

GOSHU LE VIOLONCELLISTE

L'histoire

Goshu est violoncelliste au sein de l'orchestre qui accompagne les projections de cinéma dans une petite bourgade de province du Japon d'avant-guerre. Le jeune homme subit les foudres du chef d'orchestre en raison de sa maladresse et de l'inexpressivité de son jeu musical. Dix jours seulement séparent la formation d'un important concert, au cours duquel sera donnée la " 6ème Symphonie "... Entamant avec détermination des répétitions nocturnes en solitaire, Goshu va recevoir la visite successive de divers petits animaux, un chat, un coucou, un petit blaireau, une souris et son souriceau, qui tour à tour vont lui prodiguer leurs conseils ou lui demander son aide.

Fiche technique

Film : Goshu le violoncelliste
Japon, 1981, film d'animation
Version française 63 minutes
Dessins sur cellulo, couleurs

Réalisation : Isao TAKAHATA

Scénario : Isao TAKAHATA d'après la nouvelle éponyme de Kenji MIYASAWA.

Dessin et animation : Toshitugu SAIDA

Décors : Takamura MUKUO

Directeur artistique : Takamura MUKUO

Musique : Michio MAMIYA, Kenji MIYASAWA

Production : Koichi MURATA

Distribution : Les Films du Paradoxe

L'intention du réalisateur est de mettre en scène l'apprentissage musical d'un violoncelliste, conformément à la nouvelle de Kenji MIYASAWA *Sero Hiki no Goshu* tirée du recueil *Train de nuit dans le Voie lactée* aux éditions du Serpent à plumes.

Contrairement à *Fantasia* » de Walt DISNEY, « Goshu le violoncelliste ne traite pas de la transposition en images d'un thème musical pour le rendre plus accessible au grand public. Ici, l'interprétation musicale est le propos et l'enjeu même du film.

Les personnages du film

GOSHU : C'est un adolescent timide. Violoncelliste, il est maladroit (gauche), ne possède pas une bonne technique et joue sans émotion. Il évolue grâce aux animaux qui vont lui permettre de s'ouvrir, de prendre conscience des autres et de progresser.

Il est porteur d'une morale, d'un enseignement : l'importance du travail, de l'effort, du dépassement de soi que chacun doit mener sur lui pour la bonne cohésion, la bonne entente d'un groupe.

LE CHAT : Au Japon, les chats mâles au pelage de 3 couleurs, comme celui du film, une variété rare, portent bonheur. Dans le film, il provoque la colère de Goshu et lui apprend à exprimer ses sentiments par la musique.

LE COUCOU : Il demande à Goshu de lui jouer la gamme. Il lui fait remarquer les nuances de son cri « coucou ». Il lui a appris à trouver les notes justes et à noter les subtilités d'une interprétation.

LE TANUKI : C'est un chien viverrin originaire d'Asie et de Sibérie. (Espèce de mammifère carnivore qui ressemble à un raton-laveur, mais qui appartient à la famille des canidés dont il est le seul représentant à hiberner) . Il joue un rôle important dans le folklore japonais. Il est censé posséder de nombreux pouvoirs magiques, notamment la faculté de parler et de se transformer. Il fait partie des sept divinités du bonheur. Dans la version française il est appelé « blaireau ».

Il demande à Goshu de jouer avec lui une nouvelle partition. Il lui a appris à jouer en rythme.

LA SOURIS ET LE SOURICEAU : La souris implore l'aide de Goshu et lui demande de guérir son souriceau. Elle apprend à Goshu que l'on peut guérir et calmer les douleurs avec la musique, à jouer pour les autres de tout son cœur, et à être généreux.

LE CHEF D'ORCHESTRE : Il dispense un enseignement austère et dénué de poésie. Il est peu adapté à la personnalité de Goshu.

COMPOSITEUR : Il est présent dans le film physiquement par l'intermédiaire d'un portrait qui figure dans la chambre de l'apprenti violoncelliste mais également sous une forme plus artistique puisque la musique accompagne l'action. C'est sous l'œil sévère de son maître que Goshu tente chaque nuit d'exercer son art. Ce portrait représente un visage redoutable, colérique comme si le compositeur perdait patience devant l'incompétence de Goshu.

Les lieux du film



L'action du film se situe dans une petite bourgade du nord du Japon, au pied du mont Iwate.



La **maison** rustique de Goshu, est isolée au milieu des champs. C'est un lieu de repli sur soi, de questionnement.



Le **pont et la rivière**, sont des éléments de transition mais aussi de séparation des deux espaces, la ville et la campagne.



La **ville**, est le lieu d'évaluation (orchestre) et du rapport aux autres.

Les valeurs et les thématiques ou **des questions fortes** portées par le film pourront donner lieu à des débats et des productions écrites lors d'une phase de production.

- Moi et les autres : l'estime de soi/ l'estime des autres
- Apprentissage et découverte de soi par les autres, avec les autres
- L'amitié, la solidarité, le partage
- Les animaux
- L'entraide

- Goshu est-il gentil ou méchant ? bon ou mauvais musicien
- Quelle est son attitude envers les animaux ?
- Cette histoire est - elle possible, pas possible ?
- Quelle est l'attitude du chef d'orchestre ? comment fait-il pour faire progresser les musiciens ? Qu'en pensez-vous ?

Des observations, des recherches pourront être faites et exploitées sur :

Les animaux dans le film :

- Repérage
- Attitude de Goshu envers les animaux
- Action de chaque animal pendant le film
- Portrait physique et moral d'un ou des animaux du film

L'eau dans le film :

- Repérage des signes visuels et sonores qui évoquent cet élément
- Collection d'images de mots et de sons sur le thème de l'eau

Les lieux dans le film :

- La campagne, la ville
- L'intérieur, l'extérieur
- Description possible des lieux, évocation des impressions données par ces lieux...
- Les points de vue sur la ville
- Le Japon

Le temps du récit :

- La durée de l'histoire : l'alternance jour / nuit
- La chronologie des actions du film

Le cinéma :

- Le cinéma d'animation

L'orchestre :

- Les familles d'instruments
- Le violoncelle
- Le compositeur Ludwig Van Beethoven

Les images du film

Réalisation des décors en peinture :

Ils sont l'illustration d'un paysage japonais rural et champêtre.

Ils ont été créés par un seul et même décorateur : Mukuo TAKAMURA

Il travaille au **laviss*** dans des nuances fines avec une densité de couleur très faible.

Il applique des couches successives d'aquarelle qu'il laisse sécher.

Chaque couche vient se superposer sur les couleurs déposées précédemment.

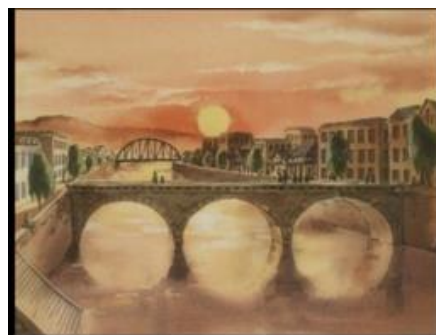
Il remplit son décor progressivement par étapes et par type de couleurs.

Il n'hésite pas à laisser du blanc.

Il apporte ainsi une qualité plus douce de la lumière et de la présence diffuse mais constante de l'élément eau à ces paysages japonais.



Paysage du moulin



Paysage de la ville



Paysage de nuit



Image de la fin du film

Lavis : Technique picturale consistant à n'utiliser qu'une seule couleur, à l'aquarelle ou à l'encre de Chine, diluée pour obtenir différentes intensités de couleur

Réalisation des personnages :

Les personnages du film ressemblent à des personnages de BD, précis, cernés de noir, colorés par aplats de couleurs. Ils sont mis en évidence par des contrastes clairs/ foncés. L'effet de volume est rendu par la juxtaposition d'aplats de couleurs et la superposition d'un fin graphisme noir.

Les personnages ainsi représentés contrastent avec les décors au lavis de l'arrière-plan.



RESSOURCES : Bibliographie, Sites, DVD

Pour découvrir le cinéma avec le dispositif Ecole et cinéma :

- Les enfants de cinéma / www.enfants-de-cinema.com

Pour découvrir le plan au cinéma :

- *Le plan*, Emmanuel SIETY 2001 Cahiers du cinéma/ les petits cahiers/ SCEREN-CNDP
- DVD *Le cinéma une histoire de plans*, Alain Bergala, 1996 CNC

Pour en savoir plus sur le vocabulaire du cinéma :

- *Vocabulaires du cinéma* Joël MAGNY 2004 Cahiers du cinéma/ Les petits cahiers/ SCERE-CNDP

Pour découvrir l'univers sonore :

- Une banque de sons / www.universal-soundbank.com
- *Le truc, facile le cinéma !*, DVD, 2012 Etoile cinéma, CNDP