

## Épreuve d'analyse audiovisuelle Recrutement 2007

Date : samedi 9 juin 2007

Durée : 2 heure

- Aucun document autorisé.
- Indiquez sur la copie votre nom, prénom et la ou les spécialités pour lesquelles vous avez déposé un dossier.

## Ghost In The Shell

L'extrait qui vous est présenté est tiré du film d'animation Ghost in the Shell (Koukaki Kidoutai, 1995) du réalisateur Marmoru Oshii d'après le manga de Masamune Shirow.

« En 2029, le monde est devenu un immense réseau, où virtuel et réel sont intimement entremêlés, chacun reflétant l'autre, comme deux miroirs se faisant face, leurs images se déformant et se polarisant mutuellement, en une mise en abîme toujours plus révélatrice.

Le major Motoo Kusanagi appartient à la Section 9, une unité anti-terroriste spécialisée dans les cyber-crimes et ceux mettant en cause des cyborgs. Elle aussi est un cyborg, comme son équipier Batou, un corps mécanique dont les cellules cérébrales permettent d'abriter leurs ghosts d'origine. La frontière entre le ghost, l'âme et l'esprit reste floue, car le ghost contient la personnalité et les souvenirs de l'individu, semblable à la psyché. Qu'est-ce que l'être sinon cela ? Est-il plus que cela ? Un corps vide dans lequel on implante un ghost n'est-il pas identique à une machine dans laquelle est implanté un programme ? »

<http://dvd.cinema.musique.jeuxvideo.nanook-world.com>

**Vous avez cinq minutes pour lire le présent énoncé, puis les extraits vous seront présentés une fois, vous aurez alors une période de réflexion de dix minutes et les extraits vous seront projetés une seconde fois. Au bout de trente minutes les extraits vous seront présentés une troisième fois.**

**Sauf indications contraire, répondez à chaque question en trois à cinq lignes. Il est conseillé de traiter les questions dans l'ordre.**

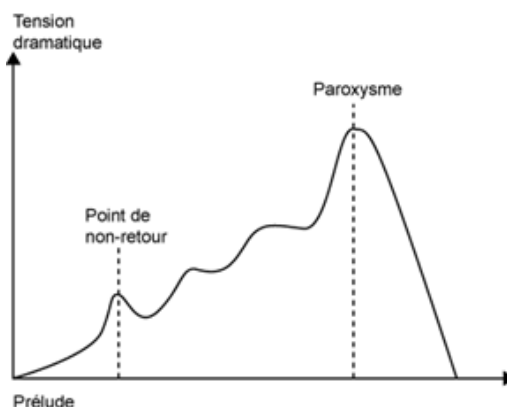
### Structures de l'extrait

L'extrait qui vous est présenté peut schématiquement être scindé en cinq parties correspondant à l'évolution de la tension dramatique et à des lieux et ambiances distincts :

1. Les éboueurs en ramassage de poubelles (13:25 – 17:22)
2. Course avec les éboueurs (17:22 – 18:14)
3. Début de la course avec l'ennemi (18:14 – 19:45)
4. Le marché (19:45 – 21:20)
5. Combat final (21:20 – 24:20)

La courbe suivante est typique de l'évolution de la tension dramatique dans de nombreuses fictions et peut s'appliquer à l'extrait qui vous est présenté. Quels sont les événements qui caractérisent le point de non-retour et le paroxysme ?

- Placez les cinq parties sur cette courbe en justifiant votre réponse.



- Expliquez comment le montage est utilisé pour gérer finement la tension dramatique.

## Mise en scène

- L'univers de Ghost in the Shell est à la fois contemporain et proche d'une réalité quotidienne (l'ambiance d'une ville asiatique comme Hong Kong) et futuriste. Donnez, pour chacun de ces deux aspects, trois éléments d'ambiance visuelle ou/et trois éléments d'ambiance sonore qui servent cette dichotomie.
- Ce film est considéré en occident comme la démonstration d'une utilisation esthétique de l'animation japonaise « à l'économie ». Explicitez un plan qui illustre ce point de vue.
- Dans la première partie, deux scènes de dialogue ont lieu en parallèle dans deux véhicules : le dialogue entre les deux éboueurs et le dialogue entre le major Kusanagi (l'héroïne) et le jeune policier qui conduit la voiture (Togusa). Comparez les dialogues et l'animation des personnages.
- De même, le film utilise des voix, des bruitages et des ambiances très réalistes et des éléments dont le traitement sonore est explicite. Donnez quelques exemples et expliquez ici encore le but scénaristique.
- A quel moment apparaît la musique ? Comment s'intègre-t-elle à l'ambiance sonore ? Quel est-on rôle dans cet extrait ?
- Les animaux jouent un rôle particulier dans Ghost in the Shell, essayez d'analyser ce rôle à travers quelques exemples de cet extrait.