



DÉCOUPAGE PLAN PAR PLAN DES 3 PREMIÈRES MINUTES DE LA SÉQUENCE D'OUVERTURE

Le document ci-dessous vous propose un travail précis. Il n'est pas attendu des élèves qu'ils soient capables de détailler autant chaque plan. En travaillant sur ce découpage plan par plan, ils acquièrent le langage de l'analyse filmique (cf. le complément numérique lexique de l'analyse filmique). De plus, cela leur permet de travailler sur les différentes manières dont on peut enchaîner les plans (cut, fondu enchaîné, fondu au noir) et sur les moyens de raccorder deux plans, afin que le spectateur ne soit pas perdu à chaque changement d'image (raccord sonore, de mouvement). On pourra également s'intéresser au travail sur le hors-champ, qui permet de retarder l'apparition du monstre et d'augmenter le suspense.

Pour des raisons pratiques (le temps...) cette étude peut ne commencer qu'au plan 6 (01'28) ou se concentrer sur certaines étapes de la séquence, selon les objectifs poursuivis. Le découpage proposé ci-dessous propose des groupements de plans, permettant de repérer les différentes unités à l'intérieur de la séquence.

DÉCOUPAGE PLAN PAR PLAN, de 00'00 à 03'16

1. **Plan d'ensemble fixe** sur les montagnes, au dessus de la forêt. Seule la brume bouge. Une voix *off* explique le contexte merveilleux, le cadre du conte. **Travelling descendant en plongée** : on se rapproche des arbres.

Fondu enchaîné

2. On se retrouve en **plan moyen**, dans la forêt. À nouveau, un **travelling descendant**. Il se fige quand on arrive au niveau du sol.

Cut

3. **Raccord de mouvement** : on suit la chute de l'arbre. On ne voyait que le tronc, maintenant on voit ses branches. Toujours cadré en plan moyen. **Travelling latéral** (vers la droite).

Cut

4. **Plan rapproché** sur le sol. Les couleurs ont changé : on était dans une forêt sombre, dans une brume bleutée, maintenant on ne voit que de la végétation, de l'herbe verte. **Le plan est fixe**. En haut à gauche apparaît un amas grouillant marron qui envahit le cadre et détruit la végétation. L'amas grouillant sort par la droite du cadre, tout est mort sur son passage. Les plus observateurs auront pu voir un sabot émerger de cette masse, annonçant qu'il s'agit d'un sanglier.

=> **Les plans sont longs, l'angle de vue est plutôt large : ces plans sont là pour présenter la situation, le contexte.**

Fondu au noir

5. Apparition d'un mur ou d'un objet dans les tons rouges sur lequel est gravé un symbole. Le titre apparaît progressivement, en blanc, sur ce fond. L'apparition de cette image est liée à la bande-son : la musique est *crescendo* à ce moment-là, et la voix *off* se tait.

Fondu au noir

=> **Le fait que cette image soit encadrée par deux fondus au noir montre qu'il s'agit d'une image du générique, d'un élément extérieur à l'histoire.**

6. Ashitaka apparaît, monté sur Yakuru. Il fait jour, il y a un jeu d'ombres et de lumières. Ashitaka est à la limite de la forêt. On le voit à travers les arbres lorsqu'il galope. Un **travelling latéral** (vers la gauche) accompagne sa course.

Cut

7. **Plan moyen en plongée.** L'espace est séparé en deux : à droite, la forêt et ses arbres disposés de manière aléatoire, à gauche les champs défrichés. Au milieu, séparant l'image en deux, un chemin et un muret marquent la séparation entre ces deux espaces. Ashitaka apparaît en haut du cadre, toujours galopant (**raccord grâce au son** : on entend toujours le martèlement des sabots de Yakuru). C'est **un plan fixe** : on regarde Ashitaka traverser ce plan (et ainsi traverser la limite entre les deux espaces).

Cut

8. **Plan moyen frontal.** On s'est rapproché d'Ashitaka, debout sur la selle de Yakuru, alors qu'il franchit le mur. **Plan fixe** qui ne change que lorsque les personnages sont sortis du cadre.

Cut

9. **Plan moyen.** Ashitaka court sur le mur (sur la lisière), un arc à la main. Il interpelle Yakuru alors qu'il sort du cadre.

Cut

10. **Plan moyen fixe en contre plongée** : on voit Yakuru franchir le mur à l'aide d'une rampe en bois, alors qu'Ashitaka, au-dessus de lui, continue de courir à côté du mur.

Cut

11. **Plan moyen fixe.** Ashitaka et Yakuru sont au fond du cadre, et se rapprochent de l'écran peu à peu.

Cut

12. **Plan d'ensemble fixe en plongée.** Yakuru et Ashitaka apparaissent en bas du cadre, ils vont à la rencontre de trois personnages qui arrivent par en haut. Dans cet espace, il n'y a pas d'arbre, et le chemin semble creusé, puisqu'il est encaissé entre deux murs de pierre. Ce chemin coupe l'espace du cadre en deux.

Cut

=> Cette succession de plans courts, laissant Ashitaka et Yakuru entrer et sortir du cadre à chaque fois, alors qu'ils apparaissent systématiquement de directions différentes, donne une impression de rapidité et de dynamisme.

13. **Plan moyen fixe en légère contre-plongée.** Ashitaka s'arrête pour parler aux personnages, trois fillettes.

Cut

14. **Plan rapproché fixe en plongée** sur les trois fillettes : on adopte le point de vue d'Ashitaka.

Cut

15. **Même plan que n°13 : dispositif du champ/contre-champ**, couramment utilisé pour les dialogues. Ashitaka sort du cadre à droite, les fillettes en sortent vers la gauche.

Cut

16. **Plan d'ensemble fixe en plongée** : on voit à nouveau le paysage coupé en deux par le chemin et les personnages qui partent chacun de leur côté. Ashitaka se dirige vers le bas du cadre (vers nous).

Cut

17. **Plan d'ensemble frontal.** Ashitaka apparaît au bas de l'écran et galope vers le haut. **Panoramique vertical** qui révèle une construction très haute : la tour de contrôle évoquée un peu plus tôt. Réapparition des arbres dans le paysage : on est à nouveau à la limite entre les deux mondes.

Cut

18. **Plan moyen en contre-plongée.** On ne voit que le ciel, le haut de la tour de contrôle, et le garde (de dos). **Panoramique vertical descendant** : on entend le galop de Yakuru, ce qui nous laisse présager de l'apparition d'Ashitaka dans le cadre. On le voit grimper à l'échelle.

Cut

19. **Plan rapproché + petit panoramique ascendant.** Ashitaka arrive au milieu de la tour de contrôle.

Cut

=> Dans cette partie de la séquence, la succession des plans est plus classique : c'est l'action à l'intérieur de chaque plan qui est mise en valeur.

20. **Plan rapproché poitrine.** On voit Ashitaka qui regarde au loin : cela rend présent le hors-champ.

Cut

21. **Plan d'ensemble en plongée avec travelling avant.** La limite entre les deux univers est à nouveau visible (forêt au fond vert foncé, champ vert tendre au premier plan, ligne du mur entre les deux). Un bruit sourd est entendu à la fin du plan.

Cut

22. **Plan rapproché** sur Yakuru, en bas de la tour de contrôle, qui relève la tête en entendant ce bruit et se tourne vers le hors-champ.

Cut

23. **Plan moyen fixe** qui semble vide (aucun être vivant n'est présent). On voit la forêt, séparée du champ par le mur, et traversée de rares rayons de soleil. À la fin du plan, une masse informe dépasse à deux reprises du mur, alors qu'une musique menaçante commence.

Cut

24. Même plan que le plan 20. Ashitaka sort du plan par en haut.

Cut

25. **Plan d'ensemble en plongée puis panoramique ascendant.** Ashitaka poursuit son ascension jusqu'en haut de la tour de contrôle.

Cut

26. **Plan rapproché en contre-plongée** sur les deux hommes en haut de la tour (l'ancien et Ashitaka). Ashitaka tourne la tête. La caméra est face aux personnages.

Cut

27. **Plan d'ensemble fixe en plongée** qui nous permet de découvrir le village des hommes, enceinte fermée et défrichée au milieu de la forêt. C'est ce que voit Ashitaka depuis le haut de la tour.

Cut

28. **Plan rapproché en contre plongée** sur Ashitaka et l'ancien. La caméra les cadre de trois-quart dos. Ashitaka attrape une flèche et bande son arc.

Cut

29. **Gros plan** sur la main et l'arc d'Ashitaka en plongée. Il s'apprête à décocher une flèche sur ce qui va sortir de la forêt (dont la lisière est visible au fond, bien qu'un peu floue).

Cut

30. **Gros plan en contre-plongée** sur le visage d'Ashitaka, qui affiche une expression disant qu'il est prêt à se battre.

Cut

=> **Ces plans sont construits pour créer du suspense, pour retarder l'arrivée du monstre et engendrer une tension, voire de la crainte.**

31. **Plan moyen, frontal**, semblable à celui du plan 23, bien que plus proche. Le plan est fixe, ce qui met en valeur le mouvement de l'amas de matière qui s'apprête à traverser le mur. En même temps que l'expansion d'une substance noire sur le mur, on constate la destruction des arbres autour.

Cut

32. **Très gros plan** sur la matière noire. Le plan est fixe, ce qui une fois encore accentue le grouillement de cette matière.

Cut

33. Même plan que le plan 31. Le grouillement s'arrête, il n'y a plus aucun bruit. Soudain une bête aux yeux rouges constituée entièrement de cette matière brunâtre détruit le mur pour passer à travers. Tout est détruit lorsqu'elle sort du cadre.

Cut

34. **Plan d'ensemble en contre-plongée** qui souligne l'énormité de la bête. Elle avance vite et laisse un sillon de mort derrière elle. Un *travelling* en diagonale permet de suivre sa progression.

=> **La menace est apparue, elle sera identifiée dans les plans suivants, lors de son combat avec Ashitaka. C'est ce combat qui constitue l'élément perturbateur, puisqu'il va changer le destin du prince et le pousser à partir à l'aventure.**