

Abréviations :

D : droite.

G : gauche.

H : haut.

B : bas.

Il faut comprendre les mention « droite » (d) et « gauche » (g) relativement au spectateur qui est face à l'écran (et non par rapport aux personnages).

## **LE CHÂTEAU DE L'ARAIGNÉE**

(Kumonosu-jo 蜘蛛巢城)

**0'00**

### **Générique**

Musique.

Toho company

Titre : 蜘蛛巢城 [Le Château de l'araignée]

Flûte de nô, cordes, percussion.

Producteurs : Kurosawa Akira, Motoki Chojiro

Scénario : Oguni Hideo, Hashimoto Shinobu

Avec : Kikushima Ryuzo, Kurosawa Akira

Caméra : Nakai Asakazu

Décors : Muraki Yoshiro

Son : Yanogushi Fumio

Lumière : Kishida Kyuishiro

Musique : Sato Masaru

Assistant réalisateur : Nonogase Samaji

Avec :

Washizu : Mifune Toshiro

Sa femme, Asaji : Yamada Isuzu

Noriyasu, le vieux général : Shimura Takashi

Yoshiteru, le fils de Miki : Kubo Akira

Kunimaru, le jeune seigneur : Tashikawa Yoichi

Miki : Chiaki Minoru

Le seigneur : Sasaki Takamaru

Un guerrier : Shimizu Gen

Un autre : Kodo Kokuten

Un autre : Ueda Kichijiro

La vieille du château : Miyoshi Eiko

La sorcière : Naniwa Chieko

Participation exceptionnelle : Kimura Isao  
Ainsi que :  
Miyaguchi Seiji  
Et Nakamura Noburo  
Art équestre : Kaneko Ienori, Endo Shigeru  
Mise en scène : Kurosawa Akira

## 2'10 Prologue.

1. Horizon indistinct. Vent et brume. Bruit du vent.

### CHANT D'HOMMES

| Voyez ces ruines désolées, traces du château de  
| l'obsession. Ne semblent-elles pas habitées...

Travelling latéral g-d.

| ... par ces morts qui l'ont anéanti ?

2. Autre paysage : on perçoit des murs en pierre.

| Ils ont emprunté la voie du démon...

3. Pan de montagne que la caméra suit de haut en  
bas, jusqu'à des traces de fondation.

| ... la voie de la passion démoniaque.

4. Raccord dans l'axe arrière : la montagne à d., les  
traces de fondation au centre et à g. une colonne  
entourée d'une barrière. Brume.

| Jadis, maintenant, rien ne change.

5. Panoramique h-b : *insert* sur caractères 蜘蛛巢城,  
« vestiges du château de l'araignée », figurant sur  
la colonne commémorative.

6. Paysage indistinct. Bruit du vent. Brume.

## 3'40

### 1. La victoire de Washizu et de Miki sur Fujimaki et Inui.

7. Autre paysage indistinct, pris dans la brume.  
Bruit du vent. Dissipation de la brume.  
Apparaissent des bâtiments. Bruit du galop d'un  
cheval. Cavalier [messager 1] venant de la d.

8. Le cavalier en plongée se dirige vers la porte  
d'entrée, met pied à terre.

9. De dos, gêné par le vent, il frappe à la porte.

10. Le messager, à genoux, en plongée [vu par le  
seigneur]. Le vent fait remuer la bannière dans  
son dos.

### MESSAGER 1

| Messire Fujimaki de la citadelle du Nord s'est rebellé sans crier gare. Il a incendié aussitôt les forts Quatre et Cinq.

11. Le seigneur, assis, en plan rapproché, en contre-plongée, vu par le messenger.

**SEIGNEUR**

| Et le fort Trois ?

12. Plan d'ensemble : le messenger de dos, le seigneur assis de face, et les officiers à ses côtés (une dizaine d'hommes).

**MESSAGER 1**

| Il n'a pas eu le temps de se défendre.

13. Plan 1.

**SEIGNEUR**

| Et le fort Deux ?

14. Plan d'ensemble plus large que le plan 12 : en plus, des soldats tenant des enseignes que le vent fait bruire.

**MESSAGER 1**

| Messire Miki qui le commande a joint ses forces à celles du fort Trois. Il résiste vaillamment.

15. Plan 1.

**SEIGNEUR**

| Et le fort Un ?

16. Plan 1.

**MESSAGER 1**

| Messire Washizu est valeureux. Mais dès l'incendie des forts Quatre et Cinq, les hommes d'Inui ont franchi la frontière...

17. Plan 1. Le Seigneur manifeste sa surprise.

| ... *Ils sont environ 400 à l'assiéger.*

**SEIGNEUR**

| Inui serait l'instigateur.

18. Le Seigneur, les deux hommes assis de part et d'autre [son fils Kunimaru et le général Noriyasu], tous trois vus de côté.

**NORIYASU**

| Et Washizu ? Washizu va-t-il pouvoir résister ?

19. Plan 1.

**MESSAGER 1**

| Impensable.

Le messenger tombe à terre.

20. Plan 1.

**SEIGNEUR**

| Qu'on s'occupe de lui !

Deux hommes viennent de la g., relèvent le messager et l'emmenent sur la d. Musique (tambour et percussion métallique) jusqu'au plan 30.

21. Le Seigneur et Kunimaru assis, de face.

**SEIGNEUR**

| Allons-nous attaquer ? ou bien devons-nous nous enfermer ici ?

22. Les 5 officiers à g. du seigneur, dont Noriyasu à l'avant.

23. Les 5 officiers à sa d.

24. Plan 1. Noriyasu tourne la tête vers le Seigneur : il semble vouloir prendre la parole.

25. Plan 1. Le Seigneur regarde Noriyasu.

26. Plan 1.

**NORIYASU**

| Nous ne pouvons que nous enfermer ici. L'ennemi gagne du terrain. A l'attaquer, nos pertes seraient trop nombreuses. Plaçons plutôt nos hommes dans la forêt de l'Aragne. Et attirons l'ennemi dans ce labyrinthe. Infligeons-leur quelques pertes et retranchons-nous au château. Je pense que c'est le mieux à faire.

27. Plan 1. Le Seigneur se tourne vers sa d.

**SEIGNEUR**

| Le ravitaillement...

28. Plan 1.

**VIEUX GÉNÉRAL**

| Avec des rations de riz détrempé, on pourra tenir trois mois.

29. Plan 1.

30. Plan 1.

**VOIX OFF [GUETTEUR]**

| Monseigneur !...

31. Plan 1. Le Seigneur et Kunimaru lèvent les yeux.

32. Le Seigneur et Kunimaru de dos, les hommes portant des enseignes et le guetteur en hauteur, sur la tour de guet du château, de face.

| ... Un messager du fort Deux !

**VIEUX GÉNÉRAL**

Il se lève et soulève son bras.

| Qu'il entre !

33. Raccord sur le mouvement du guetteur. Plan sur la tour.

**GUETTEUR**

| Ouvrez !

34. Plan depuis la d. sur quatre hommes de dos ouvrant la porte d'entrée. Bruit de la porte. Un cavalier pénètre dans le château. Panoramique suivant le cavalier sur la d.

35. Plan depuis la g. sur des hommes ouvrant la seconde porte, donnant sur la cour centrale du château. Le cavalier pénètre dans la cour principale. Panoramique de 180° g-d suivant le cavalier.

**MESSAGER 2**

| Monseigneur, félicitations pour votre bonne étoile !  
Le messager met pied à terre.

36. Le Seigneur et Kunimaru, en plan rapproché, se lèvent.

**SEIGNEUR**

| Parle !

37. Plan 1 : le cavalier de dos s'avance vers le Seigneur et se met à genoux, profil d. Un homme emmène son cheval vers la g.

**MESSAGER 2**

| Au fort Deux...

38. Le messager à genoux, de face, en légère plongée, vu par le seigneur.

**MESSAGER 2**

| ... Messire Miki a réussi à contenir l'ennemi. Quant à Messire Washizu, il a rompu le siège des hommes d'Inui et s'est porté au secours du fort Deux.

39. Gros plan sur le Seigneur, en contre-plongée.

**SEIGNEUR**

Souriant.

| Washizu !

40. Plan 1.

**MESSAGER 2**

| Oui.

41. Plan 1.

**SEIGNEUR**

| Admirable !

Panoramique h-b suivant la tête du Seigneur qui se rassoit.

42. Plan 1.

**MESSAGER 2**

| Cette offensive de Messire Washizu a dérouté l'ennemi et il semble que les chances de victoire soient inversées.

Le messager se prosterne.

Volet g-d.

43. Un nouveau messager à cheval entre par la seconde porte dans la cour centrale. Panoramique g-d : tout en parlant, le messager met pied à terre et s'agenouille devant le Seigneur.

**MESSAGER 3**

| Les deux généraux ont chassé Fujimaki le félon dans sa citadelle du Nord. Il est en état de siège.

Volet g-d.

44. Encore un messager à cheval entre par la seconde porte. Panoramique g-d : tout en parlant, le messager s'avance vers le Seigneur, descend de cheval et s'agenouille.

**MESSAGER 4**

| En signe de soumission, le Seigneur Fujimaki se déclare prêt à se faire tondre le crâne.

45. Gros plan sur le Seigneur, en contre-plongée.

**SEIGNEUR**

| Je refuse !

Le Seigneur se tourne vers Noriyasu.

| Noriyasu !

46. Gros plan sur Noriyasu.

**NORIYASU**

| Oui.

47. Plan 1.

**SEIGNEUR**

Il regarde devant lui.

| Pars immédiatement pour la Citadelle. Supprime le félon.

| Vérifie la frontière et vois si Inui cherche encore la guerre.

Le Seigneur se tourne à nouveau vers Noriyasu.

| Si tout va bien, envoie-moi Washizu et Miki pour que je les remercie.

Coup de percussion et flûte. Volet d-g.

**8'47**

## **2. La prophétie de la sorcière à Washizu et Miki.**

48. Forêt sous la pluie. Eclairs. Musique de flûte. Deux cavaliers [Washizu et Miki] viennent du fond. Plan fixe puis léger panoramique d-g.

49. Les deux cavaliers en plan plus rapproché, l'un portant des flèches et une enseigne avec un scolopendre (Washizu), l'autre une lance et une

enseigne avec un lapin (Miki). La musique cesse.  
Bruit de la pluie.

50. Cime des arbres traversés par une lumière en contre-plongée (vues par les cavaliers). Hennisement.  
51. Plan rapproché en contre-plongée sur Washizu. Hennisement.

**WASHIZU**

| Quel temps ! Je n'ai jamais rien vu d'aussi étrange.  
Hennisement.

52. Plan rapproché sur Miki.

**MIKI**

| Pressons-nous ! J'ai hâte de voir la joie de Monseigneur !

53. Plan 2.  
54. Plan d'ensemble : les deux cavaliers se mettent en route en s'approchant de la caméra.  
55. Plan général et panoramique g-d suivant les 2 cavaliers, derrière les branchages de la forêt. Eclair.  
56. Même plan. Les cavaliers sont encore plus indistincts, derrière les branchages. Eclair.  
57. Eclair. Même plan mais les cavaliers sont de plus en plus proches.  
58. Même plan.  
59. Même plan.  
60. Même plan.  
61. Même plan. Les cavaliers s'éloignent.  
62. Même plan.  
63. Même plan.  
64. Même plan. Les cavaliers s'éloignent et le point se fait sur les branchages couverts de gouttes de pluie, au premier plan. Le bruit des chevaux s'estompe.  
65. Branchages. Les deux cavaliers entrent par la g. Panoramique d-g. Eclair. Les chevaux s'arrêtent dans une clairière. Hennisement.  
66. Plan rapproché en contre-plongée sur Washizu qui tente de maîtriser son cheval.

**WASHIZU**

| Cet endroit, c'est là où nous nous sommes arrêtés tout à l'heure.

67. Plan rapproché sur Miki en contre-plongée.

**MIKI**

Son cheval est également très agité. Miki désigne le sol avec

son bras.

| Regarde ! Des empreintes de sabot.

68. Plan 2. Washizu observe les traces de sabot par terre.

69. Plan d'ensemble des deux cavaliers vus de côté.

**WASHIZU**

| Je n'y comprends rien. Es-tu sûr que c'est bien la forêt de l'Aragne ?

**MIKI**

| Absolument !

70. Plan plus rapproché en légère contre-plongée sur les deux cavaliers (Washizu au premier plan), qui tentent de maîtriser leurs chevaux.

**WASHIZU**

| Dans ce cas, le château ne doit pas être bien loin. Pourtant nous chevauchons depuis deux heures. En plus, on n'en sort pas !

71. Plan rapproché sur Miki.

**MIKI**

| Ah! ah ! ah ! ah ! elle mérite bien son nom ! Avec ses sentiers en toile d'araignée, elle dérouté l'ennemi et constitue le meilleur rempart du château. Ah ! ah ! ah ! ah !

72. Plan 2. Mais Miki sort du champ à g, laissant Washizu seul.

**WASHIZU**

| Ah! ah ! ah ! ah ! c'est ridicule ! C'est bon pour l'ennemi. Mais nous, nous en connaissons tous les recoins.

Hénissement. Washizu observe vers le haut, prend une flèche.

73. Branche d'arbre en contre-plongée. Eclair.

74. Plan rapproché sur Washizu qui décoche la flèche en direction de la branche.

75. Plan 2. Rires de femmes.

76. Plan 2. Hénissement.

**WASHIZU**

Il s'adresse à Miki qui se trouve hors champ à d.

| Tu as entendu ? C'est sûrement un Esprit malin.

Miki entre dans le champ et passe au premier plan.

77. Plan rapproché sur Miki, de face, en contre-plongée.

**MIKI**



| Ave ma lance, je passerai !

78. Plan rapproché sur Washizu, de face.

**WASHIZU**

| Moi aussi, avec mon arc et mes flèches !

Washizu fait signe avec son bras de se mettre en route.

79. Musique : trompettes. Les deux cavaliers de dos, s'éloignent. Cris des hommes. Trot des chevaux.

80. Eclair. Panoramique g-d suivant les deux cavaliers derrière les branchages. Le soir tombe. Rires de femmes.

81. Même plan mais les cavaliers sont plus proches.

82. Eclair, même plan, les cavaliers éloignés.

83. Même plan, les cavaliers plus proches.

84. Même plan.

85. Même plan. Cris des hommes. Rires de femmes. Arrêt. Brume à l'arrière-plan. Hennisement.

86. Les cavaliers de dos face à une hutte éclairée, traversée verticalement par un tronc d'arbre.

**MIKI**

| Qu'est-ce que c'est ? Il y avait une cabane ici ?

**WASHIZU**

| Non, je ne l'ai jamais vue...

87. Plan rapproché des deux cavaliers de face, en contre-plongée.

| ... Ah ! ah ! ah ! Encore un coup de l'Esprit malin !

**MIKI**

| Cependant...

**WASHIZU**

| ... Regarde, les chevaux, ils n'ont jamais tremblé autant.

Washizu s'avance pour occuper l'écran en gros plan, et se met en position de tirer une flèche sur la hutte.

88. Plan 2.

**SORCIÈRE**

Elle psalmodie, d'une voix grave, lentement.

| *Homme au destin pitoyable ! La vie sur terre...*

Les cavaliers mettent pied à terre.

89. Plan rapproché sur les cavaliers de face. Raccord sur le mouvement de Washizu qui met pied à terre. Panoramique g-d suivant les deux hommes qui s'avancent vers la hutte. Brume à l'arrière-plan.

| ... n'a qu'un temps éphémère. Comme la vie des insectes,  
| toute vie est précaire...

Le panoramique se poursuit en laissant les hommes sur la gauche, jusque sur une vieille femme de trois-quarts profil droit, vêtue de blanc, aux cheveux blancs, assez fortement éclairée, actionnant un rouet, derrière les barreaux de la hutte. Brume.

| ... Stupides sont les humains qui se battent pour rien...

90. Plan en pied des deux hommes de face.

| ... La vie des fleurs ne dure qu'un instant...

91. Fin du plan 2.

| ... Tout n'est rien d'autre que pourrissement...

92. Plan américain sur les deux hommes de face, qui s'avancent, retenant leur souffle.

| ... Pauvres humains, dont le destin...

93. Plan 2.

| ... est d'être consumés par les cinq passions. Ils exposent  
| leur corps...

94. Plan 2.

| ... aux cinq impuretés. Faute après faute, ils aggravent leur  
| peine...

Les hommes se déplacent vers la gauche.

95. Les hommes de dos en plan américain observent la vieille femme qui se trouve entre eux deux.

| ... Une fois parcouru le labyrinthe de la vie...

96. Les hommes en plan américain vus du côté gauche, de trois-quarts, derrière des branchages.

| ... il ne reste que pourrissement. Fleurissent les fleurs...

97. Plan 2. Brume circulant entre les hommes au premier plan et la sorcière à l'arrière-plan.

| ... transformant l'odeur putride en un parfum délicieux.  
| Comme elle est curieuse, la vie des humains. Curieuse vie !  
| Curieuse vie !

Les deux hommes se regardent.

98. Plan 2. Les deux hommes s'élancent vers la hutte.

99. Plan d'ensemble de la hutte de face. Les deux hommes entrent par la gauche. Washizu ouvre la porte de la hutte, Miki pointe sa lance sur la femme, qui se trouve entre les deux hommes et continue à actionner le rouet.

**MIKI**

| Qui es-tu ? Un être humain ou un Esprit malin ?

**WASHIZU**

| Parle ! Si tu peux chanter, tu dois pouvoir parler.

**SORCIÈRE**

Certes, Messire Washizu Taketoki, valeureux  
commandant du fort Un.

La voix ne semble pas humaine, changeant de registre.

**WASHIZU**

Quoi ! Tu me connais ?

**SORCIÈRE**

Certes, vous serez dès ce soir Seigneur de la Citadelle du  
Nord.

100. Plan rapproché sur Washizu.

**WASHIZU**

Seigneur de la Citadelle ?

101. Plan rapproché sur la sorcière, de face.  
Musique de cordes, lancinante (motif du rouet).

**SORCIÈRE**

Certes, vous serez même Seigneur du château de  
l'Araignée.

Musique de cordes.

102. Plan 2. Washizu regarde Miki.

103. Plan d'ensemble depuis le fond de la hutte  
(inverse du plan 2) sur la sorcière de dos, les deux  
hommes de face.

**WASHIZU**

Hum ! Tes balivernes m'insupportent !

**SORCIÈRE**

Pourquoi vous emportez-vous ? L'Histoire ne vous-elle  
pas favorable ?

**WASHIZU**

Le maître du château est Monseigneur et nul autre !

104. Plan 2.

**SORCIÈRE**

Les êtres humains sont vraiment étranges. Ils craignent de  
scruter le fond de leur cœur.

La sorcière grimace. La musique s'intensifie.

105. Plan 2. Washizu se met en position de  
décocher une flèche sur la sorcière.

106. Les hommes en plan américain de dos, la  
sorcière de face entre eux deux, en légère plongée,  
fortement éclairée. Musique de harpe.

**MIKI**

Attends ! Même si c'était une sorcière, elle ne s'exposerait  
pas à tes flèches sans fondement. Je vais la questionner à  
mon tour. (*A la sorcière*) Toi, écoute-moi bien ! Es-tu  
capable de voir l'avenir aussi bien que je te vois ?

**SORCIÈRE**

| Certes, Messire Miki Yoshiaki, commandant du fort Deux.  
| Vous serez, dès ce soir, commandant du fort Un.

107. Plan rapproché sur Miki.

**MIKI**

| Commandant du fort Un ?...

Miki se tourne vers Washizu.

108. Plan 2.

| ... Ah ! ah ! et ensuite, quel avenir s'offre à moi ?

**SORCIÈRE**

| Votre fortune à vous sera plus petite mais plus grande que  
| celle de Messire Washizu.

109. Plan 2.

**MIKI**

| Qu'est-ce que cela signifie ?

110. Plan rapproché sur la sorcière, de face (plan 2).

**SORCIÈRE**

| Vous avez un fils. Il sera un jour maître du château de  
| l'Araignée.

111. Plan 2. Miki regarde Washizu.

112. Plan 2. Raccord sur le regard de Miki. Les deux hommes se regardent. La sorcière se lève, son habit est emporté par le vent. Lorsque l'habit s'est envolé, la sorcière a disparu. Cris. Musique. Les deux hommes s'avancent.

113. Les deux hommes de dos, pénètrent dans la hutte. Miki abat le mur du fond. Les deux hommes s'avancent vers l'arrière de la hutte. La caméra les suit (travelling avant). Ils se retournent. Washizu pousse un cri de surprise. Les deux hommes s'avancent vers la caméra, qui opère un travelling arrière. La hutte a disparu. Ils s'avancent vers le fond où circule de la brume et où luit une lumière fantastique.

114. Plan américain sur les hommes qui entrent par la d. Ils découvrent des amas de squelettes dont certains sont casqués. Panoramique d-g, puis g-d suivant le mouvement des deux hommes. Musique aux sons aigus.

115. Un amas de squelettes.