

PROJET PÉDAGOGIQUE

LA VIE DE CHÂTEAU

Contenu conçu par le service de
l'action éducative de Séries Mania.

PRÉSENTATION

Synopsis officiel :

Après la perte de ses parents, Violette, 8 ans, est placée chez son oncle Régis, un agent d'entretien bourru travaillant au château de Versailles. Malgré des débuts difficiles, Violette et Régis apprennent à cohabiter et à surmonter ensemble les défis de la vie. Entre inondations, amitiés compliquées, premiers amours et voyage de Noël chez les grands-parents, ils construisent peu à peu une nouvelle vie pleine de découvertes et de moments tendres au cœur de Versailles.

LA VIE DE CHÂTEAU

France | 2019

6 x 24'

Âge : 6-11 ans

Créatrice : Clémence Madeleine-Perdrillat

Scénario : Madeleine-Perdrillat

Univers graphique : Nathaniel H'Limi

Réalisation : Clémence Madeleine-Perdrillat et Nathaniel H'Limi

Musique originale : Albin de la Simone

Production : Films Grand Huit ▪ Mélusine Productions ▪ Xilam Animation

Diffusion : France Télévisions, OKOO, CANAL+

LE MOT DE SERIES MANIA

A travers la découverte de cette série sensible et touchante, nous souhaitons familiariser les jeunes publics à l'écriture sérielle et laisser libre court à leur imagination.

Ce projet prend la forme de plusieurs rendez-vous et donne lieu à une restitution en présence de la créatrice de la série (sous réserve de disponibilité).



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

De par ses thématiques, La vie de Château est un objet d'étude idéal.

■ **Héros/héroïnes et personnages**

■ **Se découvrir, s'affirmer dans le rapport aux autres**

Tout en suivant le voyage initiatique de Violette, jeune fille orpheline, la série aborde les thèmes du deuil et de l'amitié. Les attentats de 2015, en toile de fond, laissent place à des intrigues autour de la résilience, la découverte de soi et des autres.

L'écrin du château de Versailles offre une dimension patrimoniale à la série et ouvre la discussion sur plusieurs sujets d'Histoire.

Cette oeuvre apporte de nombreuses clefs de compréhension, du monde et des séries, au jeune public.

RÉPARTITION DES SÉANCES

Séance 1 : 1h

Définition collective de la série.

Séance 2 : 2h

Projection des épisodes 1 à 3

Ressenti des élèves et première analyse des thématiques de la série, ainsi que des éléments d'écriture.

Séance 3 : 3h

Par petits groupes, ébauche de l'écriture de l'épisode 4 à l'aide d'un jeu de cartes adapté, et s'un scénario à trou, sous la forme d'un rallye d'écriture.

Séance 4 : 1h

Suite à des retours formulés par des intervenants et scénaristes, les élèves pourront travailler en classe entière sur les ajustements d'un scénario choisi par la créatrice de la série.

Séance 5 : au choix de l'enseignant

Travail sur une forme de restitution : lecture dialoguée du scénario, story-board...

Séance 6 : 2h

Lecture des scénarios et échanges avec la scénariste.

Projection des derniers épisodes de la série



LA BIBLE SÉRIELLE

- 1** L'arène :
où et quand se déroule
l'histoire ?
- 2** Les personnages :
qui participe à l'histoire ?
- 3** Le synopsis :
quel est le résumé de
l'histoire ?

QU'EST CE QU'UNE SÉRIE ?

SÉANCE 1

Qu'est ce qui fait la différence entre un film et une série ?

Cette question constitue le fil rouge de la première séance, à réaliser avant la projection. Elle permet de définir une oeuvre sérielle et d'en révéler les spécificités, de la conception à la réception par les spectateurs.

A la suite de la projection des 3 premiers épisodes de la série, nous ouvrons le dialogue avec les enfants afin de recueillir leur ressenti. A travers nos échanges, nous expliquons les éléments qui constituent la bible sérielle. Cet exercice participatif permet à la fois de faire appel à leur mémoire et de présenter les bases de la série.

- 4** Les thèmes :
de quoi parle l'histoire ?
- 5** Le format :
combien y-a-t-il d'épisodes ? De
quelle durée ?
- 6** Un arc narratif principal et
des arcs narratifs secondaires :
comment est racontée
l'histoire ?
- 7** Le scénario : comment
s'écrit une série ?



THÉMATIQUES ABORDÉES

SÉANCE 2

La Vie de Château raconte, à hauteur d'enfant, des sujets très sérieux. Après la projection, cette séance a pour but de traiter de ces thématiques tout en prêtant un oeil attentif à la manière dont la série les aborde, notamment par la mise en scène.

LES DIFFÉRENTES VIES D'UNE MÊME HISTOIRE

L'origine de l'histoire : un appel à projets, un désir pour deux amis de travailler ensemble, une période marquée par un événement traumatisant (les attentats).
 1/ Du court-métrage à la série.
 2/ La déclinaison en œuvres littéraires.
 3/ L'adaptation pour le cinéma.

UNE « PETITE HISTOIRE » POUR AFFRONTER UNE GRANDE ÉPREUVE

Contrairement aux récits initiatiques les plus reconnaissables, où un jeune héros est appelé à l'aventure pour combattre un monstre ou un méchant, Violette mène ici un combat plus commun, mais plus difficile encore : la perte de ses parents.

L'ART DE DOSER LES ÉMOTIONS : LE SAVANT MARIAGE DES GENRES

Il est important de captiver les spectateurs autrement que par de grandes épopées. L'humour dans ce récit permet d'apporter des zones de respiration, de légèreté, et ainsi de créer de l'empathie. On a envie de suivre ce personnage car on veut la voir grandir et guérir. On la trouve attachante pour son caractère bien trempé, ses passions, son imagination, et les situations rocambolesques dans lesquelles elle emmène les spectateurs.

LE CHÂTEAU DE VERSAILLES, MONTRÉ AUTREMENT

Des métiers invisibilisés, montrés ici comme héro.in.es de tous les jours : régisseur, agent d'entretien, jardinier, assistante sociale...
 Des métiers peu montrés, souvent dévalorisés dans la société, et pourtant essentiels.



ÉCRIRE DE MANIÈRE LUDIQUE !

OUTIL PÉDAGOGIQUE

Afin d'animer cette séance, nous avons conçu un jeu de carte dédié aux éléments scénartistiques majeurs de La Vie de Château.

Cet outil permet de guider les enfants dans leur réflexion et évite de se disperser. Quelques contraintes ne font pas de mal !

SÉANCE 3

1. Situation initiale

Où démarre mon histoire : Violette est dans un endroit, elle fait une activité de la vie de tous les jours, seule ou avec un autre personnage

2. Élément déclencheur / Appel à l'aventure

Il s'agit du pourquoi notre personnage va partir en quête, va avoir pour mission de résoudre un problème.

3. Réaction du personnage face au problème

Quelle émotion ressent-il ?

Que souhaite faire le personnage ?

Abandonner, accepter la mission, partir à l'aventure...

4. Péripétie 1:

Que peut-il arriver qui va poser un problème au personnage, ou bien l'aider ?

5. Péripétie 2 :

Cela peut être un arc narratif secondaire : un problème lié à la quête de l'épisode, ou bien un nouveau problème parallèle.

6. Intervention du mentor :

Un autre personnage vient en aide pour donner des conseils.

7. Résolution du problème

L'un des personnages trouve une solution qui va permettre de résoudre l'intrigue principale de l'épisode. Cette solution peut être une résolution directe du problème, ou bien un changement d'état d'esprit du personnage qui va lui faire accepter la situation, et l'apaiser.

8. Nouveau monde

Quelle est la morale de l'épisode ?

Qu'a apporté la résolution du problème, et les étapes de l'aventure au personnage ?



L'ÉCRITURE SÉRIELLE : APPRENDRE PAR LA PRATIQUE

SÉANCE 4

Après réception des scénarios imaginés par les groupes, nous les relisons avec attention. Cette étape permet de valoriser les propositions des élèves et de formuler des retours constructifs sur la structure du récit, les personnages et les enjeux narratifs.

Pour chaque classe, un scénario est ensuite sélectionné afin d'être développé collectivement lors de la séance 4.

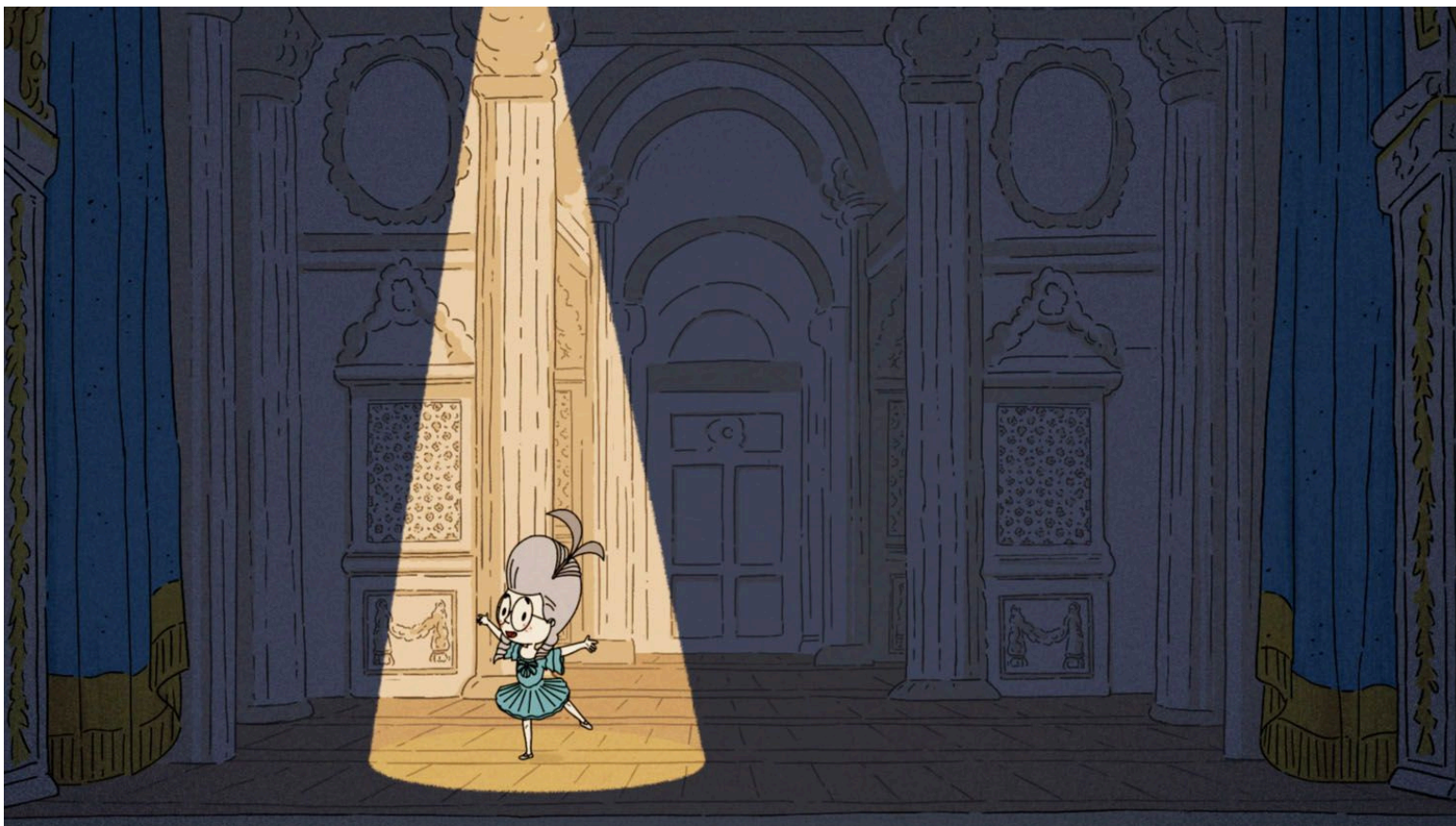
En s'appuyant sur le schéma du voyage du héros découvert lors de la séance précédente, les élèves enrichissent chaque étape de leur histoire : situation initiale, péripéties, résolution et évolution des personnages.

Cette séance alterne temps d'échange collectif et phases d'écriture afin de maintenir l'implication de chacun. Les élèves expérimentent ainsi une méthode de travail collaborative proche de celle utilisée dans les scena'room, où scénaristes et auteurs imaginent ensemble un récit avant de le porter à l'écran.

LE SAVIEZ-VOUS ?

“Le voyage du héros” théorisé par Joseph Campbell est un format d'aventure qui s'adapte à tous les récits.

Cette trame narrative est universelle et se révèle particulièrement pertinente dans la fiction jeunesse.



UN TEXTE QUI PREND VIE: DIALOGUES ET MISE EN SCÈNE

**PROPOSITION
OPTIONNELLE**

SÉANCE 5

Maintenant que le récit est construit, il est temps de familiariser les élèves à l'écriture sérielle à proprement parler.

Contrairement à un roman, le scénario de série a une écriture séquentielle avec un modèle précis à suivre.

Et afin de donner vie à leur histoire, quoi de mieux que de laisser s'exprimer les personnages à travers eux ?

Selon les classes et leurs objectifs pédagogiques, nous abordons cette séance par le théâtre d'improvisation, le mime ou la mise en scène.

Après avoir endossé le rôle de scénaristes, ils prennent celui de parolier, acteur et/ou metteur en scène.

La restitution peut également prendre d'autres formes, au choix des enseignants selon leurs affinités et projets : création graphique, montage vidéo...

TRAVAILLER AVEC LA CLASSE

Selon les objectifs pédagogiques

- Analyse du schéma narratif
- Ecriture d'une séquence dialoguée
- Théâtre d'improvisation à partir d'une situation de l'épisode écrit.
- Lecture du synopsis de l'épisode et mime des séquences



RESTITUTION

**PROPOSITION
OPTIONNELLE**

PARTAGE ET RECONNAISSANCE

SÉANCE 6

Le temps de la restitution a sonné !
Le fruit du travail des classes va être
présenté devant la scénariste de la série,
Clémence Madeleine-Perdrillat.

Pensée comme un moment de partage et
de valorisation, cette rencontre laisse à
chaque classe un temps de présentation et
d'échange autour de son travail.

La séance débute par la présentation des
projets des élèves : synopsis de l'épisode
imaginé, lecture d'une scène dialoguée ou
mise en voix d'une séquence.
Chaque intervention est suivie d'un temps
de retour et de discussion avec la
scénariste.

La rencontre se poursuit par la projection
des épisodes 4, 5 et 6 de la série,
permettant aux élèves de découvrir la
suite de l'histoire après avoir imaginé leur
propre épisode.

Un temps de questions-réponses
avec Clémence Madeleine-Perdrillat
clôturera en beauté cette séance !

SCÉNARISTE

**Clémence Madeleine-Perdrillat est
la scénariste et co-créatrice de la
série. Dans la mesure du possible,
la restitution se fait en sa
présence afin de bénéficier de son
regard aiguisé et de ses conseils.**

- Elle fait des retours à chaque classe
- Elle est présente pour répondre aux questions des enfants



Q&A

POUR RÉPONDRE À VOS QUESTIONS

■ Combien de temps dure ce projet ?

L'ensemble des séances demande de consacrer au moins 10h à ce projet. Réparties sur plusieurs semaines, les séances supposent un engagement pendant 3 ou 4 mois des classes. Afin de ne pas empiéter sur le temps du festival, nous recommandons de mener ce projet lors du premier ou troisième trimestre.

■ Quand est-ce que les équipes Séries Mania interviennent-elles ?

Elles interviennent lors des séances 2,3,4 et 6. Hors les temps de projection, ce projet est pensé pour pouvoir être adapté selon chaque enseignant.es mais nous sommes disponibles pour les aider lors de la première mise en place du projet.

■ Combien de classes par établissement peuvent participer ?

Etant en équipe réduite une partie de l'année, l'équipe des Actions Educatives de Séries Mania est disponible pour intervenir dans 3 classes par établissement maximum selon la disponibilité de l'équipe sur la période demandée.

■ Les enseignant.es sont-ils.elles accompagné.es tout au long du projet ?

Oui, les équipes de Séries Mania fournissent les supports pédagogiques nécessaires à la mise en œuvre du projet et restent disponibles pour répondre aux questions des enseignant.es. Les séances menées en autonomie sont conçues pour être facilement prises en main.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- Comprendre la structure d'un récit.
- Identifier les caractéristiques d'une série.
- Développer l'expression orale. Produire un écrit collectif.
- Argumenter et coopérer.
- Développer son imagination.
- Découvrir les métiers de l'audiovisuel.