



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.

E.T L'EXTRATERRESTRE **Steven Spielberg**



GAMBOZINOS (DAHUS)

João Nicolau – France, Portugal – 2013 – Fiction – 20' – Public : Dès 9 ans

Le petit Rui se débat avec les amertumes de la vie dans une colonie de vacances. Ce n'est pas simple de faire partie du groupe des plus jeunes, d'être ignoré par la prunelle de ses yeux et de voir son dortoir vandalisé par des voyous d'adolescents.

Récit initiatique

La rencontre entre homme et créature rassemble le court et le long dans une logique commune d'entraide et d'affirmation de soi :

- Créature : Court et long ont comme parti pris commun la représentation d'une créature fantastique en prises de vues réelles. E.T et le dahus, esprit mythologique portugais, sont imagés selon différentes techniques et désir de vraisemblance (marionnette pour E.T, déguisement de fortune pour le dahus) mais permettent de faire cohabiter l'homme et la créature dans le cadre et de mêler plusieurs niveaux de réalité (les extra-terrestres et la Terre / la mythologie et le monde réel).
- Entraide : Les films font tous deux le récit d'une amitié entre un enfant et une créature surnaturelle, basée sur une relation d'entraide. Si Elliott vient en aide à E.T pour l'aider à rejoindre sa planète, c'est le Dahus qui accompagne le jeune Rui à dépasser ses peurs. Cette rencontre peut être lue comme un voyage initiatique pour les personnages masculins, dans ce moment transitoire entre l'enfance et l'adolescence.
- Adulte : La figure de l'adulte s'efface au profit de celle de l'enfant, désormais maître du récit et de son destin. Dans le long, Elliott commence à se rebeller contre sa mère en affirmant ses choix, dans le court, la présence des adultes se voit totalement effacée, laissant la place au conflit entre différents groupes de jeunes.

Thèmes communs au court et au long :

Thèmes : Monstre, Adolescence, Conflit, Enfance

Questions : Comment brouiller les niveaux de réalité ? Comment faire cohabiter les corps dans le cadre ? Comment filmer la rencontre ? Comment isoler un personnage de son environnement ? Comment le film questionne-t-il la figure de l'enfant ? Comment le film questionne-t-il la figure du héros ? Comment le personnage investit-il l'espace collectif ? Comment retranscrire l'insoumission ? Que donne à lire le visage du personnage ?



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.

Entre deux mondes

E.T et Kali, deux créatures hors normes, se voient propulsées dans le monde des terriens :

- Différence : Obligées de se cacher pour survivre, les créatures du court et du long sont victimes de leur différence au sein de la société humaine. Si l'extra-terrestre E.T est recherché par les militaires et les chercheurs à la fin du récit, Kali le vampire est également contraint de vivre de nuit pour ne pas risquer sa vie au soleil.
- Passage : Inadaptés dans le monde terrestre, les deux créatures voient leur destin fatalement orienté vers la mort. Cependant, long et court dessinent l'espoir d'un renouveau et d'un monde inconnu, habité par d'autres formes vivantes (E.T ressuscite pour rejoindre sa planète, Kali cultive l'espoir de trouver une place dans l'univers).
- Point de vue : Si l'histoire de *E.T l'extra-terrestre* se raconte davantage par le point de vue du personnage d'Elliott, celle de Kali se raconte à la première personne : par la créature elle-même. Le vampire fait le récit de sa vie depuis la découverte de sa différence jusqu'à sa mort. Ainsi l'identification au personnage s'en voit tout à fait modifiée entre les deux films (identification à Elliott dans le long, à Kali dans le court).

Thèmes communs au court et au long :

Thèmes : Monstre, Différence, Enfance, Peur, Solitude, Fantastique, Portrait

Questions : Comment brouiller les niveaux de réalité ? Comment créer des images par le son ? Comment faire un portrait au cinéma ? Comment isoler un personnage de son environnement ? Comment le corps du personnage détermine-t-il son rapport au monde ? Comment le film questionne-t-il la figure de l'enfant ? Comment rendre compte des contraintes qui pèsent sur le corps du personnage ?



PLANET Z

Momoko Seto – France – 2011 – Expérimental – 09' – Public : Dès 6 ans

La végétation commence à s'installer sur la planète, et tout semble vivre en harmonie. Mais un champignon gluant envahit petit à petit ce monde idyllique.

Extraterrestre

A travers l'élaboration d'une créature ou d'une planète, les films proposent une vision de l'imaginaire extraterrestre :

- Végétation : Le court métrage de M. Seto fait écho à la première séquence de *E. T l'extraterrestre* dans son approche d'une végétation spécifique. Si les créatures du long viennent sur Terre pour une mission botanique, le court métrage de Seto cherche à explorer la nature mystérieuse de la Planète Z.
- Imaginaire : L'imaginaire développé par Spielberg et Seto résonne dans leur volonté de représentation d'une part inconnue de l'univers. Alors que Spielberg projette l'arrivée de créatures extraterrestres sur la terre en donnant corps à un personnage venu de l'espace, Seto se catapulte sur une planète imaginaire et met en images la vie végétale du lieu.
- Science Fiction : Les films se rejoignent dans leur appartenance, ou leur référence, au genre de la science-fiction. Les niveaux de réalité sont brouillés au sein de films et permettent d'approcher des éléments naturels extraordinaires (créature extraterrestre dans le long, champignon gluant dans le court).

Thèmes communs au court et au long :

Thèmes : Flore, Terre, Armée, Nouvelles technologies, Sciences, Expérimental, Science-fiction

Questions : Comment brouiller les niveaux de réalité ? Comment créer de la tension ?
Comment filmer le quotidien ? Comment travailler des matériaux mixtes ?