La Broquille d'
Argomuche
à Léfanstouf
Stéphane MOREAU
06. 64. 16. 43. 34
lefanstouf@free.fr
Version française

Sommaire

Synopsis ..... page 03

Note d'intention

Le personnage principal ..... page 04
Le langage ..... page 05
Pourquoi ? ..... page 06
Construction d'un épisode ..... page 07

Episode de démonstration

Mise en situation / pratique ..... page 09
Découpage ..... page 10
Lexique ..... page 18
Découpage ..... page 19

© MRN 2006

Synopsis

« ***La Broquille d'Argomuche à Léfanstouf*** », comprenez : La Minute d'Argot de Stéphane, est une série « réaliste » de programmes de 2 minutes, proposant une initiation à la langue verte, illustrée par l'exemple.

Chaque épisode est indépendant.

- Il commence par une animation mettant en scène Léfanstouf, jeune voyou du Paris des années 20, dans son environnement quotidien. Des photographies sont découpées et assemblées afin d'obtenir le décor voulu. Les acteurs sont des pantins en deux dimensions, habillés suivant le même principe. La narration et les dialogues sont en argot, le fond sonore est inspiré de celui de l'époque.
- Dans un deuxième temps, le vocabulaire important à la compréhension de cette saynète est repris sous la forme d'un lexique qui en donne la traduction. Des précisions éventuelles permettent de connaître l'origine de certains mots ou de proposer leurs synonymes. Des notions de grammaire sont également présentées, de manière à saisir toutes les subtilités de la langue verte.
- Après cet exposé didactique, la séquence animée est reprise dans son intégralité, cette fois-ci sous-titrée.

© MRN 2006

Note d'Intention

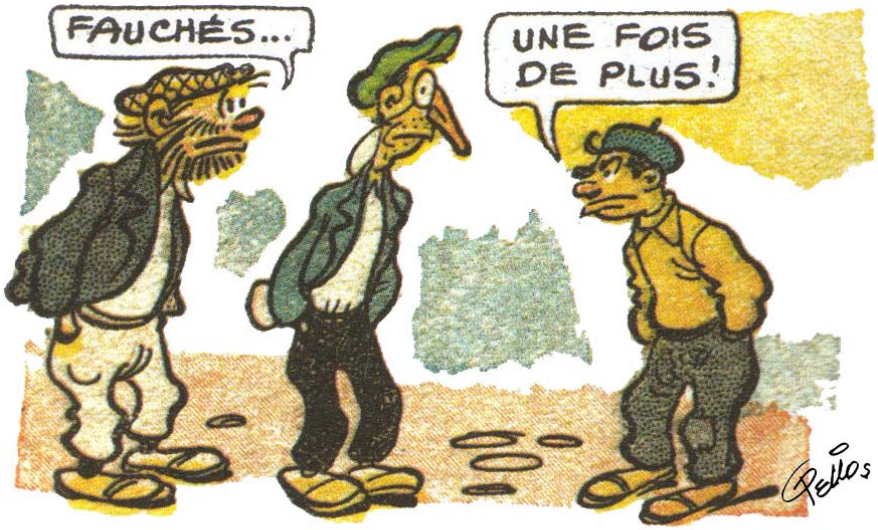
Le personnage principal

Léfanstouf est un jeune apache des fortifications. Il vit de petits larcins commis dans le Paris des années 20. Le plus clair de ses journées se passe à la belotte ou à la passe-anglaise, dans les bars des Halles. On le retrouve souvent, à l'heure de l'apéritif, à Montmartre. Après la visite de quelque appartement des quartiers chics, et une fois que toutes les dettes sont encaissées, il n'est pas rare qu'il finisse la nuit à danser dans un bal musette des alentours de la place de la Bastille. Au petit matin, il perd ce qu'il a empoché, dans un cercle de jeux clandestin de Ménilmontant. Un savant mélange de tous les dialectes des faubourgs compose un jargon que seuls, lui et ses comparses comprennent. Il est le personnage récurrent, le narrateur de cette série.

© MRN 2006

Le langage

L'argot, langue des voleurs, permettait de communiquer sans se faire repérer. Il marquait l'appartenance à un groupe et n'existait que pour les initiés jusqu'au XVIIe siècle. Au XIXe, d'autres corporations imitèrent les malandrins. De nombreux mots passèrent également dans le langage courant à la suite de leur utilisation par des écrivains tels que Eugène SUE ou Victor HUGO dans leurs romans populaires. Cette « vulgarisation » a continué avec les chansonniers réalistes du début du XXe siècle, et jusqu'aux années 80, avec des auteurs comme Auguste le Breton ou San Antonio.



Comme à l'ordinaire, les Pieds Nickelés ont liquidé rapidement leur belle galette....plus un fifrelin, raides comme des passe-lacets.

On y retrouve, parfois à peine transformés, des mots étrangers : « glass, caoua », ou manouches : « michto, gadjo ». Il y a les à peu prés : « burlingue » pour « bureau », « épicemard » pour « épicier » et les images « boite à domino » pour « bouche », « plumard » pour « lit ». Des jargons, propres à des corps de métiers et d'autres, dits « à clé » viennent compléter la palette. Ainsi, en louchébem, le langage des bouchers, « en douce » se dira « en loucedé », en verlan, on ne dira pas « femme » mais « meuf », et en javanais « gros » se dira « gravos ».

© MRN 2006

Pourquoi ?

Les rues parisiennes ont été vidées de leurs indigènes, et peu à peu, on a oublié l'argot. Pourtant, quelques modes d'expression comme le verlan ont trouvé, il y a quelques années, une nouvelle jeunesse. Des chansonniers comme Pierre PERRET ou Renaud, ont aussi participé à faire revivre la langue verte. Les films, dialogués par AUDIARD, le Breton ou BOUDARD sont devenus cultes. Dans toutes les professions, on continue de pratiquer l'art de se faire comprendre ou non. Les coiffeurs, les musiciens, les policiers, utilisent des expressions imagées pour décrire un travail, ou un instrument. On entendra rarement, dans les régies de télévision : « voici le documentaire destiné à être diffusé à 20h45 », mais plutôt : « c'est le 52 pour le prime ».

Cependant, c'est plus par tradition ou par mode qu'on emploie ces tournures. L'esprit créatif n'y est plus et le langage s'est épuré pour ne laisser qu'un répertoire spécialisé et populaire.

« *La Broquille d'Argomuche à Léfanstouf* » a pour but premier de divertir le spectateur, elle n'a pas l'aspect rébarbatif de l'enseignement. Cette série reprend la construction éducative utilisée dans les méthodes d'apprentissage de langues vivantes par l'image. Pourtant, l'ambition n'est pas une maîtrise de l'argot, mais de donner la possibilité à toute la famille, de piocher le mot ou l'expression, qui viendra fleurir ses discussions. « *Chacun en douce, fait à sa manière, son petit vocabulaire* », chantait Maurice CHEVALIER. C'est la volonté de ce programme, apporter une touche de gaîté aux conversations en réintroduisant, de façon anachronique, un lexique malheureusement disparu.

© MRN 2006

Construction d' un épisode

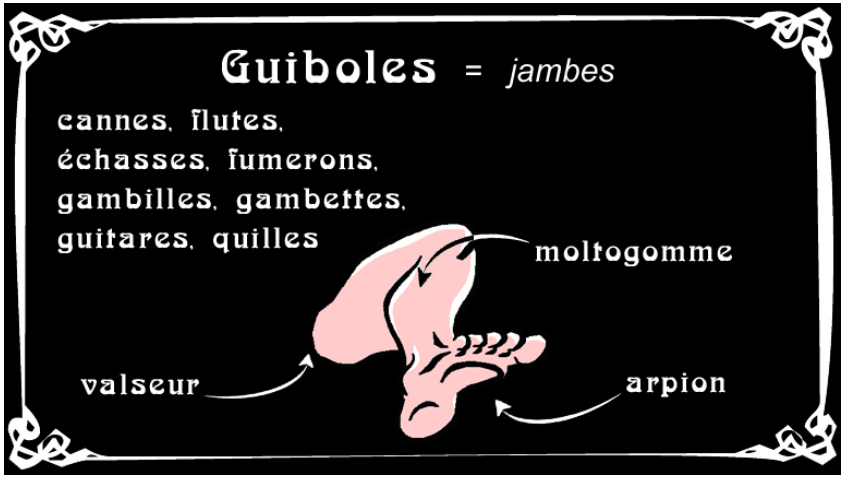
La série est réalisée en format 16/9.

Chaque épisode dure 2 minutes (hors génériques) et se déroule en trois temps. Une mise en situation animée. Suit une partie théorique, sous forme de diaporama. L'animation est enfin reprise, cette fois ci sous titrée.

- **Mise en situation.**
  Durée : 30''
  - Evènements sonores : Voix off, dialogues, musique et fond d'ambiance.
  - Evènements visuels : Séquence animée 2D, 10 plans maxi.
    - Les décors et les personnages sont créés à partir d'éléments découpés sur des photographies, étalonnés en noir et blanc, puis colorisés.
    - La mise en scène des pantins obtenus se fait image par image et plan par plan, dans l'environnement reproduit.

© MRN 2006

- **Lexique.**
  Durée : 1 mn
  - Evènements sonores : Voix off, musique.
  - Evènements visuels : succession de diapositives didactiques. 10 diapos maxi.
    - Les diapositives sont crées à partir d'images et d'éléments écrits, animés sur un fond récurent.
    - Chaque diapositive reprend un mot, une expression ou une notion grammaticale de la mise en situation.



- **Pratique.**
  Durée : 30''
  - Evènements sonores : même sonore que la mise en situation.
  - Evènements visuels : même visuel que la mise en situation, sous-titres.

© MRN 2006

Episode de démonstration

Mise en situation / pratique

L'épisode 000 a pour titre « ***Jo Carré d'As*** » et se déroule dans un bar, pendant une partie de poker clandestin. La scène met en situation Léfanstouf, attablé avec Jo et deux autres comparses.

NARRATION :

« *Dans le mitan, on aime bien flamber entre potos… mais quand on tape le Poke avec Jo Carré d'As, faut toujours se gaffer de ses pognes. Il est champion dans l'art de chanstiquer les brèmes, en loucedé, sous la carante.*

Faut dire qu'on lui a r'filé c'blaze, bicause il a toujours 4 puces, planquées dans les manchouilles de sa limace… »

TRADUCTION :

« *Chez les hommes de mauvaise vie, on aime bien se regrouper autour d'un jeu de cartes, entre amis… mais quand on joue au poker avec Jo Carré d'As, il convient de toujours se méfier de ses mains. Il maîtrise parfaitement l'art d'échanger les cartes, en toute discrétion, sous la table.*

Sachez qu'il tient son nom du fait qu'il a toujours 4 as, dissimulés dans les manches de sa chemise. »

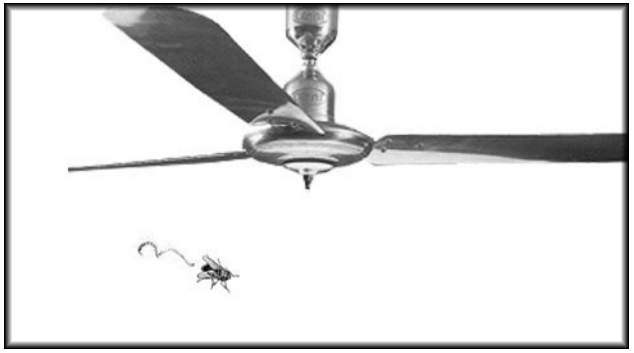
© MRN 2006

TITRE : épisode 00

« Jo Carré d'As »

Lieu : Un tripot
Personnages : Léfanstouf
Jo Carré d'As
2 autres marlous, le barman.

PLAN N° 01/08



PS

Un ventilateur en plafonnier, dans une ambiance enfumée. Un accordéon en fond musical joue une java.

TRAV OUT

PL

La salle de tripot.
En premier plan, 4 joueurs attablés. Jo Carré d'As, le plus à gauche, fait face à Léfanstouf. Les deux autres joueurs se font face. Devant chacun des joueurs, une ou deux colonnes de jetons.
En second plan, le ventilateur au plafond, et un escalier derrière Jo.
En arrière plan, dans le coin droit, le zinc et le barman, qui s'occupe.

Narrateur :

« Dans le mitan, on aime bien flamber entre potos… »

« Chez les hommes de mauvaise vie, on aime bien se regrouper autour d'un jeu de cartes, entre amis »

Voix en fond :

« 2 cartes…3 cartes… »

© MRN 2006

TITRE : épisode 00

« Jo Carré d'As »

Lieu : Un tripot
Personnages : Léfanstouf
Jo Carré d'As
2 autres marlous, le barman.

PLAN N° 02/08

PS

En amorce, Jo de dos, qui ramasse les cartes distribuées par Léfanstouf. On voit les mains du joueur à la gauche de Jo en amorce.

TRAV BH ZOOM IN

GP

Les mains de Jo tiennent les cartes en éventail, la caméra continue de zoomer lentement sur le jeu. Brelan d'As (Pique, Trèfle et Carreau) et 2 fausses cartes.

Narrateur :

« …mais quand on tape le Poke avec Jo Carré d'As, faut toujours se gaffer de ses pognes… »

« … mais quand on joue au poker avec Jo Carré d'As, il convient de toujours se méfier de ses mains… »

© MRN 2006

TITRE : épisode 00

« Jo Carré d'As »

Lieu : Un tripot
Personnages : Léfanstouf
Jo Carré d'As
2 autres marlous, le barman.

PLAN N° 03/08

GP

Les yeux de Léfanstouf, de $\frac{3}{4}$. Sur la pommette gauche, un point bleu tatoué, et une cicatrice au coin de l'œil.

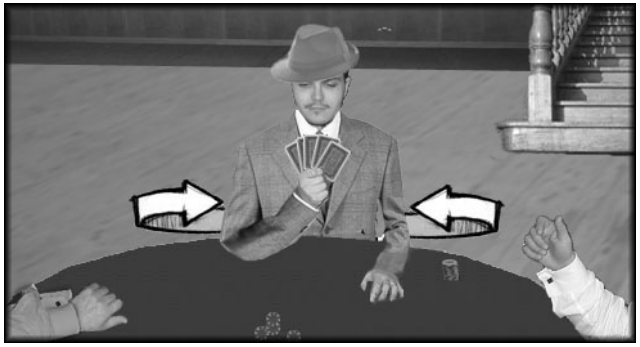
© MRN 2006

TITRE : épisode 00

« Jo Carré d'As »

Lieu : Un tripot
Personnages : Léfanstouf
Jo Carré d'As
2 autres marlous, le barman.

PLAN N° 04/08



PA

Jo attablé. Sur la table, à coté de lui, ses jetons. Il tient ses cartes en éventail.
Il les regroupe et ses mains se glissent sous la table.

Narrateur :

« … *Il est champion dans l'art de chanstiquer*… »

« … Il maîtrise parfaitement l'art d'échanger… »

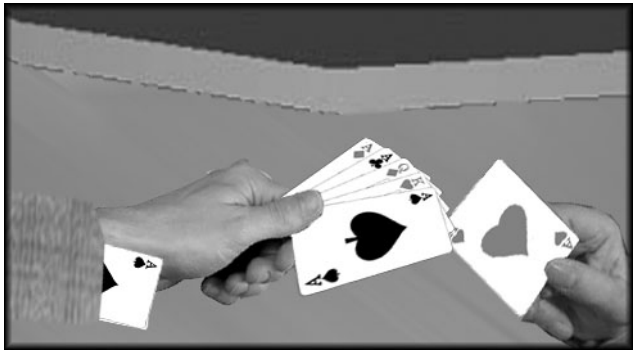
© MRN 2006

TITRE : épisode 00

« Jo Carré d'As »

Lieu : Un tripot
Personnages : Léfanstouf
Jo Carré d'As
2 autres marlous, le barman.

PLAN N° 05/08



GP

Les mains de Jo, sous la table.
La main gauche tient le jeu, un peu ouvert. La main droite fouille la manche gauche et en ressort un As de coeur qu'il substitue à une fausse carte.
On aperçoit l'As de pique qui dépasse un peu de la manche…

Narrateur :

« … les brèmes, en loucedé, sous la carante.»

« …les cartes, en toute discrétion, sous la table. »

© MRN 2006

TITRE : épisode 00

« Jo Carré d'As »

Lieu : Un tripot
Personnages : Léfanstouf
Jo Carré d'As
2 autres marlous, le barman.

PLAN N° 06/08

PL

La salle de tripot.
En premier plan, les 4 joueurs attablés. Jo Carré d'As, le plus à gauche, fait face à Léfanstouf. Les deux autres joueurs se font face. Devant chacun des joueurs, une ou deux colonnes de jetons.
En second plan, le ventilateur au plafond, et un escalier derrière Jo.
En arrière plan, dans le coin droit, le zinc et le barman, qui s'occupe.

Jo ressort les mains de sous la table et mise. On voit le joueur à sa gauche miser.

Narrateur :

« … Faut dire qu'on lui a r'filé c'blaze, bicause il a toujours… »

« … Sachez qu'il tient son nom du fait qu'il garde toujours… »

© MRN 2006

TITRE : épisode 00

« Jo Carré d'As »

Lieu : Un tripot
Personnages : Léfanstouf
Jo Carré d'As
2 autres marlous, le barman.

PLAN N° 07/08

GP

Les yeux de Léfanstouf, de $\frac{3}{4}$. Sur la pommette gauche, un point bleu tatoué, et une cicatrice au coin de l'œil.
Les yeux se plissent, il a compris l'arnaque.

Narrateur :

« ... *4 puces, planquées dans les manchouilles*... »

« ... 4 As, dissimulés dans les manches ... »

© MRN 2006

TITRE : épisode 00

« Jo Carré d'As »

Lieu : Un tripot
Personnages : Léfanstouf
Jo Carré d'As
2 autres marlous, le barman.

PLAN N° 08/08

PE

La table.
Léfanstouf pose son jeu de cartes sur la table à la fin de la narration.
Jo abat le sien, d'un air satisfait…
Les 2 autres joueurs jettent leurs cartes sur la table, pendant que Jo ramasse les jetons.

Narrateur :

«… de sa limace . »

« .. de sa chemise. »

Léfanstouf :

« Je passe… »

« J'abandonne le jeu … »

Jo :

« Carré d'As les papas … »

« J'ai 4 As les amis… »

Les 2 autres, ensemble :

« Oh nan !... encore ?... »

« Diantre, quelle guigne ! … »

© MRN 2006

Lexique

Trois diapositives sont proposées pour cet épisode. « La pogne », « Les brèmes », et « L'Homme du mitan ».

LA POGNE :

« *La pogne, la main, le battoir, la louche, la cuiller, la paluche, la mimine, la pince, la manette, la mano… le tout, pourvu de oids, loidés, salsifis, francforts, saucisses, fourchettes..* »

LES BREMES :

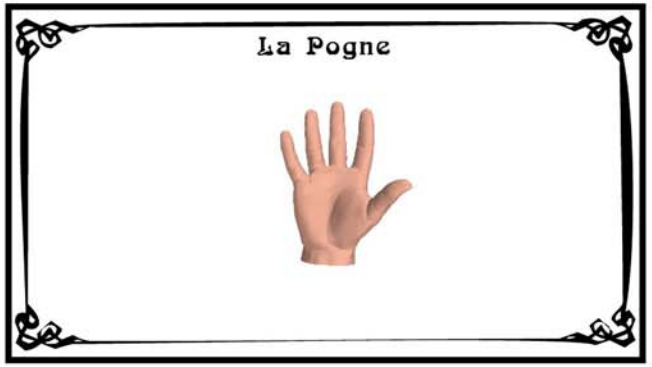
« *Pour taper la belotte ou le Poke, faut des brèmes, des bauches, des cartons, des papiers quoi. J'vais pas vous apprendre à jouer, mais faut savoir que les As sont les pions, ou les puces. On dit Barbus ou charlots pour les rois. Une reine est une daronne, et quand t'as les 4, t'as un bordel. Et les dernches, c'est les larbins, les pouilleux.* »

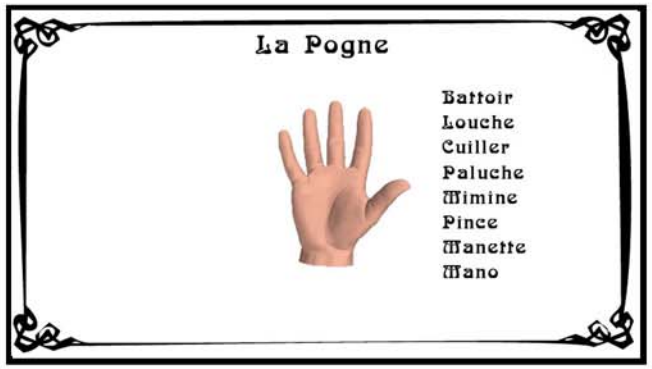
L'HOMME DU MITAN :

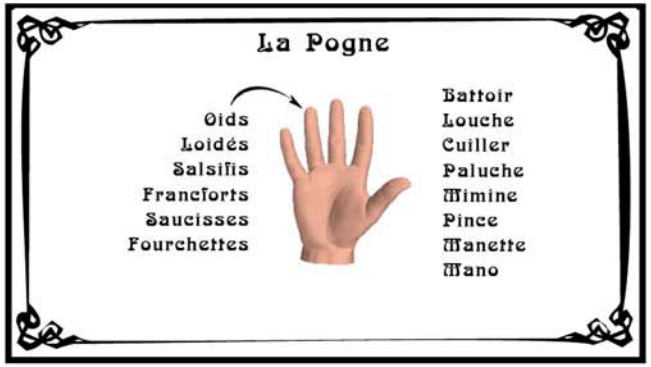
« *L'Homme du mitan est toujours bien saboulé. Il porte une limace, impeccablement repassée. Une cravetouse et un gileton pour faire chouetos. La d'sus, y s'sape d'un costard, un alpague et un futal. Il fout ses arpions dans une paire de rigadins ritals. Quand il sort, il met sur ses endosses un lardeuss, et un galure solidement vissé sur l'caberlot. Œuf corse, l'Homme du mitan ne sort jamais sans être enfouraillé d'un calibre ou d'un surin, planquousé queq' part dans tout çà…* »

© MRN 2006

La pogne

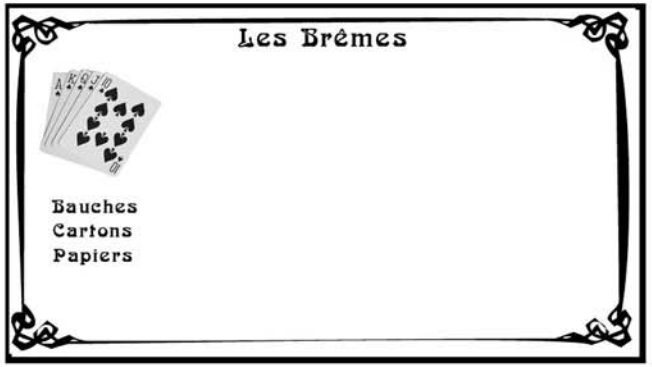


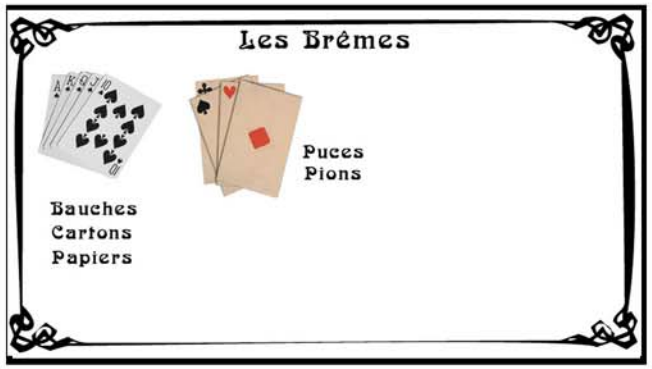


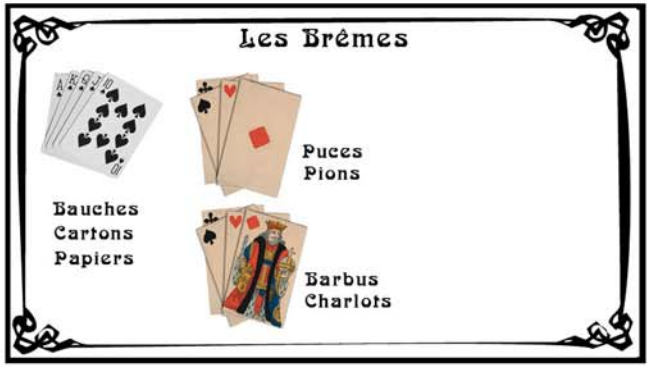


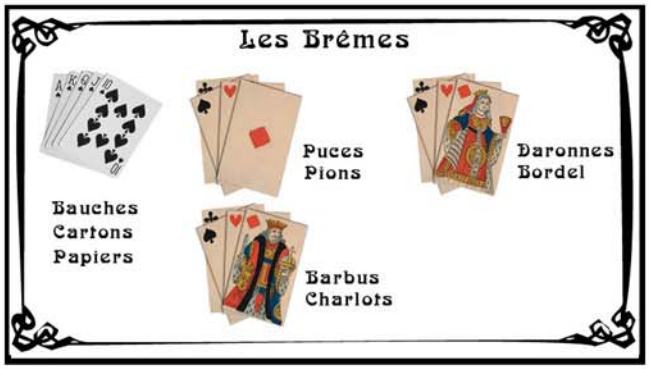
© MRN 2006

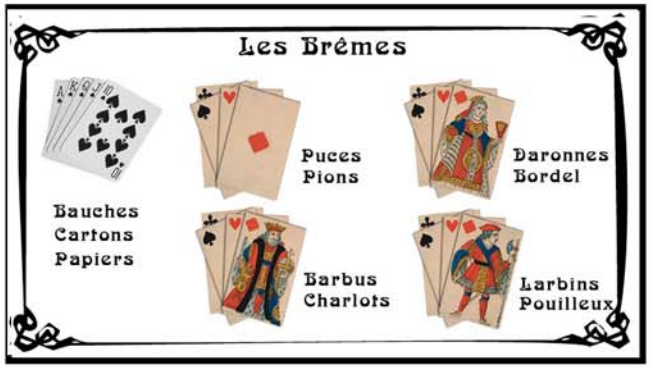
Les Brèmes











© MRN 2006

Ep 000: "Jo Carré D'As" L'Homme du Mitan 1/1

© MRN 2006

Stéphane MOREAU
06. 64. 16. 43. 34
lefanstouf@free.fr

Mairso

Lynopsissmuche ……... lagepem 03

Bafouille d'intention

Le julot ……..……... lagepem 04

La jaspine …… lagepem 05

Bicause ? ……..…… lagepem 06

Comment c'est glandé ……...…….. lagepem 07

Pilote

Mise en situasse ..... . ……..….. lagepem 09

© MRN 2006

Lynopsissmuche

« **La Broquille d'Argomuche à Léfanstouf** », entravez, la broquille d'argomuche à mézigue, c'est une série réaliste de progzires d'une paire de minoutas, pour choper en image l'art de la jactance.

Chaque morcif d'la série se la joue seulabre...

- Ca démarre avec un p'tit guignol qui t'montre la vie à Léfanstouf, escarpe à Paname à la belle époque. Y'a un micmac façon façon avec des tofs pour la déco et les gus. Les bradillons, les flutes, excetera, qu'on voit dans le bousin, c'est loutim bien foutu pour qu'çà lougebem seultout. La tcatche et le biniou sont garantis pur porc.
- Aussi sec, y'a un dico pour que tu chouffes comment qu'çà s'danse. Des fois on balance d'où çà vient ou si on peut le bonnir autrement. Et pis y'a aussi de la gramtouse, histoire de bien choper l'truc.
- Après ce broute méninges, c'est la même limonade qu'au débs', mais avec la trade en lavedu marquée en dessous pour le coup.

© MRN 2006

Bafouille d'Intention

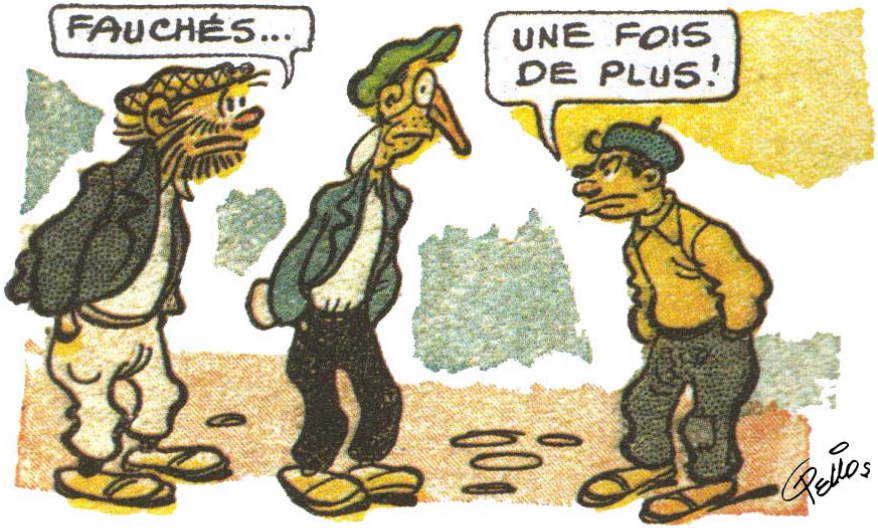
Le julot :

Léfanstouf, c'est un marle des lafs. Il survit à Pantruche dans les piges linvé. Son pain quotidien, c'est d'taper le carton ou les bobs avec les louchébems. Tu l'tapes à l'apéro sur la bute. Après un fric frac et quand les compteurs sont relevés, c'est pas rare qu'il aille finir la noye à gambiller dans un baloche à Bastoche. Il s'vide les glaudes, au p'tit matin, dans un tripot à Ménilmuche. Œuf corse, il jaspine l'argomuche. Globalemuche, c'est le héros quoi.

© MRN 2006

La jaspine :

Dans le jobe des coquillards, on pouvait jacter en loucedé. Jusqu'à Louis torzeca, çà voulait dire que t'étais dans une banda, pour les affranchis de l'époque quoi. Au XIXe , les boulots ont fait pareil la canaille. Plein de mots ont atterris chez les caves, avec des scribouillards style Eugène SUE ou Victor HUGO. Ca a continué avec BRUANT et les gouailleurs, et jusqu'à quand j'étais minot, avec des gars comme Lagus ou SanA.



Comme à l'ordinaire, les Pieds Nickelés ont liquidé rapidement leur belle galette....plus un fifrelin, raides comme des passe-lacets.

Y'a, souvent à peine chanstiqués, des blazes de gadjo « verre, café », ou d' bouffeur de niglo « bien, étranger ». Y'a les z'à peu prés « burlinguche » pour « burlingue », « épicemardouille » pour « épicemard » et les images « grotte à menteuse » pour « boite à domino », « pucier » pour « plumard ». Pis y'a les jars des boulots, et les deucos, pour finir la blague. En louchébem, c'est « en loucedé » pour bonnir « screud » , en verlan, on dit « meuf » pour « régulière », et en javanais on a « gravos » pour dire qu'c'est « mahousse ».

© MRN 2006

Bicause ?

Les apaches se sont esbignés, et c'est vite parti en vrille question jaspine. Y'a pourtant le verlan qu'à r'pris du service, y'a quequ' berges. Des gouailleurs comme Pierrot ou Colère (drôle de blaze), ont foutu aussi un coup de gouache à l'argomuche. Les kinos, mis en jactance par AUDIARD, le Breton ou BOUDARD se posent un peu là, faut dire c'qu'y est…. Tous les boulots ont encor' leur jar. Les merlans, les zikos, les poulagas jouent de la métaphore, question turbin ou biniou. On clochera jamais, dans les régies de dif : « c'est le docu de la dif de 2045 », mais plutôt : « c'est le 52 pour le prime ».

Mais tout çà c'est pour le fun. Y'a plus d'âme dans l'bastringue, y'a plus que des tchatches coupées à la flotte, pour les pros et l'populo.

« La Broquille d'Argomuche à Léfanstouf », primo, c'est fait pour qu'tu t'poiles, c'est pas chiant comme un prof. Bah ouais, on a construit çà, pareil les méthodes de gadjo. Mais leur destin, c'est qu'tu d'viennes champion esselet', pour si des foyes que t'aurais envie de jacter avec un angliche ou un espingouin. Laga, on veut pas qu'tu deviennes Gabin non plus, faut pas pousser. Mais qu'toute la millefa chope le lomuche qui va foutre des cuicuis dans son boniment. « Ap'lez çà com' vous voulez, moi j'm'en fout… », braillait le grand Momo, et c'est ce que veut ce progzire, amener d'la bidonsque dans les tchatches, en refoutant de façon pas forcement raccord, un lexicos qu'à mit les adjas.

© MRN 2006

Comment c'est glandé :

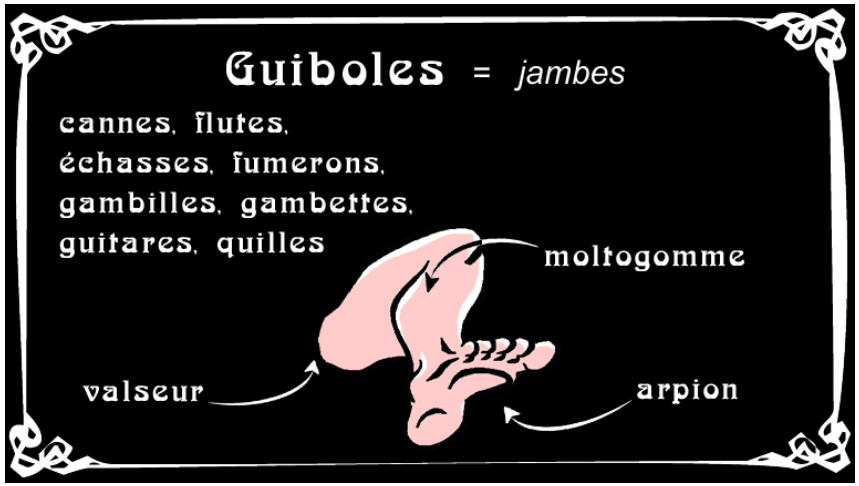
La série est réalisée en format 16/9.

Chaque épisode dure 2 broquilles (hors génériques) et se joue en trois actes. La mise en situasse en guignol. D'la théorie en diapos. Et le guignol traduit pour les naves.

- **Mise en situasse.**
  Durée : ½ broquille
  - Evènements sonores : Voix off, jaspine, zike et fond d'ambiance.
  - Evènements visuels : Guignol 2D, 10 plans maxi.
    - La déco et les julots sont créés à partir d'éléments cisaillés sur des tofs, l'toutim en technicolor.
    - La mise en scène des pinocchios obtenus se fait image par image et plan par plan, là où qu'on veut qu'çà s'passe.

© MRN 2006

- **Lidactiquedé.**
  Durée : 1 broquille
  - Evènements sonores : Voix off, zike.
  - Evènements visuels : succession de diapos reloues. 10 diapos maxi.
    - Les diapos sont crées avec des images et des scribouillis, animés sur un fond qu'est tout l'temps pareil.
    - Chaque diapo reprend un mot, une expression ou une notion d'gramtouse de la mise en situasse.



- **Pratique.**
  Durée : ½ broquille
  - Evènements sonores : même limonade que la mise en situation.
  - Evènements visuels : même limonade que la mise en situasse, sous-titres.

© MRN 2006

Pilote

Mise en situasse :

Oh !… j’en ai plein les endosses làga…tu voudrais pas plutôt aller ligoter la Version française ?... T’façon, c’est surtout des petits mickeys, et j’vais t’dire…moi j’ai turbiné mes huits plombes, j’mets les adjas. Et çui qui s’rait pas jouasse, il aurait qu’à venir me voir, et pis c’est marre !

© MRN 2006