

Fiche film :

Voyage de Chihiro (Le)

Auteur : **MIYAZAKI Hayao**Pays : **Japon**Année : **2001**Genre : **Aventures**Dispositif : **Ecole et cinéma 2004-2005**

Droits réservés image : Enfants du cinéma



Synopsis

Chihiro est une petite fille de dix ans, grincheuse et gâtée, recroquevillée à l'arrière de la voiture de ses parents. Ils approchent de leur nouvelle maison, et elle est triste de quitter sa vie d'avant. Par erreur, s'étant engagés dans une « forêt obscure », ils se retrouvent dans un parc de loisir abandonné. Par goinfrerie, ayant perdu la « voie droite », le père et la mère sont magiquement transformés en cochons. Chihiro est alors brutalement embarquée dans un cauchemar incompréhensible au royaume des ombres. Elle devient l'humble travailleuse, d'abord clandestine puis sous contrat – mais la patronne est une sorcière diabolique - d'un immense établissement de bains anachronique, qui œuvre au repos temporaire des innombrables esprits de la nature de la tradition shintoïste. Rien n'est normal dans cet univers tantôt sous et tantôt sur-humain, sauf les règles de la vie en communauté, du travail, de la solidarité, de l'amitié et de l'amour qui, elles, sont rigoureusement celles de notre monde, et que Chihiro apprend très vite et très rudement. Elle parvient à ne pas se laisser réduire, et à conserver son intégrité et sa mémoire alors que son nom même lui est dénié. C'est de cette manière qu'elle se sauve elle-même et parvient à racheter la métamorphose infamante de ses parents, retrouvés au finale comme si rien n'avait eu lieu (...que le lieu lui-même et son animation, dans toutes ses possibilités d'aventure).

Générique

Titre original : Sen to Chihiro no Kamikakushi

Traduction littérale : la mystérieuse disparition de Sen et Chihiro

Réalisation : Hayao Miyazaki

Scénario : Hayao Miyazaki

Production : Toshio Suzuki (Studio Ghibli)

Directeur de l'animation : Masashi Andô

Directeur artistique : Yoji Takeshige

Musique : Joe Hisaishi

Distribution : Buena Vista

Film : Couleur

Durée : 2 h 02

Prix :

Ours d'or, Festival de Berlin, 2002

Oscar du film d'animation 2002

Rôles

Yubaba et Zeniba 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 vomit par Haku est d'abord attribuée à Zeniba, puis à Yubaba : le scénario dit ainsi qu'elles sont intégralement réversibles.

La distinction entre Chihiro et Sen doit ainsi être comprise. En effet, malgré la ruse du 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 : 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 ;

Haku (textuellement « Blanc ») 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.

Mise en scène

La traduction littérale du titre originale du film, et son explication, qui n'est pas aisée à comprendre pour un Occidental, renseigne très précisément sur le fond du film. « La mystérieuse disparition de Sen et Chihiro » dit bien plus que Le voyage de Chihiro, qui lance sur une fausse piste. Il n'y a, en effet, presque aucun voyage, matériellement et symboliquement, dans Chihiro, ou bien des petits trajets qui n'ont pas d'importance. Il ne s'agit pas, pour l'héroïne, la fille-de-dix-ans (Miyazaki a voulu, explicitement, et précisément, faire son portrait) de se déplacer dans un territoire, mais de « disparaître » puis de redevenir soi-même tout en ayant changé. Il s'agit d'un voyage de soi à soi : 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, qu'on prononce différemment lorsqu'on l'emploie seul, et deux prénoms qui désignent la même personne. D'où l'intrigue du nom volé par la sorcière, et 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. Il ne faut pas « s'évader » ; il ne s'agit pas de s'enfuir ; nous sommes dans Gaston Leroux ou Edgar Poe plus que dans Lewis Carroll : dans la Chambre Jaune ou la Rue Morgue, avec leurs scènes de crime fermées de l'intérieur – rien n'a bougé, tout a changé - plutôt que de l'autre côté du miroir d'Alice ; il s'agit de tenir bon pour redevenir ou rester humain dans un monde inhumain. Qui osera dire que cette fiction n'est pas réaliste et n'est pas d'actualité ?
Hervé Joubert-Laurencin

« 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 esquivé, 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.)

Pistes de travail

- Le voyage de Chihiro se prête bien à une analyse comparée avec Le roi et l'oiseau de Paul Grimault (France, 1980). Le domaine hiérarchisé de Yuubaba rappelle le palais vertical et labyrinthique du roi de Tachycardie, le bébé Bô est aussi destructeur et maladroit que le robot géant, etc...

- On peut aussi y trouver des analogies avec les diverses aventures d'Alice de Lewis Carroll : mer de larmes qui rappelle l'envahissement du paysage, biscuits qui font changer de taille et boulettes qui guérissent, etc...

- Bien sûr, le domaine japonais est très important : depuis le plus proche, comme certains autres films célèbres de Miyazaki (les gueules de loup ensanglantées de Princesse Mononoké et Haku, les cimes des arbres et les chats-autobus dans Mon voisin Totoro qui évoquent les frondaisons du début de Chihiro et le train de nuit), ou d'autres films du studio Ghibli (le train peuplé d'enfants fantômes au début et à la fin du Tombeau des lucioles de Isao Takahata et le voyage nocturne de Chihiro), jusqu'au plus ancien, comme les estampes de Hiroshige (tous les ponts de bois, animés, parfois nocturnes des 100 vues fameuses d'Edo (1856-1858) ou des 36 vues du Mont Fuji (1852).

Fiche mise à jour le 8 octobre 2004

Fiche réalisée par Hervé Joubert-Laurencin

Experiences

Céline Charrier ("celinec7112@wanadoo.fr") vous propose cet atelier réalisé en janvier 2006 avec une classe de 22 CM 1 et CM 2

I/ Recherche internet sur le site "www.buta-connection.net/": explorer un site :

1/ Qui a réalisé ce film ? En quelle année ?

2/ Quels autres films a-t-il réalisés ?

3/ Regarde quelques images de ces films et dis si tu trouves une ressemblance entre les films ou pas, si oui explique la.

4/ Le voyage de Chihiro : va dans « le film » puis dans « galerie » et cherche, sur le menu gauche, la page « affiches et posters ». Là, cherche les 3 affiches du film. Décris chacune d'elles.

Affiche 1, Affiche, Affiche 3

Qu'est-ce que chacune d'elles raconte du film ? Trouve-leur un autre titre.

5/ Reviens dans « galerie » et va dans « le voyage de Chihiro », puis dans film.

Voilà 127 images du film. Sont-elles dans l'ordre du film ? Donne un exemple.

Regarde les 15 premières, numérote-les et remets-les dans l'ordre.

6/ Cherche pour chaque affiche une image pour l'illustrer

7/ Choisis 5 images et réécris une histoire.

- introduction
- problématique
- résolution
- conclusion

II/ Le voyage de Chihiro et toi :

1/ Quel personnage voudrais-tu être ? Pourquoi ?

2/ Miyazaki voulait que l'histoire se termine avant, quand ? ton avis ? Pourquoi ?

3/ Le bruit, la musique : quel est leur rôle ?

III/ Ce qu'on a repéré dans le film :

- les émotions
- la nourriture
- les thermes
- la culture japonaise
- l'humour
- les dessins
- le fantastique
- les personnages
- le pouvoir des mots
- Chihiro refuse : le tunnel, la nourriture, l'or, la mort de Haku, la méchanceté d'Haku

IV/ Ce qu'on a interprété :

- les thermes représentent le monde du travail : les obstacles auxquels on est confronté quand on travaille
- Miyazaki dénonce la société dans laquelle on croit que tout peut s'acheter.
- ce monde fantastique a existé dans la vie de Chihiro et ses parents ou seulement dans son imagination ?
- les épreuves rencontrées par Chihiro sont celles auxquelles une fillette de 10 ans peut être confrontée.
- on existe par notre passé, notre histoire, notre nom
- il faut apprendre à dire non, à ne pas tout accepter

V/ Les étapes de l'histoire :

- arrivée dans la nouvelle ville
- découverte d'un tunnel mystérieux, passage
- monde désert, Chihiro dit non
- transformation des parents
- rencontre avec Haku
- passage du pont et arrivée dans les thermes
- recherche de travail, contrat avec la gérante
- travail éreintant
- gentillesse et bonté
- guérison de l'esprit putride
- entrée du Sans Visage
- goinfrerie, glotonnerie et monstruosité du Sans Visage qui ne recherche que des personnes à qui parler, mais ne rencontre que des gens assoiffés de richesse
- rencontre de Bou, enfant capricieux et gâté, qui a tous pouvoirs sur sa mère.
- Chihiro ne lui cède pas.
- Zeniba transforme Bou et l'oiseau de Yubaba, en rat volant, et l'oiseau mouche qui partent avec Chihiro
- blessure d'Haku qui a volé Zeniba sur les ordres de Yubaba
- Chihiro affronte le Sans Visage et a pitié de lui, elle l'emmène et part chez Zeniba lui demander pardon au nom de Haku pour le sauver.
- départ en train vers la maison de Zeniba
- le rat volant et l'oiseau mouche souhaitent rester ainsi, Chihiro obtient le pardon pour Haku et le Sans Visage y rencontre une amie. Chihiro témoigne de l'amitié à ceux qui l'entourent
- le dragon blanc, sauvé, vient chercher Chihiro. Ils se rappellent qu'ils se sont connus quand le dieu de la rivière a sauvé la petite Chihiro de la noyade.
- Chihiro reconnaît ses parents et ils peuvent rentrer dans leur monde.

VI/ Recherches de symbolisme :

a/ définir le symbolisme

Hansel et Gretel

Le petit poucet

Blanche-neige

Le tunnel

Lieu commun à ces histoires

Que leur arrive-t-il dans ce lieu ?

Quelle émotion pourrait représenter ce lieu ?

b/ Que pourrait représenter la forêt ?

c/ Retrouver des symboles

Les thermes

Le tunnel

Le Sans Visage

L'esprit putride

Le train

Le mur

Dans quelle histoire l'as-tu rencontré ?

A quoi cela fait-il penser ?

Que représente-t-il ?

VII/ Le Sans Visage :

Décris-le quand Chihiro le rencontre

Peut-il parler ? 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-elle ?

Pourquoi suit-il Chihiro ?

Avec qui reste t-il ? pourquoi ?

VIII/ Les échelles de plan :

Très gros plan

Gros plan

Plan rapproché

Plan américain

Plan italien

Plan moyen

Plan d'ensemble

Plan général

1/ Définir les échelles de plan des images choisies.

2/ Discuter des différences qu'elles impliquent.

IX/ Le montage :

Un plan existe parce qu'il est mis à côté d'un autre, il signifierait autre chose s'il était à une autre place.

1/ Ecris ton histoire en replaçant dans l'ordre que tu choisiras pour les 15 vignettes.

2/ Compare

3/ Quelles différences ? Quelles conséquences sur l'ambiance de l'histoire ? Qu'est-ce qui est mis en valeur ?

X/ Le cadre et le hors-cadre :

1/ Il y a ce qu'on voit et ce qu'on ne voit pas.

Décrire ce qu'on voit sur les vignettes sélectionnées.

Décrire ce qu'on ne voit pas.

Qu'imagine -t-on ? Peut-on imaginer des choses différentes ?

2/ Il y a ce que le réalisateur CHOISIT de montrer et ce qu'il CHOISIT de ne pas montrer. Parmi les vignettes sélectionnées, invente une histoire et choisis de montrer ou pas.

3/ Pose Chihiro dans un cadre : choisis la taille, la forme, le fond, les couleurs. Compare avec tes camarades. Quelles différences constates-tu ?

XI/ L'eau :

- la place de l'eau dans le film

- ses représentations

- sa dimension poétique

- sa fonction économique

- et, si l'eau avait été grondante, débordante, Quelle est la dimension symbolique de l'eau ?

XII/ Réfléchir sur la part de l'irréel :

- héros réel dans un monde fantastique

- héros fantastique dans un monde réel

- héros ne vivant que dans les mots racontés

Réfléchir sur la notion de réalité et d'irréalité : est-elle la même pour tous ? en a-t-on tous la même définition, la même conception ? si Chihiro a inventé cette histoire, les aventures qu'elle a vécues l'ont-elles fait grandir ? en ce cas, la réalité vient-elle s'inscrire dans l'irréel ?

Comment sont rendus dans les films :

- le rythme: lent ou rapide
- le suspens
- les moments de joie

Quel est le rôle de la musique ?

Quelle est la part des dialogues ?

Outils

Le voyage de Chihiro, Livre illustré du film , Milan, 2002

Articles sur le film dans les revues Positif, Jeune cinéma, Télérama, Cahiers du cinéma...

Sur le cinéma d'animation japonais

Il n'existe pas d'ouvrage de référence sur le cinéma d'animation japonais en français.

Animeland, hors série n°3 sur Isao Takahata, Hayao Miyazaki et le studio Ghibli, Paris, janvier 2000.

Catalogue du festival Nouvelles images du Japon, Forum des images, Paris, 2001 (invitation de Hayao Miyazaki)

Catalogue de la rétrospective Aux sources de l'animation japonaise des années 20 aux années 50, Maison de la Culture du Japon à Paris, Paris, novembre 2002 (texte de synthèse par Watanabe Yasuchi)

Cahier de notes sur Gauche le violoncelliste (repères chronologiques de l'animation japonaise, historique du studio Ghibli et du compagnonnage de Miyazaki et Takahata, par Ilan Nguyên et Xavier Kawa-Topor)

- Vidéographie

DVD : 4 éditions françaises commerciales en langue française (« collector », « prestige », « standard » ou « couplée » avec Princesse Mononoké), toutes par « Buena Vista Home Entertainment », 2003 et 2004

- Webographie

Sur Le voyage de Chihiro, Miyazaki, le studio Ghibli (site en anglais)

"www.nausicaa.net/"

sites en français

"www.butu-connection.net/"

"www.oomu.org/"

"<http://www.zoomavant.com> "

Films du même auteur sur la base image

Princesse Mononoké

Mon voisin Totoro