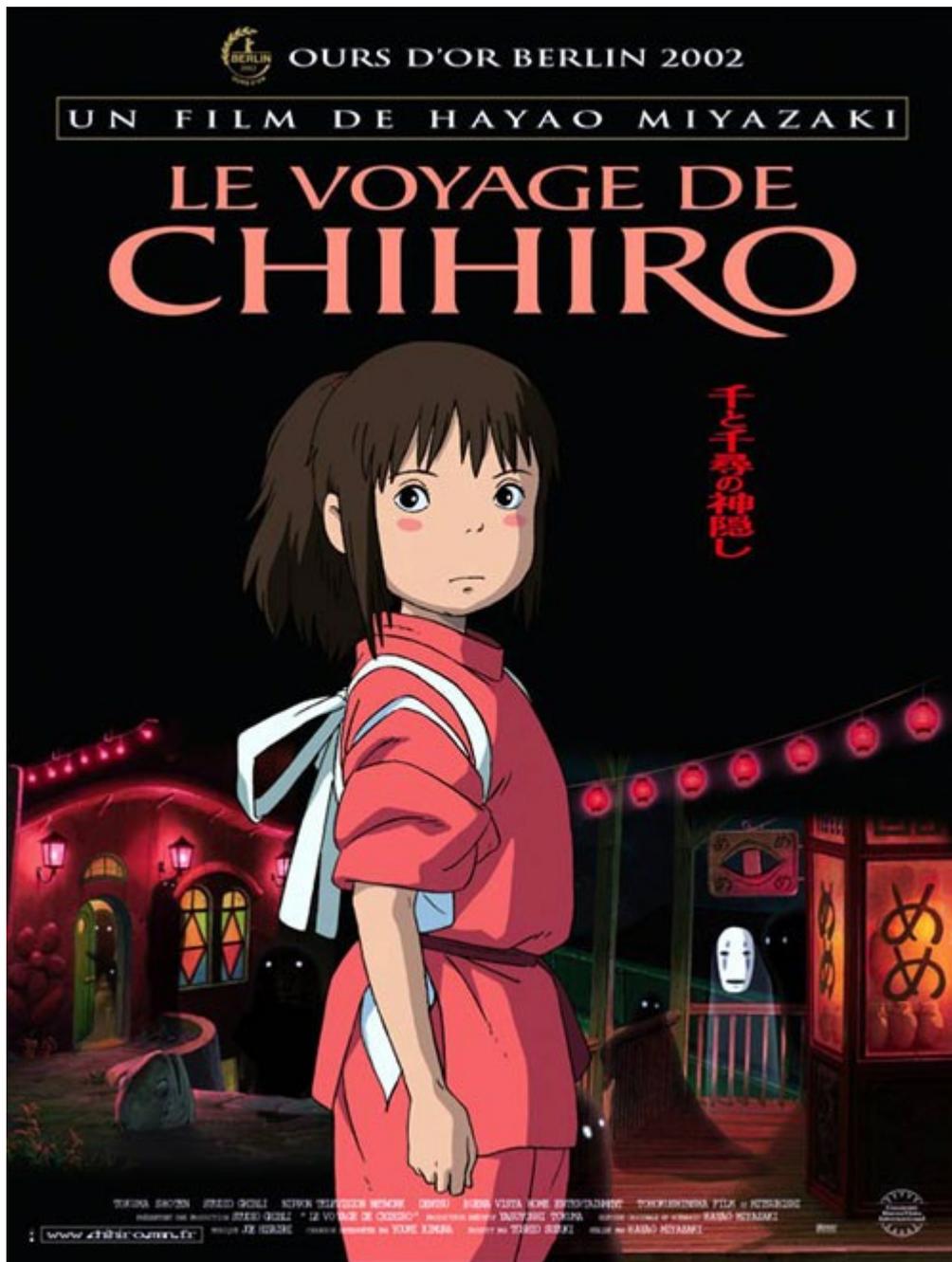


Dossier pédagogique



COLLEGE AU CINEMA 53

TABLE DES MATIÈRES

1.présentation du film.....	3
1.Synopsis.....	3
2.Genérique.....	3
3.Le réalisateur: Hayao Miyazaki.....	3
2.Approches du film.....	4
1.Genèse du film.....	4
2.Entretien avec Miyazaki.....	5
3.Découpage séquentiel.....	7
4.Les personnages.....	9
5.Le thème du double.....	12
6. Etude de la structure: Un conte merveilleux.....	13
1. Une critique de la société nippone.....	13
2. Les éléments constitutifs du conte	14
3. Le temps dans le récit.....	14
4. L'espace dans le récit.....	16
7. Etude de séquence	18
3. Autour du film.....	22
1. Introduction au voyage de Chihiro par Hayao Miyazaki.....	22
2. Le Shintô.....	23
1. Le Shintô, la voie du divin.....	23
2. Le sanctuaire shintô:.....	23
3. Zanami et Izanagi, les deux soeurs jumelles.....	24
3. Episode des oiseaux de papier.....	24
4. Pistes pédagogiques.....	25
1. Le voyage de Chihiro: un conte initiatique.....	25
1. Retrouver la structure du conte dans le récit.	25
2. Recherche sur les éléments symboliques.....	25
3. recherche sur le fantastique/ le féerique.....	25
2. Chihiro et les esprits.....	25
1. Chihiro et l'esprit « Sans Visage» :	25
2. Chihiro et l'esprit putride.....	26
3. Chihiro et le dragon Haku.....	26
3. La thématique du double (le Yin et le Yang).....	26
4. L'absorption / vomissement.....	26
5. Sites consultables.....	26

1. PRÉSENTATION DU FILM

1. Synopsis

Le film situé à notre époque raconte les aventures fantastiques d'une jeune fille nommée Chihiro.

Chihiro, dix ans, une petite fille capricieuse, et ses parents se rendent en voiture vers leur nouvelle demeure quand ils se perdent au travers d'un chemin forestier et s'égarerent dans le monde des Dieux. La petite famille se retrouve face à un immense bâtiment rouge au centre duquel s'ouvre un long tunnel. De l'autre côté du passage se dresse une ville fantôme. Les parents découvrent dans un restaurant désert de nombreux mets succulents et ils ne tardent pas à se jeter dessus. Ils sont alors transformés en cochons. Prise de panique, Chihiro s'enfuit et se dématérialise progressivement. L'énigmatique Haku se charge de lui expliquer le fonctionnement de l'univers dans lequel elle vient de pénétrer. Pour sauver ses parents, la fillette va devoir faire face à la terrible sorcière Yubaba, qui arbore les traits d'une harpie méphistophélique. Elle va devoir apprendre les règles étranges de ces lieux, travailler pour survivre et espérer sauver son père et sa mère.

2. Genérique

Titre: **Sen to Chihiro no kamikakushi** de Hayao Miyazaki
Japon, 2001
Durée : 2h05
Sortie : 10 Avril 2002

Fiche technique

Scénario : Hayao Miyazaki
Directeur artistique : Yôji Takeshige
Directeurs de l'animation : Masashi Ando, Kitaro Kosaka, Megumi Kagawa
Animateurs-clés (entres autres) : Matsuo, Tamura, Hiromasa
Directeur technique : Takeshi Inamura
Directeur d'animation en infographie : Mitsunori Kataama
Photographie : Atsushi Okui
Directeur audio : Kazuhiro Hayashi
Musique : Joe Hisaishi
Chanson de fin : Yumi Kimura
Producteur exécutif : Yasuyoshi Tokuma

3. Le réalisateur: Hayao Miyazaki

Hayao Miyazaki est actuellement l'un des plus réputés créateurs de dessins animés au monde. Ses oeuvres ont une portée universelles ; considéré, maintenant, comme l'égal de Osamu Tezuka au Japon, Hayao Miyazaki représente un certain idéal de ce que devrait être l'animation : Un art à part entière pour raconter des histoires aussi profondes qu'amusantes.

Né le 5 janvier 1941 à Tokyo, Miyazaki commença sa carrière en 1963 comme simple animateur au studio "Toei douga". Il participa à de nombreux classiques de l'animation japonais ("Prince du soleil" entre autres).

Il travailla en 1971 chez "A Pro" avec Isao Takahata puis chez "Nippon Animation" en

1973 où il contribua pendant cinq ans à la série des "World Masterpiece Theater" (Heidi entre autres).

En 1978, il réalisa sa première série télé, "Conan, le fils du futur". Cette série lui permit de commencer à développer ses thèmes favoris. Les deux héros sont souvent considérés comme des prototypes de *Sheeta et Pazu de Laputa, et du Château du ciel*

Chez "Tokyo Movie Shinsha" il réalisa, en 1979, son premier film : « *Lupin 3 : Le chateau de Cagliostro* ». Devenu, depuis, un classique, ce film représente une étape marquante dans la carrière de Miyazaki.

Il commence sa bande dessinée *Nausicaa de la vallée du vent* en 1982. Grande saga épique et écologique, il mettra plus de 10 ans pour la finir. Avec le succès de l'adaptation cinématographique de sa bande dessinée en 1984, il crée le studio Ghibli. Dans ce studio, il réalise avec son compère Isao Takahata de nombreux films à succès. Le studio lui offre la possibilité d'amener l'animation japonaise vers un niveau supérieur de qualité.

Cependant, Miyazaki quitte formellement Ghibli le 14 janvier 1998 pour s'occuper d'un nouveau studio : "Butaya" (La maison du cochon), près du studio Ghibli en vue de sa proche retraite. Pourtant, le 16 janvier 1999, Miyazaki revient au studio Ghibli en tant que "Shocho" (ce titre signifie approximativement "la tête du service").

En 2001, Miyazaki termine la réalisation du *Voyage de Chihiro* et annonce, lors d'une conférence de presse, qu'il s'agit de son dernier long métrage, mais après tout, il déclarait déjà la même chose après *Princesse Mononoké*.

2. APPROCHES DU FILM

1. Genèse du film

Annoncé le 13 décembre 1999 par le studio Ghibli, lors d'une conférence de presse, le film commença sa carrière dans les cinémas japonais le 20 juillet 2001 et en France en avril 2002. Le budget du film est de 1,9 milliard de yens. Il est produit par Tokuma Shoten, Buena Vista International et le studio Ghibli.

Durée de la réalisation : 20 mois, de décembre 1999 à juillet 2001

Nombre de celluloses utilisés : environ 120.000

Résultats en salles (Japon): environ 23 millions de spectateurs

Le voyage de Chihiro a été nommé pour les Oscars 2003 dans la catégorie "Meilleur film d'animation" (Best animated feature film).

Véritable marathonien du celluloïd, chef d'orchestre intransigeant, Hayao Miyazaki avait laissé entendre qu'il donnerait un terme à sa carrière après *Princesse Mononoke*, il était sorti en effet épuisé par la gestation du dessin animé. La passion fut plus forte que la raison.

Le studio Ghibli évolue avec son temps. Réalisé principalement à la main sur celluloïd, *Le Voyage de Chihiro* a également fait appel aux technologies les plus avancées en matière d'animation par ordinateur. Ainsi, tous les dessins ont été d'abord peints à la main, avant d'être scannés, digitalisés et retravaillés numériquement. Seuls, certains plans et éléments du film (comme la statuette de l'homme de pierre à l'entrée du mystérieux tunnel, qui représente le dieu du voyage) ont été entièrement créés sur ordinateur.

La société de Suzuki a dû aussi se résoudre à sous-traiter une partie de l'exécution du travail avec un studio externe (le studio coréen D.R Digital). Ces changements d'organisation ont tous été scrupuleusement contrôlés par l'équipe de Miyazaki, afin de préserver le niveau de qualité qui a fait leur réputation.

La maison de bain représentée dans le film est une métaphore de la vie quotidienne du studio d'animation avec ses personnages hautement affairés. Hoayō Miyazaki apparaît inévitablement sous les traits du surbooké Kamaji aux multiples bras et la sorcière Yubaba, tenancière de l'établissement, représente, le producteur Suzuki!

Si *Le voyage de Chihiro* est solidement soutenu de la production à la distribution par Buena Vista pour l'essentiel du marché mondial, aucun engouement communicatif n'est cependant acquis à l'export. D'une part, le succès de *Princesse Mononoke* était déjà resté confidentiel, au delà du cercle des aficionados de cartoons nippons, probablement pas assez Pokémon dans l'esprit... D'autre part, sur le marché américain, les censeurs ont tendance à priver les œuvres du maître de leur jeune public en les interdisant aux moins de 13 ans, certaines séquences étant jugées trop violentes, voire simplement trop perturbantes. Ceci explique peut-être l'opportunisme conformiste des productions Disney? En se référant à ce dernier, Miyazaki peut prétendre en ses contrées d'origine faire figure de roi incontestable de l'animation, loin devant la souris américaine !. Chaque nouvelle production des studios Ghibli portant le sceau de l'auteur rassemble un public toujours plus nombreux au point que Miyazaki apparaît aujourd'hui comme une figure incontournable de la culture populaire japonaise transgénérationnelle.

2. Entretien avec Miyazaki

« Ce film s'apparente à un récit d'aventures, mais sans agitation d'armes, ni super-pouvoirs. Et même si je parle d'aventures, le sujet n'est pas la confrontation entre le bien et le mal, mais c'est plutôt l'histoire d'une petite fille qui, jetée dans un monde où se mêlent braves gens et personnages malhonnêtes, va se discipliner, apprendre l'amitié et le dévouement, et va mettre en œuvre toutes ses ressources pour survivre. Elle se tire d'affaire, elle esquive, et retourne pour un temps à son quotidien. Dans le même temps, le monde n'est pas détruit, et ceci n'est pas dû à l'extermination du mal, mais au fait que Chihiro possède cette force vitale. »

« Je considère personnellement que je suis Kamaji et que Yubaba est Monsieur Suzuki, le président de Ghibli. Le fonctionnement de la maison des bains ressemble en effet à celui du studio. Chihiro peut même être considérée comme un jeune animateur venant nous rendre visite. En arrivant, elle trouve Yubaba (Suzuki) en train de crier et de donner des ordres à tout le monde. De son côté, Kamaji est lui aussi obligé de travailler très dur sous les ordres de Yubaba. Il est débordé, au point que même ses multiples membres ne lui suffisent pas. Quant à Chihiro, elle va devoir se montrer utile si elle ne veut pas que Yubaba (Suzuki) la fasse disparaître. »

« Je souhaitais peindre le portrait d'une enfant ordinaire, tout juste capable d'accomplir des choses dont n'importe quelle petite fille de son âge est capable. Je n'avais aucune envie de lui faire faire des choses impossibles ou extraordinaires. Je ne la souhaitais ni comme un personnage particulièrement idéalisé, ni possédant un quelconque talent exceptionnel. En un mot, je la voulais banale. »

*« Il fallait pouvoir exprimer une modification chez un personnage qui ne change pas physiquement. A mon sens, le plus important dans un visage, ce ne sont pas les traits mais les expressions. Pour un dessinateur, c'est là le moyen privilégié de révéler le paysage intérieur d'un personnage. C'est vrai qu'ici, au fur et à mesure du déroulement de l'histoire, mon équipe et moi-même avons enrichi **Chihiro** en terme d'expressions, alors que ses traits restent identiques. »*

« Ce n'est plus une histoire où les personnages grandissent, mais une histoire où ils découvrent quelque chose qui était à l'intérieur d'eux-mêmes, réveillé par des circonstances particulières. »

« Je pense que nous avons besoin de fantastique. Pour ceux qui sont dans l'impuissance de l'enfance, dans un moment où ils se sentent impuissants, le fantastique possède quelque chose pour les soulager. Quand les enfants se retrouvent face à des problèmes difficiles ou compliqués, ils doivent d'abord les éviter. Ils échoueraient sûrement s'ils essayaient de les prendre de front. Et cela ne revient pas à une proposition aussi complexe et critiquable que : "s'échapper de la réalité". Il existe énormément de gens qui furent sauvés par les mangas de Tezuka, pas seulement dans ma génération, mais aussi dans les générations qui ont suivi. Je n'ai aucun doute sur le pouvoir du fantastique. Certes, il est vrai que les créateurs de fantastique ne savent plus très bien créer des émotions, ni des histoires crédibles. Mais c'est juste que le fantastique qui peut affronter cette époque compliquée n'a pas encore été créé. C'est du moins ce que je crois. »
Extraits d'entretiens avec Hayao Miyazaki donnés à la sortie du film tirés du magazine *Cine Live* d'avril 2002 et des sites oomu.org, zoomavant.com et [buta-connection .net](http://buta-connection.net).)

3. Découpage séquentiel

1. 0:00:00 L' arrivée dans la nouvelle ville. Traversée de la forêt et découverte d'un tunnel mystérieux.
2. 0:03:15 Passage vers l'autre monde. Découverte de la ville fantôme. Les parents se mettent à table et se "goinfrent". Chihiro refuse de manger.
3. 0:09:40 Chihiro part visiter la ville. Rencontre avec Haku. La nuit tombe. Découverte des parents transformés en porcs. Fuite de Chihiro qui devient transparente. Arrivée du bateau d'où descendent des personnages masqués étranges.
4. 0:14:34 . Seconde rencontre avec Haku qui lui donne une pastille pour l'empêcher de disparaître. Passage du pont : elle se fait reconnaître en tant qu' humain. Fuite. Haku lui prodigue des conseils pour trouver du travail.
5. 0:20:20 Rencontre avec le vieux Kamaji dans la chaufferie. Entrée de Line (servante) qui la conduit chez Yababa à la demande de Kamaji qui prétend que Chihiro est sa petite fille. .
6. 0:30:30 Line conduit Chihiro chez Yubaba en prenant divers ascenseurs. découverte des différentes salles composant l'établissement de bain en cours de trajet.
7. 0:35:00 Chihiro arrive dans les appartements de Yababa. Rencontre avec Yababa qui ne peut lui refuser du travail et lui donne un nouveau nom : Sen.
8. 0:40:50 Yababa la confie à Haku puis Haku la confie à Line. Nuit. Haku monte aux appartements de Yababa qui se transforme en oiseau de nuit et s'envole en compagnie de son avatar...
9. 0:44:00 Rêve de Sen-Chihiro. Visite de Haku qui lui demande de venir le rejoindre sur le pont. Sen rejoint Haku . Rencontre de "sans visage " sur le pont. Ils descendent vers la ferme et vont voir la porcherie. Haku donne à manger à Chihiro. Il se transforme en dragon volant.
10. 0: 51:35 Averse. Retour de Yababa. Sen fait entrer "sans visage". Réveil dans la maison: chacun prend son travail. Line et Sen préparent le grand bain . Arrivée de l'esprit putride. Apparition de "sans visage" qui donne des cartes de bain à Sen. .. Entrée de l'esprit putride. Sen le conduit au bain et le lave. Grâce aux soins de Sen , l'esprit de la rivière est libéré . Il lui laisse une petite boule...Tout le monde fête le succès de Sen.
11. 1:06:40. Fin de la journée. Line et Sen discutent sur la terrasse. Passage du train. Sen tente de goûter à la boule...c'est très mauvais.
12. 1:08:14 La grenouille avide d'or se fait avaler par "sans visage". Sen rêve qu'elle donne sa boule à manger à ses parents-porcs...
13. 1:10:25. Sen se réveille. Dehors, un océan s'est constitué. Dans les cuisines, on s'affaire pour nourrir "sans visage". Arrivée du dragon-Haku poursuivi par les oiseaux de papier. Ils s'engouffrent dans la chambre . Le dragon blessé repart vers les appartements de Yababa.
14. 1:14:37 Sans visage attire par ses pépites toute l'assemblée. Sen refuse les pépites d'or de "sans visage"et s'en va pour porter secours à Haku. Le monstre sans visage avale le contremaître et une servante.
15. 1:16:40 Sen s'introduit chez Yababa à l'aide d'un oiseau de papier, alors que sa soeur jumelle, la sorcière Zéniba arrive sous la forme d'un oiseau...Sen se cache sous les coussins avec Bou le gros Bébé de Yubaba . Dans la salle où le dragon-Haku git inanimé, l'oiseau de papier se transforme en Zéniba. Celle-ci change les

- trois têtes le Bébé en petit rat et l'avatar en moucheron, et les trois têtes en Bébé.
16. 1:25:00 Le dragon se réveille et brise le sortilège. Puis il tombe par une trappe en compagnie de Sen, du petit lapin et moucheron. Ils aboutissent chez le vieux Kamaji. Sen lui fait manger la boulette de l'esprit de la rivière et il recrache une boule (sceau sacré de Zéniba et et une larve qu'elle écrase– le mauvais sort jeté par Yababa sur Haku-). Haku redevient humain. Sen veut aller chez Zéniba. Le vieux Kamaji lui donne des tickets de train...sans retour. Lin la conduit à Yubaba face au monstre sans visage.
 17. 1:31:00. Le monstre "sans visage" veut tenter Sen avec ses pépites. Sen lui donne la boulette de l'esprit de la rivière, ce qui le fait vomir. Il se met à la poursuivre. Lin fait monter Sen dans sa barque-baquet. Elle la conduit à la gare . Sen recueille "sans visage"qui lui fait pitié.
 18. 1:37:50 . Sen prend le train avec ses deux petits compagnons et "sans visage". Voyage en train jusqu'à la nuit.
 19. 1:41:08 Chez Kamaji, Haku se réveille. Il se rend chez Yubaba et lui apprend qu'elle a été trompée par sa soeur. Haku lui propose un marché: il lui ramène son Bébé si elle libère Sen et ses parents.
 20. 1:45:25 Arrivée du train. Sen et ses compagnons se rendent chez Zéniba. Sen lui demande pardon au nom de Haku. Zéniba lui donne un élastique fabriqué par ses soins.Arrivée du dragon- Haku. Sen révèle son vrai nom à Zéniba "grand-mère"
 21. 1:52:45 Départ sur le dos du dragon. Rêve de Chihiro qui se souvient de sa chute dans la rivière et de son sauvetage...par l'esprit de la rivière. Elle lui révèle son vrai nom, Koaku.
 22. 1:55:15 Arrivée de Sen et Haku au palais de Yubaba.. Le petit rat se retransforme en Bou. Sen se soumet à l'épreuve préparée par Yubaba. Sen gagne.
 23. 1:56:50 Chihiro quitte Haku et retrouve ses parents à l'entrée du tunnel. Noir. Chihiro s'accroche au bras de sa mère. Ils retrouvent la voiture recouverte de poussière...Chihiro regarde l'entrée du tunnel envahi par la végétation. Elle porte dans ses cheveux l'élastique donné par Zéniba...

4. Les personnages

Akio Ogino, le père de Chihiro

C'est un homme (d'affaire ? la quarantaine ?) de nature résolument optimiste et sûr de lui. C'est lui qui prend la décision de transgresser , sans écouter la voix des autres. Il conduit comme un forcené et décide d'autorité de traverser le tunnel. Sans-gêne et doté d'un solide appétit, il se sert goulûment dans le restaurant déserté sans attendre la venue des serveurs, ses cartes de crédit lui servant de "sésame"! . Pour avoir mangé la nourriture des Dieux, ce malotru est, comme sa femme, transformé en cochon.

Yûko Ogino, la mère de Chihiro

C'est une femme pragmatique . Elle parle sans détour à son mari mais au final, elle l'accompagne dans tout ce qu'il fait. Elle semble blasée par le comportement désagréable de sa fille et renonce à exercer son autorité maternelle.

Chihiro Ogino / Sen

Selon le titre original japonais (que ne rend pas le titre français : textuellement, « *La mystérieuse disparition de SEN et CHIHIRO* ») Sen et Chihiro ne sont qu'une seule et même petite fille .Le nom Chihiro signifie en fait *mille brasses*.

Chihiro est une petite fille de 10 ans, ordinaire, de notre époque : chétive, introvertie, têtue, gâtée et peu téméraire. Lors d'un déménagement vers une autre ville avec ses parents, elle entre accidentellement dans "l'autre monde", celui des dieux, des monstres et des esprits. Ses parents changés en cochon, elle se retrouve livrée à elle-même. Pour survivre, elle doit abandonner son nom, et devient Sen. Elle travaille désormais pour la sorcière Yubâba au temple des bains .

La distinction entre **Chihiro** et **Sen** doit ainsi être comprise: Chihiro est la petite fille boudeuse dans la voiture de ses parents, tandis que Sen est le nom que lui donne arbitrairement la sorcière-patronne Yubaba , son nom de travailleuse, sous lequel elle va racheter son nom premier, par ses efforts.

Confrontée à une situation de crise, la petite fille s'anime. Elle fait preuve d'un courage et d'une force d'adaptation inattendus. Elle se discipline, apprend les vertus du travail, la persévérance, l'amitié, le dévouement. En prenant ses responsabilités et au seul prix de ses efforts, elle impose sa personnalité et son individualité, non pas en rejetant le système mais en prouvant qu'elle est digne de gagner son autonomie. Miyazaki dit à propos de son héroïne, unique dans l'oeuvre de Miyazaki aussi bien physiquement que psychologiquement :

«Jusqu'à maintenant, je créais un personnage principal en me disant "je souhaite qu'une telle personne existe". Cette fois, j'ai créé une héroïne qui est une petite fille ordinaire, quelqu'un avec qui les spectateurs pourront sympathiser, quelqu'un dont ils pourront dire, "oui, c'est comme ça en vrai". C'est très important de la rendre crédible et réaliste. A partir de là, ce n'est plus une histoire où les personnages deviennent adultes, mais une histoire où ils découvrent quelque chose qui est à l'intérieur d'eux-mêmes, et qui est réveillé par les circonstances particulières [...]

«Dans ces circonstances rencontrées par Chihiro, la plupart des hommes paniqueraient ou refuseraient d'y croire, mais ces hommes finiraient par être dévorés. On peut dire qu'en fait, le talent de Chihiro est de trouver la force de ne pas se laisser dévorer. En aucune façon, elle n'est devenue l'héroïne parce qu'elle serait une jolie petite fille dotée d'un coeur exceptionnel.»

Yubaba et Zeniba

Ce sont deux sorcières sœurs jumelles. Leur évolution est peut-être compliquée au sens de la menée du récit, mais très simple au fond, car, quoique ennemies dans la fable, elles ne réalisent à elles deux, finalement, qu'un seul personnage à deux faces : par exemple, ni Chihiro ni le spectateur ne peuvent plus percevoir Yubaba la patronne comme diabolique à la fin du film, tout simplement parce que nous lui avons vu vivre la séance de maternage dans la chaumière sous les traits de Zeniba. Leur opposition, apparemment radicale, n'est, au plus, que celle du rat des villes et du rat des champs. L'origine du limaçon viral vomé par Haku est d'abord attribuée à Zeniba, puis à Yubaba : le scénario dit ainsi qu'elles sont intégralement réversibles.

Haku (textuellement « Blanc »)

Il est à la fois le sauveur de Chihiro/Sen, car il la guide, la cache, la nourrit et lui prodigue de l'affection, et celui qui est sauvé par elle, puisque lui aussi retrouve, grâce à elle, son vrai nom complet, enfoui au fond de sa mémoire : « Kohaku », soit le nom de l'esprit d'une rivière, dont la forme surnaturelle est celle d'un traditionnel Haku-ryu (« dragon blanc ») . Un véritable amour d'enfant l'unit à Chihiro à la fin, mais ils doivent se séparer.

Le vieux Kamaji

On peut traduire Kamaji par "pépé chaudière". C'est un vieillard à six bras qui, aidé des Susuwatari, s'occupe d'entretenir la chaudière au cœur de l'établissement. Il réalise également les préparations pharmaceutiques destinées aux bains. Kamaji est un travailleur infatigable qui ne quitte jamais son poste même lorsqu'il dort. Malgré son sérieux, il a un grand cœur et il aide Chihiro à plusieurs reprises. Il est appelé plusieurs fois grand-père par les deux enfants.

Rin

Rin est une jeune fille qui travaille à la maison des bains . Elle a apparence humaine et connaît parfaitement les lois de survie dans le dur monde des bains . Elle a la charge de Chihiro lors de son arrivée dans le monde des esprits. Plutôt abrupte de prime abord, elle se révèle être une personne de caractère, sensée et réfléchie. Elle ne connaît apparemment que peu de choses du monde extérieur, mais elle rêve de gagner assez d'argent pour pouvoir partir un jour.

Chihiyaku et Aniyaku

Traduit littéralement, « celui qui joue le rôle du père » et « celui qui joue le rôle du grand frère ». Ce sont en fait le manager et le sous-manager des hommes grenouilles qui travaillent au temple. Malgré leur air sévère, ils ne sont pas foncièrement mauvais. Ils mènent l'existence de cadres moyens, coincés entre une Yubaba exigeante, des employés à encadrer et des clients à satisfaire. Les travailleurs hommes-grenouilles sont des personnages comiques et curieux. Ils possèdent une grosse voix et sont très attirés par l'or. Ils s'occupent principalement de préparer les repas pour les dieux.

Yuna

Ce sont en fait des escargots de jardin transformés en servantes pour les Bains. Elles ont des tâches variées: accueillir les clients, les baigner, s'occuper des chambres, nettoyer... Comme les hommes-grenouilles, elles sont fascinées par l'or. Les Yuna se montrent froides envers Chihiro, nouvelle arrivée.

Susuwatari

Une armée de boules de suie, évoquant irrésistiblement les noiraudes de Totoro, et qui portent avec leurs frêles membres des boulets de charbon pour alimenter le fourneau du temple. Elles adorent les Kompeitou (friandises en forme d'étoiles multicolores). Leur condition d'esclaves ouvre les yeux à Chihiro qui prend conscience de la dureté du labeur et de la vie.

L'esprit putride

Ce client particulier venu pendant le déluge a un aspect très répugnant et une odeur infecte. Il doit cependant être accueilli selon les règles de l'hospitalité, Yubaba envoie Sen au front pour le conduire au grand bain et pour procéder à son nettoyage. Sen va réussir à surmonter cette épreuve et à délivrer ce client du mal qui le ronge. Il s'avère que cet esprit est celui de la rivière.

« Sans visage »

Autre client que Sen rencontre très tôt dans le récit et qui semble dès le départ attiré par elle; ainsi surnommé car il affiche un masque noir et blanc immuable (comme dans les tragédies grecques). Sen, par pitié, le fera rentrer clandestinement dans l'établissement. C'est une « âme en peine » qui va, grâce à son pouvoir de fabriquer de l'or (en fait une illusion), se goinfrer jusqu'à devenir un monstre énorme, engloutissant tout ce qui se présente à lui. Sen va le guérir malgré lui, en lui faisant ingurgiter une boule laissée par l'esprit de la rivière. Il finit par la suivre jusque chez Zéniba où il saura se rendre utile et où il restera.

Bô (le bébé géant)

C'est l'enfant de Yubaba, énorme et jouflu, point sensible de Yubaba qui fait vibrer sa fibre maternelle (et la rend plus humaine...)



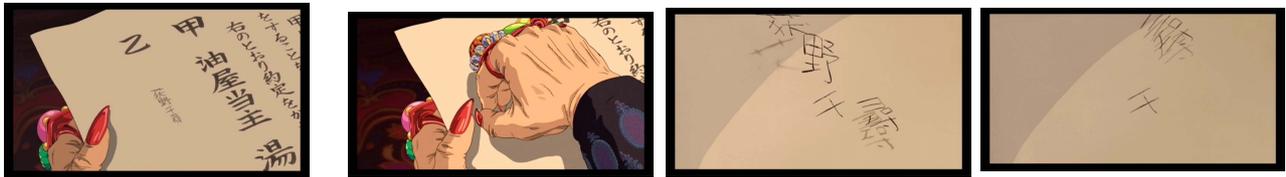
5. Le thème du double

La traduction littérale du titre original du film nous renseigne très précisément sur le fond du film. « La mystérieuse disparition de Sen et Chihiro » : Il s'agit d'un voyage intérieur: d'où les deux prénoms, « Sen » et Chihiro, qui sont en fait les mêmes, le premier n'étant que la moitié du second, un seul idéogramme en japonais sur les deux nécessaires pour dire Chihiro: deux prénoms qui désignent la même personne.

Yubaba , lorsqu'elle fait signer le contrat d'embauche à Chihiro va saisir dans le creux de sa main une partie du nom pour n'en laisser qu'un signe " Sen". D'où la nécessité de se souvenir de qui l'on est pour lutter contre ce maléfice qui n'est autre que le processus de l'aliénation.

" Yubaba vole nos noms pour nous tenir en son pouvoir. Ici tu t'appelles Sen. Ton vrai nom doit rester caché dans ton coeur" dixit Haku à Sen-Chihiro

Lors de sa première rencontre avec Yubaba, celle-ci va en effet faire signer Chihiro, puis prélever des sons de son nom afin de ne lui laisser que le son de «sen»...



Ce thème est d'ailleurs annoncé dès le début du film par la statue à double face qui marque l'entrée du tunnel.



Il se poursuit avec les deux personnalités de Haku (Haku humain/ Haku dragon), les deux soeurs jumelles (Yubaba / Zéniba) qui ne sont aucunement distinguables physiquement l'une de l'autre, mais par contre nous dévoilent la double personnalité de la maîtresse de cet univers , l'une vivant chichement dans un chaumière et l'autre richement dans un palais...Mais aussi celle de l'esprit "sans-visage" qui peut être à la fois généreux et terrible!

6. Etude de la structure: Un conte merveilleux

1. Une critique de la société nippone

Le Voyage de Chihiro est conte merveilleux et poétique comportant de surcroît une critique acerbe de la société nippone moderne, c'est -à -dire quelque part aussi, la nôtre!

Chihiro est livrée à elle-même dans le monde des dieux. Pour Miyazaki, ce monde des esprits et des dieux , bons ou effrayants, reste enfoui au plus profond de nous. Mais ces dieux millénaires , comme celui de la rivière, ne seraient -ils pas aujourd'hui aujourd'hui malmenés par nous-mêmes, par cette société moderne synonyme de pollution et de surconsommation ? C'est sans doute pour cela qu'ils ont besoin parfois de se "refaire une santé" dans la maison des bains!

C'est ainsi qu'on peut découvrir un patron au sommet de la hiérarchie (Yubaba) tyrannique et avide d'argent et de profit. On découvre également des cadres intermédiaires (tels que l'intendant) lui aussi avide d'argent. On y rencontre les ouvriers et ouvrières (les hommes grenouilles, et les Susuwatari – boules noires de Kamaji) travaillant comme des esclaves . Cette société apparaît très cloisonnée : nul ne peut monter jusqu'au sommet ,à part Chihiro grâce à son audace et Hakucar il est une créature de Yubaba, en quelque sorte.

Chihiro va évoluer seule dans ce milieu ; elle doit son salut à son audace , à sa tenacité mais aussi à son grand coeur et à son courage. Jusqu'à présent elle était protégée par le cocon familial et son milieu aisé. Mais maintenant elle est confrontée à un environnement difficile dans lequel il lui faut prendre des initiatives et ses responsabilités.

Le réalisateur dénonce également tout au long de son film l'hyperconsommation et la société corrompue par l'argent. Dès le début du film, le père est présenté comme quelqu'un d'assez borné, fier de son automobile et trop sûr de lui :c'est son odorat qui le guide dans le village fantôme et lorsqu'il s'attable , il rassure Chihiro en lui disant qu'il a toutes ses cartes de crédit sur lui!

Le personnage de "sans visage" , divinité récurrente parmi les croyances japonaises qui attire ses victimes en leur promettant monts et merveilles afin de mieux les dévorer, est lui aussi un monstre qui dévore tout et achète tout avec l'or qu'il fabrique, y compris – du moins le tente-t-il- l'amitié de Chihiro, car cette dernière va refuser par trois fois ses avances. Devant son or, elle lui avoue qu'il ne peut pas lui donner ce qu'elle veut. Le "sans visage" ne comprend pas, car pour lui, tout s'achète! Mais c'est aussi un personnage qui va évoluer puisqu'à la fin, après avoir vomis son premier repas (la grenouille) il va suivre Chihiro jusque chez Zaniba et rester avec elle , dans son humble chaumière, pour l'aider et lui tenir compagnie.

Un troisième personnage est révélateur de la société de consommation japonaise. Bou, le poupon géant de Yubâba incarne, selon Miyazaki, *"l'absolue bêtise des mères japonaises qui cherchent à être aimées à n'importe quel prix. C'est la raison principale pour laquelle Yubâba a besoin de gagner tant d'argent: elle dépense tout pour son bébé. Elle en a fait un monstre, celui qu'il y a en elle. [...] En faisant des enfants un rouage économique, nous fonçons vers un enfer que nous avons nous-même créé"*.

Pour Miyazaki il semble désormais que la solution n'est plus collective, mais

individuelle. En effet, le personnage de Chihiro semble prouver qu'avec beaucoup de courage et de volonté, chacun peut s'en sortir, et ce, même au sein d'une société bridée par les hiérarchies et par les comportements stéréotypés.

Enfin, le film traite aussi du passage de l'enfance à l'âge "adulte". Pleurnicheuse et insupportable au début du film, Chihiro finit par se prendre en main par amour pour ses parents afin de les sauver. Le titre du film prend alors une autre signification : il ne s'agit pas seulement d'un voyage physique, mais également d'un voyage spirituel dont le terme aboutira à une nouvelle Chihiro, différente et mature.

2. Les éléments constitutifs du conte

Situation initiale:

Chihiro, petite fille unique, dont les parents semblent s'occuper beaucoup, se conduit comme une enfant gâtée (allongée à l'arrière de la voiture, elle n'a que faire des louanges de ses parents sur la nouvelle ville dans laquelle ils comptent s'installer. Elle tire d'ailleurs la langue lorsqu'il est question de sa nouvelle école...)

Situation finale:

Chihiro a muri, passant de l'état d'enfant à celui d'adolescente. Elle peut désormais prendre des initiatives et regarder l'avenir en face, comme une promesse (la rencontre de l'amour – le prince charmant- symbolisé par le serment de Haku).

La quête: Retrouver et sauver ses parents (officiellement) mais accessoirement aussi découvrir l'amour et révéler un certain nombre de valeurs morales comme le courage et la persévérance.

Les épreuves: vaincre sa peur devant la colère de la sorcière Yubaba; laver l'esprit putride et le délivrer de ses "impuretés" ; soigner le dragon et délivrer Haku de son ensorcellement,; délivrer le petit peuple de la maison des bains du monstre qui avale tout; soigner sans - visage, surmonter l'épreuve finale imposée par Yubaba.

Les opposants: Yubaba.

Les adjuvants: Haku, le vieux Kamaji, Lin, "sans visage", l'esprit de la rivière, Zaniba.

3. Le temps dans le récit

On remarquera que le film constitue une boucle. Combien de temps s'est écoulé entre les deux séquences (1- 23) ? Impossible à déterminer. Mais la structure temporelle du récit pose véritablement problème. Si l'on compare les deux séquences de début et de fin , on constatera que les lieux ont en quelque sorte vieilli (mais bizarrement, pas les personnages!)

Un plan se retrouve à l'identique dans la première et la dernière séquence: Chihiro dans le tunnel , tenant fermement le bras de sa mère qui lui dit de ne pas la serrer si fort. Cet élément laisserait penser que tout le récit s'est passé en une fraction de seconde dans la tête de Chihiro! Mais, surprise! A la sortie du tunnel les parents découvrent la voiture recouverte par la végétation. Un temps assez long s'est donc déroulé...On est un peu perdu! A la fin du récit, on retrouvera les mêmes lieux dans un tout autre aspect. La

bâtisse surmontée de l'horloge et donnant accès au "parc d'attraction" paraîtra délabrée, tout comme l'entrée du tunnel. La statue marquant l'entrée du tunnel elle-même a changé. A la fin, elle devient une simple borne de pierre sans visage...

En fait, Miyazaki s'amuse avec le temps, dérègle les pendules...Il nous entraîne dans un monde imaginaire, où le temps ne peut pas être celui des Hommes. La nuit tombe excessivement vite et surprend Chihiro. Mais lorsque Chihiro va retrouver Haku, il fait jour (seq 9) puis, c'est à nouveau la nuit. Yubaba elle même décide du jour et de la nuit lorsqu'elle fait tourner la coupole dans la chambre de Bô, le bébé, passant du jour à la nuit! Jours et nuits , couchers et réveils se succèdent , mais sans véritable logique.



Le thème du passage est tout entier contenu dans ce plan de Chihiro serrant le bras de sa mère et qui se retrouve à l'identique conjointement au dialogue au début et à la fin du film.

- Le père: " Attention, vous pourriez glisser!
- La mère: " Chihiro, ne t'accroche pas à mon bras! Tu m'empêches de marcher"

- La succession des jours et des nuits....

Jour	Réalité. Arrivée et traversée du tunnel. Découverte de la ville fantôme.
Nuit	Chihiro pénètre dans le palais. Recherche de travail et embauche. (signature du contrat) Coucher. Haku vient la réveiller.
Jour	Chihiro découvre la porcherie avec Haku. (rêve ?) Chihiro est endormie chez le vieux Kamaji.
Nuit:	Averse. Déluge. Embauche. Episode de l'esprit putride. Coucher.
Jour	Réveil . Arrivée du dragon Haku blessé. Episode de "sans visage" .
Jour/nuit	Voyage en train;
Nuit	Chez Zaniba.Retour avec Haku.
Jour	Dénouement. Retour dans la réalité.

- Comparaison du début et de la fin du film...



4. L'espace dans le récit.



- La forêt et le tunnel: Le tunnel représente le passage du réel à l'imaginaire. On y accède après avoir traversé une forêt dans laquelle sont disséminées des statues d'esprits. L'une d'elles, à double face, semble garder le passage. On débouche, après la traversée du tunnel dans une vaste salle à colonnes inondée de lumière colorée et meublée simplement de bancs...cette salle fonctionne comme un sas d'entrée, sorte de salle d'attente puisque c'est là qu'ils perçoivent le bruit d'un train...Le bâtiment est surmonté d'un clocher – horloge.
- Le village fantôme: On y accède par le passage d'un gué à travers une prairie et par des escaliers en pierre. A la nuit tombée, la prairie se recouvre d'une étendue d'eau et Chihiro va voir arriver par là, en provenance de la ville illuminée (dans laquelle on distingue le clocher du bâtiment aperçu à la sortie du tunnel) un bateau d'où débarquent les esprits. Le village constitué exclusivement de bars-restaurants paraît désert. C'est un véritable décor de parc d'attractions, lieu des mirages et de la tentation, car c'est là que les humains se font "piéger" par la surconsommation alimentaire, se transformant en porcs que l'on parque dans la porcherie voisine. Chihiro, par son refus de manger, va échapper à la triste condition dans laquelle ses parents vont sombrer!

- La maison des bains.: Elle est séparée du village par un pont que Chihiro doit franchir sans respirer! . Il s'agit d'un bâtiment à plusieurs étages d'où s'échappent des torrents d'eau chaude et une fumée noire, par une grande cheminée. La circulation s'y fait dans la verticalité ,symbolisant par là-même la hiérarchie sociale. On y circule par les escaliers ou les ascenseurs (on constatera qu'il y a une sorte de monte-charge pour les étages inférieurs et un ascenseur plus luxueux pour les étages supérieurs) . Une coupole en constitue le sommet.(chambre du bébé géant).

Structure de la maison des bains.
Trois ascenseurs déservent trois espaces.

	<p><u>Etages supérieurs:</u> Centre de direction : appartements de Yubaba et chambre de son bébé géant (coupole)</p>
	<p><u>Etages intermédiaires:</u> Dortoirs Salles des bains.</p> <p>Entrée</p>
	<p><u>Etages inférieurs:</u> Cuisines Entrepôts- machinerie. Chaufferie : antre du vieux Kamaji et des ses petites boules de suif -esclaves</p>

L'établissement des bains n'est autre que la projection de la société moderne et surtout du monde du travail. On peut y découvrir une Yubaba tyrannique, avide d'argent et de profit, incarnant le patronat; mais aussi des cadres intermédiaires, tels que l'intendant lui aussi victime d'avarice (il ne donnera pas à Sen la décoction qu'elle lui a demandée). On y rencontre aussi les ouvriers, les hommes grenouilles, et les Susuwatari rendus esclaves et sujets à peu d'évolution dans la société.



- L'étendue marine : Elle se constitue à la suite du déluge. Un train sans retour la parcourt régulièrement, circulant à fleur d'eau , peuplé d'ombres de passagers humains ...
- La chaumière de Zéniba.: Elle est accueillante et simple, à l'inverse du palais immense de Yubaba.

7. Etude de séquence

(durée: 1mn 10)

	<p>1. Plan taille. Chihiro est surprise par sa découverte. Musique annonciatrice...</p>		<p>6. Détail bâtiment. Galerie vitrée. Absence de vie apparente.</p>
	<p>2. Plan large et panoramique vertical. Vue subjective de Chiro découvrant la maison des bains. Etrangeté (danger?) de la fumée noire et du drapeau (seuls éléments animés) . Arrêt de la musique. Son progressif de la chute d'eau et claquement du drapeau...</p>		<p>7. Détail bâtiment. Chute d'eau chaude . (en rapport avec la cheminée) Présence cachée.</p>
			<p>8. Panoramique Haut bas (inverse du plan 2).... ..Mais le cadre final montre que Chihiro a franchi la ligne... Chihiro se dirige vers le parapet.</p>
			

	<p>1. Plan taille. Chihiro est surprise par sa découverte. Musique annonciatrice...</p>		<p>6. Détail bâtiment. Galerie vitrée. Absence de vie apparente.</p>
			
	<p>3. Idem plan 1 avec sortie de champ. «c'est bizarre!»</p>		<p>9. Contre plongée. Demi ensemble. Chihiro se penche. Panoramique rapide vers le bas... «Voilà le train!». ...Plongée sur un train miniature qui sort du tunnel et entre sous le bâtiment. (rappel de son entendu à l'entrée dans le parc ...)</p>
	<p>4. Plan large en plongée. Chihiro s'arrête à la limite du pont. Le personnage semble écrasé et une sensation de danger commence à émerger</p>		
	<p>5. Plan serré en contreplongée. Connotation d'un bateau battant pavillon pirate...</p>		<p>10. Plan moyen de Chihiro. Contre plongée. Raccord regard de Chihiro</p>

	<p>11. Chihiro traverse le pont en courant pour suivre le train... Panoramique vers la droite en suivi du regard de la fillette... un garçon (Haku) est là, comme une apparition.</p>		<p>15. Contrechamp. Légère contre plongée. <i>«le soleil va se coucher...»</i> Un souffle (vent?) s'amplifie</p>
			<p>16. Plan poitrine . Contrechamp. L'ombre envahit l'image. Le visage de Haku est comme partagé en deux (ombre et lumière) <i>«va-t-en vite avant que la nuit tombe!»</i></p>
	<p>12. Contre champ sur Haku . Il semble avoir surgi de l'entrée du bâtiment. Une petite musique (tintinabulante) apparaît en fond sonore.</p>		<p>18. Plan taille. Paysage de coucher de soleil. <i>« ils viennent d'allumer les lampes. Tu dois fuir ».</i> Haku saisit Chihiro et l'entraîne vers le village.</p>
	<p>13. Plan taille légère contre plongée. Contre champ. Surprise de la fillette.</p>		<p>19. Forte contre plongée en plan large. Chihiro effrayée court suivie de Haku. <i>« Ne t'en fait pas, je vais gagner du temps! traverse la rivière!»</i>. Haku se retourne vers l'entrée.</p>
	<p>14. Plan taille en plongée. Contrechamp. Vue subjective. Haku fâché se précipite vers Chihiro. <i>«Personne ne doit venir ici! Va-t-en tout de suite!»</i> L'ombre semble brusquement grandir...</p>		<p>20. Plan américain. Haku souffle dans sa main et envoie une pluie d'écailles blanches en direction de l'entrée du bâtiment.</p>

Commentaires:

Cette courte séquence fait charnière entre l'exploration du village et l'entrée dans le conte fantastique. On remarquera que la musique s'est tue durant ce court instant (ensuite, elle reprend, dramatique, en accompagnement de la course de Chihiro qui va rejoindre ses parents...).

Le sentiment d'étrangeté apparu lors de la découverte des plats fumants dans le restaurant désert va s'accroître avec celle de la fumée noire et des sources d'eau chaude. Il va se concrétiser avec l'apparition inexplicable de Haku, ses dons magiques, et la tombée très rapide de la nuit. Nous partageons le point de vue de la fillette (nombreuses vues subjectives) et nous avons peur pour elle. L'immense bâtiment , tel qu'il est présenté dans le plan 19 surtout, s'avère effrayant comme prêt à «avaler» les personnages...

Haku nous apparaît comme un personnage doté de pouvoirs magiques (les écailles qu'il souffle sont celles du dragon qui à la fin de l'histoire va se désagréger en une pluie d'écailles...).

3. AUTOUR DU FILM

1. Introduction au voyage de Chihiro par Hayao Miyazaki

(Sen to Chihiro no Kamikakushi)

Au bout du tunnel,
Il y a une ville de merveilles.
C'est un lieu inconcevable,
Où des choses inconcevables se produisent.
Ce monde existe juste à côté du monde des hommes.
Mais il est invisible aux humains.
C'est le monde des divinités, des esprits,
Des gobelins et des monstres.
Dans cette ville jaillit une source chaude,
Où les anciens dieux viennent soulager leurs maladies et leurs blessures.
A 10 ans, Chihiro s'aventure dans ce monde,
Où les humains ne devraient pas entrer.
Pour survivre dans ce monde, Chihiro doit accepter deux conditions :
Travailler pour Yubaba, une sorcière avare
Qui dirige la maison de bains au centre de la ville,
Et être dépouillée de son nom pour devenir une non-humaine.
Chihiro perd alors son identité, reçoit le nom de Sen et commence à travailler.
Dans cette ville de merveilles et de surprises, Chihiro ressent d'abord
Un immense sentiment d'impuissance... et bien peu d'espoir.
Pourtant, dans ce monde dur, elle découvre de nombreuses choses,
Et Chihiro devient plus vivante qu'elle ne l'a jamais été.
Kamajii, le gardien de la chaufferie et sa grande expérience de la vie,
Rin, qui apprend à Chihiro à travailler aux bains,
Les Sisiwari, les porteurs de charbon,
Bou, le fils de Yubaba.
Des événements inimaginables vont se produire.
La force de vie endormie de Chihiro
Va progressivement s'éveiller.
Et Chihiro va faire la connaissance d'Haku,
un garçon serviable mais mystérieux.
La rencontre d'un garçon et d'une fille,
dont la mémoire s'éveille,
liés par une promesse...

Ils vont se comprendre et s'entraider.
Chihiro pourra-t-elle retrouver son nom,
Et revenir dans notre monde ?

Hayao Miyazaki

(traduit à partir de la version anglaise par Gildas Jaffrennou)

2. Le Shintô

1. Le Shintô, la voie du divin

Le *Shintô*, la voie du divin, est la religion indigène du Japon. De type animiste et panthéiste cette croyance chamanique ne possède pas une origine formellement identifiée. Elle serait pour certains une survivance des rites de l'époque *Jômon*, pour d'autres le *Shintô* serait issu de croyances provenant de l'Asie du sud-est ou de Polynésie notamment par le culte phallique.

Cette confession hétérogène et polymorphe, aux divinités nombreuses, n'a pas toujours eut un cloisonnement étanche avec d'autres systèmes théologiques tel que le bouddhisme, confucianisme ou taoïsme. Une dissociation progressive, avec le bouddhisme notamment, a commencé à s'opérer au VII^e siècle avant d'être officiellement établie sous l'ère *Meiji*.

Le *Shintô* ne possède pas vraiment, à l'inverse des religions chrétienne ou juive par exemple, de texte sacré même s'il existe certains écrits tels que le *Kojiki*, le *Nihon shoki* et le *Jingiryô*. Le *Shintô* primitif mélange tout à la fois le culte phallique (Shivaïque?), solaire (Sibérie?) et le culte de l'eau.

La mythologie *Shintô* assez complexe, attribue la création du Japon (*onogorojima*) au couple incestueux des divinités primordiales Izanami et Izanagi.

Le *Shintô* se base sur le respect des *Kami*, des divinités ou des esprits pouvant habiter toute chose. En découle une grande attention pour la nature et un certain culte des ancêtres. Les prêtres *Shintô* sont des laïcs recevant une formation spécifique.

2. Le sanctuaire shintô:

Souvent situé dans des sites naturels impressionnants, l'entrée d'un sanctuaire *Shintô* est marquée par la présence d'un torii (portique sacré en bois, pierre ou béton) indiquant la nature sacrée des lieux. Le caractère sacré des lieux est aussi indiqué par la présence de *shimenawa* (corde de chanvre tressée) et de *gohei* (guirlande de papier plié en zigzag).

L'*Honden*, l'édifice le plus important, abrite un ou plusieurs *kami*. Il n'est pas destiné à recevoir les fidèles. Ceux-ci font tinter une cloche et frappent dans leurs mains (pour attirer l'attention du *kami* et s'inclinent respectueusement (en psalmodiant éventuellement) tout en jetant une offrande. Les fidèles se purifient avec de l'eau avant de se présenter devant le *kami*. Une fontaine, souvent fort artistique, est à la disposition des fidèles. Une louche avec un long manche (*hishaku*) permet de recueillir l'eau pour se laver les mains et la bouche. (Il est conseillé de récupérer l'eau qui sort directement de la fontaine)

Sont conservés dans l'*Honden*, l'image et le miroir du *kami* consacré (*mitamashiro*, *goshintai*). Le plus souvent en face de l'*Honden* se trouve l'*Haiden* une sorte d'oratoire réservé aux prêtres.

Il peut exister des petits sanctuaires périphériques d'importance moindre appelés *masha*. Une boutique est en général présente au sein du sanctuaire et propose, moyennant finance, toutes sortes de services: souvenirs, charmes et prédictions...

Shinto, la voie des Dieux

Selon la tradition japonaise multi-millénaire, dans les temps très anciens il y avait alors un océan immense (ironiquement destiné à être appelé l'Océan « Pacifique »), qui semblait infini : d'une extrémité à l'autre de l'horizon, on pouvait voir seulement l'eau et le ciel. Au-dessus de cette immense masse d'eau il n'y avait qu'un « pont » lumineux et étroit. Les dieux avaient l'habitude de venir sur ce pont pour observer et admirer la beauté et l'immensité de cet océan. L'un de ces dieux, Izana-Gi, fatigué d'observer l'océan d'en haut, abaissa sa lance vers l'eau et l'agita légèrement. En relevant la lance il remarqua qu'un peu de boue, restée à la pointe de la lance, retombait dans l'eau. C'est ainsi que la première « île » apparut sur terre.

Savitri Devi Mukherji

3. Zanami et Izanagi, les deux soeurs jumelles

Ces sœurs jumelles issues de la septième génération des esprits célestes sont à l'origine de la création de l'île d'*Onogorojima* (sur laquelle elles s'installèrent) et d'autres îles formant l'archipel japonais ainsi que de nombreux *Kami*.

Izanami mourut en donnant naissance à l'un de ses "fils" le *kami* du feu (*kagutsuchi no Kami*) qui fut alors tué par *Izanagi*. Cette Dernière voulant sauver *Izanami* des ténèbres se rendit aux enfers. Elle réussit à s'en échapper de justesse et décida de fermer la porte permettant d'y accéder. Voulant se purifier par l'eau *Izanagi* donna alors naissance aux *Kami* de la lune (*Tsukuyomi*) et du soleil (*Amaterasu*).

3. Episode des oiseaux de papier

Il s'agit d'une référence à l'Ommyôdô (« voie du Ying et du Yang »), une théorie du taoïsme qui enseigne ce qui est à éviter certains jours, quelles directions prendre à telle période de l'année, la façon dont on devait construire une maison (ce qui s'apparente au Feng Shui)... Les prêtres étaient notamment chargés de purifier les lieux par l'utilisation de petits bouts de papier sur lesquels sont écrits des prières, les *Ofudas*. Les *Shiki-Gami* sont liés à ces pratiques. On croyait que les prêtres pouvaient insuffler la vie à des petits bouts de papier en forme d'animal ou d'humain et leur ordonner tout ce qu'ils voulaient. "Shiki" désigne "le style", "la manière", et "Gami" se traduit par "dieu".



4. PISTES PÉDAGOGIQUES

1. Le voyage de Chihiro: un conte initiatique.

1. Retrouver la structure du conte dans le récit.

Comparaison avec d'autres contes occidentaux (Blanche Neige; Le petit Poucet...)

Comparez Chihiro avant et après ...qu'a-t-elle appris?

Quelles sont les «bonnes actions» faites par Chihiro?

Quelles leçons pourrait-on tirer de ce conte?

- On existe par notre passé, notre histoire, notre nom.
- Il faut apprendre à dire non, à ne pas tout accepter
- Il faut être persévérant.

2. Recherche sur les éléments symboliques

Définir le symbolisme.

Que pourrait représenter la forêt ? Le tunnel? L'eau ? (différence entre l'étendue marine qui sépare deux rives et l'eau purificatrice)

Quelle place tient l'eau dans le film?

- ses représentations
- sa dimension poétique
- sa fonction économique

3. recherche sur le fantastique/ le féerique

Héros réel dans un monde fantastique./ héros fantastique dans un monde réel

Citez des scènes fantastiques ou féeriques.

Chihiro a-t-elle inventé cette histoire? (argumentez)

Relevez les indices à partir de l'affiche du film.

2. Chihiro et les esprits

1. Chihiro et l'esprit « Sans Visage » :

Comment et quand Chihiro le rencontre-t-elle?

A quel moment se met-il à parler et pourquoi ?

Pourquoi donne-t-il de l'or ? Comment devient-il alors ? Que fait-il ?

Que fait Chihiro de différent des autres personnages ?

Que lui donne-t-il ? A quoi cela va-t-il lui servir?

Pourquoi suit-il Chihiro ?

Avec qui reste t-il ? pourquoi ?

Que représente cet esprit? (à quoi son surnom fait-il référence?)

2. Chihiro et l'esprit putride

Comment et quand Chihiro le rencontre-t-elle?
Quand parle-t-il et pourquoi ?
Quel service lui rend-elle ?
Que lui donne -t-il? A qui cela va-t-il lui servir?
Comment devient-il alors ? Que fait-il ?
Que fait Chihiro de différent des autres personnages ?
Que représente cet esprit? (à quoi son surnom fait-il référence?)

3. Chihiro et le dragon Haku

A quel moment Haku se transforme-t-il en dragon?
Pourquoi est-il poursuivi par les oiseaux de papier?
Quel service Chihiro lui rend-elle?
Comment va-t-elle le guérir totalement?
Que lui promet-il en la quittant?
Que représente cet esprit?

3. La thématique du double (le Yin et le Yang)

Relevez ce qui relève de cette dualité dans le film. (le bien/ le mal):
Chihiro /Sen
Haku garçon/ Haku dragon
Yubaba/Zéniba
Les esprits qui se dédoublent (esprit putride; esprit sans visage)

4. L'absorption / vomissement

- x Les parents se goinfrent...et se transforment en porcs.
- x Haku donne une pilule à Chihiro pour l'empêcher de disparaître.
- x L'esprit putride « vomit » toutes sortes de déchets.
- x L'esprit sans visage se goinfre de nourriture (entre autre...)
- x Chihiro donne une boulette au monstre et le fait vomir (ce qui le guérit)
- x Chihiro donne une autre boulette à Haku qui vomit lui aussi le sceau et la limace .

5. SITES CONSULTABLES

<http://crac.lbn.fr/image/fichefilm>.

<http://www.fluctuat.net/1559-Le-Voyage-de-Chihiro-Hayao>

<http://www.butta-connection.net>

<http://www.oomu.org/miyazaki.html>

<http://www.oomu.org/chihiro.html> (interview du réalisateur)

<http://www.filmdeculte.com/film/film>

<http://www.ecrannoir.fr/films/01/chihiro.htm>

http://www.clickjapan.org/Histoire_religions_politique/religions.htm

Yves Maussion

Coordinateur cinéma audiovisuel

Action culturelle . Rectorat de NANTES