



Co-funded by the  
Creative Europe Programme  
of the European Union



## Atelier "Faire un film avec Morph"

Partenaires : Watershed, Les studios Aardman Animations, Slapstick festival

**Résumé de l'activité :** Projection de Morph et atelier de confection du personnage.

**Contexte :** Le personnage en pâte à modeler légendaire Morph a fait ses débuts à la télévision en 1977 et amusa une génération entière avec ses piteries. Après presque 40 ans, Morph et son compagnon espiègle, Chas, sont de retour avec 15 nouvelles aventures, qui ont fait leur avant-première sur la chaîne YouTube de Morph en 2014.

Les enfants âgés de 6 à 11 ans et leurs parents, leurs proches sont invités à regarder les épisodes classiques de Morph, à la fois anciens et nouveaux, sur grand écran, et à faire leur propre modèle de Morph. Ils ont également la possibilité de créer leur propre histoire avec Morph, avec l'aide du créateur de Morph, Peter Lord, et l'accès à une application gratuite.

### Ressources humaines et logistiques :

- 1 professionnel/créateur de marionnette en pâte à modeler
- 1 espace pour l'atelier comprenant une grande table et des chaises installées en U, avec la possibilité de projeter un DVD depuis un ordinateur
- 1 DVD de Morph's Home Movies & brand new adventures
- 2 membres de votre équipe (médiateur et évaluateur)
- Des feuilles pour l'écriture du scénario/storyboard
- Des crayons
- De la pâte à modeler
- Une interview audio du créateur de la marionnette chez Aardman en anglais
- La chaîne Youtube « Morphofficial »
- Un lien vers l'application
- Le site Internet Amazingmorph.com

**Public visé :** Enfants de 6 à 11 ans, adultes.

### Détails de l'activité :

**L'histoire :** Tout d'abord, tu vas devoir réfléchir à l'histoire. Si tu as besoin d'un peu d'inspiration, regarde quelques épisodes sur la chaîne YouTube de Morph. Le créateur de Morph, Pete Lord, a aussi partagé quelques-uns de ses conseils pour l'écriture.

**Créer ton Morph :** Tu as déjà créé une marionnette Morph qui sera le héros de ton film. Chas est fait fait de la même manière, mais avec de la pâte à modeler blanche, et est un tout petit peu plus grand. Regarde la vidéo de Pete en train de faire Morph sur la chaîne YouTube, si tu as besoin de te rappeler les étapes.

**Créer le monde de Morph :** Ca ne pourrait pas être plus facile, il n'y a pas besoin de créer un décor élaboré, tout ce dont tu as besoin, c'est un bureau ! Morph vit sur le bureau d'un

artiste, donc la plupart des accessoires dans son monde sont très facile à trouver comme les pots de peinture, les crayons, les tasses et les bobines de coton. Parfois, notre département accessoires utilisera des objets de tous les jours pour faire les meubles et les accessoires de Morph, comme la table qui est un vieux couvercle d'un pot à cornichons sur une bobine de coton, ou le sofa qui est fait d'éponges à vaisselle sur une boîte de crayons en ferraille.

#### **Les conseils de Pete Lord :**

- Les personnages : Morph, Chas et Nailbrush, qui joue le chien. J'ai souvent imaginé Morph et Chas comme frères, ils se battent parfois et s'embêtent l'un et l'autre. La joie de travailler ensemble règle le problème.
- Le décor : Morph habite sur un bureau que tu trouveras ordinaire, avec des objets de tous les jours comme des crayons, de la peinture, de la pâte à modeler, des livres, des tasses et un ordinateur.
- La durée : Les histoires de Morph doivent être courtes et punchy, d'une durée d'une minute environ.
- L'histoire : Ecrire une histoire avec Morph qui fonctionne est assez difficile. Nous avons parfois passé des jours sur l'écriture d'une histoire, qui durera une minute environ. Une bonne manière de commencer pourrait être de réfléchir à quelque chose que vous aimeriez qui arrive (par exemple, l'aspirateur de Morph est hors de contrôle), ou sur un thème plus général (par exemple, le football) et de construire l'histoire autour de ça.
- Les règles : La logique du monde de Morph est assez lâche. Les objets qui normalement ne bougent pas, peuvent entrer en vie et changer de manière magique.
- Métamorphose, changement de forme : C'est un pouvoir spécial que Morph a, mais pas Chas. Morph peut se transformer en tout ce qu'il veut et traverser les objets solides (comme un bureau), mais il ne change pas de taille. Il ne deviendra jamais un grand monstre, par exemple.

#### **En quoi l'atelier est-il innovant ?**

- Atelier intergénérationnel
- Mélange de découverte et de pratique
- Partenariat avec un studio d'animation
- Possibilité pour les participants de développer leur animation après l'atelier en utilisant l'application gratuite

#### **Quels sont les impacts ?**

- Des enfants curieux et animés
- Certains découvrent les films du patrimoine pour la première fois
- Des échanges intergénérationnels
- Des parents ou encadrants associés
- Chaque participant a créé son Morph et appris sur l'animation et Morph
- Les participants se rendent à d'autres événements

#### **Comment donner un aperçu de l'atelier et collecter les retours ?**

- Mettre à disposition des étiquettes « Dis-nous ce que tu en as pensé » à destination des enfants et des parents, ainsi qu'une boîte pour les collecter
- Une interview audio du créateur de la marionnette chez Aardman
- Des photos de l'atelier en cours, ainsi que des personnages créés

#### Exemples de questions pour avoir un retour des participants sur l'activité :

**Les enfants :** Un mot pour décrire ton expérience aujourd'hui ?

**Les parents/encadrants :** Qu'est-ce qui aurait pu être amélioré ? Comment avez-vous entendu parler de l'évènement ? Vous êtes-vous déjà rendu à une projection ou un événement ici avant ? Viendriez-vous à nouveau à ce genre d'évènements par la suite ?

**Le professionnel :** Qu'est-ce qui a bien fonctionné, à votre sens ? Qu'est-ce que nous aurions pu mieux faire ? Qu'avons-nous appris ? Pourquoi pensez-vous qu'un atelier de ce type est important ? Pourquoi Aardman a-t-il décidé de ressortir de ses archives Morph, de le mettre sur YouTube et de le diffuser dans des contextes éducatifs ? Qu'est-ce qui vous intéresse dans l'animation ?