



école et cinéma

*Ministère de l'Éducation nationale,
de l'Enseignement Supérieur
et de la Recherche*

Direction de l'Enseignement scolaire
Services Culture Éditions Ressources pour l'Éducation Nationale
Centre national de documentation pédagogique

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION
Centre national de la Cinématographie



Édité par *Les enfants de cinéma*

Cahier de notes sur ...

Le Voyage de Chihiro



Hayao Miyazaki



école et cinéma

Le Voyage de Chihiro

Hayao Miyazaki
Japon, 2001, couleur



Sommaire

Générique, résumé	2
Autour du film	3/5

Le point de vue de Hervé Joubert-Laurencin :	
<i>Ça sent l'humain</i> ou La divine comédie humaine	7/15
Déroulant	16/23
Analyse d'une séquence	24/30
Une image-ricochet	31
Promenades pédagogiques	32/34
Petite bibliographie	35

Ce Cahier de notes sur ... Le Voyage de Chihiro

a été écrit par Hervé Joubert-Laurencin.

Il est édité dans le cadre du dispositif

École et Cinéma

par l'association *Les enfants de cinéma*.

Avec le soutien du Centre national de la Cinématographie,

ministère de la Culture et de la Communication, et la

Direction de l'enseignement scolaire, le SCÉRÉN-CNDP,

ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement

supérieur et de la Recherche.

Générique

Le Voyage de Chihiro
Hayao Miyazaki
2001, Japon
2h02, dessin animé, couleur, version française.

Titre original : *Sen to Chihiro no Kamikakushi.*

千と千尋の神隠し

Traduction littérale : la mystérieuse disparition de Sen et Chihiro.

Réalisation : Hayao Miyazaki.

Scénario : Hayao Miyazaki.

Production : Toshio Suzuki (Studio Ghibli).

Directeur de l'animation : Masashi Andô.

Directeur artistique : Yoji Takeshige.

Musique : Joe Hisaishi.

Distribution : Buena Vista.

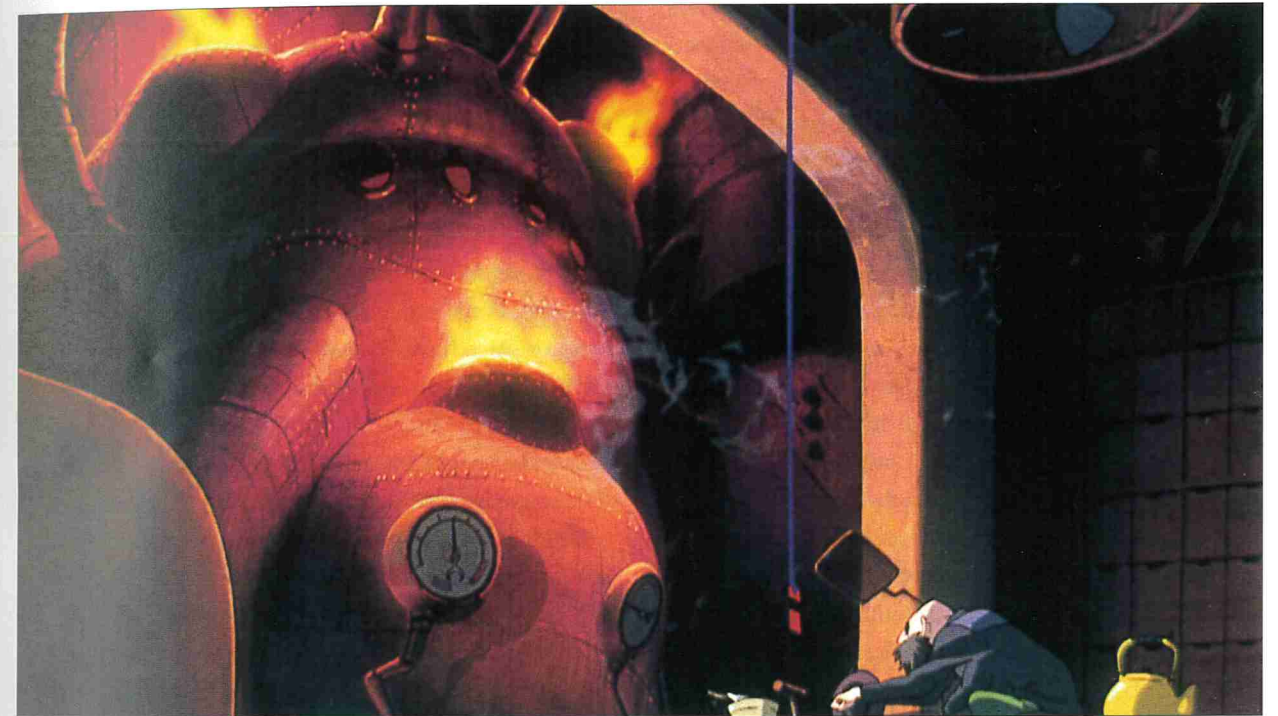
Prix : *Ours d'or*, Festival de Berlin, 2002 ; *Oscar* du film d'animation 2002.

Résumé

Chihiro est une petite fille de dix ans, grincheuse et gâtée, recroquevillée à l'arrière de la voiture de ses parents. Ils approchent de leur nouvelle maison, et elle est triste de quitter sa vie d'avant. Par erreur, s'étant engagés dans une « forêt obscure », ils se retrouvent dans un parc de loisirs abandonné. Par goinfrerie, ayant perdu la « voie droite », le père et la mère sont magiquement transformés en cochons. Chihiro est alors brutalement embarquée dans un cauchemar incompréhensible au royaume des ombres. Elle devient l'humble travailleuse, d'abord clandestine puis sous contrat – mais la patronne est une sorcière diabolique – d'un immense établissement de bains anachronique, qui œuvre au repos temporaire des innombrables esprits de la nature de la tradition shintoïste. 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. Elle parvient à ne pas se laisser réduire, et à conserver son intégrité et sa mémoire alors que son nom même lui est dénié. C'est de cette manière qu'elle se sauve elle-même et parvient à racheter la métamorphose infamante de ses parents, retrouvés au finale comme si rien n'avait eu lieu (... que le lieu lui-même et son animation, dans toutes ses possibilités d'aventure).

H.J.-L.

Autour du film



Une réussite commerciale unique dans l'histoire du cinéma

Le Voyage de Chihiro (*Sen to Chihiro no kamikakushi*) est sorti au Japon en juillet 2001 et a battu à cette occasion le record absolu d'entrées pour un film, au Japon, depuis l'invention du cinéma : plus de vingt-trois millions de spectateurs. Ses deux cent cinquante millions de dollars de recettes constituent un autre record pour un film non-américain. (La sortie française a eu lieu en avril 2002.) Il a reçu, entre autres, l'*Oscar* du film d'animation aux États-Unis et il est le premier film d'animation à avoir reçu l'*Ours d'or* du Festival de Berlin. Cela n'était jamais arrivé depuis sa fondation en 1952 ; au Japon, l'événement a fait la une de tous les journaux.

Ce film est ainsi, comme le dit avec raison Watanabe Yasu-

chi, spécialiste japonais du cinéma d'animation, « la marque d'une prise de conscience internationale de l'incroyable degré de qualité atteint par l'animation japonaise depuis l'après-guerre ».

Hayao Miyazaki, studio Ghibli, dessin animé japonais

L'art d'Hayao Miyazaki, celui de son ami Isao Takahata (*Le Tombeau des lucioles*, 1988, *Mes voisins les Yamada*, 1999), et toute l'activité du studio Ghibli, cofondé notamment par ces deux réalisateurs chevronnés en 1985, constituent l'arbre qui cache la forêt. Le style du dessin animé japonais de long métrage est extrêmement varié et ne se limite pas au style Ghibli. Depuis l'après-guerre, le cinéma d'animation japonais a connu une

évolution fulgurante et unique au monde : c'est le seul pays dans lequel se soit développée une industrie du long métrage à partir des années cinquante. C'est un cas d'école dans l'histoire du dessin animé.

Chihiro est aussi l'aboutissement d'une longue carrière personnelle [voir aussi le Cahier de notes sur *Porco Rosso*] marquée, si on se limite aux longs métrages d'auteur, par : *Nausicaä de la Vallée du Vent* (1984), *Laputa le château dans le ciel* (1986), *Mon voisin Totoro* (1988), *Kiki la petite sorcière* (1989), *Porco Rosso* (1992) et *Princesse Mononoké* (1997). Le prochain film de Miyazaki sera tiré du roman pour enfants de Diana Wynne Jones : *Le Château de Hurle* (traduction française : *Le Pré aux Clercs*, 2002), et devrait s'intituler *Le Château du magicien*.

La politique éducative du Japon

Sans aller jusqu'à voir dans le scénario de Chihiro une application de mesures ministérielles, on peut constater que la morale du film est en phase avec un processus volontariste de réforme du système éducatif japonais, entamé en 1984 et renforcé en 1997 et en 2000, dans le but de passer « du quantitatif au qualitatif » et de la « force de travail » à la « force de vivre ».

Voici quelques extraits d'un rapport disponible intégralement sur le site de l'ambassade du Japon en France (<http://www.fr.emb-japan.go.jp/brief/01-0051education.html>) :

« En 1997, le gouvernement plaça "le Programme de réforme de l'enseignement" du ministère de l'Éducation nationale parmi ses priorités, et chercha à donner un contenu concret à la proposition faite par le Conseil national de l'éducation d'une réforme de l'enseignement mettant l'accent sur la personnalité. L'enseignement fut rénové dans le but de former des personnes en qui se réalise pleinement la nature humaine, par exemple par l'introduction d'un système d'enseignement unifiant le collège et le lycée, l'assouplissement des normes sur l'âge requis pour commencer des études universitaires, plus de flexibilité en matière de sectorisation, ou encore plus de liberté dans le choix des matières à étudier. Ces innovations renforcent "l'éducation du cœur", c'est-à-dire l'éducation extra-scolaire des enfants, au sein de leur famille ou encore de la communauté dans laquelle ils vivent. Aujourd'hui, on attend de l'enseignement à l'école élémentaire et au collège qu'il donne

aux enfants des connaissances de base, des fondements, qu'il développe chez les enfants la "force de vivre", c'est-à-dire la "capacité de penser et d'apprendre de manière autonome", qu'il pose les bases des études futures et de la vie professionnelle et citoyenne. »

La première des quatre orientations définies en décembre 2000 par la Commission nationale sur la réforme de l'enseignement est la suivante : « Former des Japonais qui réalisent pleinement leur nature humaine ».

L'ajout de la version anglaise

Dans la version doublée en anglais, et dans celle-ci seulement, on entend sur la dernière image, *off*, la voix du père de Chihiro dire : « *A new home, a new school, it's a bit scary!* », et celle de Chihiro répondre : « *I think I can handle it.* » (« — Une nouvelle maison et une nouvelle école : ça fait un peu peur, non ? — Je crois que je m'en tirerai. »)

C'est un ajout vulgaire qui détruit la suspension poétique et le rythme très réussi de la fin du film, avec le rapprochement sur le visage de Chihiro pensif, et l'ultime fondu au noir. L'ajout est représentatif d'une lecture triviale des puissances du cinéma : dans le verbe *to handle*, il y a *hand*, « main », il faudrait donc croire qu'une reprise en main peut être décrétée en une phrase par un personnage alors que deux heures ont été nécessaires pour exprimer cette puissance de l'enfant humain. Quant à l'adjectif *scary*, il serait censé rassurer le distributeur en laissant à penser que les monstres dessinés pourraient faire du film un *scary movie*, soit un film néo-noir à effets, formaté pour pré-adolescents, alors même que la réussite commerciale de Chihiro dépasse de très loin les entreprises d'utilisation des stéréotypes gagnants. D'un point de vue moral et politique, laisser le dernier mot d'abord au père, qui s'est révélé un porc sauvé par l'humanité de sa fille, ensuite à la maison et à l'école alors que toute la fable fait l'éloge de l'école de la vie et de l'émancipation de la famille par le travail, est plus qu'un contresens esthétique : c'est un ajout politiquement conservateur.

Extraits d'entretiens avec Hayao Miyazaki au moment de la sortie du film

« Ce film s'apparente à un récit d'aventures, mais sans agitation d'armes, ni super-pouvoirs. Et même si je parle d'aventures, le sujet n'est pas la confrontation entre le bien et le mal, mais c'est plutôt l'histoire d'une petite fille qui, jetée dans un monde où se mêlent braves gens et personnages malhonnêtes, va se discipliner, apprendre l'amitié et le dévouement, et va mettre en œuvre toutes ses ressources pour survivre. Elle se tire d'affaire, elle esquivé, et retourne pour un temps à son quotidien. Dans le même temps, le monde n'est pas détruit, et ceci n'est pas dû à l'extermination du mal, mais au fait que Chihiro possède cette force vitale. »

« Je considère personnellement que je suis Kamaji et que Yubaba est Monsieur Suzuki, le président de Ghibli. 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. »

« 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. Je n'avais aucune envie de lui faire faire des choses impossibles ou extraordinaires. Je ne la souhaitais ni comme un personnage particulièrement idéalisé, ni possédant un quelconque talent exceptionnel. En un mot, je la voulais banale. »

« Il fallait pouvoir exprimer une modification chez un personnage qui ne change pas physiquement. À mon sens, le plus important dans un visage, ce ne sont pas les traits mais les expressions. Pour un dessinateur, c'est là le moyen privilégié de révéler le paysage intérieur d'un personnage. C'est vrai qu'ici, au fur et à mesure du déroulement de l'histoire, mon

équipe et moi-même avons enrichi Chihiro en terme d'expressions, alors que ses traits restent identiques. »

« Ce n'est plus une histoire où les personnages grandissent, mais une histoire où ils découvrent quelque chose qui était à l'intérieur d'eux-mêmes, réveillé par des circonstances particulières. »

« Je pense que nous avons besoin de fantastique. Pour ceux qui sont dans l'impuissance de l'enfance, dans un moment où ils se sentent impuissants, le fantastique possède quelque chose pour les soulager. Quand les enfants se retrouvent face à des problèmes difficiles ou compliqués, ils doivent d'abord les éviter. Ils échoueraient sûrement s'ils essayaient de les prendre de front. Et cela ne revient pas à une proposition aussi complexe et critiquable que : « s'échapper de la réalité ». Il existe énormément de gens qui furent sauvés par les mangas de Tezuka, pas seulement dans ma génération, mais aussi dans les générations qui ont suivi. Je n'ai aucun doute sur le pouvoir du fantastique. Certes, il est vrai que les créateurs de fantastique ne savent plus très bien créer des émotions, ni des histoires crédibles. Mais c'est juste que le fantastique qui peut affronter cette époque compliquée n'a pas encore été créé. C'est du moins ce que je crois. »

(Extraits parus dans le magazine *Cine Live* d'avril 2002 et des sites oomu.org, zoomavant.com et buta-connection.net.)



Ça sent l'humain OU *La divine comédie humaine*

par Hervé Joubert-Laurencin

*Les contes de fées parlent parfois de passages et de galeries
garnis des deux côtés de baraques pleines de séduction
et de périls. J'étais dans mon enfance familier d'une
allée de ce genre, qui s'appelait la rue Serpentine.*

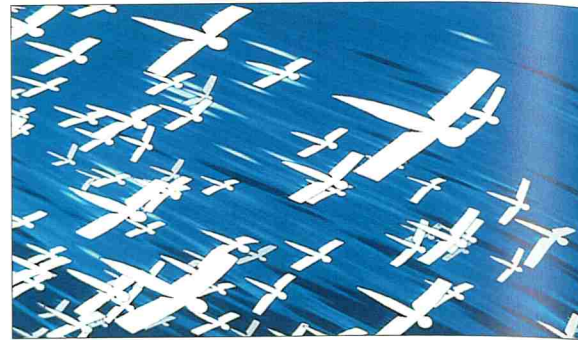
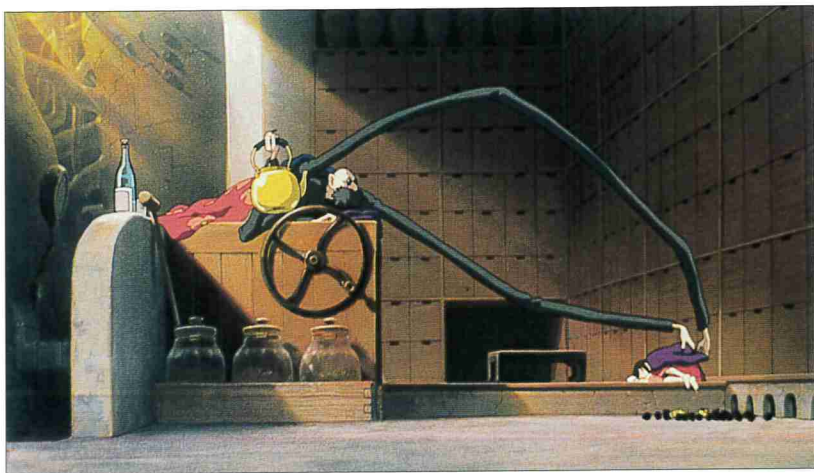
Walter Benjamin, *Enfance berlinoise*

Dante, avec *La Divine Comédie* (dont *Le Voyage de Chihiro* est du reste un pastiche¹), a décrit sous la forme d'un long poème le voyage, aller et retour, d'un humain au royaume des morts, créant ainsi, dans l'Italie médiévale, l'une des plus immenses fantasmagories de l'histoire de la culture. Balzac, dans le Paris du XIX^e siècle, a décidé d'appeler son œuvre romanesque fleuve *La Comédie Humaine*. Hayao Miyazaki a dessiné, dans le Japon du XXI^e siècle, une œuvre d'une semblable ambition, et d'une semblable modestie dans la description, pas à pas, des comportements humains, au croisement des deux premières : une Divine Comédie humaine, qui ne pouvait être qu'un Dessin animé de long métrage, puisque l'histoire la plus simple de l'être humain y est contée à travers tantôt ce qui le tire vers l'animalité et tantôt ce qui le dépasse, deux conditions figurables mais sans référents dans le réel.

1. La chaudière et les petites âmes damnées de Kamaji = l'Enfer ; le contrat de travail, la purification dans les grands bains, la rédemption du Sans-visage = le Purgatoire ; la montée au ciel avec le dragon blanc, la félicité au-dessus des nuages = le Paradis.

De Porco à Chihiro : des cochons aux dieux

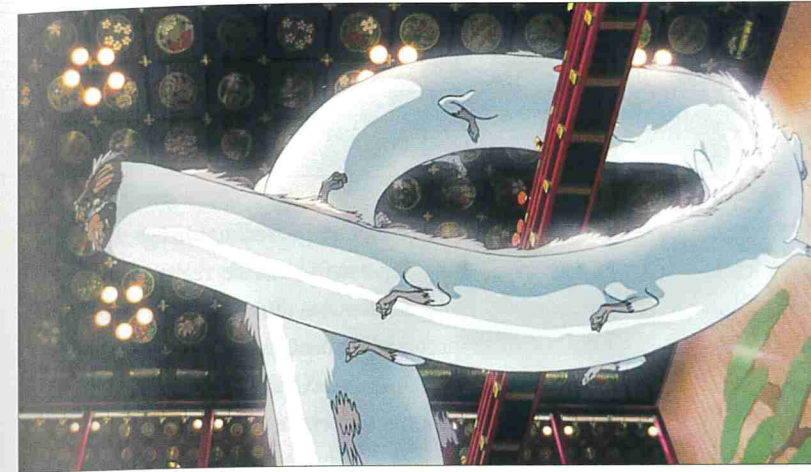
Dire d'un personnage dégoûtant qu'il est un porc est une chose ; cela peut être une métaphore. Le montrer animalisé par une peinture à la Jérôme Bosch ou à travers un film par un effet de montage ou un trucage, plus ou moins « invisible » (traditionnel ou numérique), en est une autre. Cela peut devenir une métamorphose fantastique. Dessiner les mouvements d'un porc habillé en humain est tout différent, car un dessin animé d'un assez long métrage crée un monde de substitution au-delà du désir humain². Métaphore et métamorphose ne sont plus que des prétextes de départ à la formation d'un univers cohérent, dans lequel le spectateur accepte ou pas d'entrer, mais où, une fois entré, un porc équivaut à un radis blanc ambulante, une grenouille parlante à des limaces femmes de chambre, des batraciens contremaîtres à des dragons blancs, des dieux poussins à des hommes-têtes ou des fantômes noirs, une lanterne piétonne à un bébé géant et une petite fille à des boules de suie sautillantes (cet inventaire pour tenter de dresser une première liste des êtres apparaissant dans Chihiro, à l'exception des deux figures de la maîtrise de l'univers : Yubaba la sorcière, équivalant au producteur du film et Kamaji aux bras ballants, représentant l'animateur au travail, c'est-à-dire Miyazaki lui-même³). Hayao Miyazaki avait déjà admirablement exploré cette voie étrange du cinéma avec *Porco Rosso* (Japon, 1994), au titre explicite. Dans ce film, le protagoniste était un aviateur humain à tête de porc, mais aussi une énigme ambulante car



évoluant naturellement au milieu des autres humains, tous traités de la façon la plus réaliste possible pour un dessin animé moderne⁴.

L'énigme de la tête porcine de Marco Pagotto *alias* Porco trouvait, dans le film, sa solution poétique – pas exactement son explication – avec un récit et des images que l'on retrouve inversées, du côté positif des forces de vie, dans *Chihiro*. Coupable d'avoir transformé la beauté gratuite et d'ordre quasi divin des premiers vols humains aéronautiques en une sauvage et avilissante action guerrière pendant le conflit de 1914-1918⁵, le héros avait vu sa face porter la trace de cette faute après un mystérieux voyage en avion chez les morts, au-dessus d'une mer de nuages. Ce n'est qu'une « Grande Illusion » de croire qu'on est un héros chevaleresque quand on fait la guerre en avion : on n'est qu'un porc ; le héros a donc attrapé une tête de porc comme Pinocchio des oreilles d'âne pour s'être comporté comme un fainéant. Dans *Chihiro*, le motif de la mer de nuages réapparaît au point culminant de l'amour entre les deux innocents, Haku et Chihiro : séquence 14, cinq minutes avant la fin du film. Dans ce bref moment hors du temps, paradisiaque dans *Chihiro* mais infernal dans *Porco Rosso*, l'aviateur voyait, loin

au-dessus de sa tête, avec stupéfaction, une immense nuée blanche, une sorte de Voie lactée qui, de plus près, se révélait constituée de milliers d'avions avec leurs pilotes morts à la guerre, en train de partir au ciel. La nuée blanche serpentine devient, dans *Chihiro*, le motif classique du *Haku Ryu*, le grand dragon blanc de la mythologie japonaise : esprit de la rivière polluée lorsqu'il repart purifié des Bains d'abord, Haku ensuite, esprit d'une rivière également victime de l'urbanisation (nous apprenons qu'elle a été recouverte).



Chihiro constitue donc, par rapport à *Porco Rosso*, un stade supérieur dans la création d'un univers paradoxal, en même temps que le film de 2001 semble reprendre celui de 1994 à la source, en inventant une sorte de développement de sa scène primitive antérieure au récit. *Chihiro*, en effet, se débarrasse assez vite de la fonction parentale en faisant vivre au père et à la mère, dans l'histoire du film, l'aventure pré-filmique de Porco : la métamorphose en cochon. Seule leur fille pourra les empêcher (et éviter elle-même !) de devenir de nouveaux adultes dénaturés.

Dans *Chihiro*, la métamorphose proprement dite reste donc extérieure à l'univers exploré. Elle se donne en deux temps, avant et après l'aventure elle-même, dans une histoire-cadre manifestement réduite au plus court dans l'économie générale du récit.

Si la première étape va de soi (les parents mangent comme des cochons, comme des consommateurs, donc ils deviennent des cochons), la scène conclusive fonctionne sur plusieurs plans. La règle du *jeu* proposé par Yubaba (un jeu, certes, mais avec sa dimension de sacré car il s'agit du jeu de la vie, il s'agit

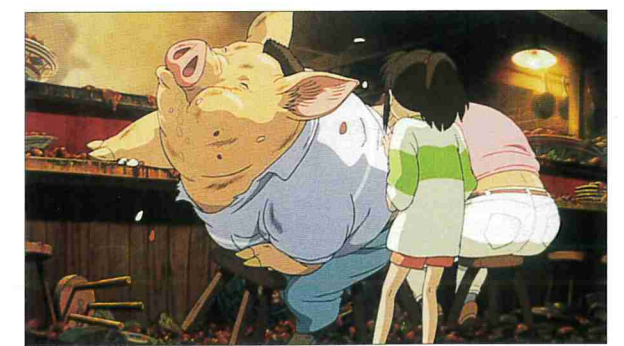


2. *Désirs humains* est le titre d'un des films américains les plus stylisés de Fritz Lang (1954) tiré, précisément, de *La Bête humaine* d'Émile Zola. « Le cinéma substitue à notre regard un monde qui s'accorde à nos désirs » est la phrase d'ouverture du *Mépris* de Jean-Luc Godard (1963), que le film attribue à André Bazin mais qui est construite en réalité sur une phrase presque identique de Michel Mourlet (« Sur un art ignoré », *Cahiers du cinéma* n°98, août 1959). On pourrait dire que Miyazaki dépasse – et retourne comme un gant – les espérances de Mourlet et de Lang sur la maîtrise que le cinéma donne sur le monde (soumis par lui à un destin réinventé), en ce sens que le monde transfiguré de Miyazaki ne s'accorde plus au regard humain, à notre regard, à nos désirs, mais au regard des plantes, des animaux, ou des dieux. (Bazin et Godard, quant à eux, sont plutôt dans l'interrogation.)

3. *L'Homme aux bras ballants* est le titre d'un très beau film d'animation traditionnelle de Laurent Gorgiard, (1997, 3 min. 54), dans lequel un mystérieux personnage nocturne allonge démesurément ses bras pour réaliser un effort surhumain qui, peut-être, chaque soir permet à la lune d'apparaître. L'interprétation du rôle des deux personnages de Chihiro vient de Miyazaki lui-même : « Je considère personnellement que je suis Kamaji et que Yubaba est Monsieur Suzuki, le président de Ghibli. », entretien avec l'auteur, voir *Petite bibliographie*.

4. Voir le Cahier de notes sur *Porco Rosso* (rédacteur : Hervé Joubert-Laurencin).

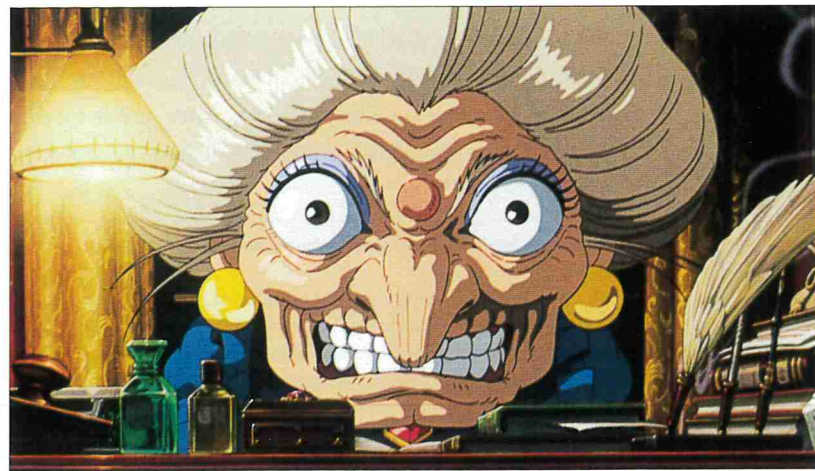
5. D'un point de vue biographique, il est à noter que le père d'Hayao Miyazaki (lui-même enfant de l'après-guerre et de la défaite militaire du Japon fasciste puisque né en 1941) était le directeur de la firme familiale *Miyazaki Airplane* ayant, de fait, participé à l'effort de guerre, et que l'enfance de Hayao fut rurale en raison des bombardements sur Tokyo.



devient l'être même du mouvement, *le mouvement même*. Chihiro représente cette part de l'humain que le cinéma révèle : ce qui, chez un enfant, chez un humain, *bouge*. Pour cela, pas besoin de voyage ni de déplacement. Cela devrait même idéalement constituer l'expérience quotidienne de l'élève assis dans sa salle de classe : s'il ne *bouge* pas durant ces heures où il est assis, que fait-il donc là ?

Chihiro est plus qu'un « personnage » : Système du Voyage

Aussi, s'il y a, dans Chihiro, une forte composante d'apprentissage, et même de morale, cela n'a pas grand chose à voir avec le scénario préparé d'une évolution réglée de personnages et de situations représentatifs, à clé. Rien n'empêche, bien sûr, de tout réinterpréter avec sa propre morale (c'est la rançon du réalisme des situations, que le spectateur peut juger avec sa morale comme si elles étaient réelles), mais cela ne rendra compte ni du film en tant que film ni de sa fabrication car, malgré les apparences, il n'y a pas de personnages dans *Le Voyage de Chihiro*. Il n'y a de personnages ni au sens d'Aristote, ni au sens des discours techniques contemporains qui s'y réfèrent vulgairement : les manuels de scénario à l'usage des scénaristes syndiqués spécialisés dans le dessin animé de série pour la télévision, par exemple. Il n'y a pas d'*èthè*⁸ : de « caractères », ni non plus de ces petites marionnettes formatées devant répondre à un cahier des charges et un « agenda » : pourcen-



tage calibré de noirs, d'infirmités, de filles par rapport aux garçons, langage corporel le plus réduit possible pour faciliter l'exportation, un caractère psychologique dominant par tête, deux pour les héros, etc. Ce sont, en effet, plutôt des couleurs, des lignes, des idéogrammes vivants, des traits-pensées qui peuplent le film, laissant passer à travers eux des situations, quant à elles extrêmement scénarisées et des expressions, quant à elles extrêmement réfléchies en fonction du récit [voir les extraits d'entretiens avec H. Miyazaki].

Tous ces êtres de papier forment un grand système. Comme dans tout système, les relations sont d'abord symétriques, puis s'organisent par lignées.

Ainsi des deux sorcières, Yubaba et Zeniba, tout simplement sœurs jumelles, autrement dit identiques du point de vue des traits. Leur évolution est peut-être compliquée au sens de la menée du récit, mais très simple au fond : par exemple, ni Chihiro ni le spectateur ne peuvent plus percevoir Yubaba la patronne comme diabolique à la fin du film, tout simplement parce qu'elle a vécu et que nous l'avons vu vivre la séance de maternage dans la chaumière de Zeniba. Leur opposition n'est, après tout, que celle du rat des villes et du rat des champs. L'origine du limaçon viral vomé par Haku est d'abord attribuée à Zeniba, puis à Yubaba : elles sont intégralement réversibles. La psychologie n'est pas de mise, ces deux êtres n'en font qu'un, porteur de fonctions changeantes.

Ainsi encore des deux races de travailleurs et travailleuses dans l'établissement des Bains. Les femmes, dont Lin fait partie, sont du type limace-escargot : elles ont un visage allongé vers le haut et deux points noirs en haut du front à la place des antennes des escargots. Les hommes sont de type batracien. Les deux espèces sont résumées temporairement à l'intérieur du corps de Haku, puisqu'une grenouille orne le sceau privé de Zeniba, et que le limaçon y était attaché. Du côté des *Kamis*, les esprits de la nature, une lignée est définie par la couleur blanche, dont le



représentant bien visible est le radis blanc qui prend l'ascenseur avec Chihiro, et une autre par l'absence de visage (le masque se tenant au lieu de l'absence), représenté dès l'arrivée des esprits en bateau par le spectaculaire débarquement des *Kasuga Sama*, soit l'invention magnifique des masques de papier fantômes (ceux que, dans la réalité folklorique japonaise, les danseurs du temple Shintô *Kasuga* portent lors d'un rituel) trouvant un corps à l'instant où ils sortent pour la villegiature, sur la passerelle de débarquement.

À ces deux types de clients officiels correspondent deux intrigues élaborées concernant deux clients s'invitant de force : l'un est blanc, l'autre sans visage. L'esprit de la rivière polluée, une fois débarrassée de toutes les marchandises l'encombrant, part en gloire sous la forme rugissante du dragon blanc. Il se lave, donne, après sa purification par Chihiro, un cadeau minuscule



mais très utile. *Kaonashi*, textuellement : le Sans-visage, part, au contraire, sous la forme d'une diarrhée noire, et en rapetissant. Sa sortie des Bains est la caricature et l'inversion (il descend les étages) du serpentement souple et dynamique du dragon blanc, qui représente, dès la tradition ancestrale chinoise, avant



8. Un *èthos*, des *èthè* : mot grec qu'utilise Aristote dans sa *Poétique* et qu'on traduit généralement par « personnage » ou « caractère ». « Les caractères [*èthè*] sont ce qui nous permet de dire que les personnages en action sont tels ou tels, et la pensée réside dans toutes les paroles qu'ils prononcent pour faire une démonstration ou énoncer une maxime. » (*Poétique*, 1450a, 5-8)



son adaptation japonaise, le principe même du dynamisme, du principe créateur et, encore plus précisément, du « pouvoir d'animation »⁹. Il se goinfre et se remplit volontairement de marchandises, donne beaucoup avant le bain mais seulement des cadeaux inutiles et illusoire. Deux façons de concevoir une cure thermique !

Restent, pour parfaire le système, les deux êtres principaux : Haku et Chihiro. De même que la petite fille demande au début à Lin s'il y a deux Haku, de même il y a deux Chihiro : Sen et Chihiro. La fille et le garçon sont jeunes, fusionnent un instant vers la fin de l'intrigue, et tous deux ont un *passé commun* hors des Bains. Haku continue explicitement (*Haku* veut dire « blanc » en japonais) la lignée du blanc. Son destin est prédéfini par l'esprit de la rivière, et il fait le premier geste magique du film lorsqu'il tend ses doigts et souffle devant lui sur le pont, pour essayer de donner à la petite fille perdue le temps de se sauver : sortent de nulle part quelques écailles blanches qu'il perdra toutes d'un seul coup, à l'autre bout du film, en plein vol, lorsque Chihiro lui remémorera son nom complet.



Chihiro est l'inverse, puisqu'en ne lui laissant plus qu'un seul idéogramme, on lui laisse *Sen*, soit le chiffre « mille » : en la réduisant, on la multiplie.

De fait, il faut bien constater que, structurellement, il ne reste à l'être Chihiro, dans le système du film, qu'une seule place disponible : l'aboutissement de la lignée de l'absence de visage. Si, pour elle, n'avoir plus de nom, c'est en avoir mille, de même la simplicité quasi vulgaire de son visage (Miyazaki s'étonne, après coup, dans plusieurs entretiens, de la laideur effective du dessin de Chihiro, de son côté informe) la rapproche de l'ovale universel du Tintin de Hergé. *Hiro*, l'autre partie de son nom,

Cette intrigue de la remémoration du Nom rassemble encore les deux êtres puisqu'ils se rendent mutuellement service sur ce point. Elle rappelle l'épisode de Circé, dans *L'Odyssée*, qui, pour empêcher le départ d'Ulysse, lui impose l'oubli du retour et transforme ses proches en cochons. Par ailleurs, la suppression des trois *kanjis* sur quatre de CHI HIRO OGI NO par Yubaba évoque la première syllabe à supprimer sur le front du Golem : dans la légende, il ne doit rester que la seconde, soit le nom de la mort, pour que le monstre d'argile s'immobilise enfin. Ce qui arrive à



l'un de ceux qu'on lui enlève dès l'instant où elle doit travailler, est un signe qu'on retrouve dans une multitude de noms japonais, mais d'abord dans deux signifiants fondamentaux et douloureux du Japon moderne, dans les deux noms de sa défaite et de sa désacralisation : dans Hiro Hito, soit le nom de l'empereur destitué de sa qualité de dieu vivant (l'empereur Showa, appelé Hiro Hito – 1901-1989 – dut déclarer publiquement en 1945 qu'il n'était pas d'ascendance divine) et dans le nom d'Hiroshima, la ville qui a perdu son visage lors de *Pika-don*, le bombardement atomique.

L'absence de visage et de psychologie ne signifie pas, en l'occurrence, l'absence d'humanité : bien au contraire. Même déchu, bombardé et irradié, même lavé et décapé, le *lieu* est resté *habité*, humain et divin à la fois. La Puissance a remplacé le Pouvoir. Les *kamis* de la tradition shintoïste sont les esprits des éléments de la nature (lac, rochers, grottes, forêts, etc.) ; ce sont

eux qui, déjà, habitaient discrètement *Mon voisin Totoro* (Miyazaki, 1988), et eux que Miyazaki a osé figurer dans *Chihiro* à l'égal de cadres fatigués venant prendre quelque repos dans un établissement thermal. Ils représentent, en somme, ce que nous appelons, nous Occidentaux, « l'esprit du lieu ». Si donc on admet que ce qui s'est déroulé sous nos yeux, pour une fois non focalisé anthropologiquement, dans *Chihiro*, a été un voyage immobile de soi à soi, non une évolution linéaire simpliste mais un pur changement, alors, comme l'a dit Stéphane Mallarmé dans *Un coup de dés* : « Rien n'aura eu lieu/que le lieu. »

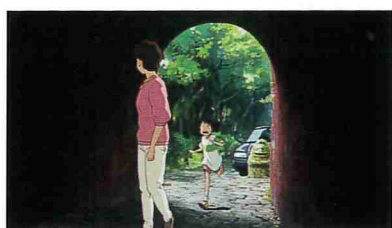
9. Voir, sur le motif du dragon comme résumé des éléments essentiels et spécifiques de la pensée chinoise, François Jullien, *La Propension des choses. Une histoire de l'efficacité en Chine*, Seuil, 1992, p.141 et *passim*.



Séquence 1



Séquence 1



Séquence 2



Séquence 2



Séquence 3



Séquence 3

Déroulant

1. « Chihiro ! On est presque arrivés. » (3 min. 25)

(0. 00. 00) Derrière son bouquet de fleurs roses qui envahissent d'abord tout le cadre, apparaît Chihiro, une petite fille grincheuse de dix ans, couchée sur la banquette arrière de la voiture de ses parents. La petite famille change de maison et, apparemment, de région. Elle précède en voiture les déménageurs. Les parents montrent au passage à leur fille sa nouvelle école : elle lui tire la langue, malheureuse de perdre ses amis et ses habitudes. Grande courbe, grande montée, le conducteur cherche sa route et se retrouve sur un chemin forestier, la nouvelle maison en vue au loin, au-dessus du bois gardé par de petites maisons votives dédiées aux esprits du lieu. Ceux-ci semblent déjà regarder d'en haut les humains lorsque la voiture entre dans la forêt (plongée verticale). Sûr de lui et de sa voiture tout terrain, le conducteur se lance à toute allure sur une voie peu carrossable – une statue l'observe placidement sous le regard de Chihiro apeurée – pour freiner tout aussi violemment devant une autre stèle au milieu du chemin.

2. « On dirait que c'est un portail. » (7 min. 05)

(0. 03. 15) Contraints de sortir de la voiture protectrice, les membres de la famille observent le bâtiment qui leur fait face, inattendu dans le bois où ils se sont enfoncés. Un haut mur de ciment à l'abandon, d'un rouge délavé, les regarde à nouveau d'en haut (plongée verticale sur le père). Il est percé d'un tunnel dont on ne peut voir le bout. Ils s'y aventurent malgré la peur de l'inconnu de Chihiro. Après le noir et une grande salle d'attente délabrée, ils débouchent dans un immense lieu verdoyant et ensoleillé, très accueillant, bercé par le vent qu'on sentait déjà de l'autre côté. Le père suppose qu'il s'agit d'un ancien parc à thème sur le Japon d'autrefois, construit dans les années 1990 et qui a fait faillite. Ils s'enfoncent dans l'immense prairie et découvrent effectivement un village désert de style composite ancien. Le père flaire une bonne odeur de nourriture, et découvre un restaurant rempli de plats chauds à profusion : sans se poser de questions, il s'installe avec sa femme et commence à dévorer, en expliquant qu'il a de quoi payer, ce qui choque et dégoûte Chihiro qui préfère aller voir ailleurs plutôt que de supporter ce spectacle. Elle continue la rue principale du parc, monte des escaliers et, regardée par l'immense lanterne du carrefour (plongée verticale), tourne la tête.

3. « La nuit va tomber. Rentrez vite ! » (8 min. 10)

(0. 10. 20) Ce qu'elle voit est un immense bâtiment de style traditionnel, rattaché au village par un superbe pont de bois. Le palais semble vivre, une source d'eau chaude coule, une cheminée fume, un drapeau claque, les fenêtres vibrent. Sur le pont, Chihiro

entend le bruit d'un train : il passe en contrebas, au fond d'un précipice que le pont enjambe. Lorsqu'elle se retourne, un jeune homme en habit d'un autre temps est à ses côtés. Passé un fort sentiment de surprise, il fait la grosse voix, puis lui conseille de partir très vite en lui expliquant qu'elle doit fuir avant que la nuit tombe. De fait, le jour disparaît en un instant, les lumières du grand palais s'allument, et le garçon pousse la fillette dans le dos en lui expliquant qu'elle va « les » retarder. Pendant que Chihiro se met à courir sans rien comprendre, le garçon fait un geste magique mystérieux (il souffle des écailles blanches devant lui). Chihiro se frotte les yeux, constate que la nuit est tombée, que le village désert s'anime et s'éclaire, que d'inquiétants fantômes noirs le peuplent : elle appelle ses parents à la rescousse. Mais quand elle les retrouve, ils ont grossi et sont transformés en porcs.

Saisie d'horreur, elle part en criant au milieu des fantômes. À la sortie du village, la verte prairie ensoleillée est devenue un immense lac noir, qu'elle ne peut traverser. Le bâtiment du tunnel est terriblement lointain et brille dans la nuit d'encre. Un bateau de rivière de style western, tout illuminé, s'approche du bord pendant que Chihiro constate que son corps devient transparent. Elle ne parvient pas à se réveiller de ce subit cauchemar. Du bateau qui accoste sortent des légions de nouveaux fantômes : des masques de papier ambulants trouvent corps seulement sur la passerelle, puis quelques poussins et radis géants s'apprêtent à les suivre. Elle revient sur ses pas en courant. Recroquevillée sur l'herbe, dans le noir, elle est retrouvée par le garçon du pont, qui vient la rassurer et la sauver. Il lui fait manger une petite boule rouge, un aliment de ce monde, afin qu'elle ne disparaisse pas. Il se cache avec elle d'un horrible oiseau de nuit à tête de vieille femme qui rôde dans le ciel noir, et lui donne la capacité de courir avec lui comme un bolide. Il lui fait ainsi traverser des portes et des lieux inconnus, où sont parqués des cochons, enfin lui permet de passer le pont devant le grand palais, d'abord en douceur en la rendant invisible à la foule qui l'emprunte et aux êtres mi-humains et mi-batraciens qui en gardent l'entrée, puis en force après l'intervention d'un crapaud parlant.

4. « Ca sent l'humain ! » (4 min. 19)

(0. 18. 30) Tapi avec Chihiro derrière un bosquet, le jeune homme providentiel lui donne toute une série d'explications, de noms nouveaux et de consignes pour sauver sa peau. Il s'appelle Haku, la connaît par son nom depuis l'enfance, elle doit suivre un itinéraire toute seule, qu'il lui inscrit dans la mémoire, et rejoindre le vieux Kamaji, lui demander du travail en insistant, afin de ne pas être, comme ses parents, transformée en cochon par la maîtresse des lieux, la sorcière Yubaba. Seul le travail la sauvera, dût-elle souffrir longtemps. Ceci étant dit, il la laisse livrée à elle-même. Chihiro doit donc prendre les portes et l'escalier à pic qui lui ont été indiqués, afin de rejoindre ce Kamaji, dont elle ne connaît que le nom.



Séquence 3



Séquence 3



Séquence 3



Séquence 3



Séquence 4



Séquence 4



Séquence 5



Séquence 5



Séquence 5



Séquence 6



Séquence 6



Séquence 7

5. « Commence par finir ce que tu commences ! » (7 min. 44)

(O. 22. 49) Chihiro se retrouve dans un atelier inconnu et incompréhensible, aux tuyauteries surchauffées. De minuscules esclaves noirs, sortant d'autant de trous de souris typiques des *cartoons*, transportent des morceaux de charbon dans la gueule brûlante d'une chaudière ventrue : ce sont les *susuwatari*, des boules de suie animées. Kamaji est un vieillard si industrieux qu'il a au moins six bras qui travaillent tous en même temps. Il tient de la pieuvre, de l'araignée et de la déesse Shiva à la fois. Chihiro lui demande du travail, comme prévu, sans savoir, du reste, de quoi elle parle. Elle gêne la manœuvre, puis tente d'aider une suie en difficulté. Kamaji lui conseille de finir son travail. Son intervention met la pagaille dans l'atelier, mais cela n'empêche pas Kamaji d'aiguiller Chihiro en la faisant passer pour sa petite fille et en la confiant à Lin, une employée venue apporter les repas (ainsi que des bonbons en forme d'étoiles colorées pour les *susuwatari* : des *konpeitô*, qu'elle leur lance comme à des poules dans une basse-cour). Lin est chargée, moyennant la récompense d'un triton frit, de convoier Chihiro jusque chez la patronne : Yubaba.

6. « Yubaba habite tout en haut. Il faut passer par derrière. » (3 min. 56)

(O. 30. 32) Le voyage jusqu'à Yubaba est celui d'un clandestin (Chihiro sent l'humain) avec son passeur. Cela revient à traverser l'inconnu : un espace somptueux, immense et labyrinthique au premier abord, fait de parquets cirés, de cloisons de papier et d'ascenseurs aux différents étages. Lin se débarrasse d'un homme-crapaud menaçant en lui faisant miroiter le triton grillé, et laisse Chihiro finir son chemin en compagnie d'un immense monstre blanc en forme de radis ambulante (*Daikoku*), habillé d'un chapeau et d'un mini-pagne rouges. Parvenue au dernier étage, Chihiro comprend que le radis vivant ne savait pas plus qu'elle où il se trouvait et ne présentait aucun danger, et elle suppose qu'elle est arrivée. Elle s'avance vers une entrée monumentale qui la regarde de haut (plongée verticale sur la fillette hésitante), au fond d'un couloir de marbre très décoré.

7. « Tu ne sais pas frapper avant d'entrer ?! » (6 min. 10)

(O. 34. 28) À peine a-t-elle tourné la poignée qu'un heurtoir en forme de visage se met à parler et lui reproche de n'avoir pas frappé avant d'entrer. Une immense bouche ridée lui dit alors de se hâter et une main de sorcière fait un geste. Chihiro est aussitôt entraînée dans des couloirs et passe des portes qui s'ouvrent par enchantement. Projétée dans le bureau de la sorcière, elle se retrouve entourée d'un groupe indissociable de trois têtes sans corps grognant comme un animal domestique. Yubaba lui refuse d'abord le travail réclamé et lui coud magiquement les lèvres pour ne plus l'entendre. Elle lui explique qu'elle se trouve dans un établissement thermal dont les clients ne sont pas humains : « Tu es au cœur du grand palais des bains où huit millions d'esprits viennent se reposer quand ils sont fatigués. » [Au Japon, la tradition shin-



Séquence



Séquence 7



Séquence 7



Séquence 8



Séquence 8



Séquence 8

toïste recense 800 millions, ou 800 myriades, de *Kamis*, ou esprits de la nature.] Mais les pleurs d'un bébé dans une pièce attenante sauvent Chihiro, car Yubaba affolée et trop occupée lui envoie un contrat de travail sur un papier qui vole. Une fois que « Chihiro » a apposé son nom, constitué de quatre idéogrammes [ou *kanjis* : que l'on peut transcrire phonétiquement en alphabet occidental, par : OGINO CHI HIRO, autrement dit, en sino-japonais : TEKI YA SEN JIN ; les deux premiers, constituant son nom de famille, signifient isolément « roseau » et « champ », les deux derniers, correspondant à son prénom, le chiffre « mille » et l'expression « chercher quelqu'un » ; « chi » et « sen » étant donc deux prononciations possibles, en japonais, du même idéogramme : « 千 », Yubaba confisque les trois quarts des dessins formant son nom et ne lui laisse que « 千 » : elle s'appellera désormais seulement « SEN » ! Lorsque Yubaba l'appelle par son nouveau nom, réapparaît Haku, en sévère contremaître de la patronne-sorcière. Il est chargé de mettre Sen au travail.

8. « Elle commence à travailler aujourd'hui ; tu veilleras sur elle. » (10 min. 44)

(O. 40. 50) Haku impose Sen aux travailleurs des Bains, car personne ne veut d'une travailleuse immigrée sentant l'humain à plein museau. Il précise qu'elle perdra son odeur progressivement en mangeant la nourriture de ce monde, et la confie à Lin, apparemment furieuse d'être chargée de ce fardeau. Chihiro est désespérée d'avoir perdu sa complicité avec Haku qui est très froid et ne la reconnaît plus. Heureusement, en privé, Lin est, au contraire, très fière de la débrouillardise de Sen et fait tout pour l'aider dans sa nouvelle condition. La nuit est tombée et Sen, qui fait le bilan de sa journée et songe à la perte de ses parents, est très malheureuse. Haku rejoint les appartements supérieurs de Yubaba qui s'envole comme un sinistre corbeau maléfique en compagnie de l'oiseau qui a le même visage qu'elle. Dans le dortoir, Haku vient en secret donner rendez-vous à Chihiro sur le pont, le lieu de leur première rencontre. Elle parvient à refaire tout le chemin en sens inverse, en passant auprès des suies, qui sont définitivement devenues ses amies. Elle a le nouvel uniforme rouge de Sen la prolétaire, avec le tablier bleu et le ruban blanc, mais retrouve au passage les baskets jaunes de l'ancienne Chihiro. Sur le pont, elle voit pour la deuxième fois à la même place le fantôme noir qui porte un masque blanc qu'on appellera le « Sans-visage » (*Kaonashi*). Dehors, il fait grand jour. Haku est là. Il la fait passer à travers des haies de fleurs très colorées et accéder aux porcheries de la propriété, où elle a confirmation de la métamorphose de ses parents en cochons destinés à l'abattage. Haku lui explique qu'il ne peut l'aider qu'en cachette de Yubaba, dont il est l'esclave. Il sait qu'ils se sont connus dans un autre temps, mais il a perdu jusqu'au souvenir de son propre nom, dérobé par Yubaba. Afin que son amie n'oublie pas le sien, il lui rend ses vêtements d'avant et lui rappelle son nom de « Chihiro » qu'elle avait déjà commencé à oublier. « Ceux qui se sont fait voler leur nom ne peuvent plus jamais retrouver leur chemin. » Il lui fait manger des boulettes de riz ensorcelées pour qu'elle retrouve force et mémoire :



Séquence 9



Séquence 9



Séquence 9



Séquence 9



Séquence 10



Séquence 10

Chihiro pleure toutes les larmes de son corps en les mangeant. Elle repart d'un pas plus léger, laissant derrière elle un serpent blanc qui s'enfuit dans le ciel bleu et un fantôme noir qui s'attache à ses pas. Couchée par terre chez Kamaji, elle est paternellement bordée par celui-ci.

9. « Lin et Sen, vous venez d'être promues au Grand Bain. » (15 min.)

(D. 51. 34) Retour de la sinistre sorcière volante sous un ciel noir et une pluie battante, qui font du jour de travail qui commence une nuit presque totale. Début d'une journée de travail dans l'établissement de bains. Pointeuse à l'entrée. Cirage de parquets en équipe : Sen a du retard. On envoie les deux filles au Grand Bain. Sen, par politesse et gentillesse, laisse une porte ouverte afin que le Sans-visage, aussi clandestin qu'elle l'a été peu avant, puisse entrer s'abriter de la pluie. Le Grand Bain est horriblement sale. Mais le pire reste à venir : un client exceptionnel, qu'on aurait aimé éviter, un « esprit putride » qui pourrit tout sur son passage, arrive dans l'établissement. Le sale boulot sera pour la nouvelle arrivée. Grâce à l'aide du client invisible sans visage, Sen bénéficie des tablettes de commande pour les bains efficaces qu'on lui refusait. Elle parvient ainsi à réaliser l'impossible : laver l'esprit putride. Mais elle va au-delà en s'apercevant qu'il a une épine fichée dans le flanc. Avec l'aide de tous les ouvriers, menés par leur chef Yubaba, elle parvient à extraire ce qui était en réalité une bicyclette et une petite tonne de déchets qui encombraient le pseudo-puant. Il n'était autre que l'esprit très glorieux d'une rivière polluée. Une fois délivré, il peut s'envoler sous la forme hurlante d'un grand dragon blanc (*Haku Ryu* en japonais : *Haku* signifiant « blanc »), non sans laisser en pourboire à Sen une petite boulette gris vert. Sen est l'héroïne du jour. Il reste même des pépites d'or dans le grand bain, sous le sable de la rivière.

10. « Quand il pleut autant, tout est submergé. » (12 min. 13)

(1. 06. 34) Lin offre des boulettes de riz volées à Sen. Celle-ci regarde nostalgiquement passer le train nocturne qui circule malgré la nappe d'eau qui a envahi tout le paysage. Elle goûte la boulette de l'esprit de la rivière, qui a du mal à passer : on suppose qu'elle endure. Pendant la nuit, le cupide crapaud de petite taille va chercher les pépites d'or dans le Grand Bain. Il se fait attirer par Sans-visage, qui l'engloutit et s'empare ainsi de sa voix. Sen rêve qu'elle ne reconnaît plus ses parents au milieu de tous les cochons. À son réveil, le paysage a encore changé ; l'eau a encore monté : « C'est vraiment un océan maintenant ! » Dans les bains, c'est la frénésie collective, car Sans-visage fabrique de l'or et le distribue, puis se goinfre. Pendant ce temps, Sen voit s'approcher un dragon blanc poursuivi par une nuée blanche. Elle se surprend à crier : « Haku ! » Les poursuivants sont des oiseaux de papier blanc ; le *Haku-Ryu* (« dragon blanc ») est blessé ; sa gueule de loup est sanguinolente ; après avoir trouvé refuge à la hauteur de Chihiro, il grimpe verticalement vers les appartements élevés de



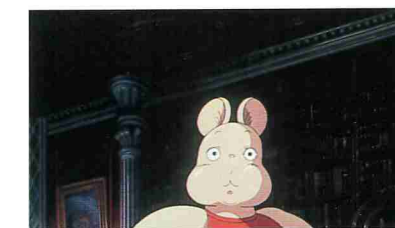
Séquence 10



Séquence 10



Séquence 11



Séquence 11



Séquence 12



Séquence 12

Yubaba. Chihiro décide de le rejoindre afin de l'aider, et se lance dans une périlleuse escalade de la façade. Un petit papier-oiseau mort se ranime pour se coller à elle. Il l'aide à pénétrer chez Yubaba par une fenêtre de la salle de bains.

11. « Embarquez-moi Haku, il ne m'est plus d'aucune utilité. » (6 min. 51)

(1. 18. 47) Chihiro arrive dans les appartements de la sorcière par la chambre circulaire géante de son bébé. Contrainte de s'y cacher, elle rencontre *Bô* [prononcer « Bou », ce qui signifie « garçon », signe qu'il porte sur son tablier rouge], le bébé géant de Yubaba. Il a peur de sortir à cause des microbes. Lorsqu'elle parvient à s'en débarrasser, Chihiro retrouve le dragon blanc en mauvaise posture dans le bureau de Yubaba. Il est poussé par les trois têtes dans une trappe ; elle s'interpose ; l'oiseau-Yubaba l'attaque ; le bébé géant s'en mêle. Enfin – coup de théâtre – l'oiseau de papier blanc rompt sa métamorphose et se révèle être une deuxième Yubaba : en fait sa sœur jumelle appelée Zeniba qui a profité de l'escalade de Chihiro pour s'introduire chez sa sœur, sous la forme de l'oiseau de papier vivant, afin de retrouver le dragon blanc et s'en débarrasser. Sorcière elle aussi, elle commence à changer le bébé en rat minuscule et l'oiseau agressif en piaf ridicule et frétilant, puis les trois têtes en bébé de Yubaba ! Elle accuse Haku de lui avoir volé son sceau privé, mais celui-ci parvient à briser l'oiseau en papier blanc, et le corps de Zeniba se fend en deux dans le sens de la hauteur et disparaît. Cependant il glisse dans la trappe, et Chihiro avec lui (le bébé devenu raton et l'oiseau-Yubaba devenu petit oiseau sont également entraînés). C'est une chute dans un trou noir. Accrochée aux cornes du dragon, Chihiro se voit un instant avec lui, dans un flash, nager dans une eau verte. Puis évitant des fosses pleines de fantômes, le dragon s'engage dans un boyau noir. Dans le fond brille un point lumineux en mouvement.

12. « Qu'est-ce que c'est que ces manières ? » (15 min. 32)

(1. 25. 38) Arrivée fracassante des quatre à la verticale de Kamaji, par un conduit de ventilateur. Ils en brisent les pales en mouvement dans un grand fracas. Haku est un animal monstrueux sanglant et agressif, vraiment effrayant dans le lieu ordonné et propre où Kamaji range ses herbes médicinales pour préparer les bains des dieux fatigués. Chihiro n'hésite cependant pas à soigner l'animal blessé en lui faisant manger de force un morceau de la boulette donnée par l'esprit de la rivière polluée (l'autre dragon blanc). Haku crache alors, dans une petite déjection gluante, le sceau volé à Zeniba accompagné d'une sorte de limaçon noirâtre que Chihiro est contrainte d'écraser de son pied nu (c'est dégoûtant : il colle au pied comme un chewing-gum noir ; Kamaji la purifie de cette souillure par un petit geste superstitieux). Délivré, Haku reprend forme humaine. Il est inconscient. Chihiro décide d'aller rendre à Zeniba le sceau volé afin de lui demander grâce pour Haku. Kamaji sort alors quatre billets de



Séquence 12



Séquence 12



Séquence 12



Séquence 12



Séquence 13



Séquence 14

trains conservés depuis vingt ans, permettant de prendre le train qui mène chez Zeniba : 6ème arrêt, Fond de l'étang, aller-simple.

(1. 31. 18) Avant de partir, Sen va régler les problèmes occasionnés par Sans-visage. Ce client clandestin qui sait fabriquer l'or est devenu monstrueux à force de manger et terrorise tout l'établissement. Sen, qu'il veut à tout prix satisfaire, lui tient un discours sans ambages, et lui révèle qu'il ne pourra jamais lui donner ce qu'elle désire (de fait, il tient le discours de l'avoir – il ne sait qu'acheter et consommer – et elle celui de l'être – elle est en train d'apprendre très sérieusement l'amour et la réalité). Lorsqu'elle lui donne le reste de la boulette de l'esprit de la rivière, sa réaction est très violente. Il commence à vomir son propre corps ectoplasmique boueux, noir et gluant. En poursuivant Chihiro, qui le fait ainsi sortir des bains comme une tornade noire, il rétrécit progressivement jusqu'à retrouver sa taille initiale, et rejette au passage les employés ingurgités.

(1. 36. 18) Lin attend Sen à l'extérieur du bâtiment, dans une cuve de bois servant d'embarcation afin de se déplacer dans le pays inondé. Elle l'amène ainsi jusqu'au point où elle a pied. Chihiro suit alors les rails immergés, toujours avec le raton et l'oiseau, suivie de loin par Sans-visage qui, dans un dernier hoquet, recrache le crapaud, perdant ainsi sa voix et sa dernière trace de cupidité. Apparaît le bout d'un quai de gare à sec. Les Bains sont déjà loin en arrière. Un train arrive. Il s'arrête. Le visage du contrôleur n'est pas visible : Chihiro donne ses quatre billets, car Sans-visage a rejoint les trois voyageurs. Le train glisse doucement au-dessus de l'eau. Il se vide progressivement de ses ombres voyageuses. La nuit gagne insensiblement. Il s'y enfonce dans un calme triste.

13. « L'amour rend vraiment invincible. » (4 min. 10)

(1. 41. 06) Haku se réveille auprès de Kamaji. Yubaba est furieuse contre Sen, mais les employés sont de son côté car elle leur a sauvé la vie en les débarrassant du Sans-visage. Haku tient tête à Yubaba, et lui révèle que ce qu'elle croit posséder n'est qu'illusion : son pseudo-bébé redevient Trois-têtes, l'or redevient boue. Haku propose un marché : il ramènera son bébé à Yubaba et elle laissera repartir Sen et ses parents dans le monde des humains.

14. « C'est probablement là-bas. » (9 min. 56)

(1. 45. 16) Le train de Chihiro s'arrête en rase campagne. Il fait nuit noire. Les quatre compagnons se mettent en marche sur une digue. Ils sont accueillis et accompagnés par une lanterne sautant sur un pied. Une chaumière. Ils entrent apeurés. Mais Zeniba se révèle une tendre grand-mère accueillante. Elle explique que le limaçon écrasé n'était pas sien, mais un sortilège de Yubaba pour tenir Haku à sa merci. Pendant cette soirée de repos bien mérité, Zeniba fait filer et tricoter les compagnons de Chihiro, et peut ainsi lui offrir un talisman réalisé collectivement : un ruban de fils entrelacés pour



Séquence 14



Séquence 14



Séquence 14



Séquence 15



Séquence 15



Séquence 16

tenir ses cheveux. Elle ne doit plus avoir peur de rien. D'ailleurs, Haku, en dragon, est à la porte.

(1. 52. 58) Retour aux Bains, à cheval sur le dragon blanc. Revient à nouveau l'image de la même scène dans les eaux vertes d'une rivière. Cette fois-ci, Chihiro sait pourquoi : Haku est l'esprit d'une rivière qui a été recouverte et autrefois il a sauvé Chihiro tombée à l'eau en cherchant à rattraper sa chaussure. Haku s'appelle en réalité KOHAKU. La mémoire lui revient brusquement. « Comment aurais-je pu oublier le moment où tu es tombée au fond de moi ? » À cet instant, en plein vol, il perd toutes ses écailles blanches et reprend forme humaine. Le couple d'enfants tombe alors en chute libre, mais au comble de la joie. Harmonieusement, Haku reprend un vol au ras de l'eau puis au-dessus d'une mer de nuages. L'amour les fait planer.

15. « Dans ce monde, il y a des règles à respecter. » (2 min. 35)

(1. 55. 12) Atterrissage en douceur de l'autre côté du pont rouge. Yubaba les attend de pied ferme, car pour briser un sortilège, il faut respecter les règles. Douze cochons sont rassemblés devant l'entrée des Bains pour une ultime épreuve, que même le bébé, devenu plus dégourdi, ne peut épargner à Chihiro. Elle doit reconnaître ses parents pour les sauver. Aucun d'eux n'est présent, répond-elle : bonne réponse. Explosion de joie parmi le personnel. Le contrat de travail explose comme un pacte diabolique rompu. Haku l'accompagne aux abords du domaine, mais il ne peut aller plus loin que les dernières marches. Il lui conseille de ne pas se retourner. Leurs mains se séparent.

16. « Pars, et ne te retourne pas. » (2 min. 06)

(1. 58. 47) En redescendant vers le bâtiment du tunnel, Chihiro entend à nouveau la voix de sa mère. Comme si rien ne s'était passé. Elle retrouve, stupéfaite, ses parents fidèles à eux-mêmes, et retourne avec eux vers la voiture. Celle-ci est recouverte de végétation et de poussière, comme si beaucoup de temps avait passé. L'entrée du tunnel n'est plus en ciment rouge mais en pierres de taille recouvertes de végétation. Le dieu-nain faisant office de borne ne montre plus le visage qu'il avait au début. La voiture repart dans la forêt, en sens inverse, vue d'en haut pour la dernière fois¹. Fondu au noir.

Générique de fin « Rêvons toujours les mêmes rêves aimés » (2 min. 30)

(2. 04. 30) Générique chanté sur un son de harpe sur lequel défilent 16 images fixes reprenant des épisodes du film dans l'ordre du récit.

1. NB : Dans la version doublée en anglais, et dans celle-ci seulement, on entend sur la dernière image, off, la voix du père de Chihiro dire : « A new home, a new school, it's a bit scary ! » et celle de Chihiro répondre : « I think I can handle it. » (« Une nouvelle maison et une nouvelle école : ça fait un peu peur, non ? – Je crois que je m'en tirerai. ») Voir le commentaire de cet ajout à contresens dans *Autour du film*.

Analyse de séquence

Passage interdit ou

« Quand elle eut dépassé les fantômes, le pont vint à sa rencontre »

Extraits analysés :

A – Arrivée en automobile : 3 min. 20, 41 plans, début du film.

B – La rencontre sur le pont avec Haku : 1 min. 38, 22 plans, à 10 minutes du début du film.

C – Le franchissement du pont avec Haku : 1 min. 22, 25 plans, à 17 minutes du début du film.



A.1

Description

A – Arrivée en automobile : 3 min. 20, 41 plans

– Bouquet de fleurs roses plein cadre, et carte de visite contenant le dessin simplifié du visage de Chihiro ; voix du père : « Chihiro, on est presque arrivés. » ; le bouquet laisse place à des pieds devant une fenêtre de portière (point de vue de Chihiro).

– Plongée sur Chihiro couchée sur la banquette arrière/contreplongée sur les parents à l'avant, qui désignent au dehors la nouvelle école.

– Alternance dedans/dehors : Chihiro se hisse jusqu'à la fenêtre/on la voit de l'extérieur tirer la langue à l'école qui se reflète fugitivement dans la vitre/retour à l'intérieur de l'habitacle : Chihiro se recroqueville en disant : « J'aimais mieux

celle d'avant. »

– Discussion sur les fleurs, la mère ouvre la fenêtre, ce qui anime la chevelure de Chihiro.

– Vue en contreplongée par la fenêtre de Chihiro : cime d'arbres sur fond de ciel bleu et nuages blancs.

– Grande courbe, le point de vue reste en arrière, puis monte verticalement et découvre successivement le panneau indicateur, un paysage de verdure, et un lotissement de petites maisons toutes identiques ; le titre du film s'inscrit sur l'écran horizontalement, la voiture monte en diagonale.

– Vue sur le sommet d'un vieil arbre, descente verticale vers son pied ; un portique traditionnel (un *torii*, portique en

forme de *phi*, qu'on trouve à l'entrée de tout sanctuaire shintô) y est adossé : vieil arbre et *torii* abandonné marquent la fin de la route goudronnée ; arrive la voiture.

– Hésitations sur la route à prendre à l'orée du bois ; contreplongée sur les maisons du lotissement/plongée radicale sur l'automobile avec arbre et *torii* en amorce et petites maisons grises au pied de l'arbre.

– « T'as vu toutes ces petites maisons ? – Oui, ce sont les temples où vivent les esprits. » : alternance dedans/dehors et voyant/vu entre Chihiro et les petites niches votives.

– La musique, qui était jusqu'alors douce et nostalgique, devient ironique et s'anime : plongée radicale sur la voiture (vue depuis le haut des arbres) qui pénètre

Les numéros placés sous les photos indiquent l'ordre chronologique

dans le bois, jusqu'à ce que le feuillage envahisse tout le cadre.

– Course de la voiture sur le chemin mal carrossé ; alternance voyant/vu latérale : Chihiro voit une statue de pierre en sous-bois sur le côté du chemin.

– Alternance voyant/vu de face : les parents voient la même statue devant eux au milieu du chemin ; coup de frein brusque.

– Le point de vue est en arrière de la voiture et monte verticalement jusqu'à un toit et une inscription illisible.

– Contreplongée verticale sur la voiture ; le père en sort : « Mais qu'est-ce que ça peut bien être ? On dirait que c'est un portail. »

B – La rencontre sur le pont avec Haku : 1 min. 38, 22 plans

(début à 0.10. 01, fin à 0. 11. 39)

– Plongée verticale sur Chihiro devant la lanterne du carrefour ; elle tourne la tête.

– Point de vue ascendant sur la maison des Bains.

– « C'est bizarre. » Chihiro marche jusqu'au pont et s'arrête sur la pierre sans marcher sur le tablier du pont.

– Trois plans de détail du bâtiment vu en contreplongée forte.

– Un plan partant du haut du bâtiment et descendant verticalement jusqu'au sol : à la fin du mouvement, Chihiro est immobile sur le plancher du pont.

– Elle s'approche de la rambarde du pont et se penche : vue en contreplongée forte depuis le dessous du pont (la lanterne, déjà très haute, est visible en rac-



A.2



A.8



A.3



A.9



A.4



A.10



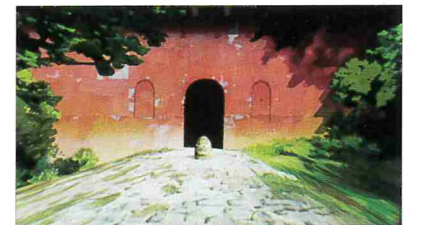
A.5



A.11



A.6



A.12



A.7



A.13



B.1



B.2



B.3



B.4



B.5



B.6

courci), le point de vue descend rapidement et découvre un précipice ; un train, au fond du ravin, sort d'un tunnel.

– Chihiro court de l'autre côté du pont et se penche. Elle tourne la tête vers la droite ; recadrage vers la droite : Haku est proche d'elle sur le pont.

– Champs/contrechamps entre Haku et Chihiro ; la lumière change brusquement : d'un instant à l'autre, la nuit est tombée.

– Vue sur l'entrée des Bains qui s'illumine.

– Haku pousse Chihiro vers la sortie du pont (contreplongée sur la maison des Bains).

– Haku, vu de profil en plan américain, fait un geste magique avec ses doigts et sa bouche : son de verre qui tinte et petit nuage d'écailles blanches.

– Contreplongée sur Chihiro qui repasse sous la lanterne du carrefour en train de s'allumer ; dernier coup d'œil en arrière.

C – Le franchissement du pont avec Haku : 1 min. 22, 25 plans

(début à 0. 17. 02, fin à 0. 18. 30)

– Contreplongée sur le haut de la maison des Bains, puis descente sur le pont où défilent les esprits (on aperçoit même Kaonashi, le Sans-visage, marcher à contre-courant).

– Contreplongée rapprochée sur les esprits en train de traverser lentement.

– Porte basse vue de face, que franchissent Haku et Chihiro.

– Ils arrivent à une seconde porte basse et se retrouvent à angle droit du pont.

– Plan rapproché poitrine de Haku et

Chihiro : « Inspire à fond, et bloque. »

– Plongée sur les jambes de Haku et Chihiro qui franchissent le seuil de pierre du pont, précédés par leurs ombres.

– Vue latérale sur le pont : le couple au milieu des esprits.

– Vue de derrière en contreplongée : en sens inverse arrive le Sans-visage, qui se retourne au passage de Chihiro.

– Vue sur l'entrée des Bains.

– Vue en plongée sur le couple.

– Contreplongée sur le second seuil de pierre, sur lequel prend appui une grenouille parlante qui saute à la hauteur de Haku.

– Champ/contrechamp entre la grenouille et Chihiro, qui relâche sa respiration.

– La grenouille proteste, Haku l'enferme dans une bulle en suspension.

– « Ventre à terre ! » : il bascule vers le sol en entraînant Chihiro et les deux corps volent au ras du sol en soulevant les jupes des servantes effarouchées, jusqu'à une troisième porte basse, située de l'autre côté du pont.

– La grenouille retombe sur le plancher du pont et regarde à droite et à gauche.



C.1



C.2



C.3



C.4



C.5



C.6

Commentaire

Un Cronope sur le point d'ouvrir la porte de sa maison met la main dans sa poche et, au lieu d'en retirer ses clefs, il en sort une boîte d'allumettes, et voilà notre Cronope qui se désole et se prend à penser que s'il trouve des allumettes à la place de ses clefs, c'est peut-être que le monde s'est soudain déplacé et ce serait horrible de trouver son portefeuille plein d'allumettes et le sucrier plein d'argent et le piano plein de sucre et... etc.
« La photo était floue »
Julio Cortazar, *Cronopes et Fameux*

Passage obligé/passage interdit

Le passage d'une frontière, matérialisée par n'importe quelle limite, est – c'est le cas de le dire – un passage obligé des récits fantastiques.

La frontière physique qui sépare symboliquement et matériellement deux espaces marque l'entrée dans le monde anormal, féérique ou cauchemardesque, du conte. Plus généralement, beaucoup de récits classiques marquent symboliquement de cette manière l'entrée dans une fiction. Barrer l'entrée, ériger une barrière ou dresser une pancarte d'interdiction, comme le fameux « *No Trespassing* » du début de *Citizen Kane* (Orson Welles, É.-U., 1941) n'a, malgré les apparences, rien à voir avec l'interdiction réelle du passage. Ce n'est que la première phase de la transgression obligée classique qui lance l'aventure, le passage dans l'autre monde, la traversée du pont. « Et

quand il eut dépassé le pont, les fantômes vinrent à sa rencontre » est la phrase d'un intertitre qui enchanta les surréalistes au plan 121 du *Nosferatu* de Murnau (Allemagne, 1921), une adaptation de *Dracula*. Annonce d'interdiction, puis poétisation de l'instant du franchissement sont les deux étapes du passage obligé.

En l'occurrence, le titre français du film de Miyazaki est sans doute trompeur, car « Voyage » laisse entendre un tel franchissement en même temps qu'un déplacement spatial. Or le voyage de Chihiro n'en est pas vraiment un (voir le *Point de vue*) : c'est le monde qui, d'un instant à l'autre, n'est plus à la même place tout en restant pourtant le même, non Chihiro qui passe d'un monde à l'autre. Il s'agit plutôt, comme le dit le titre original japonais, d'une « mystérieuse disparition ». Nous sommes dans Gaston Leroux ou Edgar Poe plus que dans Lewis Carroll : dans la Chambre jaune ou la rue Morgue, avec leurs scènes de crime fermées de l'intérieur – rien n'a bougé, tout a changé – plutôt que de l'autre côté du miroir d'Alice. Nous sommes perdus dans un conte argentin à la Julio Cortazar plutôt que chez Jules Verne : car *Chihiro*, c'est aussi : « Le tour du jour en quatre-vingts mondes ¹ ».

La séquence initiale (extrait A), beaucoup plus qu'une banale exposition, consiste à faire apparaître invisiblement

1. Julio Cortazar, *Le Tour du jour en quatre-vingts mondes*, Paris, Gallimard, 1980, et *Nouvelles 1945-1982*, Gallimard, 1993 (la très courte nouvelle intitulée « La photo était floue », citée en exergue, p. 466).

(par les moyens du cinéma) les dieux de la nature qui n'apparaîtront visibles, c'est-à-dire figurés, qu'une fois la nuit tombée. Les deux scènes initiales de pont avec Haku (extraits B et C) qui, elles, rendent ces dieux visibles, consistent, de leur côté, à annihiler l'idée de passage par l'élimination successive des deux passages de seuil du pont de bois rouge, celui qui relie le monde profane au monde sacré des Bains.

La séquence initiale (A)

Au premier plan du film, l'envahissement du cadre par les fleurs a pour conséquence matérielle de masquer le visage de Chihiro. Celui-ci est remplacé par son croquis simpliste sur la carte de visite. Ce ne sont que quelques traits dessinés (dessin dans le dessin), comme ceux du masque du grand fantôme noir, *Kaonashi*, textuellement le « sans-visage », qui s'attachera aux pas de Chihiro, et comme ceux des premiers esprits descendant du bateau (les *Kasuga Sama*, imaginés d'après les danseurs du temple Shintô *Kasuga*, qui portent ce type de masques en papier lors d'un rituel).

C'est donc dès le premier plan du film que Chihiro est rangée dans la lignée des sans-visages (voir le *Point de vue*), mais avant le film même, dans la mémoire des spectateurs de Miyazaki, ce geste des fleurs masquant le visage ramène au tout début de *Porco Rosso* (Miyazaki, 1992), lorsque le visage porcin de l'aviateur est encore caché par un magazine de cinéma, et qu'une savante attente est ménagée avant la révélation de sa monstruosité. Dans Chihiro, c'est l'identité de l'héroïne qui est mise en

cause par cette réduction au visage-croquis : cela correspond, plus tard dans le film, au vol d'une partie de son nom : un autre vol de *traits constitutifs*. Par ailleurs, les fleurs plein cadre préparent cet effet très frappant de la course parmi les massifs de fleurs, plus loin dans le film, lorsque Haku amène Chihiro constater la transformation de ses parents en cochons : leur radicale volte-face.

La place et la position de Chihiro sont semblables à celles de l'enfant au début du film d'Abbas Kiarostami : *Et la vie continue* (Iran, 1992). Le jeune Iranien joue avec ses doigts et regarde le monde en contreplongée par la fenêtre de la portière tout en parlant avec son père qui conduit. C'est probablement à un même type de jeu optique que joue la Japonaise en tenant son bouquet de fleurs devant ses yeux. En tous cas, c'est elle qui va construire une relation entre l'intérieur de la voiture (coquille moderne et protectrice : la séquence correspond exactement à ce moment dans l'automobile, qui protège provisoirement de la nature et de ses esprits) et l'extérieur, à travers les champs/contrechamps et les raccords voyant/vu. Elle tire la langue à sa future école, voit au sol les maisons des esprits qui gardent l'entrée du bois, tandis que les parents sont obnubilés par les maisons du lotissement au loin et au-dessus. La plongée sur la voiture, d'une part, et les vues très lointaines du lotissement, d'autre part, ont tendance à égaliser, dans le cadre, la taille des petites et des grandes maisons, les maisons des humains et les maisons des dieux, sous la garde du vieux torii, le portique traditionnel *shintô*.

Chihiro regarde latéralement le regard amusé du dieu de la forêt sous l'avatar de la statue de pierre, car c'est un véritable raccord de regard qui est fabriqué entre lui et Chihiro pendant la course folle de la voiture. À l'opposé, les parents voient frontalement, et seulement au dernier moment, la nouvelle stèle au milieu du chemin.

Celle-ci étant identique à celle qu'a vue Chihiro, on peut interpréter sa présence comme un déplacement magique du même dieu.

En résumé, ubiquité du dieu, personification par le raccord de regard communément réservé aux acteurs, ou aux humains, établissement d'un rapport privilégié avec Chihiro : tous ces effets de présence divine (sacrée, extra-humaine, animiste, shintoïste – le shintoïsme est un animisme) sont créés uniquement par le cadrage. Le cadrage (à distinguer du « cadre », qui n'est pas, comme lui, l'acte du regard mais son résultat, à savoir les lignes de composition du dessin formé par l'image) n'est pas la « place de la caméra » comme on le dit souvent pour simplifier (le dessin animé interdit cette approximation), mais l'angle de vision impliquant une présence regardante. Le cadrage est imperceptiblement délivré au spectateur à travers : 1) les effets de perspective du dessin, 2) les rapports que le montage établit entre les plans, 3) les directions de regard des figures. C'est là un moyen purement cinématographique de faire apparaître physiquement², que l'on soit ou non dans un dessin animé, des fantômes invisibles. En l'occurrence les *kamis*, esprits des lieux,

qui deviendront visibles un peu plus tard dans l'établissement de Bains.

Restent à relever les effets les plus puissants de cadrage de cette séquence : les plongées et contreplongées marquées et les descentes et montées verticales du point de vue (voir description ci-dessus). Cela débute par le point de vue en plongée sur l'enfant à l'arrière de la voiture, qui laisse supposer que les parents sont en position de maîtrise. Mais cette idée triviale est vite remise en cause, car la brève contreplongée sur la faite des arbres vu par Chihiro à travers la vitre de la portière, associée au vent animateur dans les cheveux de l'enfant (comme si les esprits du lieu commençaient à la caresser) donnent une supériorité immédiate à Chihiro sur ses parents. De fait, c'est de ce sommet verdoyant, déjà si important dans *Mon voisin Totoro* (Miyazaki, 1988), que tout repart dans la suite de la séquence. Le point de vue laisse partir la voiture sous le grand panneau indicateur afin de s'élever pour découvrir la verdure. Il redescend depuis la cime du grand arbre qui se tient comme un gar-



2. Le point d'où l'on regarde est bien une réalité physique, et même certainement plus physique que les lignes figurant un corps sur un écran.



dien à l'orée du bois. Il attend à nouveau devant le bois pour laisser partir les humains, et les scrute même depuis les frondaisons. Il attend une troisième fois derrière la voiture arrêtée de force pour monter à nouveau. Enfin, résolution définitive, et preuve de la présence d'esprits invisibles en train de regarder les humains : le dernier plan de la séquence, où il ne fait plus de doute que c'est le mur du bâtiment lui-même qui regarde le père sortir de sa petite carapace métallique et automobile « tout terrain ».

Les deux passages de pont (B et C)

La première fois, Chihiro s'avance sur le pont de bois, avant d'être renvoyée d'où elle est venue par Haku ; la seconde, elle passe avec lui en volant au ras du sol à l'autre extrémité du pont.

Dans la séquence d'ouverture (A), les esprits sont présents mais invisibles, ici ils sont terriblement visibles (C), et c'est Chihiro qui se retrouve invisible pendant sa traversée. Pour cela, elle retient son souffle, à l'inverse de Haku qui souffle des écailles blanches devant lui (B) pour masquer une première fois la présence de l'enfant humain.

Cette invisibilité est la première façon d'annihiler l'idée de passage. La seconde est la double élimination des seuils du pont.

B : Chihiro s'approche du pont et s'arrête sur le seuil de son tablier, sur la pierre et non le bois. Trois plans s'intercalent, décrivant le bâtiment des Bains



comme un être immense qui respire. Suit un plan qui rime avec celui de l'arbre à l'orée du bois (A), débutant sur le fronton des Bains et redescendant jusqu'au sol : à la fin du plan, Chihiro est engagée, immobile, sur le parquet du pont. Comme un pion d'échec déplacé par une main géante pendant que nous tournions la tête. Nous ne l'avons donc pas vue franchir le premier seuil. Cet effet discret, mais fort, se renouvelle peu après avec l'apparition d'Haku : il n'y avait personne, un instant plus tard il y a quelqu'un, très proche.

C : L'éliasion du deuxième seuil est réalisée par le vol magique, au ras du sol, qui a pour double effet de ne pas laisser Chihiro poser matériellement le pied sur

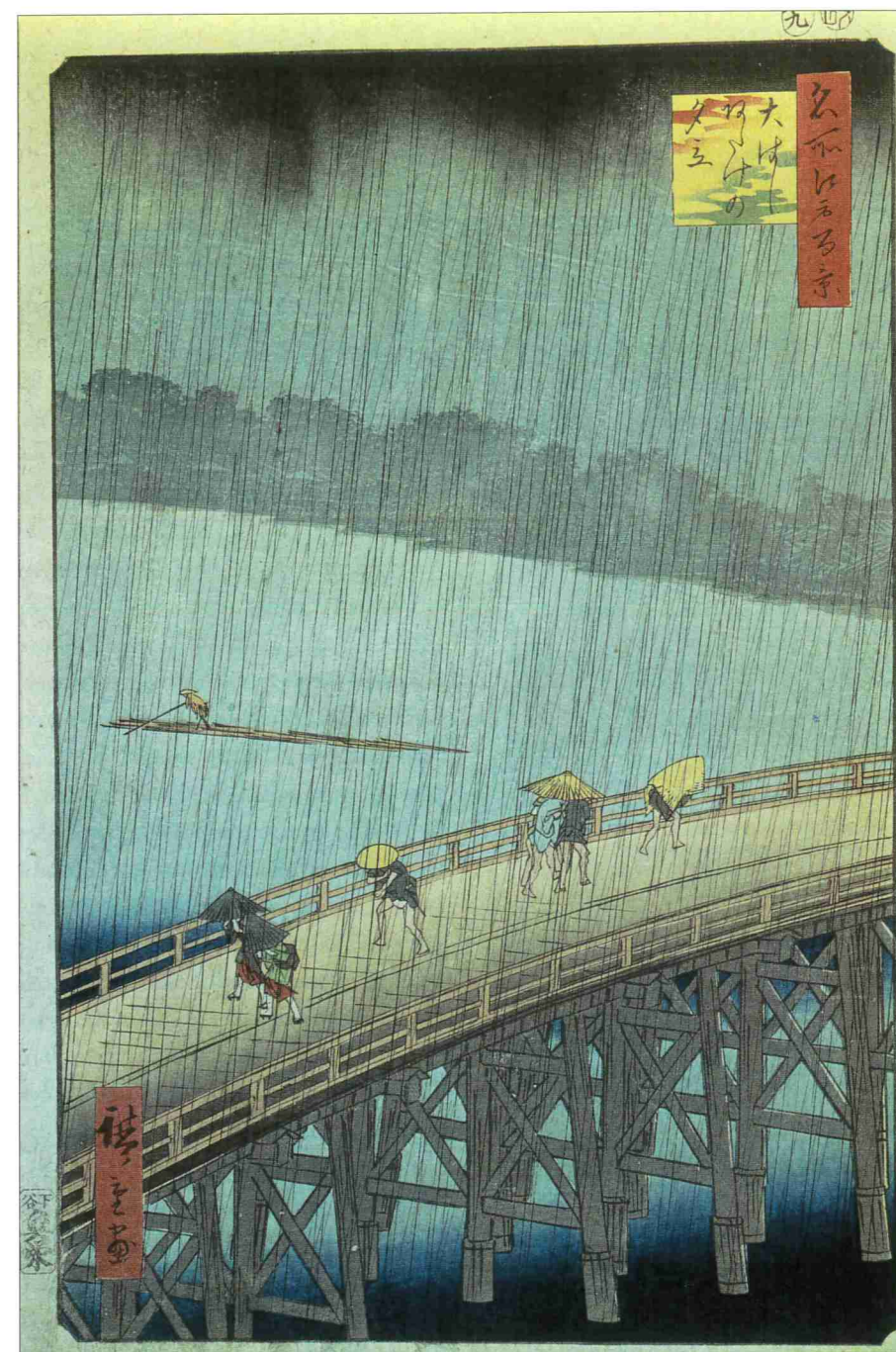
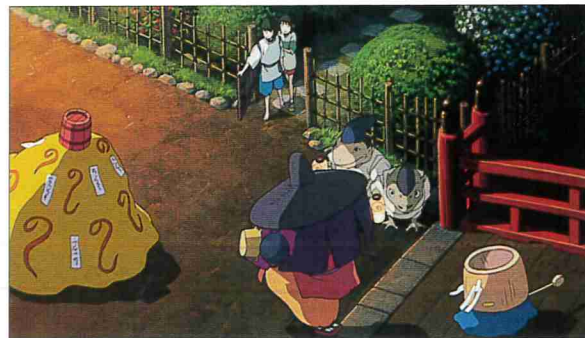
la frontière qui marque la fin du pont et le début du monde des Bains, et de ne pas faire apparaître ce second seuil à l'image.

Conclusion

Les plongées verticales et les descentes et montées du point de vue deviennent des leitmotifs pour le reste du film, jusqu'au plan final inclus³. *Le passage interdit* se confirme encore avec l'épreuve finale de reconnaissance, car les douze cochons barrent nettement le passage du deuxième seuil et l'entrée dans les Bains, cependant que la bonne réponse implique non pas une entrée triomphante, comme celle d'Œdipe par exemple, qui devient roi de Thèbes après avoir résolu l'obs-

tacle et l'énigme du Sphinx, mais le retour en arrière, chez les humains, c'est-à-dire l'ultime renoncement à « passer le pont ». On peut donc dire que Miyazaki a filmé le contraire du célèbre intertitre de *Nosferatu* : c'est bien le pont qui vient à la rencontre de Chihiro, à l'égal des autres choses et êtres non humains qui peuplent son monde soudainement déplacé.

3. Encore une preuve de l'erreur de l'ajout de la version anglaise [voir *Déroulant et Autour du film*], car deux voix off d'humains ne peuvent s'ajouter au point de vue des dieux supérieurs à la cime des arbres sans rompre le cercle magique du système des cadrages de tout le film.



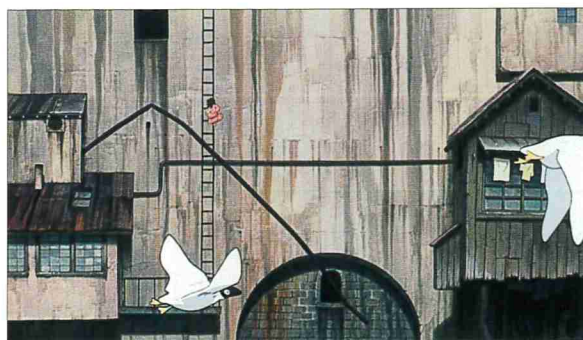
© AKG Paris

UNE IMAGE-RICOCHET

Hiroshige, Utagawa Ichiyusai ; 1797-1858.
Ohashi : le pont sous une pluie du sud.
 Gravure sur bois couleur. H. 0,365 m ; L. 0,247 m.
 De la série : 100 vues d'Edo. Japon, Oban Nishidi.



Promenades pédagogiques

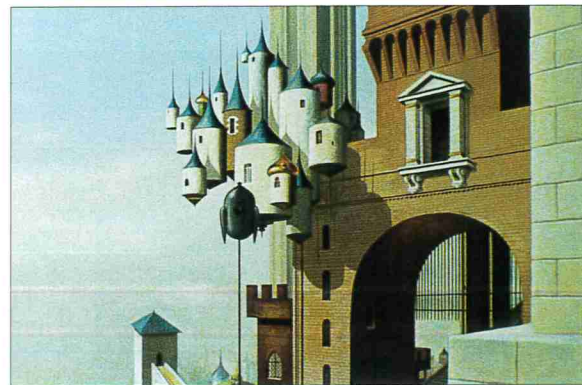


Le roi et l'oiseau : Miyazaki et Grimault

Hayao Miyazaki, à plusieurs reprises, a fait part de son admiration pour les dessins animés de Paul Grimault, en particulier pour *Le Roi et l'Oiseau*, un intérêt qui va sans doute au-delà de son attachement au mode de vie européen (passion pour la deux-chevaux, le bistrot à la française, qu'on retrouve à l'intérieur du studio Ghibli, etc.). *Le Voyage de Chihiro* se prête bien à une analyse comparée. Le domaine hiérarchisé de Yubaba et le palais vertical et labyrinthique du roi de Takicardie. L'oiseau à tête de Yubaba, âme damnée de la sorcière et le couple éponyme de Grimault (le Roi ne va pas sans l'Oiseau). Le bébé Bô et le robot, tous deux maladroits et destructeurs. Chihiro et Haku comme la bergère et le ramoneur... etc.



Le Roi et l'Oiseau



Alice au pays des merveilles : Miyazaki et Lewis Carroll

Même si le principe de dépaysement n'est pas identique chez Miyazaki et chez Lewis Carroll, les diverses aventures d'Alice (« sous terre », « au pays des merveilles », « de l'autre côté du miroir ») ne peuvent pas ne pas rencontrer d'écho dans l'aventure si longue et si éprouvante de Chihiro. Ainsi le principe des biscuits qui font changer de taille chez Carroll (l'un fait grandir, l'autre rapetisser) fait-il réfléchir sur les différentes boulettes ingérées par les personnages de *Chihiro*. Chihiro mange pour ne pas disparaître et pour ne plus « sentir l'humain ». Elle mange pour s'endurcir et fait manger pour guérir. À chaque fois, c'est du mal de grandir dont il est question, de la difficulté de s'habituer à un monde qui n'est pas encore à sa taille. Les boulettes d'Haku font pleurer Chihiro à chaudes larmes : peut-être est-ce pour cela que le niveau de l'eau augmente hors de toute raison dans le paysage. C'est encore Carroll qui laisse rêver à cette relation, avec la *mer de larmes* qui permet à Alice de se sauver. Il y a encore les portes miniatures de part et d'autre du pont dans *Chihiro*, et à l'entrée de l'atelier de Kamaji, qui rappellent celles d'Alice ; les animaux fabuleux de rencontre, la reine cruelle qu'est aussi Yubaba, et le puits sans fond dans lequel sont poussés Haku et Chihiro, avatar de celui des aventures d'Alice sous terre, une chute déjà assez bien rendue en dessin animé par Walt Disney dans sa médiocre adaptation d'*Alice in Wonderland*, É.-U., 1951), et d'une autre manière, en animation d'objets, par Jan Svankmajer dans la sienne (*Quelque chose d'Alice*, Tchécoslovaquie, 1987).

Le nom des vents

Dans *Chihiro*, comme dans tout film d'animation, le vent a son importance, car il anime, précisément, les choses et les êtres en les faisant flotter ou bouger. Comme les cheveux de Chihiro dans la voiture, au début du film, puis à l'intérieur du tunnel, où il joue le rôle de l'appel vers un ailleurs (Chihiro ressent cet appel mais pas ses parents, qui ne comprennent pas l'invitation au grand large et ne sentent que l'odeur de nourriture qu'il véhicule). « J'en appelle au vent et à l'eau qui est en toi », dit Haku avant de rendre sa force à Chihiro.

Le studio cofondé par Miyazaki porte le nom italien d'un vent du désert : *Ghibli* vient de l'arabe *qibli*, qui veut dire « Sud », et désigne un vent chaud et sec, parfois très violent, qui vient du Sud et souffle dans le Sahara et en Lybie.

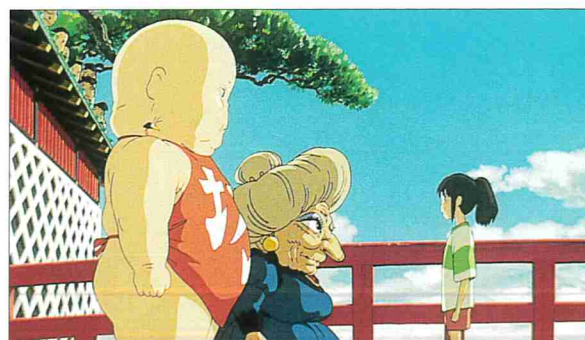
La liste des noms de vents est un dictionnaire très passionnant. L'harmattan vient du Sahara et souffle en Afrique occidentale. Le hurle (qui est aussi le nom du magicien du livre dont sera tiré le prochain film de Miyazaki) vient du Nord et souffle sur le Massif central en France. Le sirocco, proche du Ghibli, chaud et sec, souffle en Lybie et en Tunisie. Il y en a beaucoup d'autres à découvrir.

Grand-petit : proportions et disproportion

Un des éléments constitutifs de l'étrangeté du monde dans lequel se trouve plongée Chihiro est le changement de proportions. Hormis Chihiro, Haku et Lin, tous les autres êtres du film ont un corps modifié ou modifiable : bras allongés et nombreux de Kamaji, grossissements et amaigrissements rapides des clients déplaisants que sont l'« esprit putride » et le Sans-visage, simples masques flottant en l'air qui se créent un corps à la sortie du bateau, transformation des parents (la mère devient aussi grosse que le père), têtes de grenouilles ou de petits dieux en pierre qui réapparaissent régulièrement dans le paysage dans toutes les tailles. Mais ce sont surtout les proportions de certains corps qui sont étranges : Bô, bien que bébé, est un géant, Yubaba a une très grosse tête mais ne dépasse pas en taille Chihiro qui n'a que dix ans (Miyazaki précise même que ses proportions changent en fonction de ses réactions), les travailleurs batraciens ont eux aussi des têtes disproportionnées, ce qui les anthropomorphise d'une manière très particulière, et passablement effrayante.



Ce jeu avec les tailles est très ancien, mais reprend une force particulière avec le cinéma et sa dialectique des tailles de cadre. Miniaturisation et gigantisation sont des aventures cinématographiques répandues : *Les Poupées du diable* (Tod Browning, 1936), *Drôle de canari* (Tex Avery, 1947), *L'Homme qui rétrécit* (Jack Arnold, 1957), *Le Voyage fantastique* (Richard Fleischer, 1966), *L'Aventure intérieure* (Joe Dante, 1987), *Chéri j'ai rétréci les gosses* (Joe Johnston, 1989), etc.



Petite bibliographie

Livre illustré sur le film :

Le Voyage de Chihiro, Milan, 2002

Le cinéma d'animation japonais :

Il n'existe pas d'ouvrage de référence en français sur le cinéma d'animation japonais. Voir cependant, en plus des articles des revues de cinéma classiques sur *Le Voyage de Chihiro* (faciles à trouver : sortie française en avril 2002) :

- *Animeland*, hors série n°3 sur Isao Takahata, Hayao Miyazaki et le studio Ghibli, Paris, janvier 2000.
- Catalogue du festival *Nouvelles images du Japon*, Forum des images, Paris, 2001 (invitation de Hayao Miyazaki).
- Catalogue de la rétrospective *Aux sources de l'animation japonaise des années 20 aux années 50*, Maison de la Culture du Japon à Paris, Paris, novembre 2002 (texte de synthèse par Watanabe Yasuchi).
- Cahier de notes sur *Gauche le violoncelliste* (repères chronologiques de l'animation japonaise, historique du studio Ghibli et du compagnonnage de Miyazaki et Takahata, par Ilan Nguyen et Xavier Kawa-Topor.)

Petite sélection de sites internet :

Sur *Le Voyage de Chihiro*, Miyazaki, le studio Ghibli :

<http://nausicaa.net/> (en anglais)

directement sur Miyazaki : <http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghiblink/>

directement sur le film : <http://nausicaa.net/miyazaki/sen/>

<http://www.onlineghibli.com/> (en anglais)

<http://www.butu-connection.net/> (en français)

<http://www.oomu.org/> (en français)

<http://www.zoomavant.com/dossier/02/chihiro/itw.htm> (en français) : entretien avec Miyazaki (issu du dossier de presse) et autres entrées sur le film

Sur la civilisation japonaise :

Un dictionnaire en ligne des *kanjis* de l'écriture japonaise : <http://kanji.free.fr/>

Le site de l'ambassade du Japon en France : <http://www.fr.emb-japan.go.jp/>

Sur ce site, voir notamment un rapport sur les évolutions de la politique éducative du Japon :

<http://www.fr.emb-japan.go.jp/brief/01-0051education.html>

- *Alice* de Jan Svankmajer, écrit par Pascal Vimenet.
- *L'Argent de poche* de François Truffaut, écrit par Alain Bergala.
- *Les Aventures de Pinocchio* de Luigi Comencini, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau, écrit par Jacques Aumont.
- *Le Bonhomme de neige*, de Dianne Jackson, écrit par Marie Diagne.
- *Boudu sauvé des eaux*, de Jean Renoir écrit par Rose-Marie Godier.
- *Cinq Burlesques américains*, écrit par Carole Desbarats.
- *Le Cerf-volant du bout du monde* de Roger Pigaut, écrit par Gérard Lefèvre.
- *Chang* de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack, écrit par Pierre-Olivier Toulza.
- *Chantons sous la pluie* de Stanley Donen et Gene Kelly, écrit par Carole Desbarats.
- *Le Cheval venu de la mer* de Mike Newell, écrit par Émile Breton.
- *Le Cirque* de Charlie Chaplin, écrit par Charles Tesson.
- *Les Contes de la mère poule*, de Farkhondeh Torabi et Morteza Ahadi Sarkani, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Les Contrebandiers de Moonfleet* de Fritz Lang, écrit par Alain Bergala.
- *Le Corsaire rouge* de Robert Siodmak, écrit par Michel Marie.
- *Courts métrages*, écrit par Jacques Kermabon.
- *Nouveau programme de courts métrages* (deux programmes) écrit par Yann Goupil et Stéphane Kahn.
- *Les Demoiselles de Rochefort* de Jacques Demy, écrit par Michel Marie.
- *Edward aux mains d'argent* de Tim Burton, écrit par Hervé Joubert-Laurencin et Catherine Schapira.
- *L'Étrange Noël de M. Jack* d'Henry Selick et Tim Burton, écrit par Pascal Vimenet.
- *Le Garçon aux cheveux verts* de Joseph Losey, écrit par Jacques Aumont.
- *Garri Bardine, six films courts*, (deux programmes) écrit par Pascal Vimenet.
- *Gauche le violoncelliste* de Isao Takahata écrit par Ilan Nguyen et Xavier Kawa-Topor.
- *Gosses de Tokyo* de Yasujiro Ozu, écrit par Fabrice Revault d'Allonnes.
- *L'Histoire sans fin* de Wolfgang Petersen, écrit par Pascal Vimenet.
- *L'Homme invisible* de James Whale, écrit par Charles Tesson.
- *Jacquot de Nantes* de Agnès Varda, écrit par Michel Marie.
- *Jeune et innocent* d'Alfred Hitchcock, écrit par Alain Bergala.
- *Jour de fête* de Jacques Tati, écrit par Jacques Aumont.
- *Katia et le crocodile* de Vera Simkova et Jan Kusera, écrit par Anne-Sophie Zuber.
- *Kirikou et la sorcière de Michel Ocelot*, écrit par Luce Vigo et Catherine Schapira.
- *La vie est immense et pleine de dangers* de Denis Gheerbrant rédaction collective (A. Bergala, D. Gheerbrandt, D. Oppenheim, M.-C. Pouchelle, C. Schapira).
- *L'Homme qui rétrécit* de Jack Arnold, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Le Magicien d'Oz* de Victor Fleming, écrit par Carole Desbarats.
- *Le Mécano de la «General»* de Buster Keaton, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Nanouk, l'Esquimau*, de Robert Flaherty, écrit par Pierre Gabaston.
- *La Nuit du chasseur* de Charles Laughton, écrit par Charles Tesson.
- *Où est la maison de mon ami* d'Abbas Kiarostami, écrit par Alain Bergala.
- *Le Passager* d'Abbas Kiarostami, écrit par Charles Tesson.
- *Peau d'Âne* de Jacques Demy, écrit par Alain Philippon.
- *Petites z'escapades, programme Folimage*, écrit par Marie Diagne.
- *Porco Rosso* de Hayao Miyazaki, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Princes et Princesses* de Michel Ocelot, écrit par Xavier Kawa-Topor.
- *Princess Bride* de Rob Reiner, écrit par Jean-Pierre Berthomé.
- *La Prisonnière du désert* de John Ford, écrit par Pierre Gabaston.
- *Rabi* de Gaston Gaboré, écrit par Luce Vigo.
- *Le Roi et l'Oiseau* de Paul Grimault, écrit par Jean-Pierre Pagliano.
- *Le Roi et l'Oiseau* de Paul Grimault, écrit par Pascal Vimenet.
- *Sidewalk Stories* de Charles Lane, écrit par Rose-Marie Godier.
- *Storm Boy* d'Henri Safran, écrit par Luce Vigo.
- *La Table tournante* de Paul Grimault, écrit par Jean-Pierre Berthomé.
- *Les Vacances de Monsieur Hulot* de Jacques Tati, écrit par Carole Desbarats.
- *Le Voleur de Bagdad* de Berger, Powell, Whelan écrit par Émile Breton.
- *Le Voleur de bicyclette* de Vittorio De Sica, écrit par Alain Bergala et Nathalie Bourgeois.
- *Le Voyage de Chihiro* de Hayao Miyazaki, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.

Cahier de notes sur...

Édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma*, par l'association *Les enfants de cinéma*

Rédaction en chef : Eugène Andréanszky.

Mise en page : Camille Maréchal.

Photogrammes : Laboratoire Pro Image Service.

Repérages : Jean-Charles Fitoussi.

Impression : Raymond Vervinckt.

Directeur de la publication : Eugène Andréanszky.

Ce *Cahier de notes sur... Le Voyage de Chihiro* a été édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma* initié par le Centre national de la Cinématographie, ministère de la Culture et de la Communication, et la Direction de l'Enseignement scolaire, le SCÉRÉN-CNDP, ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche.

© *Les enfants de cinéma*, septembre 2004.

Les textes et les documents publiés dans ce *Cahier de notes sur...* ne peuvent être reproduits sans l'autorisation de l'éditeur. Le code de la propriété intellectuelle interdit expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit.

ISBN/ISSN 1631-5847 / *Les enfants de cinéma*. 2 rue de Turenne - 75004 Paris.