

# Prolongement artistique et culturel



manuel p. 55

**Œuvre cinématographique :** *Ulysse 31*, série d'animation de Bernard Deyriès, 1981. **Liste ÉDUSCOL**

## Présentation du réalisateur et de l'œuvre

**Bernard Deyriès** est un dessinateur, scénariste et réalisateur français, né à Tours. Il a coréalisé les séries d'animation *Inspecteur Gadget* (1983), *Les Mystérieuses Cités d'or* (1982), *Les Ailes du dragon* (1999) et bien d'autres.

**Ulysse 31** est une série d'animation de science-fiction franco-japonaise, composée de 26 épisodes. Inspirée de l'*Odyssée* d'Homère, elle a été diffusée en France en 1981 et 1982. Les aventures se passent au XXI<sup>e</sup> siècle. À bord du vaisseau spatial l'*Odyseus*, Ulysse, son fils Télémaque, Thémis et Nono (un petit robot rempli d'humour) subissent la malédiction de Zeus. Ils errent alors à travers l'univers pour sauver leurs amis et retrouver le chemin de la Terre, tout en échappant aux stratagèmes des autres dieux de l'Olympe.

## SÉANCE 1

35 min

### Objectifs

- Découvrir une œuvre d'art.
- Affiner son regard de spectateur ou de spectatrice.



### Matériel de la séance

- Carnet de lecture.
- [Extrait de la série](https://lls.fr/FRCM2Ulysse31) [LLS.fr/FRCM2Ulysse31](https://lls.fr/FRCM2Ulysse31).
- [Affiche\(s\)](#).

### Annonce des apprentissages

« Aujourd'hui, vous allez découvrir une œuvre d'art. Il s'agit d'une œuvre cinématographique que nous allons découvrir progressivement. D'abord vous allez observer et décrire précisément l'affiche, qui correspond à l'une des jaquettes du DVD. Puis, vous visionnerez un extrait du film d'animation. »

- Expliquer que l'illustration est celle présente sur l'une des jaquettes DVD.

## 1 Dépliage d'œuvre : consigne

- Le manuel est fermé.

« Vous allez observer attentivement l'affiche, puis je vous demanderai de me donner deux ou trois mots qui vous viennent à l'esprit. Vous pouvez les écrire dans votre cahier de brouillon pour vous en souvenir. »

- L'affiche est projetée.
- Demander : « Et alors ? »

## 2 Recueil des mots

- Procéder au recueil des mots auprès des élèves en les classant dans trois colonnes au tableau ou sur trois [affiches](#) :
  - ➔ les éléments objectifs (personnages humains ou non, éléments, couleurs, titre, plans, taille des personnages, posture, etc.) ;
  - ➔ les éléments subjectifs (ressentis, émotions, hypothèses, interrogations, liens, etc.) ;
  - ➔ les éléments culturels (série d'animation, années 80, tenues, univers spatial, etc.).

- Le recueil peut prendre la forme d'une fleur lexicale avec trois pétales : la fleur lexicale d'*Ulysse 31*. Cette fleur pourra ensuite rejoindre le carnet de lecture, puisqu'ils viennent de « lire » une œuvre en la « dépliant ».

## 3 Apports culturels

- Donner aux élèves les informations sur l'œuvre (voir le bloc de présentation).

## 4 Je me questionne sur l'œuvre

- Réponse aux questions 2 à 5, en collectif.

### Réponses attendues / possibles :

- 2 Les personnages sont dans l'espace.
- 3 À plusieurs époques : éléments futuristes (casques métalliques, bracelet, ceinture). Les vêtements portés par les personnages rappellent ceux portés en Grèce antique (himation : pièce de tissu ample, drapée, et chiton : tunique).
- 4 L'originalité est le mélange d'univers et des temporalités (espace, vaisseaux spatiaux, dieux de la mythologie) et coexistence entre humain, robot, extraterrestre.
- 5 Recueillir les réponses des élèves.
  - ➔ Mythologie : mythes, légendes anciennes.
  - ➔ Science-fiction : futur, fictif.

## 5 Pour aller plus loin

- Réponses aux questions 6 et 7 en individuel, à l'écrit dans le carnet de lecture.
- Lire la question 6. Visionner l'[extrait de la série](#).
- Lire la question 7. À l'oral quelques élèves proposent des contenus possibles pour les bulles de pensées.

### Réponses attendues / possibles :

- 6 Recueillir les réponses des élèves.
- 7 Présentation facultative du dessin par les élèves volontaires.