

À QUESTIONNER AVEC LES ENFANTS

Que raconte le film ?

De l'abstrait au concret

Cette œuvre d'animation* en 2D s'appuie sur un jeu de mouvements de formes et de couleurs, et son fil narratif nous apparaît progressivement, au fil de nombreuses surprises.

L'obscurité

Le noir occupe une place très importante à l'écran, inhabituelle dans les films d'animation. Les couleurs n'en ressortent que davantage et des jeux de caches réservent de nombreuses surprises.

● Comment découvre-t-on la présence des personnages ? Qui sont les personnages principaux ?

● Que représentent les créatures colorées que l'on voit traverser l'image dans un sens ou dans l'autre ?

● Quel est l'objectif du héros ? Parvient-il à l'atteindre ?

● À quoi correspond la scène dans le noir où l'on entend parler anglais ?

● Quel animal voit-on apparaître à un moment donné ?

● Quels sont les différents décors qui se distinguent en surimpression des zones colorées ?

Que voit-on et qu'entend-on ?

Des yeux

On pourrait croire d'abord qu'il s'agit de poissons, mais une multitude d'yeux blancs sur fond noir décrivent plusieurs situations successives.

● Quelles sont ces situations évoquant une foule ?

● Quelles différentes expressions peuvent suggérer ces yeux ?

● Que peut-on dire du monde qui nous est décrit ?

Les sons et la musique

La journée du personnage principal peut être suivie dans ses différentes étapes, tandis que la musique rythme les moments forts de sa quête.

● Quels sons liés à des activités du quotidien peut-on reconnaître ?

● Divers sentiments sont traduits par la musique. Lesquels ?

● Quels sont les instruments utilisés dans chaque cas de figure ?

Et moi, j'en pense quoi ?

La rencontre

L'homme au chapeau et au nez pointu cherche à briser sa solitude et à faire la connaissance de celle dont il est tombé amoureux, mais cela est parfois difficile.

● Que se passe-t-il quand les deux personnages se rencontrent ?

● Est-il toujours facile de faire comprendre ses sentiments et de dépasser sa timidité ?

● Que signifie la sortie de l'image des deux petits points bleu et jaune à la fin du film ?

L'imaginaire

Il nous est parfois difficile d'agir car nos pensées sont trop lourdes, les choses étant toujours plus faciles en pensée que dans la réalité concrète.

● Les pensées ainsi matérialisées sont parfois envahissantes. Quand on est enfant, quelles sont celles qui rassurent ou, au contraire, font peur ?

● Peut-on se sentir accompagné même lorsqu'on est tout seul ?

● Que signifie « avoir une bonne étoile » ou « avoir un ange-gardien » ?

PARADE

Pierre-Emmanuel Lyet

ANIMATION / FRANCE / 2009 / 8'

Un personnage veut se libérer de son imaginaire débordant pour séduire une femme.

ACTIVITÉS PRATIQUES

Montrer concrètement comment traduire des situations très diverses en mimant certaines émotions par le simple usage du regard : la peur, l'étonnement, la joie, la colère, etc.

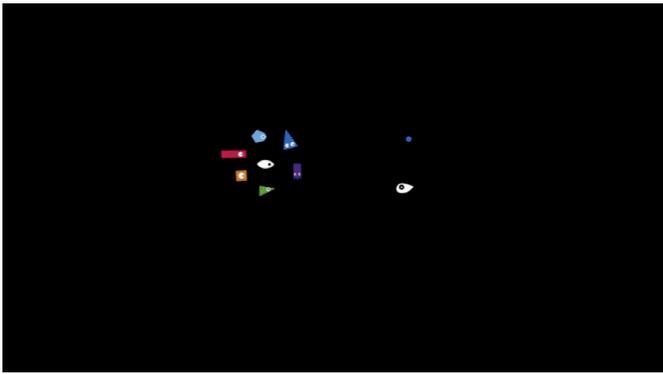
Dessiner et découper des silhouettes noires à placer sur des feuilles colorées. Vous pouvez vous inspirer des carnets de dessins du réalisateur en allant sur son site internet : <http://www.pierre-emmanuel-lyet.fr/Carnet-Parade>.

Parler de l'importance des couleurs dans certaines expressions décrivant nos humeurs : broyer du noir, voir la vie en rose, rire jaune, mettre des couleurs dans sa vie...

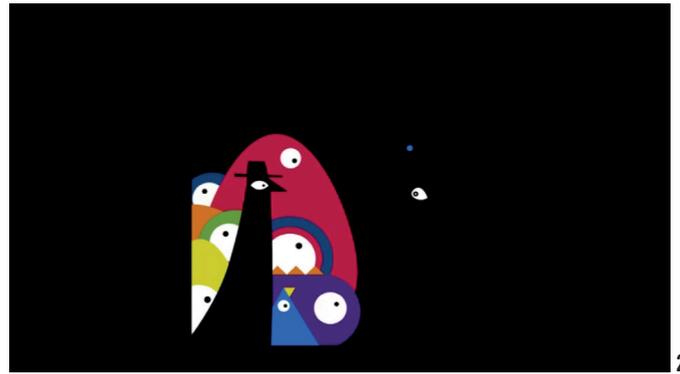
Chercher des synonymes du mot « Parade » (défilé, carnaval, etc.) et mettre en lien le titre du film avec la notion de parade amoureuse chez de nombreux animaux, mammifères ou oiseaux.

FILM(S) PASSERELLE(S)

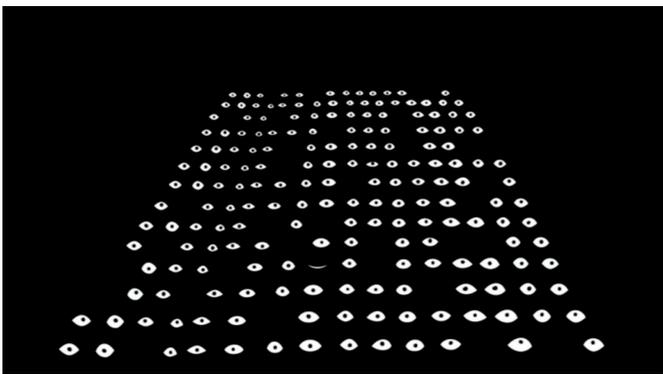
La carte (2)



1



2



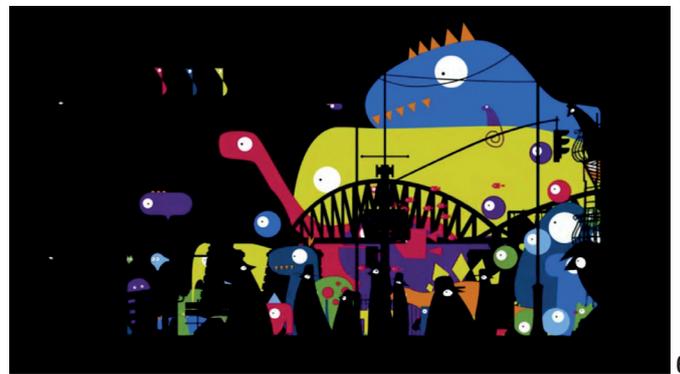
3



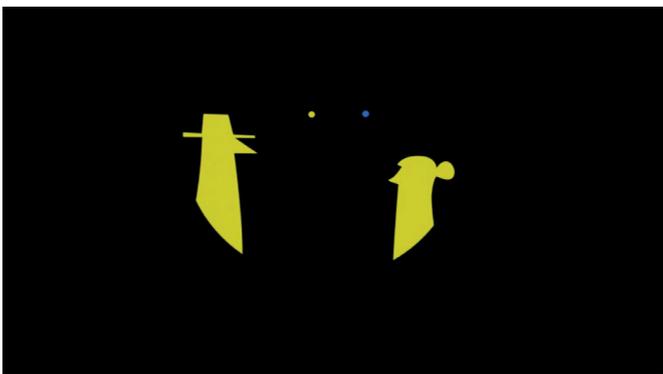
4



5



6



7



8