

Sen to Chihiro no kamikakushi, le bain des esprits.

Le Voyage de Chihiro, Hayao Miyazaki, Japon, 2001/2002.

« Objets inanimés, avez-vous donc une âme ? », Lamartine. Le cinéma d'animation.

S'intéresser au cinéma d'animation, c'est retrouver l'origine du cinéma avec tous les appareils et dispositifs qui ont précédé le cinématographe des frères Lumière en 1895.

En premier lieu, ce sont donc les lanternes magiques du XVIIIème siècle qui permettent de projeter à travers un objectif à la lumière d'une bougie ou d'une lampe à huile, des images peintes sur des plaques de verre. C'est la fascination produite par la projection de ces images qui leur donne le qualificatif « magique ». On peut projeter l'image qu'on veut (il suffit de la peindre) grâce à un matériel facilement transportable. Différentes sortes d'images étaient projetées : lieux exotiques, personnages ou actions remarquables, images effrayantes, éducatives... Certaines plaques de verre permettent de petites animations : par exemple, en faisant glisser une plaque représentant un personnage sur une autre, immobile, présentant un décor, cela donne l'impression que le personnage circule dans le décor. Les lanternes magiques ont lentement disparu au cours du XIXe siècle.

Au XIXème le thaumatrope permet d'animer des images en combinant deux dessins qui se trouvent chacun sur les faces d'un disque qu'on fait tourner. Ce système de disque en rotation est repris dans de nombreux dispositifs d'animation d'images et aboutit en 1877 au praxinoscope d'Emile Reynaud, qu'il fera évoluer en théâtre optique en 1888. Il s'agit d'un tambour avec des miroirs réfléchissants placés devant chaque dessin. Sous forme de théâtre, on peut avoir un décor et projeter sur un écran des courts métrages constitués de longues bandes de petites plaques peintes à la main, remplacées plus tard par des photographies. *Pauvre Pierrot*, Emile Reynaud, 1892.

Ces dispositifs disparaissent au XXème au profit du cinématographe des frères Lumière. Celui-ci permet la réalisation des premiers dessins animés comme *Fantasmagorie* d'Emile Cohl en 1908. Caricaturiste, artiste fantaisiste, dessinateur de presse, il réalise ce film de 36 mètres, mettant en scène le personnage de Fantoche, clown cabriolant formé par quelques lignes blanches sur fond noir. Ce héros fantasque se transforme (en fleur, en serpent, ou en éléphant) et transforme les autres personnages (en soldat ou en bouteille). *Fantasmagorie*, montre une histoire qui travaille la rupture, et l'humour. L'esprit ludique et poétique de Cohl joue sur les enchaînements sans logique et les métamorphoses insolites.

Ensuite, dans les années 30, de grands studios américains comme The Walt Disney Compagny font leur apparition, et développent à la fois le dessin animé sur cellulo et le cartoon (plus humoristique, délirant ou violent parfois).

Le cellulo est une feuille souple et transparente sur laquelle les animateurs ne travaillent pas directement. Ils esquissent d'abord les dessins sur du papier calque. En utilisant des calques différents, cela permet de superposer les phases du mouvement du personnage et les éléments du décor ce qui évite d'avoir à redessiner entièrement tout ce qui demeure fixe d'une scène à l'autre.

Une fois les dessins validés, ils sont décalqués à l'encre de Chine, ou, plus récemment, photocopiés, sur les cellululos, puis colorés à la gouache. La transparence du matériau permet, comme pour les calques, de ne pas avoir à redessiner systématiquement toute la scène. On empile les cellululos les uns sur les autres, ainsi que sur un décor d'arrière-plan réutilisable, typiquement une peinture sur papier. Placés sur un banc horizontal, les cellululos sont ensuite effeuillés au fur et à mesure devant une caméra fixée à la verticale.

Le réalisme et la fluidité des images sont améliorés par le développement de la rotoscopie en 1915 par les frères Fleischer. Les acteurs sont filmés pendant qu'ils jouent la scène, puis les animateurs

décalquent leurs contours image par image sur des celluloses. La rotoscopie permet donc de passer des prises de vues réelles au dessin animé. Exemples de films utilisant cette technique : le premier long-métrage Disney, *Blanche-Neige et les Sept Nains* (1938), *Alice au pays des merveilles* (1951), ou *Pocahontas* (1995).

Dans les années 30, la technique du multiplan permet de donner plus de profondeur et de relief aux décors. On superpose plusieurs couches de cellulose, pour créer un arrière-plan et un premier plan plus réalistes. Le multiplan permet qu'un buisson placé devant un personnage le soustrait à la vue du spectateur, que la taille d'une montagne augmente plus on s'en rapproche, ou que les objets au premier plan se déplacent plus vite que ceux à l'arrière-plan lorsque la scène défile. Elle a été beaucoup utilisée dans *Fantasia* (1946) ou encore *Bambi* (1947).

Cette technique perdure encore aujourd'hui ; mais elle a été supplantée par les images de synthèse à partir des années 80-90 avec l'essor des ordinateurs. Des films comme *La Belle et la Bête* (1992), *Aladdin* (1993) ou *Pocahontas* (1995) mélangent les deux techniques.

L'ordinateur libère les animateurs de tâches fastidieuses : redessiner les personnages et les éléments de décor, réaliser les intervalles. L'ordinateur calcule et réalise automatiquement ces scènes intermédiaires intervenant entre deux scènes principales. Elles étaient auparavant confiées à ceux que l'on nomme « intervallistes ». Hayao Miyazaki a débuté comme intervalliste aux studios de la Toei en 1962. L'animation par ordinateur repose aussi sur le développement des jeux-vidéos et de la réalité virtuelle.

Dans les années 80, apparaissent les grands spécialistes de la création d'images de synthèse, dont Pixar, qui a produit le premier court-métrage entièrement en images de synthèse *Les Aventures d'André et Wally B.* (1985), puis le premier long-métrage de ce type, *Toy Story* (1996). Le succès est colossal. Les films d'animation en image de synthèse se développent aussi chez Disney, Dreamworks et Illumination McGuff, à qui l'on doit notamment *Moi moche et méchant 1 & 2* (2010, 2013).

L'ordinateur s'immisce dans toutes les branches du cinéma d'animation, qu'il s'agisse d'animation plane ou en volume. On passe de la cellulose à l'animation 2D numérique à la main sur des tablettes graphiques. Celles-ci permettent de dessiner sur l'écran comme on le ferait sur une feuille de papier, grâce à des logiciels de palettes graphiques. Avec ces logiciels, la technique du multiplan perdure ; au lieu de superposer les celluloses, on superpose les « calques ». Exemple de long métrage en 2D : *La Princesse et la Grenouille* (2010). Quant à la 3D, elle permet de concevoir tout un univers virtuel à animer à l'aide de logiciels de modélisation. Exemple de films : *Zootopie* (2016), *Les Minions* (2015)...

Pour Georges Sifanos : « Le cinéma d'animation [...] n'est pas une technique, n'est pas un genre, mais c'est une attitude à l'égard du réel » (cinéaste et philosophe cité par Sébastien Denis dans *Le Cinéma d'animation*, Armand Colin, 2011, p.21). Il s'agit d'animer la réalité ; et l'art du cinéaste d'animation consiste à mettre en forme et faire vivre une matière première qui ne consiste pas uniquement en dessins, mais aussi en collages, découpages, pâtes à modeler, ombres, images de synthèse.

L'animation japonaise.

A l'origine des mangas, mais aussi du cinéma d'animation japonais, on trouve les rouleaux enluminés, car les analogies sont nombreuses entre ces deux moyens d'expression. Les rouleaux peints créent un univers proche de celui du cinéma d'animation car ils adoptent des perspectives multiples, ils insistent sur l'expression des visages, s'appuient sur des aplats de couleurs comme avec les celluloses ; ils utilisent les déplacements parallèles, les effets de zoom et font évoluer les personnages en relation avec l'action.

Les yōkai (êtres surnaturels pouvant revêtir maintes formes) sont l'un des motifs des rouleaux peints depuis l'époque médiévale. Ceux qui peuplent l'univers de Miyazaki notamment dans *Le Voyage de Chihiro* sont présents sur le *Rouleau peint du cortège des cents démons*. Ce cortège danse, saute, court jusqu'au lever du soleil où il rebrousse chemin à toute allure pour ne pas disparaître dans la lumière et pouvoir revenir à la nuit tombée. Ces rouleaux peints doivent être déroulés par fragments afin que les personnages prennent progressivement vie comme dans un film. De plus, dans les histoires racontées par

les rouleaux peints, les métamorphoses sont omniprésentes (métamorphoses d'objets maudits ; renard ou tanuki qui prend forme humaine et vit de passionnantes aventures). Ces rouleaux peints font partie du patrimoine culturel japonais.

Parmi les dispositifs annonçant le cinéma d'animation, on trouve les lanternes japonaises utsushi-e à partir du XVIII^{ème} siècle. Elles s'inspirent des boîtes d'optique et des lanternes magiques occidentales, mais en sont une variante, car mobiles. Les japonais fabriquent des lanternes en bois de paulownia, plus légères et difficilement inflammables, éclairées par des lampes à huile. Le manipulateur porte la lanterne japonaise à hauteur de poitrine et fait donc se mouvoir l'image en se déplaçant. On utilisait plusieurs furo par représentation pour intensifier la lumière et mettre en scène plusieurs personnages. Les projections étaient accompagnées de musiciens et de récitants. Ces spectacles disparaissent progressivement avec l'importation du cinématographe en 1896. Les premiers dessins animés sont importés en 1909 ; par exemple *Fantasmagorie* d'Emile Cohl.

Les pionniers de l'animation japonaise.

Shimowaka Hekoten (1892-1973) disciple d'un peintre et mangaka renommé, débute dans la bande dessinée et acquiert une certaine notoriété qui conduit la Société Tenkatsu, société des images colorées en mouvement, à lui demander de réaliser des dessins animés. Sans aucune expérience cinématographique, Hekoten procède par tâtonnements et bricole un premier film d'animation japonais *Le portier Imokawa Mukuzô*, projeté en 1917. Il réalisera cinq autres dessins animés, y laissera la santé et décidera finalement de reprendre sa carrière de mangaka ; la société Tenkatsu abandonnant l'animation.

Kitayama Seitarô (1888-1945) est un aquarelliste qui, émerveillé par les animations occidentales, décide de s'initier à cette technique. Embauché par la Société Kikkatsu, il réalise en 1917 *Le Combat du singe et du crabe*. Il réalise ensuite une vingtaine de dessins animés et entreprend de mettre en scène *La légende de Momotarô*, premier film d'animation japonais sous-titré pour l'exportation.

Kôuchi Sumikazu (1886-1970) se forme à la peinture occidentale et devient dessinateur de bandes dessinées. Son talent fait qu'on lui propose la création d'un dessin animé racontant les aventures d'un samourai à qui on a vendu un mauvais sabre, en 1917. Ce film connaît un immense succès d'autant plus qu'il est accompagné d'un narrateur. Son deuxième film d'animation est interdit car les autorités trouvent qu'il incite les enfants à faire des bêtises ; puis la société qui l'emploie fait faillite. Il fondera ensuite son propre studio d'animation et réalisera en 1930 un film d'animation parlant *Le Serpent à la tête coupée* ; avant de redevenir mangaka.

Leurs disciples s'inspireront de leurs erreurs, de leurs succès et feront évoluer leurs techniques en découpant des personnages dans du papier traditionnel par exemple, ou en réalisant des animations en ombres chinoises comme Ofuji Noburô avec *Kujira* (la Baleine) en 1927. Il en produit une deuxième version en 1952 avec des cellophanes colorés (film sélectionné au Festival de Cannes en 1953, catégorie court-métrage).

Après le séisme de 1923 à Tokyo qui porta atteinte à l'industrie cinématographique, de nouvelles sociétés de production apparaissent, comme la Yokohama Cinéma Shôkai, qui importe des films américains et emploie Murata Yasuji. Celui-ci contribue à l'amélioration des procédés photographiques grâce à diverses innovations : fluidité de l'art du papier découpé en découpant séparément corps et membres et en les fixant avec des épingles de façon à les animer en les filmant image par image. Ainsi en 1934 il réalise *La Princesse Tsukinomiya* ; chef d'œuvre du genre ; mais surtout il mettra en scène le personnage de manga le plus célèbre de l'époque : *le chat noir Nora Kuro*. Ce film mêle action et humour ; et les images sont accompagnées de la voix d'un benshi (narrateur).

Masaoka Kenzô (1898-1988) commence par apprendre la peinture occidentale, puis se tourne vers l'animation. Il fonde son propre studio dans les années 30 et veut à l'instar de Disney (1928), produire des films parlants ; les images qui bougent ne suffisent plus pour le public. En 1933 il termine son premier film parlant en cellulo *Le Monde du pouvoir et de la femme*. Il abandonne le papier découpé et crée alors un studio pour se consacrer à la création de films en cellulo, dont la qualité égale celles de Walt Disney. En 1943, il réalise *L'Araignée et la tulipe*. Film qualité dont il confie la musique au célèbre compositeur Hirota Ryûtarô. Pour Masaoka Kenzô, les films d'animation doivent être joyeux, beaux et donner le sourire ; et

pour y parvenir, la musique et l'animation ne doivent faire qu'un. Il est le premier à utiliser le mot dôga : « images animées ».

Ce sont ces précurseurs, leurs recherches, leur passion qui permettent à leurs successeurs de développer les procédés techniques et de réaliser des chefs d'œuvre.

Ce qui nous amène à la Toei, célèbre studio d'animation nippon fondé en 1956. On ne parlait pas encore d'anime, et l'objectif était de créer des dessins animés de la qualité de ceux des studios Disney. *Blanche Neige* est sortie au Japon en 1950 et chaque année deux films sont présentés au public nippon.

La Toei produit des films d'animation pour le cinéma et la télévision. Les premiers films s'inspirent de contes chinois et de légendes japonaises, pour ensuite se tourner vers les classiques de la littérature mondiale.

Le Serpent blanc Hakujaden 1958. Premier long métrage, qui reçoit plusieurs prix. C'est à partir de ce film que les animateurs utilisent de la peinture pour cellulo et de l'encre de couleur pour les tracés.

Le Voyage en Occident Saiuyûki 1959-1960 d'après le manga *Boku no Songokû* de Osamu Tezuka. Ce dernier sollicité par la Toei, collabore à la réalisation du story board et au développement de l'histoire. C'est une expérience difficile pour lui et il est déçu par le résultat car le film n'est pas fidèle à son œuvre. Mais c'est aussi cette expérience qui fait qu'il se lance ensuite dans le cinéma d'animation. Le film composé de 78758 dessins d'animation est un succès, reçoit des prix et est exporté à l'international.

Osamu Tezuka (1928-1989) « dieu du manga » et personnage incontournable de l'animation japonaise. Il se tourne donc vers l'animation pour les séries télévisées et en 1963, *Astro boy* est diffusé.

Astro Boy est un manga et un anime novateur, qui essuya de nombreuses et virulentes critiques à cause de sa modernité futuriste, mais aussi parce que son message suscitait des incompréhensions. En effet Tezuka ne fait pas l'éloge de la révolution technologique.

« J'ai voulu montrer que si la science ne visait que le progrès et oubliait la nature et l'humain, elle ne pourrait qu'engendrer une société de profondes fractures et contradictions, de discriminations, et ne pourrait que blesser cruellement les humains et tous les êtres vivants ». (Sauvez notre fragile planète, vous qui êtes du XXIème siècle », Tokyo, Kobunsha, 2008, p.14-15.) Tezuka décrit le manque de communication entre la science et l'homme ; préoccupation présente aussi chez Hayao Miyazaki.

Tezuka impose à lui et son équipe des contraintes folles pour sortir un film par semaine pour un coût modique, car ce qui l'intéresse c'est de réaliser sa passion et de proposer un dessin animé de qualité.

Il met ainsi en place le bank system et la limited animation à la japonaise car normalement au lieu des 24 images seconde, on en utilise douze pour la télévision ; au Japon, c'est huit. Chaque mouvement doit donc être dessiné avec le plus de raffinement possible et avec la meilleure attitude sinon il faut retravailler l'image. Pour la bouche et les membres on superpose les celluloses afin de rendre le mouvement plus fluide. On conserve certains celluloses de personnages et de décors pour pouvoir les réutiliser.

Tezuka a dessiné et réalisé des séries d'animation jusqu'à la fin de sa vie. La volonté de préserver la vie et la nature a imprégné son œuvre, lui qui était traumatisé par la guerre et ses horreurs. Pour lui, l'animation est l'art de donner la vie. Ce qui rejoint l'animisme, croyance selon laquelle chaque objet est doté d'une âme.

Autre société : la production IG, des initiales des fondateurs Ishikawa Mitsuhisa et Goto Takayuki. Cette société se spécialise dans les OAV (films d'animation de différents formats prévus uniquement pour une diffusion vidéo), les jeux vidéos et les séries télévisées.

En 1995, elle diffuse *Ghost in the Shell* de Oshii Mamoru. Œuvre reconnue qui représente notamment le nouveau genre des anime de cyborgs et autres robots ; et inspirera de nombreux cinéastes étrangers.

Le studio Madhouse fondé en 1972 produit des films d'animation pour les enfants et les adultes, pour le grand et le petit écran. De nombreuses réalisations sont des succès internationaux : *Gen d'Hiroshima*, *Métropolis*, *Paprika*, *Summervars*...

A partir des années 60, les films d'animation passent en couleurs. Et en 1964 le travail de calque du dessin est facilité et modernisé avec la xérogaphie. Le traceur n'est plus obligé de dupliquer à la main le tracé de chaque dessin sur cellulo ; cette imprimante particulière s'en charge. (*Les 101 dalmatiens* est le premier long métrage d'animation à l'utiliser en 1961).

1968 *Les Aventures d'Horus, Prince du soleil*, utilise ce procédé. Dirigé par Isao Takahata (futur pilier des studios Ghibli), 159000 dessins d'animation, 3 ans de réalisation.

[Mizuki Shigeru](#), le grand maître des yōkai.

Ge Ge Ge no Kitarō est un film d'animation autobiographique très populaire et amusant, où les yōkai sont sympathiques et ne font pas peur. Il a aussi dessiné une version de cette œuvre en rouleau peint.

En 1963, [Hayao Miyazaki](#) débute à la Toei comme intervalliste. Depuis déjà plusieurs années, il admire l'œuvre de Tezuka dont il tente de copier les traits ; mais surtout en 1958 il a découvert le premier long métrage d'animation produit par la Toei : *Le Serpent blanc*. Film qui constitue à la fois un choc et une révélation pour lui.

Dès ses débuts à la Toei, Miyazaki se singularise par sa virtuosité et une capacité de travail phénoménale qui ne se démentira jamais même lorsqu'il devra déléguer en raison de problèmes de santé aux yeux notamment. Miyazaki rejoint donc le groupe formé par Isao Takahata , Yasuo Otsuka et Yoichi Kotabe, qui seront à la fois des compagnons d'animation et des mentors. Ils croient en une animation qui s'éloignerait des carcans disneyens dominants et du minimalisme dicté par les productions pour la télévision développé par Tezuka.

Tous sont profondément marqués par certains films de l'animation soviétique (*Le Petit Cheval bossu* d'Ivan Ivanov-Vano ; *La Reine des neiges* de Lev Atamanov) ; ainsi que par *La bergère et le ramoneur*, première version du *Roi et l'oiseau* de Prévert et Grimault, sorti au Japon en 1955. Miyazaki est notamment marqué par l'onirisme de ce film.

Le Roi et l'oiseau, Paul Grimault et Jacques Prévert 1953 ; puis 1980. Réinterprétation d'un conte d'Andersen. Premier film d'animation français en couleur. Critique de la royauté ; mais surtout éloge de la liberté et de la lutte des classes. En son château labyrinthique, le roi de Takicardie, Charles V et trois font huit, et huit font seize, triste personnage tyrannique et plein d'orgueil, s'éprend d'une jolie bergère, peinte sur l'un des tableaux de sa chambre. Mais la bergère aime le ramoneur, son voisin. Ils prennent la fuite. Furieux, le roi fait rechercher la bergère. Un oiseau, déjà fort occupé à sauver ses petits des coups de fusil dont le roi s'amuse à les cribler, vient en aide aux amoureux. Afin d'échapper aux sbires du despote, tous les trois se réfugient dans la ville basse. C'est finalement un robot conduit par le monarque qui parvient à les capturer. Désespérée, la bergère promet d'épouser le roi si celui-ci fait grâce au ramoneur et à l'oiseau...

Miyazaki et Takahata, revendiquent l'héritage et l'influence de ce film. L'angle des plans sur le vertigineux palais, les trajets en ascenseur, la hiérarchisation des groupes sociaux avec le tyran au sommet rappellent la verticalité et le microcosme qui peuple l'édifice des bains. De plus, même si *Le roi et l'oiseau* est un film assez silencieux au regard des productions actuelles, il s'appuie sur un patchwork musical qui contribue à l'atmosphère onirique et poétique du film ; ce qui fait écho à l'importance accordée à la musique par Miyazaki et son étroite collaboration avec le compositeur Joe Hisaishi.

Leur première réalisation commune *Horus prince du soleil* en 1968 est de fait un tournant. C'est la 1^{ère} fois que Takahata réalise un long métrage ; Otsuka dirige l'animation, Kotabe est animateur-clef et Miyazaki animateur débutant apporte des contributions essentielles à la conception graphique. Ce film permet au groupe de mettre en pratique leurs partis pris techniques et choix stylistiques novateurs. Rupture avec les animations enfantines précédentes de la Toei. De graves différends opposent les animateurs aux dirigeants du studio qui les empêchent de mener le projet comme ils l'entendent à terme et sabordent sa diffusion en salles. Mais il s'imposera malgré tout au fil du temps comme l'œuvre qui a fait entrer l'animation japonaise dans la modernité. *Horus* marque surtout les débuts d'une longue collaboration entre Takahata et Miyazaki, jusqu'à ce que ce dernier prenne son indépendance et devienne metteur en scène.

Avant de quitter la Toei, Miyazaki collabore à la réalisation d'une adaptation du *Chat botté* (1969) où il déploie son exubérance comique, notamment dans la course poursuite finale inspirée de Grimault ; cela annonce aussi la vivacité créative de sa première réalisation d'un long métrage : *Le Château de Cagliostro* en 1979 pour le Studio Nippon Animation. Au fil des réalisations, il montre qu'il maîtrise la construction graphique de la mise en scène et qu'il possède un grand sens du mouvement et du timing. En 1982 Miyazaki crée un manga qu'il développera ensuite en long métrage : *Nausicaä de la vallée du vent*. Fable écologiste et 1^{ère} héroïne miyazakienne, dont le succès lui permet de fonder son propre studio d'animation : [le studio Ghibli](#).

Les productions de Miyazaki mêlent le burlesque, la poésie du quotidien, l'épopée, l'onirisme, le fantastique... Ses œuvres dépassent le simple cadre du cinéma et atteignent l'imaginaire collectif que ce soit au Japon ou à l'international. Le studio Ghibli lui permet de produire en toute indépendance les histoires qu'il a en tête. Miyazaki tend un miroir à notre époque, tout en mettant en scène ses préoccupations (l'écologie par exemple).

Et pour la suite ? Mamoru Hosoda est un réalisateur à suivre (*La Traversée du temps* 2006 ; *Les enfants loups Ame et Yuki* 2012 ; *Le Garçon et la bête* 2015).

[Le Voyage de Chihiro.](#)

Ce film est une réussite incroyable pour un film d'animation japonais qui plus est, que ce soit au Japon où il est sorti en 2001, ou à l'international (Ours d'or à Berlin, Oscar aux USA). Ce film illustre la « prise de conscience internationale de l'incroyable degré de qualité atteint par l'animation japonaise d'après-guerre » (Watanabe Yasuchi, spécialiste cinéma d'animation).

Pour Miyazaki, ce film devait être pédagogique et favoriser l'éducation du cœur ; ce qui répond pleinement à la politique éducative de l'époque qui vise à passer de quantitatif au qualitatif, de la force de travail à la force de vivre, même si ce n'est évidemment pas un film de commande. La force de vivre, c'est tout ce qui permet de penser et d'apprendre de manière autonome ; ce qui permet de réaliser et développer sa personnalité et sa « nature humaine ».

Ainsi, Chihiro est une petite fille qui se retrouve plongée dans un monde inconnu mais où comme dans le nôtre, se mêlent de braves gens et des malhonnêtes, de la solidarité et de l'individualisme ; c'est là qu'elle va grandir, en se disciplinant, en se prenant en main, en mobilisant toutes ses ressources pour survivre et sauver ses parents. Elle met en œuvre ses forces vitales qui lui permettent d'évoluer et de reprendre le cours de sa vie en n'étant plus la petite fille passive et geignarde du début.

[Extrait kamaji Lin.](#)

Début de l'apprentissage de Chihiro.

Deux temps : trouver le courage de parler à Kamaji / Chihiro et les susuwatari.

Comment montrer la peur de l'enfant face à l'inconnu ? Vestibule obscur ; //descente aux enfers ; surcadrage et flammes ; franchir plusieurs seuils ; corps arachnide et griffu plongée et contre plongée. Découverte progressive de l'ancre de Kamaji et de l'organisation du travail des petites boules de suie « susuwatari ». Thème musical. Même en simple observatrice, Chihiro n'a pas de place. Comment s'intégrer ? Trouver sa place c'est exister et donc redevenir visible. Burlesque et merveilleux de ces petites créatures. Chihiro en aidant la susuwatari, montre des qualités qui vont lui servir tout au long de ses aventures : altruisme, compassion, gentillesse.

Monde du travail /éloge de la rigueur. Thème musical plus épique : Chihiro affronte la gueule de la chaudière ; légèreté comique des susuwatari ; Chihiro est acceptée.

Kamaji est rigoureux et sévère, mais juste et bon. Il donne ses premières leçons à Chihiro et devient une figure protectrice, et son ancre un refuge pour la fillette. Le monde du travail est une éducation.

Projection de la société contemporaine et du monde du travail : hyperconsommation, corruption et argent.

→ père, Kaonashi (sans visage) ; le personnel des bains ; Bô.

Miyazaki voulait une petite fille « banale ». Pourquoi ?

Chihiro se modifie intérieurement ; elle ne grandit pas physiquement. Comme l'explique Miyazaki, il n'y a pas de métamorphose physique de Chihiro ; « 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 ».

L'animation permet au fil de l'histoire, d'enrichir les expressions du visage de Chihiro sans modifier ses traits. Pour un dessinateur/animateur, les expressions du visage sont importantes car elles révèlent « le paysage intérieur d'un personnage ».

Interroger la notion de « voyage » du titre.

C'est plutôt un voyage de soi à soi. En effet, la famille se perd alors qu'elle est quasiment arrivée à destination ; et le train amène chez la jumelle Zeniba alors que tout est presque réglé.

Thème du double.

Yubaba et Zeniba ; Kaonashi le sans visage.

Points communs entre Haku et Chihiro ?

Ils sont jeunes et partagent un passé commun, même si cela leur échappe au départ. Mais surtout, tout comme il y a deux fillettes Chihiro et Sen, il y a deux Haku (c'est d'ailleurs la question que Chihiro pose à Mme Lin) : le jeune garçon âme damnée de Yubaba et l'esprit de la rivière. Enfin, ce qui les rapproche, c'est à la fois la perte et la remémoration du nom (Yubaba ôte trois kanji sur les quatre qui composent le nom prénom de la fillette).

// possible avec Circé dans *l'Odyssée*, lorsqu'elle impose l'oublie à Ulysse et transforme ses compagnons en cochons.

Réalisé principalement à la main sur des celluloses, le film utilise aussi les technologies de l'animation par ordinateur. Ainsi, tout est intégralement dessiné à la main, avant d'être scanné et retravaillé numériquement. Sur les 1400 plans du film, une centaine a été réalisée avec un logiciel 3D. Il s'agit de scènes complexes à animer à la main, notamment en raison de la rapidité de mouvement que l'on doit donner (ex la statue de pierre entraperçue dans la forêt au début du film ; le déplacement avec Haku entre les buissons fleuris) ou l'animation complexe de l'eau.

Visionner extrait dans les fleurs.

Un film imprégné de culture japonaise.

- Le pouvoir des mots

« Je voulais exprimer dans ce film que la parole est une volonté propre, une énergie ».

- Le onsen
- Les rites et les croyances : esprits et kamis.

Autres extraits/pistes possibles :

La scène du train. Rôle de la musique ? Pourquoi les autres personnages ne sont-ils que des ombres ?

Thème de la métamorphose.

Rôle du burlesque et du mélange des genres. Extrait Haku blessé ; parodie burlesque du gros rongeur.