

Le MONDE MÉCANIQUE De Cerise

CYCLE 1, ECOLE MATERNELLE, SAINT-MAURICE-EN-TRIÈVES (ISÈRE) -
ENSEIGNANTE : KATINA IÉRÉMIADIS

Devenir Lecteur - Facteur d'images animées



Naissance DU PROJET GLOBAL

Le projet de ce film d'animation est né de l'intérêt de la classe pour l'univers des machines réelles et imaginaires dont l'exploration a fait l'objet d'un article dans le n°126 de la Revue CréAtions. Mes élèves, pour certains déjà initiés à la pratique du cinéma d'animation (je les suis pendant trois ans en moyenne), proposent très vite de mettre en mouvement ces machines. Le recours au support cinématographique ne se justifie que parce que le mouvement apparaît comme une notion plastique pertinente pour leur donner vie. L'objectif fixé au départ n'est donc pas l'étude de l'image animée en tant que telle mais bien plutôt l'animation d'images créées par les enfants grâce à l'outil cinématographique. Cependant, cette expérience jette les bases d'une meilleure connaissance des caractéristiques de l'image animée et de sa genèse. Elle leur permet, par exemple, d'expérimenter un « scénarimage », d'aborder les questions du son du film, des décors, de l'animation des éléments mobiles du film. De nombreux liens sont tissés entre le projet et les différents domaines d'apprentissage visés par l'école maternelle.

La réalisation du film est précédée par deux phases essentielles (que nous ne décrivons pas ici en détail) : d'une part l'exploration de l'univers des machines, de

septembre à décembre (cf. CréAtions n°126), et d'autre part, l'écriture collective de l'histoire de Cerise, au cours du mois de Décembre. La création du film d'animation dure six mois, de Janvier à Juin 2004.

Le Scénarimage

Tout le travail d'écriture filmique, avec son lot de tâtonnements et de réajustements, figure dans le scénarimage ou story-board du film, véritable colonne vertébrale du projet. Celui-ci est constitué de vignettes imagées qui se succèdent et retracent les moments importants de l'histoire filmée. Il s'apparente à une bande dessinée et cette proximité rend le scénarimage facile d'accès aux jeunes enfants. Mais sans se réduire à une simple bande dessinée, le scénarimage ne saurait être non plus confondu avec le film, dont il ne constitue que l'armature. Dans ce film, au cours de l'épisode du repas, l'héroïne, Cerise, regarde avec effroi s'approcher les bras articulés d'un « robot - nourricier », qui lui font avaler une fraise et du fromage. Une centaine de photos et deux plans ont été nécessaires pour illustrer ce passage de l'histoire. Sur le scénarimage, une

seule vignette représentant Cerise attablée a suffi. Ici, l'image symbolise donc plus qu'elle ne reproduit. Les élèves de la classe s'emparent aisément de cet écrit-là, pour au moins deux raisons : tout d'abord parce qu'ils sont habitués à recourir au codage et à la représentation visuelle pour illustrer leurs actions (recettes, trouvailles, expérimentations), pour effectuer des classements, etc., et surtout parce qu'ils remplissent à la fois les rôles d'auteur et de réalisateur.

Le scénarimage ne s'adresse pas directement au spectateur mais à ceux qui fabriquent le film, en l'occurrence les enfants. Il est donc un outil de communication, un outil logistique chargé de coordonner leurs interventions et de préserver la cohérence du projet. Il joue le rôle de référent commun et encourage la coopération.

Il s'agit tout d'abord de fixer le contenu commun de l'histoire par la parole et le dessin. Parallèlement, il s'agit de réaliser graphiquement tous ces éléments constitutifs de l'histoire, tout en mettant régulièrement en commun les trouvailles de chacun et en complétant les dessins. L'histoire est racontée maintes fois, à partir des images obtenues, ordonnées au tableau. Puis nous passons à la phase d'écriture proprement dite du scénarimage, amorcée par une nouvelle problématique : Que doit-on voir dans le film ? Qu'est-ce qui bouge ? Qu'est-ce qui ne bouge pas ?

Réunis en petits groupes puis en grand groupe, les élèves décomposent les scènes en séquences et représentent les séquences par des vignettes, en faisant la liste des éléments immobiles et mobiles. Chaque vignette est composée de codages ou de réductions de dessins d'enfants et elle s'accompagne d'un commentaire oral qui précise l'action à filmer à laquelle elle





correspond.

Selon l'importance du sujet à décrire, les séquences en plans de cinéma se voient décomposées en plans : panoramiques, plans rapprochés, gros plans, tout en tenant compte des points de vue adoptés (objectifs ou subjectifs).

Puis les différentes vignettes obtenues sont rangées selon la chronologie de la narration filmique. On prévoit l'insertion d'éléments supplémentaires comme : les textes à enregistrer (discours du narrateur, rêverie de Cerise), à écrire (texte des génériques), composition musicale (ambiances sonores, chanson de Cerise), ou encore des didascalies (expressions de Cerise) et autres indications (par exemple au sujet de l'éclairage).



INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE DU SCÉNARIMAGE

Il rationalise l'acte créateur de l'enfant sans freiner l'élan de création et d'invention. Sa forme évolue au gré des corrections et des ajustements effectués par le groupe classe, avant, pendant et après le tournage. Il permet de se repérer dans le temps de la réalisation filmique : temps proche ou lointain (on tourne un ou deux plans par semaine, mais la réalisation entière dure six mois); de plus, le temps de la réalisation diffère du temps propre à la narration filmique : l'ordre de tournage ne respecte pas forcément l'ordre chronologique du film achevé. Le scénarimage aide

donc l'enfant à se repérer dans le travail, à transférer ses connaissances acquises dans les phases précédentes, par conséquent à construire ses savoirs. Le scénarimage allie rationalité et imagination et il offre aussi au langage une place de choix. Les enfants prennent conscience qu'une image, pour être à la fois fidèle à l'intention de départ et lisible pour le lecteur, doit être pensée et construite, ce qui implique en particulier l'exercice de la mémoire et de l'anticipation.

CRÉATION DES DÉCORS ET DES PERSONNAGES

Grâce aux possibilités offertes par cet outil qu'ils construisent eux-mêmes, les élèves prennent pleinement part à toutes les phases de la réalisation, en particulier pour la création des décors et des éléments mobiles. Ils se répartissent les tâches, certains groupes travaillant sur un même sujet (un quartier de la ville par groupe) ou bien sur des thèmes différents (oiseaux, véhicules, personnages, etc.), selon les choix de la classe et de chacun. Au maître revient l'organisation pédagogique : pour aider les élèves à maîtriser une technique, à trouver le matériel, pour conduire les élèves à se questionner et à trouver des solutions (interactions entre les élèves), pour présenter leur travail au reste de la classe, pour compléter la documentation nécessaire, etc.

Le choix du « deux dimensions » est celui de l'adulte (parce que plus adapté à l'âge des élèves et au niveau de maturité de la structuration spatiale), mais il s'impose aussi d'emblée pour les élèves car ils ont déjà inventé au premier trimestre des machines de papier en plan et parce que les décors s'appuient le plus souvent sur leurs dessins en deux dimensions.

Sur le plan plastique, plusieurs démarches sont adoptées :



- s'appuyer sur un dessin individuel d'élève (dessin spontané ou résultat d'une exploration graphique collective),
- s'appuyer sur la compilation de plusieurs dessins de plusieurs élèves,
- s'appuyer sur des tableaux cherchés dans la BCD ou proposés par la maîtresse (par exemple pour le fond d'un décor).

La classe est amenée à rencontrer et à surmonter plusieurs types de problèmes :

- choix des outils, des supports, des matériaux et des gestes plastiques à employer,
- définition d'étapes intermédiaires (problèmes de séchage de la peinture ou de la colle),
- répartition des tâches au sein du groupe responsable d'un décor,
- distinction entre éléments mobiles et éléments immobiles,
- question de la composition (il faut prévoir la trajectoire des éléments mobiles),
- réinvestissement de la technique de l'attache parisienne pour fixer les éléments mobiles d'un décor,
- modification de la couleur d'un élément qui, une fois « filmé », ne ressort pas assez et demeure illisible dans le film,
- question des formats (certains détails d'un décor ont été reproduits en plus grand pour permettre ensuite des plans rapprochés),
- repérage spatial : positionnement correct de son corps par rapport au décor et repérage, décentrage de son point de vue car les élèves sont autour du décor. Et il faut donc employer les mots justes afin de désigner correctement la position d'un élément et la communiquer aux autres.

Les thèmes plastiques abordés sont : la ville mécanisée, la maison robotisée, le grenier et les souvenirs, la fête foraine (attraction et ménagerie avec les animaux machines, par exemple : les éléphants à hélices), les girafes, les véhicules, les machines, la roue, l'araignée, le cerf-volant, les oiseaux, le personnage de Cerise et ses expressions de visage.

Le TOURNAGE OU La PRISE DE VUE

A raison d'une ou deux fois par semaine, selon l'avancement des décors, la séance de prise de vue a lieu. L'appareil numérique est fixé sur un pied, juste au-dessus du



décor posé à plat sur le sol. Seul le décor de l'alambic à sucette est fixé verticalement au mur parce que trop grand.

Les élèves, par groupes de 2 à 6, sont installés autour du décor pour faire bouger les éléments mobiles sélectionnés pour la scène. Un élève ou la maîtresse prend les photos après qu'une discussion collective ait permis de définir toutes les actions à photographier et de répartir les rôles et les tâches de chacun. Cerise, l'héroïne, change d'expression de visage au cours d'une même scène. On commence alors par sélectionner les différents visages à utiliser pour les fixer à l'aide de la gomme de fixation sur la marionnette de carton. Avant la prise de vue, on s'assure de la qualité du cadrage. Il faut voir dans le cadre de l'appareil photo l'espace exact où se déroule l'action. Mais il faut aussi fixer le décor sur le sol ainsi que le pied de l'appareil photo, régler les projecteurs et choisir des gélatines de couleurs pour mettre en relief un détail, une couleur particulière, etc. Et surtout prendre le temps de rappeler l'action à représenter, de déterminer la trajectoire de chaque élément mobile et de se répartir les rôles.

Le MONTAGE

Le montage est réalisé par la maîtresse sur l'ordinateur. Le lendemain du tournage d'un plan, ce premier montage est visionné par le groupe qui l'a « tourné ». Alors, soit le travail est validé par le groupe, soit il est décidé d'y



apporter des modifications. Le groupe présente son travail à l'ensemble de la classe, explique son travail et expose la façon dont les problèmes rencontrés ont été résolus. Quelques problèmes rencontrés et leurs solutions :

- Une scène est trop rapide, on n'a pas le temps de voir le décor ou l'action du personnage (la maîtresse ralentit la durée de l'image au montage ou bien l'on tourne la scène en augmentant le nombre de photos, ce qui veut dire que les mouvements seront plus nombreux et les déplacements moindres ; on peut aussi ajouter un plan supplémentaire pour valoriser un détail en mouvement du décor ; une séance supplémentaire est donc à prévoir.



- Une scène est illisible parce qu'on ne distingue pas les éléments qui sont ton sur ton (On change les couleurs de certaines parties du décor ; il faut donc tourner une nouvelle scène et jeter la première).

- Une scène est illisible et s'avère non indispensable à la compréhension de l'histoire.(On la supprime).

CRÉATION DE LA BANDE SONORE

Au cours d'environ six séances, encadrés par Luc Perrin, Intervenant de la compagnie Chapeau Percé (Isère), les élèves explorent et recherchent des instruments pouvant servir à créer les ambiances sonores du film. La



prise de son est réalisée devant le défilé des images, c'est-à-dire en simultané. Ainsi, pour l'épisode de l'oiseau qui est pris au piège devant d'autres oiseaux qui tentent de le sauver, chaque élève peut adapter ses bruitages à l'action du personnage qu'il doit représenter. Toutefois, nous décidons d'utiliser aussi des musiques créées par Luc ou par des proches et qui seront associées aux images ultérieurement.



PRÉSENTATION AUX PARENTS

A la fin du mois de Juin, la classe présente à l'ensemble des parents et aux proches de l'école le fruit de son travail. Pour l'occasion, les élèves inventent, en expression corporelle, un tableau vivant : une immense machine qui fabrique des cerises à partir de paillettes transformées par des rouages en ferraille actionnés par les petites mains, sur fond de bruitages et de musique appropriés. Et les cerises sont, bien sûr, distribuées au public présent qui salue cette expérience avec étonnement et sincérité.

L'UTILISATION DU SCÉNARIMAGE

Le scénarimage sert plusieurs types d'actions :

- l'organisation de la préparation des décors.
- la répartition des tâches : groupes travaillant sur un même sujet ou groupes travaillant sur des thèmes différents, selon les choix de la classe.
- le cadrage de l'image à photographier et le choix entre les types de plan pour être fidèle au scénarimage.



- les modifications qui s'imposent : ajout d'un nouveau plan pour mettre en valeur un détail.
- l'animation des images, en situant les actions dans le décor : trajectoires possibles, prise en compte des plans précédents et suivants.
- la possibilité de faire des propositions : apparition des personnages au début et non pas seulement au moment prévu (ainsi, on les situe mieux).
- le choix de l'éclairage.
- l'organisation du tournage : recenser le matériel nécessaire et faire le tri par la manipulation des vignettes selon trois critères : les scènes déjà tournées, les scènes prêtes à être tournées et les scènes dont les décors ne sont pas terminés.
- la création des sons et l'enregistrement des textes.
- la vérification de la fidélité du montage.

Technique DU PHOTOGRAMME

Les éléments plastiques de l'histoire de Cerise sont animés par les élèves au moyen de la technique du photogramme : on prend une photo après chaque petit déplacement. Ensuite, grâce à un logiciel de montage vidéo, on associe les photos entre elles et on attribue une même durée à toutes les photos. Parfois, on peut faire varier la vitesse, comme par exemple pour le ralentissement de la grande roue ou du manège.



Il fait nuit.



Le soleil se lève sur la ville.



La ville mécanique se réveille.



La moissonneuse-batteuse en action



A droite, la fontaine de flûtes



Voici la maison de Cerise, une maison robotisée. Sur le toit, il y a un piège à oiseaux;



La machine à laver et l'étendage automatique.



Le camion poubelle charge



L'arrosoir automatique de la maison de Cerise.



Cerise dort encore dans son berceau mécanique.



Tout-à-coup, le réveil fou se met à sonner.



Cerise se lève et déjeuner avec l'aide du robot. Car les parents de Cerise ont été remplacés par ce dernier.



Le temps passe...



...et Cerise commence à s'ennuyer.



Le train de la montagne russe.



entraîne Cerise dehors, dans la ville, jusqu'à l'entrée du fête foraine.



La grande roue.

Cerise décide de monter au grenier. Il y a là tous ses souvenirs.



Elle découvre les girafes de la ménagerie.



Dans un coffre de diamants, Cerise découvre un cerf-volant. Le cerf-volant s'envole et ...



Cerise découvre les attractions: ici, le saut à l'élastique. Le cerf-volant entraîne Cerise avec lui.



L'orgue de Barbarie. Cerise décide d'attacher son cerf-volant à la barrière pour aller voir l'alambic à sucettes.



L'alambic à
sucettes.
Les sucettes.
Cerise prend une
sucette.



Elle repasse par la
ménagerie (le
chameau
frigorifère, la
baleine à vélo,
etc..



En pleurs, elle se
couche avec son
dessin à la main.
Elle rêvera de son
cerf-volant et
voyagera avec
lui...



Mais pendant ce
temps, un chat,
qui court après
une souris,
confond la ficelle
du cerf-volant
avec la queue de
la souris. Il tire
dessus et le cerf-
volant, détaché,
s'envole. Cerise
cherche alors par
tous les moyens
de rattraper le
cerf-volant. Elle
monte dans la
fusée du manège
mais attrape le
tournis!



Elle monte sur la
trompe d'un
éléphant à
hélices, mais
échoue.



Pendant son
sommeil, le cerf-
volant apparaît
dans le ciel.



Chaque fois, elle
rate le cerf-
volant, puis
désespérée,
retourne dans sa
maison.
Là, elle dessine
son cerf-volant
perdu.



Il se pose sur le
toit.

FIN

