

CUL DE BOUTEILLE

de Jean-Claude Rozec



- Le dossier comprend :
- une présentation cinématographique
 - des activités pour la classe de français (niveaux A2 et B1 du CECRL)

Réalisation : Michel Boiron et Paulette Trombetta, CAVILAM

Rédaction fiche cinéma : Donald James, Agence du court métrage

Rédaction fiche pédagogique : Frédérique Gella, CAVILAM

Coordination : Marion Thévenot, Institut français

Le réalisateur : Jean-Claude Rozec

Cul de bouteille est le quatrième court métrage de Jean-Claude Rozec. Ex-étudiant en lettres modernes, Jean-Claude Rozec s'est formé sur le tas. Il a fait ses premiers pas dans le volume animé avec des marionnettes. Il coréalise son premier court métrage *Chevaliers* avec Julien Leconte en 2003 et signe son deuxième court métrage *The Perfect Weapon* en 2005. Il connaît le succès avec *Monstre sacré* en 2009 dans lequel un dinosaure (voix de Dominique Pinon) devient malgré lui star médiatique. L'acteur Dominique Pinon prête également sa voix dans *Cul de bouteille*. En décembre 2011, ce film couronné de prix est l'un des dix courts métrages d'animation présélectionnés par l'Académie des Oscars dans la catégorie court métrage d'animation.

Une question de point de vue

Avec *Cul de bouteille*, dont la portée littérale n'échappera à personne, le réalisateur Jean-Claude Rozec va droit au but. En effet ce film d'animation met en scène Arnaud, jeune garçon myope, qui après un passage chez l'ophtalmologiste, va devoir porter des lunettes contre son gré. Ces « binocles » ou ces « culs de bouteilles » accrochés au nez d'Arnaud sont des objets handicapants qui défigurent son possesseur ainsi que l'univers qu'il invente et compose très bien tout seul sans ses lourdes montures. Moralité : il est inutile, voire dangereux, de se ranger derrière un seul point de vue. En dix minutes *Cul de bouteille* opère une mise au point nécessaire en nous rappelant qu'il faut toujours s'abreuver à la fontaine de l'imaginaire et qu'il est salutaire de se démarquer d'une vision unique.

Tension réelle / imaginaire

Film sur le handicap et la différence, *Cul de bouteille* ne cesse d'articuler une tension entre un monde réel et un univers imaginaire. Le traitement en noir et blanc témoigne de cette tension. D'un côté l'univers « réel » est d'autant plus réel qu'il apparaît tel quel, dépouillé de ses couleurs, dans son plus simple appareil : sombre, morne et gris. D'un autre côté ce parti pris de la bichromie à une époque où la couleur éclatante et le relief 3D sont monnaie courante, s'avère un choix extrêmement original et marginal.

Cul de bouteille ne cesse de mettre en scène cette tension de manière très directe, jouant sur « la vision double », montrant d'abord ce que voit Arnaud et montrant ensuite ce que voient les autres, ou inversement, enchaînant les changements de focales dans un va-et-vient, cherchant à s'approcher au plus près d'une vision réaliste, vraisemblable.

À travers ses courts métrages, le réalisateur américain Tim Burton a travaillé cette tension d'une subjectivité vécue comme handicapante ou d'un handicap provoquant une certaine subjectivité. Dans *Vincent*, film d'animation en noir et blanc qu'il réalise en 1982, Burton se révèle déjà fasciné par des personnages en marge, obsessionnels et macabres. Le petit garçon de sept ans qui rêve de devenir Vincent Price voit des fantômes et des monstres, il lit Edgar Allan Poe, et pense être le meurtrier de sa femme... Bien plus que d'avoir contaminé l'imaginaire de Vincent, la fiction – le fantasmé – prend le pas sur le réel et devient réelle. À la fin du film de Burton, Vincent expire et meurt vaincu par son imaginaire.

Le réalisateur Jean-Claude Rozec fait appel à nos émotions et dessine en filigrane une ode à la marginalité et à l'imaginaire, terre privilégiée de l'enfance, mais aussi terreau fertile pour le développement de la personnalité et de la subjectivité de chacun.

L'absence de dialogues, et par conséquent le poids donné à la voix off, fait de ce film une sorte de « film histoire » que l'on peut écouter les yeux fermés et qui ressemble à ces contes que les parents lisent le soir à leur(s) enfant(s). Avec ses images crayonnées, ils laissent à l'imagination toute liberté de se déployer.

Hommage au cinéma

Cul de bouteille s'appuie sur un cadre et des situations issus de la vie quotidienne qui ressemblent à celle que tous les enfants vivent aujourd'hui : visite chez l'ophtalmologiste, « bizutage » à l'école des enfants différents, désir de la part de tous les parents d'avoir des enfants « comme les autres ». Mais le film n'oublie pas la part du rêve en chacun de nous, car nous sommes des êtres rationnels, mais également des rêveurs, que nous soyons endormis ou éveillés.

Arnaud vit avec ses monstres. Ses gentils monstres dont certains sont directement issus du cinéma – on reconnaît « ET », le gentil monstre de Spielberg et on peut également reconnaître dans le coquillage d'Arnaud un Kodama, les petits fantômes de la forêt de « Princesse Mononoke » de Hayao Miyazaki.

Au-delà de ces références cinématographiques, *Cul de bouteille* rend hommage au cinéma comme un art universel d'une richesse illimitée, un réservoir d'images et de fictions qui permet de renouveler à l'infini notre perception du réel.

Aller plus loin

- *Quels types de films font, selon-vous le plus appel à l'imaginaire ?* Le cinéma fantastique avec ses contes et ses fables. On peut évoquer des films cités plus haut : *ET* de Steven Spielberg ou encore *Princesse Mononoke* de Hayao Miyazaki.

- *Pensez-vous que l'animation réserve plus de place à l'imaginaire que les films en prise de vue réelle ?* Pensez à d'autres films sur le handicap ou la différence. On pourrait ici évoquer *Edward aux mains d'argent* de Tim Burton ou *Rouge comme le ciel* de Cristiano Bortone.

- *Quel est, selon vous, le rôle des créatures extraterrestres (démon, déesse, dieu ou créature venu de l'espace...) mises en scène à travers ces films ?* Apprivoiser ses peurs, le monde...

- *Pourquoi l'animation demeure-t-elle une terre à part dans le cinéma ?*

- *Pourquoi selon vous est-il toujours aussi d'actualité d'évoquer la différence, la marginalité, le handicap ?*

- *Quels sont les termes qui connotent négativement le fait de porter des lunettes ?*

- *En quoi parler de la vue au cinéma n'est pas anodin ?*

Thèmes : L'enfance et l'imaginaire, la peur, le rêve, la différence.

Public : à partir de 12 ans.

Parcours 1 – niveau A2 : en bref

Après une activité expérimentale sur la perception visuelle, l'apprenant est invité à identifier puis à raconter le début du film et à décrire le héros. Il s'imprègne ensuite de l'atmosphère et imagine la fin du film. Enfin, il est amené à distinguer le réel de l'imaginaire enfantin.

Parcours 2 – niveau B1 : en bref

Après une mise en route sur le thème des surnoms, les apprenants racontent l'histoire d'Arnaud puis ils identifient les éléments poétiques et la voix off du film. Ils échangent sur le thème de l'enfance pour terminer le parcours.

Découpage en séquences

1. (00' à 1'45) Après le générique du début, nous découvrons Arnaud qui, obligé de porter de grosses et épaisses lunettes, découvre la réalité objective du monde et des objets qui l'entourent.
2. (1'45 à 2'50) Sans ses lunettes, Arnaud voit à la place des objets, des créatures imaginaires. Le poste de radio de la cuisine devient ainsi un extraterrestre.
3. (2'50 à 3'40) À l'école, les autres élèves se moquent de lui et de ses lunettes, et lui donnent son surnom : cul de bouteille ! Pendant le cours, Arnaud regarde par la fenêtre et voit des choses que personne ne semble voir.
4. (3'40 à 7'07) L'école terminée, Arnaud se débarrasse de ses lunettes dans la rue. Les objets reprennent vie, le monde redevient fantastique.
5. (7'07 à 8'03) Ses parents le récupèrent au commissariat. Dorénavant ils l'attendent à la sortie de l'école et le ramènent chez eux en voiture.
6. (8'03 à 9') Le soir, dans son lit, Arnaud s'endort en pensant à la licorne. Il sait qu'il pourra retrouver ce monde imaginaire dès le lendemain.

Objectifs	Typologie d'activités
<p><i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Présenter un personnage. - Décrire des images, des objets. - Raconter une histoire. <p><i>Linguistiques</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les adjectifs qualificatifs. - Le vocabulaire de la maison et de la rue. 	<ul style="list-style-type: none"> - Raconter le début du film. - Relier des éléments réels à leurs formes imaginaires. - Exprimer une opinion. - Décrire des formes imaginaires. - Imaginer puis jouer un dialogue.

Mise en route

Écrire au tableau la liste de mots suivants : net, flou, déformé, identifiable, familier, étrange...

Apporter des verres, par exemple de cantine, ayant un fond épais, des loupes, des verres optiques, de vieilles paires de lunettes.

Observez des objets de la classe. Regardez-les maintenant à travers le verre, la loupe, la paire de lunettes. Que remarquez-vous ?

Variante :

Faites l'inventaire des objets de votre chambre.

Étape 1 : Ouf ! Dans la chambre.

Distribuer la « **fiche Images** ». Les élèves travaillent par deux.

Quels sont les objets de cette chambre ?

Diffuser le début du court métrage jusqu'au moment où Arnaud est dans sa chambre. (séquence 1)

À deux. *Racontez le début du film jusqu'à l'arrivée dans la chambre.*

Que regarde le jeune garçon dans sa chambre ?

Que se passe-t-il sur la commode ?

Mettre en commun.

Étape 2 : Portrait du jeune garçon.

Diffuser la suite du film jusqu'à la sortie de l'école. (séquences 2 et 3)

À deux. *Présentez le héros du film : nom, surnom, âge approximatif, vêtements, particularité...*

Mettre en commun et visionner à nouveau les séquences pour vérifier et compléter si besoin les réponses.

Étape 3 : Après l'école.

En groupes. *Dans la suite du film, le jeune garçon ne veut pas rentrer chez lui après l'école. Il marche dans la rue. Sa promenade se termine au commissariat, ses parents viennent le chercher.*

En vous aidant de l'image 2, retrouvez l'atmosphère du film à ce moment-là.

Imaginez puis jouez le dialogue entre le jeune garçon et ses parents. Il leur raconte sa promenade, et ses parents réagissent.

Mise en commun.

Visionner l'ensemble du court métrage.

Étape 4 : Familier/étrange.

Diffuser à nouveau le court métrage dans son ensemble.

À deux. *Choisissez trois objets. Expliquez comment se transforment les objets lorsqu'Arnaud ne met pas ses lunettes.*

Mise en commun.

Étape 5 : De retour dans sa chambre.

En groupes. *À quoi pense le jeune garçon avant de s'endormir ?*

Que pensez-vous de cette fin ?

Pendant tout le film, on entend une « voix off ». Qui parle ?

Laisser les apprenants échanger entre eux avant de procéder à la mise en commun.

CUL DE BOUTEILLE de Jean-Claude Rozec

PARCOURS 1- NIVEAU A2 – FICHE APPRENANT

Objectifs

Communicatifs

- Raconter une histoire.
- Décrire des images.
- Imaginer la fin du film.
- Décrire et localiser des formes imaginaires.

Linguistiques

- Les adjectifs qualificatifs.
- Le vocabulaire de la maison et de la rue.

Vocabulaire

- Le troll : géant qui incarne des forces naturelles dans la mythologie nordique.
- La chauve-souris : petit mammifère noir qui vole et qui a un corps de souris.
- Le cyclope : géant de la mythologie qui n'a qu'un œil.
- Le diplodocus : sorte de dinosaure herbivore.
- La mante religieuse : insecte au corps très mince et allongé.

Activité 1 – Ouf ! Dans la chambre.



- Racontez le début du film jusqu'à l'arrivée dans la chambre

.....

- Que regarde le jeune garçon dans sa chambre ?

- Que se passe-t-il sur la commode ?

Activité 2 – Portrait du jeune garçon.

Complétez les phrases afin de décrire le héros du film.

Le jeune garçon s'appelle

Mais il a un surnom :

Il a

Il porte

Il habite

Activité 3 – Après l'école.

Dans la suite du film, le jeune garçon ne veut pas rentrer chez lui après l'école. Il marche dans la rue. Sa promenade se termine au commissariat, ses parents viennent le chercher.

En vous aidant de l'image, retrouvez l'atmosphère du film à ce moment-là. Imaginez ce qui est arrivé à Arnaud.



Racontez l'histoire.

.....

.....

.....

.....

Activité 4 – Familier/étrange.

Reliez les formes /personnages réel(le)s aux formes/personnages imaginaires.

Formes/personnages réel(le)s

1. le coquillage
2. le poste de radio
3. le porte-manteau
4. le parapluie
5. le maître d'école
6. le poisson
7. le véhicule garé au pied
du réverbère
8. la dame au landau
9. le train

Formes/personnages imaginaires

- a. la mante religieuse
- b. le petit personnage
- c. le diplodocus
- d. le dragon
- e. le cyclope
- f. la licorne
- g. la chauve-souris
- h. le troll
- i. l'extraterrestre

Activité 5 – De retour dans sa chambre.

À quoi pense le jeune garçon avant de s'endormir ? Comment interprétez-vous la fin du film ?

.....

.....

CUL DE BOUTEILLE de Jean-Claude Rozec

PARCOURS 1- NIVEAU A2 – CORRIGÉ - FICHE APPRENANT

Objectifs <i>Communicatifs</i> <ul style="list-style-type: none">- Raconter une histoire.- Décrire des images.- Imaginer la fin du film.- Décrire et localiser des formes imaginaires. <i>Linguistiques</i> <ul style="list-style-type: none">- Les adjectifs qualificatifs.- Le vocabulaire de la maison et de la rue.	Vocabulaire <ul style="list-style-type: none">- Le troll : géant qui incarne des forces naturelles dans la mythologie nordique.- La chauve-souris : petit mammifère noir qui vole et qui a un corps de souris.- Le cyclope : géant de la mythologie qui n'a qu'un œil.- Le diplodocus : sorte de dinosaure herbivore.- La mante religieuse : insecte au corps très mince et allongé.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Activité 1 – Ouf ! Dans la chambre.



- Racontez le début du film jusqu'à l'arrivée dans la chambre.

Un jeune garçon qui s'appelle Arnaud, doit porter des lunettes. Quand il se regarde dans un miroir, il n'aime pas cette image et encore moins ses lunettes. Même ses parents ont peur quand il les porte. Alors, il va dans sa chambre.

- Que regarde le jeune garçon dans sa chambre ?

Le garçon regarde autour de lui dans la chambre, il observe les meubles et les objets avec ou sans lunettes.

- Que se passe-t-il sur la commode ?

Quand Arnaud quitte ses lunettes, un des coquillages devient un personnage animé qui le regarde.

Activité 2 – Portrait du jeune garçon.

Complétez les phrases afin de décrire le héros du film.

Le jeune garçon s'appelle Arnaud.

Mais il a un surnom : cul de bouteille.

Il a des lunettes rondes. Elles sont trop grosses pour son visage.

Il porte un pantalon et un pull-over.

Il habite avec ses parents dans une ville.

Activité 3 – Après l'école.

Dans la suite du film, le jeune garçon ne veut pas rentrer chez lui après l'école. Il marche dans la rue. Sa promenade se termine au commissariat, ses parents viennent le chercher.

En vous aidant de l'image 2, retrouvez l'atmosphère du film à ce moment-là. Imaginez ce qui est arrivé à Arnaud.



Racontez l'histoire.

Pistes de correction : Le jeune garçon marche longtemps dans les rues. Finalement, il est fatigué et perdu. Il commence à pleurer quand une voiture de police passe. Les policiers le conduisent au commissariat et téléphonent aux parents.

Activité 4 – Familier/étrange.

Complétez le tableau.

Formes/personnages réel(le)s

1. le coquillage
2. Le poste de radio
3. le porte-manteau
4. le parapluie
5. le maître d'école
6. le poisson
7. le véhicule garé au pied
du réverbère
8. la dame au landau
9. le train

Formes/personnages imaginaires

- a. la mante religieuse
- b. le petit personnage
- c. le diplodocus
- d. le dragon
- e. le cyclope
- f. la licorne
- g. la chauve-souris
- h. le troll
- i. l'extraterrestre

1/b – 2/i – 3/h – 4/g – 5/e – 6/f – 7/c – 8/a – 9/d

Activité 5 – De retour dans sa chambre.

À quoi pense le jeune garçon avant de s'endormir ? Comment interprétez-vous la fin du film ?

Avant de s'endormir, le jeune garçon pense à la licorne et se demande : « est-ce que je vais la revoir demain ? ».

C'est une fin heureuse puisque Arnaud réalise qu'il a le pouvoir de rêver et de faire apparaître des personnages imaginaires quand il le souhaite.

Objectifs	Typologie d'activités
<p><i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Émettre des hypothèses. - Identifier des sentiments, des sensations. - Parler de l'enfance. <p><i>Linguistiques</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le vocabulaire cinématographique. - Les sentiments, les sensations. <p><i>Éducation à l'image</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer les éléments poétiques du film. 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir des surnoms et leurs significations. - Qualifier les deux mondes présents dans le film. - Repérer des procédés cinématographiques. - Identifier des éléments poétiques. - Identifier la voix off. - Échanger sur l'enfance.

Mise en route

En grand groupe. *Qu'est-ce qu'un surnom ?*

Mise en commun.

Individuellement, listez les surnoms que vous connaissez. Puis à deux, refaites une liste commune de surnoms. Ensuite, à quatre faites à nouveau une liste.

Mise en commun à l'oral des listes obtenues.

Demander aux apprenants de choisir un des surnoms et d'expliquer à qui il pourrait convenir.

Noter au tableau *Cul de bouteille*. *Selon vous, qui porte ce surnom ? Pour quelle raison ?*

Mise en commun à l'oral sous la forme d'un tour de table.

Étape 1 : Des lunettes et des mondes.

Écrire les adjectifs suivants au tableau :

imaginaire - familier - angoissant - extraordinaire – oppressant - triste - banal – fantastique - réel

Diffuser les séquences 1, 2 et 3.

À deux. *Sélectionnez dans la liste un adjectif pour qualifier chacun des deux mondes (avec ou sans lunettes). Justifiez vos réponses.*

Noter les propositions des apprenants au tableau.

Quel monde Arnaud préfère-t-il ? Pourquoi ?

Mise en commun à l'oral.

Étape 2 : Mise en scène.

Diffuser à nouveau le film en entier. Garder les binômes formés précédemment.

Identifiez les moments du film où Arnaud se sent en danger.

Quels sont les procédés cinématographiques qui accentuent cette impression ?

Mise en commun.

Étape 3 : Un monde poétique.

À deux, *identifiez les éléments poétiques du film.*

Mise en commun à l'oral.

Étape 4 : Voix off.

Qui est le narrateur ? À quel moment du film son identité est-elle dévoilée ? Quel rôle joue-t-il dans l'histoire ?

Mise en commun.

Étape 5 : Il est temps !

Pour le père d'Arnaud, mettre ses lunettes signifie « cesser de faire l'enfant et devenir un grand ».

Enfant, aviez-vous le désir de grandir ? Expliquez ce que vous faisiez pour paraître grand.

Mise en commun. L'objectif de cette activité est de permettre aux apprenants de s'exprimer à leur tour de manière authentique sur leur enfance.

Mise en commun.

Pour aller plus loin

1. Lancer un débat sur le thème de la différence.
Est-ce que c'est difficile d'être différent ? Pourquoi ?
2. Comme le coquillage raconte la vie d'Arnaud, choisissez un objet de la classe et faites-le raconter une anecdote. Par exemple : Je m'appelle bureau, je vois beaucoup d'élèves. L'autre jour, une élève avait très peur...

Objectifs

Communicatifs

- Raconter une histoire
- Identifier des sentiments, des sensations.
- Parler de l'enfance.

Linguistiques

- Le passé composé / l'imparfait.
- Les sentiments, les sensations.

Éducation à l'image

- Repérer les éléments poétiques du film.

Activité 1 – Des lunettes et des mondes.

Sélectionnez dans la liste ci-dessous un adjectif pour qualifier chaque monde. Justifiez votre réponse.

imaginaire - familier - angoissant - extraordinaire – oppressant - triste - banal – fantastique - réel

- Quand Arnaud porte des lunettes, le monde est
- Quand Arnaud ne porte pas de lunettes, le monde est

Quel monde Arnaud préfère-t-il ? Pourquoi ?

.....

Activité 2 – Mise en scène.

À l'aide des images du film, racontez l'histoire. N'oubliez pas de noter les émotions ressenties par Arnaud. Utilisez le passé composé et l'imparfait.



.....
.....
.....
.....
.....
.....

Activité 3 – Un monde poétique.

À deux, citez des éléments poétiques du film.

.....
.....
.....
.....

Activité 4 – Voix off

Qui est le narrateur ? À quel moment du film son identité est-elle dévoilée ? Quel rôle joue-t-il dans l'histoire ?

.....
.....
.....
.....

Que pensez-vous de la fin du film ?

.....
.....
.....

Objectifs

Communicatifs

- Raconter une histoire
- Identifier des sentiments, des sensations.
- Parler de l'enfance.

Linguistiques

- Le passé composé / l'imparfait.
- Les sentiments, les sensations.

Éducation à l'image

- Repérer les éléments poétiques du film.

Activité 1 – Des lunettes et des mondes

Sélectionnez dans la liste ci-dessous un adjectif pour qualifier chaque monde. Justifiez votre réponse.

imaginaire - familier - angoissant - extraordinaire – oppressant - triste - banal – fantastique - réel

- Quand Arnaud porte des lunettes, le monde est banal, triste, réel, angoissant.
- Quand Arnaud ne porte pas de lunettes, le monde est extraordinaire, familier, imaginaire, angoissant, fantastique.

Quel monde Arnaud préfère-t-il ? Pourquoi ?

Arnaud préfère regarder le monde sans lunettes. Il voit alors des choses que les adultes ne voient pas. Tout est beaucoup plus beau. Bref il s'invente son propre monde fait de chimères et de rêveries.

Activité 2 – Mise en scène

À l'aide des images du film, racontez l'histoire. N'oubliez pas de noter les émotions ressenties par Arnaud. Utilisez le passé composé et l'imparfait.



Arnaud est allé chez l'ophtalmologiste. Il est obligé de porter des lunettes. Quand il a mis ses lunettes, le monde a changé, les objets ont repris leur forme réelle...

Activité 3 – Un monde poétique

À deux, identifiez les éléments poétiques du film.

Parmi les éléments poétiques, on peut citer le thème musical de la scène chez l'ophtalmologiste. Lorsqu'Arnaud quitte ses lunettes, les choses prennent des contours flous, plus adoucis. L'apparition de créatures imaginaires renforce cette impression.

Activité 4 – Voix off

Qui est le narrateur ? À quel moment du film son identité est-elle dévoilée ? Quel rôle joue-t-il dans l'histoire ?

Le narrateur est le coquillage qui était sur la commode de la chambre et qui a suivi ensuite Arnaud dans ses aventures, installé dans une de ses poches. C'est seulement à la fin du film qu'on le comprend. Le coquillage est comme un ami imaginaire pour le petit garçon.

Image 1



Image 2



Voix off

Rien. Absolument rien. Quelques taches floues peut-être ? Le diagnostic était sans appel. Arnaud était myope comme une taupe. Désormais, il devrait porter d'épaisses lunettes. Ces affreux binocles, Arnaud les détestait. Les yeux rétrécis, le nez pincé, les oreilles décollées, même ses parents avaient du mal à s'habituer.

La mère

Ah !

Le père

Oh ah ah

Voix off

Mais surtout Arnaud n'aimait pas ce qu'il voyait. Plus rien n'était familier.

Le docteur avait tout faux. L'enfant voyait bien plus que des taches floues.

Il voyait des choses que personne d'autre ne semblait voir. Il voyait l'extra-terrestre planqué dans la cuisine, paré pour l'invasion. Il voyait le troll immobile prêt à gober l'invité qui récupère son veston. Il voyait la chauve-souris assoupie digérant sa proie dans le noir.

Les parents

Ah

Quel étourdi ! Où sont tes lunettes ?

Voix off

Oui, Arnaud préférait contempler le monde sans elles, à l'aveuglette. N'en déplaise à son maître qui le forçait toujours à les remettre.

Les enfants

Cul de bouteille ! ...

Voix off

Cul de bouteille, c'était son nom à présent.

Les enfants

Waouh !

Voix off

La journée avait été difficile. Arnaud n'avait pas envie de rentrer chez lui, pas tout de suite.

Fichues lunettes ! Tout était plus moche à cause d'elles. À quoi bon les porter ? ! Après tout pas besoin d'elles ! Arnaud les connaissait par cœur ces ruelles. Ici le territoire où flânait le paisible diplodocus. Là les abysses qui cachaient la pieuvre mutante. Plus loin les ruines arpentées par le robot guerrier. Enfin la carrière du géant mangeur de pierres. Il était tard à présent. Arnaud avait beaucoup marché et se sentait maintenant fatigué. Où était-il ? La nuit rien plus rien n'est pareil. Il fallait se rendre à l'évidence. Arnaud était perdu. C'est alors qu'il l'entendit. Seul un monstre pouvait rugir ainsi. Un dragon. Il se trouvait dans l'ancre d'un dragon !

Les parents d'Arnaud étaient bouleversés. Un dragon, mais tu délirés ! Tu aurais pu mourir écrasé. Sa mère sanglotait. Son père s'agitait et lui expliquait en faisant de grands gestes que les monstres et les licornes, ça n'existait pas. Qu'il était temps de sortir de sa coquille, de cesser de faire l'enfant et de devenir un grand.

Ses parents avaient sans doute raison. Malgré tout, Arnaud ne pouvait ignorer ce monde qu'il sentait vivre. Il savait que cachée derrière chaque chose, tapie sous ses yeux, une créature n'attendait qu'un regard pour exister. Sans lui, un château n'était qu'une cité livide et moi une simple coquille vide.

Alors qu'il s'endormait, il pensa à la licorne. Où était-elle ? La reverrait-il demain ?