

Le Voyage de Chihiro

Hayao Miyazaki

2001, Japon 2h02, dessin animé, couleur

Document réalisé à partir l'intervention de Jean Christophe Perrier (<http://www.anima-studio.com/blog/>), le mercredi 23 janvier 2019 dans le cadre du dispositif école et cinéma de l'Orne



Contexte global :

Le voyage de Chihiro est sorti en 2001 au Japon et 2002 en France.

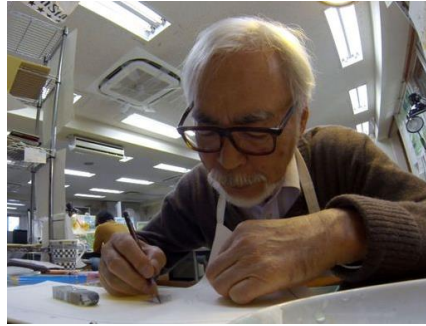
C'est en grande partie grâce au succès international de ce film que le long métrage d'animation japonais a gagné sa caution artistique aux yeux des prescripteurs occidentaux en matière de culture (médias, institutions, enseignants).

Aujourd'hui, la production mondiale de films d'animation est principalement dominée par les États-Unis, le Japon et la France. Le cinéma de Miyazaki se situe à la croisée du « film artisanal d'auteur » et de la production industrielle, au point qu'il est difficile de le ranger dans une catégorie bien distincte. La production japonaise reste, encore en 2019, très attachée aux dessins animés traditionnels (c-à-d. dessinés en grande partie à la main) à l'inverse de la production nord-américaine désormais presque intégralement monopolisée par l'animation d'images de synthèse. Dans *Le voyage de Chihiro*, quelques effets numériques sont bien présents mais le film conserve une base de fabrication « à l'ancienne » grâce aux dessinateurs et peintres du studio Ghibli (fondé par Hayao Miyazaki et Isao Takahata en 1985).

Hayao Miyazaki (né en 1941) est considéré au Japon comme un « trésor national vivant ».

(NB : voir actuellement dans les salles de cinéma, le documentaire *Never Ending Man* qui témoigne un tant soit peu de la réalité de ce statut. La photo ci-dessous en est extraite.)

Hayao Miyazaki a réalisé *Le voyage de Chihiro* à hauteur d'une petite fille de 10 ans ; il a essayé de faire ressentir ses émotions, ses angoisses, ses doutes, son côté espiègle...



Au début des années 70, Hayao Miyazaki a collaboré aux séries télévisées réalisées d'Isao Takahata à partir de romans-feuilletons de la littérature occidentale, comme *Heïdi* (de Johanna Spyri) ou *Anne des pignons verts* (de Lucy Maud Montgomery). Ces productions s'écartaient alors radicalement de la tendance à la mode des robots géants venus de l'espace au profit de récits mettant en scène des enfants dont la vie quotidienne se trouvait radicalement bouleversée.

Miyazaki s'adresse ainsi depuis longtemps directement aux enfants. Il restitue fidèlement leurs gestuels, leur vision du monde. Par exemple, dans *Le voyage de Chihiro*, le cinéaste montre avec un soin particulier la manière dont l'héroïne attache ses cheveux, tape ses chaussures, mange différents plats plus ou moins bons, domine peu à peu ses peurs. Son observation du comportement des enfants est très fine.

Partir des affiches :



Cas particulier : l'affiche est noire, pas très gaie alors que c'est l'inverse pour les autres dessins animés dans le monde. Chihiro y figure presque seule, à l'exception du « Sans-Visage » en arrière-plan.

Le titre original, écrit en caractères japonais, peut se traduire littéralement par « Aller-retour de Chihiro et Sen dans le sanctuaire des esprits » ou, par extension ou raccourci, « Voyage mystique de Soi à Soi ».

Cette affiche est-elle représentative du film ? Donne-t-elle envie d'aller voir le film ? Pourquoi ? Qu'apprend-t-on de plus en la comparant avec les deux affiches japonaises ?



Après la projection

Il faut débiter par un échange avec les élèves car ce film a besoin d'être « discuté » tout en gardant une partie du mystère que l'on ne peut pas « résoudre ».

Un schéma narratif complexe

Le scénario d'un film d'animation (comme de la plupart des longs métrages) reprend presque systématiquement ce découpage :

- 1 : exposition (des personnages, de leurs liens, des enjeux du récit),
- 2 : développement partie 1 (premiers obstacles, approfondissement des relations, ...),
- 3 : développement partie 2 (progression vers le summum – climax - de l'intensité dramatique du récit)
- 4 : dénouement (climax, résolution des problèmes, fin)

Dans *Le voyage de Chihiro* :

1. l'exposition est particulièrement longue (autour de 40 minutes contre 15/20 mn habituellement) pour présenter les personnages, le contexte de l'histoire, la malédiction qui frappe les parents de Chihiro, ...Il se termine par le pacte avec la sorcière Yubâba où Chihiro devient Sen.
- 2 : La vie/le travail aux bains, le « Sans-Visage », le dieu putride, la première réminiscence. Ne pas hésiter à faire parler les élèves sur la scène du bain avec le dieu putride autour de la responsabilité de chacun face à l'acte a priori inoffensif de jeter des objets dans la nature et à ses conséquences à court/moyen/long terme.
- 3 : arrivée du chaos, montée vers le climax (les assauts destructeurs du Sans-Visage).
- 4 : dénouement : « climax poétique » (summum de l'intensité poétique), « le voyage de Chihiro » en train, solution et retrouvailles.

Au fur et à mesure, des indices sur le fond du récit apparaissent : Chihiro ressent quelques choses quand elle est dans le bain du dieu putride, sur le dos du dragon Haku lors de sa chute dans le puits...Ce qui l'amène à retrouver le souvenir de son accident dans l'eau.

Chaque personnage, même secondaire, apporte sa pierre au récit.

A la toute fin du générique, au-dessus du mot fin (écrit en japonais), on retrouve la petite chaussure perdue de Chihiro. Beaucoup des éléments liés à l'eau vont lui faire comprendre qu'elle est venue dans ce rêve (mais est-ce un rêve ?) se retrouver elle-même

Le Japon

La religion japonaise est à dominante shintoïste : presque tout est habité par une divinité/possède une âme : l'eau, les arbres, les montagnes, les constructions, ...

Présence des croyances religieuses anciennes : le shinto découle des croyances primitives (animisme, chamanisme, ...).



Les élèves peuvent comparer ce qu'ils connaissent à ce qu'ils voient de la culture japonaise dans ce film. Par exemple, voici une affiche du musée Ghibli sur les repas mémorables dans ses films.



Les vêtements peuvent être aussi une source de questions des élèves. Chihiro porte au départ et à la fin du film des vêtements de style occidental. Dans l'établissement des bains, la plupart des personnages portent des vêtements de styles traditionnels d'Extrême-Orient. Il est également possible de parler de (Yubaba/Zen'ba en robe occidentale du 19e siècle à jupons et manches bouffantes, Haku en tenue traditionnelle japonaise.

L'écriture est faite d'idéogrammes (idées, associations d'idées et phonétiques mélangées).

Les bains thermaux japonais (onsen) que l'on découvre dans le palais de Yubaba.

Importance des décors et des architectures

Durant l'écriture du film, Miyazaki établit des plans très précis des différents lieux où se déroulent les actions (« construction scénique ») pour rendre les choses très plausibles. Un tel soin apporté à la crédibilité des espaces dans lesquels évoluent les personnages dessinés est quasiment unique. Cette approche favorise les effets de contraste et de dépaysement, assez plaisants pour le spectateur, lors de l'incursion d'éléments extraordinairement insolites dans la banalité du quotidien de ses personnages.

S'y ajoute une représentation très sophistiquée de la nature : mer, vent, pluie, nuages, arbres, plantes, animaux...



Le voyage de Chihiro est un film qui parle de la difficulté de grandir. Chihiro est au départ une enfant capricieuse qui va mûrir en surmontant ses peurs (provoquées par les employés et clients des bains thermaux, Yubâba et ses maléfices, par la créature gluante/putride, par la créature sans visage, ...).

L'enfant c'est à dire l'adulte en construction - est toujours mis en avant dans le film, L'enfance, présentement vécue ou passée, prend le pas sur presque tout dans l'œuvre de Miyazaki.

Arrêt sur image, le sommet (ou climax) poétique du film

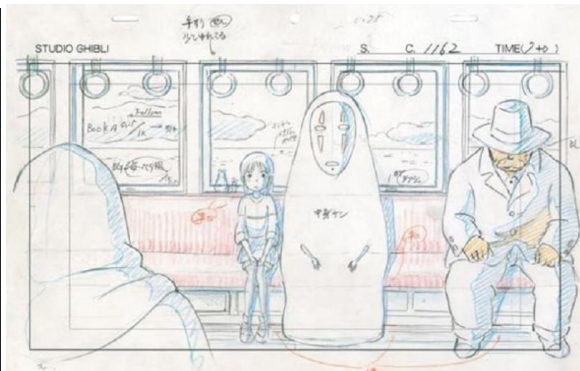
La scène-charnière du film est celle où Chihiro monte dans le train qui roule sur l'eau. Elle voyage avec le « Sans-Visage » redevenu apaisé et silencieux. C'est une séquence sans dialogues. Dans ce train qui traverse la mer, se trouvent aussi des silhouettes humaines translucides. A l'extérieur, différents paysages mystérieux défilent. Des silhouettes tout aussi mystérieuses y surgissent furtivement. L'ambiance de cette longue scène méditative est très mélancolique. Le soleil se couche, le temps s'écoule sous nos yeux. Un plan de cette scène fait

directement référence au long métrage réalisé en 1988 par Isao Takahata *Le tombeau des lucioles*.

Cette scène renvoie au livre *Train de nuit dans la voie lactée* de Kenji Miyazawa (auteur, notamment, de la nouvelle *Gauche, le violoncelliste*, adaptée en dessins animés en 1982 par Isao Takahata).

Dans cette séquence le titre, *Le voyage de Chihiro*, prend tout son sens. La fillette y porte les vêtements du départ, elle y est assise et déterminée. Elle a grandi.

Un plan de cette scène devenu emblématique :



A gauche : Dans le train sont assis côte à côte « sans visage » et Chihiro

A droite : Dessin de maquette de plan (layout / genga) de ce plan dans le train, présenté dans l'exposition *Dessins du Studio Ghibli* à la galerie parisienne « Arts ludiques » entre octobre 2014 et mars 2015.

Que raconte ce plan ? Est-on spectateur dans le train ? Quelle est la place des personnages ?

Le sans visage

Qui est-il ?

Que représente-t-il ?

Comment évolue-t-il au cours du récit ?

