



le Kinéscope

## DES COURTS AUTOUR DU LONG

LYCÉENS ET APPRENTIS  
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.

### **SOYEZ SYMPAS, REMBOBINEZ** **Michel Gondry**



#### **LA LETTRE**

**Michel Gondry – France – 1998 – Fiction – 13'27 – Public : Dès 9 ans**

*Un soir de fin décembre 1999. Stéphane discute avec son grand frère de l'angoisse de la fin du millénaire qui approche, mais aussi des filles, et plus particulièrement d'Aurélie, une copine de classe dont Stéphane est visiblement amoureux. Le lendemain matin, Aurélie propose à Stéphane de venir la voir : elle a une lettre à lui remettre...*

#### **Genèse**

La lettre peut se lire comme une première entrée dans l'univers loufoque et créatif du cinéma de Gondry :

- Le loufoque : La lettre est le premier court métrage de Michel Gondry et permet de lire les prémices de son goût pour le bricolage et l'humour décalé (le déguisement de Stéphane en appareil photo lors du réveillon rappelle les costumes extravagants de Mike et Jerry).
- Faire soi-même : Les films s'attachent à des personnages passionnés par l'image (Stéphane : la photo, Mike et Jerry : la vidéo), où l'importance du « cousu main » témoigne plus largement des préoccupations du cinéaste.
- Réalité : Entre le rêve et la réalité, les niveaux de lectures se brouillent au sein des deux récits. Ainsi cohabitent les films originaux et les films suédés dans le long, les fantasmes de Stéphane et la réalité des faits dans le court.

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

**Thèmes** : Photographie, Rêve/Imaginaire, Héros

**Questions** : Comment brouiller les niveaux de réalité ? Comment figurer les images mentales du personnage ? Comment le film questionne-t-il notre besoin de faire des images ? Comment

le personnage investit-il l'espace collectif ? Comment les personnages secondaires enrichissent-ils le personnage principal ?



## **STRETCHING**

**François Vogel – France – 2009 – Expérimental – 4'20 – Public : Dès 6 ans**

*Le personnage de "Stretching" pratique une sorte de gymnastique urbaine. Il nous concocte des exercices rythmiques loufoques le long des rues de Manhattan. L'architecture qui l'entoure se mêle à son jeu et la ville elle-même entre dans cette drôle de danse.*

### **Transformer le réel**

*Stretching* et *Soyez Sympas*, rembobinez se ressemblent dans leur manière de revisiter l'espace du réel :

- Filmer la ville : L'espace urbain devient l'espace d'expression des personnages des deux films. Dans le long, il est le lieu de toutes les expérimentations, dans le court, il se transforme en terrain de jeu pour le sportif.
- Procédés : Court et long ont recourt à un certain nombre de procédés visuels dans le but d'une expérimentation esthétique (Chez Gondry : explosions, arrêts sur image, accélérés. Dans *Stretching* : technique de pixilation mais aussi inventions optiques, bricolage à partir de matières déformantes).
- Reconfigurer le réel : Si le désir des personnages de *Soyez sympas...* demeure dans la volonté de « revoir » les films, l'objectif du personnage de *Stretching* est de « tout voir » de la ville qu'il découvre. Leur travail commun autour de la matière de l'image permet de déformer le mouvement des corps et le rapport à la réalité.

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

**Thèmes** : Architecture, Ville, Amérique du Nord, Pays Etranger, Corps, Jeu, Burlesque, Expérimental, Humour

**Questions** : Comment construire un film autour de motifs visuels ? Comment le personnage investit-il l'espace collectif ? Que produit le contraste entre fixité et mouvement ? Que produit un travail d'abstraction de l'image sur la perception du réel ?



## **CARLITOPOLIS**

**Luis Nieto – France – 2006 – 03'10 – Public : Dès 6 ans**

*Un étudiant présente son projet de fin d'études devant un jury. Cet acte banal se transforme peu à peu en une performance absurde et trompeuse au cours de laquelle une petite souris de laboratoire appelée Carlito subit toutes sortes d'expériences. Un mélange de prises de vue réelles et d'images de synthèse nous fait douter de la véracité des images, mais aussi des mots. Qu'est-ce qui est vrai, qu'est-ce qui est faux ?*

### **Tromper le spectateur**

La double capacité du cinéma à manipuler le spectateur et à lui révéler sa part d'illusion est à l'œuvre dans le court et dans le long métrage :

- Le trucage : Les films mettent en évidence l'illusion cinématographique, à l'origine de la manipulation du spectateur, par l'usage d'astuces et de trucages vidéo (bricolage apparent dans *Soyez Sympas*, vidéo truquée dans *Carlitopolis*).
- La parodie : Dans le long, les films suédés revêtent un caractère parodique face au film original. A la fin du court, le trucage de la performance est dévoilé, dotant le film d'une référence au cinéma de Méliès et d'un regard ironique sur le genre du film à trucs.
- Comique : L'humour prime au sein du court et du long métrage, par l'aspect décalé et absurde des situations filmées (séquences revisitées des films de *Soyez Sympas...*; souris coupée en deux puis reconstituée dans *Carlitopolis*).

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

**Thèmes** : Cinéma, Magie, Jeu, Absurde, Expérimental, Fantastique, Humour

**Questions** : Comment brouiller les niveaux de réalité ? Comment le film questionne-t-il les genres ? Comment le film questionne-t-il l'acte de création ? Comment le film trompe-t-il le spectateur ? Comment mettre en abyme la place du spectateur ? Comment mettre en évidence que le cinéma est une illusion ? Comment provoquer le rire ?