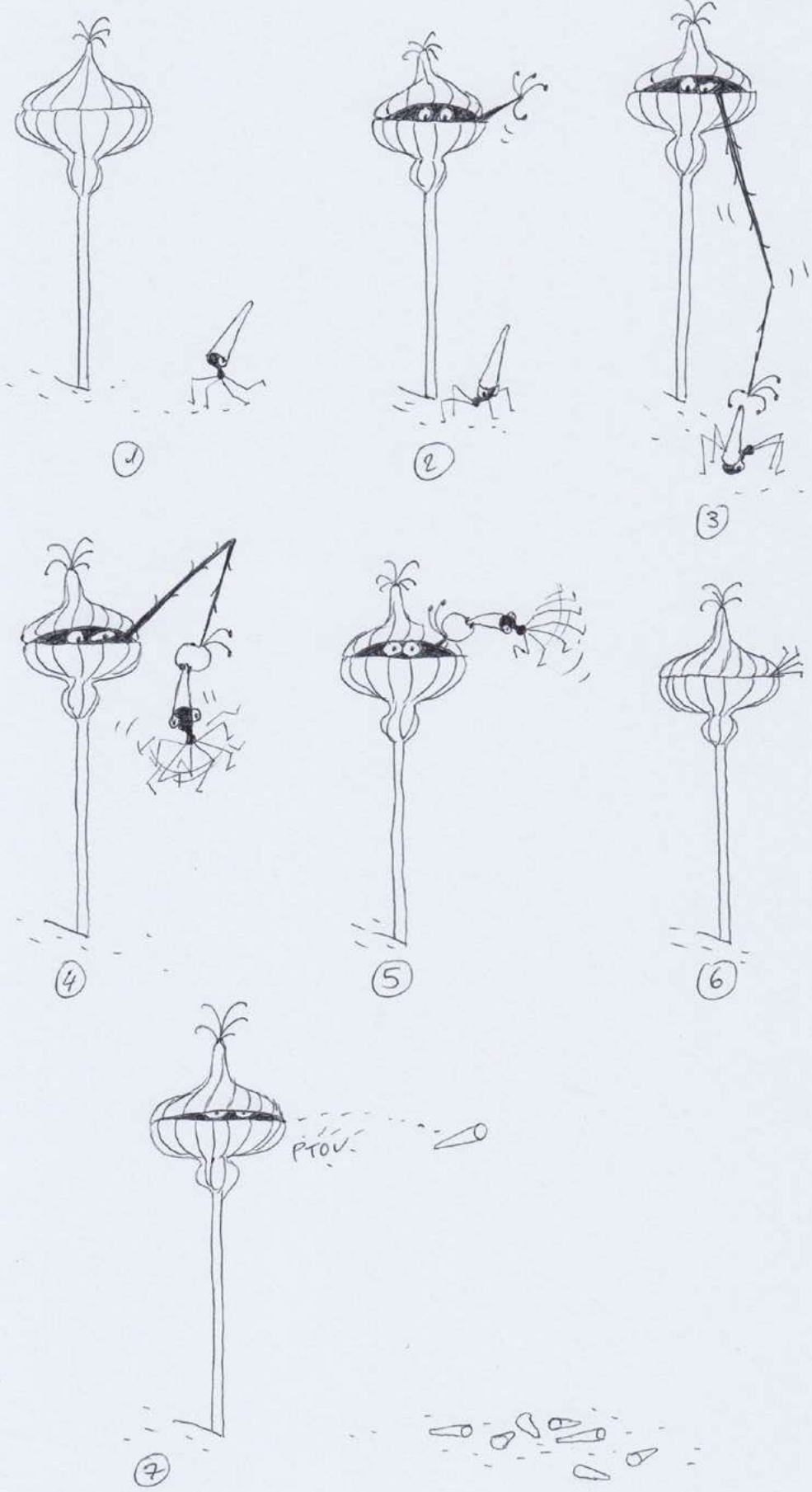


crocodile - forteresse





la vie des insectes





SIROCCO

Opera

Pablo Pico

Em Voix 1 G A

Voix 2

Percussion-Coeur

6 Am/C Em

11 G/D A/C# C

12 16



2

17 *Cmaj7 solo* *Em* *G/D* *A/C#* *A*

20 24

Cmaj7 *Em* *G/D* *A/C#* *A*
CHOEURS 3 voix

A *p* A *mf* A *sim.* A *p*

A *p* A *mf* A *sim.* A *p*

A *p* A *mf* A *sim.* A *p*



SIROCCO

Main Theme (générique de fin)
Réduction 3 voix

Pablo Pico

♩ = 100
Piano

flûte basse solo

5

9 Am Em/G D/F# Dm/F
Piano



2

13 Am G Am G

Musical score for measures 13-16. The top system shows piano accompaniment with chords Am, G, Am, G. The bottom system shows a rhythmic pattern of eighth notes with beams and accents.

17 Celesta et Cor anglais
Violoncelle

C Bm⁷ B^b

Musical score for measures 17-20. The top system is for Celesta and Cor anglais. The bottom system is for Violoncelle. Chords C, Bm⁷, and B^b are indicated.

21

Am Em/G Fmaj⁷ Em

Musical score for measures 21-24. The top system shows piano accompaniment with chords Am, Em/G, Fmaj⁷, Em. The bottom system shows a rhythmic pattern of eighth notes with beams and accents.



26

31

Pour l'organisation de séances scolaires avec vos classes dans la salle de votre choix, merci de contacter directement la salle de cinéma de proximité.
Si vous rencontrez des difficultés ou avez des questions, n'hésitez pas à nous contacter : contact@zerodeconduite.net

Crédits du dossier

Dossier conçu par Zérodeconduite.net en partenariat avec Haut et court
Rédactrice : Anaïs Clerc-Bedouet, avec la collaboration de Marine Forgues

Crédits images du film : © Sacrebleu

