



le Kinéscope

DES COURTS AUTOUR DU LONG

ÉCOLE
ET CINÉMA

Le Kinéscope offre la possibilité de préparer ou de prolonger la découverte en salle des films des dispositifs, en approchant les enjeux de représentation, de réception ou thématiques par l'exploration d'autres œuvres courtes.

ERNEST ET CELESTINE

Benjamin Renner



LE MOINE ET LE POISSON

Michael Dudok de Wit – France – 1994 – Animation – 06' – Public : Dès 3 ans

Un moine découvre un poisson dans un réservoir d'eau près d'un monastère. Il essaie de l'attraper en utilisant toutes sortes de moyens. Au cours du film, la poursuite devient de plus en plus symbolique.

Drôle de rencontre

Film court et film long, réalisés tous deux en animation, narrent l'histoire d'une rencontre et d'une amitié improbable entre deux personnages que tout sépare :

- Grand / petit : C'est à travers leur grande différence de taille et de condition que se singularise le duo de personnages des films. La grande taille de l'ours face à la petitesse de la souris entre en résonance dans le rapport d'échelle entretenu entre le moine et le poisson. Aussi, alors que l'ours vit en haut et que la souris vit en bas dans *Ernest et Célestine*, dans *Le moine et le poisson* l'un est libre et l'autre vit enfermé au sein d'un monastère. La dualité se prolonge dans le caractère solitaire de l'ours et du moine, vivant comme des ermites, contre la grande vitalité de la souris et du poisson. La rencontre va alors permettre de bousculer ces oppositions.
- Découverte : Au fil des récits se transforme la relation qui unit les personnages. D'abord poussés par un premier instinct (désir captif de l'ours et du moine envers la souris et le poisson) les personnages font preuve d'une plus grande ouverture sur le monde (amitié dans le long, voyage du moine dans le court).
- Animation : Les deux films se rejoignent autour de leur technique d'animation, toutes deux influencées par la peinture d'aquarelle. Court et long développent une esthétique qui leur est propre mais présentent des ressemblances à propos d'une certaine influence picturale.

Thèmes et questions communs au court et au long :

Thèmes : Peinture, Animaux, Amitié, Rencontre, Aventure

Questions : Comment construire un espace à travers les déplacements des personnages ? Comment faire cohabiter les corps dans le cadre ? Comment filmer la rencontre ? Comment les personnages secondaires enrichissent le personnage principal ? Où placer le personnage dans le cadre ?



LE LOUP BLANC

Pierre-Luc Granjon – France – 2006 – Animation – 08' – Public : Dès 6 ans

Dans un village en lisière de la forêt, un enfant réussit à apprivoiser un loup pour en faire sa monture. Son frère et lui sont ravis, mais un jour, pour nourrir la famille, le père ramène de la chasse un gibier plus gros que d'habitude, le loup blanc.

Réanimer le conte

Les relations privilégiées entretenues entre les animaux et les êtres humains au cours des récits rassemblent les films autour de l'imaginaire du conte :

- Amitié : De la même manière que l'amitié entre un ours et une souris provoque la surprise et l'étonnement dans le long, le court métrage de Granjon propose le rapprochement amical d'un loup et de deux jeunes garçons lors d'une balade en forêt.
- Rapport de force : Les deux films invitent à une remise à niveau des valeurs du bien et du mal entre les représentations du bon et du méchant. Les deux espèces (ours/souris et loup/humain) présentent chacun des qualités et des défauts, réfutant les rapports de forces habituellement admis. Au cours des deux films, l'amitié est finalement possible entre tous.
- Réel : L'animation modifie le rapport au réel au sein du court et du long métrage. Grâce à l'animation, il est possible de faire coexister dans le cadre un ours et une souris, aussi bien qu'un loup et un petit garçon. La capacité à jouer sur un univers fantasmé, symbolique et métaphorique demeure la force et le parti pris commun des films analysés.

Thèmes : Animaux, Amitié, Peur, Conte

Questions : Comment filmer la rencontre ? Comment interroger les rapports de force ? Comment la texture des images (animation ou prises de vues réelles) modifie-t-elle le rapport au réel ?



KALI LE PETIT VAMPIRE

Regina Pessoa – France, Portugal, Suisse, Canada – 2012 – Animation – 09’ – Public : Dès 9 ans

Un garçon pas comme les autres rêve de trouver sa place dans le monde. Kali va devoir affronter ses propres démons, traverser ses peurs pour enfin trouver le chemin de la lumière. Telle la lune passe par des phases, il disparaîtra... ou peut-être juste passera à une autre phase du cycle.

Différences

Récits de personnages inadaptés, les deux films résonnent dans leur représentation de singularités au sein d'un groupe :

- Exclusion : Les personnages du court et du long se caractérisent par leurs sentiments de solitude et de différence face au groupe d'individus qu'ils fréquentent. Ernest et Célestine, refusant de se plier à l'uniformité et aux règles, se voient exclus par la société à laquelle ils appartiennent. Par sa différence physique, Kali le vampire subit également l'exclusion et se présente comme un être inadapté à travers l'espace qu'il occupe.
- Animation : C'est par la technique d'animation, fortement inspirée par la peinture, que les cinéastes du court et du long traduisent les enjeux du récit. Par l'animation, les films rendent compte de manière plus imagée des différences qui isolent les personnages et qui leur confère leur singularité (monde du haut et monde du bas dans le long, inspiration expressionniste dans le dessin, jeu de contraste entre le noir et blanc dominant et les teintes de rouge dans le court, etc.).

Thèmes et questions communs au court et au long :

Thèmes : Peinture, Différence, Peur, Solitude

Questions : Comment construire un espace à travers les déplacements d'un personnage ? Comment construire un film autour de motifs visuels ? Comment filmer le groupe ? Comment isoler un personnage de son environnement ? Comment la texture des images (animation ou prises de vues réelles) modifie-t-elle le rapport au réel ? Comment le corps du personnage détermine-t-il son rapport au monde ? Comment l'espace est-il modifié par le point de vue ? Comment rendre compte des contraintes qui pèsent sur le corps du personnage ? Comment rendre expressifs les lieux et les objets ?