



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.

### **LE ROI ET L'OISEAU**

**Paul Grimault**



### **LE CYCLOPE DE LA MER**

Philippe Julien – France – 1998 – Animation – 13' – Public : Dès 6 ans

*Pour tromper sa solitude, le cyclope de la mer, gardien de phare de haute mer, s'invente une compagnie d'êtres de bois et de liège auxquels il donne vie. Tout bascule le jour où il recueille un poisson échoué sur la plate-forme.*

### **Quête de liberté**

Soumis à l'enfermement et au désir de domination d'une force supérieure, les personnages du long et du court tentent de se libérer de leurs chaînes :

- Enfermement : Le sentiment d'enfermement dont font l'expérience les personnages du long (le ramoneur et l'oiseau sont fait prisonniers alors que la bergère est promise au roi) fait écho à l'état captif du poisson du court. De la même manière dans le long et dans le court, la bergère est capturée pour devenir la future reine et le poisson est détenu au sein de l'espace restreint d'un bocal pour tenir compagnie au cyclope.
- Solitude : L'ennui et la solitude s'emparent de chacun des personnages du court et du long. Prisonniers de leur situation (la princesse esseulée dans sa chambre, le ramoneur et l'oiseau contraints au travail, le poisson enfermé dans un bocal...) la mise en scène construit un récit en huis-clos pour rendre compte de ces états. Un paradoxe naît pourtant, entre le sentiment d'enfermement qui se développe dans l'espace à ciel ouvert de la ville (*Le Roi et l'oiseau*) et l'espace immense de l'océan bordant le phare (*Le cyclope de la mer*).

### **Thèmes et questions communs au court et au long :**

**Thèmes** : Musique, Folie, Animaux, Amitié, Ennui, Solitude

**Questions** : Comment créer de la tension par la musique ? Comment filmer la rencontre ? Comment interroger les rapports de force ? Comment le corps du personnage détermine-t-il son rapport au monde ? Comment le décor figure-t-il l'intériorité du personnage ? Comment mettre en scène le huis-clos ?



## FERRAILLES

Laurent Pouvaret – France – 1996 – Animation – 06' – Public : Dès 6 ans

*Des personnages s'acharnent en vain à faire fonctionner une vieille usine jusqu'au jour où une plante vient troubler leur activité.*

### Solidarité populaire

C'est par l'union du groupe et par esprit de révolte que les personnages du court et du long parviennent à se rebeller contre l'ordre imposé :

- Industrie : Les ouvriers-machines de *Ferrailles* font écho aux travailleurs de la ville basse du *Roi et l'oiseau*, veillant au bon fonctionnement de l'usine. Aussi, le petit robot du court évoque le robot destructeur du long dans sa qualité de chef d'orchestre, ordonnant le rythme des machines ou des opérations.
- Révolte : L'apparition de la plante verte au sein de l'usine rappelle l'arrivée du ramoneur et de l'oiseau dans le groupe de travailleurs, dans leur rôle commun de révélateur. Si les deux personnages du long incitent les travailleurs à la révolte, la plante de *Ferrailles* encourage les machines à souffler et à s'unir contre la dureté du chef.
- Son : Sans échange de parole, les sonorités répétées des machines produisent une mélodie rythmique dans le court, semblable à celle retrouvée dans l'usine royale de produits dérivés du long métrage.

### Thèmes et questions communs au court et au long :

Thèmes : Dictature, Industrie, Machine, Hiérarchie, Peur, Révolte, Solidarité, Travail

Questions : Comment filmer la rencontre ? Comment interroger les rapports de force ? Comment mettre en scène le huis-clos ? Comment rendre expressifs les lieux et les objets ? Comment retranscrire l'insoumission ? Que donne à lire le visage du personnage ?



## FUGUE

Georges Schwizgebel – Suisse – 1998 – Animation – 07' – Public : Dès 6 ans

*Un personnage assoupi dans une chambre d'hôtel, se laisse envahir par ses souvenirs.*

### Peinture à l'œuvre

Le travail autour de la peinture animée, en tant que technique ou motif esthétique, rassemble les cinéastes du court et du long :

- Animation : Si la magie du *roi et l'oiseau* parvient à donner vie à la peinture par l'animation de ses sujets peints en dehors de leur toile, *Fugue* travaille l'esthétique de la peinture animée, en créant un mouvement permanent à travers différents tableaux.
- Sur-cadrage : Court et long travaillent le procédé de la mise en abyme par des effets de sur-cadrages à l'intérieur de l'image. Dans *Le roi et l'oiseau*, le roi, la bergère et le ramoneur sortent de leur toile pour s'inviter dans la vie réelle, dans *Fugue*, c'est le mouvement de recul incessant à travers les différents cadres qui nous immerge dans une mise en abyme continue.
- Réel : Ce choix de mise en abyme fait se confondre les différents niveaux de réalité. Le récit en cascade de *Fugue* nous plonge sans cesse dans une nouvelle perception de l'espace et du temps, bouleversant le rapport au réel.

## **Thèmes et questions communs au court et au long :**

**Thèmes :** Musique, Peinture, Voyage

**Questions :** Comment brouiller les niveaux de réalité ? Comment créer de la tension par la musique ? Comment la texture des images modifie-t-elle le rapport au réel ? Comment le décor figure-t-il l'intériorité du personnage ? Comment rendre expressifs les lieux et les objets ? Que produit l'usage du cadre dans le cadre ? Quel usage le film fait-il de la couleur ?