

**"École et Cinéma"
Dossier pédagogique**

Le voyage de Chihiro, un film de Hayao Miyazaki, Japon 2001

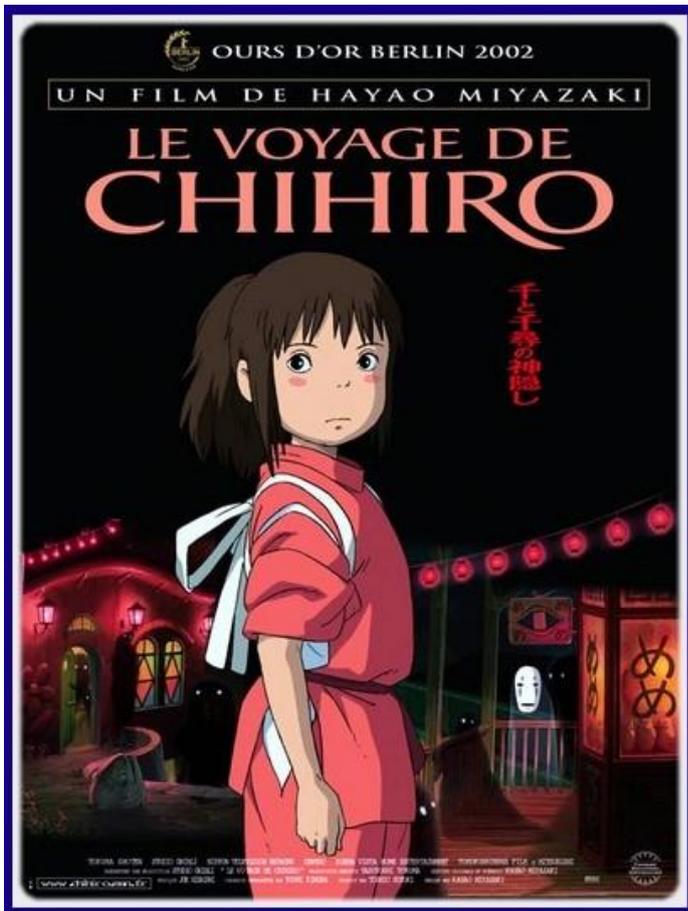
Vous pouvez retrouver la première partie de ce dossier sur le site

<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ecoleetcinema31/films/films.htm>

Ce film est difficile pour des élèves de cycle III, à plusieurs titres :

- Il s'adresse à un public-cible nippon, avec des références culturelles qui échappent à nos élèves (peut-être aussi aux enseignants...) et qu'il peut être bon d'explicitier (a posteriori). Par exemple, les référents à la religion shinto (le monde des esprits et des dieux du film).
- La narration est ouverte, et le film fonctionne comme un puzzle rempli de mystères et d'énigmes. Les personnages sont complexes et sujets de métamorphoses.

Avant le film *Travail sur l'affiche française du film :*



- Travail de dénotation puis de connotation en fonction des remarques des élèves.

- Qui est le personnage au premier plan?
- Quel décor (le jour, la nuit) ?
- Quel signe graphique ne comprend-on pas ? (par ex : les idéogrammes écrits en japonais).
- Qu'évoque le titre "Le voyage de Chihiro"?

- Qu'imagine-t-on sur le film ? (Eventuellement à l'oral pour ceux qui ne l'ont pas encore vu, ceux qui l'ont déjà vu peuvent faire un résumé écrit de l'histoire à revoir après la projection du film). L'affiche donne-t-elle envie d'aller voir le film, pourquoi ?

Après le film

· Au retour de la projection en salle : *Travail sur l'affiche française du film :*

- Retour sur les hypothèses émises avant le film. Sont-elles confirmées?

- Pour les élèves qui l'avaient déjà vu : qu'avaient-ils oublié ?
- *Comparaison avec les deux autres affiches nippones.*



- Noter les éléments iconiques et graphiques semblables et différents.
 - Quels plans du film sont repris ? Emettre des hypothèses de signification sur ces choix respectifs?

- La traduction du titre en français est-elle exacte *? Vous semble-t-elle pertinente ? (Le mot voyage évoque un déplacement dans l'espace, le titre japonais évoque-t-il le même type de déplacement, ne s'agit-il pas d'un voyage intérieur ?)

*Le titre peut se traduire littéralement par : « L'enlèvement de Sen et de Chihiro par les divinités »

Le titre qui peut se traduire par « L'enlèvement de Sen et de Chihiro par les divinités », est déjà très évocateur. D'abord parce que Sen et Chihiro désignent, non pas deux, mais une seule et même fillette ; ensuite, parce que la référence aux kamikakushi, raptus commis par les divinités - dont la croyance est attestée dans le premier ouvrage d'anthropologie proprement nipponne, Tôno monogatari (Les récits de la région de Tôno), de Kunio Yanagita, paru en 1910 - annonce clairement la dimension pédagogique conférée par le réalisateur au monde de l'entre-deux, où cohabitent êtres humains et esprits de toutes sortes. A l'opposé d'un Akira Kurosawa transposant l'humanisme occidental dans le cadre de la société

nippone, Hayao Miyazaki tente de faire se déployer des modes de pensée locaux, chatoyants et riches, afin de réenchanter une modernité qu'il juge dominée par « des produits industriels sans consistance », qui « empêchent les enfants de s'enraciner dans la réalité ». Peut-être tenons-nous là, avec ce maître de l'animation, le chantre nippon de l'antimondialisme. KAZUHIKO YATABE
 Extrait de l'article paru dans N° 592 (p.21) De Courrier International. Du 7 au 13 mars 2002

Quelles sont les émotions ressenties par les élèves (par écrit ou à l'oral) :

- Ont-ils aimé ? Pourquoi ?
- Ont-ils eu peur ? A quels moments ?
- Comment expliquent-ils le monde des bains ? Est-il réel ? Est-il rêvé ou fantasmé, pourquoi ?

- A partir de la carte postale donnée à chaque élève lors de la projection en salle

Quelques idées de pistes et d'associations des photogrammes (images fixes tirées du film) de la carte postale :

1. Travail d'évocation à partir de chacune de ces images.

Carte postale : le numéro d'ordre des images (photogrammes) suit le récit filmique*				
	photogramme 4 : issu de la séquence 8			
	photogramme 6 : issu de la séquence 14		photogramme 3 : issu de la séquence 5	
	photogramme 2 : issu de la séquence 6		photogramme 1 : issu de la séquence 3	
	photogramme 5 : issu de la séquence 11			

2. Demander aux élèves de faire des liens entre les photogrammes

Des liens - à imaginer et à justifier par les élèves- qui peuvent être de type narratif, iconiques, cinématographiques etc...

- On peut remettre les photogrammes dans l'ordre du récit (la numérotation des photogrammes correspond à l'ordre d'apparition dans la narration filmique).

Vous trouverez ci-dessous des exemples d'associations, qui sont loin d'être exhaustifs.

En suivant ce principe d'associations, vos élèves peuvent vous en proposer d'autres.

- Par exemple :

- On peut associer les photogrammes où apparaît Chihiro

- Autres exemples d'associations (ce ne sont pas des modèles !)

- Comparaison entre les photogrammes 4 et 5

	Photogramme 4	Photogramme 5
les personnages	Chihiro	Bou
leur sexe	filles unique	garçon unique
leur physionomie	corps fluet	corps obèse de sumo
leur position dans l'image	centrale Chihiro est représentée en biais	centrale Bou est représenté frontalement
les angles de prise de vue	plongée	contre-plongée
les expressions du visage
les décors
les mouvements des personnages
etc.

Cet appariement permet d'approfondir les liens entre ces deux personnages, tous deux enfants uniques, au départ capricieux, mais qui par la suite évoluent positivement.

- Comparaison entre les photogrammes 6 et 2

	Photogramme 6	Photogramme 2
les personnages	Chihiro, Zeniba, Sans Visage, Bou transformé en hamster, petit oiseau mouche	Chihiro, Blanco (radis blanc)
la position de Chihiro dans chacun des photogrammes	Chihiro est présente, elle attend sur le côté droit	Chihiro est présente, elle attend sur le côté gauche
les décors	Maison de Zeniba	Ascenseur du palais des bains
les actions des personnages	tricotage d'un lien protecteur pour Chihiro	geste protecteur du Blanco
etc.		

Ces deux photogrammes présentent des plans où Chihiro est reléguée dans un coin, en attente et immobile (notamment par rapport au photogramme 4).

Cet appariement nous montre des personnages qui protègent Chihiro, il en est de même pour le photogramme 1.

-Comparaison entre les photogrammes 3 et 1

	Photogramme 3	Photogramme 1
les personnages	Des Ornitheos	Haku
les actions des personnages	prennent un bain purificateur	souffle pour éviter que l'odeur de Chihiro ne soit reconnue par les esprits des bains
les décors	intérieur du palais des bains : bassins	extérieur du palais des bains : le pont
etc.		

Cet appariement nous montre des gestes rituels et purificateurs (référence à la religion Shinto ou à d'autres religions).

-A partir de la carte postale donnée à chaque élève lors de la projection en salle
lecture du texte situé au dos :

- Quel est le nom du réalisateur du film ?
- Quel est son pays ?
- En quelle année a-t-il été réalisé ?

Citation tirée de la carte postale : « Rien n'est normal dans cet univers tantôt sous- et tantôt sur-humain, sauf les règles de la vie en communauté, du travail, de la solidarité, de l'amitié et de l'amour qui, elles, sont rigoureusement celles de notre monde, et que Chihiro apprend très vite et très rudement ».

- Citer des passages du film qui illustrent : « Rien n'est normal dans cet univers »

- Les personnages (nous vous conseillons d'aller sur le site français des studios Ghibli, où vous trouverez un descriptif de chaque personnage):

http://www.butu-connection.net/films/chihiro_personnages.php

- Quels personnages sont sous-humain dans le film ?
- Quels personnages sont sur-humains dans le film ?

Il est difficile de répondre à ces questions... dans ce monde de l'entre-deux, certains personnages sont doués de plus ou moins grands pouvoirs.

Plutôt qu'une caractérisation trop manichéenne, il nous semble préférable, à partir de ce que les élèves auront mémorisé, de faire un rappel des personnages, en essayant de les caractériser physiquement et moralement.

Par exemple :

Comment caractériser Kamaji ? Est-il sous ou sur-humain, monstrueux, paternaliste ?

Haku est double (humain et dragon) et il veut devenir un sorcier aussi puissant que Yubaba. La fin du film est ouverte sur son devenir.

Yubaba et Zeniba sont deux jumelles sorcières et ennemies, description : ...

Les dieux, clients des bains, nous sont présentés, sans que l'on connaisse leurs réels pouvoirs :

- Putride, le dieu dont Chihiro va extraire l'épine
- les Boviniaques
- les Ogres des montagnes
- les Kasuka
- Blanco (la sorte de gros radis blanc au comportement énigmatique)
- les Ornitheos (les oiseaux jaunes).

Comment caractériser Bou, le fils sumotori de Yubaba ?
Comment caractériser Sans visage ?

Chihiro Ogino : comment est-elle au début du film ? A la fin ?

-Donner des exemples concernant :

- les règles de la vie en communauté (le coucher collectif, etc.)
- le travail de Chihiro (le lavage du parquet, le récurage des bassins, les soins, etc.)

Les travaux et la vie en communauté imposés à Chihiro vous semblent-ils difficiles?

Plusieurs prolongements sont possibles après le visionnement du film, il peut-être un point de départ :

- Au niveau de la maîtrise de la langue, il est tout à fait possible de viser certaines acquisitions :

- sur le plan de l'écriture

- par exemple, en demandant aux élèves de donner un nouveau titre évocateur au film, de répertorier les différentes parties en quelques lignes et de les résumer dans un titre court, d'écrire une suite au film [par exemple : Chihiro retrouve ses camarades de classe et raconte l'aventure qu'elle a vécue].

- sur le plan de la syntaxe :

- par exemple : en étudiant l'expression de l'ordre (conjugaison comprise), les expressions exprimant le lieu et le temps, etc.

- sur le plan thématique :

- par exemple : en développant le thème de l'eau (l'eau est omniprésente au Japon- pays volcanique- par la mer, les nombreux lacs et rivières, les nombreuses sources ; rivière du dragon dans le film, les bains, les sources, torrents, lac traversé par le train dans la nuit). Le thème de l'eau permet aussi d'appréhender les problèmes liés à l'environnement, au développement durable.

- Quelques propositions simples d'analyses possibles.

1) Pour mieux connaître l'Autre grâce à la comparaison de plusieurs cultures :

- par exemple : orientale (celle du film), occidentale (notre quotidien), arabe (en montrant certaines similitudes des cultures mais aussi certaines appropriations).

2) Pour mieux se connaître à travers l'analyse des qualités personnelles de l'héroïne :

- par exemple : quelles sont ses qualités ? Les possède-t-on ? Dans quelle(s) circonstance(s) en a-t-on fait preuve ?

A - Mieux connaître l'Autre :

- L'approche interculturelle est privilégiée.
Quels éléments montrent que l'on est en présence d'une société différente de la nôtre ?

Les élèves peuvent trouver des indices:

- au niveau des personnages et des paysages :
Par exemple : les vêtements des personnages vivant dans les bains, les ruelles avec les lampions rouges, temples, sanctuaires (avec les torii, porte d'entrée des espaces sacrés de la religion shintoïste), les jardins, les cascades et torrents (végétation plus luxuriante, plus ordonnée aussi), les ponts en bois en demi-arc de cercle typiquement japonais, etc.
- au niveau de la vie sociale :
Par exemple : les salutations (légère inclinaison du buste, tête penchée en avant), les sentiments qui s'expriment différemment, l'alimentation (la prise des repas, les mets) etc.
- au niveau des croyances :
Par exemple :
- les kamis, ces esprits qui divinisent la nature : animal, végétal, minéral qu'on retrouve dans les jardins japonais (zen, les jardins dépouillés d'inspiration bouddhiste, où la vue est privilégiée dans l'agencement des éléments). Cela se retrouve dans les superstitions : on ne doit pas jeter les poupées, celles-ci pouvant abriter un esprit. Elles sont parfois emportées au Temple

- les êtres fantasmatiques comme le dragon. Le dragon est omniprésent dans les fêtes, voir le nouvel chinois.
Le dragon est là pour nous protéger (il est le totem de nombreuses tribus chinoises qui le considèrent comme le maître des eaux et de la pluie).

En occident, dans les contes, le dragon fait peur et souvent, on doit le tuer pour la délivrance (voir le film Shrek).
Dans le film, le dragon apparaît d'abord sous la forme d'un nuage qui serpente, qui semble se transformer en serpent.
- au niveau du langage (de la sémiologie) :

Par exemple : dans le film, on retrouve des idéogrammes (que l'on peut mettre en parallèle avec la calligraphie arabe : le signifiant a la forme du signifié, voir le mot Es-Salam que l'on représente parfois sous forme d'une colombe dans l'écriture), etc.
Au Japon, le sens de lecture est de haut en bas et de droite vers la gauche (comme dans l'écriture arabe).

Par exemple : On peut élaborer un tableau comparatif.

	Orient (le film)	Occident (Europe)	Afrique du Nord
écriture	idéogrammes	signe arbitraire	signe arbitraire pouvant devenir imagé en calligraphie
salutations	inclinaison du buste et de la tête	on se serre la main	on se serre la main et on frappe son cœur de la main droite
cuisine	on se sert de baguettes	on se sert de couverts	on se sert d'une cuillère (et dans certaines régions, avec les doigts et un plat commun)

fonction du bain	purification, on se lave avant de rentrer dans le bain.	se laver – se détendre purification dans le cas du baptême	se laver – mais c’est aussi un espace social où l’on rencontre ses amis - hammam
boisson	thé (très cérémonial)	café ou thé	thé (rituel) et/ou (selon les régions) café
religion référente	bouddhisme et shintoïsme	chrétienne ou protestante	musulmane
lieu de culte	temple et sanctuaire	église	mosquée
esprits protecteurs	kami	fée (par ex : la Befana en Italie qui apporte les cadeaux dits de Noël au moment de l’épiphanie) - sorcière	djinn (ou djennoun)
etc.			

Ce tableau peut-être rempli par les élèves en fonction de leurs connaissances ou de leur culture d’origine.

B - Mieux se connaître

Quelles sont les qualités et défauts dont Chihiro fait preuve ? Dans quelles circonstances ?

- avec ses parents
- avec ses collègues de travail ?
- avec Yubaba ?
- etc.

- *Noter l'évolution des relations entre les personnages au niveau de :*

- la solidarité (entre Kamaji et Chihiro, etc.)
- l’amitié (entre Lin et Chihiro, entre Haku et Chihiro, etc.)
- l’amour (entre Yubaba et Bou, etc.)

Ce tableau peut-être rempli par les élèves :

Qualités de Chihiro	Défauts de Chihiro	Séquences du film	Dans quelles circonstances ai-je fait preuve de cette qualité ?
courage			
etc.			

Ci-dessous, à titre d'exemple, quelques pistes non exhaustives :

- peureuse/courageuse

Au début du film, Chihiro, en présence de ses parents est peureuse : peur à la vue des « petits sanctuaires » dans le paysage verdoyant, peur de manger ou de prendre quelque chose qui ne lui appartient pas. Mais dès qu’elle se retrouve seule, elle va évoluer. Au début, elle continue d’avoir peur (par exemple, lorsqu’elle se retrouve sur le palier avant de prendre l’escalier sans rambarde et qui descend de manière vertigineuse), puis elle montre un courage inouï. Aux Palais des bains, elle accepte n’importe quelle tâche, que ce soit au niveau des bains ou de la chaufferie.

- fidèle à ses promesses, à ses amis.
- pure dans ses sentiments.

- loyale
- respectueuse de ses parents (à aucun moment, elle ne leur fait un seul reproche, au contraire, elle a toujours le souci de les sauver et de leur faire retrouver un aspect humain). Elle permet au fantôme qui est sous la pluie de se mettre à l'abri.
- altruiste : elle donne ce qu'elle a (elle offre au dragon la pilule qui pouvait sauver ses parents).
- franche, sincère
- déterminée (quand elle est avec ses parents, elle fait preuve d'hésitations, puis au début avec Kamaji, le chauffagiste. D'ailleurs, ce dernier lui intime « finis ce que tu as commencé »

C'est parce que toutes ces qualités sont authentiques, sincères que Chihiro va pouvoir surmonter les obstacles et vaincre ses « adversaires ». Cette attitude désarme l'autre et ces qualités intérieures font sa force. Et plus ces qualités s'expriment, plus sa force s'intensifie.

AUTOUR DU FILM

RELIGION

Les Japonais, en majorité, pratiquent les deux religions du pays : le shintoïsme et le bouddhisme. Il est peut-être difficile pour un occidental, plus cartésien et plus manichéen, de saisir cet aspect de la culture japonaise. Mais les deux religions non seulement cohabitent mais vivent en harmonie. Pour certains événements de la vie (les événements heureux pourrait-on dire), il est fait appel au shintoïsme, pour d'autres c'est le bouddhisme. Un japonais se marie généralement selon les rites shintoïstes mais préfèrent se faire enterrer selon les règles bouddhistes.

Le shintoïsme est né des mythes ancestraux des Kami, ces esprits qui divinisent les éléments de la nature : le monde animal mais aussi végétal et minéral.

La légende affirme que le Japon est né de l'amour de deux divinités : Izanagi et Izanami. Ils solidifièrent à l'aide de leur lance, des gouttes d'eau salée qui formèrent les premières îles de cet archipel. C'est en se lavant dans l'eau bouillonnante qu'une des divinités fit jaillir de son œil Amaterasu, la déesse du Soleil. On retrouve dans le film cette naissance lorsque le monstre dans le bain se purifie et que notre héroïne se retrouve dans une bulle quasiment fœtale. *Nippon* signifie *Terre du Soleil Levant* et le drapeau représente bien ce soleil dans un rouge éclatant.

Le bouddhisme est arrivé au Japon au VI^{ème} siècle, apportant avec lui toutes les richesses de la civilisation chinoise. Depuis les deux religions vivent ensemble faisant côtoyer temples et sanctuaires et il n'est pas rare de voir des japonais passer d'un rite à l'autre.

Il est facile de reconnaître les espaces dédiés au shintoïsme car à l'entrée, il y a toujours un portique laqué de rouge. Ce dernier a la forme d'un perchoir permettant ainsi au coq du village d'appeler la déesse du Soleil, Amaterasu. Il sépare le monde sacré du monde réel. Il permet aussi de se purifier avant d'entrer dans l'espace divin. Le sanctuaire shintoïste se compose d'un bâtiment principal, réservé aux pratiquants et d'un oratoire réservé au public. Les prêtres shintoïstes portent une longue robe blanche et leur haute coiffe noire.

Devant le bâtiment principal, une fontaine permet de se laver les mains et la bouche avant d'aller prier. Devant l'autel où l'on jette quelques pièces, on s'incline deux fois puis on sonne le gong, on frappe deux fois dans les mains pour appeler les dieux.

En général, à l'entrée du temple Bouddhiste, deux grandes statues de dieux gardiens à l'attitude terrifiante encadrent la porte d'entrée. Ensuite, on débouche sur un grand hall où repose un Bouddha.

LE SUMO

Bou, le fils de Yubaba ressemble à un sumotori.

Nous décrivons ci-dessous, le cérémonial qui préside les combats car il rappelle les rites effectués à l'entrée d'un sanctuaire. D'ailleurs, le sumo est d'origine religieuse et le combat était pratiqué à l'intérieur des sanctuaires shintos comme une offrande aux dieux.

Avant le combat, le sumotori :

- se rince avec de l'eau qui donne la force,
- frappe dans ses mains pour attirer l'attention des dieux,
- tend ses paumes vers le ciel pour montrer qu'il ne cache aucune arme,
- lève une jambe et la repose avec vigueur pour que les démons fuient,
- jette une poignée de sel sur l'aire de combat pour exorciser les forces maléfiques enfouies dans la terre.

Après le combat, le sumotori remercie les dieux.

Chihiro et Le Japon sur le web

<http://www.animint.com>

C'est le site francophone de référence sur les dessins animés japonais et les mangas. Il comporte plus d'un millier de pages de texte illustré.

<http://www.clickjapan.org>

Un site encyclopédique sur le japon relativement complet

Livres :

Le livre du film est édité chez Glénat : Le voyage de Chihiro, Studio Ghibli Editorial Desk. Egalement aux éditions Milan

Paroles de la chanson du générique de fin

Chanson: Le voyage de Chihiro
C'est tout au fond de moi,
l'envie de voir des rêves qui tourbillonnent de joie.
Ma tristesse est immense,
mais quelque part, là-bas, je sais que tu m'attends.
Du ciel, ils ne voient que le bleu.
Ils se trompent, ces hommes si sûr d'eux.
Ils voient la route, longue et sans fin.
Moi, la lumière, je la tiens dans mes deux mains.
On se dit au revoir, le cœur tout apaisé,
je ne sens plus mon corps, je peux t'entendre, espoir.
Le mystère de la mort, le mystère de la vie,
les fleurs, le vent, la ville, c'est toujours le même sort.
C'est tout au fond moi, rêvez toujours, encore.
Du bout des lèvres qui déversent la tristesse, chantez!
Dans mes souvenirs qui s'effacent, seul un murmure me reste.

Le miroir s'est brisé en miettes, mais un nouveau monde s'y reflète.
Une fenêtre s'ouvre, sur une aube inconnue.
Elle me remplit: je ne sens plus mon corps.
Je ne chercherai plus au large le trésor enfoui.
J'ai retrouvé tout son éclat au plus profond de moi.

Demander aux élèves d'interpréter ce texte poétique. Quels liens peuvent-ils faire avec le film?

Autres pistes de travail

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

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

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

- On peut aborder la notion de calligraphie et l'estampe japonaise par la présentation de réalisations d'artistes et par la mise en place d'ateliers de pratiques artistiques simples (feutres calligraphiques ou calames, lavis, monotypes ou gravures sur bois...)

Expériences

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

Recherche Internet sur le site www.butta-connection.net/ explorer un site :

- 1/ Qui a réalisé ce film ? En quelle année ?
- 2/ Quels autres films a-t-il réalisés ?
- 3/ Regarde quelques images de ces films et dis si tu trouves une ressemblance entre les films ou pas, si oui explique-la.
- 4/ Le voyage de Chihiro : va dans « le film » puis dans « galerie » et cherche, sur le menu gauche, la page « affiches et posters ». Là, cherche les 3 affiches du film. Décris chacune d'elles.
Affiche 1, Affiche, Affiche 3
Qu'est-ce que chacune d'elles raconte du film ? Trouve-leur un autre titre.
- 5/ Reviens dans « galerie » et va dans « le voyage de Chihiro », puis dans film.
Voilà 127 images du film. Sont-elles dans l'ordre du film ? Donne un exemple.
Regarde les 15 premières, numérote-les et remets-les dans l'ordre.
- 6/ Cherche pour chaque affiche une image pour l'illustrer
- 7/ Choisis 5 images et réécris une histoire.
 - introduction
 - problématique
 - résolution
 - conclusion

II/ Le voyage de Chihiro et toi :

- 1/ Quel personnage voudrais-tu être ? Pourquoi ?
- 2/ Miyazaki voulait que l'histoire se termine avant, quand ? Ton avis ? Pourquoi ?
- 3/ Le bruit, la musique : quel est leur rôle ?

III/ Ce qu'on a repéré dans le film :

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

IV/ Ce qu'on a interprété :

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

V/ Les étapes de l'histoire :

- arrivée dans la nouvelle ville
- découverte d'un tunnel mystérieux, passage
- monde désert, Chihiro dit non
- transformation des parents
- rencontre avec Haku
- passage du pont et arrivée dans les thermes
- recherche de travail, contrat avec la gérante
- travail éreintant

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

VI/ Recherches de symbolisme :

a/ définir le symbolisme

Hansel et Gretel

Le petit poucet

Blanche-neige

Le tunnel

Lieu commun à ces histoires

Que leur arrive-t-il dans ce lieu ?

Quelle émotion pourrait représenter ce lieu ?

b/ Que pourrait représenter la forêt ?

c/ Retrouver des symboles

Les thermes

Le tunnel

Le Sans Visage

L'esprit putride

Le train

Le mur

Dans quelle histoire l'as-tu rencontré ?

A quoi cela fait-il penser ?

Que représente-t-il ?

VII/ Le Sans Visage :

Décris-le quand Chihiro le rencontre

Peut-il parler ? Pourquoi ?

Pourquoi donne-t-il de l'or ?

Comment devient-il alors ? Que fait-il ?

Que fait Chihiro de différent des autres personnages ?

Que lui donne t-elle ?

Pourquoi suit-il Chihiro ?

Avec qui reste t-il ? pourquoi ?

VIII/ Les échelles de plan :

Très gros plan

Gros plan

Plan rapproché

Plan américain

Plan italien

Plan moyen

Plan d'ensemble

Plan général

- 1/ Définir les échelles de plan des images choisies.
- 2/ Discuter des différences qu'elles impliquent.

IX/ Le montage :

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

- 1/ Ecris ton histoire en replaçant dans l'ordre que tu choisiras, les 15 vignettes.
- 2/ Compare
- 3/ Quelles différences ? Quelles conséquences sur l'ambiance de l'histoire ? Qu'est-ce qui est mis en valeur ?

X/ Le cadre et le hors-cadre :

- 1/ Il y a ce qu'on voit et ce qu'on ne voit pas.
Décrire ce qu'on voit sur les vignettes sélectionnées.
Décrire ce qu'on ne voit pas.
Qu'imagine-t-on ? Peut-on imaginer des choses différentes ?
- 2/ Il y a ce que le réalisateur CHOISIT de montrer et ce qu'il CHOISIT de ne pas montrer. Parmi les vignettes sélectionnées, invente une histoire et choisis de montrer ou pas.
- 3/ Pose Chihiro dans un cadre : choisis la taille, la forme, le fond, les couleurs. Compare avec tes camarades.
Quelles différences constates-tu ?

XI/ L'eau :

- la place de l'eau dans le film
- ses représentations
- sa dimension poétique
- sa fonction économique
- et, si l'eau avait été grondante, débordante, Quelle est la dimension symbolique de l'eau ?

XII/ Réfléchir sur la part de l'irréel :

- héros réel dans un monde fantastique
 - héros fantastique dans un monde réel
 - héros ne vivant que dans les mots racontés
- Réfléchir sur la notion de réalité et d'irréalité : est-elle la même pour tous ? en a-t-on tous la même définition, la même conception ? Si Chihiro a inventé cette histoire, les aventures qu'elle a vécues l'ont-elles fait grandir ? En ce cas, la réalité vient-elle s'inscrire dans l'irréel ?

Comment sont rendus dans les films :

- le rythme: lent ou rapide
 - le suspens
 - les moments de joie
- Quel est le rôle de la musique ?
Quelle est la part des dialogues ?

Expérience extraite du site

<http://crac.lbn.fr/image/fichefilm.php?id=209>

Voici un autre site plus technique

<http://www.abc-lefrance.com/fiches/ficheEC/voyagedechihiro.pdf>

Conception du dossier - Contact
Pierre Gallo – Conseiller Pédagogique Arts Visuels
DSDEN Calvados