



Séquences à partir des pages 22-23

Trouver le bonheur, est-ce la fin de l'histoire ? Est-ce qu'une bonne histoire doit bien finir ?

Nous l'avons tous remarqué : après avoir vécu des épreuves ou le manque, les choses qui, auparavant, nous paraissaient banales et que l'on retrouve ensuite semblent beaucoup plus précieuses qu'avant. Le premier rayon de soleil après l'hiver nous remplit d'une joie incroyable, le retour d'un ami ou d'un être cher nous fait apprécier sa présence d'une façon plus profonde. Peut-être faut-il que les choses nous manquent pour que nous les apprécions à leur juste valeur ? Pourquoi faut-il risquer, manquer, passer par le danger, pour pouvoir profiter de ce que l'on a ? Ne peut-on vivre heureux et avoir beaucoup d'enfants qu'après s'être fait attaquer par un dragon géant ? Derrière ces interrogations, il y a l'idée que le bonheur est quelque chose qui se fait désirer, que l'on doit conquérir par notre volonté. Mais le bonheur est-il vraiment quelque chose qui se mérite ?

Une fois que l'on est heureux, l'est-on forcément pour toujours ? Et si ça n'est pas pour toujours : combien de temps dure le bonheur ? Si cet état stable que nous caractérisons comme le bonheur signifie que nos désirs sont assouvis, que nos objectifs sont accomplis et que c'est la fin de l'histoire, est-ce que cet état est réellement à rechercher ? Car en concevant le bonheur de cette façon, nous présupposons qu'il n'y aura plus d'évolution possible, plus de grandes conquêtes. Et surtout, est-ce vraiment possible de vivre ainsi ? Mener cette interrogation avec les enfants permettrait de voir que la recherche du bonheur est un processus constant, infini, l'œuvre de toute une vie. Et que l'histoire ne s'arrête pas avec le mot « Fin », mais que le bonheur continue à être cherché après le « Ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants ».





Séquences à partir des pages 22-23



LEÇON D'ÉDUCATION AUX MÉDIAS : Réaliser un roman-photo

*La partie technique de la réalisation d'un roman-photo est inspirée notamment d'un dossier pratique, comportant des indications et des exemples. On y trouvera des explications complémentaires et des documents pour réaliser un storyboard, un scénario, etc. : *Le roman-photo à l'école primaire*, 2012 : <http://www2.ac-poitiers.fr/ial7-pedagogie/img/pdf/roman-photo-ecole-primaire-v2.pdf>

Voir aussi : *Créer un roman-photo policier*, document à télécharger sur <http://theophile-gautier.entmip.fr/espace-cdi/ressources-du-cdi/creer-un-roman-photo-policier-11924.htm>

**Voir Marcel Frydman, dans *Jeunes, éducation et violence à la télévision*, colloque 2003 : <http://www.asmp.fr/travaux/gpw/violencetv/collviolencetv.pdf>

***Pour une séquence plus complète où l'on aborde l'apprentissage du numérique, voir notamment : http://www.cndp.fr/crdp-montpellier/index.php?option=com_content&view=article&id=288:realiser-un-roman-photo-en-classe-&catid=158:trousse-numerique&Itemid=627

> Préparation*

Il s'agit de transposer la conception du bonheur selon une telenovela en réalisant un roman-photo :

> Visionner la telenovela *Violetta* :

Il est probable que des élèves connaissent déjà bien la série « Violetta ». S'ils sont assez nombreux l'enseignant peut leur communiquer sa curiosité d'aller voir de quoi il retourne pour pouvoir en discuter avec eux. Si peu d'élèves la connaissent, on peut en regarder collectivement des extraits.

> Lire l'article pour considérer la série sous l'angle de la fabrication :

L'article sur Violetta questionne les dessous de la série qui, comme d'autres séries du même type, nous présente un personnage fabriqué exprès pour permettre l'identification.

Même si l'enseignant déteste cette mise en boîte, il devra parfois veiller à ne pas dénigrer le plaisir que les (pré-)adolescents peuvent avoir à la suivre, notamment en reconnaissant le plaisir d'adultes à suivre telle série qu'ils trouvent eux-mêmes de moindre qualité mais où ils sont pris au jeu...

On visera à mettre en lumière les ingrédients et le savoir-faire de la recette dans la perspective d'une éducation au cinéma et à la télévision. On peut poser l'hypothèse que, comme sur le thème de la violence (où des recherches ont montré que l'effet négatif de la violence à l'écran sur des enfants et adolescents peut être supprimé ou atténué par une discussion de la séquence violente) qu'une analyse de telle série peut atténuer l'effet d'identification à ces personnages artificiellement et superficiellement préfabriqués.**

> Produire une histoire et un roman-photo avec les mêmes ressorts :

Comme souvent en éducation aux médias, « fabriquer soi-même » renforce la critique. La proposition est donc de s'exercer à joindre l'image au dialogue en créant, non pas un film, mais un *roman-photo*.

La démarche peut paraître fastidieuse mais elle trouve sa place en interdisciplinarité (en éducation aux médias, français, éducation artistique au moins) et elle peut être simplifiée comme nous le proposons. Il est possible de travailler à cette réalisation avec des outils numériques, à l'ordinateur, mais on peut, comme ici, procéder de manière artisanale en jouant sur le collage de photos et de textes avec imprimante et photocopieuse.***

Enfin, selon le niveau des élèves et le temps que l'on peut consacrer à l'activité, on pourra soit faire appel à des aides extérieures (et à la réalisation technique de l'enseignant...) soit laisser plus de responsabilités à la classe.





Séquences à partir des pages 22-23

> Déroutement

1. Découvrir le personnage de Violetta et exprimer de premières réactions

> « Vous m'avez déjà parlé de cette série, j'ai été curieux(se) de voir à quoi cela ressemblait pour comprendre pourquoi tant d'élèves de cette classe l'apprécient. On va donc pouvoir en discuter ? »

Ou :

> « C'est une série que certains peuvent déjà connaître, *Violetta*, dont parle Philéas & Autobule. Avant de lire ce qu'on en dit, nous allons visionner quelques extraits. »

> « Qui est cette Violetta ? »

Décrire le caractère et la vie de la « personne » dont l'histoire est racontée.
Comprendre que son idéal est d'être sous les feux des projecteurs.

> « Mais est-ce qu'elle est **vraie** ? Ou est-ce qu'elle est **fabriquée** ? »

Formuler, selon les représentations à ce stade, que :

- **Subjectivement**, les personnages nous ressemblent, on peut s'« identifier » à eux, Violetta est proche d'un public adolescent. Sauf l'idéalisation du milieu riche, de la liberté des jeunes... : éléments destinés à faire rêver les téléspectateurs.
- **Objectivement** l'intention de la série est de nous faire croire qu'elle est « vraie » alors qu'elle est toute « fabriquée ». Ce n'est pas une personne mais un « personnage ».

> « Voyez-vous des différences entre des **feuilletons de télé** comme *Violetta* et des **films de cinéma** comme... ou... (l'enseignant cite des films de cinéma que des élèves auraient pu voir récemment) ? »

2. Lire et discuter des pages : Succès, jeunesse et beauté font-ils le bonheur ?

Relancer et éclairer les questions précédentes. Par exemple :

- Caractéristiques d'une *telenovela* basée sur l'intention de fournir des feuilletons sans fin.
- *Construction* d'un personnage qu'on envie parce qu'il est idéalisé : jeune, beau et en plein succès, mais qui est proche par sa personnalité adolescente.

Se rappeler d'épisodes et lire quelques résumés : « Est-ce que c'est original ? »*

Présence de nombreux *clichés* répétitifs : dans le fil conducteur-même (rêver de devenir une vedette), dans les émotions mises en scène (comme la manière de dramatiser ou de se réjouir des personnages), dans le milieu (riche et superficiel), dans les situations proposées (comme le petit ami qui sort en cachette avec l'amie..., l'essentiel des résumés tient en intrigues de séduction et de jalousie), dans les paroles, la gestuelle et les mimiques...

Approfondir, selon le niveau que peut atteindre la discussion : « Connaissez-vous d'autres séries ? En quoi trouvez-vous cette série semblable ou différente d'autres ? ».

- Repérage d'ingrédients analogues ou différents dans d'autres séries.
- Mise en évidence qu'il s'agit d'une *recette*, sans les éléments créatifs et imaginatifs qu'un film de cinéma pourrait proposer, sans grande surprise.

*À partir de <http://videos-collection.disney.fr/violetta-saison-2-partie-2> en cliquant ensuite sur d'autres épisodes, on peut obtenir une série de résumés





Séquences à partir des pages 22-23

- Mise en évidence du *paradoxe* :
 - > d'une part, les *clichés* présents tout au long de la telenovela et qui lui donnent ce côté *attendu*,
 - > d'autre part, le désir du public de suivre fidèlement la série, par *identification* au personnage dont le succès (chanteuse vedette ici) fait forcément plaisir *par procuration*.
- « Serions-nous capables de nous en inspirer pour créer cette sorte de telenovela sous une forme différente ? » : Projeter une production comme celle qui suit.

3. Réaliser un roman-photo

3.1. Observer des romans-photos

> Observer quelques extraits de romans-photos mêlés à des planches de BD, comparer :

- Le **roman-photo** est similaire à la bande dessinée, mais avec des photographies comme images.
Comme en BD, les pages ou **planches** sont composées de **vignettes** ou cases, réunies horizontalement en **bandes**. Dans les vignettes, sur l'image, il y a des **bulles** ou phylactères **de dialogue**, des bulles **de pensée** et des **cartouches** (masc.) exprimant la voix du **narrateur**.
 - Les types de **plans** sont différents selon les **vignettes**.
Dans les romans-photos, les personnages sont presque toujours en train de dialoguer et on utilise surtout des **plans moyens** ou **rapprochés**. La bande dessinée sur l'histoire de Walt Disney (pp. 30-33) ne comporte que des plans rapprochés, mais certaines vues sont en *plongée* et d'autres en *contre-plongée*, ce qui rend la lecture plus vivante.*
- > Imaginer, à partir de là, comment on pourra arriver à produire un roman-photo :
- Les **personnages** de l'histoire devront être interprétés par des élèves. Leur « jeu » demandera, comme au théâtre, un travail de mime et d'expression corporelle.
 - Il faudra préparer une **histoire** puis passer du récit à la mise en images successives + dialogues, où l'on doit comprendre l'émotion et les pensées grâce à cette complémentarité.
- > Pour rendre les démarches futures plus concrètes, on peut déjà observer un synopsis.

Exemple de synopsis réalisé collectivement dans une classe :

Personnages	Lieu	Action
Les élèves de la classe	A l'école dans la classe	Les élèves travaillent en silence
Sydney, un élève et sa voisine Olivia	Dans la classe.	Sidney est en train de lire. Olivia le regarde.
Sydney et Olivia	Dans la classe, à leurs tables.	Un monstre sort du livre !
Sidney et Olivia	Dans la classe, à leurs tables.	Sidney et Olivia s'évanouissent.
La maîtresse, Sydney et Olivia	Dans la classe.	La maîtresse les aperçoit.

*Pour aller plus loin dans l'analyse et la pratique photographique de personnages :

DP du n° 35, fiche 5, *Comment la presse écrite pratique-t-elle l'art de l'image ? 1*. Découvrir comment on peut photographier un personnage





Séquences à partir des pages 22-23

<i>La maîtresse, Sydney et Olivia</i>	<i>Dans la classe, à leurs tables</i>	<i>La maîtresse se précipite et referme le livre en le claquant.</i>
<i>Sidney, Olivia et la maîtresse</i>	<i>Dans la classe, à leurs tables</i>	<i>Sidney et Olivia se réveillent. Ils ne se rappellent plus de rien.</i>
<i>La maîtresse</i>	<i>Dans la classe, à son bureau</i>	<i>La maîtresse range le livre dans un tiroir, hors de portée des enfants.</i>

Le roman-photo à l'école primaire, ac-poitiers, 2012 : http://ww2.ac-poitiers.fr/ia17-pedagogie/img/pdf/roman-photo-ecole_primaire_v2.pdf, page 10

3.2. Inventer l'histoire

On peut décider parmi plusieurs options pour le roman-photo à créer :

- Pasticher délibérément *Violetta* en créant une histoire du même type, en accentuant les clichés (c'est l'option proposée ici).
- Parodier *Violetta* mais avec humour, en confrontant par exemple la superficialité des personnages à des situations rocambolesques.
- Quitter le type telenovela et inventer un autre type d'histoire.

L'étape de création de l'histoire peut être réalisée collectivement, éventuellement préparée en groupe à partir d'une grille comme celle-ci-dessus.

a) Construire un personnage central :

- qui a un rêve, un but personnel,
- qui est confronté à un problème, un obstacle majeur :
 - > énumérer puis choisir parmi des rêves / des problèmes qui peuvent surgir,
- qui a des vrais et des faux amis, qui seront les personnages secondaires :
 - > penser à des motifs et des déroulements de disputes, de mensonges, de trahisons... en rapport avec le rêve et les problèmes choisis.

b) À partir de là, préciser le profil de ses vrais et faux amis :

- leur but dans cette histoire, leur intérêt,
- leur caractère franc ou menteur, leur personnalité.

c) Situer dans des lieux :

choisir des coins de lieux où le décor ne sera pas trop difficile à monter (dans la classe, la cour de récréation, la salle de gym...).

d) Inventer un rebondissement :

- un évènement extraordinaire qui bouleverse les données précédentes :
 - > inventer une révélation de secret, l'arrivée d'un personnage, un évènement...,
- l'effet immédiat de ce rebondissement,
- la manière dont cela va modifier les relations.

e) Imaginer une fin provisoire :

- la solution d'un problème du personnage et comment il parvient au « bonheur » :
 - > donner une tonalité « rose » à ce moment, imaginer une scène qui pourra émou-





Séquences à partir des pages 22-23

voir le lecteur,

- mais aussi une intrigue secondaire qui se noue dès lors :
 - > inventer une pirouette de fin d'épisode (« Mais... ! La suite au prochain numéro ! ») qui donnera envie de lire la suite.

3.3. Construire le synopsis, sous forme de tableau*

Déterminer des étapes et à chacune : *Qui ? Où ? Que se passe-t-il ?*

Prévoir 6 à 10 étapes.

3.4. Réaliser un story-board (ou un scénario)**

Décrire en détail chaque étape : ce qui va se passer dans chaque vignette qui la compose.

- Planifier par là le nombre de vignettes-photos et de planches que cela pourra donner.
 - > On peut viser à ce qu'une étape occupe une bande de 2 (parfois 1) à 3 vignettes.
 - > S'il y a 6 à 12 bandes, soit 12 à 30 vignettes, cela fera 2 à 3 planches.
- Comparer à une bande dessinée dans la revue comme pp. 30-33 sur Walt Disney.
 - > Sur ces 30 vignettes sur 3 planches, des vignettes sont élargies et réduites (on pourra modifier le format de la photo)

Écrire d'abord les dialogues et les textes des cartouches.

Réaliser un croquis pour chaque vignette, comme un brouillon de bande dessinée, en fonction de l'action et des dialogues à représenter.

(Si on veut éviter les croquis, on se limitera à un *scénario* : partir du synopsis en précisant en 2^e colonne les sentiments et l'attitude des personnages et en ajoutant 3 colonnes : pour le plan / pour le texte du cartouche / pour le texte des dialogues)

3.5. Procéder au casting

Ce moment peut être préparé, afin que toute la classe participe activement, par des exercices collectifs d'expression :

- Dire *Bonjour* sur différents tons : *précieux, agressif, moqueur, ému...*
- Prendre une mimique : *menaçante, sympathique, timide, effrayée...*
- Mimer, montrer gestuellement : *la colère, la joie, l'énervement, la surprise...*

Faire les exercices en 2 temps :

- apprendre à exprimer naturellement d'abord,
- puis, en s'inspirant de Violetta qui «sur-joue», exagérer artificiellement le ton et la mimique.

Les élèves motivés peuvent poser leur candidature pour un rôle. On peut ensuite choisir quelques vignettes du story-board et demander aux candidats de jouer successivement ces scènes en posant de manière expressive. Le reste de la classe va ensuite choisir ceux qui auront des qualités suffisantes pour les différents rôles.

3.6. Prendre les photos pour chaque vignette

Si on dispose de plus de temps, on peut profiter de cette tâche pour s'initier techniquement.

*Un exemple page 10 du dossier *Le roman-photo à l'école primaire* : http://ww2.ac-poitiers.fr/ia17-pedagogie/img/pdf/roman-photo-ecole-primaire_v2.pdf

**Un exemple page 17 du dossier *Le roman-photo à l'école primaire* : http://ww2.ac-poitiers.fr/ia17-pedagogie/img/pdf/roman-photo-ecole-primaire_v2.pdf





Séquences à partir des pages 22-23

Pour plus de facilité et gagner du temps, on peut aussi confier la tâche de photographier à une personne extérieure. Cet adulte invité comme expert-photographe pourra donner des conseils d'amélioration des plans, du point de vue, du cadre.

La classe sera partagée en groupe de responsabilités diverses :

- > les acteurs / les responsables du décor / les responsables du story-board qui donnent les consignes prévues / les assistants à la réalisation qui, avec l'enseignant, supervisent la bonne application des consignes par les acteurs et proposent des aménagements...

3.7. Mettre en page et éditer

- Imprimer les photos à la dimension souhaitée.
- Coller les photos, écrire les bulles et les cartouches et les coller par-dessus.
- Photocopier.
- Diffuser !

COMPÉTENCES :

Éducation aux médias

L'enfant récepteur et producteur d'images et de sons :... (1990) Identifier les représentations de la famille, des personnes... Identifier les valeurs véhiculées par les images (2033-34) Associer image et texte : inclure des photos, des dessins pour illustrer... une histoire... (2044-46)

Éducation

Rencontrer des expressions artistiques multiples telles que... photo... pour motiver les enfants à expérimenter ces modes d'expression (1724-27) Produire et transférer : Utiliser diverses technologies (éducation aux médias). [3. Orientations méthodologiques] Percevoir la notion de temps dans différentes œuvres (cinéma... bande dessinée...). [A 14]

Langue

Imaginer des situations et écrire des dialogues entre des personnages au départ de photos... (1530-32) Élaborer des contenus : Rechercher et inventer des idées... (histoires...) [F45]

