

5 courts-  
métrages  
POUR LES JEUNES  
SPECTATEURS ET  
SPECTATRICES



# LA FARANDOLE DES COULEURS



## Over the Rainbow

« Ce programme L'expérience de la couleur intervient très tôt dans le développement de l'enfant, c'est donc une notion pédagogique fondamentale. En ce qui concerne l'éducation aux images, c'est aussi une belle manière d'aborder la notion de mise en scène, car la couleur est un paramètre esthétique essentiel du cinéma d'animation, qui permet d'exprimer énormément d'intentions artistiques. J'avais envie de représenter la diversité des techniques et des genres que l'on rencontre au cinéma. D'un point de vue plus politique, je voulais montrer que les courts métrages d'animation flashy et en aplats largement diffusés à la télévision ne sont pas la seule norme artistique en matière de couleurs : le noir et blanc, les nuances, les couleurs qui se mélangent, se superposent, vibrent, expriment la mélancolie ou la colère sont aussi de belles couleurs qui méritent d'être montrées aux enfants ! »

*Doris Gruel, conceptrice des programmes pour le jeune public chez Little KMBO*

Le projet Maternelle au cinéma s'inscrit dans une logique d'éducation artistique et culturelle et invite donc à développer des actions pour favoriser la rencontre des élèves avec un projet artistique et avec une oeuvre, à soutenir des apprentissages et à proposer des expériences pratiques.



*La Farandole des couleurs* est programme qui donne à voir une diversité de techniques d'animation. **Les 5 courts-métrages explorent différentes fonctions de la couleur**



- **les effets sensoriels** : perception de l'environnement sensible des personnages et leurs émotions (la température des nuances chaudes de l'automne à la froideur blanche de la neige / la douceur du toucher dans la caresse de la couverture colorée / les souvenirs surgissant de l'odeur de la laine / le lien couleur-musique dans le crescendo du « détricotage » des couleurs de l'automne

- **le pouvoir narratif** : les histoires de ces 5 films nous sont racontées sans paroles. La couleur est un élément du récit : le flash-back relaté par l'arrivée de la couleur dans l'univers de « Mailles », l'opposition entre une réalité ennuyeuse et la possibilité de la joie bigarrée dans « La Fille qui parlait chat », les formes colorées qui associent le grand-père à la montagne dans « La Comptine de grand-père » par exemple.

- **la représentation symbolique du réel** : le noir et blanc du papier journal comme métaphore de la non communication ou les pleurs colorés déclenchés face à l'oppression dans « La Fille qui parlait chat », la symbolique des liens colorés entre les personnages dans « La Comptine de grand-père », le filigrane qui apparaît entre hiver et mort dans « l'Hiver est arrivé ».

*« Les couleurs semblent, en définitive, condenser toutes les potentialités du cinéma d'animation : leur pouvoir évocateur aiguise notre perception du monde, leur onirisme nous libère des contraintes du réel et leur force nous unit aux autres. »*

[Extrait du Point de vue de Zoé Mathieu](#)



## AVANT LA PROJECTION

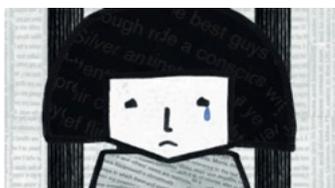
**1/ Observer et commenter l'affiche :**  
Scène, personnages, accessoires, décors, couleurs, attitudes, cadrage, texte ...).

Repérage du titre : signification et synonyme du mot farandole.

**2/ Présenter les personnages** et en profiter pour parler de la construction des images :

- collectivement, décrire les **photogrammes des personnages**

repérer les échelles de plans :



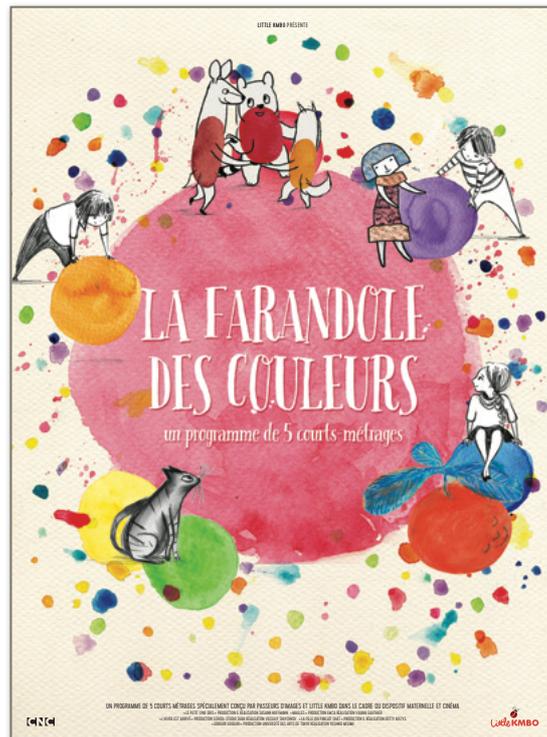
le sujet occupe presque tout le cadre, c'est un gros plan



le sujet est montré dans son environnement immédiat, c'est un plan moyen



le sujet est situé dans un décor dans lequel se déroule l'action, c'est un plan d'ensemble



repérer les angles de prise de vue :



la caméra est placée au-dessus du chat, en plongée



la caméra est placée plus bas que le sujet, en contre-plongée

**Petite sélection d'albums** en lien avec le programme LA FARANDOLE DES COULEURS

## APRÈS LA PROJECTION

### 1/ Se remémorer les films

collectivement, en feuilletant éventuellement les photogrammes de tous les films

### 2/ Revenir sur certains de ces

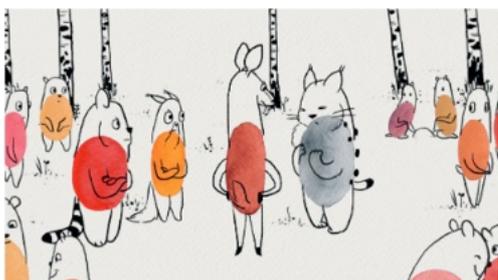
photogrammes pour commenter les échelles de plans et les angles de prise de vue.

### 3/ Prendre des photos avec des

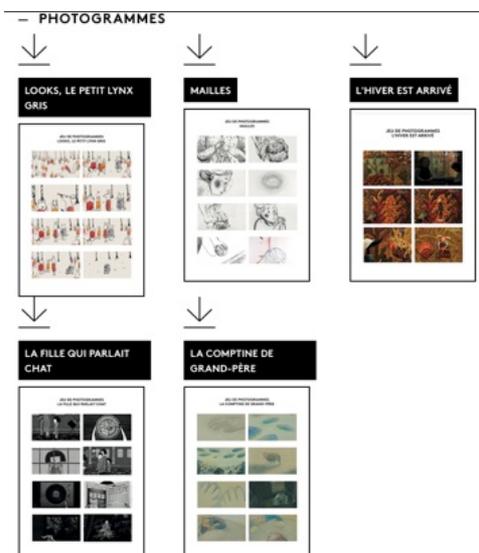
contraintes de prise de vue (gros plan, plongée,...) ou chercher d'autres images pour illustrer ces notions.

4/ Faire le dessin d'un paysage ou d'un personnage en noir et blanc; le photocopier pour trouver ensuite différentes façon d'y ajouter de la couleur

- par aplats de « tâches »



- en ajoutant des éléments



- en repassant certains éléments



5/ Exposer les variations obtenues