



Écriture sérielle

initier les enfants de 6 à 11 ans
en 8 séances

Sommaire

1. Phase de présentation	6
<u>Séance 1</u>	7
1. Faire connaissance : les goûts et les pratiques	7
2. Un jeu de société pour se lancer dans la création	8
2. Phase d'appropriation	9
<u>Séance 2</u>	10
<u>Séance 3</u>	14
3. Phase de création	18
<u>Séance 4</u> : L'arène	19
<u>Séance 5</u> : Les personnages	22
<u>Séance 6</u> : L'histoire	25
<u>Séance 7</u> : Les épisodes	28
4. Phase de restitution	32
<u>Séance 8</u> : Restitution	33

Ce conducteur d'atelier d'écriture sérielle s'adresse à des professeurs, à des scénaristes et plus généralement à toute personne souhaitant animer avec un groupe un tel atelier. Il s'agit de proposer différentes séances à l'encadrant qui s'emparera de certaines activités ou en délaissera d'autres.

Quatre versions ont été pour l'instant conçues :

- deux versions pour le lycée
 - une version « Initiation » qui regroupe 6 séances de 3 heures
 - une version « Approfondissement : Défi – Toi aussi, écris ta série ! » qui regroupe au minimum 14 séances de 3 heures
- une version pour le collègue
 - une version « Initiation » qui regroupe 10 séances de 2 heures
- une version pour l'école primaire
 - une version « Initiation » qui regroupe 14 séances de 1 heure

Chaque version se déroule en 4 phases :

- une phase de présentation,
- une phase d'appropriation,
- une phase de création,
- et une phase de restitution.

La durée idéale de chaque séance est de 1 heure. Mais il est tout à fait possible d'étirer une séance de 1 heure en 2 séances de 1 heure ou d'assembler 2 séances de 1 heure en 1 grande séance de 2 heures en fonction de l'emploi du temps du groupe et de l'âge des participants. Le caractère modulable de chaque séance permet d'allonger certaines activités, d'en ajouter de nouvelles, d'en supprimer d'autres. Le temps nécessaire pour mener à bien chaque activité au sein de la séance est précisé à titre indicatif par la mention du temps écoulé après chaque activité [0h15, 0h45, 1h [...]].

La durée est indicative. Un seul document a été conçu à la fois pour le temps scolaire et le hors temps scolaire. Selon le type de public et l'effectif, les séances d'atelier avanceront à des rythmes différents. L'intervenant adaptera les séances proposées à son public.

La nature modulable de ce conducteur doit permettre de continuer à le développer en ajoutant des alternatives à telle séance, en approfondissant telle autre ou en intégrant telle activité inédite, ces nouvelles propositions se fondant toujours sur l'expérience pratique de scénaristes de série en activité.

Les séances ont été conçues pour un effectif d'une quinzaine de participants. Cependant, des alternatives dans la mise en œuvre de l'atelier sont proposées à chaque séance pour des effectifs plus importants.

Des scénarios d'échanges entre l'encadrant et le groupe ont été imaginés, avec les questions de l'encadrant indiquées entre guillemets et les réponses potentielles des participants données en italiques. La présence de ces échanges dans le conducteur n'a pas pour objectif de contraindre et de limiter les interactions au sein de l'atelier ou d'orienter les participants vers ces réponses précises (bien au contraire!), il s'agit simplement de rendre le déroulement du conducteur plus incarné.

Au sein de l'atelier, les participants feront, comme les scénaristes de série, l'expérience de la création collective, puisqu'ils devront impérativement se mettre par deux, trois ou quatre pour imaginer et développer leur idée de série. À la fin de l'atelier, il y aura donc autant d'idées de série créées qu'il y aura eu de petits groupes formés.

Une grande partie de l'atelier se déroulera oralement, comme cela se passe dans les *writing rooms* de scénaristes de série. Un des enjeux de l'atelier est que les enfants intègrent que lorsqu'ils échangeront à l'oral sans passer forcément par une phase écrite, ils travailleront et devront être concentrés.

Il est demandé aux personnes qui encadreront l'atelier de ne pas prêter attention au départ aux fautes d'orthographe et de grammaire qui apparaîtront avec le passage à l'écrit. La majeure partie de l'atelier est consacrée à l'invention du récit et à sa structuration, qui sont des compétences spécifiques différentes de la formulation du récit et de sa correction linguistique. Souligner d'emblée la présence de fautes risquerait de rompre le flux créatif de certains quand d'autres n'oseraient plus mettre par écrit leurs idées. C'est seulement lors de l'avant-dernière séance qu'un temps sera dédié à la correction de la langue où il sera rappelé aux enfants l'importance de maîtriser un code linguistique commun, notamment quand il s'agit de présenter son travail à une personne extérieure.

Ce conducteur a été élaboré par Charlotte Serval, maîtresse de conférence en études cinématographiques. Pour proposer des activités au plus proches de l'écriture sérielle des professionnels, elle a mené des entretiens auprès de plusieurs scénaristes. Son observation de plusieurs sessions d'écriture de séries en cours de diffusion a permis d'ajuster les activités proposées. Ce conducteur a été relu par plusieurs professionnels de série et professeurs.

Ce conducteur a été conçu pour que les enfants se lancent avec enthousiasme et confiance dans l'invention de série, pour qu'ils prennent conscience de leurs capacités créatrices et qu'ils ressentent le plaisir jubilatoire d'explorer les contrées infinies offertes par la fiction.

1. Phase de présentation

Objectifs :

- Faire connaissance
- Avoir une première approche du format de la série
- Stimuler l'imagination et l'esprit créatif des participants

Moyens :

- Échange autour des goûts et des pratiques
- Jeux

Durée :

1 séance de 1 heure

Séance 1

1. Faire connaissance : les goûts et les pratiques

L'intervenant se présente.

Il commence par prendre un exemple de série et un exemple de film (par exemple *Les Grandes vacances* et *La Reine des neiges* ; si les enfants ne connaissent pas, trouver des exemples qu'ils connaissent en leur demandant ce qu'ils regardent à la télévision, au cinéma). Il demande aux enfants les différences entre ces deux productions :

- Dans un film, on le voit une fois, et c'est terminé
≠ Dans une série, ce n'est pas terminé, il y a plusieurs petits films
- Dans un film, il y a une histoire
≠ Dans une série, il y a plusieurs histoires
- Un film est souvent plus long, ça peut durer 1 heure ou plus
≠ Une série, c'est plus court
- etc.

Il peut noter sur un tableau les différences brièvement.

[0h15]

Dans cet atelier, l'intervenant annonce que les enfants vont créer une série.

L'intervenant évoque ses séries préférées (notamment pour enfants) et dans quel contexte il les regarde (pour les séries pour adulte) : en famille / entre amis / seul ; à la télévision / sur son ordinateur ; à quelle fréquence ; plusieurs épisodes les uns à la suite des autres (ou pas), etc.

Il invite les participants à faire de même : «Quelle série regardent-ils en ce moment ? Quelles sont leurs séries préférées ? Regardent-ils des séries d'animation ? Quelles séries n'ont-ils pas aimées ? Comment regardent-ils leurs séries ? De quoi parlent les séries qu'ils aiment ?»

- Si le groupe comprend moins d'une dizaine de participants, chaque participant est invité à se présenter et à partager ses goûts avec le reste du groupe.
- Si le groupe comprend plus d'une dizaine de participants, la discussion s'engage par groupe de deux ou trois ; puis, deux ou trois participants présentent leurs goûts ainsi que ceux de leur groupe.
- L'intervenant fait le constat que la majorité des participants sont des spectateurs de séries, l'objectif de l'atelier va être de les faire passer du statut de spectateur à celui de scénariste de séries.

Il ne s'agira plus seulement de regarder des séries, mais d'en créer une !

[0h25]

L'intervenant poursuit en demandant aux participants pourquoi ils aiment les séries.

Les réponses peuvent être récoltées en groupe entier.

Certains éléments de réponse sont notés au tableau par l'intervenant : J'aime les séries

- *parce que ce sont des personnages que je connais, auxquels je me suis habitué...*
- *parce qu'elles me font découvrir un univers que je ne connais pas*
- *parce qu'il y a du suspense*
- *parce que ça ne dure pas trop longtemps*
- *parce que c'est facile à regarder*
- *etc.*

[0h25]

2. Un jeu de société pour se lancer dans la création !

La pratique du jeu va permettre de briser la glace dans le groupe et de libérer l'imagination des participants. Commencer par un jeu permet d'embarquer tous les participants dans cet atelier d'écriture : l'aspect ludique a un caractère désinhibant et tous les participants se sentiront autorisés à inventer une histoire.

Le jeu *When I Dream* (Repos production, à partir de 8 ans) permet de raconter un récit à plusieurs voix. Il est possible d'y jouer de quatre à dix joueurs au cours de parties d'une trentaine de minutes. L'éditeur présente le jeu ainsi : « Une fée, un croque-mitaine et un marchand de sable se retrouvent autour du lit d'un rêveur à la faveur de la nuit. Certains vont l'aider à retrouver le fil de ses rêves, tandis que d'autres vont tenter d'effacer les souvenirs fabuleux ! ».

Le jeu *Rory's Story Cubes* (Zygomatic, à partir de 6 ans) permet d'inventer des histoires à partir des symboles (objets, personnages, lieux et animaux) qui apparaissent sur les dés. Il est possible d'y jouer à partir de deux joueurs jusqu'à huit pour des parties d'une vingtaine de minutes. Des extensions du jeu permettent d'explorer un univers particulier : terreur, enquête, aventure, etc.

Le jeu de carte *Il était une fois* (Halloween Concept / Atlas Games, à partir de 6 ans) permet de créer et de raconter des contes de fées. Il est conçu pour deux à six joueurs pour des parties d'une trentaine de minutes.

[1h]

2. Phase d'appropriation

Objectifs :

- Initier les participants aux différents éléments qui composent une série (personnages, arches, arène, etc.)
- Présenter les différents documents scénaristiques nécessaires à la création d'une série
- Faire manipuler ces nouveaux éléments aux participants
- Esquisser le concept d'une nouvelle série

Moyens :

- Extraits de séries connues du groupe
- Jeux

Durée :

2 séances de 1 heure

Séance 2

Pendant cette séance, l'intervenant va inviter les enfants à mettre en évidence les principaux éléments d'une série en s'appuyant sur la bande-annonce de deux séries distinctes.

Selon la composition du groupe (homogène, hétérogène, etc.), l'intervenant peut passer :

- soit des séries adaptées au cycle 2 (CP-CE2),
- soit des séries adaptées au cycle 3 (CM1-6^e),
- soit un mélange des deux.

L'intervenant indique aux enfants qu'ils vont regarder deux bandes-annonces de séries.

Il leur demande ce qu'est une bande-annonce.

Il récolte les réponses à l'oral et synthétise les réponses toujours à l'oral : il s'agit d'une vidéo qui présente de façon courte l'univers et les personnages d'une série ou d'un film pour donner envie au public de regarder cette série ou ce film.

L'intervenant indique aux enfants que le jeu est de déterminer quelles sont les différences entre les deux séries.

Il peut passer par exemple

- soit des séries de cycle 2 comme :
 - *Mush mush et les Champotes*
 - *Ernest et Célestine*
- soit des séries de cycle 3 comme :
 - *Les Grandes grandes vacances*
 - *Max et Maestro*
- soit un mélange des deux comme :
 - *Ernest et Célestine*
 - *Les Grandes grandes vacances*

Voici les bandes annonces

- *Mush Mush et les Champotes*
https://www.youtube.com/watch?v=cFu5Sto2Kt0&ab_channel=CANAL%2BKids [0'37]
- *Ernest et Célestine*
https://www.youtube.com/watch?v=HevFuo01dfA&ab_channel=Catsuka [0'33]
- *Les Grandes grandes vacances*
https://www.youtube.com/watch?v=ASsvC0pHic8&ab_channel=LesArmateurs [1'45]

– *Max et Maestro*

https://www.youtube.com/watch?v=xxCgU90mTXo&ab_channel=Telarama
[2'11]

[0h10]

Par groupe de deux ou trois, pendant 5 minutes, les enfants comparent entre elles à l'oral les deux vidéos et font ressortir les différences entre les séries. L'intervenant passe de groupe en groupe, écoute et pose des questions si nécessaire pour susciter la participation des enfants.

Puis l'intervenant récolte les réponses en groupe entier en les inscrivant au tableau sous forme de colonnes.

<i>Mush Mush</i>	<i>Ernest et Célestine</i>
Forêt / Nature	Maison dans un village
Champignons qui parlent et agissent	Un ours et une souris
Aventures	Aventures
Amitié, Peur, Rire	Famille

<i>Les Grandes grandes vacances</i>	<i>Max et Maestro</i>
Village pendant la 2 ^e GM	Ville aujourd'hui
Un frère et sa petite sœur qui vont vivre chez leurs grands-parents	Un adolescent et ses amis d'un groupe de rock
Aventures, intégration dans le village, réactions face à l'absence des parents, etc.	Conflit : Max découvre qu'il aime la musique classique, mais a peur de le dire à son père et ses amis.
Amitié, Famille	Famille, Amitié, Éducation

<i>Les Grandes grandes vacances</i>	<i>Ernest et Célestine</i>
Village pendant la 2 ^e GM	Maison dans un village
Un frère et sa petite sœur qui vont vivre chez leurs grands-parents	Un ours et une souris
Aventures, intégration dans le village, réactions face à l'absence des parents, etc.	Aventures
Amitié, famille,	Famille

[0h25]

Il demande aux enfants comment on pourrait désigner la 1^{ère} ligne du tableau, puis la 2^e, la 3^e, et la 4^e.

Par exemple avec le premier tableau, cela pourrait donner cela :

	<i>Mush Mush</i>	<i>Ernest et Célestine</i>
Lieu et époque	Forêt / Nature	Maison dans un village
Personnages	Champignons qui parlent et agissent	Un ours et une souris
Histoires	Aventures dans la forêt	Aventures
Thèmes	Amitié	Famille

L'intervenant rappelle qu'ils vont créer leur série, ils vont donc devoir inventer (et il demande aux enfants de lui rappeler les 4 éléments importants d'une série) :

- Un lieu et une époque
- Des personnages avec un personnage principal et des personnages secondaires
- Des histoires
- Des thèmes

[0h35]

Ils vont travailler à plusieurs comme les vrais scénaristes.

Il demande aux enfants de se mettre par groupe de deux, trois ou quatre (ou l'intervenant forme lui-même les groupes).

La première étape est de partager à l'oral toutes leurs idées sur une possible série.

Les enfants vont commencer par choisir un lieu et une époque.

Ils ont 5 minutes pour trouver plein d'idées !

Par petit groupe, chacun dit ce qu'il aimerait comme lieu et époque.

L'un d'entre eux (en fonction du niveau des enfants) peut noter sous forme de liste leurs idées.

La durée de 5 minutes permet de les mettre rapidement au travail et donne une dimension ludique à l'activité.

Ensuite, chaque groupe partage ses idées à l'oral avec les autres groupes ; l'intervenant note les idées de chaque groupe sur une feuille distincte par groupe.

[0h45]

L'intervenant invite maintenant les enfants à choisir des personnages.

Ils ont 5 minutes pour trouver plein d'idées !

Chacun dit ce qu'il aimerait comme personnages : des enfants comme eux, des animaux (quel animal ?), des extraterrestres, des fées, des monstres, etc. ? L'un d'entre eux (en fonction du niveau des enfants) peut noter sous forme de liste leurs idées.

Chaque groupe partage ses idées à l'oral avec les autres groupes ; l'intervenant note les idées de chaque groupe sur une feuille distincte par groupe.

[0h55]

L'intervenant invite ensuite les enfants à choisir les histoires, les aventures qu'ils voudraient voir dans leur série.

Ils ont 5 minutes pour trouver plein d'idées !

Chacun dit ce qu'il aimerait comme histoire, comme action : des disputes, de la danse, des blagues, des chagrins, etc.

L'un d'entre eux (en fonction du niveau des enfants) peut noter sous forme de liste leurs idées.

Chaque groupe partage ses idées à l'oral avec les autres groupes ; l'intervenant note les idées de chaque groupe sur une feuille distincte par groupe.

L'intervenant invite enfin les enfants à choisir les thèmes qu'ils voudraient voir dans leur série.

Ils ont 5 minutes pour trouver plein d'idées !

Chacun dit ce qu'il aimerait comme thèmes : l'amitié, la famille, la jalousie, la peur, etc.

L'un d'entre eux (en fonction du niveau des enfants) peut noter sous forme de liste leurs idées.

Chaque groupe partage ses idées à l'oral avec les autres groupes ; l'intervenant note les idées de chaque groupe sur une feuille distincte par groupe.

[1h15]

Pour faire rentrer tout en une séance d'une heure, l'intervenant peut varier la durée de création ludique, 3 minutes à la place de 5 ou les faire réfléchir seulement sur le lieu, l'époque et les personnages. Il s'agit d'un brainstorming, comme le font régulièrement les scénaristes. C'est un temps où les enfants prennent conscience de la richesse de leur imagination.

Séance 3

Après avoir découvert les éléments essentiels à l'élaboration d'une série, les participants vont être invités à les repérer dans les documents scénaristiques professionnels afin qu'ils se les approprient encore davantage, avant de créer leurs propres éléments pour leur série.

(En fonction de l'âge des participants et de leur nombre, cette séance d'une heure peut s'étendre sur deux heures).

L'intervenant demande aux participants de rappeler les 4 éléments importants pour créer une série :

- Le lieu et l'époque
- Les personnages
- L'histoire, les conflits, les problèmes, le chemin des personnages
- Les thèmes

En fonction de l'âge des participants, l'intervenant distribue une bible par élève (ou par petit groupe) :

- Soit de cycle 2 (elle peut très bien fonctionner aussi avec des élèves de cycle 3)

Par exemple celle de *Mush Mush et les Champotes* (p. 12-44)

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1461304/Dossier+artistique+Mush-Mush+et+les+champotes.pdf/5d5dd3bb-c2f5-cdc7-1f23-0fa034fa7018?t=1621010943302>

- Soit de cycle 3

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Max+et+Maestro+-+Bible.pdf/a4ab25e0-1966-53d3-1ba9-6e92f399b8eb?t=1654696875854>

Il demande aux participants de repérer dans le document distribué les 4 éléments essentiels à une série. Les participants peuvent discuter entre eux de leur repérage.

Les enfants n'ont pas besoin de lire de façon exhaustive.

Ils auront sans doute des facilités pour repérer le lieu et l'époque, et les personnages ; cela pourra être un peu plus compliqué avec l'histoire et les thèmes.

Ensuite, l'intervenant récolte leurs réponses à l'oral en groupe entier.

[0h15]

Après chaque identification de l'un des éléments (les personnages, le décor, etc.), il propose à l'un des enfants d'en lire une partie à voix haute.

Ce document s'appelle une bible car il contient toutes les informations importantes sur la série.

L'intervenant indique que les enfants vont inventer une bible avec présentation des personnages, du décor et de l'époque, de l'histoire et des thèmes !

Il leur présente d'autres bibles pour leur montrer que chaque bible est propre à chaque série. Il peut ainsi projeter ou distribuer les bibles

– de *Jean Michel super caribou*

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Bible+Jean-Michel%2C+super+caribou.pdf/44db7e4a-9fba-7941-bc99-91a3e-144b3bd?t=1654250629634>

– et/ou d'*Ernest et Célestine*

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Ernest+et+C%C3%A9lestine%2C+la+Collection+-+Bible+saizon+1.pdf/baaa3bd5-bbab-d650-8c2b-3ec8384b7ddb?t=1656685033866>

[0h30]

Pour achever la séance, l'intervenant demande aux enfants s'ils pensent à une autre étape nécessaire qu'il y aurait entre cette bible et la réalisation de la série, le moment où le dessinateur se met à dessiner ou à animer la série dans le cas de série d'animation.

Il recueille les réponses à l'oral.

→ Il manque peut-être un document qui décrit précisément ce qu'il va se passer dans un épisode de la série.

En effet, le dessinateur doit savoir exactement :

- où se trouvent les personnages, dans quel décor, dans quelle position,
- quelles actions ils accomplissent
- quelles paroles ils disent
- etc.

L'intervenant distribue à chaque élève 2 documents sans leur dire de quoi il s'agit :

– un synopsis

par exemple

• d'*Ernest et Célestine*

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Ernest+et+C%C3%A9lestine%2C+la+Collection+-+Synopsis+de+l%27%C3%A9pisode+Une+%C3%A9toile+pour+Celestine.pdf/a3e9190e-ba4d-6a6e-9c6f-3e7246a69ac8?t=1656685150087>

- ou de *Max et Maestro*

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Max+et+Maestro+-+Synopsis+de+l%27%C3%A9pisode+Copier+coller.pdf/5a424798-27f6-7aed-14fc-80f3ce7777ed?t=1654696997492>

– une version dialoguée

par exemple

- d'*Ernest et Célestine*

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Ernest+et+C%3%A9lestine%2C+la+Collection+-+Sc%C3%A9nario+de+l%27%C3%A9pisode+Une+%C3%A9toile+pour+Célestine.pdf/ab1401c8-9d6a-2229-3c47-18c59b18868d?t=1656685105728>

- ou de *Max et Maestro*

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Max+et+Maestro+-+Sc%C3%A9nario+de+l%27%C3%A9pisode+Copier+coller.pdf/4c16082c-a0b8-5946-099f-011376014861?t=1654696960658>

L'intervenant demande aux enfants d'observer les 2 documents.

À leur avis, quel document a été écrit en 1^{er} et quel document a été écrit en 2^e ?

Il laisse les enfants échanger leur réponse et les argumenter à deux ; puis il récolte les réponses en groupe entier.

- Les deux documents racontent la même histoire, ils ont le même titre
- Il y en a un qui est 3 fois plus long que l'autre
- On peut donc imaginer
 - que les scénaristes ont d'abord écrit l'histoire en gros, dans les grandes lignes
 - puis qu'ils ont ajouté les détails des actions, des paroles, etc.

[0h45]

En fonction de l'âge des enfants, l'intervenant lit lui-même le synopsis d'un des épisodes proposés.

Ou bien il demande aux enfants de lire le synopsis en lecture silencieuse individuelle (peut-être celui d'*Ernest et Célestine*, qui est plus court et fait 3 pages). Puis il leur propose de lire à voix haute le début de la version dialoguée en se répartissant la parole :

- l'un les séquences en gras
- l'autre les descriptions
- un Ernest
- un les parenthèses d'Ernest
- une Célestine

- une les parenthèses de Célestine
- un Augustin
- un autre les parenthèse d'Augustin

[1h]

S'il reste du temps ou si la séance peut déborder, l'intervenant propose aux enfants de regarder l'épisode qu'ils ont lu, par exemple celui d'*Ernest et Célestine*.

3. Phase de création

Objectifs :

- Créer sa propre série

Moyens :

- Brainstorming
- Travail en petits groupes
- Écriture, réécriture

Productions : Pré-Bible

- Concept de la série
- Présentation des personnages
- Arches
- Note d'intention
- Moodboard

Durée :

5 séances de 1 heure

Séance 4 : L'arène

Pendant cette séance, les enfants vont inventer leur arène, autrement dit le lieu et l'époque de leur série.

[1h]

L'intervenant demande aux enfants de rappeler les 4 éléments essentiels pour créer une série :

- le milieu et l'époque, qu'on appelle aussi l'arène
- les personnages
- l'histoire
- les thèmes

L'intervenant annonce aux enfants qu'aujourd'hui ils vont inventer leur arène !

Avant de se lancer dans la création et pour chauffer l'imagination des enfants, l'intervenant commence par un jeu où chaque enfant doit donner le nom d'une série qu'il connaît et indiquer le milieu et l'époque où elle se passe. Une fois la série et l'arène énoncées, les autres enfants peuvent réagir et dire s'ils sont d'accord ou pas. Il n'y a pas d'ordre de passage déterminé, chaque enfant prenant la parole quand il a trouvé sa série.

L'intervenant conclut ce jeu en indiquant qu'il y a plein d'arènes possibles !

[0h10]

Pour que le public comprenne le milieu et l'époque où se déroule la série, les scénaristes donnent plein de détails. Eux aussi quand ils vont créer leur arène, ils devront donner des détails sur son fonctionnement pour que le public comprenne bien où se déroule la série.

Pour illustrer son propos, l'intervenant propose aux enfants de lire les arènes de plusieurs bibles :

– Celle d'*Ernest et Célestine* :

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Ernest+et+C%C3%A9lestine%2C+la+Collection+-+Bible+saison+1.pdf/baaa3bd5-bbab-d650-8c2b-3ec8384b7ddb?t=1656685033866>

- « L'univers » p. 4
- « Les décors » p. 13-15

– Et/ou *Mush Mush et les Champotes*, « leur microcosme », « le décor », p. 33-37

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1461304/Dossier+artistique+Mush-Mush+et+les+champotes.pdf/5d5dd3bb-c2f5-cdc7-1f23-0fa034fa7018?t=1621010943302>

– Et/ou celle de *Max et Maestro*, « les décors principaux », p. 11

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Max+et+Maestro+-+Bible.pdf/a4ab25e0-1966-53d3-1ba9-6e92f399b8eb?t=1654696875854>

L'intervenant peut attirer l'attention des enfants sur tel ou tel détail, ou bien leur demander quel détail sur le fonctionnement de l'univers ils ont retenu. L'intervenant distribue la feuille où il avait inscrit les idées de chaque groupe en matière d'arène.

[0h20]

Chaque groupe va d'abord se mettre d'accord sur un choix de lieu et d'époque à partir de leurs multiples idées. Ce n'est pas toujours facile. Les enfants doivent comprendre la création collective comme une façon de créer quelque chose de génial à plusieurs plutôt que quelque chose de moyen tout seul : à plusieurs, une idée moyenne, proposée par l'un d'entre eux, peut devenir géniale par les propositions des uns et des autres, ils vont l'améliorer, la perfectionner ensemble !

Ils ont 5 minutes pour se mettre d'accord !

Une fois l'univers décidé, ils vont créer 2 ou 3 petits décors, 2 ou 3 lieux où se passe leur série, comme

- dans *Ernest et Célestine* où il y a la maison d'Ernest, la ville, la campagne, la forêt, le manoir abandonné, la maison de Madame Tulipe,
- ou dans *Max et Maestro* où il y a le quartier du Bout en Train, le manoir de Barenboim, le par Lénine.

Ils ont 5 minutes pour trouver 3 petits décors et se mettre d'accord !

Pour garder la trace de leurs échanges, l'intervenant peut distribuer à chaque groupe une feuille A3 cartonnée et des post-it de couleurs différentes ; les enfants peuvent inscrire le nom de leur univers dessus, ainsi que les 2 ou 3 décors qui composeront leur univers.

Par petits groupes, les enfants échangent leurs idées et leurs envies à l'oral. L'intervenant passe de groupe en groupe et écoute.

Il peut poser des questions pour que les participants précisent leurs idées. Une fois que l'univers et les décors sont à peu près fixés, l'intervenant peut demander de donner des précisions

- sur les couleurs dominantes dans ce lieu
- sur les formes de ce lieu
- sur l'atmosphère de ce lieu
- sur les objets qu'il y aura dans ce lieu

Les enfants peuvent inscrire sur un post-it jaune le nom de leur 1^{er} décor et écrire sur d'autres post-it jaunes des adjectifs (rouge, grand, chaud, etc.) et des noms (cheminée, couverture, chaussons, etc.).

Ils ont 10 minutes pour compléter avec des détails leur 3 petits décors et se mettre d'accord !

[0h40]

Au bout de 20 minutes, chaque petit groupe présente son arène aux autres. Les autres groupes peuvent poser des questions s'il y a des choses qu'ils ne comprennent pas, cela pourra aider le groupe en question à améliorer encore son arène, à la rendre encore plus claire.

NB : Dans le cadre scolaire, si le professeur travaillant sur ce projet d'atelier d'écriture sérielle souhaite que les élèves s'appuient sur une partie du programme dans la création de leur série et mènent un travail d'enquête, comme les scénaristes le font souvent aussi (par exemple sur une période historique, un espace géographique, un métier, etc.), ils en sont tout à fait libres !

[1h]

Séance 5 : Les Personnages

Cette deuxième séance de création sera consacrée à créer les personnages.

L'intervenant demande aux enfants de lui rappeler ce qu'ils ont créé à la séance dernière : *L'arène* !

« Que leur reste-t-il à créer pour créer leur série ? »

- Les personnages
- L'histoire
- Les thèmes

L'intervenant annonce aux enfants qu'aujourd'hui ils vont inventer leurs personnages !

Avant de se lancer dans la création et pour chauffer l'imagination des enfants, l'intervenant commence par un jeu où chaque enfant doit donner le nom d'une série qu'il connaît et indiquer le ou les personnages en les décrivant très brièvement. Une fois les personnages et leurs présentations énoncées, les autres enfants peuvent réagir et dire s'ils sont d'accord ou pas. Il n'y a pas d'ordre de passage déterminé, chaque enfant prenant la parole quand il a trouvé sa série. L'intervenant conclut ce jeu en indiquant qu'il y a plein de personnages possibles !

[0h10]

Pour que le public comprenne les personnages, les aime, les scénaristes donnent plein de détails. Eux aussi quand ils vont créer leurs personnages, ils devront bien les décrire.

Pour illustrer son propos, l'intervenant propose aux enfants de lire la présentation des personnages de plusieurs bibles (il n'est pas nécessaire de lire la présentation de chaque personnage) :

- Celle d'*Ernest et Célestine*, p. 6-12

(l'intervenant peut attirer l'attention sur le fait que les paroles des personnages sont présentes, cela donne une idée sur la façon dont les personnages parlent, les enfants pourront faire de même dans la présentation de leurs personnages)

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Ernest+et+C%C3%A9lestine%2C+la+Collection+-+Bible+saison+1.pdf/baaa3bd5-bbab-d650-8c2b-3ec8384b7ddb?t=1656685033866>

- Et / ou *Mush Mush et les Champotes*, « leur microcosme », « le décor », p. 17-31

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1461304/Dossier+artistique+Mush-Mush+et+les+champotes.pdf/5d5dd3bb-c2f5-cdc7-1f23-0fa034fa7018?t=1621010943302>

– Et/ou celle de *Max et Maestro*, « les décors principaux », p. 4-10
<https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Max+et+Maestro+-+Bible.pdf/a4ab25e0-1966-53d3-1ba9-6e92f399b8e-b?t=1654696875854>

L'intervenant peut attirer l'attention des enfants sur tel ou tel détail (parole, dessin, conflit à l'intérieur du personnage, relation entre les différents personnages, etc.), ou bien leur demander quel détail sur le fonctionnement du personnage ils ont retenu. L'intervenant demande aux enfants si tous les personnages présentés sont au même niveau : il souligne alors

- qu'il y a des personnages principaux (qui sont plus décrits)
- et des personnages secondaires (qui sont décrit plus rapidement).

[0h20]

L'intervenant distribue la feuille où il avait inscrit les idées de chaque groupe en matière de personnages.

Il annonce aux enfants qu'ils vont devoir se mettre d'accord sur le choix de leur personnage principal à partir de leurs multiples idées ; ce n'est pas toujours facile. Les enfants doivent comprendre la création collective comme une façon de créer quelque chose de génial à plusieurs plutôt que quelque chose de moyen tout seul : à plusieurs, une idée moyenne, proposée par l'un d'entre eux, peut devenir géniale par les propositions des uns et des autres, ils vont l'améliorer, la perfectionner ensemble !

Il y a une contrainte : ils peuvent inventer 1 seul personnage principal. Car ils n'ont pas beaucoup de temps pour créer : mieux vaut un seul personnage bien développé que trois personnages peu développés qu'on risque de confondre et auxquels on risque de ne pas s'attacher...

Ils ont 5 minutes pour créer leur personnage principal et se mettre d'accord !

Une fois leur personnage principal choisi, ils vont créer 2 ou 3 personnages secondaires, comme

- dans *Ernest et Célestine* avec les 3 petites souris, Madame Tulipe, etc.
- ou dans *Max et Maestro* avec M. Barenboïm, Léon, Bakary, etc.

Ils ont 5 minutes pour créer 2 ou 3 personnages secondaires et se mettre d'accord !

Pour garder la trace de leurs échanges, l'intervenant peut distribuer à chaque groupe une feuille A3 cartonnée et des post-it de couleurs différentes ; les enfants peuvent inscrire le nom de leurs personnages dessus.

Par petits groupes, les enfants échangent leurs idées et leurs envies à l'oral. L'intervenant passe de groupe en groupe et écoute.

Il peut poser des questions pour que les participants précisent leurs idées. Une fois que les personnages sont à peu près fixés, l'intervenant peut demander de donner des précisions, notamment sur le personnage principal

- sur leur âge
- sur leur genre
- sur leur physique (grand, petit, gros, maigre, habits, etc.)
- sur leur manière de parler, de se tenir
- sur leur passé (d'où ils viennent, à quoi ressemble leur famille, etc.)
- sur les activités qu'ils aiment bien faire, qu'ils n'aiment pas faire
- sur leurs qualités,
- sur leurs défauts,
- sur leurs relations avec les autres personnages
- sur leurs problèmes, leurs faiblesses, leur conflit

(Les catégories de détails peuvent être aussi projetées au tableau ou bien distribuées sous forme de document papier)

Les enfants peuvent inscrire sur un post-it jaune le nom de leur personnage et écrire sur d'autres post-it jaunes des adjectifs (grand, gentil, timide, etc.) et des noms (1 sœur, 1 passion : le foot, etc.), des expressions verbales (vit à la campagne, fait du piano, etc.).

Ils ont 10 minutes pour compléter avec des détails leur personnages et se mettre d'accord !

[0h40]

Au bout de 20 minutes, chaque petit groupe présente ses personnages aux autres. Les autres groupes peuvent poser des questions s'il y a des choses qu'ils ne comprennent pas, cela pourra aider le groupe en question à améliorer encore ses personnages, à les rendre encore plus clairs.

[1h]

Séance 6 : L'Histoire

Cette troisième séance de création sera consacrée à créer les bases de l'histoire.

L'intervenant demande aux enfants de lui rappeler ce qu'ils ont créé lors des deux dernières séances : *l'arène + les personnages* !

« Que leur reste-t-il à créer pour créer leur série ? »

- *L'histoire*
- *Les thèmes*

L'intervenant annonce aux enfants qu'aujourd'hui ils vont inventer les bases de leur histoire !

Avant de se lancer dans la création et pour chauffer l'imagination des enfants, l'intervenant commence par un jeu où chaque enfant doit donner le nom d'une série qu'il connaît et indiquer l'objectif du personnage principal, autrement dit ce qu'il recherche, ce qu'il veut obtenir, ce qu'il veut devenir, etc. Une fois l'objectif présenté, les autres enfants peuvent réagir et dire s'ils sont d'accord ou pas. Il n'y a pas d'ordre de passage déterminé, chaque enfant prenant la parole quand il a trouvé sa série.

Contrairement aux deux précédents exercices, celui-ci est sans doute plus difficile...

Pas d'inquiétude ils vont repartir des séries sur lesquelles ils ont déjà travaillé pour bien comprendre ce qu'est un objectif.

[0h10]

L'intervenant s'appuie sur la série que les enfants connaissent le mieux. Peut-être faudra-t-il au préalable leur avoir demandé de regarder deux ou trois épisodes à la maison ou d'avoir programmé le visionnage de deux ou trois épisodes de la série. Il pourra être intéressant de faire relire aux enfants le concept des séries et/ou la présentation du personnage principal de la bible où se trouve formulé généralement l'objectif du personnage.

Exemple avec *Mush Mush et les Champotes*

- L'intervenant demande aux enfants quel est l'objectif de Mush Mush. Il laisse les enfants discuter de la réponse par deux ou trois ; puis il récolte leurs réponses en groupe entier. Il réagit aux réponses des uns et des autres. De cet échange, il amène progressivement les enfants vers l'idée que Mush Mush cherche à se connaître : son objectif est de se découvrir lui-même et de trouver sa place dans la communauté.

- Il demande ensuite aux enfants ce qui pourrait empêcher cet objectif de se réaliser :

- *Il aime trop de choses et se perd*
- *Il n'arrive pas à choisir*
- *Il veut copier les autres et ne sait pas comment être lui-même*

- *Il est influencé par des gens méchants qui font ressortir ses défauts plutôt que ses qualités*
- *Il ne peut pas faire tout ce qu'il veut car les adultes l'en empêchent*

L'intervenant fait remarque aux enfants que

- certains obstacles sont internes (dans lui, dans sa personnalité),
- d'autres sont externes (les copains méchants, les adultes, etc.)

– Puis l'intervenant demande aux enfants ce qui pourrait aider Mush Mush à accomplir son objectif :

- *Ses amis*
- *Ses parents*
- *Sa curiosité*
- *Sa manière de vivre les aventures à fond*
- *Les aventures qu'il vit*

→ L'intervenant souligne que la diversité des obstacles et des aides va constituer la diversité des épisodes de la série.

Et/ou exemple avec *Max et Maestro*

– L'intervenant demande aux enfants quel est l'objectif de Max

Il laisse les enfants discuter de la réponse par deux ou trois ; puis il récolte leurs réponses en groupe entier. Il réagit aux réponses des uns et des autres. De cet échange, il amène progressivement les enfants vers l'idée que Max veut devenir un grand pianiste classique.

– Il demande ensuite aux enfants ce qui pourrait empêcher cet objectif de se réaliser :

- *Ses copains qui n'aiment pas la musique classique*
- *Son père qui n'aime pas la musique classique*
- *S'il ne travaille pas assez*
- *S'il n'a pas assez de talent*
- *S'il ne trouve pas de professeur*
- *S'il n'a pas de piano chez lui*
- *S'il pense à autre chose, par exemple à jouer aux jeux vidéo*

L'intervenant fait remarque aux enfants que

- certains obstacles sont internes (dans lui, dans sa personnalité),
- d'autres sont externes (les copains méchants, les adultes, etc.)

– Puis l'intervenant demande aux enfants ce qui pourrait aider Max à accomplir son objectif :

- *Faire confiance à ses amis*
- *Parler à son père*
- *Travailler*

→ L'intervenant souligne que la diversité des obstacles et des aides va constituer la diversité des épisodes de la série.

[0h30]

L'intervenant invite à présent les enfants à déterminer l'objectif de leur personnage principal, les obstacles et les aides qu'il va rencontrer.

L'intervenant distribue la feuille où il avait inscrit les idées de chaque groupe en matière d'histoires.

À partir de leur arène qu'ils ne doivent pas oublier, les enfants vont commencer par déterminer l'objectif de leur personnage principal : Que veut leur personnage ? Souvent l'objectif correspond à ce qui manque dans la vie du personnage.

Ils ont 10 minutes pour inventer l'objectif de leur personnage et se mettre d'accord !

Une fois l'objectif de leur personnage principal déterminé, ils vont penser à des obstacles que leur personnage va rencontrer, des problèmes qu'il va devoir surmonter.

Ils ont 7 minutes pour trouver au moins 5 obstacles et se mettre d'accord !

Une fois les obstacles déterminés, ils vont penser à des personnes ou des choses qui vont aider le personnage dans sa quête.

Ils ont 7 minutes pour trouver au moins 5 aides et se mettre d'accord !

Pour garder la trace de leurs échanges, l'intervenant peut distribuer une feuille A3 cartonnée à chaque groupe sur laquelle ils traceront une flèche ; au bout de la flèche, ils écriront l'objectif de leur personnage principal. Avec des post-it de couleurs différentes, des rouges et des verts par exemple, les enfants pourront placer au-dessus de la flèche les obstacles en rouge et en dessous de la flèche les aides en vert.

[1h]

Séance 7 : Les Épisodes

Cette quatrième séance de création sera consacrée à organiser l'histoire en épisodes.

L'intervenant demande aux enfants de lui rappeler ce qu'ils ont créé lors des trois dernières séances : *l'arène + les personnages + l'histoire (l'objectif et les obstacles et aides du personnage)!*

L'intervenant demande aux enfants ce qu'il manque pour que leur création ressemble à une série (il peut les orienter en leur disant «et pas un film»). «Dans les séries animées qu'ils regardent, comment les histoires sont-elles organisées? Comment découvrent-ils l'histoire? en une seule fois? en plusieurs fois?»

• *Il y a des épisodes!*

L'intervenant annonce aux enfants qu'aujourd'hui ils vont organiser leur histoire en épisodes !

Pour commencer, l'intervenant invite les enfants à lire les titres des épisodes de plusieurs séries. Il peut les projeter au tableau ou distribuer une feuille et inviter chaque enfant à lire à voix haute l'un des titres.

Par exemple avec *Ernest et Célestine*, il y a 26 épisodes (il peut proposer la lecture d'une dizaine de titres pour ne pas perdre les enfants et les lasser) :

1. Les petits fantômes
2. Le bouton d'accordéon
3. La soucoupe volante
4. Les charabiettes
5. Le bal des souris
6. La bête du lac
7. Le portrait caché
8. Blizzard
9. Bibi
10. Léon
11. Une étoile pour Célestine
12. Le grand méchant ours
13. Les bonnes manières
14. Sud Express
15. Le piano mécanique
16. La somnambule
17. La petite voix de Célestine
18. Pendant que l'orage gronde
19. La fête du cousin Bébert
20. À deux c'est mieux
21. La souris des neiges
22. Mais où es-tu Boléro ?
23. À la rescousse de Madame Tulipe

24. Célestine part en colonie
25. Siméon a disparu
26. L'anniversaire de Célestine

Par exemple avec *Max et Maestro*, il y a 19 épisodes.

1. L'oreille supersonique
2. Le truc qui marche
3. La surprise
4. Le secret de Lamia
5. L'oreille de son maître
6. Que l'intensité soit avec toi
7. Le défi
8. Edouard et les ninjas
9. Le pianiste masqué
10. Tempête en aquarium
11. Léon in love
12. Le triangle de Carmen
13. Famille au top
14. La guerre des musiques
15. Question d'honneur
16. Le champion de piano
17. Max, motus et Maestro
18. Le couac de Bak
19. Hors-jeu
20. M comme Mozart
21. Mission : harmonie
22. La sourde oreille
23. Plein la vue

Ou par exemple, avec *Lou*, il y a 52 épisodes :

1. Journal infime
 2. Un chat sans nom
 3. On tourne la page
 4. Baby nostalgie
 5. Ma soirée pyjama
 6. Mon petit ménage
 7. La nuit des chocottes
 8. Le prince charmant
 9. Faux contact
 10. Tous en ligne
 11. Tenue de soirée
 12. Brisons la glace
 13. Merci la pluie
 14. Vous avez un message
 15. Mamie bonheur
- etc.

L'intervenant souligne la diversité des titres et les possibles aventures qu'ils annoncent.

[0h10]

Il invite à présent les enfants à découvrir les histoires racontées rapidement (ou pitches) de chaque épisode :

– Par exemple, ceux d'*Ernest et Célestine* (p. 17-18)

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Ernest+et+C%C3%A9lestine%2C+la+Collection+-+Bible+saison+1.pdf/baaa3bd5-bbab-d650-8c2b-3ec8384b7ddb?t=1656685033866>

notamment

- Les petits fantômes
- Le portrait caché
- Le bal des souris
- Le voyage sur la Lune

– Par exemple, 2 ou 3 de *Mush-Mush et les Champotes* (p. 63-66)

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1461304/Dossier+artistique+Mush-Mush+et+les+champotes.pdf/5d5dd3bb-c2f5-cdc7-1f23-0fa034fa7018?t=1621010943302>

[0h20]

Ce sont ces petites histoires courtes pour chaque épisode que les enfants vont inventer aujourd'hui.

En fonction de l'âge des enfants, l'intervenant peut proposer aux enfants qu'ils imaginent 3, 4, 5 ou 6 épisodes de leur série en les développant plus (comme dans *Mush-Mush*) ou moins (comme dans *Ernest et Célestine*).

L'intervenant distribue à chaque groupe leurs 3 feuilles A3 où chacun a décrit son arène, ses personnages et son histoire.

L'intervenant invite chaque groupe à relire ce qu'il a écrit, en particulier concernant les obstacles et les aides qu'ils ont imaginés, comme le font les scénaristes qui à chaque séance se redisent où ils en sont, ce sur quoi ils se sont mis d'accord.

L'intervenant demande aux enfants quelle aventure arrive en premier à leur personnage et comment se termine cette aventure. Ils ont 10 minutes pour se raconter l'aventure de ce premier épisode !

Les enfants peuvent noter leurs grandes idées sans faire de phrase pour l'instant. L'intervenant peut passer de groupe en groupe et noter ce que les enfants inventent. Pour cette séance, il pourra être précieux d'avoir le renfort d'un professionnel du cinéma, de préférence un scénariste, avec qui l'encadrant pourra se partager le travail de prise de notes.

Il est aussi possible qu'à l'issue de ces 10 minutes de création, chaque groupe raconte son épisode aux autres groupes, et que l'intervenant prenne en note l'histoire à ce moment-là.

[0h40]

L'intervenant demande aux enfants quelle aventure arrive en deuxième à leur personnage et comment se termine cette aventure. Ils ont 10 minutes pour se raconter l'aventure de ce deuxième épisode !

[0h50]

L'intervenant demande aux enfants quelle aventure arrive en troisième à leur personnage et comment se termine cette aventure. Ils ont 10 minutes pour se raconter l'aventure de ce troisième épisode !

[1h]

4. Phase de restitution

Objectifs :

- Présenter son travail aux autres enfants et à sa famille
- Découvrir et évaluer le travail des autres

Moyens :

- Échange autour des goûts et des pratiques
- Pitch

Durée :

1 séance de 1 heure

Séance 8 : Restitution

Cette séance sera consacrée à la valorisation du travail produit par les enfants.

L'encadrant aura au préalable accroché (ou disposé sur des tables) les différentes feuilles des enfants.

L'intervenant indique aux enfants qu'ils vont pitcher leur série. Autrement dit, ils vont présenter brièvement leur série à l'oral devant leurs panneaux ! Ils auront 4 minutes au total !

Pour cela, ils vont se préparer et s'entraîner.

Pas de panique, c'est eux qui ont créé leur série, donc personne mieux qu'eux peut présenter ce travail. Ils savent mieux que personne de quoi ils parlent, qui sont les personnages, etc.

Chaque petit groupe s'entraîne à l'oral, s'organise pour se répartir la parole (par exemple, l'un présentera l'arène, l'autre les personnages, un autre encore l'arche, un autre les épisodes, etc., ou autrement).

Attention il ne s'agit pas de lire ce qui est écrit sur les panneaux.

Il est possible d'enregistrer les présentations des enfants et de leur faire réécouter pour qu'ils prennent conscience de ce qui est bien, de ce qui est moins bien, et de ce qu'il faut changer.

[0h30]

A l'issue de cet entraînement, chaque groupe «*pitche*» sa série devant les autres groupes.

C'est l'occasion pour les autres enfants de l'atelier de découvrir les autres créations, de poser des questions, de faire des remarques constructive.

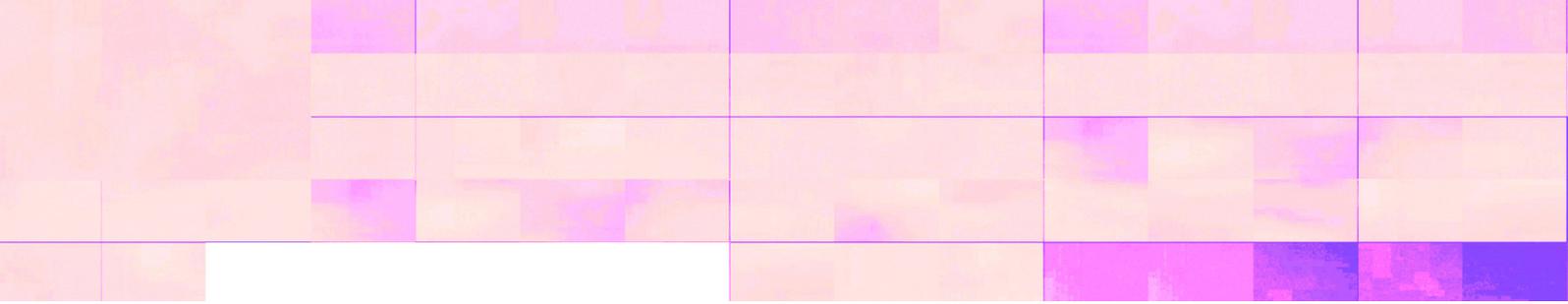
Chaque enfant est invité à voter pour :

- la meilleure série
- la meilleure arène
- le meilleur personnage
- la meilleure histoire
- le meilleur pitch

Mais ils ne peuvent pas voter pour leur propre série ! (L'encadrant aura préparé au préalable des bulletins de vote appropriés pour chacun des groupes).

L'intervenant achève l'atelier en félicitant les enfants pour leur création de série dont ils peuvent être fiers ! Ils ont une imagination riche que, l'intervenant espère, ils continueront à exploiter dans de nouvelles activités créatives !

[1h]



Contact

**Centre national du cinéma
et de l'image animée**
291 boulevard Raspail
75675 Paris Cedex 14
www.cnc.fr

direction de la communication
tél: 01 44 34 36 52

janvier 2023

