

Princesse Mononoké HAYAO Miyazaki 1997

Du Manga au Cinéma

De l'économie de moyens au déploiement de techniques

1. Comparaison

Supports : « Jeanne et Serge », « Goldorak », « Pokemon

Lien formel entre les mangas (BD ou dessins animés) et le film de Miyasaki : la simplicité (ou même simplification) du dessin des personnages.

Différence : travail du détail des décors (les paysages dans la brume) = perspective atmosphérique)

2. Technique de l'Animation

Activité : « dessinez un kodama... Comment l'animer ? »

—> le flip book (ou feuilloscope)

Montrer extrait de la 1^{ère} séquence : Ashitaka sur sa monture dans le chemin avec muret (1 mn 38 s).

(Miyasaki utilise un procédé « de base » de l'animation : un personnage se déplace dans un décor = technique des transparents se succédant sur un seul fond)

Prolongement possible : avec matériel audiovisuel (caméscope) fonction image par image : un objet qui se déplace.

3. Le déploiement de techniques chez Miyasaki

- utilisation de la 3D informatique (effets de transparence, ex : l'esprit de la forêt qui se transforme)
- utilisation de techniques de réalisation cinéma :
 - travelling, zoom, vues en plongée et contre plongée (qui existent aussi dans les mangas « classiques » mais qui ici sont à profusion)

- la poursuite western = référence à un genre de cinéma
- éclairage : jeux d'ombres et de lumière (dans la forêt)
- le flou, le brumeux, le transparent, le scintillant

4. **Evaluation** : réappropriation des connaissances acquises

« Quelle scène auriez-vous souhaité ajouter au film ?

Par quels moyens auriez-vous pu y parvenir ?

Production demandée :

