

Auteurs: Fayolle, Nicolas.

Titre: Quelles compétences l'écriture audiovisuelle permet-elle de développer en cycle 1 ?

Source: <http://www.enseignants-de-primaire.org> [19.12.03]

La publication est faite avec l'aimable autorisation des éditeurs.

Nicolas Fayolle

Quelles compétences l'écriture audiovisuelle permet-elle de développer en cycle 1 ?

Inhaltsverzeichnis

Pourquoi une écriture audiovisuelle en cycle 1 ?.....	3
A. Un média important à connaître.....	3
B. Produire pour mieux comprendre et maîtriser.....	4
C. La production audiovisuelle mobilise de nombreuses compétences dans plusieurs champs disciplinaires.....	4
Présentation d'une expérience.....	5
A. Partis-pris pédagogiques.....	6
a. Un travail parallèle entre écriture et lecture audiovisuelle.....	6
b. Choix du modèle audiovisuel : Pingu.....	6
c. Choix des techniques utilisées :.....	7
d. Choix du type d'écrit : narratif.....	8
e. Choix du type de bande-son :.....	8
f. Choix du découpage.....	8
B. Objectifs visés et compétences développées :.....	9

a. En audiovisuel.....	9
b. En langage.....	10
c. En éducation artistique.....	11
Education musicale :.....	11
Arts plastiques :.....	11
d. Découvrir le monde :.....	11
e. Compétences transversales :.....	12
C. Démarche pédagogique.....	12
a. La notion de cadre et l'échelle des plans.....	12
b. Etude de la structuration d'un écrit audiovisuel.....	13
c. Etude du schéma narratif.....	14
d. Création de l'histoire.....	14
e. Enregistrement de la bande-son.....	15
f. Réalisation des dessins plan-séquence.....	16
Analyse critique et mise en perspective de la production audiovisuelle en cycle.....	16
A. Les influences du cycle 1 sur la démarche pédagogique.....	17
a. Les problèmes techniques.....	17
b. Les spécificités didactiques.....	18
c. Des exigences modestes mais ambitieuses.....	19
B. Des perspectives d'apprentissage élargies.....	20
a. Dans le domaine audiovisuel.....	20
b. Dans le domaine de la langue.....	21
c. Dans le domaine artistique.....	22
• La musique.....	22

• Les arts plastiques.....	22
C. L'écriture audiovisuel comme symbiose de divers domaines culturels?.....	23
a. Des approches communes.....	23
b. De nombreuses différences.....	24
c. Le cinéma, une entité artistique.....	25
Conclusion.....	26
Bibliographie.....	27

Pourquoi une écriture audiovisuelle en cycle 1 ?

A. Un média important à connaître.

" Le monde de l'image :

Dès son plus jeune âge l'enfant est mis en présence d'un grand nombre d'images:

- images fixes (affiches, photos...)
- images animées (télévision, vidéo ...)

Il est important de le préparer à recevoir cette abondance d'images : il les perçoit d'abord en fonction de sa sensibilité, de son histoire, de son milieu culturel; il est progressivement amené à les percevoir en fonction de son intelligence, en s'exerçant à faire des choix . "

I.O. 1995.

Depuis quelques années, le Ministère a inscrit dans les programmes l'étude de ce média dès la maternelle. D'aucuns diront que cette activité est peu utile car elle ne semble avoir qu'un intérêt récréatif déjà fortement usité dans le cadre familial. Ce temps scolaire devrait donc être plus employé à l'apprentissage de la lecture, autre média, qui, lui, est de moins en moins utilisé dans le cadre privé et récréatif. Dès lors, une opposition apparaît entre ces deux médias:

- L'écrit: média indispensable, apportant la connaissance et le savoir, permettant de communiquer, de créer, de divertir, donc premier.

- L'audiovisuel: média divertissant, permettant une communication pauvre, car unilatérale, et n'apportant que rarement des savoirs, le téléspectateur étant "passif".

Mais cette vision manichéenne fait face à plusieurs contradictions:

- L'audiovisuel est le média, socialement, le plus utilisé, mais il reste absent de l'école.
- Ne pas l'intégrer dans les apprentissages, c'est laisser se développer, entre les élèves, une inégalité croissante.
- Ne vouloir enseigner la maîtrise que d'un seul média (l'écrit), c'est l'enfermer dans sa représentation uniquement scolaire, n'incitant pas les élèves à l'utiliser en dehors de ce contexte.
- Ne pas considérer l'audiovisuel comme un média digne de s'intégrer dans les apprentissages scolaires, c'est donner une image négative de ceux qui l'utilisent, lecteurs ou scripteurs, donc de la très grande majorité des français.
- Ne pas étudier ce mode de communication audiovisuel ne permettra jamais de remédier au principal reproche fait au récepteur: la passivité.

En résumé, il semble que les élèves aient tout à gagner dans l'apprentissage de la communication audiovisuel, c'est ce que ce mémoire va essayer de confirmer.

B. Produire pour mieux comprendre et maîtriser.

De même qu'il est difficile d'apprendre à lire sans écrire, la lecture d'un message audiovisuel prend plus de sens si l'on sait comment il s'écrit. En effet, c'est en se heurtant aux difficultés de la production, des choix à faire sur plusieurs points (cadre, montage, couleur, personnages, récit...) que l'on s'aperçoit, lors d'une lecture d'un message, des intentions de l'émetteur, à travers ses propres choix.

De plus, le passage à l'acte permet de concrétiser des apprentissages difficiles à acquérir en restant dans l'abstrait, surtout s'ils s'adressent à des élèves de cycle 1 (l'apprentissage de la structuration du corps en est un exemple éloquent parmi tant d'autres).

C. La production audiovisuelle mobilise de nombreuses compétences dans plusieurs champs disciplinaires.

La production d'un message audiovisuel a la particularité de nécessiter la connaissance, la maîtrise de plusieurs savoirs et savoir-faire. En effet, nombre de domaines sont sollicités:

- Le langage: une communication utilise le langage pour être ou naître (narration, description, prescription...).
- Les arts plastiques: l'image sous divers aspects (peinture, photo, dessins...), fixe ou animée est une production plastique.
- La musique: l'écoute, la discrimination auditive, les choix pour accentuer le message visuel.
- Les mathématiques: structuration de l'espace et du temps: montage, chronologie, mise en scène...
- La technologie: connaître, utiliser tous les appareils techniques (caméra, micro, magnétophone...).
- Le graphisme: dessins animés, générique...
- Les activités corporelles, dramatiques.
- La vie collective: travail en équipe, organisation, répartition des tâches...
- L'autonomie, la citoyenneté: permettre d'avoir un regard et un esprit critique face aux images, aux informations données.

Cette liste n'est pas exhaustive, mais elle donne un aperçu des nombreuses possibilités cognitives offertes par l'écriture audiovisuelle.

Présentation d'une expérience

L'expérience qui va être décrite dans cette partie s'est déroulée sur trois semaines dans une classe comportant 11 élèves de moyenne section et 17 de grande section. Ces élèves n'avaient jamais utilisé l'audiovisuel dans le cadre scolaire et ce média n'avait jamais fait l'objet d'un apprentissage.

L'approche de l'audiovisuel se fera donc, pour eux, sous un angle totalement nouveau, car non récréatif. Les ambitions resteront, de ce fait, modestes quant à la qualité de la production et aux objectifs à acquérir.

Cependant, les capacités mobilisées et les compétences développées n'en seront pas moins nombreuses, variées et fortement sollicitées. La production audiovisuelle réalisée durant ce stage s'inscrit dans une démarche de projet. Les élèves vont créer une fiction

qui devra être présentée à deux classes de CM1/CM2 lors d'une demi-journée banalisée. Ce travail prend ici tout son sens et son intérêt aux yeux des enfants. Ce projet va mobiliser leur attention et justifier tout une multitude d'activités pouvant se rattacher à plusieurs domaines, disciplines.

Nous verrons que l'écriture audiovisuelle engendre, de fait, la réunion de plusieurs domaines par les compétences qu'elle nécessite, mais aussi par son essence même.

A. Partis-pris pédagogiques.

a. Un travail parallèle entre écriture et lecture audiovisuelle

La seule lecture d'images fixes ou animées se pratique déjà dans de nombreuses classes de maternelle. Cette analyse insiste principalement sur l'aspect dénomiatif, mais quelques expériences ont permis d'aborder aussi le domaine connotatif avec des élèves de cycle 1 (cf : *A l'école maternelle, des images pourquoi faire ?*). Un champ d'analyse semble moins étudié car, peut-être, plus technique : la construction d'une image et d'un message audiovisuel.

C'est pourquoi, la seule étude d'une production ne permet pas de comprendre toute sa structure. Il est donc préférable de se confronter soi-même aux difficultés de construction pour mieux comprendre comment tout s'articule. De plus, une mise en pratique associée à une étude donne la possibilité de comparer son travail à un modèle précis afin d'améliorer ce dernier, mais aussi de comprendre comment les producteurs ont fait ce modèle, avec quelles méthodes et en faisant quels choix. Ainsi, il apparaît qu'une production audiovisuelle implique des décisions, des partis-pris, une volonté, un discours.

b. Choix du modèle audiovisuel : Pingu

Pingu est un film d'animation en pâte à modeler constitué de plusieurs épisodes durant 7 à 8 minutes. Ces histoires racontent des moments de la vie d'un jeune pingouin et de sa famille (une petite sœur et ses parents).

Cette série est destinée à un public très jeune (environ 3 ans) et est donc assez simple à comprendre. L'étude de son schéma narratif est donc à la portée des élèves de cycle 1.

De plus, toute la structure audiovisuelle (cadrage, plans, mouvement de caméra) de cette animation est assez simple et plutôt lente, ce qui permet de l'étudier avantageusement,

de l'analyser et de la découvrir plus facilement. Ceci est un atout essentiel pour une première approche de l'étude de la construction d'un film, car les élèves ne sont pas noyés sous une accumulation de vocabulaire, ils ont le temps de tout voir et ils n'ont pas l'impression que certaines choses leur sont cachées (un film plus complexe obligerait à ne pas tout définir, les élèves s'interrogeraient sur des plans différents de ceux qu'ils connaissent mais dont on ne leur parle pas).

La série animée Pingu peut donc être considérée comme un bon modèle d'analyse de la construction filmique, car ses faiblesses et sa simplicité apparente sont, en fait, très avantageuses pour une première approche.

c. Choix des techniques utilisées :

Lorsque l'on parle d'un écrit audiovisuel, la forme la plus répandue est celle du film. Un film conçu avec des caméras, une bande-son et des acteurs, des dessins ou des personnages animés.

Toutefois, d'autres formes peuvent être envisagées. Audiovisuel signifie que l'écrit passe par deux voies, l'une auditive, donc avec une bande-son (quelques soient les sons) et l'autre visuelle, donc avec des images.

Mais les sons peuvent être très différents en étant constitués par du bruit, des chansons, des paroles, et en les juxtaposant. De même, l'image peut être photographique, dessinée, peinte, numérique, virtuelle, mobile ou immobile. L'essentiel étant la complémentarité des deux voies et le sens qu'elles apportent à la production.

Pour ce qui est de l'image, une seule constante se présente (pour l'instant) : Le cadre. En effet, sur un écran de cinéma, de télévision ou sur une feuille, l'image reste enfermée dans un cadre à deux dimensions (Brassaï parle de "rectangle à remplir"), ce qui caractérise cette écriture. Aussi n'importe quelle technique de mise en image répond aux mêmes caractéristiques, contraintes, logiques, organisations.

L'étude d'une image filmée, photographiée ou dessinée définira donc des critères valables pour chacune d'elles. Faire un dessin peut, de fait, s'apparenter à faire une photographie.

Il n'est donc pas nécessaire, pour faire un écrit audiovisuel, d'avoir un matériel technique très important et non encore disponible dans de nombreuses écoles. C'est pourquoi, lors

de cette expérience les élèves vont dessiner sur des feuilles transparentes projetées grâce à

un rétroprojecteur. La bande son sera enregistrée grâce à un simple magnétophone.

d. Choix du type d'écrit : narratif.

Les finalités de l'image sont: "informer, émouvoir et faire agir". Un message audiovisuel peut ainsi être de plusieurs types : narratif (fictions), descriptif (documentaires), prescriptif (recette de cuisine télévisée ...) ... Pour simplifier, nous pourrions dire qu'il y a autant de type d'écrit en audiovisuel qu'en lettres.

Le plus utilisé et le plus vu est, sans doute, l'écrit narratif à travers toutes les fictions cinématographiques ou télévisées. Ainsi, il semble donc être le plus important à étudier. De plus, le modèle analysé par les élèves, Pingu, correspond à ce schéma. La production audiovisuelle de cette classe adoptera donc ce type d'écrit dans une forme simple mais non simpliste, l'histoire aura un déroulement linéaire et ne relatera qu'un événement à la fois, mais des efforts seront maintenus sur sa correction sémantique et syntaxique.

e. Choix du type de bande-son :

Avec plusieurs pistes, une bande-son peut comporter, au même moment, des bruits, des paroles, de la musique ... Ceci demande un matériel adéquat. En utilisant un magnétophone, les variables sont limitées, la faible qualité autorise peut de juxtapositions. De plus, les dessins effectués par des élèves de cet âge ont souvent besoin d'être quelque peu explicités pour bien être compris. Ainsi, la bande-son comportera uniquement des paroles répétant le discours visuel afin d'améliorer la compréhension du produit final.

En outre, les élèves n'étant pas habitués à être enregistrés, l'émotion est difficile à maîtriser, et la clarté des propos dure à obtenir. Il s'avère de ce fait plus simple d'enregistrer les enfants un par un durant un court moment. Mais pour garder, à ces enregistrements, du sens, chacun ne devra pas dire moins d'une phrase. Cette méthode permet aussi d'arriver plus rapidement à l'obtention de bons résultats.

f. Choix du découpage.

Pour faire l'objet d'un écrit audiovisuel, une histoire doit être découpée en plusieurs séquences, plans. Ici, toujours pour faciliter la technique de réalisation, l'histoire sera découpée en plusieurs phrases présentant une unité sémantique. A chacune d'entre elles correspondra un dessin (qu'on pourrait appeler un plan-séquence) et une phrase enregistrée. Ce parallélisme permettra, aussi, de faciliter la projection de ce "film" et sa lecture par les spectateurs.

B. Objectifs visés et compétences développées :

S'inscrivant dans un projet pluridisciplinaire, une production audiovisuelle nécessite un travail regroupant plusieurs domaines d'activités. Par conséquent, cette activité transversale trouve des apprentissages dans le cadre de plusieurs "disciplines".

a. En audiovisuel

Les objectifs principaux concernent, essentiellement, la construction, la structure des images et de "films" ; ce que nous pouvons appeler : la grammaire. Presque tous les écrits audiovisuels obéissent à une organisation et une articulation qu'il est important de connaître pour avoir la capacité d'analyser un "film" et de comprendre comment l'auteur a procédé.

Toutefois, en cycle 1, et pour une première approche, l'apprentissage doit porter sur quelques points essentiels, simplifiés, mais ouvrant la voie vers une analyse plus fine, plus complexe.

Les notions que les élèves devront acquérir sont les suivantes :

- Le cadre : l'image est enfermée dans un cadre à 2 dimensions impliquant des choix : ce qui est dans le cadre et ce qui n'y est pas (le champ et les hors champs).
- L'échelle des plans : ce qui est mis à l'intérieur de ce cadre peut avoir plus ou moins d'importance, prendre plus ou moins de place. Beaucoup ou peu d'éléments peuvent y être représentés. Tout cela est un choix de l'auteur. Pour ces élèves, deux plans seront à différencier, opposer et reconnaître : le plan d'ensemble et le gros plan.
- La dualité de ce genre de message : à l'inverse d'une affiche ou d'une chanson qui n'ont qu'un seul canal de réception ; la vue pour l'un et l'ouïe pour l'autre, le "film" associe ces deux canaux permettant de multiplier les façons de réaliser un message, non seulement par juxtaposition de ces deux canaux, mais aussi par opposition et

autres techniques. La palette de l'auteur est donc très enrichie. Les élèves devront, dans un premier temps, prendre conscience de cette caractéristique du message audiovisuel.

- Les séquences et les plans : un "film" est découpé en plusieurs parties, pour être plus simple, les enfants ne verront un découpage uniquement en séquences, chacune ayant une unité sémantique. Les élèves devront intégrer ce mode de découpage afin de ne pas "raconter" toute l'histoire dans un seul plan (c'est-à-dire un seul dessin).

b. En langage

Le domaine de la langue est l'un des plus importants en cycle 1. Une bonne acquisition du langage et de son fonctionnement permet aux élèves de bâtir des fondations essentielles pour son développement futur, non seulement en langue, mais aussi en lecture et écriture. La pensée, l'imaginaire et la créativité sont aussi liés à la réussite de cet apprentissage.

Une production audiovisuelle ne peut se réaliser sans l'utilisation du langage, d'autant plus qu'elle adapte un type d'écrit narratif. Il est donc possible de développer des compétences dans le domaine de la langue et cela sous plusieurs angles:

- "S'initier au monde de l'écrit, écouter et comprendre un récit".

Lors de la visualisation des séries de l'animation *Pingu*, les élèves sont amenés à comprendre l'histoire, à pouvoir la raconter. De plus, un objectif visant l'étude du schéma narratif demande aux enfants de retrouver le début, le problème et la fin de chaque histoire vue, mais aussi de celles racontées ou lues par le maître. Le parallélisme entre narration audiovisuelle et livresque est ici établi ; les élèves apprennent à construire ce schéma à travers plusieurs médias.

- "Communiquer : prendre la parole et s'exprimer de manière compréhensible".

Les prises de parole sont multiples durant l'analyse de séquence, d'histoire. Mais elles sont beaucoup plus riches lors de la création de l'histoire. La manière de s'exprimer prend toute son importance aux yeux des enfants lorsqu'ils doivent enregistrer leurs voix sur bande magnétique.

- "S'initier à la production de texte"

La réorganisation d'un récit, oralement ou en ordonnant des images, développe la notion de la structuration d'un récit. La production de texte sous le mode de dictée à l'adulte est utilisée pour créer l'histoire, le scénario. Mais, en plus, il sera analysé, critiqué par les élèves qui le remanieront, le réorganiseront, pour en améliorer le sens, mais aussi le style, la syntaxe. Grâce à ce travail récurrent, les élèves approchent le langage au niveau métalinguistique. Ils réfléchissent sur la meilleure façon d'écrire un

texte long et se placent, en cela, dans un rôle d'auteur, d'écrivain. Ils apprennent à construire leur langage.

c. En éducation artistique

Education musicale :

L'histoire inventée aura plusieurs inducteurs motivant l'inspiration. L'un des plus importants est la chanson qui servira de générique : *La gadoue* interprétée par Jane Birkin. Celle-ci fut choisie pour ses paroles ludiques et sa structure rythmique entraînante. L'écoute, l'apprentissage et l'imprégnation de cette chanson vont donner lieu à plusieurs séances musicales qui demanderont à l'élève soit une écoute fine des paroles, soit une lecture soutenue de la structure rythmique lors d'activités collectives motrices, soit une interprétation collective coordonnée en vue d'un enregistrement.

Arts plastiques :

La spécificité du support employé pour représenter les images (feuilles plastiques transparentes) donne de nombreuses possibilités d'exploitations plastiques de ce matériau. En effet, d'une part, le plastique ne peut être recouvert que par certaines peintures, encres, certains colorants, feutres ..., d'autres ont des réactions difficilement maîtrisables (gouttes, écaillage). Il est donc plastiquement très intéressant de faire constater par les élèves, toutes ses variables dans une démarche de découverte de cette matière dont les effets peuvent solliciter l'imagination. D'autre part, la caractéristique de transparence engendre tout un monde visuel à découvrir, où la lumière, les ombres, les couleurs, la brillance et l'opacité se mêlent. Les élèves, à travers plusieurs interventions de leur part, lors d'une production plastique pourront se servir de tous ces aspects pour s'en emparer.

De plus, même s'ils sont assez figuratifs et soumis à des contraintes de lisibilité, les dessins réalisant le "film" n'en seront pas moins une représentation plastique.

d. Découvrir le monde :

– Utilisation d'objets techniques

Cette production audiovisuelle sera l'occasion, pour ces élèves, d'utiliser, directement ou indirectement, deux objets techniques. Le premier, le magnétophone, servira à enregistrer la

bande-son. Après une phase d'observation, les élèves pourront s'approprier son fonctionnement en petits groupes. Le second, le rétroprojecteur, les amènera à s'interroger sur ses conditions de fonctionnement et surtout sur la nécessité d'utiliser un support et une encre transparents. Son utilisation par les élèves ne peut être faite en autonomie sans expériences antérieures.

– Construction des concepts fondamentaux d'espace et de temps

Lorsque les élèves inventent une histoire, ils sont obligés de définir un espace et une durée qui sont abstraits et différents de ceux qu'ils sont en train de vivre. Cet acte permet donc de construire chez eux une autre représentation du temps et de l'espace qui, même inconsciemment, engendre une réflexion sur leur organisation, leur réalité. Au cours de la rédaction du récit, le maître demandera des précisions sur ces concepts, la durée, l'ordre de déroulement, les lieux ... Ainsi, les élèves s'aideront du vocabulaire adéquat pour structurer l'espace-temps de leur histoire.

De plus, ce "film" fera l'objet d'un montage concrétisant les choix spatiaux et temporels des enfants et construisant sa logique interne, indépendante du réel présent. Le découpage antérieur en plans et la représentation d'une seule scène sur un dessin obligeront à structurer, identifier chaque lieu et chaque moment.

e. Compétences transversales :

Ce travail collectif conduira les élèves à faire des choix en les argumentant, mais aussi à coopérer et écouter les autres pour construire l'histoire, dessiner les séquences, enregistrer la bande-son ...

Un objectif latent mais primordial dans ce projet est de rendre les élèves critiques et autonomes vis à vis des images et des productions audiovisuelles qu'ils voient tous les jours.

C. Démarche pédagogique

Au cours de ce projet, tous les apprentissages ne peuvent être acquis et les notions construites de manière linéaire. Pour comprendre ce qu'est un cadre, les élèves doivent en voir mais aussi en faire, il en va de même pour l'analyse d'un schéma narratif ou l'utilisation autonome du magnétophone. Les étapes suivantes ont donc pu s'entrecroiser.

a. La notion de cadre et l'échelle des plans

Tout d'abord, les élèves regardent un épisode de *Pingu* sur un écran de télévision.

Plusieurs remarques et questions du maître font constater que l'histoire est représentée dans ce cadre qu'est l'écran et non dans la réalité. Le téléviseur permet aux enfants de bien appréhender le cadre, car il est visible, matérialisé par les bords en plastique.

Ensuite, les élèves fabriquent un cadre en carton chacun, à partir de bandes. Ils représentent ainsi leur propre écran de télévision. A l'aide de cet outil, ils choisissent des photos dans des catalogues qu'ils recadrent, les bords de leurs "télévisions" masquant le reste de la photo. Ceci les oblige à choisir ce qu'ils veulent voir dans leurs écrans.

Parallèlement, lors des projections, des arrêts sur images choisies donnent à comparer le nombre d'éléments présents dans le cadre. Une opposition systématique entre des gros plans et des plans d'ensemble met en évidence leurs caractéristiques et leurs différences respectives. Le vocabulaire est introduit par l'enseignant et les élèves s'en emparent facilement par analogie : "le gros plan : les personnages sont en gros", "le plan d'ensemble : les personnages sont ensemble". La simplification de ces définitions se justifie par la nouveauté de l'étude. Grâce à leurs écrans de "télévision", les enfants choisissent, ensuite, des photos dans des catalogues qu'ils recadrent en gros plans et en plans d'ensemble, puis qu'ils classent dans deux colonnes.

Durant la même période, l'instituteur démontre les similitudes entre l'écran de télévision et la feuille de papier dont les bords forment un cadre, cette concordance est accentuée par l'affichage de dessins au mur remplaçant l'image dans un axe vertical tel celui de l'écran. Les enfants peuvent s'approprier ce nouveau constat en dessinant sur du papier des gros plans et des plans d'ensemble. Cette acquisition est plus longue pour beaucoup (surtout les moyens) car le cadre n'est pas matérialisé.

b. Etude de la structuration d'un écrit audiovisuel

L'analyse de chaque épisode de Pingu demande aux élèves d'observer les différentes parties qui les composent. Ainsi, ils remarquent que le film n'est pas une séquence continue, mais qu'il est découpé en plusieurs séquences collées les unes derrière les autres. De plus, chaque épisode commence et se termine de la même façon, avec les mêmes images et la même musique, c'est le générique. Une étude plus poussée de ce générique permet de savoir à quoi il sert et ce qui le compose. Ils découvriront que le nom du personnage y est écrit, ainsi que le titre de l'épisode.

Une fois le titre de l'histoire inventée choisi, les élèves travailleront sur ce générique avec une réflexion précise sur son contenu et sa mise en page (il ne doit comporter qu'un seul dessin). Les enfants font là un véritable travail esthétique, mais aussi linguistique. La comparaison avec une couverture de livre paraît évidente, ils pourront donc aisément

réinvestir ces apprentissages dans le monde de l'écrit. Le choix définitif du générique se fera par toute la classe ayant, auparavant, défini ses principales caractéristiques (le ou les personnages présents, le titre, la typographie, le gros plan).

c. Etude du schéma narratif.

Un schéma narratif simplifié et stéréotypé a été défini par le maître : début, situation, problème, solution et/ou fin. Ceci afin de donner les fondements sur lesquels l'histoire créée pourrait s'articuler. Pour faire comprendre ce schéma, chaque projection de film fera l'objet d'une description de ces différents moments. Les épisodes de Pingu s'organisent tous sur ce mode de façon rarement complexe (un seul problème est relaté par épisode ou un seul prédomine largement). De plus, plusieurs albums lus ou histoires racontées par l'enseignant sont analysés sous cet angle par les élèves.

Parallèlement, les enfants doivent respecter ce schéma lorsqu'ils inventent leur histoire, l'instituteur les guidant dans cette voie en les interrogeant régulièrement sur ces points, à chaque réécriture, amélioration.

Les élèves s'approprient ainsi les caractéristiques d'un type d'écrit qu'ils pourront plus aisément remarquer par la suite, voire utiliser.

d. Création de l'histoire.

Après que les élèves ont analysé quelques épisodes de Pingu, le maître propose le projet de réaliser avec la classe un épisode de la vie de ce personnage afin de le présenter aux élèves des classes de CM1/CM2 à l'occasion d'une demi-journée banalisée. La présentation des contraintes techniques, que nous verrons plus loin, est suivie de l'introduction de l'histoire.

Comme il a été expliqué auparavant, les enfants étudient la chanson la gadoue, l'instituteur proposant de s'en servir comme bande-son du générique, les enfants trouvent en elle une inspiration, un inducteur motivant la création de l'histoire.

Dans un premier temps, toute la classe est invitée à donner ses idées de façon pêle-mêle, les directions sont nombreuses et pas toujours associables. Pour plus d'efficacité, l'organisation de la classe va être la suivante : un groupe de 7 élèves travaille avec le maître sur la création de l'histoire quotidiennement, mais avant chacune de ces séances, l'enseignant relit à toute la classe ce qui a été fait la veille. Ceci permet de remobiliser le

groupe qui va travailler et de garder une cohésion du groupe-classe vis-à-vis de cette invention et la cohérence du récit.

Plusieurs étapes sont mises en place :

- Définition de l'époque, des lieux, des personnages avec le plus de précision possible.
- Choix du nom de ces lieux et de ces personnages (seul celui de Pingu est connu).
- Choix de la trame principale.
- Articulation cohérente des points de l'histoire au niveau sémantique et chronologique.
- Enrichissement syntaxique avec des conjonctions et des anaphores.

Il va de soi que ce déroulement ne peut-être respecté à la lettre et qu'il sert simplement d'axe de travail. Chaque groupe a rajouté une précision ou une rectification sur l'histoire, les personnages, les lieux et a organisé sa production. Mais chaque étape avait un objectif précis tels qu'ils viennent d'être définis.

Au cours de cette activité, les élèves se sont inscrits dans une véritable démarche d'écrivain, d'auteur, construisant leur récit, le réécrivant, le réajustant, l'améliorant sémantiquement et syntaxiquement.

Ils ont pu avoir un regard métalinguistique sur leur production et prendre conscience des spécificités de l'écriture.

e. Enregistrement de la bande-son.

Une fois l'histoire terminée, elle est découpée en 25 phrases. Chacun d'entre elles formant une unité sémantique, ce découpage est gardé pour composer chaque plan-séquence du "film". En outre, pour plus de facilité pratique et pour pallier l'inexpérience des élèves en matière de prise de son, chaque phrase sera enregistrée séparément des autres et individuellement.

Nous avons donc l'équivalence suivante : une phrase = un dessin = l'enregistrement d'un élève. Plusieurs enfants diront la même phrase, mais les uns après les autres (par groupe de sept), le choix définitif pourra être fait par le groupe classe sur des critères d'articulation, de niveau sonore, de rapidité et de conformité syntaxique avec l'histoire (quelques modifications pouvant être faites involontairement avec le texte initial). Un jeu inévitable mais très formateur de reconnaissance de sa voix et de celles des autres est

effectué à l'initiative des élèves. Il est évident que, pris par le temps, le maître pourra intervenir dans ces choix, l'objectif sous-jacent étant d'obtenir la quasi totalité des élèves disant une phrase sur la bande-son finale.

Une seconde partie de la bande-son, le générique, sera, lui, enregistré collectivement. Le titre et les personnages seront dits en chœur, ainsi que la chanson de début et de fin : La gadoue. Les élèves doivent donc être capables de parler et de chanter ensemble.

f. Réalisation des dessins plan-séquence.

Comme nous l'avons expliqué, 25 dessins doivent être réalisés, les élèves étant 28, les trois restant représenteront le générique.

L'attribution de chaque séquence est aléatoire, mais il est régulièrement demandé de dessiner seulement le moment imparti et non toute l'histoire. De plus, chacun doit faire un choix sur son plan (gros plan ou plan d'ensemble). Ne pouvant se permettre de faire de nombreux essais sur des feuilles plastiques onéreuses, les enfants feront de nombreux brouillons sur du papier.

Ils prennent ainsi conscience du rôle qu'ils peuvent avoir sur l'image et du travail à fournir avant d'arriver à un produit fini.

L'idéal, à la fin de ce parcours, serait de présenter tous les dessins et les phrases enregistrées choisies, afin de les faire classer par toute la classe. Les enfants seraient alors confrontés au problème du montage et à son importance dans la réalisation d'un "film".

La production audiovisuelle ainsi achevée, il ne reste plus qu'à la projeter. Les dessins doivent être collés, à l'aide d'un ruban adhésif, entre eux (non le repositionnable, car il est opaque). Sur la bande son, chaque phrase doit être séparée par un blanc assez long (au moins 2 secondes) ou une petite musique qui laissera au maître, devenu projectionniste, le temps de changer de plan, et au spectateur, le temps de lire toute l'image, pas toujours très lisible, car effectuée par des élèves de maternelle (cf. Annexes).

Analyse critique et mise en perspective de la production audiovisuelle en cycle

Cette expérience de production audiovisuelle réalisée en cycle 1 est très riche au niveau des apprentissages qu'elle permet d'acquérir. Mais de nombreuses améliorations peuvent être apportées à ce projet pluridisciplinaire, de nombreuses variables sont envisageables. Il convient toutefois de tenir compte des spécificités de la maternelle pour une telle démarche afin qu'elle reste toujours pédagogique et non exclusivement ludique ou "professionnelle"..

A. Les influences du cycle 1 sur la démarche pédagogique.

a. Les problèmes techniques.

Les élèves de 3 à 5 ans découvrent leur motricité, ils ne la maîtrisent pas encore, mais il faut les y aider. Il en va de même pour tous les apprentissages premiers qui permettent aux autres de se développer. Ainsi, ces enfants ont des capacités fonctionnelles et opérationnelles réduites dont les fréquentes sollicitations sont nécessaires à un bon développement.

Lors d'une production audiovisuelle, ces contraintes effectives doivent être prises en compte, mais non contournées si l'on veut entrer dans des phases d'apprentissages. Elles posent, cependant des difficultés:

- De lecture d'images:

Les dessins réalisés sont rarement exécutés avec précision et réalisme. Les élèves très jeunes ne peuvent arriver à un tel résultat graphique. Ceci rend difficile la lecture des images par les spectateurs. Ils ne peuvent donc pas comprendre toute l'histoire avec la seule vision des dessins. Pour remédier à ce problème, la bande-son est indispensable et son contenu doit, en 19 partie, être en résonance avec l'image. De plus, chaque image doit être projetée assez longtemps pour permettre une meilleure lecture.

Toutefois, selon le type d'histoire mise en images, cette contrainte peut être un avantage. Des personnages simples ou abstraits dans un décor irréel peuvent engendrer des productions plastiques très riches, exprimant parfaitement le sens du "film" à elles-seules, la bande-son pouvant donner son propre sens, ses propres messages.

- D'enregistrement sonore:

Pour un enregistrement en groupe, les élèves de 3/5 ans ont des difficultés dans la prise de conscience de la présence des autres, ils ne les écoutent pas et parlent ou chantent (plus rarement) peu ensemble et d'un même ton. Il n'est pas rare que des paroles ou des bruits viennent couvrir ou perturber les passages enregistrés. Pour leur faire prendre conscience des inconvénients de leurs agissements, il faut un travail régulier et sur un long terme, avec de nombreuses écoutes critiques ; ou des interdictions autoritaires et indiscutées. J'aurais tendance à préférer la première méthode.

Pour l'enregistrement individuel, la timidité, l'articulation, la précipitation et le niveau sonore sont les principales difficultés à prendre en compte. Pour y remédier, de nombreuses répétitions et écoutes critiques, ainsi que des encouragements, enlèvent les inhibitions et donnent des besoins de qualité et de concentration.

b. Les spécificités didactiques.

Le projet permet de réunir des apprentissages dans divers domaines autour d'une production commune qui donne du sens à ces apprentissages. De plus, nous avons constaté que, pour une meilleure acquisition des compétences, elles devaient être travaillées simultanément et réinvesties, réutilisées de manière récurrente, cyclique. Ceci pourrait donner à penser que tous les apprentissages sont mélangés et, comme il est parfois dit à propos du cycle 1, que tout est dans tout. Peut-on faire des mathématiques, du langage, des arts plastiques, de la structuration du temps etc en même temps, sans distinctions, donc sans objectifs d'apprentissage spécifiques?

Cette vision de la pédagogie en maternelle est réductrice, et, même si un apprentissage linéaire est peu efficace surtout pour les jeunes élèves, nous ne devons pas tout mélanger. Ainsi, lors d'une production audiovisuelle, le fait de mettre toutes les activités au service d'une même finalité (le "film") ne signifie pas l'enchevêtrement de tous les apprentissages. En effet, chaque étape engendre un travail sur un objectif spécifique rattachable à un domaine d'activité particulier. Et à l'intérieur de chacune d'entre elles, des compétences précises sont mise en relief.

Ainsi, la progression pédagogique est-elle définie clairement, les séances organisées comme toute autre séance didactique de n'importe quel cycle. L'enseignant sait ce qu'il attend des élèves sur chacun des critères d'apprentissage, pouvant donc mesurer, évaluer tout progrès, toute acquisition.

En cycle 1, comme dans tous les autres cycles, la réalisation d'un projet n'entraîne pas obligatoirement un amalgame des apprentissages avec des objectifs évasifs ou flous, mais elle permet, si elle est organisée, de définir ses apprentissages de manière très fine,

pour le maître comme pour l'élève, tout en réunissant l'attention autour d'une même finalité, porteuse de sens et motivante.

c. Des exigences modestes mais ambitieuses.

Le produit audiovisuel final d'un tel projet est modeste voire simple: les dessins sont sémantiquement pauvres, la bande-son ne mélange jamais deux sources sonores (chansons ou paroles) et est quasi exclusivement narrative, l'histoire n'est pas originale ressemblant à beaucoup d'autres...

En résumé, des yeux non avertis ne pourraient voir en cela qu'une activité occupationnelle ayant des finalités plus récréatives que pédagogiques...

Il est vrai que cette production est modeste comparée à tout ce qui est fait professionnellement ou dans d'autres classes, avec d'autres moyens et sur une période plus longue. Mais il est un point essentiel qu'il ne faut pas oublier, la quasi totalité de ce projet est effectué par des élèves de cycle 1 devant mobiliser nombre de capacités déjà acquises, mais aussi beaucoup d'autres étant en train de se construire ou en devenir. C'est pour ces multiples raisons qu'une telle production peut, au contraire, être qualifiée d'ambitieuse.

La simple lecture des objectifs pédagogiques de ce projet permet de mesurer l'importance des ambitions qu'il soutient. Toutefois, l'accent peut être mis sur les plus marquantes:

- L'abstraction: pour réaliser les dessins, les élèves doivent se représenter un monde et des personnages imaginaires et les articuler de manière cohérente, en dehors de toute réalité. D'aucuns affirment que compétence n'est pas exprimable avant l'âge de 5/6 ans.
- La structuration du temps: d'après la théorie piagétienne, c'est à partir de 5 ans que l'enfant se dégage du temps vécu pour parvenir au temps perçu, réfléchi. Or, la durée d'une histoire (diégèse) est différente de la durée mise pour la raconter ou la voir. C'est la différence entre le temps réel et le temps cinématographique. Pour inventer une histoire temporellement indépendante, les élèves sont amenés à distinguer ces deux temps.
- La labilité des jeunes enfants: il est très difficile de travailler longtemps sur un même sujet, de reprendre toujours la même production afin de l'améliorer, de se concentrer sur une activité pour les élèves de maternelle ayant peu l'habitude d'être sollicités de façon soutenue. Pourtant, la création de l'histoire engendre cette recherche de qualité et d'amélioration. De plus, la réalisation des dessins nécessitent l'utilisation de plusieurs brouillons précédant l'exécution définitive et un regard critique des enfants obligeant une remise en question de son égocentrisme.

D'aucuns peuvent penser que ces objectifs venus trop tôt ne seront pas atteints. Mais si l'enseignant sait aider et orienter, quand il le faut, les élèves mis en difficulté, ceux-ci arriveront au bout de ces objectifs. Cette démarche pédagogique s'inscrit dans la théorie de Vygotsky dite de "zone proximale de développement".

B. Des perspectives d'apprentissage élargies.

Si l'on envisage la production d'écrits audiovisuels sur une période plus longue, une année, voire un cycle entier, les possibilités d'apprentissage sont beaucoup plus vastes et cela dans plusieurs domaines.

a. Dans le domaine audiovisuel.

La série animée Pingu, choisie, comme nous l'avons expliqué, pour sa simplicité en tant que modèle et support d'analyse, est seulement une première étape. En effet, même en cycle 1, les enfants sont habitués à regarder quotidiennement des "films" plus complexes quant à l'histoire relatée, aux procédés techniques utilisés, à l'échelle des plans plus variée, au montage plus rapide... Il est donc souhaitable d'aller plus loin dans cette étude, si nous voulons que les apprentissages acquis dans le cadre scolaire soient réinvestis dans la quotidienneté des élèves.

Ces activités d'analyse, dans un premier temps, exclusivement dénotatives donneront la possibilité, dans un second temps, aux élèves de s'intéresser plus aisément au plan connotatif des images.

La narration filmique ne doit pas être, non plus, la seule communication audiovisuelle envisagée, si nous voulons développer l'esprit critique des jeunes téléspectateurs, d'autres types doivent être étudiés et comparés, tels les documentaires, les messages publicitaires, voire les journaux télévisés.

Les autres techniques de production audiovisuelle doivent aussi être utilisées. La projection et la réalisation de dessins figés, bien qu'avantageuse, a ses limites car elle est trop singulière. Il paraît important que l'image soit aussi photographique, car plus proche des supports audiovisuels communs, mais aussi animé. L'animation donne toute sa dimension à l'audiovisuel (depuis les frères Lumière) et son côté "magique". Les élèves sont donc amenés à se servir d'une caméra et à mettre en scène des personnages artificiels ou des

acteurs. Ces difficultés matérielles et techniques liées à un manque de moyens dans les écoles (caméra, tables de montage, micro...) pourrait se résoudre dans un futur proche avec la vulgarisation du numérique.

En dernier lieu, la richesse de la bande-son doit aussi être travaillée. La parole seule est rare dans les productions courantes. L'utilisation de la musique tient une très grande place et joue un rôle dont les enfants doivent comprendre l'importance sur le plan émotionnel, mais aussi sémantique. Il en est de même pour les bruits de fond, mais surtout les bruitages qui posent la question du réel ou du perçu comme tel a priori.

b. Dans le domaine de la langue.

Comme nous l'avons démontré dans la première partie, la dictée à l'adulte offre, en cycle 1, de nombreuses possibilités d'apprentissages et entraîne, chez les élèves, une réflexion métalinguistique. Placés dans le cadre d'une production audiovisuelle, ces écrits peuvent prendre des formes multiples. La forme narrative a été utilisée pour l'expérience décrite. Elle peut aussi servir pour la rédaction d'un scénario et être enrichie de dialogues, obligeant ainsi les élèves à réfléchir sur les différences entre le langage écrit et le langage oral.

L'analyse de documentaires peut faire découvrir ses spécificités linguistiques et langagières. Dans la plupart des cas, une voix-off décrit ou commente des faits réels. La comparaison avec les récits narratifs est très enrichissante pour faire émerger les différences d'informations apportées et donc les différents buts de ces deux types d'écrits.

Il est une production audiovisuelle très présente chez les enfants qui adopte un langage spécifique, particulier: la publicité. Sur le plan du langage, les modes de communication sont très variés et utilisent nombre de formes. Le slogan est un type d'écrits permettant une étude linguistique sous plusieurs angles. En effet, certains font référence à une culture commune pour appuyer leur message. D'autres jouent avec les mots, la syntaxe. D'autres se servent du sens ou de l'incohérence, de la contradiction. D'autres, enfin, utilisent des sonorités, inventent des mots. Si l'on amène les élèves à découvrir ce qui fait la spécificité de tel ou tel slogan, pour quelles raisons il est drôle ou bizarre, ils prendront alors conscience de la richesse et de la diversité de la langue. Elle n'est plus un modèle adulte difficile à atteindre, elle peut être aussi un jeu accessible à tous, à tous les niveaux.

Finalement, la production audiovisuelle en cycle 1 permet de mettre en relation les élèves avec une très grande variété de mode de langage. Ils l'utilisent directement, mais ils réfléchissent, aussi, sur son organisation, ses diversités et cela pour une finalité donnant du sens à leurs apprentissages.

c. Dans le domaine artistique.

• *La musique.*

Pour la bande-son d'un film, d'un documentaire ou d'une publicité, la musique est presque toujours utilisée. Loin d'être seulement un bruit de fond ou un moyen de combler des vides, elle n'est pas choisie au hasard et apporte une part importante au sens donné à la production audiovisuelle par son réalisateur.

Ainsi, de nombreuses activités peuvent être envisagées. Tout d'abord, l'écoute sans l'image avec la description des émotions ou des sensations que la musique procure, puis par la comparaison de celles-ci avec les sensations données par l'image seule.

Ensuite, lors du choix des musiques utilisées pour leurs propres productions, les élèves vont chercher ce qui, dans tel ou tel passage musical, exprime le mieux ce qu'ils veulent faire ressentir, comprendre. Les musiques connues ont des connotations très fortes et sont choisies en fonction des souvenirs dont elles sont chargées. Ainsi, nombre de musiques de films ou de séries sont réutilisées pour ce bagage facilitant l'expression et la rapidité de compréhension du message.

Enfin, nous pouvons envisager une production musicale créée par les élèves qui exprimerait, elle, le plus fidèlement possible le sens désiré. Ceci s'inscrit dans une réelle démarche de création.

• *Les arts plastiques.*

L'image, qu'elle soit dessinée ou photographique, est une réalisation plastique. Une production audiovisuelle engendre donc, de fait, une démarche artistique. Celle-ci peut être plus ou moins effective selon la volonté de l'auteur.

L'étude de plans ou de scènes peut s'apparenter à l'étude d'une œuvre plastique. Lors d'une production, divers aspects de cet art peuvent être appréhendés. Ainsi, les élèves utilisent diverses techniques (la peinture, le collage, la photo, le dessin...) et de nombreux matériaux. Pour des films d'animation, la sculpture est un support envisageable.

Dans la majeure partie des cas, les productions plastiques sont exclusivement figuratives et prisonnières de l'histoire narrée. Mais une démarche inversée consisterait à partir de productions plastiques abstraites, variées, selon les désirs des élèves. L'imagination des enfants serait alors sollicitée pour ordonner ces œuvres et y ajouter une bande-son réalisant ainsi une production audiovisuelle. Dans un premier cas, celle-ci pourrait avoir un sens, raconter une histoire plus aisément compréhensible avec l'accompagnement d'une bande-son. Dans un second cas, elle ne ferait pas l'objet d'une recherche systématique de sens ou de narration, mais, avec une bande-son faite de musique, de bruits, de paroles non structurées en récit, elle formerait une œuvre audiovisuelle à part entière, en elle-même.

C. L'écriture audiovisuel comme symbiose de divers domaines culturels?

Tout au long de ce mémoire, de nombreux rapprochements sont démontrés entre la réalisation d'un écrit audiovisuel et l'écriture d'un texte, la production plastique et musicale. Ces trois domaines étant chacun un art, nous pouvons nous demander si l'audiovisuel, et plus particulièrement le cinéma (dit "7ème art"), ne serait pas le produit de l'agencement et de l'harmonisation savante des trois précédents?

S'il est indéniable que le cinéma utilise ces trois arts, nous pouvons, toutefois, constater de nombreuses différences. Le cinéma n'aurait-il pas sa propre identité?

a. Des approches communes.

De ces trois arts, le cinéma emprunte l'essence.

Depuis sa création et surtout depuis le premier long métrage attribué à Griffith:

Naissance d'une Nation (1914) (sic Jean Bessalel), le cinéma a adopté un langage suivant la structure de la littérature. En effet, l'écrasante majorité des films s'articulent selon le même schéma qu'un roman. Les nombreuses adaptations d'œuvres littéraires ou la nécessité des scénarios témoignent des liens qui unissent ces deux médias. Les images remplaçant les mots. Les documentaires sont, eux, assimilables à la presse écrite. L'audiovisuel n'aurait pas, de manière générale, trouvé son propre langage.

Les rapprochements entre les arts plastiques et le cinéma sont évidents, surtout pour la photographie. La preuve en est que tous les chefs opérateurs (responsables des prises

de vue) réalisent un travail pictural aussi réfléchi et construit qu'un artiste photographe. Chaque plan s'organise comme un tableau. D'aucuns feront remarquer qu'il n'est qu'un seul "mouvement" assimilable aux images cinématographiques: l'art figuratif, ceci restreint donc la créativité. Même s'ils sont peu populaires, le cinéma est animé par de nombreux mouvements, tel l'expressionnisme des années 20, ayant aussi une influence sur les images en tant qu'unité distinguable du film.

Pour ce qui est de la musique, le cinéma demande fréquemment une création musicale originale, ayant, elle aussi, sa propre identité. Le cinéma peut donc, a priori, être considéré comme l'addition de trois arts qui, indépendamment, sont chacun une œuvre à part entière.

b. De nombreuses différences.

La comparaison entre le récit écrit et le récit filmique démontre sur plusieurs points les spécificités de chacun. Parmi ces distinctions, le mode de lecture est l'une des plus remarquables. En effet, si, pour lire un livre, la seule technique de déchiffrement du code écrit peut suffire (en simplifiant), la lecture d'un film se situe sur plusieurs plans; la langue écrite (générique, fragment de lettre...), les signes gestuels, les images et les sons. La superposition de ces différents codes rend cette lecture plus complexe. L'accentuation d'informations contenues dans une seule image permet aussi de croître cette distinction. Le nombre de plans dans le champ détermine le nombre d'informations: une action au premier plan, une autre au second puis au troisième, le décor... Tout ceci ne peut avoir son équivalent dans l'écrit, car chacune de ses informations ne peut être donnée simultanément. F. Vanoye détaille toutes les autres divergences marquantes dans: *Récit écrit Récit filmique*.

De même, les arts plastiques ne sauraient se restreindre à un seul support, aussi riche soit-il. C'est au contraire la diversité de ceux-ci qui permet la créativité. De plus, nous devons admettre que nombre de films accordent peu de valeur artistique aux images les constituant.

L'objectif premier étant le réalisme à tous prix (ou plutôt son imitation parfaite donc dangereuse avec l'aide des images de synthèse), ou pour le moins son illusion la plus parfaite possible. On est parfois loin d'une démarche créative.

La musique se retrouve, elle aussi, enfermée, coupée, au service d'un discours, d'une volonté sensationnalisme n'étant plus qu'un produit asservi.

Pris individuellement, la littérature, les arts plastiques et la musique ne peuvent pas s'épanouir totalement dans une production audiovisuelle, ou ne se servent pas des mêmes supports, des mêmes codes.

c. Le cinéma, une entité artistique.

Si nous exceptons les films mercantiles, le cinéma est une expression artistique propre utilisant plusieurs supports, ce qui en fait sa richesse, son originalité. Nous pouvons dire que l'originalité de cet art est inhérente à son essence même.

En effet, Josette Sultan dans *Faire / Voir et Savoir* en arts plastiques distingue trois spécificités constituant ce mode d'expression artistique. Tout d'abord, comme nous l'avons déjà expliqué, le cinéma a un rapport particulier à l'espace-temps car il permet, selon certaines techniques (ralentis, panoramique, travelling, accélérations...), de rendre compte de la durée, du mouvement, du rythme... Ainsi, "le cinéma a profondément renouvelé les rapports de l'expression plastique à l'espace et au temps". C'est pourquoi, certains parlent des "arts de l'espace-temps", de "cinéplastique" (Elie Faure) ou "d'image-temps" (G. Deleuze). Aucun autre mode d'expression ne peut s'appuyer sur cet capacité de représentation.

Ensuite, elle nous démontre que l'utilisation même d'un appareil de prise de vue (caméra) engendre, de fait, la spécificité du cinéma: "la production de l'image ne relève plus de l'action de la main sur un support, comme le dessin ou la peinture, mais d'une captation des images du monde réel par des dispositifs optiques-chimiques". Ce mode de production implique donc un langage, une forme d'écriture et une grammaire qui sont propres, comparables mais non assimilables tout autre.

Enfin, elle met l'accent sur l'éventail des possibilités permises par l'expression plastique qu'est le cinéma. L'écriture cinématographique répond donc à une grammaire particulière, une construction dont divers éléments peuvent être accentués, ôtés, additionnés. A chaque moment de la création, le réalisateur fait des choix à l'intérieur de toutes les catégories "par exemples, les contrastes net/flou, clair/sombre, fixe/en mouvement, proche/lointain, lent/rapide... Chacun des choix à l'intérieur d'une catégorie en exclut un autre et imprime par là même la marque d'une intention, d'un discours plastique".

En outre, l'utilisation du langage, de l'image et de la musique permet une composition dense, variée, pouvant jouer sur une palette de modes d'expression. La créativité du réalisateur est accrue. Son message est unique par la multitude de ses possibilités. Il peut faire appel, agir sur plusieurs sens de son spectateur. Son art est pluriel, il englobe le spectateur dans son œuvre par de nombreux biais.

C'est sûrement pour ces raisons que le cinéma, quand il n'est que divertissement, procure le plus de plaisir et d'émotion aux individus, emprisonnés dans ce média. Finalement, nous avons vu que l'écriture audiovisuelle, et surtout le cinéma, ne réunit pas trois arts: la littérature, les arts plastiques et la musique dans toutes leurs acceptions. Mais elle a ses propres spécificités et associe certaines de leurs caractéristiques pour être un art unique, entier, donc différent des trois précédents.

Conclusion

L'écriture audiovisuelle, par la diversité de ses composants, permet l'acquisition de nombreux apprentissages et le développement de nombreuses compétences en cycle 1. De plus ceux-ci prennent tout leurs sens aux yeux des élèves dans la réalisation de ce projet. Cette diversité caractérise sa pluridisciplinarité, sa transversalité. Elle comprend les domaines de la langue, de l'audiovisuel, des arts plastiques, de la découverte du monde, de la musique...

La pluralité d'un écrit audiovisuel est inhérente à son essence même, il associe plusieurs modes d'expression; la vue, l'ouïe, le langage. Mais il n'est en aucun cas le simple résultat de cette addition. Il a ses propres caractéristiques, sa propre organisation, grammaire, langage, son propre discours.

Ainsi, pour sa représentation artistique: le cinéma, nous pouvons le considérer comme un art en tant que tel, utilisant plusieurs supports qui s'entrecroisent, se mêlent, se juxtaposent, s'annulent, fusionnent...

Cette conception du cinéma semble communément peu répandue, si nous l'ignorons trop au profit d'une conception consumériste majoritairement adoptée, elle risque de disparaître, ou de s'enfermer dans un monde élitiste. Or, n'est-ce pas le rôle de l'école de

donner à chacun une ouverture culturelle en dehors de toute considération de "réalité sociale", ou d'imitation de la société.

Bibliographie

- ASSUIED R., RAGOT A.M. - Construire son temps: élaborer des repères. - Retz, L'école maternelle française, 5, Janvier 1997, p.5-29.
- BRESSY Damien - Faire de la vidéo en maternelle - Armand Colin, 1994.
- BROSSIER Michèle et OLIVIER Jean-Claude - Météo Temps et Espaces. Paris: Nathan, 1995. chap.2: L'enfant de 5-6 ans, ses possibilités. p. 9-15.
- LES CAHIERS DE TELESCOPE - La télévision en maternelle. - Paris: CNDP, 1996.
- CEMEA - Fichier jeux et activités TV-Vidéo. Paris: Les Francas, 1997.
- CHAILLEY Marguerite - Le petit écran et l'école. - Armand Colin, 1986.
- ERENA Michelle, CAILLERETZ Eliane - A l'école maternelle, des images pourquoi faire ? Lyon: CRDP, 1986.
- FLORIN Agnès - Parler ensemble en maternelle. Paris: Ellipses, 1995.
- POIRIER Brigitte et SULTAN Josette - Faire/Voir et Savoir.- Paris: INRP, 1992. chap.1: Faire/voire et savoir en arts plastiques. p. 7-33.
- RAVEL Anne-Marie - Dire, écrire, compter ! - Valence: CDDP, 1992.
- VANOYE Francis - Récit écrit, Récit filmique - Poitiers: Nathan, 1989.

Tous les droits, en particulier le droit à la reproduction et à la diffusion de même qu'à la traduction, sont réservés. Aucune partie de l'ouvrage ne doit être ni reproduite et sous aucune forme (photocopie, microfilm ou autres procédés) ni modifiée, diffusée ou propagée par l'emploi d'un système électronique, sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.