LA PETITE FABRIQUE DES COULEURS

7 FILMS D'ANIMATION POUR LES PETITS À PARTIR DE 2 ANS

30 MINUTES – UN PROGRAMME DE FILMS INÉDITS POUR LES FESTIVALS D'ILE-DE-FRANCE

JEUX DE COULEURS
de Fusako YUSAKI
2000, Italie – 2'

PARADE
de Pierre-Emmanuel Lyet
2009, France – 8'

LES COULEURS DE MIRIAM
de Priit Tender, Riho Unt, Andres Tenusaar, Mari-Liis Bassovskaja, Jelena Girlin
2008, Estonie – 5'

MAILLES
de Vaiana Gauthier
2011, France – 4'05

SANDPIXIES : LES NUAGES
de Ralf Kukula
2012, Allemagne – 5'

JOAN MIRÓ
de Pawel Walicki
1997, Pologne – 4'50

APACHE
de Ned Wenlock
2011, Nouvelle-Zélande – 2'30

La conception artistique a été élaborée par l'AFCA, Cinéma Public, Cinémas 93, Enfances au cinéma, Écrans VO et Cinessonne

RENSEIGNEMENTS
AFCA – www.afca.asso.fr
01 40 23 08 13

Dossier pédagogique réalisé par Mathilde Trichet

LA PETITE FABRIQUE DES COULEURS

PREPARER UNE SORTIE AU CINEMA

« Le cinéma… c'est quoi ? »

« Demain, on va au cinéma ! »
Pour beaucoup de très jeunes enfants, le sens de cette phrase est assez obscur. Où irons-nous ? Qu'est-ce que « le cinéma » ?

« Le cinéma »… Un terme qui n'est pas si évident que cela à expliquer tant le lieu (la salle de cinéma) et l'art (le 7e, en l'occurrence) y sont mêlés, y compris pour « les grandes personnes ».
« C'est une grande salle, avec plein de fauteuils et un écran sur lequel on projette un film. » Avant de l'avoir vécue, cette expérience-là ne fait pas grand sens pour les jeunes enfants (« écran » ? « projette » ? … quand ce ne sont pas « fauteuil », « salle », « film » qui ne sont liés à aucune représentation mentale précise).

Que ce soit la première fois ou non, « aller au cinéma », c'est de toute façon toujours **vivre une expérience unique, totale, qui implique un déplacement dans un lieu spécifique et que l'on partage avec d' « autres », connus ou non**.

Préparer la sortie au cinéma

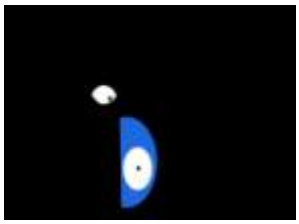
Même si la description orale d'une sortie au cinéma restera abstraite jusqu'à ce que ladite sortie ait lieu, il semble nécessaire de la préparer. Certains jeunes enfants ont peur du **noir**, par exemple. Il est donc important d'annoncer clairement que, pour pouvoir regarder des films, il **faut** être dans le noir. Ainsi, il n'y a pas de fenêtre vers l'extérieur, dans la salle de cinéma. La plupart du temps, on doit emprunter un escalier pour y accéder. Une fois que tout le monde est **bien installé dans son fauteuil**, bien **calme**… Les lumières s'éteignent, on ne voit plus rien… jusqu'à ce que le film commence. C'est « normal ».
« Le film », ce sont **des images « qui bougent » ET des sons** qui les accompagnent. Donc pour pouvoir bien entendre… et pour ne pas gêner **les autres autour de soi**… **on ne parle pas**, au cinéma.

PREPARER LA SORTIE POUR *LA PETITE FABRIQUE DE COULEURS*

La séance de ***La Petite Fabrique de couleurs*** est composée de sept **courts métrages**. Les protagonistes de la plupart de ces films sont confrontés à un monde qui a perdu ses couleurs, au sens propre comme au sens figuré – avec les conséquences que cela entraîne et les efforts qu'il faut fournir pour retrouver la joie qu'elles véhiculent –, quand il ne s'agit pas de se laisser emporter dans des jeux de couleurs tantôt festifs, tantôt intrigants.
Des courts métrages sont des petits films « qui ne durent pas longtemps » (moins d'une heure, selon la définition officielle. Ici, en l'occurrence, entre 2 minutes et demie et 8 minutes). On annoncera le **titre** des sept films (dans l'ordre de leur succession) aux enfants, et le nom de son (ou de ses) **réalisateur**(s) associé(s) (aucun film ne sort « de nulle part »).
On pourra aussi montrer une photo de chacun d'entre eux et demander aux enfants : **de quoi ce film pourrait bien nous parler ?**

1/ **JEUX DE COULEURS** de Yusaki Fusako

2/ **PARADE**, de Pierre-Emmanuel Lyet



3/ **LES COULEURS DE MIRIAM**, de Jelena Girlin et Mari-Liis Bassovskaja

4/ **MAILLE**, de Vaiana Gauthier

5/ **SANDPIXIES** : **NUAGES**, de Ralf Kukula

6/ **JOAN MIRÓ**, de Pawel Walicki

7/ **APACHE**, de Ned Wenlock

Ces photogrammes permettent d'éclairer **deux notions importantes** présentes dans le programme et, ainsi, de pouvoir tirer un maximum de profits au moment de la projection :

- **le noir et blanc/la couleur** : certains films (comme certaines photos) sont en noir et blanc, d'autres en couleur (à l'image, précisément, de la problématiques principale à l'œuvre dans ces films) ;

- **le profil** : pour comprendre ce dont il s'agit, on peut expliquer aux enfants que nous ne voyons pas les personnes ou les animaux de la même façon selon notre point de vue, qui dépend de notre position par rapport à eux : en face, sur le côté… Se mettre soi-même, concrètement, « *face à* » ou « *de côté* » par rapport à un enfant, devrait lui permettre de sentir la différence. On pourra passer du temps à étudier particulièrement l'image tirée de *Parade* : de quoi s'agit-il ?

Après avoir parlé sur chaque image séparément, les enfants établiront sans doute d'eux-mêmes **des points communs/des différences entre les films** :

- noir et blanc/couleur
- repérage de matières : papier/pâte à modeler/sable
- personnages imaginaires
- présence d'yeux
- nuit
- expressions physiques : peur, joie, concentration, étonnement…

Ces premières discussions auront permis aux enfants d'imaginer l'histoire que va raconter chaque film. Le moment de projection permettra de confronter ces intuitions à la réalité. Les enfants n'en seront alors que plus attentifs.

LA SORTIE AU CINEMA… ET TOUT CE QUI ACCOMPAGNE CE MOMENT PARTICULIER

Pour un certain nombre d'enfants, la sortie pour aller voir *La Petite Fabrique de couleurs* sera leur première sortie au cinéma ET leur première sortie avec des camarades de leur âge. Mettre une étiquette autour du cou, prendre le bus, le car ou le métro… constituent autant de petits événements riches en émotion. Le moment de transport reste toujours, pour une poignée d'enfants, le moment le plus intéressant vécu ce jour-là.

Et pourquoi pas ? L'idée est là : aller au cinéma (comme aller au musée, au théâtre, dans une salle de concert…) n'est pas un acte inné. Il s'acquiert. Il exige des efforts qui sont récompensés parce que rendez-vous il y a, même si le film est décevant ou le spectacle raté. Il y aura au moins eu le plaisir de partager un moment artistique avec d'autres, dans un lieu très particulier, un temps donné d'une durée limitée. Et même si l'on est déçus… on aura au moins aiguisé son sens critique !

On pourra donc conserver **les tickets de transport** qui seront par exemple collés dans un carnet (ou tout autre support) et qui feront trace du fait que les films qu'on voit au cinéma, on les voit autrement que sur un poste de télévision ou *via* un vidéoprojecteur, à la maison, à l'école… Au cinéma, on est accueillis par le **caissier**, **l'ouvreur**, **le responsable de la salle**… Quand on arrive tôt le matin, on y croise parfois la **personne chargée du ménage**. Le **projectionniste** se trouve dans la **cabine de projection** (cabine que l'on aperçoit depuis la salle : elle est située en hauteur, derrière le mur du fond, et visible à travers de petites fenêtres). C'est le projectionniste qui actionne une grosse machine, le **projecteur**. Celui-ci « envoie » les images qui traversent toute la salle jusqu'à leur « choc » contre une sorte de grande feuille blanche qu'on appelle l'**écran** (choc qui leur permet d'apparaître). Derrière l'écran, il y a un mur. Rien d'autre. Quant au **son**, il sort d'**enceintes** en général dispersées dans la salle.

Il y a donc beaucoup de personnes qui travaillent pour faire marcher la salle de cinéma, pour nous accueillir dans les meilleures conditions possibles dans cet endroit où… on rit, on pleure, on a peur, on est étonné, on est « complètement avec un personnage » ou au contraire on en déteste un autre… L'écran, qui est bien plus grand que nous le sommes, nous permet d'entrer dans l'histoire. Le son nous pénètre entièrement. Bien calé dans son fauteuil, un peu caché dans le noir (tout en sachant qu'on n'est pas seul, qu'il y a du monde autour), **on peut se laisser aller à ses émotions sans se laisser submerger** puisque, au fond de nous (et il faut bien le rappeler aux enfants) on sait que **tout est faux**, que tout a été imaginé par quelqu'un. Il suffit de rallumer les lumières de la salle ou d'éteindre le projecteur pour que « ça s'arrête ».

Chaque cinéma a ses particularités propres, qui tiennent à sa décoration (affiches), à sa couleur dominante, à la forme de ses lampes murales… Les enfants sont sensibles au décorum, et remarquent ces détails. On est vraiment dans un lieu « spécial ».

Il ne faut pas hésiter à demander au caissier d'imprimer les **tickets de caisse** de chaque enfant qui, eux aussi, pourront être collés dans un carnet, ou rapportés « à la maison ».

La sortie du cinéma dans le dernier film, *Apache*… … avant d'aller reprendre le métro.

LES FILMS

Le fil conducteur : les couleurs

Le thème des couleurs est extrêmement porteur pour les jeunes enfants. A leur âge, ils découvrent le monde, littéralement, et d'abord à travers leur sens. Ils explorent notamment les caractéristiques visuelles des objets : couleur, intensité, opposition (brillant/terne, clair/sombre…).
Pour beaucoup d'entre eux, le nom des couleurs n'est pas encore acquis de façon certaine. Ils les confondent, y compris les couleurs primaires.

Les sept films présentés dans ce programme permettent d'éprouver les sensations que chacune des couleurs (ou, *a minima*, des « familles » de couleurs – chaudes, froides) créent en nous, à moins qu'ils ne nous fassent ressentir l'impact de leur absence.

Miriam en noir et blanc

Miriam en couleur

Techniques employées

Les sept films du programme sont tous des films d'animation, mais pas forcément des dessins animés. Différentes techniques existent en effet dans le cinéma d'animation :

- **le *stop-motion*** : l'animation en volume image par image, qui permet de créer un mouvement à partir d'une succession de photographies proches d'objets immobiles. Au tournage, la position de ces objets varie légèrement entre deux prises de vue photographique (*Jeux de couleurs*, *Les Couleurs de Miriam*) ;

- **le dessin animé** : l'illusion du mouvement est obtenue par projection de différents dessins successifs décomposant les étapes de ce mouvement (*Maille*, *Joan Miró*) ;

- **animation sur ordinateur** à partir de créations numériques (*Parade*, *Apache*) ;

- une **juxtaposition de ces techniques** (*Sandpixies*).

La bande-son : le rôle de la musique et des bruitages

Aucun personnage ne parle dans les films proposés, sinon, parfois, par onomatopées, ce qui permet d'éviter le recours au doublage ou aux sous-titres (à une courte séquence près, dans *Parade*) et de proposer ainsi un programme parfaitement adapté aux enfants du monde entier !

La musique n'a pas d'effets illustratifs. Elle **accompagne l'émotion du spectateur**. Un exemple : au début, le monde de *Maille* est gris, silencieux, seulement ponctué par le « tic-tac » d'une pendule, par les miaulements du chat qui s'ennuie et par les soupirs de la vieille dame nostalgique. Peu à peu, la couleur entre dans la maison. Une voix se met à chanter doucement, bientôt accompagnée par d'autres, et c'est toute une polyphonie qui monte et nous emporte dans une farandole de couleurs. Nous sommes réellement emportés, soulevés, par la flamboyance des coloris **et par la gaîté des chants.** La musique peut aussi servir à **souligner des variations d'ambiance**. Dans *Les Couleurs de Miriam*, par exemple, on passe d'un univers sonore mélodramatique à celui typique des films d'action.

Les bruitages, quant à eux, permettent de situer des ambiances, de comprendre où l'on se trouve. C'est particulièrement vrai dans *Parade* où se succèdent bruits d'ascenseur, de portes de métro, de doigts tapotant sur des claviers d'ordinateur…, autant d'indices pour se repérer dans un univers souvent tout noir.

Un **thème sonore** revient très fréquemment, dans de nombreux films : les clochettes, qui suggèrent la survenue d'un événement magique. On est bien au cinéma : tout est possible. Très souvent, ce thème s'accompagne de l'apparition d'étoiles, de formes (et de couleurs !) variables selon les films.

1/ JEUX DE COULEURS, de Fusako Yusaki
Italie, 2000 / 2 min / sans paroles / pâte à modeler, stop motion

http://www.rai.tv/dl/RaiTV/tematiche/speciali/ContentSet-38e42a78-9979-4999-9412-4b5b8d62b9ce.html#item=ContentItem-4effd0dd-82b2-4442-be1e-3b39ebc2f642

Premier film du programme, *Jeux de couleurs* fait pénétrer dans le cœur du sujet : la (les) couleur(s) des objets et des êtres qui nous entourent.

Sa réalisatrice, Fusako Yusaki, est née au Japon en 1937. Elle vit et travaille en Italie depuis 1964 où elle a fondé son studio. Ses films d'animation en pâte à modeler (plus précisément en plasticine) ont reçu de nombreux prix à travers le monde, depuis des générations.
Jeux de couleurs est similaire dans son principe à deux autres films de Yusaki : *Jeux de formes* (1998) et *Jeux avec les nombres* (2000).

Synopsis

Ce film n'a pas de véritable trame narrative. Il est purement « magique ». Comme son titre l'indique, il s'agit d'un jeu : des figures en pâte à modeler (objets, animaux…) se transforment littéralement sous nos yeux, et deviennent d'autres figures. Le « passage » se faisant grâce au point commun qui les lie : leur couleur – voire grâce à d'autres : leur forme, leur univers thématique…

De la chauve-souris…

… à la sorcière.

Du poisson… … à l'océan…

à la prune…

… aux jeans.

On passera ainsi, successivement d'un élément à l'autre.

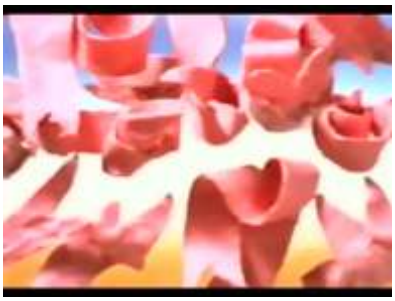
Analyse filmique

Le film est donc façonné à l'image de la chanson : « **Trois p'tits chats/Chapeau de paille/Paillasson…** », une chanson qu'apprécient beaucoup les enfants de 5/6 ans, très intéressante du point de vue des jeux/analogies de sons qu'elle propose.

La **bande sonore du film** est extrêmement travaillée : on notera la présence quasi permanente des **clochettes**, qui évoquent le « coup de baguette magique » et annoncent le passage d'une forme à une autre.

L'univers sonore (bruitages…) est, quant à lui, totalement ancré dans le monde des enfants : rires, bruits de la vie quotidienne qui accompagnent ou précèdent l'image. Ce parti pris confère une dimension ludique au film : grâce au son, on essaie de deviner l'élément en train d'apparaître à l'écran, guidés en cela aussi par l'élément qui l'« enfante » (l'élément précédent).

Entre le serpent et la grenouille


Entre le ruban et les roses

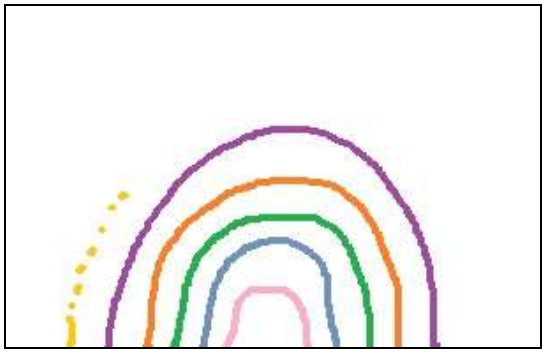
Ce film est très accessible aux enfants, d'abord parce qu'il utilise un matériau qu'ils connaissent bien: **la pâte à modeler**. Ensuite parce qu'il évoque un support de découvertes visuelles et linguistiques : **l'imagier**.

Certains enfants risquent d'être très réactifs à la vision de ces *Jeux de couleurs*, voire de s'exclamer : « Oh ! Un cochon ! ». D'autres au contraire resteront cois. L'effet, de fait, est assez subjuguant, parfois troublant : un cochon… qui fume !

Enfin, certains éléments représentés ne seront peut-être pas immédiatement identifiés par les enfants, sans que cela nuisent à la compréhension de l'ensemble. Si on ne sait pas mettre un mot sur l'image du caméléon, on comprend qu'il s'agit d'un animal… et on comprendra mieux pourquoi il change de couleurs dans le film quand, après la projection, on reviendra sur ce moment et on expliquera aux enfants les qualités du caméléon.

Pistes pédagogiques

Le film commence par un jaillissement de couleurs qui se termine en **arc-en-ciel**, figure récurrente dans le programme des sept films proposés.
Les enfants pourront réaliser des arcs-en-ciel grâce à différents matériaux, travaillant ainsi différentes compétences : pâte à modeler, peinture, graphisme (« ponts » de plus en plus grands).



Ils pourront également « devenir magiciens » eux-mêmes : transformer une banane (en pâte à modeler) en citron, par exemple.

On pourra alors les prendre en photo et montrer que, *pendant la manipulation*, leurs mains sont toujours visibles sur le cliché. Si on choisit de changer de méthode et de ne photographier les réalisations de l'enfant qu'*à différents moments de la transformation*, on ne verra rien « bouger ».
Comment se fait-il alors que cela « bougeait », à l'écran ?
C'est précisément ce que permet de faire le cinéma, comme on le verra ci-après.

2/ PARADE, de Pierre-Emmanuel Lyet
France, 2009 / 8 min 20 s / sans paroles

Parade est un film de fin d'étude réalisé par Pierre-Emmanuel Lyet, diplômé de l'ENSAD (L'École nationale supérieure des Arts Décoratifs). En 2010, ce court métrage a été sélectionné aux festivals d'Annecy, d'Ottawa, de Stuttgart, de Dresde, de Zagreb, de Valence… Il a notamment reçu le grand prix du jury au festival Illumines, à Douai ; le prix du jury Coq'anim, à Paris ; le prix SACD du film de fin d'études au festival national d'animation de Bruz…
Parade est le plus long des films du programme. En dépit – peut-être ? – des apparences initiales, il, possède une structure narrative assez simple :

Synopsis

Un homme tombe amoureux d'une femme rencontrée dans un ascenseur – une voisine qu'il n'ose pas aborder. Malgré le caractère déshumanisant de l'univers qui l'entoure (parabole de nos sociétés occidentales, hiérarchisées, où chacun se cache : seul l'œil sort de l'obscurité, le reste du corps, noir, se fond dans le décor), malgré sa lutte (vaine) pour repousser les rêveries qui l'assaillent (et qui, dans le film, prennent la forme d'êtres imaginaires très colorés, à l'allure pacifique et débonnaire), cet homme va succomber à son désir et réussir à capter l'attention de celle qu'il aime.

Analyse filmique

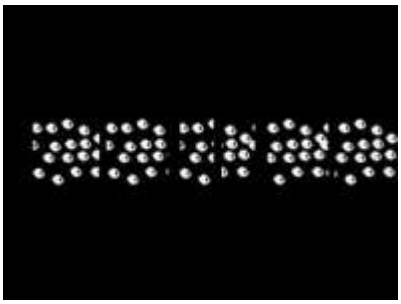
Les deux scènes de rencontre dans l'ascenseur. A gauche, « la première fois ». De la femme, on ne voit qu'un œil tandis que les « rêveries » colorées de l'homme laissent deviner sa silhouette (toujours de profil dans le film) qui était jusqu'alors fondue dans l'obscurité ambiante. Discrets tout d'abord, ces rêveries personnifiées, aux couleurs vives, aux formes extrêmement simples et souvent douces (arrondies), minimalistes (de gros œuf colorés munis d'un œil) prennent de plus en plus de place à l'image et permettent de découvrir le monde tapis dans l'obscurité. Au cours de la seconde rencontre (photogramme de droite), les personnages sont éclairés par une lumière qui ne vient plus de derrière mais de devant, jaune comme le soleil – et très théâtrale.

Entre les deux scènes d'ascenseur :
La concierge au regard mauvais…

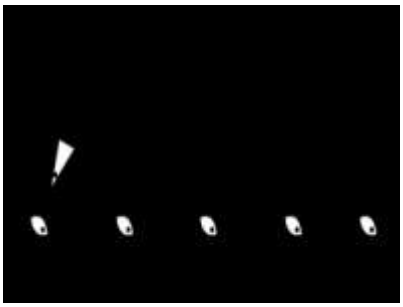
En passant derrière les immeubles…

Le public adulte de *Parade* sera touché par l'image que le réalisateur donne de notre monde si réglé et si triste.

Réveil dans les villes…



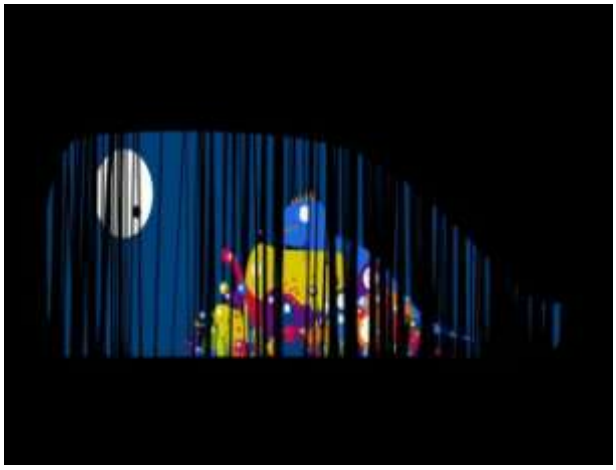
Métro…



Boulot…

Si la critique « politique » échappera aux enfants, ces derniers n'en seront pas moins extrêmement sensibles à l'aspect poétique, ludique et – paradoxalement – rassurant du film, grâce à la présence de ces « anges gardiens / rêveries » qui inspirent confiance et redonnent vie au personnage principal.

L'identification (un des principaux ressorts du cinématographe) avec ce personnage se fait très facilement dès le début, quand il se trouve lui-même dans une salle de cinéma. On entend les voix de Scarlett O'Hara/Vivien Leigh et Rhett Butler/Clark Gable dans *Autant en emporte le vent* (Victor Fleming, Etats-Unis, 1939). Les personnages s'expriment en anglais sous-titrés en français. Les jeunes enfants ne pourront évidemment pas lire ces sous-titres. Peu importe : au son des voix, au caractère mélodramatique de la musique, à l'emplacement des yeux sur l'écran (la femme en bas, l'homme au-dessus) et à leur teinte légèrement grisée, les enfants comprendront qu'il s'agit d'une scène tragique, enflammée… Scarlett est (faussement) en colère contre Rhett, qui lui vole un baiser… mais, en même temps, elle tremble à l'idée de ne plus jamais le revoir.



Autre clin d'œil à un « classique » : la baleine dans *Pinocchio*. Avant d'arriver à son œil, à la fin d'un « **traveling** » de la droite vers la gauche, on avait la sensation que les personnages traversaient une forêt.

Ce film est très troublant : il laisse notamment **une place inhabituelle au noir à l'image**. Le jeu de « cache-cache » ainsi créé procure des sentiments divers chez le spectateur : l'impression d'être un inspecteur de police en **filature** ; le **plaisir de reconnaître des éléments** (une silhouette, un balcon, une fenêtre, un escalier) ; le **plaisir de la surprise** : on croit être dans une forêt et on est en fait dans le corps d'une baleine.
Le film est une véritable **expérience visuelle** de par la technique utilisée : les couleurs sont sans nuance, tout semble très plat et, pourtant, toujours grâce au jeu de caches, on perçoit clairement les personnages passer derrière des troncs d'arbre ou une porte de métro… Du **relief** apparaît.

Enfin, le réalisateur a particulièrement soigné **la bande sonore** du film. Pour la **partie instrumentale**, il a travaillé avec le compositeur Mathieu Balanant (qui a d'ailleurs reçu la mention spéciale de la meilleure musique pour ce film au festival national d'animation de Bruz) : une **musique contemporaine joyeuse, enlevée** (piano, xylophone), alternée avec une **musique plus inquiétante** (clarinette, hautbois, violoncelle). Il a également intégré des **bruitages** tirés de sons « de la vie » (ballon qui éclate, portes de métro qui claquent, réveille-matin, bruits d'ascenseur, de clavier de machines à écrire ; alarmes ; respiration/souffle ; craquements…). Ces bruitages fournissent des clés de compréhension (où se trouvent les personnages, à quel moment de la journée…) et permettent l'ancrage dans le réel (il s'agit bien, aussi, de « dire quelque chose » de nos vies « modernes »).

Pistes pédagogiques

Faire raconter le film, ou des situations du film, à l'aide de questions ainsi que de photos choisies pour faire apparaître les codes du langage cinématographique.

Ce film raconte l'histoire… d'un monsieur ? d'une dame ? (A noter : il y a bien une dame dans le film, mais son histoire *à elle* n'est pas la plus importante – en langage « savant » : ce n'est pas l'histoire « principale »). Comment le sait-on ? Est-ce qu'on voit ce monsieur ? Grâce à quoi/à qui ? Aux

« grosses bêtes colorées » qui apparaissent derrière lui. On pourra montrer cette succession de photos posées les unes à côté des autres de gauche à droite :

Comment est ce monsieur ? Il porte un chapeau, une cape noire. Il a un nez pointu.

Où sommes-nous, dans cette scène ? Dans un ascenseur. Comment le sait-on ? On entend la sonnette typique de celle des ascenseurs, le son des portes qui s'ouvrent et se referment… Ces sons peuvent être enregistrés (sur internet, par exemple, ou à partir de CD de bruitage… voire en les captant soi-même à l'aide d'enregistreurs numériques !) et diffusés aux enfants.

A propos des créatures colorées…

Qui sont-elles ? (des amis, des pensées, des anges gardiens, des bons génies…) Existent-elles ou bien sont-elles seulement imaginées par le monsieur ?

Il n'y a évidemment pas de « bonne réponse ». Chacun se fait « son histoire ». Il est certain en tout cas qu'il s'agit de créatures « alliées », gentilles. Le monsieur n'est pas tout seul. **Ce que raconte ce film, c'est que nous avons toujours la capacité d'imaginer, de rêver, d'évoluer, quoi qu'il arrive.**

Créations plastiques

Les enfants de petite section peuvent peindre les grosses créatures et leur ajouter un œil (par collage, par exemple).
Avec les plus grands, on peut travailler sur les silhouettes.

Travailler les expressions du visage

A partir de simples images tirées du film, on peut montrer à quel point la forme de l'œil et la place de l'iris dans celui-ci peuvent suggérer une expression caractérisée :

la colère

la crainte

la honte

l'étonnement, la peur

Jeu sur les expressions orales associées aux couleurs

Avec les enfants plus âgés (à partir de 6 ans), on peut aborder avec ce film (puis avec d'autres dans ce même programme, voir ci-après) des expressions figurées :

- « avoir des idées noires » (d'où la prééminence du noir dans le film)
- « voir la vie en rose »
- « mettre des couleurs dans sa vie »

3/ LES COULEURS DE MIRIAM, de Mari-Liis Bassovskaja et Jelena Girlin
Estonie, 2008 / 5 min / sans paroles / animation de marionnettes, *stop motion*

Les Couleurs de Miriam fait partie d'une série de films d'animation estoniens réalisés avec des marionnettes autour du personnage de Miriam. Cette fillette « vit avec son petit-frère et ses parents. Elle est comme n'importe quelle petite fille dans le monde… à ceci près qu'elle a une poule pour amie avec laquelle elle vit des aventures extraordinaires... » (inspiré du dossier de presse des *Aventures de Miriam*).

Synopsis

Miriam trouve par hasard un album rempli de photos… en noir et blanc. En les regardant, en se regardant elle-même représentée fixe et dans ces teintes ternes, Miriam commence à voir le monde qui l'entoure en noir et blanc, ce qui la rend triste... et rend tristes sa poule et son frère. Heureusement, un arc-en-ciel apparaît à l'extérieur. Miriam et son frère ont l'idée d'envoyer leur poule ramasser les couleurs dans un seau pour les leur rapporter. Ils ont tout juste le temps de repeindre en couleur la pièce où ils se trouvent avant le retour de leurs parents !

Analyse filmique

Après le poétique *Parade*, on retourne, avec *Les Couleurs de Miriam,* dans un **univers immédiatement reconnaissable** pour les petits : des personnages de leur âge (ou presque), des objets familiers : des cubes au sol, un ciré, des bottes… En outre, le film est réalisé **à hauteur d'enfant**, ce qui permet d'autant plus facilement aux jeunes spectateurs de s'identifier aux personnages. Quant à la poule, elle est dotée de sentiments humains propres à l'enfance (elle se cache les yeux quand elle a le sentiment d'avoir fait une bêtise, par exemple).

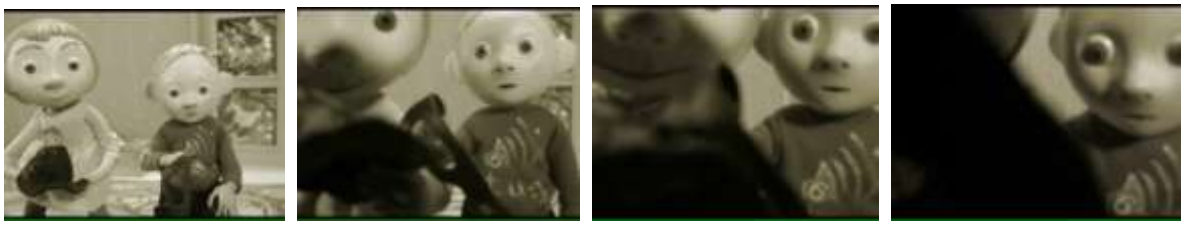
Mais sous son apparence plus accessible, *Les Couleurs de Miriam* recèle des trouvailles visuelles et sonores qui permettent ici encore d'aborder subtilement les codes propres au langage cinématographique, notamment dans la **succession des genres : comédie familiale, drame, angoisse, burlesque, action, retour à la comédie familiale…**, soulignée par la bande musicale.

Drame : le noir et blanc prend possession de la maison (via des clochettes magiques maléfiques). A la musique jusque-là enjouée (flûte, guitare) succède une mélodie aux sonorités discordantes, inquiétantes.

Angoisse : le petit frère se met à pleurer… et il est subitement transformé en photo qui pleure, en deux dimensions. C'est, littéralement, le **passage de l'image animée à l'image fixe** et **de la couleur au noir et blanc**.

Comédie/action : l'arrivée de l'arc-en-ciel, accompagné d'un son « magique » de harpe, est une bénédiction. C'est la poule qui sera le vecteur de sortie de crise, comme le montre très bien la succession de ces deux plans avec **un raccord dans l'axe :**

Le genre du film à ce moment-là est souligné par l'emploi de la caméra subjective. On épouse le point de vue de la poule quand les enfants, armés d'un masque et d'un gilet de pilote, foncent sur elle.



De dos, Miriam et son frère semblent torturer l'animal. De face, en **contre-plongée**, ils sont menaçants.

Film d'action : avec une **musique jazz** (contrebasse aux cordes pincées, et percussions).

La situation est inversée : la poule est maintenant filmée en contre-plongée et les enfants la regardent avec admiration. Elle est sur fond de couleur tandis qu'eux restent dans le gris.

plan large plan rapproché changement d'axe

Ré-enchantement du monde au retour de la poule, alors que commence une berceuse entonnée par une fillette.

Miriam s'empare du seau et, de façon totalement magique, les couleurs se « démélangent » : Miriam recueille dans un pot le **jaune** seulement, puis le **rouge** et le **bleu**.

plan large plan rapproché

Comédie : les enfants se mettent à tout repeindre, y compris… eux-mêmes (comme, plus tard, dans *Sandpixies*), à grands coups d'éclats de rire. Ces images sont de fait particulièrement réjouissantes à regarder. Se peindre le visage, d'habitude, ce n'est pas vraiment autorisé… Peindre sur les murs, les coussins, encore moins. **Dans un film, c'est possible !**

champ contrechamp

Un claquement de porte se fait entendre… qui met quelque peu fin à la fête. Les parents rentrent… Miriam et son frère ont juste le temps de terminer leur ouvrage avant de s'installer devant l'album photos, tout sourire, comme si de rien n'était…

Miriam et son frère nous font les complices de leur aventure. On sait ce que leurs parents ignorent. C'est un des grands plaisirs qu'éprouvent aussi les spectateurs, au cinéma : avoir vécu **une expérience exceptionnelle grâce aux héros du film**.

Pistes pédagogiques

Les Couleurs de Miriam est un film d'animation réalisé avec des poupées très ressemblantes aux humains, ce qui permet une identification facile aux personnages principaux et, par ricochet, une belle entrée en matière pour travailler sur les photographies. C'est en outre un film dont la narration linéaire est simple à suivre. Il se prête donc plus facilement que d'autres à un travail sur la chronologie des situations.

Remettre les photos dans l'ordre de l'histoire

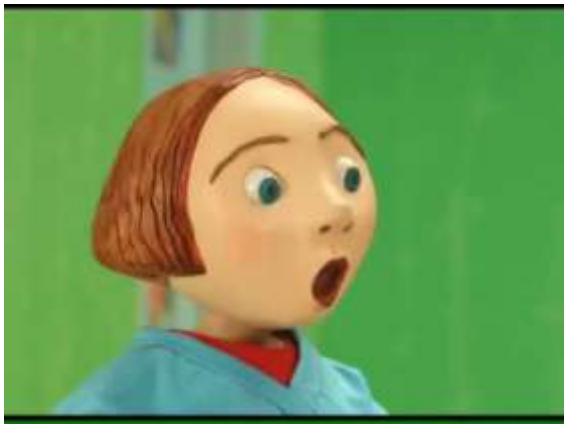
En fonction de l'âge des enfants, on peut choisir trois photos seulement, et jusqu'à… beaucoup plus.

On peut aussi se concentrer sur une séquence où suffisamment d'indices permettent d'en remettre le déroulé dans l'ordre : on peut notamment utiliser les images du petit frère qui pleure et qui se transforme en photo noir et blanc, ou bien celles de Miriam et son frère qui avancent vers la poule (ce qui permet de faire remarquer que, **quand un personnage est loin, il semble petit ; quand il est près, il semble plus grand** !)

C'est l'occasion de faire remarquer que l'on n'a pas pris TOUTES les photos des séquences concernées… Contrairement à ce qui se passe avec le cinéma : comme on dispose de toutes les photos, tirées sur une pellicule translucides qui laisse passer la lumière ; et comme le projecteur permet de passer les photos les unes à la suite des autres à toute vitesse… on a l'impression qu'elles bougent.

Les expressions du visage

Suite au travail amorcé sur les yeux après le visionnage de *Parade*, on pourra observer des photogrammes tirés des *Couleurs de Miriam* pour commenter les expressions des personnages parmi celles relevées ci-avant, ou encore ces deux-là :



L'étonnement mêlé à l'indignation : une des photos de l'album a été barbouillée ! Les yeux qui riboulent, la bouche en « O », les épaules en arrière…

La honte, la gêne, la peur de la punition… Les épaules qui tombent, la bouche qui flotte, le menton dans la gorge, les yeux vers le sol…

Les enfants peuvent imiter ces expressions… et d'autres.

Onomatopées

On relève de nombreux « Oh ! », « Ah ! », « Oups ! », « Cot cot cot » dans le film.

Avec les enfants de 5/6 ans (et plus), on pourra chercher d'autres onomatopées connues (« Boum », « Paf ! » « Zou ! »), voire représenter un personnage (ou une situation) et écrire l'onomatopée correspondante à côté, en majuscules.

Redonner des couleurs à une photo noir et blanc

Après la projection, on peut présenter aux enfants des **photos en noir et blanc connues**, qui n'ont jamais existé que sous ce format (des photos de Robert Doisneau, par exemple, notamment les séries sur les enfants).

Une discussion peut s'engager : est-ce qu'on aime cette absence (apparente) de couleurs – ou pas ? Est-ce qu'on peut dire qu'il n'y a pas de couleurs (cf. toutes les nuances de gris) ? Est-ce que les enfants sur la photo étaient vraiment gris ? Qu'est-ce qu'on voit apparaître sur ces photos en noir et blanc par rapport aux photos en couleur (les ombres, les nuances – plus clair, plus foncé –, les expressions…) ?

Certains de ces clichés pourront être photocopiés et l'on proposera alors aux enfants d'imaginer, de créer leur univers coloré en cherchant à être réalistes… ou pas. Tout dépendra naturellement de l'objectif poursuivi. Le travail aux crayons de couleur est fortement conseillé.

On pourra aussi démarrer à partir de photos (en pied semble le plus approprié) des enfants eux-mêmes tirées en noir et blanc. Ces derniers pourront, là encore, donner leur sentiment sur cette image inhabituelle d'eux. On leur demandera ensuite de « se mettre en couleurs » (toujours aux crayons de couleur) selon leurs sensations du moment.

Les couleurs primaires – le mélange des couleurs

Le fait que Miriam remplisse un pot jaune, un rouge et un bleu n'est évidemment pas dû au hasard. A l'image, l'effet est saisissant puisque, à ces deux plans où l'on voit Miriam en action (voir les deux photos ci-dessus) succède un plan où le petit frère de Miriam repeint un carré du Rubix-cube… en vert, une couleur que Miriam n'a pas mise en pot.

Comment a-t-il fait pour l'obtenir ? Le film peut ainsi être exploité dans le cadre d'un travail sur les mélanges de couleurs.

4/ MAILLE, de Vaiana Gauthier
France, 2011 / 4 min / sans paroles / fusain et pastels sur papier

http://vimeo.com/45523017

Maille est un film de fin d'étude réalisé par Vaiana Gauthier à l'Ecole des Métiers du Cinéma d'Animation, à Angoulême. Il a été sélectionné dans de nombreux festivals. Après avoir quitté le monde de Miriam, très proche de celui des enfants, nous voilà plongés dans un tout autre décor. On reconnaîtra toutefois le noir et blanc largement découvert dans le film précédent.

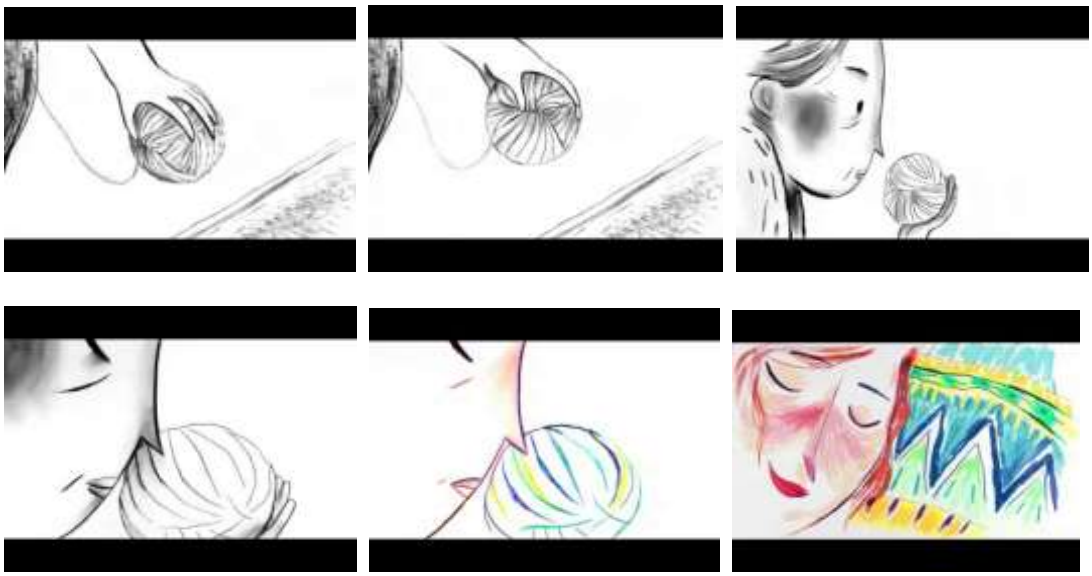
Maille rejoint *Parade* dans la mesure où, dans ces deux films, **la couleur occupe de plus en plus de place** pour permettre au protagoniste de renouer avec la vie, le désir d'aller vers autrui.
La technique utilisée diffère des films précédents : il s'agit ici de dessins animés au sens classique du terme, les dessins successifs étant ici réalisés au fusain et pastel sur papier (des matériaux que les enfants connaissent, ou vont découvrir au cours de leurs scolarité).

Synopsis

Dans une maison isolée, une vieille femme reste plongée dans ses souvenirs qui ressurgissent quand elle hume ses pelotes de laine. Les agissements de son chat – qui s'ennuie, tout seul – l'oblige à sortir de sa torpeur et à considérer qu'une autre voie est possible. La vieille femme se met alors à réenchanter son monde intérieur avant de s'ouvrir à nouveau à l'autre monde, « dehors »… pour contribuer à le réenchanter lui aussi, peut-être ?

Analyse filmique

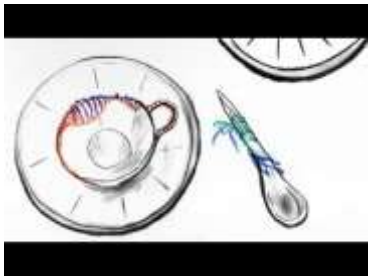
Maille permet d'aborder un thème très important au cinéma (comme en photographie) : le **choix du cadrage**, souvent serré, ici : on ne voit pas tout. Il faut imaginer le « **hors champ** ».
Tout se déclenche quand la vieille dame se permet de se laisser aller à humer une pelote…



Au moment où l'image commence à se colorer, on entend le tintement d'une cloche de campagne puis une mélodie mélancolique commence au piano.
Cette irruption de la musique, des couleurs, et la même position dans l'image (à gauche) des visages permettent de faire comprendre que la vieille femme est passée dans le monde du rêve, des souvenirs : elle se rappelle le temps où elle était jeune, où elle avait un amoureux, contre le pull duquel elle est blottie…

Le chat de la vieille dame la rappelle à la réalité. Des couleurs passent sur les pelotes, comme si une vague de lumières multicolores les éclairaient de droite à gauche. Une voix commence à chanter, et c'est bientôt une polyphonie qui s'élève, accompagnée par un « siffleur ».

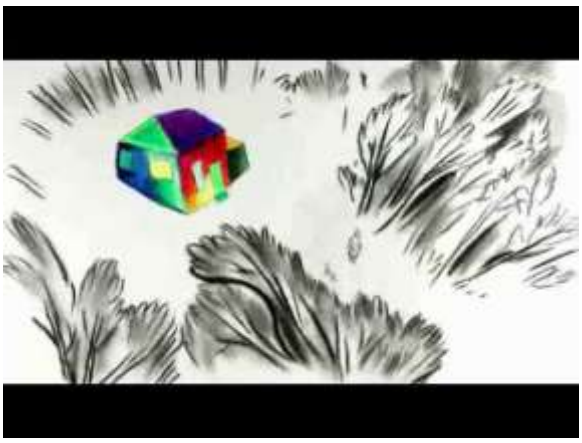
Ellipse temporelle : la vieille dame redécore toute sa maison : poignet de porte, abat-jour, lavabo, couverts, murs du sol au plafond...



… ce qui nous fait plonger dans un univers magique, cosmique…

Alors les voix se taisent, le silence se fait. Et le chat, à nouveau, rappelle la vieille dame à la réalité. Elle regarde à l'extérieur. Les voix recommencent à s'élever. C'est l'appel du dehors, lumineux.

La vieille dame a traversé la porte. Elle est prête à repartir dans le monde, à sortir de sa clairière. Heureuse. Confiante. Et, qui sait, à recolorer aussi ce monde un peu terne … fils de laine en poche.



Pistes pédagogiques

Vocabulaire

Ce film permet d'aborder un vocabulaire que les enfants ne connaissent pas forcément : chignon, chas (de l'aiguille ; à ne pas confondre avec l'animal, bien sûr), tricot, gilet, aiguilles à tricoter, pelote, rosace, robinet, lavabo, commode, poignée de porte, abat-jour ; myope ; miauler, ronronner, siffler…

Les sens

Quatre sens sont convoqués dans le film : la vue (notamment la vision des couleurs), l'odorat (la pelote de laine), le toucher (les caresses), l'ouïe (les bruitages, la musique). On peut répertorier avec les enfants les sons entendus, les décorations qu'ils ont préférées…

Les expressions autour de la couleur… et d'autres

On peut reparler ici de l'expression « mettre de la couleur dans sa vie » abordée avec *Parade*, et introduire :
« Avoir le rose au joue » (pendant le moment de souvenir de la vieille femme)

« Etre rouge de colère » (On ne peut que l'imaginer, dans ce film-là – quand le chat de la vieille dame joue avec ses tricots)

« Avoir grise mine » (au sens propre, ici)

On peut éventuellement évoquer aussi d'autres images figurées : « changer le cours de sa vie » et « la vie ne tient qu'à un fil » (littéralement, ici. C'est en tenant le fil bleu dans ses mains que la vieille dame reprend goût aux bonnes et belles choses).

Les choses impossibles qui existent pourtant au cinéma

Est-ce que c'est pratique d'utiliser un lavabo, une cuillère, une tasse recouverts d'un « pull » en laine ?

Non, bien sûr. Mais « ce n'est pas grave, on peut y croire » puisque, de toute façon, « on est au cinéma ». Ça n'existe pas vraiment.

Les changements d'expression du visage (suite)

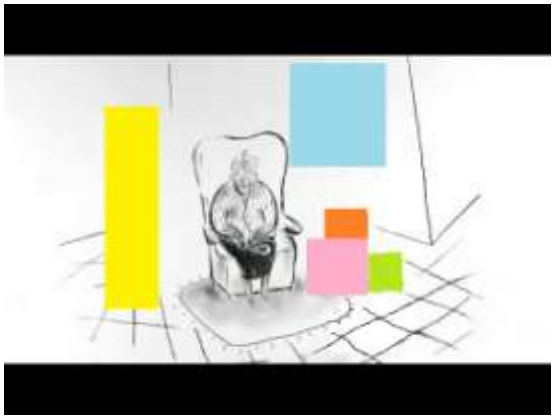
Ce film-là se prête encore à l'analyse des expressions faciales.
Si l'on demande aux enfants de décrire la vieille dame…
Se rappelleront-ils qu'elle avait l'air triste, sévère, stricte – et sourde (elle n'entend pas son chat), mais ça ne se « voit » pas sur elle – au début ? Evoqueront-ils la vieille dame de la fin de l'histoire, souriante, décidée, aimante (elle prend enfin son chat dans les bras) ?

Inventer la vie des personnages

Pour développer le langage et l'imagination, aborder aussi des notions telles que le temps qui passe… Quelques questions possibles : Comment s'appelle la vieille dame ? Et son chat ? (nous avons tous un nom et un prénom) Qu'est devenu le monsieur que l'on voit à l'écran ? Est-ce que la vieille dame a eu des enfants avec lui ? Où sont leurs enfants ? On a vu la vieille dame quand c'était une jeune femme. Dessinez-la quand elle avait votre âge. Est-ce que son monde était en noir et blanc (question qui permet de vérifier la compréhension fine de ce que raconte l'histoire) ?

Le décor – les accessoires

Toute scène de cinéma se déroule dans un décor précis. A l'aide de cache, on peut jouer à se rappeler comment était composé l'intérieur de la maison de la vieille dame. On peut aussi reproduire ce décor, en découper les meubles et les réagencer différemment sur une autre feuille – voire dessiner de nouveaux éléments tels l'horloge, qu'on ne voit jamais mais qu'on entend.
Qu'est-ce que cachent les rectangles de couleurs ? Puis, ensuite, vérification :



Au pastel gras

Les enfants pourront créer un monde aussi coloré que celui de la vieille dame en utilisant les mêmes techniques que la réalisatrice – en s'inspirant notamment de deux dessins où les coups de pastels sont très visibles :

On pourra rapprocher ces images de « La nuit étoilée » de Van Gogh, par exemple (même si chez Van Gogh, il s'agit bien sûr d'une huile sur toile. C'est la sensation de mouvement qui nous intéresse, ici) :

http://histoiredesartsrombas.blogspot.fr/2008/11/i-prsentation-de-luvre-titre-de-luvre.html

On peut aussi créer des patchworks, des rosaces… avec des bouts de tissus.

Et… dessiner et reproduire une maison à colorier de pastels gras, comme celle de la vieille dame à la fin du film, qui illumine dans la forêt – sorte d'arc-en-ciel local.

5/ SANDPIXIES : NUAGES, de Ralf Kukula

Allemagne, 2012 / 4 min 53 s / sans paroles

Comme *Les Couleurs de Miriam*, *Nuages* est un des épisodes d'une série d'animation télévisée, en l'occurrence la série germano-canadienne *Sandpixies* (26 épisodes de 5 minutes sur deux saisons, en 2009 et 2010). Le concept repose sur la question suivante : que se passe-t-il dans le sable, la nuit, une fois que les enfants sont partis ?

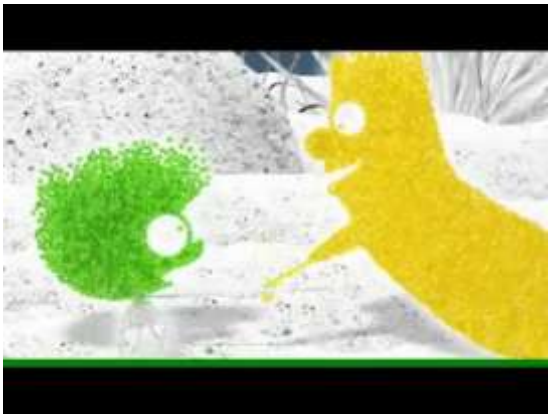
Le film choisi pour ce programme nous entraîne ainsi dans un monde minuscule où agissent de drôles de créatures … faisant écho aux personnages imaginaires de *Parade*. *Sandpixies* résonne aussi singulièrement avec *Les Couleurs de Miriam* puisque les personnages (« Petit-Rouge » et « Grand-

Bleu ») sont confrontés au problème de la disparition des couleurs visible à l'écran – contrairement à *Maille*, où l'on est dès le début plongé dans un monde gris. Comme dans *Miriam* et dans *Maille*, en revanche, Petit-Rouge et Grand-Bleu vont trouver un moyen pour redonner des couleurs au monde.

Enfin, *The Sandpixies* est un clin d'œil certain au **cinéma burlesque** : les aventures de Petit-Rouge et Grand-Bleu, sorte de **Laurel et Hardy d'animation**, sont accompagnés d'un *ragtime* endiablé.

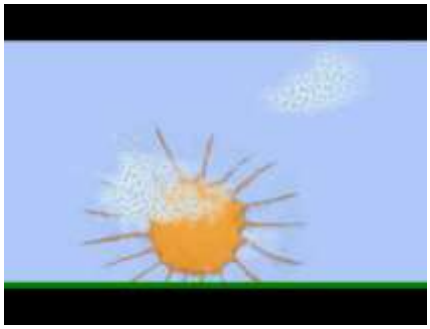
Synopsis

Quand les enfants sont partis, le petit peuple des sables se réveille… Petit-Rouge, très actif, découvre une boîte de peinture. Il court réveiller son ami Grand-Bleu et tous deux peignent sur le sable. Mais la pluie arrive et efface leurs réalisations… Pour éviter que cela ne recommence, Grand-Bleu peint un nuage en blanc. Mais, loin de le faire disparaître… catastrophe : tout devient blanc.
Petit-Rouge et Grand-Bleu s'amusent alors à repeindre leur monde.

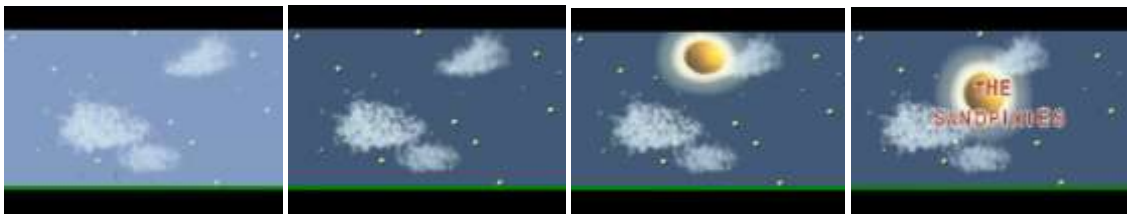


Analyse filmique

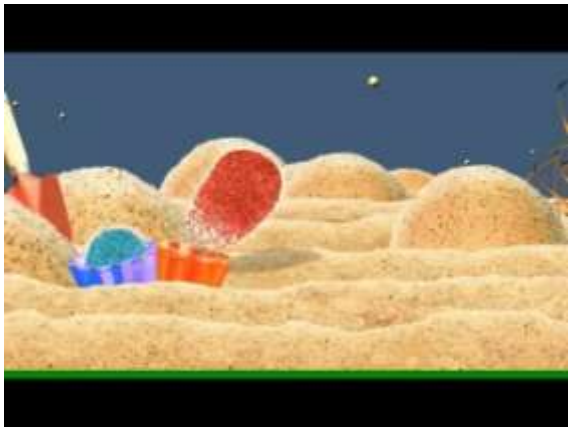
Avec ce film, les enfants sont d'emblée plongés dans un univers connus et chaleureux (le soleil brille fort) : ballons, billes, voiture en jouet, jetés en l'air, apparaissent dans le champ, bientôt traversé par un avion en plastique pétaradant tandis que, hors champ, on entend des rires, des cris joyeux d'enfants… et des pleurs de bébés.
Puis un « gong » retentit (qui rappelle d'autres bruits d'horloge ou de réveille-matin dans des autres films du programme) et le soleil descend tandis qu'aux bruits enfantins se superpose une musique au piano accompagné d'un doux chant choral.



La nuit s'installe… et comme on avait projeté des ballons dans le ciel, la lune semble propulsée d'en bas. Elle se cogne contre le cadre du haut (l'effet est très drôle) avant de se stabiliser au milieu du plan… et le titre de la série apparaît.



Tout à coup, cinq notes rapides au piano nous font basculer dans un autre univers : le monde magique de la nuit. Ce **code musical** étant présent dans tous les films du programme, les enfants comprennent (même inconsciemment) que l'histoire « fausse » va vraiment commencer. On est au cinéma… tout est possible…

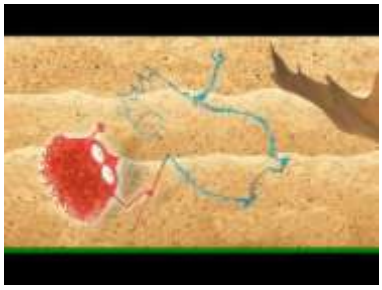


Un diablotin sort de sa boîte en sautant. On le voit de profil (encore une fois, ce film privilégie cette posture). Il est rouge, il semble constitué de perles multicolores (qui rappellent celles de l'arc-en-ciel dans *Miriam*).

Ses yeux sont attirés par quelque chose de magique hors champ :

De profil…position des personnages la plus fréquente dans ce film-là aussi.

De face… position plus rare dans le film.



Le réalisateur a choisi de faire un plan en **plongée verticale**, prise de vue très rare dans l'ensemble du programme (un second suit dans ce film). C'est un **regard** « **Pygmalion** » : le créateur (le réalisateur) contemple sa créature (Petit-Rouge) en train de faire ce que lui-même sait faire : représenter des créatures. En l'occurrence, Petit-Rouge dessine son copain Grand-Bleu.

Quand, plus tard, il neige… on entend le vent et des clochettes qui sonnent légèrement, évoquant à la fois un événement magique et les chants de Noël. Tout est blanc… Les deux compères fabriquent une machine incroyable et le monde redevient tel qu'il était….

Puis c'est l'heure d'aller se coucher… et de se mettre à ronfler.

Pistes pédagogiques

Les expressions avec des couleurs (suite)

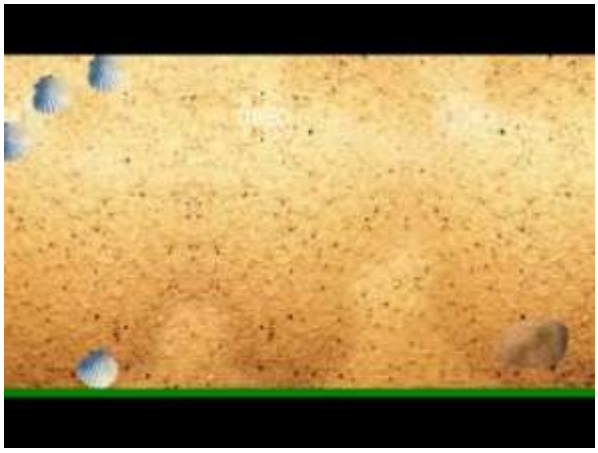
« Rougir de plaisir », ou « de honte », ou « d'émotion ».
On en voit ici une démonstration parfaite.

Pour étayer ce travail, on peut étudier l'album *Homme de couleur !*, de Jérôme Ruillier (éd. Bilboquet), où l'on voit que l'homme blanc peut être vert de peur, rouge de colère, bleu de froid, jaune quand il a mal au ventre, blanc quand il a peur…

Prolongement en art plastique

Peut-on peindre sur du sable ? C'est difficile *a priori*.
En revanche, on peut tracer des formes dans le sable.
On peut aussi coller du sable et, ensuite, peindre par dessus…
On peut mélanger collage de sable et de perles translucides (dont sont formés Petit-Rouge et Grand-Bleu, ou encore les nuages…)

On pourra aussi s'inspirer du cadre dans lequel apparaissent les cartons du générique de fin pour créer une fresque collective ou une production individuelle.



Une autre idée : peindre son copain (le prendre comme modèle pour faire son portrait sur une feuille), comme les héros de l'histoire. C'est agréable et ça crée des liens, des discussions.

Enfin… les petits adorent : mettre les mains dans la peinture (comme Petit-Rouge), explorer la matière en général.

Découverte du monde : le sable, la pluie, la neige, le jour, la nuit, les ombres

Les enfants pourront jouer avec le sable sec, mouillé. Quand est-ce possible de lui donner une forme ?
Le film peut aussi servir de déclencheur à un travail sur le cycle de l'eau et sur l'alternance des jours et des nuits.
Sur certaines photos tirées du film, on voit les ombres des personnages (et des objets : l'arrosoir, par exemple). Comment se forme une ombre ? D'où vient la lumière qui éclaire les personnages ? Ce qui est très troublant, c'est que ces personnages, composés par ordinateur, n'ont pas d'existence, donc pas d'ombre… et pourtant le réalisateur crée cette ombre – comme on le fait en arts plastiques en général. Aux histoires incroyables se mêlent du « pur » réalisme !

Ce qu'on voit dans le film (la pomme d'arrosoir plantée dans le nuage, la lune qui bondit…) : est-ce possible ?
Le débat sera intéressant puisque, outre une explication de ces phénomènes (climatiques, temporels), il permettra de bien situer le statut des images (qui sont quasiment toujours mises en

scène, montées, donc qui « mentent » forcément un peu – voire beaucoup) : il ne faut pas croire que ce qu'on voit est la réalité. Les sorties au cinéma participent aussi de cet apprentissage critique.

Poursuite du travail sur la mémoire et le vocabulaire

Après la projection de ce film-là aussi (comme *Maille* – et comme les autres, au demeurant) on peut demander aux enfants de répertorier tous les objets qu'ils ont vus : un arrosoir, une pelle, un volant de robinet, une bille…
Cela permet d'affiner des mots de vocabulaires ainsi que, ici, avec les plus grands, un début de classification entre les êtres vivants (on voit des plantes, notamment) et les objets (un coquillage, c'est un être vivant ?).

Lire une image

Chaque plan d'un film est pensé, pesé (particulièrement dans les films d'animation, tant le processus de création est long). Certains détails nous échappent peut-être au premier regard… Pourquoi le réalisateur a-t-il choisi de les faire figurer ? A quoi servent-ils ?

Par exemple, ici : à quoi sert la feuille morte (qui est présente pendant tout le film, on peut essayer de la repérer sur les autres images proposées ci-dessus) : indication sur la saison ? Nécessaire à l'équilibre du plan ? Pourquoi le sable n'est pas plat ? Pourquoi 3 coquilles Saint-Jacques, pas 2, ni 4 ?

Il n'y a pas de « bonne » réponse. L'important est de sentir qu'**une image se compose** (elle a été composée par quelqu'un) et que l'enfant, quand il crée, choisit lui aussi (plus ou moins consciemment) de mettre tel ou tel élément à sa place.
On peut également évoquer avec les enfants les différents **niveaux de profondeur du plan** : qu'est-ce qu'on voit au 1er plan, au 2e plan, à l'arrière-plan… ?

Lien avec la peinture surréaliste

On pourra montrer aux enfants des œuvres de peintres surréalistes (Magritte, Dali…) où la juxtaposition d'éléments « impossibles » (comme un nuage-douche, dans *Sandpixies*) crée des émotions poétiques.

6/ MIRÓ, de Pawel Walicki
Pologne, 1997 / 4 min 40 / couleurs / peinture sur celluloïd, 35 mm

Miró est le troisième film du programme à faire partie d'une série réalisée pour la télévision. Il se distingue pourtant de *Miriam* et de Sandpixies par sa technique (très traditionnelle), son format (35 mm) et son principe même.

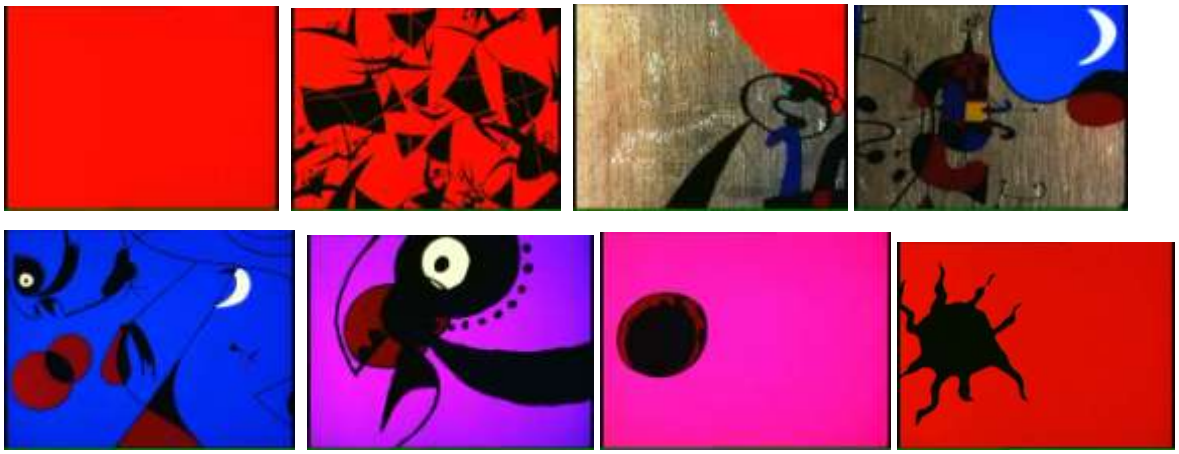
La première chaîne de télévision nationale polonaise (TVP 1) a en effet commandé à douze auteurs de réaliser un court film d'animation s'intégrant dans une série baptisée « Impressions » (1993-1997) http://tvsfa.com/index.php/kategoria/tvsfa-1980-2001/impresje/?lang=en Chacun de ces auteurs a ainsi offert sa vision personnelle de l'œuvre d'un peintre, forcément subjective et souvent surprenante, livrant alors son interprétation de la cohérence interne dans le travail de ce peintre, de l'atmosphère qui se dégage de ses tableaux. C'est, pour le spectateur, une nouvelle façon de « rencontrer » l'art à travers l'approche d'un tiers, ici, un réalisateur de cinéma d'animation.

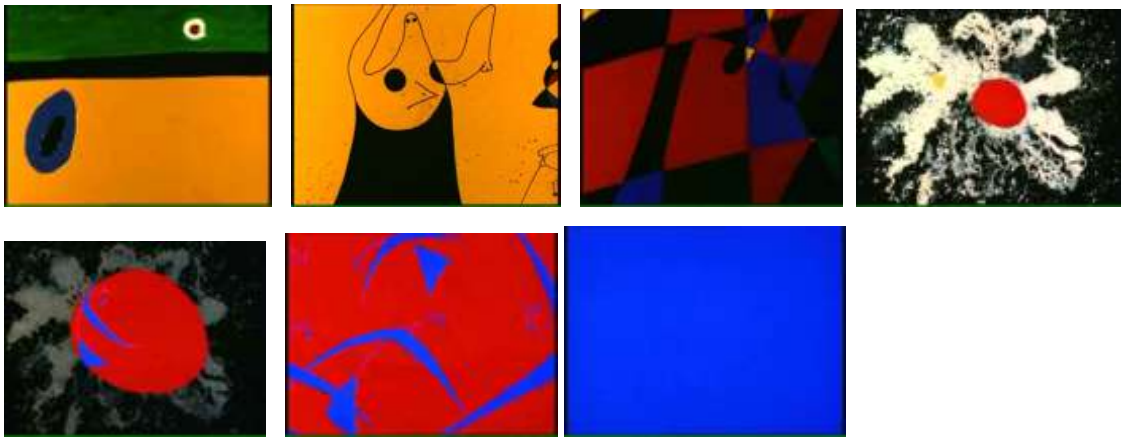
Miró est le film de fin d'étude du réalisateur et scénographe Pawel Walicki, diplômé de l'académie des beaux-arts de Poznań où il a étudié le dessin, la peinture, la sculpture et le cinéma d'animation. Il est évidemment inspiré des peintures de Miró et convoque toutes les périodes artistiques du peintre.

Le film ne se raconte pas : il se vit comme une expérience audiovisuelle totale, sans trame narrative clairement définie. Le spectateur doit donc se laisser porter par ses sensations, le réalisateur se faisant fort de nous plonger dans des atmosphères insolites qui, forcément, suscitent des réactions intérieures, chez les adultes comme chez les enfants. Après quatre histoires « classiques », on renoue donc avec un genre cinématographique plus expérimental – genre qui fait intégralement partie de ce que propose le 7e Art.

On pourrait dire trivialement que, dans *Miró*, « on voit **des figures qui se déforment** » : les idéogrammes typiques de Miró traversent des espaces indéfinissables. On y retrouve les images du soleil et de la lune, qui créent le lien entre la Terre et le reste de l'univers, infini… On y voit des sortes d'oiseaux qui traversent le cadre, s'enfonçant dans la profondeur du champ ou au contraire surgissant brutalement du bord du cadre en bas. Aux activités diurnes succède le monde magique de la nuit, nous faisant ainsi passer du clair à l'obscur.

Dès le générique, on est emporté par une **musique contemporaine** (parfois criarde, avec des « couacs ») mêlant clarinette, saxophone, guitare et percussions. Au tout début du film, des bruitages d'ailes d'oiseaux qui battent se superposent à cette composition musicale. Pendant le générique de fin, on n'entend plus que ces bruits d'ailes – qui, par ailleurs, rappellent la respiration de quelqu'un qui court vite.





Pistes pédagogiques

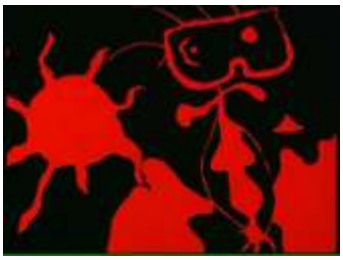
Montrer des reproductions de Miró

Cela permettra aux enfants de comprendre ce qui a inspiré le réalisateur. Il serait bien sûr intéressant de leur montrer des tableaux de toutes les périodes (y compris son travail de graphiste). On pourra alors relever les similitudes avec ce qui aura été vu dans le film :

- le **graphisme propre à Miró**, et les signes (dont on pourra faire un « catalogue » et s'inspirer pour des travaux de graphisme, avec les enfants de 4/5 ans, particulièrement) : étoiles, spirales, « cannes », « mains », sabliers, roues…
- les dessins récurrents : poissons, oiseaux, bonhommes à drôle de têtes…
- les couleurs de Miró : les couleurs primaires et le noir… essentiellement
- les jeux avec les superpositions, qui pourront donner lieu à d'intéressants travaux de mise en couleurs de damiers en grande section (quand du bleu passe sur du jaune, ça donne du vert).

Faire parler les enfants face à des images insolites

En art, il n'y a pas de vérité. Chacun ressent les choses de façon très personnelle, libre de voir et d'imaginer ce qu'il veut. Le film *Miró* présente cette vertu de ne jamais nous laisser « tranquille ». Nous sommes sans cesse interpellés par « ce qui arrive » à l'écran



Est-ce qu'à droite, c'est un bonhomme ?

Est-ce une dame à gros seins et au nombril pointu qui lève les bras ? Ou bien une drôle de bête avec deux gros yeux ronds noirs, un nez pointu et de grandes oreilles ?

Qu’est-ce qu’on a vu ?

La lune ? Le soleil ? Des bonhommes ? Une jambe ? Des oiseaux ?

Du violet ? du rose ? du rouge ? … quand ?

Il fait chaud, dans ce monde ? froid ? Comment le sent-on ?

S’agit-il de danses ?

Ça avançait, ça reculait ? C’était petit, grand, près, loin ?

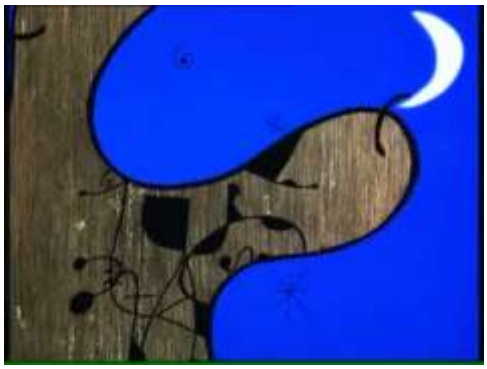
C’est un film qui repose ? qui fatigue ? qui est drôle ? qui fait peur ?

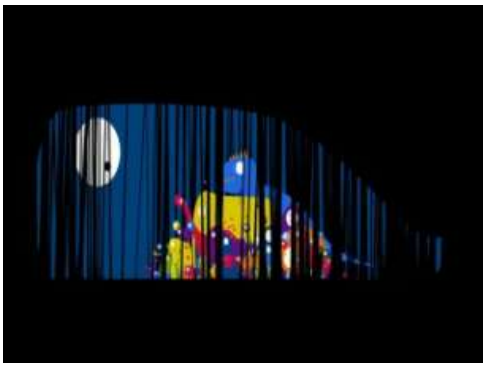
Le mieux est de laisser les enfants s’exprimer. Ces exemples de questions ne sont utiles que dans la mesure où les enfants n’osent pas parler au début d’un moment de discussion sur le film, ou ne comprennent pas exactement ce qu’on attend d’eux.

Lien avec les autres films

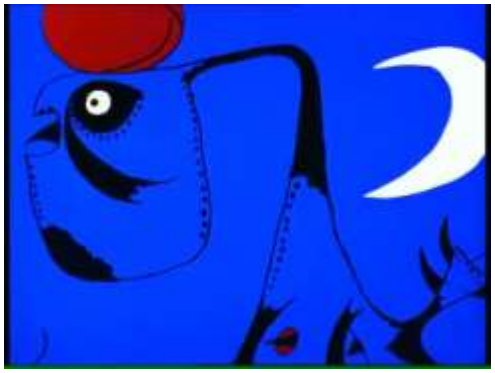
Qu’est-ce qu’on a reconnu dans ce film qui rappelle les précédents ?

La « grosse baleine bleue » peut évoquer celle de *Parade*.





Le « dinosaure » pourra être rapproché de celui de *Parade*, aussi.



Et, naturellement, les yeux de profils feront encore écho aux autres films (dont *Sandpixies*).

Le cosmos pourra rappeler celui de *Jeux de couleurs* :

Le soleil entrera en résonnance avec *Sandpixies* et même avec le générique de fin des *Couleurs de Miriam* :

Quand aux étoiles, on les retrouve quasiment dans tous les films :

Jeux de couleurs *Les Couleurs de Miriam* *Maille* *Les Sablotins*

y compris dans le dernier, *Apache* :

Il en va de même pour la lune… ou ce qu'on croit être la lune… :

Jeux de couleurs *Parade* *Sandpixies* *Miro*

7/ APACHE, de Ned Wenlock

Nouvelle-Zélande, 2011 / 2 min 30 s / vidéo clip en 3D (rapporté en 2D)

http://www.youtube.com/watch?v=bRO7fCgHSyY

Le programme se termine en musique : il s'agit en effet d'un **vidéo clip** que le Néo-Zélandais Ned Wenlock a réalisé sur le titre « Dream Records » du groupe Danger Beach (pour l'anecdote : il ne s'agissait pas d'une commande. Le réalisateur a montré le clip aux membres du groupe après l'avoir terminé… et il a été accepté !).

Synopsis

Un jour d'un temps indéterminé... Un Apache quitte sa plaine. Il traverse de nombreux décors et de nombreuses époques jusqu'à parvenir dans une mégalopole contemporaine où, malgré la foule… il reste un Indien solitaire et nostalgique (peut-être…), avec sa guitare pour seule compagne.

Analyse filmique

« Dream Records » est un titre qui se prête admirablement bien au « **air guitar** », autrement dit l'art de jouer de la guitare sans guitare… ce à quoi s'adonnent très souvent les enfants quand ils entendent cet instrument : ils font semblant de tenir le manche et de gratter les cordes.

Ici, trois guitaristes jouent dans le morceau – donc dans le clip. Le principal est un Apache, le deuxième une sorte de bison et le troisième, un yéti. On est résolument dans l'univers nord-américain… ce qui méritera sans doute quelques explications (très archétypales… à l'image de ce qu'on voit dans le clip) : un Apache est un Indien d'Amérique. Il vit dans un tipi. Il est simplement vêtu d'un pagne et porte des plumes sur la tête tenues par un bandeau.

L'expression des joueurs de guitare est particulièrement réjouissante – celle du yéti au premier chef. Ils sont extrêmement inspirés, les yeux fermés, l'air placide alors qu'ils donnent de grands coups sur leurs cordes.

Le réalisme rendu est d'autant plus troublant que, comme dans *Miriam* au moment maléfique, les personnages sont en deux dimensions, tout plat, donc *a priori* peu « vivants ». Par conséquent, leur dos est blanc, comme s'ils avaient été dessinés sur une feuille.

Or on les voit souvent de dos, puisque le principe du film est de faire indéfiniment tourner un manège au centre du cadre. Un manège magique : son décor change à chaque tour. Il s'agit en fait d'une sorte de spirale, ce qui permet de faire disparaître les éléments de décor déjà passés au 1er plan et d'en faire apparaître de nouveau de façon continue.

Dans ce film-là, comme dans *Miró*, il faut se laisser aller au plaisir du côté très magique de la performance du réalisateur avec ses outils vidéo, qui a réussi à mêler de façon très habile des images anciennes (de vieux timbres, de vieux motifs de papiers peints...) à une technologie ultra moderne.

Pistes pédagogiques

Les moyens de transport

Les enfants essaieront de tous les mentionner : à pied, en pirogue, en train (locomotive à vapeur, wagons), en voiture, en camion, en bus.

Les décors traversés (second degré : critique implicite des sociétés occidentales)

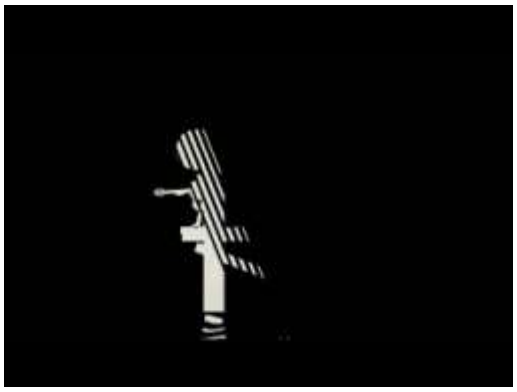
Aux décors naturels grandioses (rivière, montagnes, falaises…) succède le décor de la grand ville grouillante où tout le monde s'agite… en vain : tout tourne en rond (mais pas très rond !).

Les enfants pourront évoquer, dessiner (pour les plus grands) les décors vus dans le film qui sont en général empreints d'éléments très poétiques (les fleurs au pied de la caverne du yéti, par exemple, ou encore les nuages colorés).

Le saut du rocker d'une rive à l'autre, où seul le torrent agite le décor des hautes sphères inhabitées… Tandis que la montagne avec ses grands sapins est investie par le chemin de fer.

Comme *Parade*, ce film attire notre regard sur la façon dont tourne le monde. La publicité envahit les espaces naturels (domestiqués par l'homme) et les villes, où l'on n'est pas moins seul que dans les plaines retirées.

Les derniers plans du film ne manquent d'ailleurs pas de nous rappeler *Parade* :



Les couleurs du film

Comment les enfants les qualifieront-elles ? Elles ne brillent pas, n'éclatent pas. On a l'impression d'être dans du vieux papier (ce que suggère d'ailleurs les arrières plans, les détails, souvent découpés dans de vielles cartes postales).

Ce choix de couleurs, de la part du réalisateur, renforcent l'impression de solitude, de nostalgie. Les enfants ne manqueront pas d'y être sensibles.

Prolongements en arts plastiques/scéniques

On pourra créer un grand décor cylindrique décoré avec des vieilles chutes de papier cadeau à l'extérieur, blanc à l'intérieur (comme dans le film).

On découpera ensuite une grande silhouette d'Indien, blanche sur une face, dessinée sur l'autre, décorée de plumes sur la tête et munie d'un accessoire en deux dimensions également découpé et décoré sur une face : une guitare.

Et l'on prendra des photos de l'Indien « qui se promène » sur ce décor en conservant toujours le même cadrage pour la photo (ce qui implique de faire tourner le manège imperceptiblement entre chaque cliché et de ne bouger qu'à peine l'Indien lui-même et sa guitare entre chaque prise). Mises bout à bout sur un logiciel *ad hoc*, ces photos peuvent donner l'impression que l'Indien avance sur le décor (comme s'il était sur un tapis volant invisible). Et quand bien même il n'y aurait pas de logiciel à disposition, le fait de tirer toutes les photos sur papier et de les afficher côte à côte laissera pressentir, ici encore, le principe du cinématographe.

CONCLUSION ET DERNIER LIEN ENTRE LES FILMS DU PROGRAMME

Certaines pistes pédagogiques proposées pour un film en particulier peuvent bien sûr être exploitées pour d'autres (remettre des photogrammes d'une séquence dans l'ordre, pas exemple).

Avec *La Petite Fabrique des couleurs*, les enfants auront eu un aperçu de plusieurs techniques d'animation utilisées dans sept films réunis autour d'un même grand thème (les couleurs), ces films ayant été choisis pour leur qualités intrinsèques et pour les résonnances perceptibles entre les uns et les autres : thèmes musicaux, les bruitages ainsi que certains éléments visuels tels la lune, les étoiles et… l'arc-en-ciel…

Jeux de couleurs

Les Couleurs de Miriam

Apache