

Période "Lycéens au cinéma" – *Le Voyage de Chihiro*

A. Le vocabulaire d'analyse filmique

1) Visionnez certaines séquences du film *Le Voyage de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001) et indiquez des moments de l'œuvre pouvant servir d'exemples aux définitions.

2) Dans les cases vides, reproduisez un photogramme tiré du film.

1. Le découpage d'un film

Le film peut ainsi être découpé :

*la **séquence** : ensemble de plans formant une unité narrative : caractérisés par un lieu, un temps, une action uniques.

*le **plan** : c'est la portion de film impressionnée par la caméra entre le début et la fin d'une prise de vues, et gardée sans coupure au montage.

NB : Une séquence peut ne comprendre qu'un seul plan : on parle alors de **plan-séquence**.

2. Les différents champs



Le champ est l'espace visible à l'écran. Sa nature dépend du cadrage, qui prend en compte, outre le champ, l'échelle des plans, les angles et axes de prise de vues, le point de vue adopté et les mouvements de caméra.

*le **contrechamp** : la portion d'espace vue dans le sens opposé à la précédente.

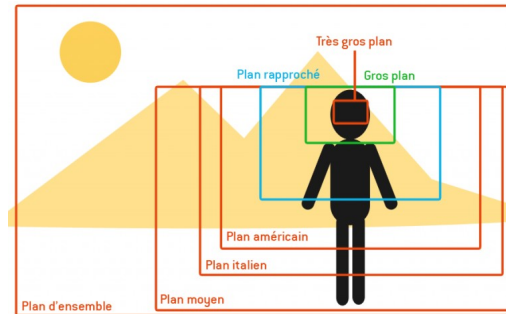
*le **hors-champ** : une portion d'espace non visible à l'écran, comprenant ce qui se passe hors du cadre, par exemple ce que voit un personnage du champ, sans que le spectateur puisse voir ce que voit le personnage. Le son est dit *off* ou "hors-champ" lorsqu'il provient d'une source située hors-champ, donc non visible à l'écran.

*la **profondeur de champ** : elle montre en perspective un premier plan et un

arrière-plan également nets. Quand la profondeur de champ est optimale, elle permet de présenter simultanément des personnages, des objets ou des actions relativement éloignés.

3. L'échelle des plans

*le **plan d'ensemble** : il montre l'ensemble d'un décor ou d'un paysage, dans lequel peuvent être intégrés plusieurs personnages.



<i>Le Voyage de Chihiro</i> : plan

*le **plan de demi-ensemble** : il présente le personnage dans son environnement.

*le **plan moyen** : il présente le personnage en pied (représenté debout, des pieds à la tête).

*le **plan américain** : il cadre le personnage à mi-cuisse.

*le **plan rapproché** : il cadre le personnage à la ceinture ou à la poitrine.

<i>Le Voyage de Chihiro</i> : plan	<i>Le Voyage de Chihiro</i> : plan

*le **gros plan** : il cadre le personnage au visage.

*le **très gros plan** : il isole un détail.

.....
 *l'**insert** : gros plan explicatif sur un objet.

.....
 NB : Il est possible de varier l'échelle des plans à l'intérieur d'un même plan, grâce au panoramique, au travelling et au zoom.

4. Les angles et les axes de prise de vues

L'angle et l'axe de la prise de vue sont définis par l'emplacement de la caméra.

On compte trois types d'angles :

*la **plongée** : c'est une prise de vues faite d'un point d'observation plus élevé que le sujet filmé.

<i>Le Voyage de Chihiro : plongée</i>	<i>Le Voyage de Chihiro : contre-plongée</i>

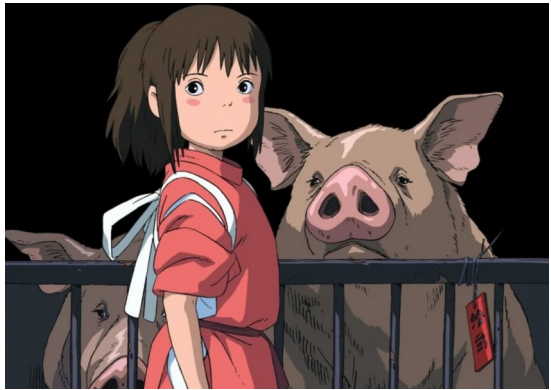
*la **contre-plongée** : prise de vues faite d'un point d'observation moins élevé que le sujet filmé :

*l'**angle plat** : c'est une prise de vues faite d'un point d'observation situé au même niveau que le sujet filmé.

.....
 On peut définir cinq types d'axes filmiques : **de face ; trois quarts face ; profil ; trois quarts arrière ; dos** :
 ici

5. Le point de vue de la caméra

On parle de **caméra subjective** quand la caméra filme à partir de l'œil d'un personnage.



<i>Le Voyage de Chihiro : caméra subjective</i>	<i>Le Voyage de Chihiro : panoramique</i>

6. Les mouvements de caméra

*le **plan fixe** : la caméra ne bouge pas :

*le **panoramique** : c'est le mouvement de la caméra qui pivote sur son axe de droite à gauche, de gauche à droite, de bas en haut ou de haut en bas :

*le **travelling** : c'est le mouvement par lequel la caméra se déplace dans l'espace. Il peut être travelling avant (la caméra s'approche du sujet filmé), travelling arrière (elle s'en éloigne), travelling latéral (la caméra accompagne une action ou parcourt un décor), travelling ascendant (la caméra s'élève au-dessus du sujet filmé) ou descendant (elle descend par rapport à lui) :

*le **zoom** : travelling avant ou arrière réalisé à l'aide de l'objectif-zoom, sans déplacement de caméra :

7. Les techniques narratives du montage

Le montage consiste à construire, en les mettant bout à bout selon l'effet recherché, un enchaînement de plans et de séquences.

*le **montage chronologique** : il présente l'action dans l'ordre de son déroulement :

*le **montage parallèle** juxtapose des actions éloignées dans le temps ou l'espace.

*le **montage alterné** juxtapose des actions simultanées :

*l'**analepse** (ou **flash-back**) : c'est, comme dans un roman, un retour en arrière :

*la **prolepse** : c'est l'annonce d'un événement ultérieur :

*l'**ellipse** : on passe d'un point du temps à un autre, sans faire mention des

événements, généralement attendus, qui se sont déroulés durant la période omise, mais en laissant le spectateur les imaginer :

Ces différentes techniques de montage commandent l'ordre, le rythme et le sens du récit. D'autres techniques varient les liaisons entre les plans ou les séquences :

*le **montage cut** : fait se succéder les plans de façon abrupte, avec un effet d'absence de liaison :

*le **fondu** : assure un enchaînement : le fondu au noir fait apparaître ou disparaître progressivement l'image ; le fondu enchaîné fait disparaître peu à peu la fin d'un plan en lui superposant graduellement le début du suivant :

.....
*la **fermeture-ouverture du diaphragme-iris** (ouverture réglable de la caméra qui laisse entrer plus ou moins de lumière) :

*le **volet** : des panneaux qui constituent le champ se ferment et s'ouvrent selon un ordre précis :

*le **raccord** : continuité entre deux plans successifs, soit que la caméra filme les deux plans sur le même axe (raccord dans l'axe), soit qu'elle accompagne le mouvement d'un personnage (raccord dans le mouvement), soit qu'elle montre ce qu'il regarde (raccord regard), soit que la bande son assure la continuité sonore (raccord sonore). On trouve aussi des raccords-objet, des raccords-forme ou des raccords-couleur.



B. Les allusions morales

1. La valeur du désintéressement

-Sélectionnez une séquence qui met en scène le rejet par la jeune Chihiro de la cupidité.

-Temps : _____

-Description de la séquence : _____

-À l'inverse, présentez un personnage gagné par l'appât du gain ou l'appétit :

2. Le goût de l'effort et de la solidarité

-Sélectionnez une séquence qui souligne l'influence de la jeune fille sur son enrourage.

-Temps : _____

-Description de la séquence : _____

C. Les allusions à la religion Shintô ("voie des Kamis")

1. Les kamis

Ce sont les divinités et esprits immanents à la nature, aux objets, aux hommes, aux idées.

Quels éléments naturels ces divinités peuvent-elles représenter ?

Les dieux-_____ (Ôtori-sama) et dieux-_____ (Oshira-sama) ; ce sont des divinités agricoles japonaises.



Ci-dessous les _____, dont le nom dans le film fait penser à Kasuga-

taisha, un célèbre sanctuaire Shintô de la ville de Nara (près de Kyotô). Kasuga est le nom de la divinité qui aurait fondé le sanctuaire.



2. Le Kaonashi (ou dieu Sans-Visage)

Il porte un masque de _____
traditionnel qui lui

donne parfois un air triste ou inquiétant. Comme il ne se réfère à aucun objet du monde connu, il n'a ni voix, ni identité, et erre comme un fantôme.



Origine probable de cette créature :



Le Noppera-bō (のっぺら坊), ou « fantôme sans visage », est une créature japonaise légendaire. Son apparence est celle d'un être humain normal, à l'exception de son visage, dont il peut faire disparaître à volonté les traits habituels, yeux, nez et bouche, laissant seulement à leur place une étendue de peau lisse.

3. Des divinités contemporaines ou étrangères au shintô

On peut citer l'esprit putride (Okusare-sama) qui peut être compris comme une

divinité _____ (Kawa no kami).



Ci-dessus : Kamaji, le vieil ouvrier de l'établissement thermal, fait penser à un dieu _____, tel que nous pouvons en trouver la représentation dans les civilisations premières du continent américain (Pérou par exemple).

Au Japon, le Tsuchigumo (土蜘蛛), littéralement « _____ de terre », est un terme historique japonais désignant péjorativement les clans renégats, ainsi que le nom d'un yōkai (esprit) _____ dans le folklore, apparaissant sous les traits d'une créature se réfugiant dans les profondeurs de la terre.

C. Le traitement par la verticalité

Miyazaki veut redimensionner les grands espaces en les traitant de manière verticale autant qu'horizontale. Il les rend ainsi plus significants.

Repérez un plan ou une séquence où la verticalité est exploitée de façon remarquable. Exploitez le premier cours pour renseigner le procédé filmique :

a- **la découverte angoissante d'un lieu** : première rencontre avec Yubaba

procédé filmique : cadrage des portes, nombres de portes, plans moyens qui les mettent, perspective des couloirs, plongées et contre-plongées

b- **la faiblesse face à une masse ou une tâche imposante** :

procédé filmique :

c- **le gigantisme du parc abandonné** :

procédé filmique : cadrages d'ensemble et de grand ensemble, panoramique vertical, insertion d'autres objets verticaux, contrastes chromatiques

d- **la peur d'une chute ou d'un déséquilibre** :

procédé filmique :

e- **les inanimés assimilés à des silhouette humaines** :

procédé filmique :

f- **la première apparition de Kaonashi** :

procédé filmique :

g- **éléments verticaux qui mettent en valeur les pouvoirs de Yubaba, lors de la première rencontre** :

procédé filmique :

h- **illustration de la hiérarchie sociale par la verticalité** : séquences de l'ascenseur et du bain du dieu des rivières polluées.

procédé filmique : nombreuses plongées et contre-plongées qui illustrent la frontière entre le monde ouvrier et celui des dirigeants.

i- **l'envol de personnages libérés d'une emprise** : libération du dieu des rivières polluées

procédé filmique : association contre-plongée panoramique

J- **L'impossibilité de communiquer** : Chihiro essaie d'entrer en communication avec ses parents

procédé filmique : alternance entre lignes de force horizontales et lignes de force verticales ; plan d'ensemble qui cadre la porcherie ; mouvement panoramique horizontal