LYCÉENS ET APPRENTIS AU CINÉMA

167
dossier enseignant

LE VOYAGE DE CHIHIRO

Un film de Hayao Miyazaki

CNC

Fiche technique 1

Réalisateur 2
Le maître de l'anime

Genèse 3
Un projet éducatif

Contexte 4
L'animation japonaise

Découpage narratif 5

Récit 6
Un conte moderne

Mise en scène 8
Vertiges

Séquence 12
Chez le vieux Kamaji

Motif 14
Kamis et compagnie

Musique 15
Le tandem Hisaishi/Miyazaki

Personnages 16
Les sorcières

Influences 17
Entre Orient et Occident

Document 20
La petite fabrique des films de Miyazaki

Couverture : © 2001 Studio Ghibli - NDDTM

● **Rédactrice du dossier**

Juliette Goffart est enseignante en cinéma et critique à *Sofilm*, *Trafic* et *Critikat*. Elle intervient dans le cadre de plusieurs dispositifs d'éducation à l'image en tant que formatrice et rédactrice. Elle a notamment rédigé un livret pédagogique sur *Taxi Téhéran* de Jafar Panahi pour le dispositif *Lycéens et apprentis au cinéma*.

● **Rédacteurs en chef**

Camille Pollas et Maxime Werner sont respectivement responsable et coordinateur éditorial des éditions Capricci, spécialisées dans les livres de cinéma (entretiens, essais critiques, journalisme et documents) et les DVD.

Fiche technique

© 2001 Studio Ghibli - NDDTM

Générique

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
Directeurs de l'animation
Megumi Kagawa,
Kitarô Kôsaka, Masashi Andô
Directeur de l'animation numérique
Mitsunori Kataama
Couleurs
Michiyo Yasuda
Directeur de la photographie
Atsushi Okui
Son
Kazuhiro Hayashi, Shûji Inoue
Monteur
Takeshi Seyama
Compositeur
Joe Hisaishi
Producteur
Toshio Suzuki
Producteur exécutif
Yasuyoshi Tokuma
Production
Studio Ghibli
Distribution France
Buena Vista International
Sortie
20 juillet 2001 (Japon)
10 avril 2002 (France)

Acteurs de doublage (Japon)

Rumi Hiiragi	*Chihiro/Sen*
Miyu Irino	*Haku*
Mari Natsuki	*Yubaba/Zeniba*
Bunta Sugawara	*Kamaji*

Synopsis

En route pour déménager, Chihiro et ses parents s'égarent et entrent dans une forêt. Ils découvrent un étrange tunnel qu'ils décident de franchir. Arrivés dans un parc d'attractions désert, le père et la mère se jettent sur la nourriture d'un stand malgré les craintes de leur enfant. Le soir tombe et la ville s'éveille, habitée par des dieux. Chihiro découvre que ses parents se sont transformés en porcs et qu'elle est en train de disparaître. Mais un garçon prénommé Haku la sauve et lui explique ce qui lui arrive : elle est au palais des bains, dirigé par la sorcière Yubaba, où les divinités se reposent loin du monde des humains. Il l'envoie auprès du vieux Kamaji pour qu'elle trouve du travail, sinon Yubaba la fera disparaître. L'enfant obtient l'aide de Kamaji et d'une employée, Mme Lin, qui la mènent à la sorcière. Après avoir beaucoup insisté auprès de cette dernière, Chihiro finit par être embauchée, mais se nommera désormais Sen. Pendant son travail, elle laisse entrer un dieu sans visage, le Kaonashi, qui commence à la suivre. Son premier client est un esprit puant. Il s'agit en fait du dieu d'une rivière polluée qu'elle parvient à guérir. Pendant ce temps, le Sans-visage affamé mange une grenouille et distribue de l'or pour se faire nourrir. Chihiro aperçoit un dragon blanc poursuivi par des oiseaux en papier. Elle reconnaît tout de suite Haku et le sauve de Zeniba, la sœur jumelle de Yubaba dont il a volé le sceau magique. Elle décide d'aller lui rendre son sceau. En partant, elle neutralise le Kaonashi qui, devenu énorme, faisait régner la terreur autour de lui, et l'emmène en train avec elle. Zeniba remercie Chihiro, pardonne à Haku et offre un foyer au Sans-visage. En volant avec Haku venu la retrouver, Chihiro se souvient de la véritable identité du garçon : il est l'esprit de la rivière Kohaku qui l'avait sauvée de la noyade dans sa petite enfance. Chihiro surmonte ensuite la dernière épreuve exigée par Yubaba : reconnaître ses parents parmi une rangée de cochons. Elle quitte le monde des dieux et reprend la route avec ses parents, qui ignorent tout du danger auquel ils viennent d'échapper.

Réalisateur
Le maître de l'*anime*[1]

© The Kobal Collection / Aurimages

Moins d'un an après la naissance de Hayao Miyazaki le 5 janvier 1941 à Tokyo, les avions de chasse Zero en partie fabriqués par son oncle et son père, directeur de la Miyazaki Airplanes, bombardent Pearl Harbor. Le fils vivra difficilement l'idée que sa famille s'est enrichie avec la guerre. La maladie de sa mère atteinte de tuberculose, alitée durant neuf ans, marque aussi profondément son enfance. À 17 ans, il découvre au cinéma le dessin animé *Le Serpent blanc* de Taiji Yabushita et Kazuhiko Okabe qui l'émerveille et déclenche sa vocation. Après des études en économie, il entre au studio Toei en 1962 où il devient intervalliste[2]. Très sensible aux idées du marxisme, il s'investit dans la défense des employés du studio et devient secrétaire de leur syndicat en 1964. C'est là qu'il fait la rencontre du futur cinéaste d'animation Isao Takahata, alors vice-président du syndicat. Ensemble, ils achèvent en 1968 un long métrage : *Horus, prince du soleil*, réalisé par Takahata et animé par Miyazaki, un film révolutionnaire pour son animation « à l'économie ». Tous deux quittent la Toei en 1971. En travaillant comme réalisateur sur les séries télévisées *Lupin III* et *Conan, le fils du futur*, Miyazaki parfait son apprentissage de cinéaste, chacune exigeant un rythme effréné de fabrication : un épisode animé de vingt minutes par semaine. Miyazaki impressionne d'ailleurs ses collègues par sa capacité de travail : il ne dort que quatre heures par nuit. En 1979, il réalise son premier long métrage, *Le Château de Cagliostro*. Son film suivant, *Nausicaä de la vallée du vent*, naît à l'origine d'un projet de Toshio Suzuki, journaliste et rédacteur en chef du magazine *Animage*, futur producteur des studios Ghibli. Entre 1982 et 1984, Miyazaki dessine d'abord le manga avant d'en faire un film pour la Tokuma Shoten, produit par Isao Takahata. La princesse Nausicaä annonce déjà *Princesse Mononoké*, réalisé près de quinze ans plus tard : elle vit en communion avec la nature et la protège en s'opposant courageusement à l'impérialisme militaire. Malgré le succès du film, aucune production n'accepte de s'occuper du prochain projet de Miyazaki et Takahata, car leurs « conditions de travail sont trop rudes ». Avec l'aide de Toshio Suzuki, ils fondent alors en 1985 leur propre studio. Passionné d'aviation, Miyazaki lui donne le nom du vent chaud qui souffle dans le désert du Sahara et d'un avion de reconnaissance de l'armée italienne pendant la Seconde Guerre mondiale : Ghibli. Le premier long métrage du studio, *Le Château dans le ciel*, prolonge la critique antimilitariste déjà présente dans *Nausicaä.* On y retrouve la même arme de destruction redoutable, spectre de la bombe nucléaire : un guerrier robot géant que toutes les armées convoitent. En 1988, Takahata et Miyazaki réalisent deux films parallèles, *Mon voisin Totoro* et *Le Tombeau des lucioles*. La joyeuse féerie de *Totoro,* où deux petites filles séparées de leur mère hospitalisée nouent une amitié avec les esprits de la forêt, est en fait l'envers rayonnant de la tragédie des orphelins du *Tombeau des lucioles* qui meurent de faim dans l'immédiat après-guerre. La carrière de Miyazaki à Ghibli connaît ensuite plusieurs changements de cap. Ses dessins animés évoluent d'abord dans un univers européen fantasmé où domine la fascination du cinéaste pour les « machines à voler » : *Kiki la petite sorcière* en 1989, où l'héroïne apprend à voler en balai, et *Porco Rosso* en 1992, dont le héros est un personnage d'aviateur à tête de cochon. Dans *Princesse Mononoké* en 1997 et *Le Voyage de Chihiro* en 2001, le cinéaste revient aux paysages et aux traditions du Japon pour en révéler toute la richesse. Mononoké et Chihiro évoluent ainsi dans un monde animiste, peuplé de divinités immanentes à la nature. C'est alors un vrai triomphe au Japon. *Chihiro* devient le plus gros succès de tous les temps au box-office japonais (il l'est toujours en 2018), devant *Titanic,* et remporte l'Ours d'or du Festival de Berlin en 2002. Une vraie reconnaissance non seulement pour Miyazaki, mais aussi pour le cinéma d'animation tout entier. Après un retour au conte de sorciers grâce au *Château ambulant* en 2004, Miyazaki envisage de prendre sa retraite. Avec *Ponyo sur la falaise* (2008), qu'il pense être son dernier film, il décide d'explorer un univers inédit dans son œuvre, celui de l'océan, tout en revenant à une technique d'animation purement traditionnelle. En 2013, *Le vent se lève* marque un nouveau tournant – le cinéaste y délaisse le merveilleux pour privilégier une intrigue historique aux fortes résonances autobiographiques : celle de Jirô Horikoshi, l'inventeur des avions Zero. À la Mostra de Venise de 2013 où *Le vent se lève* est en compétition, Miyazaki annonce publiquement sa retraite définitive. Mais, après des années de silence et de retraite apparente, il annonce en novembre 2016 la réalisation du court métrage *Boro la chenille* (présenté en 2018) et la préparation d'un nouveau long métrage intitulé *Comment vivez-vous ?*. Jamais deux sans trois !

1 Un *anime*, également appelé parfois *japanime* ou *japanimation*, désigne un film ou une série d'animation en provenance du Japon.

2 Un intervalliste anime les images intermédiaires entre deux « animations clés » définissant les actions du personnage.

Genèse
Un projet éducatif

En 1997, Miyazaki, alors âgé de 56 ans, veut mettre un terme à sa carrière. Mais la mort du successeur qu'il envisage, Yoshifumi Kondô (directeur de l'animation sur la série *Sherlock Holmes* et sur *Princesse Mononoké*), l'oblige à se remettre au travail. Il souhaite d'abord faire un film pour les jeunes adultes. Mais son producteur Toshio Suzuki s'y oppose et lui propose de s'adresser plutôt aux enfants. Miyazaki décide de s'inspirer de la fille de dix ans de son ami producteur Seiji Okuda. Destiné à tous les enfants de cet âge, ce film sera didactique. Cette nécessité d'éduquer les jeunes lui semble d'autant plus urgente que le Japon traverse alors une grave crise économique et sociale. La tuerie à l'école d'Ikeda d'Osaka le 8 juin 2001, où huit enfants sont assassinés par un déséquilibré mental, le marque profondément. Il souhaite trouver « un antidote pour un archipel qui perd son âme ». Son projet entre aussi en résonance avec la réforme de l'enseignement japonais de 1997, qui cherche à favoriser « l'éducation du cœur » et la formation de citoyens autonomes. Son film, en effet, « parle des efforts qu'il faut produire pour être humain – travailler, ne pas toujours s'en remettre à l'argent »[1], apprendre à se discipliner, connaître l'importance du dévouement et de l'amitié. L'histoire de *Chihiro* est également née d'une remarque de Suzuki sur… un bar à hôtesses ! Selon lui, à force de travail, les jeunes filles timides y apprendraient à communiquer avec les autres.

Pour décrire le monde professionnel dans *Le Voyage de Chihiro*, le cinéaste part de ce qu'il connaît le mieux : le studio Ghibli lui-même. L'autoritaire Yubaba, régnant en maîtresse sur tout l'établissement, est une peinture taquine de Toshio Suzuki. Et Kamaji, le vieil esclave travaillant sans relâche pour faire fonctionner le palais tout entier, dresse en fait un autoportrait de Miyazaki : « 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. »[2] *Le Voyage de Chihiro* conserve donc une dimension personnelle, relevant de la méditation autobiographique sur l'essence de la vie moderne : « Cette fois, j'ai voulu faire ce film pas seulement pour les enfants, les petites filles de dix ans, mais aussi un peu pour moi-même » déclare justement le maître[3]. D'où le succès considérable de *Chihiro* non seulement auprès des enfants, mais aussi des adultes.

L'odyssée *Chihiro*

La fabrication du *Voyage de Chihiro* est le projet le plus ambitieux jamais connu par le studio. Un vrai travail de titan qui durera deux ans, composé de 1500 plans, nécessitant une équipe de 300 personnes, dont 120 animateurs. Le processus de fabrication d'un film de Miyazaki est toujours le même : Miyazaki écrit le scénario, les dialogues, dessine les croquis préparatoires des personnages et des décors ainsi que tout le storyboard. À force de dessiner, le cinéaste est désormais obligé de travailler aux côtés d'un kinésithérapeute tant ses mains lui font mal. Il confie ensuite à son équipe d'animateurs la suite des dessins d'animation de ses personnages. Mais Miyazaki, en obsédé du contrôle, veille toujours au grain et passe tout vérifier. Pour *Chihiro*, il a dû néanmoins s'appuyer sur son directeur de l'animation Masashi Andô suite à des problèmes de vue. Une fois les dessins achevés, ceux-ci sont scannés pour travailler sur ordinateur leur mise en couleur et les mouvements de caméra. Pour ce film, le travail de recherche des couleurs du chef coloriste Michiyo Yasuda a été plus minutieux que jamais. Miyazaki tenait en effet à trouver la palette la plus juste pour faire naître les émotions, quitte à consacrer une journée entière à la recherche de quelques couleurs. La transposition sur pellicule de ces teintes précieuses a été ensuite si problématique que le studio Ghibli a même dû inventer un nouveau logiciel pour assurer le rendu le plus parfait possible.

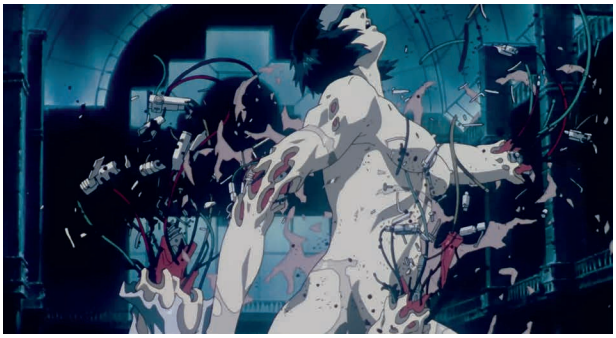
1 Entretien avec Hayao Miyazaki, *Le Monde*, 17 octobre 2001.
2 Entretien avec Hayao Miyazaki, *Ciné Live*, avril 2002.
3 Max Tessier, « Entretien avec Hayao Miyazaki », *Positif*, n°494, avril 2002.

Contexte
L'animation japonaise

En 1956, la célèbre compagnie Toei ouvre un département pour l'animation. C'est le début d'un premier âge d'or pour le cinéma d'animation japonais. Son PDG, Hiroshi Okawa, rêve de devenir le « Disney de l'Occident », produisant dix-neuf longs métrages en quinze ans, dont le fameux *Serpent blanc* de Yabushita et Okabe. Osamu Tezuka bouleverse à son tour l'animation japonaise en réalisant pour la télévision le dessin animé *Astro Boy* entre 1963 et 1966, qui reprend le style d'animation du studio américain UPA – une animation très simple, limitant drastiquement le nombre de dessins et la représentation du mouvement. Ce style minimaliste d'animation fera école pour bien des dessins animés télévisés. Ceux-ci connaissent un vrai boom à partir de 1977, suscitant un engouement mondial tandis que l'âge d'or des grands studios japonais touche à sa fin. *Goldorak*, *Heidi*, *Sherlock Holmes*, *Maya l'abeille*, *Cobra*, *Ken le survivant* déferlent alors sur les petits écrans français, jusqu'au milieu des années 1990 où le CSA décide d'imposer des quotas. À partir des années 1990, deux grands courants se dessinent rapidement. Certains s'orientent vers une vague de mangas futuristes tels que *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii ou *Metropolis* de Rintarô (2001), où l'hypertechnologie semble se substituer définitivement à la nature. Le studio Ghibli quant à lui développe une œuvre davantage tournée vers la représentation de la nature et du merveilleux, mais aussi d'un Japon plus réaliste, à mi-chemin entre tradition et modernité. Grâce aux succès de *Princesse Mononoké* et du *Voyage de Chihiro* à l'orée des années 2000, le monde entier redécouvre le cinéma d'animation japonais. Dans ce nouvel âge d'or, d'autres cinéastes choisissent de développer un univers destiné aux adultes où l'animation cherche à rivaliser avec un cinéma de genre à l'américaine. Ce sera le cas de *Paprika* et *Perfect Blue* de Satoshi Kon, assumant clairement un style maniériste, hanté par les cinémas d'Hitchcock et Brian De Palma. Dans les années 2010, une nouvelle génération de réalisateurs poursuit et tente de renouveler le sillage de Miyazaki et Takahata. Hiromasa Yonebayashi (*Arrietty, le petit monde des chapardeurs*, *Souvenirs de Marnie*, *Mary et la Fleur de la sorcière*) explore par exemple les tourments intérieurs de ses héroïnes tout en transfigurant le monde par le merveilleux, dans un univers largement hanté par les œuvres précédentes des grands maîtres de Ghibli. Son dernier film en date, *Mary et la Fleur de la sorcière* réunit par exemple un alter ego de *Kiki la petite sorcière*, un « château dans le ciel », et même l'élan d'Ashitaka dans *Princesse Mononoké*. Mamoru Hosoda, réalisateur des films *Les Enfants loups* et *Le Garçon et la Bête*, mêle quant à lui un surnaturel animiste et un univers intimiste à la Ozu. Ici le fantastique, les animaux magiques et les monstres racontent le combat de chacun contre sa propre violence intérieure. Ainsi, dans *Le Garçon et la Bête*, un garçon-sanglier qui vient d'apprendre un terrible secret de famille se transforme en une baleine monstrueuse parce qu'il cède à sa colère.

● Avant la séance

De nombreux élèves connaissent bien les films de Miyazaki. Après avoir rappelé le succès phénoménal de *Mon voisin Totoro* ou *Le Voyage de Chihiro*, on peut donc commencer par leur demander les raisons d'un tel engouement. Serait-ce grâce à la qualité de leur dessin, à la puissance de leur imaginaire ? On peut partir de l'exemple de *Mon voisin Totoro* (film souvent connu dès la petite enfance) pour tenter de répondre à cette question. Pourquoi Totoro plaît-il tant, aux enfants comme aux adultes ? Totoro, sorte de peluche géante aux longs poils soyeux, est un « objet transitionnel », un doudou grandeur nature fait pour consoler nos souffrances. Il nous fait renouer avec l'expérience de notre petite enfance : la petite Mei rebondit contre son gros ventre comme un enfant joue dans le ventre de sa mère, et Totoro lui-même fait penser à un nouveau-né, lui qui découvre avec surprise des sensations du quotidien, par exemple le bruit des gouttes d'eau sur son parapluie. C'est aussi un « fantôme de transition », à mi-chemin entre la tradition et la modernité : à l'image des métamorphoses du Japon d'aujourd'hui, cet esprit de la nature se modernise – il prend même l'autobus (le fameux « chat-bus »). Totoro possède ainsi la richesse d'un vrai mythe moderne, renvoyant aussi bien à des émotions intimes qu'à la société contemporaine. Avant la projection du film, on demandera donc aux élèves d'être très attentifs aux personnages de monstres du *Voyage de Chihiro*, Kamaji, l'esprit putride, le Kaonashi, pour y percevoir d'eux-mêmes à quel point tous ces drôles de monstres deviennent les miroirs de notre présent.



Ghost in the Shell de Mamoru Oshii
© DVD Pathé

Princesse Mononoké de Hayao Miyazaki
© DVD/Blu-ray Studio Ghibli

Perfect Blue de Satoshi Kon
© DVD/Blu-ray Kazé Animation

Le Garçon et la Bête de Mamoru Hosoda
© DVD/Blu-ray Gaumont

Découpage narratif

1 UN DÉMÉNAGEMENT
00:00:00 – 00:03:14
Chihiro et ses parents déménagent. Son père au volant s'égare et coupe à travers les bois. Soudainement, un tunnel leur bloque la route. Ils décident de le traverser à pied.

2 LE PARC D'ATTRACTIONS
00:03:15 – 00-16:30
Ils arrivent dans un ancien parc d'attractions. Les parents de Chihiro se jettent sur un stand empli de nourriture. Chihiro part se promener et rencontre Haku, un mystérieux jeune homme qui lui dit de s'enfuir. La nuit tombe, tout le village s'éclaire, peuplé par des esprits. Chihiro court retrouver ses parents mais ils ont été transformés en porcs. Son corps commence à s'effacer. Le garçon la sauve.

3 LA FUITE
00:16:31 – 00:22:47
Haku et Chihiro fuient à toute vitesse et traversent le pont du palais. Chihiro doit retenir son souffle pour éviter d'être vue par les esprits autour d'elle mais elle se fait repérer. Haku s'échappe avec elle et l'envoie demander du travail au vieux Kamaji. Chihiro s'y rend en empruntant un escalier étroit au-dessus d'un précipice.

4 CHEZ LE VIEUX KAMAJI
00:22:48 – 00:30:29
Kamaji refuse de lui donner du travail. Chihiro sauve l'une des susuwatari (les petites boules de suie) qui travaillent avec lui. Le vieil esclave demande finalement à l'employée Mme Lin d'emmener Chihiro chez la sorcière Yubaba pour lui donner un emploi.

5 LA TRAVERSÉE DU PALAIS DES BAINS
00:30:30 – 34:26
Chihiro suit Mme Lin, découvre l'intérieur de l'immense palais des bains où les divinités viennent se relaxer. Elle prend plusieurs ascenseurs et se cache derrière un dieu radis.

6 L'EMBAUCHE AUPRÈS DE LA SORCIÈRE YUBABA
00:34:27 – 00:40:49
Yubaba refuse d'abord de lui donner du travail. La fillette insiste et la vieille femme, qui se laisse troubler par son bébé géant, finit par l'embaucher. Mais elle lui vole son nom : désormais, Chihiro s'appellera « Sen ».

7 LA FERME DES COCHONS
00:40:50 – 00:51:33
Le lendemain matin, Haku emmène Chihiro à la ferme où sont gardés ses parents. Il l'aide à se souvenir de son vrai nom. En rentrant, la fillette croise le Kaonashi (un esprit sans visage).

8 LE SAUVETAGE DE L'ESPRIT PUTRIDE
00:51:34 – 01:06:33
L'orage arrive. Chihiro laisse entrer au palais le Kaonashi. Yubaba charge Sen de s'occuper d'un « esprit putride ». En lavant le monstre, elle découvre une épine dans sa chair. Avec l'aide de Yubaba, elle le libère d'une montagne de débris : c'était en fait un esprit des rivières. Il offre à Chihiro une boule médicinale puis s'envole en riant.

9 UN MONSTRE AU PALAIS
01:06:34 – 01:18: 16
Le soir venu, Chihiro découvre qu'un océan est apparu autour du palais. Le Kaonashi appâte un serviteur grenouille avec de l'or et le mange. Le lendemain, la fillette part sauver ses parents grâce à la boule médicinale mais ne parvient pas à les identifier. Elle aperçoit un dragon blanc poursuivi par des oiseaux en papier. Elle reconnaît Haku et tente de le protéger. Mais le dragon blessé vole jusqu'aux appartements de Yubaba. Chihiro part le sauver. Elle croise le Kaonashi devenu énorme, adulé par tout le personnel. Il lui offre de l'or. Elle refuse. Furieux, le monstre sème la terreur autour de lui. Chihiro s'échappe et escalade un mur pour arriver chez Yubaba. Un oiseau en papier la suit.

10 RENCONTRE AVEC ZENIBA
01:18:17 – 01:24:55
Chihiro tombe nez à nez avec le bébé de la sorcière et s'en défait difficilement. Elle retrouve Haku très affaibli. De l'oiseau en papier surgit Zeniba, la sœur jumelle de Yubaba dont Haku a volé le sceau magique. Celle-ci transforme le bébé en hamster et le corbeau à tête de sorcière de Yubaba en oiseau minuscule. Haku fend en deux l'oiseau en papier, Zeniba disparaît. Il chute avec Chihiro dans un précipice.

11 LE SAUVETAGE D'HAKU
01:24:56 – 01:37:44
Chihiro et Haku tombent chez le vieux Kamaji. La petite fille donne au dragon sa boule médicinale. Haku crache le sceau de Zeniba et un ver noir que Chihiro écrase du pied. Elle décide d'aller voir Zeniba pour lui rendre son sceau. Mais Yubaba lui demande de la débarrasser du Kaonashi. La fillette donne le reste de sa boule médicinale au monstre qui vomit tout ce qu'il a avalé et pourchasse l'enfant. Elle décide de l'emmener dans son voyage.

12 UN VOYAGE EN TRAIN
01:37:45 – 01:45:15
Chihiro et le Kaonashi prennent le train, contemplent la mer. Pendant ce temps, Haku se réveille et propose à Yubaba de lui ramener son bébé en échange de la libération de Chihiro et ses parents.

13 CHEZ ZENIBA
01:45:16 – 01:52:49
Zeniba remercie Chihiro et lui explique qu'elle a délivré Haku de sa malédiction. Ils prennent le thé tous ensemble. La sorcière décide de garder le Kaonashi auprès d'elle. Chihiro part pour délivrer Haku et ses parents. Le dragon l'attend justement à sa porte.

14 LA DÉLIVRANCE D'HAKU
01:52:50 – 01:55:11
Pendant leur vol, Chihiro se souvient du vrai nom de Haku : il est en fait l'esprit de la rivière Kohaku dans laquelle elle est tombée toute petite. Enfin délivrés, les deux jeunes gens volent ensemble main dans la main.

15 DERNIÈRE ÉPREUVE
01:55:12 – 01:58:46
Avant de partir, Yubaba impose à Chihiro de reconnaître ses parents parmi une rangée de porcs. L'enfant remporte l'épreuve avec succès. Elle quitte le palais et fait ses adieux à Haku.

16 RETOUR AU RÉEL
01:58:47 à 02:00:50
Chihiro franchit le parc et y retrouve ses parents. Ils traversent le tunnel et découvrent leur voiture pleine de poussière. Ils reprennent leur route comme si de rien n'était.

Récit
Un conte moderne

> «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. (…) En un mot, je la voulais banale.»
>
> Hayao Miyazaki

Chihiro n'a rien d'une héroïne traditionnelle de contes : petite fille parmi les autres, elle ne possède aucun don particulier. Mais elle brille par ses qualités morales. Tel un apprenti samouraï en culotte courte, elle surmonte progressivement sa peur et fait preuve d'un courage impressionnant. Elle marche au-dessus d'un précipice, tient tête au vieux Kamaji et à la sorcière Yubaba, protège Haku transformé en dragon furieux, affronte calmement l'énorme Kaonashi. Le prénom Chihiro, qui signifie «mille brasses», souligne d'ailleurs son endurance et sa détermination. C'est aussi un modèle de compassion et de tolérance. Elle prend soin de l'esprit putride malgré son apparence repoussante et compatit sincèrement envers le Kaonashi solitaire. La fillette incarne ainsi une forme de sagesse : elle attache plus d'importance aux valeurs spirituelles, comme la solidarité ou l'amour, qu'aux biens matériels. La belle humanité de l'enfant sert de point de comparaison critique au monde adulte qui l'entoure, une société obsédée par des «faux biens» comme la richesse. Ses parents, incapables de réfréner leur appétit au point de voler les dieux, s'imaginent pouvoir tout payer avec leur carte bancaire. Ils incarnent un capitalisme et une société de consommation voraces pillant les ressources de la planète. «Ce sont de gros mangeurs qui dévorent tout, des goinfres. Cela représente assez bien le Japon d'aujourd'hui»[1], explique le cinéaste. En refusant de manger le festin des dieux, Chihiro sert donc de contre-exemple modéré et respectueux. *Le Voyage de Chihiro* est donc un vrai conte philosophique, un appel à la réflexion sur les valeurs de notre époque. Chihiro apparaît comme un modèle de désintéressement par opposition à une société rongée par la cupidité. Quand l'esprit putride expurgé d'un tas de débris laisse derrière lui des pépites d'or, Chihiro est la seule à ne pas se précipiter sur celles-ci. Et quand le Kaonashi lui offre de l'or – ce même or qui, entre les mains de Yubaba, se transformera justement en boue répugnante – elle lui tourne le dos pour partir à la recherche de Haku. Au contraire de la fillette, les serviteurs grenouilles se précipitent aux pieds du Sans-visage pour mendier une pépite ou deux, avant d'être finalement gobés par le monstre. Le conte devient une satire de notre temps : à force de courir après les richesses et les biens matériels, nous finissons par nous dévorer nous-mêmes. Le récit est donc bien plus didactique qu'initiatique : ce n'est pas Chihiro qui fait son apprentissage du monde, c'est plutôt le monde qui s'instruit auprès d'elle. La fillette conduit d'ailleurs à une transformation positive de l'espace social. Elle donne un exemple de solidarité aux petites boules de suie en sauvant l'une d'entre elles ; la délivrance de l'esprit putride oblige à un harmonieux travail d'équipe, tous tirant en cadence sur des cordages avant de récolter ensemble l'or offert par le dieu libéré. Et la chaumière de Zeniba visitée par Chihiro devient un autre idéal d'harmonie sociale, où tous participent paisiblement à une séance de tricot.

Travailler, exister

> «Si on te vole ton nom, tu ne sais plus rentrer chez toi.»
>
> Haku

Arrivée au palais des bains, Chihiro est un fantôme parmi les fantômes à deux doigts de disparaître : après avoir manqué de s'effacer, la fillette doit maintenant se faire invisible parmi les dieux pour ne pas être repérée par Yubaba. Le voyage de Chihiro sera donc une quête existentielle, où le personnage reconquiert doucement son identité et ses désirs. Employée de Yubaba, elle est d'abord dépossédée de son propre nom. Le cinéaste pointe ainsi du doigt le risque de se perdre, de perdre ses convictions et

ses valeurs dans l'abrutissement du travail. Haku est par exemple devenu «l'âme damnée» de Yubaba, ignorant son identité à force de la servir. Plusieurs séquences montrent les conditions de travail particulièrement dures du palais des bains. Kamaji a beau avoir plusieurs bras, ses tâches à la chaufferie ne s'arrêtent jamais; l'équipe de nettoyage de Mme Lin lave le parquet au pas de course; la première tâche qu'on confie à Chihiro s'avère terriblement difficile, tant le bain qu'on lui demande de nettoyer ressemble aux écuries d'Augias. Malgré cette peinture sans concession qui serait le reflet de la vie des employés de Ghibli, le monde du travail joue un rôle crucial dans cette quête identitaire, car c'est aussi là que Chihiro apprend à communiquer avec les autres. Auprès de ses parents, Chihiro est peureuse et repliée sur elle-même. Mais la nécessité de travailler pour survivre l'oblige à s'affirmer courageusement face à Kamaji et Yubaba. Devant l'impressionnante sorcière, elle répète quatre fois sa demande, révélant ainsi toute sa détermination. C'est aussi dans le cadre du travail que se tissent des liens d'affection avec d'autres personnages. Plusieurs scènes avec Mme Lin montrent une proximité grandissante entre la petite fille et la jeune femme au fur et à mesure de leur travail: après avoir lavé ensemble l'esprit putride, Mme Lin lui offre des gâteaux et passe la soirée avec elle [01:06:45]. Elle aidera Chihiro dans sa fuite du palais pour rejoindre Zeniba [01:36:18] et menace le Kaonashi de représailles s'il fait du mal à Chihiro [01:37:43]. Même le bougon Kamaji et ses susuwatari (les boules de suie) s'attachent finalement à leur petite employée. Lorsque Chihiro repasse par la chaufferie pour voir Haku et ses parents, les petites créatures lui apportent affectueusement ses pantoufles [00:45:50]; à son retour, le vieux Kamaji la recouvre avec tendresse d'un petit drap, alors que l'enfant s'endort épuisée [00:51:31]. Il devient aussi le témoin privilégié de l'amour de Chihiro pour Haku: «Tu ne vois pas? Elle l'aime d'amour» constate le vieil homme avec Mme Lin [01:31:13] quand la fillette décide de partir chez Zeniba pour sauver le jeune sorcier. Ainsi, pour Chihiro, la dernière étape de la conquête de soi sera celle de l'affirmation des sentiments.

L'important c'est d'aimer

Chez Miyazaki, l'amour devient une force précieuse qui permet au personnage de rester lui-même. Au début du film, alors que Chihiro est en train de s'effacer doucement à la nuit tombée, Haku vole à son secours et lui rend sa consistance. Le jeune inconnu l'appelle aussi immédiatement par son prénom. Ici la reconnaissance amoureuse fulgurante – Haku et Chihiro se donnent très vite la main – est aussi une reconnaissance identitaire. Ce sera justement Haku qui, plus tard, rappellera à Sen son vrai nom pour qu'elle ne l'oublie pas [00:48:52]. Dans la deuxième partie du récit, la situation s'inverse, preuve de l'autonomie grandissante de Chihiro. La petite fille protège Haku à son tour [01:13:06] et le délivre enfin de la malédiction de Yubaba en lui rendant son nom [01:53:59]. C'est même l'amour qui la fait grandir: Chihiro décide d'entreprendre son voyage chez Zeniba parce qu'Haku est en danger. Non seulement le sentiment amoureux est ici une source d'entraide et de protection, mais il conduit aussi le personnage à se dépasser et à s'améliorer. Il est enfin l'occasion d'une critique des apparences: malgré les dehors farouches du dragon Haku, Chihiro reconnaît immédiatement le garçon qu'elle aime.

1 Max Tessier, «Entretien avec Hayao Miyazaki», *Positif*, n°494, avril 2002.

Le Château ambulant, réalisé deux ans après Chihiro, reprendra exactement le même type d'intrigue amoureuse. Le beau sorcier Hauru commence par sauver la jeune Sophie dans une proximité amoureuse immédiate – il l'appelle par son prénom et la prend par le bras pour fuir les monstres de la sorcière des Landes. Son amour pour la jeune fille dépasse également les apparences: après que Sophie a été transformée en vieille femme par la sorcière, Hauru continue à la voir telle qu'elle est, s'occupant de la grand-mère avec douceur. Ici aussi, la relation entre les deux personnages s'inverse. Le beau sorcier s'avère superficiel, lâche, et sombre bientôt dans la dépression. Sophie, courageuse et forte, l'aidera à dépasser ses peurs et le délivrera du démon qui s'est emparé de son cœur.

Un conte à l'occidentale?

Un tunnel, une petite fille qui tombe dans un monde merveilleux, un thé dans une chaumière... Difficile de ne pas penser à *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll en regardant *Le Voyage de Chihiro*. Si Miyazaki n'a jamais caché sa passion pour les auteurs anglais de littérature jeunesse comme Mary Norton, Joan G. Robinson et Lewis Carroll, il a toujours tenu à rappeler que *Chihiro* n'est pas inspiré d'*Alice*[1]. On pourra demander aux élèves en quoi le conte de Miyazaki est si éloigné d'un conte de fées à l'européenne. Le monde imaginaire de Lewis Carroll est celui du *nonsense*, pensé pour être l'inverse exact du monde réel, où la folie gouverne soudainement les hommes à la place de la raison. Au contraire, dans le cinéma de Miyazaki, l'univers des kamis (les divinités de la religion shintô [*cf.* Motif]) se donne à voir comme un reflet de notre société. Chihiro, elle aussi, est à l'image des petites filles ordinaires, et ne correspond donc pas aux stéréotypes d'une héroïne de conte occidental à la beauté extraordinaire comme *Blanche-Neige* ou *La Belle au bois dormant*. Une dernière différence, et de taille, sépare Chihiro de ses alter ego européens: la petite fille avance vite d'elle-même et possède un véritable esprit d'initiative. Son avenir ne dépend pas d'un prince charmant; au contraire, c'est elle qui finit par sauver le garçon qu'elle aime. Un vrai modèle de féminisme!

1 «Je connais bien *Pinocchio* et *Alice au pays des merveilles*, je les aime beaucoup, mais je ne m'en suis pas inspiré pour ce film.» Olivier Père, «*Le Voyage de Chihiro*: monumental», *Les Inrockuptibles*, 10 avril 2002.

Mise en scène
Vertiges

À la verticale

Écrasant, imposant, le décor révèle ici toute la difficulté pour Chihiro d'adapter ses désirs à ce monde trop grand pour elle. Tout y semble disproportionné : les immenses marches de l'escalier extérieur du palais, l'énorme bain qu'elle doit nettoyer, le mur interminable qu'elle escalade… Les choix de cadrage du cinéaste mettent en valeur ce gigantisme impressionnant. Les prises de vue en plongées ou contre-plongées, les panoramiques verticaux et les plans généraux sont ici de véritables leitmotivs stylistiques accompagnant toujours l'exploration des lieux par l'enfant[1]. Les découvertes de la forêt, du portail du parc, du palais, des thermes, commencent ainsi toutes par un panoramique vertical où le paysage surplombe la fillette de manière vertigineuse. Filmée en plan général, Chihiro apparaît aussi parfois comme un minuscule détail perdu dans le décor du village fantôme et du palais des bains. 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. »[2] Grâce à cette verticalité du décor, l'espace devient la source d'une tension dramatique où les corps sont toujours menacés par la chute. Ainsi la mise en scène du décor suggère à elle seule la peur de l'enfant face à l'inconnu. Chihiro affronte plusieurs fois l'appréhension du vide lorsqu'elle doit descendre l'escalier extérieur du palais puis escalader un mur au-dessus d'un précipice. Ces deux séquences sont de vraies scènes d'action, où Miyazaki déploie une mise en scène presque hitchcockienne, reprenant d'ailleurs quelques éléments de *Sueurs froides* et de la course-poursuite sur le mont Rushmore dans *La Mort aux trousses*. Le recours au plan général sur la monumentalité écrasante des lieux, les vues subjectives en plongée sur le vide, les gros plans sur des éléments fragiles du décor sur lequel le personnage s'appuie (marches vermoulues, gouttière à demi-cassée), tout annonce l'imminence d'un déséquilibre auquel le personnage échappe de justesse.

Le Château dans le ciel
© DVD/Blu-ray Studio Ghibli

Même à l'intérieur du palais, ses couloirs, vestibules et sas obscurs forment parfois d'étranges gouffres. Quand Chihiro monte pour la première fois aux appartements de Yubaba, son ascenseur s'arrête à un étage étrangement vide, où un couloir symétrique, peuplé d'ombres chinoises mystérieuses, semble s'étendre jusqu'à l'infini [00:33:43]. Le grand couloir de l'appartement de la sorcière, où Chihiro, attirée par une force invisible, glisse ensuite dans la pénombre, est filmé de la même manière. En jouant sur la symétrie et la profondeur du plan, le palais devient donc aussi un espace inquiétant, plein de vertige et de mystère, sur un axe cette fois non pas vertical mais horizontal.

1 Les prises de vue sont suggérées par le dessin et les mouvements de caméra recréés numériquement au montage.

2 Samuel Blumenfeld, *Le Monde*, 10 avril 2002.

Si une présence mystérieuse émane des décors de Miyazaki, c'est aussi parce qu'ils sont imprégnés de shintoïsme [*cf.* Motif]. Le paysage dessiné est ici «animé» au sens propre du terme, lui qui semble habité par les esprits. Il est donc mis en scène comme un être à part entière, souvent filmé bien avant l'entrée des personnages dans le cadre [00:01:49, 00:06:55]. L'axe de caméra en plongée fait parfois exister son point de vue, semblant observer Chihiro en hauteur, depuis la cime des arbres [00:02:09, 02:00:42] ou depuis les hauteurs du palais [00:34:32]. L'éclairage joue un rôle important dans cette animation du décor. Alors que Chihiro cherche à s'échapper du village, les lampadaires et lanternes s'allument d'eux-mêmes, créant derrière les devantures des boutiques les ombres chinoises des esprits qui s'éveillent. Le bateau des dieux est un îlot scintillant au milieu de la nuit. Et, lorsque Chihiro observe pour la première fois les thermes du palais, ils apparaissent dans une luminosité éblouissante [00:32:00]. On retrouve d'ailleurs un semblable usage de la lumière dans *Ponyo sur la falaise.* Pour représenter la puissance divine de l'océan que la petite Ponyo libère par erreur, Miyazaki dessine des flots de lumière dorée qui déferlent majestueusement jusqu'à la surface.

Si Miyazaki exploite le décor dans toute sa verticalité, c'est qu'il est aussi le reflet d'un espace social hiérarchisé. Chihiro commence par le bas de l'échelle en allant voir le vieil esclave Kamaji dans les sous-sols du palais. Les bains et les chambres du personnel se situent plus haut, dans les étages intermédiaires. Les appartements de Yubaba, la directrice de l'établissement, se trouvent naturellement au sommet de l'édifice. La trajectoire de Chihiro correspond donc à une forme d'ascension professionnelle au sein de l'entreprise: elle passe du statut d'*outsider* à celui d'employée pleinement intégrée, vivant parmi les autres membres du personnel du palais. Elle accède d'ailleurs plusieurs fois aux bureaux de sa supérieure hiérarchique (Yubaba) et parvient à faire valoir ses droits. Son voyage chez Zeniba peut faire penser à l'évolution classique d'un jeune dessinateur: après avoir fait ses premières armes dans l'entreprise, il part pour se former ailleurs et rencontrer de nouveaux maîtres. Le palais forme aussi un vrai labyrinthe, vaste entrelacs de passerelles et d'étages nécessitant l'emprunt de plusieurs ascenseurs, plein de trappes vertigineuses. L'entreprise apparaît ainsi comme un lieu complexe où il est d'abord difficile de trouver sa place. Le danger de chute, et donc d'échec, y est omniprésent. Pour trouver Yubaba, Chihiro a d'ailleurs besoin d'un vrai guide pour s'y retrouver: Mme Lin. Cette première phase d'égarement garde bien sûr un sens existentiel pour l'enfant, reflétant sa profonde perte de repères après avoir été séparée de ses parents.

Le regard de Chihiro

Tout est fait pour que le spectateur s'identifie à Chihiro: nous découvrons le monde et ses aventures à travers son regard. On pourra donc demander aux élèves de faire attention à la mise en scène de son point de vue. Dès les premiers plans, le paysage extérieur se dévoile seulement dans un raccord regard, quand Chihiro l'observe à travers les vitres de la voiture. C'est ce regard curieux de la fillette qui nous révèle la présence du sacré dans le paysage. Elle seule remarque les oratoires et une mystérieuse statue enfouie au cœur de la forêt, filmée dans un rapide travelling en caméra subjective. Et ce moment de clairvoyance, par opposition à l'aveuglement des adultes, en annonce bien d'autres: il n'y a qu'elle pour apercevoir une épine enfoncée dans la chair du dieu putride, pour reconnaître Haku à travers son apparence de dragon et les malheurs de la solitude à travers le monstrueux Kaonashi. C'est aussi à travers son point de vue étonné qu'apparaissent les esprits et leur demeure vertigineuse. Ainsi le regard de Chihiro est capable d'inverser le visible et l'invisible. Pour Miyazaki, seul le personnage d'enfant apparaît comme une promesse d'espoir, lui qui est bien plus sensible et attentif au monde que ses parents.

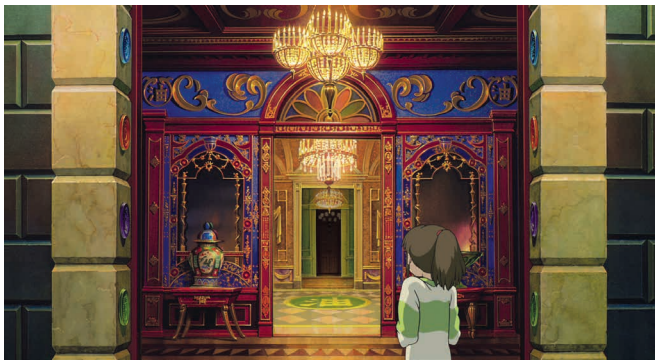
Ivresse de l'envol

Chez Miyazaki, les corps sont aussi bien soumis à une pesante attraction gravitationnelle qu'à d'étranges moments de suspension. *Le Voyage de Chihiro* est ainsi ponctué de nombreuses scènes de déplacements aériens: les envols du dragon Haku [01:12:36, 01:25:37, 01:54:45], de l'esprit des rivières [01:55:53], de la sorcière Yubaba [00:43:48], etc. Se délivrer de la pesanteur devient ici le signe d'une liberté retrouvée. C'est bien sûr le cas pour Haku, s'échappant de l'emprise de Yubaba, et pour l'esprit putride une fois guéri. La séquence d'envol final de la petite Chihiro marque aussi la fin de son apprentissage, après avoir enfin libéré le jeune homme qu'elle aime. Pour Miyazaki le passionné d'aviation, l'envol correspond en effet à un moment d'accomplissement personnel – pour l'apprentie sorcière de *Kiki la petite sorcière* et Jirô Horikoshi dans *Le vent se lève*, la quête s'achève au moment de la réussite d'un vol, en balai ou en avion. C'est aussi un vrai motif lyrique, amplifiant l'expression des sentiments: le vol final de Haku et Chihiro exprime intensément leur bonheur amoureux; et la colère de Yubaba dans son bureau est si forte qu'elle fonce en volant sur Chihiro [00:37:43].
L'envol des personnages est également toujours un moment spectaculaire. Miyazaki insiste sur la rapidité sidérante de celui-ci grâce à des «speedlines» (lignes de vitesse) obliques tracées dans l'arrière-plan – un effet très courant dans les mangas [00:18:17, 01:25:33]. Et les vols du dragon Haku sont un vrai spectacle calligraphique: de nombreux plans d'ensemble montrent les déplacements de son corps sinueux sur un fond uni, ressemblant aux entrelacs gracieux d'une écriture fine et déliée [01:12:36, 01:25:25, 01:54:00].

Frontières du merveilleux

« Et quand il eut dépassé
le pont, les fantômes vinrent
à sa rencontre. »

Nosferatu le vampire de F. W. Murnau



Seuils

Avant de parvenir au palais des kamis, Chihiro franchit plusieurs seuils : un tunnel qui mène au vieux parc d'attractions, une salle d'attente aux vitraux étrangement religieux, un cours d'eau asséché. Où s'arrête exactement le monde réel et où commence le monde surnaturel ? Les seuils sont tellement nombreux qu'ils complexifient l'espace et ne marquent finalement pas de limite nette entre notre réalité et une autre plus spirituelle. Les esprits semblent bien habiter notre monde, comme le veut le shintoïsme. Miyazaki renforce cette complexité de l'espace par de fréquents surcadrages : à l'intérieur du plan, un élément du décor comme une porte, une entrée, forment un cadre dans le cadre. Ainsi l'entrée du tunnel, celle de l'atelier de Kamaji, la porte de l'appartement de Yubaba, créent un surcadrage soulignant le passage d'un univers à un autre. Ces seuils ont aussi parfois une signification morale. Le tunnel est présenté comme la frontière d'un sanctuaire interdit, une statue à deux visages barrant son entrée. En le traversant, les parents de Chihiro accomplissent une transgression. À l'inverse, le surcadrage des portes-fenêtres, que Chihiro ouvre pour accueillir le Kaonashi trempé sous la pluie [00:52:54] et protéger Haku poursuivi par des oiseaux en papier [01:13:13], soulignent le beau geste d'ouverture à l'autre de la petite fille.

Si Miyazaki démultiplie les lieux intermédiaires, c'est aussi pour montrer que Chihiro n'est vraiment chez elle nulle part. L'espace aux frontières mouvantes reflète l'instabilité identitaire de la petite fille, elle qui est toujours en quête d'une place qui lui soit propre. Si elle et le Kaonashi se rencontrent sur des lieux de passage – le pont et une porte-fenêtre du palais – ce n'est donc pas un hasard : ces deux personnages sont des doubles, deux âmes errantes au palais des dieux, faute de savoir qui elles sont vraiment.

Le voyage, moment de temps suspendu

Après le périple aventureux de Chihiro, la scène du voyage en train [séq.12] crée un contraste étonnant. C'est un moment de temps suspendu, tant dans le rythme que dans la mise en scène du décor. On pourra ainsi se demander avec les élèves quel est le rôle d'une telle parenthèse enchantée. Tandis que la fillette contemple le paysage, tout semble s'apaiser dans la mise en scène. Les personnages restent immobiles et muets, la durée des plans s'allonge et la plupart d'entre eux sont fixes, filmés sans plongée ni contre-plongée. Seul un travelling subjectif depuis les fenêtres du train nous donne la sensation du mouvement. En situant ce voyage à la fin de l'intrigue, Miyazaki annonce ainsi l'aboutissement de la quête de Chihiro : malgré sa solitude, l'enfant a déjà trouvé une forme de sérénité. Lorsque Miyazaki cadre de profil le Kaonashi (le Sans-visage) assis près de Chihiro, seuls dans le wagon à la nuit tombée [01:40:40], il reprend exactement le bref plan d'un trajet en train situé au tout début du *Tombeau des lucioles* d'Isao Takahata [00:03:50] que l'on pourra montrer aux élèves. Seita et Setsuko, se retrouvent alors côte à côte dans un train désert, car ils viennent de se rejoindre dans la mort. Les images de Miyazaki se chargent d'un arrière-plan tragique, tandis que les ombres fantomatiques des passagers croisent la fillette et son étrange compagnon. La musique au piano, le défilement d'un paysage crépusculaire, le silence et la solitude des personnages, tout évoque finalement un deuil mélancolique : celui des victimes de l'Histoire, comme Seita et Setsuko, morts pendant la Seconde Guerre mondiale, mais aussi celui du temps qui passe pour cette enfant grandie trop vite.

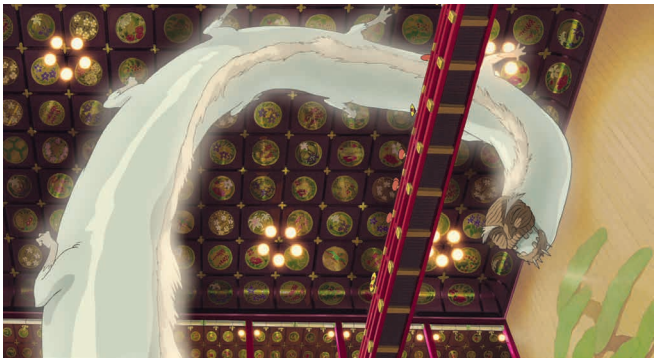
Le Tombeau des lucioles d'Isao Takahata
© DVD/Blu-ray Studio Ghibli

Cette vision d'une réalité toujours transitoire, confondue avec l'imaginaire et le merveilleux, est en fait conforme à la tradition japonaise selon laquelle la réalité n'a jamais été qu'« une succession d'impressions floues, immatérielles, à la frontière du virtuel et du songe »[1]. Pour de nombreux japonais, l'expérience de vivre sur un archipel en mouvements, sujet aux tremblements

1 Guillaume Fraissard, « Le Japon, terre originelle de la cyberculture », *Le Monde*, 13 juin 2001.

de terre et aux raz-de-marée, donne le sentiment d'évoluer dans une réalité en constante métamorphose. D'où la transformation permanente des décors dans *Le Voyage de Chihiro*. La forêt dévoile une immense vallée sacrée ; le fleuve asséché aux abords du palais devient un lac ; le pont mène d'abord au parc d'attractions, puis à un jardin et à une ferme. Et le vaste précipice où se faufile le train se transforme en mer après la pluie. Ainsi ce paysage aux formes changeantes devient lui-même un objet d'émerveillement, apparaissant dans de longues stases contemplatives face au regard sidéré de la fillette.

« C'est vraiment un océan maintenant ! »
Chihiro



Le corps, entre réalisme et merveilleux

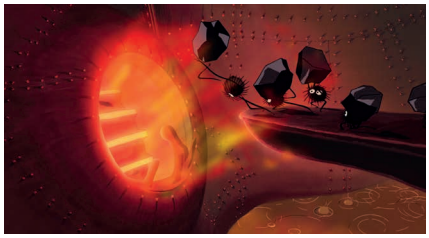
Dans ce monde aux apparences changeantes, les corps passent aussi leur temps à se métamorphoser. Les parents de Chihiro se transforment en porcs, Haku vole sous la forme d'un dragon, le bébé et le corbeau de Yubaba deviennent des animaux minuscules. Véritables moments spectaculaires, ces transformations sont soigneusement mises en scène. Miyazaki maintient parfois leur apparition hors-champ, crée des effets d'attente en dilatant la durée des plans, exactement comme une pièce longuement cachée par un rideau de théâtre. Avant que l'esprit putride redevenu esprit des rivières n'apparaisse aux yeux du spectateur, la caméra s'attarde sur le bain bouillonnant dans lequel il reste immergé [01:05:39]. La dernière métamorphose du Kaonashi, énorme au point de remplir une pièce à lui seul, reste aussi longtemps hors-champ, retardée par une conversation entre Yubaba et Chihiro devant une porte coulissante [01:32:44]. Mais le processus de transformation peut être aussi filmé plein cadre, nous surprenant par sa rapidité. La magie de la transformation du bébé de Yubaba en hamster se produit à une vitesse sidérante : filmée face caméra, en un seul plan moyen, le spectateur observe le gros poupon se dégonfler comme une baudruche en quelques secondes [01:23:11].

Tous ces corps sont doués d'une impressionnante plasticité : les bras de Kamaji s'allongent à loisir, le corps du Kaonashi enfle démesurément puis rétrécit, la bouche de Chihiro se ferme comme une fermeture éclair, le fantôme de Zeniba apparaît et disparaît comme la fumée d'une théière. Ici l'apparence physique des personnages permet surtout d'exprimer visuellement leurs émotions. Le frisson de dégoût qui traverse Chihiro face à l'esprit putride la fait trembler des pieds à la tête [00:59:03]. La colère éprouvée par Yubaba face à la disparition de son bébé lui fait dresser ses cheveux sur la tête et cracher du feu comme un dragon [01:44:16]. Le feu, la boue, l'eau, l'air : Miyazaki accorde une importance considérable au traitement de la matière des corps. Plusieurs plans insistent sur les traînées de boue laissées par l'esprit putride ou par celui du Kaonashi. Au contraire, les larmes de bonheur de Chihiro s'envolent dans les airs comme des bulles d'oxygène. La pesanteur d'un corps devient ainsi l'indice d'une âme en souffrance, alors que son caractère aérien en suggère l'apaisement. Ces corps ne sont pas non plus dénués de sensualité. Tous les sens y sont convoqués en détail – le goût d'un gâteau enchanté, de la boule médicinale ou d'un gâteau aux haricots rouges, le parfum des mets dévorés par les parents de Chihiro, leur toucher élastique, le contact délicat de la main d'Haku. D'où un certain paradoxe : aussi étonnants soient-ils, les corps des personnages du *Voyage de Chihiro* nous paraissent extrêmement réalistes. Toutes ces créatures imaginaires sont immergées dans un univers prosaïque où le cinéaste accorde une grande attention aux éléments du quotidien : leur nourriture, mais aussi le détail des tâches ménagères de chacun – Kamaji époussette son établi, Chihiro lave le parquet et récure des bains crasseux. Ce mélange de trivialité et de surnaturel est en effet l'une des signatures de Miyazaki. Sheeta, la princesse du *Château dans le ciel*, est par exemple de corvée de vaisselle chez les pirates. Dans *Kiki la petite sorcière*, le maître de l'*anime* s'amuse même à montrer une petite sorcière gênée… à l'idée de se rendre aux cabinets situés dans une cour extérieure.

Le burlesque

Miyazaki aime mélanger les genres : au milieu de l'enchantement ou du mélodrame, il n'est pas rare qu'un gag se produise. On pourra ainsi s'interroger avec les élèves sur le rôle du burlesque dans *Le Voyage de Chihiro*. Il peut servir de contrepoint, empêchant le public enfantin de sombrer dans la terreur face aux dangers et aux monstres qui entourent la fillette. Tel est par exemple le rôle des personnages du hamster et du petit corbeau, animaux « kawaï » (mignons) par excellence – le gros rongeur propose une parodie burlesque de Chihiro en train d'écraser le ver maudit, s'essouffle comme un damné dans une cage à hamster, et le minuscule corbeau vrombit comme un moustique. Mais le burlesque a aussi un autre sens par rapport aux personnages : il révèle leur fragilité. Quand Chihiro descend l'escalier extérieur du palais et redoute de tomber dans le vide, elle glisse à une vitesse vertigineuse pour s'écraser comme une crêpe contre un mur. La scène correspond à une définition possible du burlesque : chuter d'une situation très sérieuse à une autre bien plus risible, où se produit un accident comique du corps. Mais elle révèle en même temps que Chihiro n'est encore qu'une petite fille, ne maîtrisant pas pleinement son corps et son environnement.

1


2

3

4

5

6

7

8

9

Séquence
Chez le vieux Kamaji

Cette séquence riche de 80 plans correspond au début de l'apprentissage de Chihiro [00:22:48 - 00:30:29].
En rencontrant le vieux Kamaji, la fillette entre pour la première fois à l'intérieur du palais et tente de s'affirmer dans le monde professionnel, non sans difficulté. Nouvel Orphée au pays des kamis, son exploration commence par ressembler à une descente aux enfers. Dans un long plan de 18 secondes, la petite fille traverse lentement un vestibule obscur où l'entrée de la chaufferie apparaît en surcadrage, illuminée par les flammes. Ce premier seuil à franchir paraît d'autant plus effrayant qu'une immense ombre portée y tremble dans les lumières vacillantes [1]. Tout est donc fait pour montrer la peur de l'enfant face à l'inconnu. S'enchaînent alors plusieurs plans de découverte de la chaufferie : après un panoramique vertical allant de la chaudière à Kamaji, aux pieds duquel s'activent les susuwatari (petites boules de suie), plusieurs inserts montrent l'organisation de leur travail. Un vrai processus « keynésien » où chacun s'acquitte mécaniquement de sa tâche, où les boules de suie portent en file indienne des morceaux de charbon jusqu'à la chaudière [2], et où Kamaji enchaîne les corvées comme un moulin grâce à ses bras multiples. Premier élément de critique, le travail apparaît ici comme une forme d'esclavage moderne, baigné dans le bruit oppressant des mécanismes de la chaufferie.

La mise en scène suggère ensuite la peur de la fillette grâce à une chorégraphie précise de ses déplacements. Pas à pas, Chihiro franchit avec difficulté plusieurs seuils qui la séparent du vieux Kamaji.
Des plans rapprochés épaule la montrent immobilisée à l'entrée de la pièce, observant Kamaji à la dérobée, avant de franchir lentement le surcadrage de la porte [3]. Elle reste d'abord loin de Kamaji, puis ose enfin entrer dans le même cadre que lui [4]. Le vieil esclave paraît d'abord terrifier l'enfant. Le corps arachnide et griffu du monstre se penche sur la fillette en contre-plongée [5], tandis qu'elle est filmée en plongée.
La prise de parole de l'enfant semble alors d'autant plus courageuse. Mais Chihiro découvre aussi son propre manque de savoir-vivre. Kamaji lui rappelle en effet une première règle de politesse en lui faisant remarquer qu'elle demande du travail « comme ça, sans façons », alors que lui se présente poliment… avant de refuser de lui donner du travail.

Trouver sa place

Commence alors le deuxième temps de la séquence qui confronte Chihiro aux susuwatari. Tandis que celles-ci s'avancent en masse et s'imposent à Chihiro dans un plan subjectif frontal, un thème musical inquiétant aux longues notes tenues commence à se faire entendre. La fillette paraît n'avoir aucune place dans ce nouvel univers. Même son strict rôle d'observatrice va poser problème. Dans un enchaînement de plans moyens et de gros plans, les susuwatari envahissent l'image, poussent Chihiro jusque dans les retranchements du cadre. Une nouvelle chorégraphie du corps de Chihiro dans l'espace souligne ces difficultés d'intégration : la fillette a beau gesticuler dans tous les sens, elle encombre toujours le passage des boules de suie qui la heurtent sans même la voir. Tel est bien le premier objet de la quête de Chihiro : trouver le droit d'exister au palais des kamis et devenir enfin visible. La scène inverse alors les rapports de force habituels entre grands et petits personnages, non sans un certain burlesque : filmée en gros plan, l'enfant lève sa jambe pour être moins gênante, se déséquilibre tandis que les susuwatari poussent de petits grognements véhéments [6].
S'ensuit un quiproquo où, filmé à travers le point de vue subjectif de Chihiro, Kamaji semble allonger son bras à l'élasticité surnaturelle et ses doigts crochus effrayants dans sa direction [7]. Le plan suivant crée à la fois la surprise et un *running gag* : Kamaji veut simplement ouvrir un tiroir derrière elle pour se faire du thé et Chihiro le gêne encore, même prostrée dans un coin [8]. Décidément, Chihiro ne comprend rien à cet étrange environnement.

10

11

12

13

14

15

16

Mais une nouvelle péripétie renverse la situation : la fillette vient en aide à une boule de suie écrasée sous le poids d'un charbon. Comme la plupart des animaux « kawaï » des dessins animés de Miyazaki, les susuwatari permettent de créer un intermède poétique et fantaisiste à l'intérieur du récit. La petite créature ressuscite en effet dans un joli mélange de merveilleux et de comique visuel : elle rejaillit du sol comme une bulle de savon, ses yeux tournant l'un autour de l'autre tels des satellites à la dérive. Chihiro commence alors à révéler ses qualités humaines, la compassion et l'altruisme qui lui serviront plus tard. Kamaji lui lance : « Finis ce que tu as commencé » – le monde du travail est ici une école de rigueur et Kamaji un pédagogue inflexible. Chihiro part jeter le morceau de charbon avec détermination, traversant en un seul plan l'espace de la chaufferie, malgré son corps douloureusement courbé par l'effort. Le plan suivant cadre Chihiro en légère contre-plongée illuminée par les flammes de la chaudière, telle une aventurière au-dessus d'un brasier [9]. Justement, la musique déploie alors un thème épique et rapide. Nous voilà dans un film d'aventures où notre personnage va affronter héroïquement le danger : la bouche enflammée de la chaudière, filmée en gros plan comme une gueule de monstre mâchant sa nourriture [10]. Mais Miyazaki désamorce rapidement la tension de la scène grâce au revirement comique des susuwatari : témoins de la scène, toutes font semblant d'être écrasées par un charbon dans une amusante cacophonie de couinements [11]. Miyazaki accumule ainsi les ruptures de ton, passant librement d'un genre cinématographique à l'autre. Les « petiots », comme Kamaji les appelle, se rapprochent en gémissant aux pieds de la fillette [12] : grâce à sa gentillesse et son courage, la petite fille a complètement renversé la situation et est désormais pleinement acceptée par les boules de suie. La fillette apprend ainsi la précieuse valeur de la solidarité au travail. Mais elle est loin d'être un personnage complètement héroïque. Inexpérimentée, elle vient aussi de commettre une grave faute – voler l'emploi d'un autre. À la fin de ce second mouvement, Chihiro semble revenue à son point de départ : Kamaji redevient une figure sévère et menaçante, son lourd marteau surplombant en amorce du plan la petite fille [13] ; il refuse une deuxième fois de lui donner du travail. Mais ici encore, la solidarité porte ses fruits : les susuwatari s'assemblent autour de Chihiro pour la protéger.

Une critique des apparences

Cette apparence de conflit est vite défaite par l'entrée de Mme Lin qui apporte le repas. Visiblement calmé par la nourriture, Kamaji gémit doucement auprès de la jeune femme. Les susuwatari permettent aussi de créer un nouveau contrepoint « kawaï » grâce à la contemplation de leur nourriture : une pluie d'étoiles colorées que les « petiotes » dégustent en bondissant joyeusement [14]. Dans ce troisième temps de la séquence, Kamaji révèle toute la complexité propre aux personnages miyazakiens : sa dureté n'est en fait qu'une façade professionnelle dissimulant une grande tendresse – un probable autoportrait de Miyazaki. Véritable coup de théâtre, Kamaji protège soudainement Chihiro. Il la fait passer pour sa petite fille et demande à Mme Lin de l'emmener voir Yubaba. Le vieux monstre devient le centre de la mise en scène, lui dont les paroles et les gestes font alors le raccord entre la plupart des plans : le décalage entre l'apparence arachnide du monstre et sa douceur crée un contraste saisissant [15]. Ainsi la séquence s'achève par un renversement complet des apparences : la chaufferie de Kamaji, loin d'être un enfer, devient un vrai refuge pour Chihiro. Les derniers plans montrent un passage de relais entre Mme Lin et Kamaji : elle rabroue deux fois Chihiro parce qu'elle oublie de remercier son protecteur [16]. Le monde du travail est bien ici une éducation à part entière que la petite fille est loin d'avoir terminée.

Motif
Kamis et compagnie

« Maman,
ce bâtiment gémit ! »

Chihiro

Il y a toujours eu des divinités dans les dessins animés de Miyazaki : les « oomus » de *Nausicaä de la vallée du vent*, les dieux de la forêt dans *Princesse Mononoké* ou encore Calcifer, l'esprit du foyer des cheminées dans *Le Château ambulant*… Au palais des bains du *Voyage de Chihiro*, Miyazaki démultiplie leur présence, au point de saturer parfois le plan de dieux-poussins (Ootori-sama), de dieux radis (Oshira-sama), de dieux aux masques de papier (Kasuga-sama), de démons-vaches (Ushi-oni)… On s'y perdrait presque. Depuis *Princesse Mononoké*, Miyazaki a en effet décidé de mettre en avant la culture et les traditions japonaises : « En ce moment, j'ai envie de montrer aux Japonais, et éventuellement aux autres, que le Japon est aussi riche en culture et en histoire que d'autres pays. »[1] Il accorde une part de plus en plus importante à l'une de ses croyances religieuses les plus anciennes : celles du shintoïsme. « *Shintō* » signifie la voie (« *tō* ») des kamis (« *shin* »), les divinités et esprits immanents à la nature, aux objets, aux hommes, et même aux concepts. Tout au long du film, la présence des kamis est ainsi posée comme une évidence préexistant toujours au personnage. Sur le pont et dans les thermes du palais, de nombreux plans filment les kamis isolément, suggérant que leur vie se poursuit bien au-delà du cadre. Si les esprits du *Voyage de Chihiro* se retrouvent au palais des bains, ce n'est d'ailleurs pas un hasard. La voie du *shintō* est un rite de purification par l'eau. Miyazaki raconte même avoir assisté aux fêtes d'un village de montagne, où l'on accueillait des représentations de dieux pour les baigner et leur accorder un repos bien mérité. Jusqu'à la fin de l'Empire, ces croyances animistes étaient étroitement liées au culte de l'empereur, lui-même considéré comme une divinité. Lorsque Hirohito renonce à sa condition divine le 1er janvier 1946, le pays est sous le choc et le shintoïsme périclite. Pour Miyazaki, il s'agit donc de respiritualiser le monde en se détachant cette fois-ci de toute adoration d'un chef.

Le Kaonashi : un dieu pas comme les autres

Le Kaonashi (ou Sans-visage) mérite d'être étudié en classe comme un personnage à part. Comme son nom l'indique, ce dieu souffre de n'avoir aucune identité propre, lui qui ne correspond à aucun objet. D'où son caractère polymorphe : d'abord fluet comme un fantôme, il grossit à force de manger, prenant bientôt une forme monstrueuse, tantôt insecte, tantôt tas de chair informe. Sans apparence fixe, il est aussi sans voix : il emprunte la sienne aux créatures qu'il dévore. Sa tendance à se goinfrer sans s'arrêter, signe du vide intérieur qu'il cherche à combler, semble être aussi l'envers d'une profonde solitude. Ses postures suppliantes, l'air triste de son masque de kabuki, ses gémissements faibles comme un pleur, tout indique en lui une quête désespérée d'affection qui humanise la créature repoussante. Si Chihiro est longtemps seule à le comprendre, c'est qu'au fond, le Kaonashi est son double monstrueux et pathétique : tous deux sont des figures errantes à travers le palais des kamis, luttant de toutes leurs forces pour trouver une identité.

Princesse Mononoké
© DVD/Blu-ray Studio Ghibli

Des fantômes écolos

Le « chat-bus », esprit du transport en commun dans *Mon voisin Totoro*, l'esprit putride d'une rivière polluée dans *Le Voyage de Chihiro*… Ces kamis sont de véritables « fantômes de transition », très éloignés des spectres de la tradition japonaise : « Il existe de nombreux dessins de monstres épouvantables dans l'art japonais. J'ai souhaité m'éloigner le plus possible de cette représentation traditionnelle des créatures et des fantômes. » Véritables miroirs de notre modernité, ils permettent surtout à Miyazaki de poursuivre sa critique à l'égard de nos sociétés contemporaines. Souvent, ils reflètent les atteintes portées par les hommes à leur environnement. L'esprit putride est ainsi la divinité d'une rivière polluée, et Haku est l'esprit d'un cours d'eau bétonné suite à un projet de construction. Ici, la colère envers les hommes est un poison qui ronge le corps des dieux. Dans *Princesse Mononoké*, le dieu-sanglier Nago se transforme en démon fou de colère, envahi par d'horribles vers noirs, parce qu'il souffre d'une blessure par balle. Treize ans auparavant, dans *Nausicaä*, la mer de décomposition envahit le monde à cause de la guerre et de la pollution. Cette boue noire et grouillante, symbole de la souillure subie par le monde et ses kamis, on la retrouve plus que jamais dans *Le Voyage de Chihiro*. L'esprit putride soigné par Chihiro apparaît sous la forme d'une immense boue mouvante et nauséabonde. Chihiro « purge » ensuite deux autres esprits de leurs malédictions. Il y a d'abord Haku qui recrache un petit ver noir répugnant [01:27:32]. Le Kaonashi, enfin guéri par Chihiro, se met lui aussi à répandre des flots de boue noirâtre [01:35:05]. Miyazaki donne ainsi une forme visuelle récurrente à la part sacrée du monde profané par les hommes.

1 Olivier Père, *art. cit.*

Le Château dans le ciel © DVD/Blu-ray Studio Ghibli

Musique
Le tandem Hisaishi/Miyazaki

Parmi les tandems célèbres de cinéastes et compositeurs, Fellini et Nino Rota, Sergio Leone et Ennio Morricone, Spielberg et John Williams ou encore Tim Burton et Danny Elfman, le duo formé par Hayao Miyazaki et Joe Hisaishi figure en bonne place tant leur collaboration fut longue et régulière. À partir de *Nausicaä* en 1984, Joe Hisaishi a composé la musique de tous les films de Miyazaki sans exception. Comme le raconte Joe Hisaishi lui-même, une sorte de coup de foudre artistique s'est opéré entre les deux hommes : « Lorsque j'ai rencontré M. Miyazaki, j'étais déjà musicien, mais ne travaillais pas pour le cinéma. Il m'a montré des dessins du film qu'il préparait, *Nausicaä de la vallée du vent* (1984), et je m'en suis inspiré pour composer une musique. Cela lui a tellement plu qu'il m'a demandé d'écrire toute la partition. C'est devenu notre manière de travailler. » Ce qui rend cette collaboration singulière, c'est donc la place qu'occupe la musique de Joe Hisaishi dans le processus de création de Miyazaki. Le cinéaste commande toujours la partition en amont à Joe Hisaishi, et dessine seulement à partir de la musique dont Hisaishi a déjà fait un premier CD. Une vraie osmose entre musique et cinéma. De formation classique (il étudie à l'Université de musique de Kunitachi), le jeune compositeur s'ouvre dans les années 1970 à la musique électronique, au minimalisme et aux motifs répétitifs de Philip Glass et Steve Reich. On retrouve cette influence dans toutes ses compositions pour Miyazaki, mélangeant la musique contemporaine, l'épopée et le lyrisme émotionnel. Au cours de cette longue collaboration, l'orchestration des musiques de Joe Hisaishi évolue : les sons de synthétiseurs qu'il prisait dans les années 1970-1980 (par exemple dans *Nausicaä*) laissent bientôt la place à une orchestration symphonique.

Une partition-fleuve

Le Voyage de Chihiro occupe une place particulière dans ce tandem cinéma-musique. La musique de Joe Hisaishi n'est en effet pas la seule à avoir inspiré les dessins du maître de l'*anime*. La chanson *Itsumo Nando Demo*, diffusée au moment du générique final, avait été envoyée en amont à Miyazaki par sa chanteuse et auteure Yumi Kimura. Le cinéaste se serait inspiré de son univers nostalgique et doux pour imaginer son film. La partition

> « Il me montre des esquisses, me glisse quelques mots-clés ou des bouts de poème, et ensuite à moi de jouer. »
>
> Joe Hisaishi à propos de Hayao Miyazaki

de Joe Hisaishi pour *Le Voyage de Chihiro* est aussi particulièrement dense, riche d'une vingtaine de thèmes différents. Aucune plage de silence n'y excède trois minutes. À l'image de l'univers de son alter ego dessinateur, sa musique croise allègrement les influences. Pour souligner la magie et l'étrangeté de l'univers magique du palais des bains, il mélange dans ses arpèges dissonants une harpe japonaise, une flûte et un imposant ensemble de cuivres, cordes et de cymbales [00:30:30]. La partition de Joe Hisaishi déploie ainsi une palette de motifs vibrants illustrant l'amour, la solitude, l'enfance, l'espoir… C'est cela qui la distingue tout particulièrement d'une composition hollywoodienne : la plupart de ses thèmes ne correspondent pas à un personnage ou à une action précise, mais à une émotion. Le grand thème récurrent qui accompagne l'aventure de Chihiro, divisé en quatre parties, mêle ainsi la mélancolie, la solitude, l'espoir et l'aventure. Dans la séquence d'ouverture du *Voyage de Chihiro* où le morceau résonne pour la première fois, on entend tout d'abord quelques arpèges de piano au-dessus d'une nappe de corde, accentuant la mélancolie de la petite fille qui s'ennuie à l'arrière de la voiture. Puis la mélodie se fait plus enjouée [00:01:16] au moment où le vent s'engouffre par la fenêtre de la voiture. Alors que le film annonce l'ouverture de l'enfant à l'inconnu, la composition se fait riche d'espoirs et de promesses. La troisième partie du thème commence lorsque le titre *Le Voyage de Chihiro* apparaît [00:01:40]. C'est une mélodie où le piano puis la flûte jouent d'abord sans accompagnement, comme pour annoncer le périple solitaire de l'enfant. Vient seulement après le temps de l'action aventureuse soulignée par une musique épique, au moment où la voiture s'engouffre dans la forêt pleine d'esprits [00:02:20]. La réorchestration de ce même thème tout au long du film souligne les progrès de Chihiro. Lorsqu'elle décide de partir seule à la rencontre de Zeniba pour sauver Haku, le même morceau se fait entendre, mais le piano mélancolique laisse vite place à une clarinette et à un chœur de cuivres majestueux, soulignant le calme tranquille de cet enfant qui n'a plus peur.

Personnages
Les sorcières

« Des sorcières jumelles, ce n'est pas un cadeau ! »
Zeniba

De l'héroïne éponyme de *Kiki la petite sorcière* au sorcier Fujimoto dans *Ponyo sur la falaise*, les personnages de sorcier et sorcières ne manquent pas dans le cinéma de Miyazaki. Si cette figure commune aux légendes européennes et japonaises est plutôt effrayante au départ, le cinéaste en fait un personnage complexe échappant à toute forme de manichéisme. Dans *Le Voyage de Chihiro*, Yubaba apparaît d'abord comme une créature monstrueuse : telle une Érynie moderne, la sorcière plane sous la forme d'un oiseau à tête de femme pour traquer Chihiro [00:16:53]. Ce que l'on découvre d'abord de la sorcière, c'est donc son pouvoir métamorphique, elle qui prend ensuite la forme du heurtoir d'une porte pour s'adresser sèchement à l'enfant [00:35:53]. Lors de la rencontre de la sorcière avec Chihiro, son corps se dévoile morceau par morceau. Nous découvrons d'abord une bouche ridée et grimaçante, des ongles longs comme des griffes, puis la vieille femme entière, dotée d'une énorme tête. C'est donc un *yôkai* à part entière (une figure de monstre et d'esprit dans le folklore japonais), possédant les caractéristiques de tout bestiaire terrifiant : ses narines crachent de la fumée comme un dragon, sa main ressemble à une tarentule lorsqu'elle s'abat sur l'épaule de Chihiro. Miyazaki reprend ainsi le mythe traditionnel japonais de la sorcière des montagnes Yama-Uba, une vieille femme hideuse de taille gigantesque, capable de changer d'apparence. Mais Miyazaki le modernise nettement. Yubaba ne vit pas au fond d'une hutte comme la sorcière des montagnes, et ne dévore pas non plus les enfants et les voyageurs. C'est une PDG tyrannique, asservissant ses employés en leur volant leur âme et leur nom. Nouveau « fantôme de transition », voilà la sorcière réinventée au service d'une critique du temps présent.

Les deux visages de la sorcière

Yubaba conserve la dualité originelle du mythe : une Yama-Uba peut porter bonheur ou bien s'attaquer aux êtres humains. Elle apparaît d'abord comme une femme extrêmement cruelle, expliquant à Chihiro qu'elle ne reverra plus son monde ni ses parents avec une cigarette et un sourire tranquille aux lèvres. Égoïste, manipulatrice, elle n'hésite pas une seconde à envoyer l'enfant par deux fois au « casse-pipe » face à l'esprit putride puis auprès du Kaonashi pour protéger ses intérêts. Mais le cinéaste en dévoile ensuite les faiblesses ridicules et transforme bientôt la méchante sorcière en personnage de comédie. En vraie satire de patron cupide, Miyazaki la filme en train de contempler avidement des pierres précieuses [00:54:30]. Et elle est surtout une caricature de mère possessive étouffant son enfant de précautions inutiles, allant jusqu'à lui interdire de sortir par peur des microbes. Pendant l'embauche de Chihiro, le surgissement du bébé géant crée un effet de rupture où la sorcière se transforme du tout au tout. Sa main crochue libère son emprise de la fillette, et tout son corps prend une posture de mère inquiète à la voix faible et tremblotante. Nouveau signe de dualité, la sorcière se cache derrière un rideau pour s'adresser doucement à son enfant. De même, elle se transforme en vieille femme hagarde aux cheveux défaits quand Haku lui apprend que son bébé a été enlevé [01:44:57].

Zeniba, la sorcière jumelle de Yubaba, est l'exact contraire de sa sœur : l'une vit dans un palais et se transforme en oiseau noir monstrueux, tandis que l'autre vit dans une chaumière et prend la forme d'un minuscule oiseau de papier blanc. Si Zeniba s'avère tout aussi dangereuse que sa sœur en blessant grièvement Haku, elle agit davantage au nom d'une forme de justice réparatrice, puisqu'elle punit celui qui a volé son sceau magique. La séquence dans la chaumière s'oppose aussi à la première rencontre avec Yubaba : ici, pas de pouvoirs magiques, mais une « grand-mère » affectueuse, riant et servant le thé, 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 monstrueuse et profondément humaine.

Cette ambivalence du mythe se retrouve dans les autres personnages de sorciers inventés par Miyazaki. Si Kiki est un personnage aussi généreux et bienveillant que Chihiro, la sorcière des Landes du *Château ambulant* est un alter ego de Yubaba, tout autant cruel et risible. Après avoir terrifié la jeune Sophie qu'elle transforme en vieille femme, la riche sorcière finit par être métamorphosée à son tour en grand-mère. Complètement sénile, elle devient alors une figure grotesque obsédée par le cœur du jeune sorcier Hauru. Dans *Ponyo sur la falaise*, Fujimoto est une autre figure de sorcier, satirique et contemporaine : possessif jusqu'à la caricature, il garde carrément sous bulle sa fille trop curieuse du monde des hommes.

Influences
Entre Orient et Occident

● **De l'estampe à l'impressionnisme**

« En ce qui concerne la technique, nous utilisons la méthode apprise de la peinture européenne, qui tourne autour de la lumière et de la dimension. »
Hayao Miyazaki

Claude Monet, *Le Parlement de Londres, soleil couchant*, 1903. © D.P.

De nombreux plans du *Voyage de Chihiro* évoquent l'art de l'estampe japonaise (*ukiyo-e*) : les fréquentes vues générales sur le décor, la contemplation des mouvements du paysage naturel, la représentation d'un quotidien traditionnel, tous ces éléments caractérisent autant l'estampe que *Le Voyage de Chihiro*. L'*ukiyo-e* signifie d'ailleurs « image du monde flottant » : quelle appellation pourrait mieux convenir au palais des kamis de *Chihiro*, ce monde en perpétuelle métamorphose ? Les cadrages du film présentent une vraie parenté avec les peintures d'Andô Hiroshige, grand maître de l'estampe du XIXe siècle. Dans ses *Cents vues célèbres d'Edo* (1856-1859), le peintre représentait déjà le décor à la verticale, adoptant des points de vue insolites en plongée, des perspectives ascendantes et des vues subjectives. Également connu pour son attention aux effets d'atmosphère et de lumière, son tableau *Le Pont Ohashi et Atake sous une averse soudaine* rappelle plusieurs plans du *Voyage de Chihiro*. Sur l'estampe, on reconnaît le dessin du pont du palais des bains, les vues plongeantes sur l'architecture de la ville, mais aussi le graphisme de la pluie et les couleurs de l'atmosphère lorsque l'orage s'abat sur le palais.

Au cours d'une conversation avec le dessinateur Moëbius[1] (dont Miyazaki reconnaît l'influence pour *Nausicaä de la vallée du vent*), Miyazaki confie qu'il s'est aussi beaucoup inspiré du pré-impressionnisme anglais et de l'impressionnisme français – ce courant pictural de la fin du XIXe siècle qui vise à fixer sur la toile la lumière et les couleurs fugitives du réel. Le palais perdu dans la brume matinale [00:44:06] ressemble aux *sfumati* de Turner ; les couleurs chatoyantes du crépuscule tombant sur la mer rappellent le mélange de bleu, de violet et d'orange des soleils couchants de Claude Monet. Miyazaki a beau revendiquer le caractère « japonisant » du *Voyage de Chihiro*, son film demeure une synthèse réussie d'influences esthétiques orientales et occidentales.

Hiroshige, *Le Pont Ohashi et Atake sous une averse soudaine*, 1857 © D.P.

1 Vidéo disponible sur le site *ActuaLitté* :
↳ actualitte.com/video/rencontre-spectaculaire-entre-hayao-miyazaki-et-moebius/67997

Le Roi et l'Oiseau de Paul Grimault © DVD/Blu-ray Studiocanal

Le Roi et l'Oiseau de Paul Grimault

Dès *Le Château dans le ciel,* Miyazaki revendique l'héritage de Paul Grimault plutôt que celui de Disney. Dans *Le Roi et l'Oiseau* (1980) coscénarisé avec le poète Jacques Prévert, une bergère amoureuse d'un ramoneur est enlevée par le Roi de Takicardie Charles Ⅴ et Trois font Huit et Huit font Seize, un tyran narcissique et cruel vivant dans un château surélevé. Ici les similitudes avec les obsessions de Miyazaki ne manquent pas. Dans un décor traité à la verticale, la demeure du terrible Charles est un vrai microcosme où différents groupes sociaux se superposent dans un ordre hiérarchisé – le tyran, vivant tout en hauteur, le peuple et les geôles tout en bas. Comme dans *Le Voyage de Chihiro*, de nombreux trajets en ascenseur soulignent l'impressionnante verticalité de l'édifice. De même que Chihiro noue une amitié avec un dragon et un hamster, l'animal et l'être humain sont étonnamment proches dans le film de Paul Grimault. Un corbeau doué de parole aide les deux héros, car le roi kidnappe ses enfants pour ses parties de chasse (heureusement, il les rate toujours car il louche). On y retrouve donc la même critique d'une société oubliant la nature. Le palais de Takicardie est un monde mécanique, plein de poulies et de rouages, semblant dangereusement déshumanisé. Et le Roi Charles incarne à lui tout seul une humanité destructrice. Exactement comme les armées de *Nausicaä* et *Le Château dans le ciel*, il possède un robot géant qui finit par démolir son royaume. Mais ce que l'on garde aussi profondément en mémoire après avoir vu *Le Roi et l'Oiseau*, c'est sa musique. La composition de Wojciech Kilar superpose des styles variés, une fanfare de cuivres pour les scènes de chasse, un orchestre dissonant pour le mariage forcé de la bergère, un thème sentimental poignant et mélancolique, amplifiant le malheur et la solitude des amants séparés. Le patchwork musical de Wojciech Kilar participe ainsi largement à l'atmosphère poétique et onirique du film de Grimault – une vraie école pour Miyazaki dans sa collaboration avec Joe Hisaishi.

« C'est en regardant *Le Roi et l'Oiseau* de Paul Grimault que j'ai compris qu'il fallait utiliser l'espace de manière verticale. »

Miyazaki

L'alter ego : Isao Takahata

Les films d'Isao Takahata et Hayao Miyazaki peuvent se lire comme les deux faces opposées d'une même pièce. Si cela a été explicitement le cas pour *Le Tombeau des Lucioles* et *Mon voisin Totoro* [*cf.* Réalisateur], *Le Conte de la princesse Kaguya* (2013) d'Isao Takahata peut être considéré comme un pendant tardif au *Voyage de Chihiro*. Situé lui aussi dans un univers de traditions japonaises, en pleine période médiévale au Ⅺᵉ siècle, ce conte moral se centre sur un jeune personnage féminin : une petite fille aux pouvoirs surnaturels née dans une pousse de bambou, recueillie par un couple de paysans. Les dessins de Takahata y

Le Conte de la princesse Kaguya d'Isao Takahata © DVD/Blu-ray Studio Ghibli

sont le contraire exact des images soigneusement détaillées de Miyazaki : les personnages et les décors sont esquissés, évoluant avec des mouvements rapides et aériens sur la blancheur apparente du papier. Son personnage décrit une trajectoire inverse à celle du *Voyage de Chihiro*. Le récit miyazakien suit une logique positive en commençant par une séparation (celle des parents) pour s'achever sur des retrouvailles, alors que le bonheur s'envisage très vite chez Takahata comme un paradis perdu. La petite « pousse de bambou », comme on la surnomme, connaît d'abord une enfance joyeuse à la campagne avec ses parents et le jeune Sutemaru. Mais elle doit vite quitter cet état d'insouciance pour être éduquée en ville comme une princesse. Ici la fin de l'enfance aboutit à une série de désillusions tragiques, alors qu'elle est un vrai point de départ pour Chihiro. Si la jeune fille devenue la princesse Kaguya ne ressemble pas non plus à l'héroïne de Miyazaki – Pousse de bambou sidère les hommes par sa beauté et sa voix –, elle aussi se construit en opposition au monde adulte et lui sert de point de comparaison critique. Après avoir refusé toutes les demandes en mariage des seigneurs les plus puissants jusqu'à l'Empereur, elle comprend la vanité des richesses et regrette amèrement ses promenades avec Sutemaru. À l'inverse du long périple de Chihiro au palais des kamis, le surnaturel n'apparaît ici qu'aux pourtours d'une intrigue réaliste, au début et à la fin du film. Mais on y retrouve la même approche animiste de la nature. C'est sa contemplation qui devient source d'enchantement. Takahata filme volontiers le paysage en plan d'ensemble, où le fourmillement des plantes et des fleurs englobe les personnages comme un cocon magique où tout devient possible. Kaguya s'y réfugie ainsi le temps d'un rêve avec Sutemaru et y prend son envol, enfin libre. Une scène de retrouvailles qui ressemble à s'y méprendre à celle du vol final de Chihiro et Haku, mais avec un arrière-goût mélancolique et désespéré.

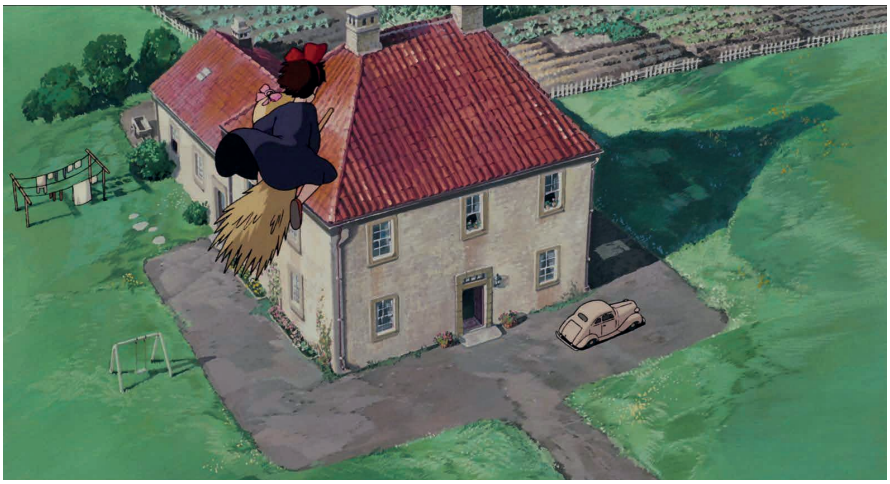
● Disney et Miyazaki

Si Disney distribue à l'étranger les films de Ghibli depuis 1996 (d'abord via ses filiales Miramax et Buena Vista), le studio japonais s'est longtemps méfié de cette collaboration. Au point qu'en 1997 son président Toshio Suzuki (et non Miyazaki lui-même, comme le dit la rumeur) envoya un authentique sabre japonais à Harvey Weinstein, alors directeur de Miramax, pour interdire la moindre coupe dans *Princesse Mononoké* ! En quoi les univers de Ghibli (et en particulier celui de Miyazaki) et celui de Disney sont-ils si différents ? Il est possible par exemple de comparer la scène du « thé » d'*Alice au pays des merveilles* (1951), ou celle de la chanson « C'est la fête » de la théière et du chandelier dans *La Belle et la Bête* (1991), avec la séquence du thé dans la chaumière de Zeniba. Au style Disney, riche et débordant de mouvements, s'oppose ici l'épure du style de Miyazaki, où s'animent parfois seulement quelques détails d'un visage ou d'un corps, résumant à eux seuls tout le personnage. Dans *Alice au pays des merveilles* et *La Belle et la Bête*, le réel se métamorphose complètement : les théières, les tasses, tout s'anime dans un moment de comédie musicale et colorée. Le merveilleux y demeure absolument distinct de la réalité. Au contraire, la scène du thé chez Zeniba demeure très réaliste. La plupart des personnages de Disney se distinguent aussi des créatures miyazakiennes par leur simplicité. Le chapelier fou et le lièvre incarnent une pure folie détruisant les codes et les normes sociales, et le chandelier de *La Belle et la Bête* se limite à une caricature de gentil serveur frenchy. À l'inverse, les créatures de Miyazaki ont plusieurs facettes et évitent le manichéisme : le monstre Sans-visage et la sorcière Zeniba, auparavant terrifiants, dévoilent une surprenante douceur dans la séquence de chaumière. Mais *La Belle et la Bête* et les autres films de Disney qui l'ont suivi s'inspirent aussi du succès de Miyazaki : on y remarque un traitement de l'espace à la verticale, des effets d'animation du plan par des panoramiques, et leurs personnages gagnent en complexité (par exemple, la « Bête » est à la fois colérique et sentimentale). Tiana, personnage principal de *La Princesse et la Grenouille* (2009) ressemble un peu plus à Chihiro : peu intéressée par les princes charmants, elle aussi apprend l'importance du travail, rêvant d'ouvrir son propre restaurant.

Document

La petite fabrique des films de Miyazaki

Dans son essai autobiographique *Dans le studio Ghibli – Travailler en s'amusant*, le producteur Toshio Suzuki nous offre un témoignage précieux sur la création des films de Miyazaki. Comment le cinéaste crée-t-il un monde imaginaire ? Comment s'inspire-t-il d'un paysage, d'un film ? Selon Suzuki, l'artiste part de l'observation du réel mais dessine tout de mémoire, quitte à réinventer le monde en passant.



Kiki la petite sorcière © DVD/Blu-ray Studio Ghibli

« Les formes originales naissent de la mémoire »

« Ce qui est particulier, c'est que, quand Miyazaki dessine tout cela, il ne consulte jamais le moindre document. Sur la base des connaissances et des informations qu'il a engrangées jusque-là, guidé uniquement par sa mémoire, il crée des formes originales.

Par exemple, pour les forges de *Princesse Mononoké,* les bains du *Voyage de Chihiro*, ou le château du *Château ambulant*, l'originalité du style des bâtiments est souvent évoquée, mais c'est dans sa mémoire qu'il puise ses sources. À ses yeux, l'important, ce n'est pas les archives, mais c'est la mémoire. Voici ce qui est arrivé un jour. Il y a vingt ans de cela (1988), nous avons fait Miya et moi, avec plusieurs autres personnes, un voyage dans les îles d'Aran. À l'extrême ouest de l'Irlande, c'est un lieu connu pour être le berceau des pulls d'Aran. Une population de 800 habitants, pas le moindre moyen de transport public.

Cela s'est passé un soir. Nous étions allés tous ensemble dans un bar et nous rentrions à pied quand, sous nos yeux, est apparue l'auberge dans laquelle nous séjournions. Il était près de 22 heures, mais, en Irlande au mois de juin, il fait encore jour. Ce qui m'avait paru une simple auberge m'a surpris par sa beauté. Du coup, pour une fois, j'ai sorti mon appareil et pris une photo. Et alors, Miya s'est mis en colère : "Suzuki, tu fais du bruit avec ton déclencheur." Lui, il regardait, concentré. Il se contentait de regarder très attentivement. Moi aussi, j'ai regardé, à côté de lui, en silence. Juste à ce moment, des choucas de Daourie ont soudain pris leur envol, rendant l'instant encore plus beau. C'était un moment parfait, indicible. Pendant tout ce temps, Miya est resté silencieux, l'air concentré.

Quelque temps après notre retour au Japon, il s'est lancé dans *Kiki la petite sorcière*. Dans le film, il y a une maison où l'héroïne livre un chat en peluche ressemblant comme deux gouttes d'eau à Jiji[1], et Miya était justement en train de la dessiner. Il avait esquissé le bâtiment quand, chose rare, il est venu me voir avec le dessin.

" — Susuki, tu t'en souviens ?
— Ah ! C'est l'auberge des îles d'Aran, non ?
— Oui, c'est ça. Il y a un endroit que je n'arrive pas à me rappeler."

Et il a continué : "Tu avais bien pris une photo ?" Il a comparé son dessin avec le cliché et il a dit : "Ah, c'est ça !"

Miyazaki regarde vraiment avec attention. Il ne se contente pas de regarder sans voir. Il fait travailler ses sens à plein régime (…). Il assimile ainsi une dizaine ou une quinzaine d'éléments, et, six mois plus tard, seuls sept ou huit d'entre eux au maximum lui restent en mémoire. Il se rappelle nettement certaines parties, tandis que d'autres sont floues. Quand il dessine les parties floues, il les réinvente. Inversement : c'est ce qui l'a le plus marqué qui ressort à l'identique. Voilà pourquoi c'est un bâtiment original qui naît. Avec une photo, on se contente de reproduire le modèle tel quel. C'est parce que Miya s'appuie uniquement sur sa mémoire qu'il en tire quelque chose d'original. (…)

Pour ce qui est des films, il les regarde de la même façon. (…)
De temps à autre, il annonce de bon matin : "Aujourd'hui, je vais au cinéma." Et le soir, à son retour, il me fait son rapport : "J'ai vu cinq films, mais un seul d'intéressant."

Sa façon de regarder un film ? D'abord il ne prête attention ni au titre ni à l'heure au début de la séance. S'il va à Shinjuku, par exemple, il entre dans un cinéma au hasard. Prendre la séance en cours de route ne le gêne pas le moins du monde. Si le film n'est pas intéressant, il change tout de suite de salle. Pour voir un autre film. Si ça l'intéresse, il continue à regarder. Ce n'est pas pour autant qu'il regardera le début. Ses critères d'intérêt aussi sont originaux. Un exemple :

" — Le film sur Gengis Khan était intéressant. Je m'étais toujours demandé comment étaient faites les armures à cette époque. Eh bien ! maintenant, je le sais.
— Ça parlait de quoi ?
— Je ne sais pas trop."

Bref, comment étaient faites les armures, comment on montait à cheval, c'est cela qui l'intéresse. Voilà pourquoi ça ne le gêne absolument pas de prendre un film en cours de séance. »

1 Jiji est le chat noir de Kiki la sorcière.

FILMOGRAPHIE

Quelques films de Hayao Miyazaki

Nausicaä de la vallée du vent (1984), DVD et Blu-ray, studio Ghibli.

Le Château dans le ciel (1986), DVD et Blu-ray, studio Ghibli.

Mon voisin Totoro (1988), DVD et Blu-ray, studio Ghibli.

Kiki la petite sorcière (1989), DVD et Blu-ray, studio Ghibli.

Princesse Mononoké (1997), DVD et Blu-ray, studio Ghibli.

Le Voyage de Chihiro (2001), DVD et Blu-ray, studio Ghibli.

Le Château ambulant (2004), DVD et Blu-ray, studio Ghibli.

Ponyo sur la falaise (2008), DVD et Blu-ray, studio Ghibli.

Deux films d'Isao Takahata

Le Tombeau des lucioles (1988), DVD et Blu-ray, Studio Ghibli.

Le Conte de la princesse Kaguya (2013), DVD et Blu-ray, Studio Ghibli.

BIBLIOGRAPHIE

Sur l'œuvre de Miyazaki

- Stéphane Le Roux, *Hayao Miyazaki, Cinéaste en animation*, L'Harmattan, 2009.
- Hervé Joubert-Laurencin, *Quatre films de Hayao Miyazaki*, Yellow Now, 2012.
- Gersende Bollut et Vincent-Paul Toccoli, *Miyazaki l'enchanteur*, Amalthée, 2008.
- Dani Cavallaro, *The Anime Art of Hayao Miyazaki*, McFarland & Co., 2006.
- Toshio Suzuki, *Dans le studio Ghibli – Travailler en s'amusant*, Kana, 2011.
- Dossier Hayao Miyazaki, *Positif* n°494, avril 2002.
- Dossier Hayao Miyazaki, *Cahiers du cinéma* n°567, avril 2002.
- Bernard Génin, « Le grand dessein d'un dieu vivant », *Télérama*, 3 avril 2002.
- Olivier Père, « *Le Voyage de Chihiro* : monumental », *Les Inrockuptibles*, 10 avril 2002.
- Michel Roudevitch, « Peut-être suis-je déjà trop vieux ? », *Libération*, 10 avril 2002.
- Brice Pedroletti, « L'usine à rêves de Hayao Miyazaki », *Le Monde*, 17 octobre 2001.
- Entretien avec Hayao Miyazaki, *Ciné Live*, avril 2002.

Sur le cinéma d'animation japonais

- Hubert Niogret, « Quelques images d'animation du Japon », *Positif* n°494, avril 2002.
- Xavier Kawa-Topor et Ilan Nguyên, « Pour survoler un siècle d'animation japonaise », *Cahiers du cinéma* n°739, décembre 2017.
- Guillaume Fraissard, « Le Japon, terre originelle de la cyberculture », *Le Monde*, 13 juin 2001.

Sur la musique de film et Joe Hisaishi

- Eric Delhaye, « Joe Hisaishi, l'homme-orchestre complice des films de Miyazaki », *Télérama*, 6 juin 2017.
- N. T. Binh (dir.), *Musique et cinéma, le mariage du siècle ?*, Actes Sud, 2013.

SITES INTERNET

Site français consacré au studio Ghibli :
↳ buta-connection.net/films/chihiro.php

Site international de Ghibli :
↳ nausicaa.net

Un article très complet sur l'ensemble de l'œuvre de Miyazaki :
↳ critikat.com/panorama/dossier/hayao-miyazaki/

Transmettre le cinema

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

VIDÉOS EN LIGNE

- Présentation du film par Juliette Goffart
- L'aventure commence !
- *Chihiro* vu par le réalisateur Benjamin Renner

CNC

Tous les dossiers 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

Le Voyage de Chihiro de Hayao Miyazaki est un vrai film-monstre. Le rêve d'un cinéaste démiurge qui sollicita 120 animateurs du studio Ghibli pendant deux ans à plein temps. L'Ours d'or de Berlin en 2002 qui apporta la reconnaissance artistique à Hayao Miyazaki et au genre entier du film d'animation. Le plus grand triomphe au box-office japonais, détrônant carrément *Titanic*. Un kaléidoscope chatoyant de lyrisme, d'épopée, de mélancolie et d'humour. Un voyage vertigineux et troublant au pays des métamorphoses, où même l'espace ne reste jamais le même. Une plongée parmi d'étranges divinités, à mi-chemin entre tradition japonaise et modernité. Un conte moral au regard acéré sur l'avidité humaine et son manque de respect pour la nature. L'histoire d'une petite fille ordinaire et courageuse, bien plus humaine que le monde qui l'entoure. Dans ce film-somme de Miyazaki, puissant et envoûtant comme un rêve, ce n'est donc pas l'enfant qui fait son apprentissage : c'est nous, spectateurs éblouis, qui gardons au creux de nos cœurs la sagesse de Chihiro.

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
MINISTÈRE DE LA CULTURE
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE
AVEC LE SOUTIEN DE VOTRE CONSEIL RÉGIONAL

capricci
ÉDITEUR DE CINÉMA

Directrice de la publication : Frédérique Bredin | Propriété : Centre national du cinéma et de l'image animée — 291 bld Raspail, 75675 Paris Cedex 14 — T 01 44 34 34 40 | Directeur de collection : Thierry Lounas | Rédacteurs en chef : Camille Pollas et Maxime Werner | Rédactrice du dossier : Juliette Goffart | Iconographe : Capricci Éditions | Révision : Capricci Éditions | Conception graphique : Charlotte Collin — formulaprojects.net | Conception et réalisation : Capricci Éditions — 103 rue Sainte Catherine – 33000 Bordeaux – www.capricci.fr | Achevé d'imprimer par Estimprim en août 2018