



le Kinéscope

DES COURTS AUTOUR DU LONG

COLLÈGE
AU 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.

BRENDAN ET LE SECRET DE KELLS

Tomm Moore, Nora Twomey



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.

Moine et aventure

Les deux films d'animation mettent en scène l'histoire d'un moine, qui, grâce à une rencontre, va découvrir le monde extérieur :

- Epoque médiévale et monastère : Chacun des deux récits se passe pendant l'époque médiévale en mettant en scène des moines dans leur lieu de vie clos. Ces espaces contraints font naître l'envie de s'en échapper, mettant ainsi en marche le récit.
- Récit d'initiation : Dans *Le Moine et le poisson*, c'est avec la rencontre d'un poisson que le moine s'ouvre sur le monde. Dans *Brendan et le secret de Kells*, c'est avec la rencontre de l'enlumineur Aiden que le jeune moine va sortir de l'abbaye, alors que son oncle le lui a interdit, afin de découvrir la forêt (grâce à Aisling) et surmonter ses peurs. Les deux personnages vivent une expérience fondatrice grâce à ces rencontres décisives.

Thèmes et questions communs au court et au long :

Thèmes : Peinture, Périodes historiques, Animaux, Religions, Amitié, Rencontre, Aventure

Questions : Comment construire un espace à travers les déplacements d'un personnage ? Comment construire un film autour de motifs visuels ? Comment faire cohabiter les corps dans le cadre ? Comment filmer la rencontre ? Comment les personnages secondaires enrichissent-ils le personnage principal ? Où placer les personnages dans le cadre ? Que produisent les entrées et sorties de champ ? Que produisent les mouvements dans le cadre ?



KALI LE PETIT VAMPIRE

Regina Pessoa – France, Portugal, Suisse, Canada – 2012 – Animation – 09’ – Public : Dès 6 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.

Réalité et imaginaire

Court et long mettent en scène un enfant face à ses peurs, laissant libre cours à son imagination :

- Animation : Les deux films présentent des similitudes par leurs références expressionnistes des techniques d’animation choisies pour accentuer les sentiments des personnages : la gravure sur plâtre et traits noirs dans *Kali le petit vampire* / les jeux de lumières, les ombres et le contour en gras des personnages (réalité de Brendan). La représentation, également expressionniste des Vikings dans le long (décor et personnages géométriques, plans en plongée) n’est pas sans rappeler les couleurs du court (noir, blanc et rouge).
- Imagination : Court et long donnent à voir l’imaginaire des deux enfants (Kali et Brendan). Tandis que Brendan réalise des enluminures d’après ce qu’il imagine et ce qu’il a vu dans la nature, Kali crée grâce à la lumière de la lune, des ombres chinoises. Dans les deux films, leur imagination les transcendent : des ombres prennent vie dans le court comme dans le long.
- Frontière : La notion de frontière à ne pas franchir est constitutive des deux films. Elle est impressionnante dans les deux : une grande porte avec un mur et des échafaudages (*Brendan et le secret de Kells*) et une voie ferrée, un train extrêmement bruyant et le grillage d’un terrain vague (*Kali le petit vampire*). Brendan se risque à dépasser cette frontière pour affronter ses peurs d’enfant (peur des autres, peur de l’inconnu) contrairement à Kali qui n’ose pas confronter sa différence au regard des autres.

Thèmes et questions communs au court et au long :

Thèmes : Peinture, Enfance, Peur

Questions : Comment construire un espace à travers les déplacements d’un personnage ? Comment figurer les images mentales du personnage ? Comment la musique détermine-t-elle le rythme du récit ? Comment la texture des images (animation ou prises de vues réelles) modifie-t-elle le rapport au réel ? Comment le décor figure-t-il l’intériorité du personnage ? Comment le film questionne-t-il la figure de l’enfant ? Comment rendre expressifs les lieux et les objets ? Quel usage le film fait-il de la couleur ?



MUR

Benjamin d’Aoust – Belgique – 2006 – Fiction – 10’ – Public : Dès 6 ans

Un enfant seul joue avec une petite balle contre un immense mur et produit un rythme qui rompt sa solitude. Soudai ce rythme est perturbé par un rythme étouffé et en constant décalage. L’enfant, décontenancé, cherche et expérimente pour comprendre d’où proviennent ces échos...

Derrière le mur

Court et long s'attachent à représenter un enfant, face à un mur :

- Le Mur : Court et long mettent en scène un mur gris. Tandis qu'il est toujours présent en arrière plan dans le long, il occupe presque tout le cadre dans le court. L'enjeu pour le spectateur comme pour les deux enfants est de savoir ce qu'il y a derrière.
- L'inconnu : Le mur est un obstacle qui crée le désir de voir au-delà, de voir ce qu'on ne voit pas mais qui nous est suggéré : le hors champ.
Dans le court, le hors champ est suscité par le son de la balle lancée par l'enfant. Dans le long, Brendan, entreperçoit cet espace inconnu par la fente qu'il découvre dans le mur. Il entrevoit alors la possibilité d'un autre monde. Ce désir d'ailleurs est également nourri par les récits d'Aiden.

Thèmes et questions communs au court et au long :

Thèmes : Rêve / imaginaire, Enfance

Questions : Comment brouiller les niveaux de réalité ? Comment construire un espace à travers les déplacements d'un personnage ? Comment créer de la tension ? Comment le film se structure-t-il autour du hors-champ ? Comment rendre expressifs les lieux et les objets ? Où placer les personnages dans le cadre ? Que produit l'usage du plan large ?

