



Collège au cinéma – Maine et Loire - 2011-2012

Le tombeau des lucioles

D'Isao Takahata

7- Une animation riche.

Objectif : percevoir comment l'animation confère au film une identité et une profondeur

1/ Une animation en rupture

Comparer deux traditions d'animation : USA et Japon

Repasser le début du « *Tombeau des lucioles* » (1ère séquence : 0 à 0h05'13)

et les premières minutes de *Blanche Neige* :

http://www.dailymotion.com/video/x5ge3w_blanche-neige-et-les-sept-nains-par_shortfilms

En quoi ces deux films sont-ils différents dans leur approche thématique et esthétique ?

	Le tombeau des lucioles	Blanche neige
1ère image	<i>Seita face caméra, plan rapproché : « Je suis mort »</i>	<i>Le livre de conte enluminé, avec les pages qui tournent, voix off (narrateur)</i>
Le décor	<i>Espace public (gare)</i>	<i>Le château de conte de fée, cadre végétal</i>
L'époque	<i>Précisée : date donnée dès le début 21 septembre 1945</i>	<i>Intemporel (cadre du conte de fée)</i>
Le champ / cadrage	<i>Image 6 : plan d'ensemble en plongée avec des personnages « bord cadre » (à moitié dans le champ), suggérant la présence d'un hors champ</i>	<i>Effet de surcadrage avec la végétation puis zoom sur le château (monde clos)</i>
Couleurs	<i>Contraste couleur chaude (fantôme, couleur chaude) et couleurs froides (dominante bleu, gris pour le monde réel et la mort)</i>	<i>Couleur pastel du décor</i>
La représentation des corps	<i>Corps souffrant, même agonisant Gros plans, précision du trait, éclairage artificiel sur le corps pour en montrer la déchéance (corps épuisé, décharné, sale, vêtements déchirés)</i>	<i>Traits lisses, effet « ligne claire ». Aplat des couleurs (couleurs sans dégradés ni nuances).</i>

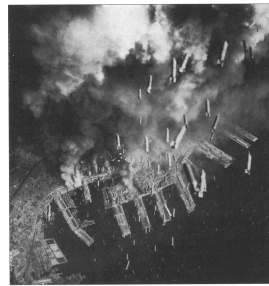


Bilan : deux entrées en matière différentes qui induisent un rapport du spectateur au film opposé :

- entrée dans le film « rassurante » dans Blanche-Neige du fait de la mise à distance du réel qui crée un effet de rupture entre l'univers du spectateur et celui de la fiction ;
- contiguïté entre l'univers de la fiction et le réel, le monde du film préexiste à la présence du spectateur, le film est un fragment du réel, qui se prolonge toujours dans le hors-champ.

2/ Une animation réaliste

Partir de photos d'époque : *Kobé après le tremblement de terre, images de guerre (avions...)*



Retrouver dans le film les images qui se rapprochent de ces photos et montrer comment on passe de la photo à l'image : *choix des cadrages, des points de vue, des mouvements...*



Exemples :

22mn42. Image du quartier détruit. (// Fukushima – Kobé) : panoramique qui balaie le quartier détruit évoquant une image documentaire.

23mn 31 : plan large sur le décor dévasté. Précision du dessin des pylônes et des rails (infrastructures). Hors-champ sur les maisons détruites.

3/ Une animation symbolique

A. Réfléchir à l'importance de **la couleur** :

- dominante rouge-fauve pour le rêve, l'onirisme (avec le « fantôme » de Seita)
- dominante bleutée (bleu et marron) pour le reste du film

ex : séquence dans la maison de la tante. 23Mn 56 et ensuite. Faire le rapport avec les plans du début du film dans gare (sol bleu et marron)

ex : 3mn23 et suite. Séquence dans le train avec les « fantômes » des enfants.



B. Les liens

Le film se construit sur une série de liens qui structurent le récit et les personnages :

- la mouche qui relie les trois personnages morts (Seita - sa mère - la fillette)
- les lucioles et les bombes : qui occupent le ciel, brillent
- la boîte avec les bonbons puis les ossements : cette boîte est un objet de réconfort.

C'est aussi une sorte d'urne qui rappelle Setsuko.

☞ travailler les effets de raccords qui permettent le passage d'une réalité à l'autre, du présent au passé, de la réalité à l'onirisme : parallélismes, fondus...

