

Disney PRÉSENTE
UN FILM DU STUDIO GHIBLI
L'ŒUVRE DE MIYAZAKI
LE VOYAGE DE CHIHIRO



● Miyazaki et Disney

Si Disney est une référence pour tous les animateurs japonais, Miyazaki et son producteur Toshio Suzuki ont toujours cherché à créer un univers fondamentalement différent du géant américain. Au style d'animation de Disney débordant de détails s'opposent ainsi les dessins épurés de Ghibli, où s'animent parfois seulement quelques détails d'un visage ou d'un corps. Les personnages de Miyazaki sont aussi moins manichéens, et visent davantage à refléter le monde actuel. Ainsi Miyazaki a affirmé à plusieurs reprises qu'il ne s'était pas inspiré d'*Alice au pays des merveilles* pour *Le Voyage de Chihiro*, lui qui cherche à représenter un univers spécifiquement japonais ! Mais l'influence réciproque existe malgré tout entre les deux grands studios : si Miyazaki donne à ses héroïnes de petits compagnons animaux proches du Jiminy Cricket de *Pinocchio*, les nouvelles héroïnes de Disney (par exemple dans *Raiponce* ou *La Princesse et la Grenouille*) ont sérieusement gagné en indépendance et en modernité – à l'exemple de Chihiro ?

● Fiche technique

LE VOYAGE DE CHIHIRO
(SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI)
Japon | 2001 | 2 h 05

Réalisation

Hayao Miyazaki

Scénario, storyboard

Hayao Miyazaki

Directeur artistique

Yôji Takeshige

Conception des

personnages

Masashi Andô

Directeur de la

photographie

Atsushi Okui

Son

Kazuhiro Hayashi,

Shûji Inoue

Monteur

Takeshi Seyama

Compositeur

Joe Hisaishi

Acteurs de doublage

(Japon)

Rumi Hiiragi

Chihiro/Sen

Miyu Hirino

Haku

Mari Natsuki

Yubaba/Zeniba

Bunta Sugawara

Kamaji

LYCÉENS ET APPRENTIS AU CINÉMA - HAUTS-DE-FRANCE

Dispositif national mis en œuvre avec le soutien du Ministère de la Culture (DRAC Hauts-de-France), de la Région Hauts-de-France et du Centre national du cinéma et de l'image animée. Avec la participation du Rectorat des Académies d'Amiens et de Lille, de la DRAAF Hauts-de-France, des salles de cinéma, des lycées, des CFA et des MFR associés.

Coordination du dispositif :

acaop Acap - Pôle régional image
tél : 03 22 72 68 30
pôle régional image www.acap-cinema.com

cinéligue CinéLigue Hauts-de-France
tél : 03 20 58 14 13
www.cineligue-hdf.org

capricci
ÉDITEUR DE CINÉMA



● **Sacrées sorcières**

Les sorcières jumelles Yubaba et Zeniba échappent à toute forme de manichéisme. Inspirées au départ du yôkai (monstre du folklore japonais) de la sorcière Yama-Uba, une vieille femme hideuse et gigantesque capable de changer de forme, elles s'en éloignent aussi nettement. Yubaba est elle aussi un fantôme de transition au service d'une critique du temps présent. PDG tyrannique et cupide, elle asservit ses employés en leur volant leur âme et leur nom. Mais le cinéaste en fait bientôt un personnage de comédie.

Face à son bébé géant, la sorcière se transforme en effet du tout au tout, prenant tout à coup une posture de mère inquiète à la voix faible et tremblotante. Une vraie caricature de mère possessive étouffant son enfant de précautions inutiles. Zeniba est quant à elle l'exact contraire de sa sœur. Si Zeniba s'avère tout aussi dangereuse que sa jumelle en blessant grièvement Haku, elle agit davantage au nom d'une forme de justice réparatrice – elle punit celui qui lui a volé son sceau magique. La séquence dans la chaumière s'oppose aussi à la première rencontre de Chihiro avec la terrifiante Yubaba : ici, pas de pouvoirs magiques, mais une grand-mère affectueuse que Chihiro finit par étreindre dans ses bras. Zeniba et Yubaba sont donc le yin et le yang de la sorcière japonaise moderne, à la fois monstrueuses et profondément humaines.

Films

- *Le Roi et l'Oiseau* (1952) de Paul Grimault.
- *Princesse Mononoké* (1997) et *Le Château ambulante* (2004) de Hayao Miyazaki.
- *Les Enfants loups, Ame et Yuki* (2012) et *Le Garçon et la Bête* (2015) de Mamoru Hosoda.

Livres

- *Alice au pays des merveilles*, Lewis Carroll, Pocket, 2010.
- *Kafka sur le rivage* de Haruki Murakami, 10/18, 2011.
- *L'Art de Mon voisin Totoro*, Glénat, 2013.

Œuvres d'art et expositions

- *Super Nova* (1999) de Takashi Murakami, Musée d'art moderne de San Francisco.
- Dossier pédagogique et dossier presse de l'exposition « Enfers et fantômes d'Asie » au musée du quai Branly : quaibrany.fr
- Exposition numérique sur l'estampe japonaise : expositions.bnf.fr/japonaises/expo/flottant/index.htm

Transmettre le cinéma

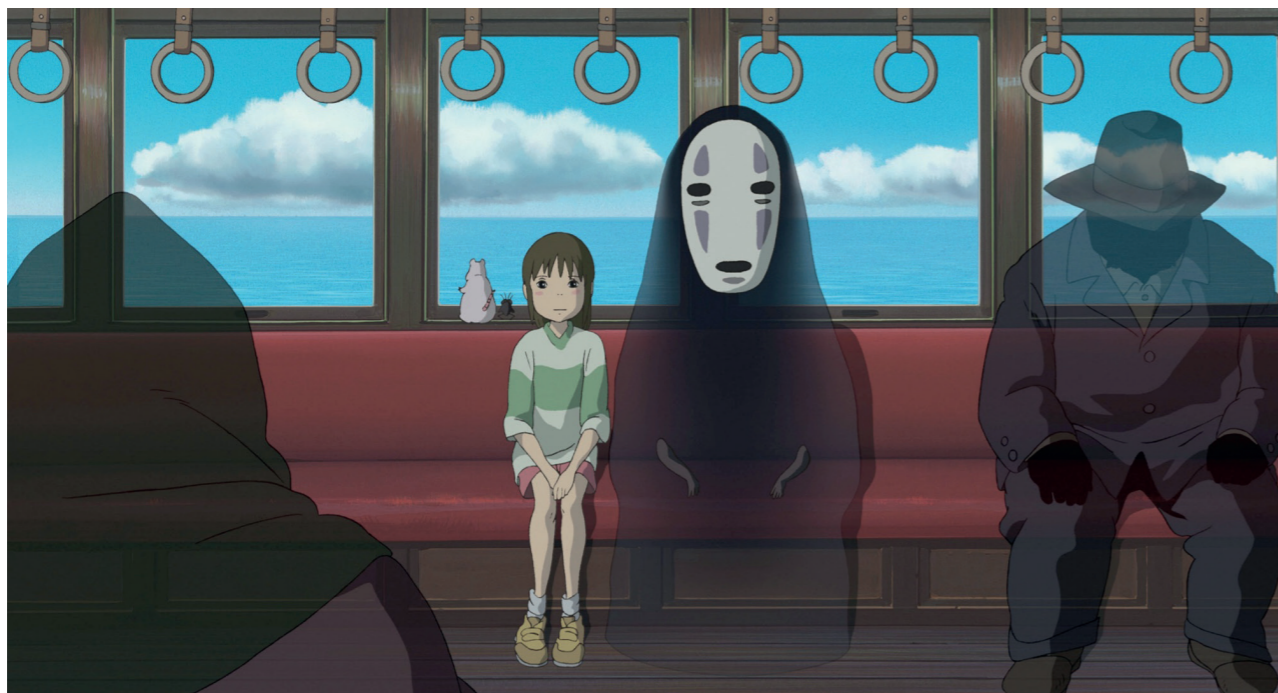
Des extraits de films, des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des réalisateurs et des professionnels du cinéma.
transmettrelecinema.com/film/voyage-de-chihiro-le

CNC

Toutes les fiches élève du programme *Lycéens et apprentis au cinéma* sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée.
cnc.fr/professionnels/enseignants/lyceens-et-apprentis-au-cinema

● **Aller plus loin**





● Un sommet de l'animation

Partis en voiture pour déménager, la petite Chihiro et ses parents découvrent par hasard un parc d'attraction abandonné. Ils sont entrés sans le savoir au pays des esprits où la sorcière Yubaba dirige un établissement de bains réservé aux divinités. Après s'être jetés sur un stand de nourriture, les parents de la petite fille se transforment en porcs. Avec l'aide d'un jeune garçon prénommé Haku, Chihiro se fait embaucher par Yubaba pour survivre et sauver sa famille. Pendant son étrange voyage parmi les dieux et les monstres du palais, Chihiro va apprendre à surmonter ses peurs et à grandir un peu plus. Sorti en juillet 2001, *Le Voyage de Chihiro* est le projet le plus ambitieux de Hayao Miyazaki. Un travail de titan, composé de 1500 plans, qui dura deux ans et mobilisa jusqu'à 120 animateurs du studio Ghibli. Le cinéaste démiurge, connu pour être un bourreau de travail au point de dormir quatre heures par nuit, alla jusqu'à consacrer une journée entière à la recherche d'une simple couleur. Le film fut un triomphe au Japon, détrônant même *Titanic* de la première place du box-office avec 18 millions d'entrées. En 2002, il remporta l'Ours d'or du Festival de Berlin. Une vraie reconnaissance non seulement pour Miyazaki, mais aussi pour le cinéma d'animation tout entier, élevé d'un coup au sommet du septième art.

● Un projet éducatif

Dans le contexte de grave crise économique et sociale que le Japon traverse à l'orée des années 2000, Miyazaki ressent plus que jamais la nécessité d'éduquer les plus jeunes. En réalisant *Le Voyage de Chihiro*, le cinéaste souhaite les aider à reconstruire « un archipel qui perd son âme » : « Mon film parle des efforts qu'il faut produire pour devenir un être humain. Des choses comme le fait de travailler, de penser très fort à quelqu'un, de ne pas toujours s'en remettre à l'argent. » Chihiro apprend ainsi à s'affirmer et à communiquer avec les autres grâce au monde du travail, elle qui tient tête à Kamaji puis Yubaba pour trouver un emploi. Mais la fillette est surtout un vrai modèle d'humanité. Elle prend soin de l'esprit putride et du dieu sans visage malgré leur apparence repoussante. Indifférente à l'or que celui-ci lui offre, elle attache bien plus d'importance aux valeurs spirituelles comme la

solidarité ou l'amour qu'aux biens matériels. Elle sert ainsi de point de comparaison critique à la société qui l'entoure. Ses parents, Yubaba, les serveurs grenouilles, tous dévoilent une dangereuse avidité qui les mène bientôt à leur perte. Le récit est donc bien plus didactique qu'initiatique : ce n'est pas seulement Chihiro qui fait son apprentissage du monde, c'est surtout le monde qui s'instruit auprès d'elle.

« 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. »

● Hayao Miyazaki



● Drôles de monstres

Dieu sans visage, dieux-poussins, dieux radis, dieux aux masques de papier, démons-vaches... Les personnages de divinités sont partout dans *Le Voyage de Chihiro*. Ces créatures étranges sont en fait les versions modernes des kamis de la religion shinto : des divinités immanentes à la nature, aux objets, aux hommes et aux idées. Jusqu'à la fin de l'Empire, ces croyances animistes étaient étroitement liées au culte de l'empereur, qui était considéré comme une divinité. Lorsque Hirohito renonce à sa condition divine le 1er janvier 1946, le pays est sous le choc et le shintoïsme périclité. Pour Miyazaki, il s'agit donc de respiritualiser le monde en se détachant cette fois-ci de toute adoration d'un chef. Ce sont de véritables « fantômes de transition », très éloignés des fantômes de la tradition japonaise, qui servent de miroirs critiques à notre modernité. L'esprit putride et la malédiction de Haku servent ainsi de métaphores écologiques. Tous deux sont en effet des esprits maudits à cause des atteintes portées par les hommes à leur environnement : le puant est la divinité d'une rivière polluée, et Haku est l'esprit d'un cours d'eau bétonné suite à un projet de construction.



● Vertiges

Pour suggérer la peur de Chihiro et sa difficulté à s'adapter face à ce monde nouveau, la mise en scène dessine autour de la fillette un paysage gigantesque, bien trop grand pour elle. Les cadrages en plongées ou contre-plongées, les panoramiques verticaux et les plans généraux sont ici de véritables leitmotifs accompagnant l'exploration des lieux par l'enfant. La découverte de la forêt et du parc, celle du palais et de ses thermes commencent toutes par un panoramique vertical où le décor surplombe la fillette de manière vertigineuse. Chihiro est parfois filmée en plan général, où elle n'est plus qu'un minuscule détail perdu dans le décor. L'espace devient d'autant plus terrifiant qu'il se transforme par moments en gouffre où l'enfant risque de chuter. Quand elle doit descendre l'escalier extérieur du palais puis escalader un mur pour rejoindre l'appartement de Yubaba, un immense précipice apparaît sous ses pieds, filmé dans une plongée effrayante. Depuis *Le Château dans le ciel*, Miyazaki pense en effet le paysage à la verticale : « Auparavant on travaillait surtout sur l'horizontalité. Si vous dessinez un village très en détail, il n'arrivera pas à vivre si vous n'introduisez pas de dimension verticale. Il faut un mouvement ascensionnel complet dans le film pour que l'histoire prenne sa vraie dimension. »



● L'importance du nom

La scène du vol du prénom de Chihiro par Yubaba [00:40:06 - 00:40:24] est une image d'aliénation à la fois terrifiante et poétique. Dans un plan rapproché sur le contrat signé par l'enfant, la main aux ongles griffus de la sorcière vient aspirer son nom. S'ensuit un gros plan sur les idéogrammes qui se décolent du papier et s'envolent dans les airs, avant d'être attrapés par la sorcière. Seul l'idéogramme « Sen » demeure, perdu dans la blancheur du papier. Être privé de son nom revient ici à être privé de sa liberté, entrer en esclavage. L'enjeu de la quête de Chihiro sera donc existentiel : se souvenir de son nom, ne pas se perdre elle-même dans une société de plus en plus aliénante. Haku l'aidera à ne pas oublier qui elle est, de même qu'elle le libérera en lui apprenant son vrai nom. Ainsi l'amour devient une force précieuse qui permet au personnage de rester lui-même.