

Ecole Et Cinéma 68

« Commence à finir ce que tu commences... »
Kamaji, personnage du film

8 février 2012



Autour du film

A. Hayao Miyazaki

B. Le film

1. Distribution
2. L'histoire
3. Revue de presse
4. Récompenses
5. Note d'intention du réalisateur

Les arts du langage

A. Comprendre le film : le travail préparatoire à l'oral

1. Le synopsis
2. L'affiche, le titre
3. Après le film

B. Découvrir l'univers du film

1. Les personnages
2. Tisser des relations
3. Le thème du double
4. L'espace et le temps
5. Des clés culturelles pour comprendre le film

C. Analyser le film

1. Le récit initiatique
2. Les valeurs humaines et sociales
3. Le monde du travail et la société de consommation

Histoire des arts et pratiques artistiques

A. Les arts du visuel : Manga et films d'animation

1. Manga et cinéma d'animation japonais : une histoire croisée
2. Pratiques artistiques

B. Les arts du visuel : Peinture

1. Les représentations de l'enfant dans la peinture européenne
2. Pratiques artistiques

C. Les arts de l'espace : architecture

1. Le bain public : architectures diverses
2. Pratiques artistiques

D. Les arts du son

1. A la rencontre du compositeur
2. Pratiques artistiques

Ressources

A. Les ressources du CDDP 68

B. Les ressources des «Enfants de cinéma»

C. Les fiches-élèves

Notes autour du film

A. Hayao Miyazaki

Le plus grand !

Depuis les succès retentissants de *Mon Voisin Totoro* (1988), *Kiki La Petite Sorcière* (1989) et *Porco Rosso* (1992), Hayao Miyazaki est considéré au Japon comme le plus grand cinéaste d'animation de son pays. Chacun de ses films fait sensation, en créant de véritables phénomènes de société.

Le public occidental a découvert son œuvre avec *Porco Rosso*, qui ne trouva pas son public lors de sa sortie en France en 1995, mais surtout avec *Princesse Mononoké* par lequel arriva enfin la reconnaissance internationale.

Une naissance l'année de Pearl Harbor

Hayao Miyazaki est né à Tokyo, en 1941. Sa jeunesse est marquée par la guerre et par l'image d'une mère atteinte de tuberculose spinale, qui restera alitée pendant neuf ans. Son père et son oncle dirigent une société fabriquant des gouvernails d'avions de chasse. Il éprouve très vite une vraie passion pour l'aviation, puis pour le dessin. En 1963, bien que muni d'un diplôme d'économiste, il entre à Toei Animation, le plus grand studio du pays, créé seulement 4 ans plus tôt.

Un travailleur acharné

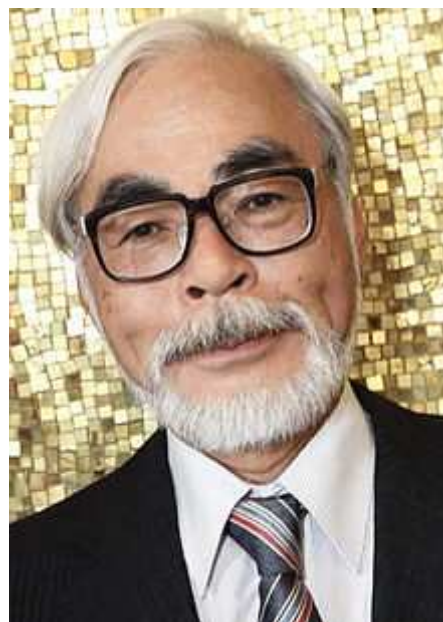
La suite, ce seront vingt années de travail acharné, durant lesquelles il gravit tous les échelons de la profession (intervalliste, animateur, scénariste, réalisateur).

Quand il entre chez Toei, Miyazaki a vingt-deux ans. Les effectifs du studio sont en expansion (plus de 500 employés) et doivent faire face à la nouvelle mode des séries télé. Avec plusieurs collègues, dont Isao Takahata - futur auteur du *Tombeau des Lucioles* (1988) et de *Mes Voisins Les Yamada* (2001) - il rêve de scénarios plus subtils, capables de divertir parents et enfants. Entre 1965 et 1968, les deux hommes collaborent sur *Horus, prince du soleil* qui, par son langage filmique révolutionnaire, fait date dans l'animation japonaise. En 1971, les deux hommes quittent la Toei. Miyazaki multiplie les emplois dans différentes maisons de production, avec l'ambition de passer un jour à la réalisation. Il mettra sept ans à y parvenir avec la série *Conan, Le Fils Du Futur* (1978), enchaînant avec un premier long métrage déjà extraordinaire : *Le Château De Cagliostro*.

Une saga fleuve

Puis il fait une pause dans la bande dessinée, et commence une saga fleuve, *Nausicaa de la vallée du vent*. Dans ce combat d'une princesse sur une planète anéantie par la guerre, on trouve deux thèmes qui vont traverser ses films : le pacifisme et la relation homme-nature. La parution, irrégulière, s'étale de 1982 à 1994.

A la demande de son éditeur Tokuma Yasuyoshi, Miyazaki adapte en dessin animé dès 1984 cette BD alors inachevée. C'est le grand tournant de sa carrière. Suite au succès du film, le magnat de la presse lui propose de diriger un studio indépendant.



1985, naissance de Ghibli

Ainsi naît le studio Ghibli (patronyme choisi par Miyazaki en référence à un mot italien désignant un vent saharien) pour «faire souffler un vent nouveau sur l'animation japonaise». Miyazaki signe ensuite six longs métrages, dont cinq font exploser le box-office : *Mon Voisin Totoro* (1988) : 2 millions d'entrées ; *Kiki La Petite Sorcière* (1989) : 2 millions 6; *Porco Rosso* (1992) : 3 millions 5 ; *Princesse Mononoké* (1997) : 17 millions et *Le Voyage de Chihiro* (2001) : 23 millions !



Après avoir reçu un Ours d'or à Berlin et l'Oscar du meilleur film d'animation pour *Le Voyage De Chihiro*, Miyazaki enchaîne avec deux courts métrages destinés au Musée Ghibli, un musée en grande partie consacré à ses œuvres, qui ne désemplit pas. Puis, avec *Le Chateau Ambulant*, il adapte un classique anglais de la littérature enfantine (*Le Château de Hurle*, de Diana Wynne Jones.). En 2009 sort son *Ponyo sur la falaise*, très librement inspiré de *La Petite Sirène* d'Andersen.

Des thèmes de prédilection

Miyazaki explore souvent les mêmes thèmes centraux : la relation de l'humanité avec la nature, l'écologie et la technologie, ainsi que la difficulté de rester pacifiste dans un monde en guerre. Les protagonistes de ses films sont le plus souvent de jeunes filles ou des femmes fortes et indépendantes, et les «méchants» ont des qualités qui les rendent moralement ambigus, comme les kamis de la religion shintoïste.

Ses œuvres sont tout aussi accessibles aux enfants qu'aux adultes. Au Japon, il est considéré comme l'égal d'Osamu Tezuka, le «Dieu du manga» et en Occident on le compare souvent à Walt Disney. Toutefois, Miyazaki reste modeste et explique le succès de son entreprise par la chance qu'il a eue de pouvoir exploiter pleinement sa créativité.

Il reçoit les honneurs du magazine *Time* en 2006 qui le place comme l'une des personnalités asiatiques les plus influentes des 60 dernières années.

B. Le film

1. Distribution

Titre original : Sen to Chihiro no Kamikakushi

Titre français : *Le Voyage de Chihiro*

Titre anglais : *Spirited Away*

Réalisation : Hayao Miyazaki

Scénario : Hayao Miyazaki

Musique : Joe Hisaishi

Directeur de l'animation : Masai Andô

Photographie : Atsushi Okui

Montage : Takeshi Seyama

Producteur : Toshio Suzuki

Société de production : Studio Ghibli

Société de distribution : Toho, Studio Ghibli

Pays d'origine : Japon

Langue : japonais

Durée : 124 minutes

Budget : 1,9 milliard de Yens (environ 19 000 000 \$)

Date de sortie en France : 10 avril 2002

2. L'histoire



Chihiro Ogino est une fillette de 10 ans, ordinaire. Assise sur la banquette de la voiture de ses parents, elle cache difficilement sa mauvaise humeur. Serrant contre elle le bouquet de fleurs et la carte où ses amies lui ont écrit "Chihiro, porte toi bien. A bientôt", elle accepte mal le déménagement que lui imposent ses parents vers une nouvelle demeure et ne manque pas de le faire savoir à son père et sa mère.

Sur la route, le père aperçoit au loin leur nouvelle maison et prend un sentier qu'il pense être un raccourci. Le chemin est très accidenté, Chihiro est secouée sur le siège arrière de la voiture. Elle remarque en bordure du sentier d'étranges statues qui semblent les guider. Mais le chemin est en fait une impasse et le père doit arrêter la voiture devant un mur de ciment rouge percé d'un long et sombre tunnel. Une nouvelle statue semble en garder l'entrée. Le père de Chihiro est curieux de découvrir ce qui se cache au bout de ce mystérieux tunnel. Il rassure sa femme, lui expliquant qu'il a laissé les clefs de la maison ainsi que des instructions aux déménageurs.

Le couple décide donc d'emprunter à pied le couloir sombre. Chihiro a un mauvais pressentiment et ne veut pas les suivre. Elle essaie de les convaincre de repartir mais, apeurée à l'idée de se retrouver seule en lisière de forêt, elle finit par les accompagner. Le tunnel débouche sur une grande salle ressemblant à une chapelle abandonnée. La lumière extérieure est filtrée par des vitraux multicolores. En sortant, les parents de Chihiro pensent qu'il s'agit de l'entrée d'un parc d'attraction des années 90 qui a dû fermer ses portes pendant la crise économique. De l'autre côté de la prairie qui leur fait face, on peut apercevoir les premières maisons d'un village. Le père perçoit une alléchante odeur de cuisine et décide de continuer son excursion. Mais le village semble lui aussi désert, ce qui inquiète davantage la fillette.



Se laissant guider par sa faim, le père découvre enfin le restaurant qui dégage cette si bonne odeur. Des mets appétissants sont posés sur le comptoir et les parents de Chihiro, après avoir appelé en vain un serveur, commencent à se délecter des plats encore fumants, bien décidés à régler la note lorsqu'un employé du restaurant se présentera.

La mère propose à Chihiro de s'attabler mais la fillette, contrariée par le sans-gêne de ses parents, refuse. Intriguée, elle préfère visiter le village apparemment inhabité. Bientôt Chihiro se retrouve face à un pont conduisant à un immense bâtiment. Distracte par un bruit, elle se penche pour voir en contrebas et voit passer un train. Le soleil se couche déjà.

En relevant la tête, elle aperçoit un jeune homme qui la somme de repartir là d'où elle vient. Apeurée la fillette s'enfuit pour rejoindre ses parents, mais elle croise dans sa course des silhouettes fantomatiques qui errent dans les rues de la ville. Quand elle retrouve ses parents, elle découvre épouvantée qu'ils se sont transformés en cochons !

Chihiro pense être victime d'un cauchemar et tente de revenir par où elle est arrivée. Mais la prairie qu'elle a traversée il y a quelques heures est maintenant inondée et l'on peut voir au loin le clocher de la chapelle illuminer l'étendue d'eau.

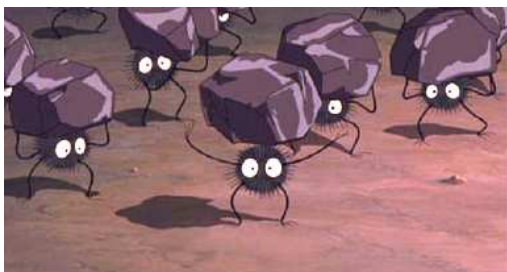
Impuissante, Chihiro s'accroupit et se recroqueville sur elle-même. Elle se rend compte alors avec effroi que ses mains commencent à disparaître. Au même moment, sur le lac, s'approche une barge flottante de laquelle elle voit bientôt débarquer d'étranges créatures. La fillette s'enfuit et décide de se cacher derrière une maison. Mais elle est retrouvée par le jeune garçon qui l'avait priée de partir. Il lui demande d'avaler une baie en lui expliquant que si elle ne mange pas de nourriture locale, elle finira par disparaître. Chihiro essaie de le repousser mais ses mains passent à travers lui à la manière d'un fantôme traversant un mur. Elle comprend alors qu'elle n'a plus rien à perdre et décide de manger le fruit.

Le jeune garçon emmène ensuite Chihiro jusqu'au pont de leur première rencontre. Une multitude de divinités l'empruntent pour se rendre dans le grand bâtiment. Avant de traverser, le garçon demande à la fillette de retenir sa respiration sans quoi elle serait repérée. Mais sur le pont une grenouille qui connaît apparemment le jeune homme, l'interpelle ; Chihiro, surprise, ne peut s'empêcher de respirer. Le garçon jette alors un sort qui paralyse le batracien pendant quelque instants et court en entraînant Chihiro avec lui pour la cacher.



A l'intérieur du bâtiment, le personnel s'agite et certains s'exclament "ça pue l'humain !". Le jeune garçon explique à la fillette qu'elle a été repérée. Pour ne pas être transformée en animal comme ses parents, elle doit maintenant travailler pour le compte de Yubâba, la sorcière qui régent les lieux. Pour cela, elle doit d'abord rencontrer Kamaji, l'homme qui s'occupe de la chaufferie. Elle doit lui demander du travail et insister même s'il refuse. "Je suis avec toi Chihiro", la rassure le jeune homme. La fillette s'étonne que son sauveur connaisse son prénom. Le garçon se présente alors, et lui révèle le sien : Haku. Il avoue la connaître depuis qu'elle est toute petite. Mais il doit partir et même s'il lui a indiqué le chemin, Chihiro devra se rendre seule jusqu'à la chaufferie. Chihiro est terrifiée : le vent souffle très fort et le chemin qui mène à la chaufferie est escarpé et accidenté. De plus, il n'y a pas de rampe pour s'agripper et le sol en contrebas est à plusieurs dizaines de mètres. Malgré quelques hésitations, elle trouve le courage d'affronter cette épreuve.

Après une belle frayeur, la fillette entre dans la chaufferie et observe Kamaji, vieillard à six bras, travailler pendant quelques minutes avant de s'avancer pour se présenter. Elle lui explique qu'elle est envoyée par Haku et qu'elle désire travailler. Le vieil homme l'écoute avec peu d'attention car il semble particulièrement occupé.



Sur le sol Chihiro remarque des noiraudes sur pattes amener continuellement le charbon jusqu'au foyer afin d'alimenter le feu. Kamaji refuse de faire travailler Chihiro, prétextant qu'il a bien assez de main d'œuvre. La fillette regarde les noiraudes travailler, trimbarrant sur leur dos de lourds morceaux de charbon. Quand elle aperçoit une petite créature s'écrouler sous son fardeau elle décide de la libérer de sa charge. Chihiro

demande si elle peut déposer le morceau de charbon à terre mais Kamaji lui répond qu'elle n'a qu'à continuer ce qu'elle a commencé. Chihiro s'exécute alors avec peine car le morceau de charbon semble peser très lourd.

Les noiraudes voyant la fillette accomplir la tâche de leur collègue, s'écroulent une à une à la grande surprise du vieil homme qui les sermonne. Soudain une porte dérobée s'ouvre et une

employée rentre dans la salle pour apporter le repas de Kamaji. Discutant avec le vieil homme, elle ne remarque pas tout de suite Chihiro.

Lorsqu'elle l'aperçoit enfin, elle prend peur. Kamaji la rassure en lui disant qu'il s'agit de sa petite-fille et qu'elle désire travailler mais qu'il a assez de main d'œuvre dans la chaufferie. Quand il demande à Linn, la jeune employée, de présenter Chihiro à Yubâba, elle refuse. Kamaji lui propose alors un triton grillé. Devant le succulent met, Linn change très vite d'avis. Au moment de partir avec Chihiro, Linn fait remarquer à cette dernière son impolitesse : elle n'a pas remercié Kamaji pour son aide. La fillette salue alors maladroitement le vieil homme.

Yubâba habite au dernier étage du palais. Les deux filles empruntent donc un premier ascenseur qui s'arrête à un niveau intermédiaire. Linn, flanquée de Chihiro, se dirige vers un deuxième ascenseur qui leur permettra d'atteindre les niveaux supérieurs.

Pendant ce temps la fillette observe les lieux : il semblerait qu'elle se trouve dans un établissement de bains publics où les divinités viennent se reposer. Un employé des lieux interpelle alors Linn, qui pousse Chihiro dans l'ascenseur afin qu'elle ne soit pas découverte. Quelques instants plus tard Chihiro arrive seule au dernier étage.

Une immense porte se dresse devant elle. La fillette essaie de la pousser pour entrer, mais en vain. La porte s'ouvrira finalement d'elle même quelques secondes plus tard. Chihiro est conviée à entrer mais, hésitante, elle est soudainement happée par une force surnaturelle qui la tire à travers les différentes salles pour arriver face au bureau de la maîtresse des lieux: Yubâba. Chihiro, après un instant d'hésitation, demande à travailler. Mais la sorcière lui rétorque qu'elle n'a pas besoin d'une fille aussi menue et pleurnicharde.



Soudain un grand fracas suivi des pleurs d'un bébé interrompt la conversation. Yubâba accourt pour le calmer. Têtue, Chihiro réitère sa demande en hurlant. Yubâba finit par accepter pour la faire taire car le bambin, de plus en plus contrarié, semble mettre la pièce d'à coté sans dessus dessous.

La sorcière envoie alors un contrat à signer à la fillette tandis qu'elle essaie d'apaiser le bébé. En voyant le nom sur le papier, la vieille femme le trouve bien trop long et décide que Chihiro s'appellerait désormais Sen. Haku fait alors son entrée dans la pièce. Yubâba lui explique que Sen est une nouvelle employée et qu'elle doit commencer dès aujourd'hui. Dans l'ascenseur qui les conduit aux étages inférieurs, la fillette est surprise par le comportement très froid de Haku. Le garçon présente la nouvelle recrue aux employés qui ne veulent pas la prendre sous leur aile car "elle pue l'humain". Haku charge alors Linn, qui voulait une assistante, de s'en occuper.

Le lendemain matin, de très bon heure, Sen est réveillée par Haku qui l'invite à le rejoindre au



pont pour qu'il puisse l'accompagner voir ses parents transformés en cochons. Sen les découvre endormis pour avoir trop mangés, ne répondant pas aux appels de Chihiro. La petite fille est bouleversée et Haku lui donne des boulettes de riz pour qu'elle prenne des forces. Il lui rend aussi ses vêtements qu'elle avait dû abandonner contre les costumes de service qui lui ont été remis. Haku lui restitue enfin la carte que ses amis lui avaient donnée pour son départ portant l'inscription "Chihiro, porte toi bien. A bientôt ". Sen s'aperçoit qu'elle avait déjà oublié son ancien prénom. Haku lui explique alors que Yubâba tient prisonnier certains serviteurs

en leur dérobant leur nom. Privés de leur identité, ils ne peuvent donc plus partir. Haku fait partie de ces gens-là : il ne se souvient plus de son nom.

Sen, en traversant pour regagner l'établissement des bains, se retourne mais ne voit pas Haku. Elle aperçoit cependant un dragon vert et blanc s'éloigner dans le ciel. De retour aux bains, Sen est rapidement mise au travail : elle doit cirer le parquet. La petite fille se met donc à la tâche avec ardeur, même si elle semble beaucoup moins efficace que les autres serviteurs. Alors qu'elle s'apprête à jeter l'eau sale à l'extérieur, Sen aperçoit un spectre masquée qui attend dehors sous la pluie. Pressée, elle lui explique qu'elle laisse la porte vitrée ouverte pour qu'il puisse rentrer s'il le désirait.

Sen doit maintenant nettoyer le bain des visiteurs les plus sales. Malgré son ardeur au travail le bassin reste maculé de saletés. Linn envoie sa petite collègue chercher une décoction pour nettoyer plus facilement le bain. Mais l'intendant refuse de lui donner un jeton, prétextant que cela serait du gâchis et qu'il suffit de frotter davantage.



C'est alors qu'intervient le sans-visage que Sen avait fait rentrer. Pratiquement invisible derrière l'intendant, il profite que ce dernier soit occupé au téléphone pour prendre et offrir à la petite fille le jeton donnant droit à une décoction. Sen remercie le spectre et court rejoindre Linn. Cette dernière lui montre comment fonctionnent les infrastructures qui fournissent les décoctions. En fait Kamajii mélange plantes et ingrédients et envoie l'eau à l'étage demandé. Pour recevoir une décoction il suffit d'ouvrir une trappe dans le mur et d'y accrocher son jeton. Après lui avoir expliqué, Linn s'absente.



Sen aperçoit alors le sans-visage rentrer dans la salle et pensant qu'il s'agit du client qu'on vient de leur annoncer, le prie d'attendre quelques instants afin qu'elle finisse de remplir le bain. Mais le spectre n'est pas venu pour cela et il lui offre une poignée de jetons. La fillette refuse en lui expliquant qu'un seul jeton lui suffisait. Désemparé par ce refus, le sans-visage disparaît.

Peu après, Yubâba met sa nouvelle recrue à l'épreuve en lui attribuant une première mission difficile : accueillir un "dieu nauséabond" ; elle devra lui faire prendre son bain. Sen, malgré l'odeur insupportable que dégage le client, s'exécute pendant que Yubâba l'observe. La fillette prend la décision de rajouter de l'eau à base d'une nouvelle décoction mais elle peine à accrocher son jeton. Quand l'eau arrive enfin, Sen la verse sur la divinité mais elle glisse maladroitement dans le bain ; c'est le client lui-même qui la sort de l'eau. C'est alors que Sen remarque comme une écharde dans la peau du dieu.

Elle essaie de lui enlever mais ses efforts sont vains. Yubâba semble deviner de quoi il s'agit. Elle demande donc à Sen d'y attacher une corde que les employés tireront avec elle pour extraire du dieu le corps étranger. Mais quelle n'est pas la surprise de la fillette lorsqu'elle s'aperçoit qu'il s'agit en fait de la poignée du guidon d'un vélo.

Tout le monde continue à tirer sur la corde et on finit par extraire un tas d'objets semblant tout droit sortis d'une décharge. La divinité, nettoyée de toutes ces immondices, se montre maintenant sous son vrai visage, celui d'un puissant dieu des eaux. Pour remercier la jeune employée, le dieu lui offre une boulette dont la composition est inconnue. Puis il s'en va en quelques instants laissant derrière lui des pépites d'or que tous les employés s'empressent de ramasser. De retour dans sa

chambre, Sen discute avec Linn. Elle s'étonne de ne pas avoir vu Haku aujourd'hui. A sa grande surprise, Linn lui apprend que Yubâba ferait faire au jeune garçon des choses peu honnêtes. Pendant ce temps là, une grenouille avide d'or s'aventure dans les bains à la recherche des pépites qui auraient pu se glisser entre les lames du plancher. Le sans-visage, qui l'a observé, a compris ce qu'elle cherche et lui tend de l'or qu'il fabrique spontanément dans ses mains. La grenouille appâtée s'approche pour prendre l'or, mais elle est attrapée et ingurgitée par le spectre. Un employé, qui garde les lieux la nuit, a entendu du bruit et découvre le sans-visage. Ce dernier lui offre de l'or en lui expliquant, avec la voix de la grenouille qu'il vient de gober, qu'il s'agit d'une avance pour le repas qu'il voudrait qu'on lui prépare...

Le lendemain matin, Sen se réveille en sursaut : elle vient de faire un cauchemar. Elle est surprise de voir le dortoir désert. Linn vient la chercher et lui montre une pépite. "Il y a un invité très généreux qui donne de l'or". Mais cela n'a pas l'air d'intéresser Sen qui scrute l'horizon depuis la terrasse du dortoir en pensant à ses parents. Soudain elle aperçoit un dragon blanc et vert qui se débat dans les airs. Il semble être pourchassé par une multitude d'oiseaux de papier. Sen, en voyant le dragon, devine instinctivement qu'il s'agit de son ami Haku.

Le dragon aperçoit la fillette et s'engouffre alors dans le dortoir tandis que son amie ferme les portes vitrées pour empêcher les oiseaux de rentrer. Essoufflé et meurtri, l'animal se repose quelques instant avant de ressortir soudainement et de voler en direction de l'appartement de Yubâba, quelques étages plus haut. Sen décide de monter le rejoindre pour le soigner. Mais un oiseau de papier vient subrepticement se coller dans son dos...



En sortant du dortoir, la fillette découvre un établissement en effervescence. La folie de l'or s'est emparée du personnel des bains. Ils sont tous occupés à nourrir et servir le sans-visage qui engloutit les plats à une cadence infernale et enfle à vue d'œil. En se faufilant dans la foule, Sen se trouve nez à nez avec le spectre qui lui offre une poignée d'or.

Mais Sen refuse son cadeau et repart en s'excusant. Le dieu sans visage, désespéré et furieux, avale deux employés, et crée du même coup la panique autour de lui. Quand Sen arrive enfin au dernier étage de l'établissement, elle entend Yubâba et se cache sous les coussins de la chambre de «bébé».

Malheureusement celui-ci se réveille et ne veut plus la laisser partir ; il veut qu'elle reste jouer avec lui et, devant le refus de Sen, il menace de lui casser le bras. La fillette lui montre alors sa main recouverte de sang de dragon. Le bébé effrayé lâche son emprise et se met à pleurer. Yubâba est partie et Sen en profite pour rejoindre le dragon qui gît sur le sol, inerte. Trois monstres dont la morphologie se limite chacun à une simple tête semblent le pousser dans une conduite vers les oubliettes. La fillette tente de les chasser pour protéger son ami, mais elle est harcelée par Yuba-bird, l'oiseau sentinelle de Yubâba.



Soudain l'oiseau de papier qui s'était collé sur le dos de Sen tombe à terre et fait apparaître l'hologramme de Zeniba, la sœur jumelle de Yubâba. Cette dernière explique à Sen que Haku a volé son sceau pour en acquérir les pouvoirs et devenir sorcier, mais que l'objet est protégé par un sort qui va finir par le tuer.

Puis Zeniba, pour se venger de sa sœur, transforme Bou, le bébé, en petite souris, la sentinelle en petit oiseau et les " trois têtes " en Bou ! Malgré ses blessures le dragon réussit à faire disparaître l'hologramme de la sorcière en balayant de sa queue l'oiseau de papier. En s'agitant il finit par tomber dans un conduit du sol, emmenant avec lui Chihiro qui s'agrippe comme elle peut.

Chevauchant le dragon Chihiro a soudain un flash-back, elle se revoie chevauchant un dragon sous une eau limpide. Finalement tout deux atterrissent dans la chaufferie. Kamaji en voyant l'animal mythique n'a pas beaucoup d'espoir. Il explique à Chihiro que Haku est victime d'un empoisonnement. Sen prend alors la boulette amère que lui a donnée le dieu des eaux, la coupe en deux et lui enfourne une moitié dans la gueule l'obligeant à l'avalier.

Le dragon se débat violemment et finit par cracher le sceau volé à Zeniba, ainsi qu'un ver responsable des maux de Haku. Sen parvient à l'écraser tandis que Haku reprend sa forme originelle. Mais il est gravement atteint. Sen décide alors de partir à la rencontre de Zeniba afin de lui rendre son sceau et de lui demander de sauver le jeune garçon.

Zeniba habite par delà les eaux et Kamaji donne un ticket de train à Sen pour s'y rendre. Mais en traversant l'établissement, la fillette rencontre Yubâba qui lui demande d'aller voir le sans-visage qui la réclame. Le sentant malade, Sen lui donne l'autre moitié de la boulette amère qu'il s'empresse d'avalier. Le mets est infect, ce qui rend furieux le spectre. Paniquée, Sen s'enfuit, poursuivie par la divinité. Yubâba qui n'accepte pas le comportement de son client envoie une boule de feu qui le percute de plein fouet. Il vomit alors sur la sorcière tout ce qu'il a ingurgité depuis son arrivée.



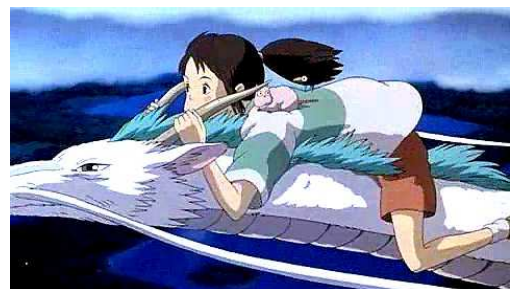
De son côté, Sen a rejoint Linn qui l'attend dehors pour l'accompagner en baquet jusqu'au quai où le train s'arrêtera. De loin, elle aperçoit le sans-visage amaigri qui la suit. Il a été exclu de l'établissement mais s'est apaisé. Il rejoint Sen qui attend à l'arrêt, puis tous deux montent à bord du train.

Sen, accompagnée de Bou et de Yuba-bird sur son épaule découvre à travers la fenêtre du wagon le paysage inondé par les eaux. Aux bains Yubâba découvre avec colère la supercherie de sa sœur et la disparition de son fils. Haku, libéré de l'emprise de Yubaba, lui propose un marché : il lui ramène son fils contre la libération de Sen et de ses parents.

De son côté Sen descend à l'arrêt que lui a indiqué Kamajii. La nuit est tombée et la fillette, suivie de ses compagnons de voyage emprunte le sentier qui lui fait face. Sur le chemin, elle rencontre une lanterne animée qui les guidera jusqu'à la maison de Zeniba.

Sen s'étonne que Zeniba vive dans une modeste chaumière. La sorcière les accueille chaleureusement et Sen lui rend le sceau dérobé par Haku. Zeniba la rassure sur la santé de son ami : le ver était un sortilège de Yubâba et maintenant Haku sous son emprise. Sen a libéré son ami en écrasant le ver et Haku est donc hors de danger.

Pour remercier Sen, Zeniba confectionne un nouveau ruban pour lui attacher les cheveux. Mais il est déjà l'heure pour Sen de repartir. En franchissant le seuil de la porte, la fillette découvre Haku sous forme de dragon venu pour la ramener aux bains. Sen est soulagée de le voir guéri de ses blessures. Tous remercient Zeniba et le sans-visage accepte l'invitation de la sorcière à rester avec elle.



Sen chevauche le dragon qui s'envole. Agrippée aux cornes de l'animal, elle a soudain un violent flash-back. Elle se souvient de Haku et lui murmure son vrai nom : Kohaku. A ces mots Haku, qui retrouve son identité et sa liberté, reprend sa forme originelle de jeune homme. Haku est en réalité le dieu d'une rivière dans laquelle Chihiro avait failli se noyer lorsqu'elle était petite, en essayant de récupérer sa chaussure tombée dans l'eau. Haku l'avait alors sauvée en la ramenant sur la rive.

Ce n'est que le lendemain matin que tous arrivent aux bains. Bou reprend son apparence normale mais cette expérience l'a changé et Yubaba retrouve son fils plus mature qu'il ne l'a jamais été. Bou demande à sa mère de ne pas contrarier Chihiro mais, pour pouvoir repartir, la fillette doit subir une dernière épreuve: reconnaître ses parents parmi une douzaine de cochons. Sûre d'elle, après avoir bien observé les animaux, Chihiro explique qu'ils ne sont pas parmi eux.

Yubâba est visiblement contrariée mais devant tout le personnel qui s'est rassemblé pour l'occasion, elle ne peut que tenir sa promesse. Elle rend à Chihiro sa liberté en même temps que celle de Haku. Les deux enfants repartent vers la prairie par laquelle la fillette est arrivée. Ils doivent maintenant se séparer et se souhaitent mutuellement bonne chance. Chihiro accourt vers ses parents qui l'attendent. Mais ces derniers semblent ne se rappeler de rien. Chihiro aurait-elle rêvé? On pourrait le croire...si le ruban de Zeniba n'était pas accroché dans ses cheveux !

3. Revue de presse

En France, les critiques ont salué unanimement le film.

Le Monde évoque une «traversée du miroir onirique et romantique où l'animation devient un art du dévoilement», **Les Inrockuptibles** «un poème en prose, une épopée foisonnante, un conte philosophique, une oeuvre beaucoup plus ambitieuse qu'un simple roman d'apprentissage destiné à la jeunesse». Pour **Libération**, le film «culmine dans une séquence de trajet en train, d'une simplicité apparente mais à tomber à la renverse». **Positif** estime que «Miyazaki présente un conte de fées pour tous âges, une moralité, une fantasmagorie pour l'œil, pour l'ouïe, pour l'intelligence». Pour **Première**, «l'expérience a de quoi combler toutes les catégories d'âge, de culture et de sensibilité». **Télérama** évoque «une Alice aux pays des fantômes où se mêlent avec brio et fantaisie, jeu de piste et audaces visuelles» et pour **Le Nouvel Observateur**, «le film a la qualité surréaliste d'un songe».

4. Récompenses

- Ours d'or du meilleur film au Festival de Berlin en 2002 (premier dessin animé à avoir obtenu cette récompense)
- Awards of the Japanese Academy du meilleur film et de la meilleure musique en 2002
- Hong Kong Film Award du meilleur film asiatique en 2002
- Blue Ribbon Award du meilleur film en 2002
- Prix des lecteurs du meilleur film aux Kinema Junpo Awards en 2002
- Prix du film Mainichi du meilleur film d'animation, du meilleur réalisateur, de la meilleure musique et prix des lecteurs en 2002
- Prix du public au Festival du film de San Francisco en 2002
- Oscar du meilleur film d'animation en 2003
- Satellite Award du meilleur film d'animation en 2003
- Saturn Award du meilleur film d'animation en 2003
- Annie Awards du meilleur film d'animation, du meilleur réalisateur, du meilleur scénario et de la meilleure musique en 2003
- Critics Choice Award du meilleur film d'animation en 2003
- Silver Scream Award au Festival du film fantastique d'Amsterdam en 2003



5. Note d'intention d'Hayao Miyazaki

"Ce film s'apparente à un récit d'aventures, mais sans agitation d'armes, ni superpouvoirs. 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

oeuvre 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.

Aujourd'hui, le monde est devenu ambigu. Le sujet principal de ce film est de dépeindre de façon claire ce monde qui semble se consumer, et ce en empruntant, malgré cette ambiguïté, la forme d'une fantaisie.

Dans un monde où ils sont gardés, protégés, maintenus à distance, les enfants laissent s'hypertrophier leurs bras et leurs jambes frêles. Les bras et les jambes fluets de Chihiro, l'expression de colère de son visage, typique de quelqu'un qui ne s'amuse pas facilement, en sont le reflet. Mais en vérité, lorsqu'elle se retrouve confrontée à une situation de crise, où les rapports sont bloqués, on s'aperçoit que rejaillissent sa force d'adaptation et sa persévérance, et qu'elle engage sa vie à déployer une faculté de jugement et une capacité d'agir décisives.

Dans les circonstances rencontrées par Chihiro, la plupart des hommes paniqueraient ou refuseraient d'y croire, mais ces hommes finiraient par être dévorés. On peut dire qu'en fait, le talent de Chihiro est de trouver la force de ne pas se laisser dévorer.

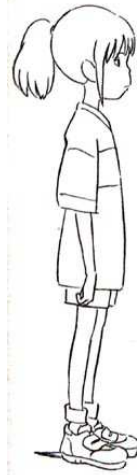
En aucune façon, elle n'est devenue l'héroïne parce qu'elle serait une jolie petite fille dotée d'un cœur exceptionnel. Sur ce point, c'est un des mérites de ce film, et c'est aussi pourquoi je le destine aux petites filles de dix ans.

La parole est une force. Dans le monde où Chihiro s'est perdue, le fait de prononcer une parole constitue un acte d'un poids déterminant. Aux bains que dirige Yubâba, si Chihiro prononce les mots : "*Je ne veux pas*", "*Je veux rentrer chez moi*", la sorcière la jette aussitôt dehors ; il ne lui reste qu'à errer sans nulle part où aller et disparaître, ou être changée en poule et pondre des oeufs jusqu'à être mangée.

A l'inverse, quand Chihiro dit : "*Je travaillerai ici*", toute sorcière qu'elle est, Yubâba ne peut pas ne pas en tenir compte. Aujourd'hui, le mot a une légèreté sans limite, on peut dire n'importe quoi, il est reçu comme une bulle et ne restitue plus qu'un reflet de la réalité. Pourtant le fait que la parole soit une force est encore vrai à l'heure actuelle. Un mot n'est vain, sans force, que parce qu'il est vidé de son sens.

L'acte de dérober le nom n'est pas celui de le transformer en surnom, c'est une démarche qui vise à dominer totalement son adversaire. Sen est effrayée de s'apercevoir qu'elle a oublié son propre nom, Chihiro. De plus, chaque fois qu'elle va rendre visite à ses parents à la porcherie, elle devient progressivement indifférente au sort de ceux-ci changés en cochons. Dans le monde de Yubâba, on doit continuellement vivre dans la crainte d'être dévoré. Dans cet environnement difficile, Chihiro s'anime. D'ordinaire renfrogné, son visage rayonnera, pour le final du film, d'une expression charmante. Pour autant la nature du monde ne s'en trouve nullement modifiée.

Ce film possède ou fait appel à une force de persuasion selon laquelle la parole représente une volonté propre, une énergie. Là, le fait d'avoir réalisé une fantaisie prenant place au Japon a une signification. Même s'il s'agit d'un conte de fées, je ne voulais pas faire un conte de fées à l'occidentale, avec de nombreuses échappatoires. Ce film peut sembler être à l'imitation d'un monde différent, mais j'ai plutôt voulu réfléchir à une filiation en droite ligne avec les contes d'autrefois comme *Suzume no Oyado* (la Maison de l'épervier) ou *Nezumi no Goten* (le Palais des souris).



Le fait de donner au monde où vit Yubâba un côté occidental laisse penser à quelque chose que l'on a déjà vu quelque part sans que l'on puisse distinguer entre le rêve et le réel, et en même temps, c'est un creuset de nombreuses images issues d'idées traditionnelles japonaises. L'ensemble du folklore - récits, traditions, événements, idées, depuis les rites religieux jusqu'à la magie - aussi abondant et unique soit-il, est tout simplement ignoré. Cependant, je dois également dire que se contenter de charger un monde mignon, comme il en existe dans le folklore, d'éléments traditionnels, serait vraiment faire preuve d'une imagination limitée.



Les enfants, entourés de high-tech, de produits superficiels, perdent de plus en plus leurs racines. Nous possédons une tradition ô combien abondante, tradition que nous avons le devoir de leur transmettre. Je pense qu'il faut introduire dans un récit moderne des idées traditionnelles, comme on incruste un morceau dans une mosaïque éclatante. Le monde du cinéma possèdera ainsi une force de persuasion nouvelle.

Dans le même temps, je me rends compte à nouveau que nous autres, Japonais, sommes des insulaires. A une époque sans frontières, les hommes qui ne possèdent pas de lieux seront méprisés. Un lieu, c'est un passé, c'est une histoire. Je pense que les hommes qui n'ont pas d'histoire et les peuples qui ont oublié leur passé disparaîtront comme des éphémères, ou seront changés en poules pour pondre des oeufs en attendant d'être mangés.

Je pense avoir fait ce film avec véritablement le souhait qu'il touche un public de fillettes de dix ans. " Traduction du japonais : Cédric Lévy

Sources :

Wikipedia

commeaucinema.com

Le site consacré au studio Ghibli : <http://www.butta-connection.net/films/chihiro.php>



A. Comprendre le film : le travail préparatoire à l'oral

Ce film, d'une réelle poésie visuelle, nous invite à suivre le voyage initiatique d'une petite fille japonaise, brusquement plongée dans un monde où les esprits du Japon viennent se reposer et se purifier des souillures qui leur sont infligées par les humains. Le foisonnement de couleurs, la richesse des décors, les innombrables personnages accompagnent Chihiro, petite fille de 10 ans dépouillée de son nom, de son monde, prisonnière, qui entreprend un voyage teinté de nostalgie, de courage et d'apprentissage.

1. Le synopsis

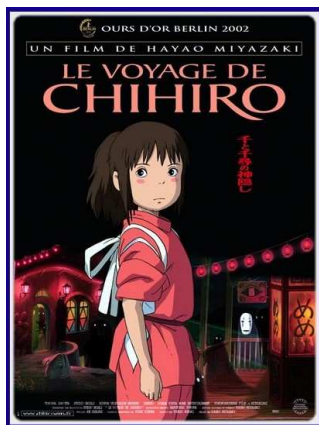
En route vers leur nouvelle demeure, Chihiro et ses parents se perdent au travers d'un chemin forestier et s'aventurent dans un étrange tunnel. De l'autre côté, ils découvrent un paysage libre et paisible et déambulent parmi les échoppes étrangement vides d'un parc à thème désaffecté. Les parents découvrent alors, dans un restaurant désert, toutes sortes de mets succulents qu'ils avalent goulûment. Mais cette nourriture les change en porcs. Chihiro doit trouver un moyen d'échapper au peuple de la nuit qui flaire les humains à plusieurs kilomètres. Elle assiste médusée à son lent effacement et devient transparente à ses propres yeux. Heureusement, elle trouve bientôt un allié en la personne de l'énigmatique Haku qui va lui ouvrir les portes du Grand Palais des Bains, un institut étrange où des dieux viennent se relaxer une fois la nuit venue. Commence alors pour elle un parcours initiatique. Elle va devoir apprendre les règles étranges de ce lieu dirigé d'une main de fer par la sorcière Yubâba et travailler pour survivre et espérer sauver son père et sa mère.

► Voir Fiche élève 1 : Introduction au Voyage de Chihiro

► Voir Fiche élève 2 : Le résumé de l'histoire

2. L'affiche, le titre

Trois affiches peuvent être présentées, l'affiche française et deux affiches japonaises. La découverte peut être simultanée ou différée.



L'affiche française :

L'affiche présente le personnage de Chihiro. On perçoit l'ambiance mystérieuse du film à travers les couleurs sombres, l'étrangeté des personnages et l'expression de Chihiro.

► On peut formuler des hypothèses :

- sur le personnage au premier plan, son expression
- sur le décor
- sur le titre, de quel voyage peut-il s'agir ?

Les affiches japonaises :

Le titre peut se traduire par « L'enlèvement de Sen et de Chihiro par les divinités ». La référence aux *kamikakushi* - rapt commis par les divinités - annonce l'orientation pédagogique conférée par le réalisateur au monde de l'entre-deux, où cohabitent des êtres humains et esprits de toutes sortes.



- ▶ On peut inviter les élèves à réfléchir sur le sens du mot voyage, s'agit-il d'un déplacement dans l'espace ou d'un voyage intérieur ?
- ▶ On peut noter les éléments iconiques et graphiques semblables et différents et réfléchir à la signification donnée.

3. Après le film

Ce qu'on a repéré :

- les émotions, les sentiments
- les valeurs
- la nourriture
- les thèmes
- la culture japonaise
- l'humour
- les dessins
- les décors
- le fantastique
- les personnages
- le monde des esprits
- le pouvoir des mots

Ce qu'on a interprété :

Les thèmes 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-t-il existé dans la vie de Chihiro et ses parents ou seulement dans son imagination ?

B. Découvrir l'univers du film

1. Les personnages

Quels sont les personnages ? Le film interroge sur le terme « humain » ; est-ce dans sa dimension d'humanité ou physique ?

Quel est le rôle des personnages ?

Quels rapports sont établis entre eux ? De quelle manière évoluent ces rapports au cours du récit ?

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

Dans ce monde de l'entre-deux, certains personnages sont doués de plus ou moins grands pouvoirs. Certains sont protecteurs, d'autres sont monstrueux...ou les deux!

A quel personnage pourrait-t-on s'identifier ? Pourquoi ?

► Chihiro et sa famille



千尋 Chihiro

Ce nom est composé de deux kanji, (idéogrammes) le premier SEN (CHI) signifiant "mille brasses". Le deuxième kanji, JIN se lit HIRO, sa lecture courante est TAZU.NERU qui signifie "chercher quelqu'un", "s'enquérir de". Chihiro signifie littéralement 'mille brasses', et il renvoie à l'accident au cours duquel elle a failli se noyer. Chihiro est une petite fille ordinaire de 10 ans : lors d'un déménagement vers une autre ville avec ses parents, elle entre accidentellement dans "l'autre monde", celui des monstres et des esprits. Elle se retrouve livrée à elle-même et doit abandonner son nom pour devenir Sen. D'abord chétive, introvertie, têtue et gâtée, elle va faire preuve de courage, apprendre les vertus du travail, l'amitié, et le dévouement pour survivre et sauver ses parents.

Akio Ogino, le père de Chihiro

C'est un homme d'affaire très sûr de lui. Il n'est pas particulièrement sensible aux besoins et aux sentiments des autres. Pour s'être servi goulûment dans un restaurant déserté, il sera, comme sa femme, transformé en cochon



Yûko Ogino, la mère de Chihiro

Comme son mari, elle paraît assez distante de Chihiro. Blasée par le comportement désagréable de sa fille, elle ne fait pas attention à elle.

On peut questionner le choix des personnages des parents de Chihiro qui ne correspondent pas aux standards de la société japonaise. Sont-ils l'expression de cette société de consommation que rejette le réalisateur ?

► Les sœurs jumelles

湯婆婆

Yubâba



Ce nom est composé de 3 kanji, le premier TOU (YU) signifiant "eau chaude", ce kanji est utilisé devant les établissements de bains au Japon. Les deux autres kanji sont le même kanji BA (BAA) répété signifiant "vieille femme". Yubâba est une sorcière aux nombreux pouvoirs, qui gère Arubaya, l'établissement de bains publics, l'épicentre de ce monde étrange. Elle utilise la magie et dirige de manière autoritaire ses employés. Elle a le goût du luxe et de l'apparat et habite des appartements à la décoration somptueuse. Elle

peut sembler cruelle et impitoyable, privant Chihiro de son identité et réservant un sort peu enviable à ses parents. Cependant, elle devient une maman folle de son fils unique, cédant à tous ses caprices.

Bou (prononcé Bô) est l'image même de l'enfant-Roi, bébé géant de Yubâba capricieux et égoïste, il ne fait que réclamer, se plaindre et menacer... jusqu'à ce qu'un sortilège de Zênîba (sœur jumelle de Yubâba) le change en rat obèse et inoffensif, Boo-nezumi (littéralement "enfant-souris"), le réduisant au silence. Chihiro devient alors son seul espoir, car elle connaît son identité véritable. Or, en suivant Chihiro, il va pour la première fois de sa vie sortir du palais des bains et découvrir le monde extérieur. Quand il retrouvera son apparence à la fin, il aura grandi, muri tout comme Chihiro et la soutiendra. Son ouverture au monde lui a aussi ouvert l'esprit.



Zeniba est la sœur jumelle et sorcière rivale de Yubâba. Elle est identique physiquement à sa soeur mais se montre plus humaine. Elle vit dans une petite maison modeste sur une île. Zeniba détient la clef de l'histoire. Elle a effectivement jeté un sortilège à Haku qui lui avait volé son sceau à la demande de Yubâba.

► Le personnel des bains



ハク Haku

Son vrai nom complet, enfoui au fond de sa mémoire est « Kohaku », soit le nom de l'esprit d'une rivière, dont la forme surnaturelle est un dragon blanc. Ce jeune garçon mystérieux est l'ami de Chihiro. Il aidera la jeune fille dès le début et constituera pour elle un soutien moral sans faille tout au long de l'aventure. Pourtant, malgré son aspect sympathique, il a en lui un côté froid et cruel. Disciple de Yûbaba qui lui enseigne la magie, il est craint et respecté par tous les employés des bains. Il peut également se transformer en un dragon et obéit à des ordres secrets de sa maîtresse.



Kamaji, « Au four et au moulin pour chauffer l'eau des bains. »

Ce vieillard à six bras entretient la chaudière au cœur de l'établissement grâce aux **Susuwatari**. Il réalise les préparations pharmaceutiques destinées aux bains. Il est d'abord distant : « La seule chose que j'ai à te proposer, c'est de voir ailleurs si j'y suis... », puis se prend d'affection pour Chihiro et l'aide à surmonter les épreuves rencontrées.



Les **Susuwatari** font penser aux «noiraudes» de Totoro. Il s'agit d'une armée de boules noires qui travaillent pour Kamaji et portent des boulets de charbon pour alimenter le feu au de la maison des bains.

Kashira, Les **têtes sans corps** vivent dans l'appartement de Yubâba et lui tiennent compagnie. Ils se déplacent sur le sol par petits bonds.



Yubâ-bird

C'est l'animal de compagnie de Yubâba, son éclaireur et sa sentinelle. Il a un corps d'oiseau et une tête qui ressemble à celle de sa maîtresse. Lui aussi subira un sortilège de Zeniba et sera transformé en oiseau mouche inoffensif.



Chihiyaku, homme-grenouille qui s'occupe principalement de préparer les repas au temple. Ils répondent aux exigences de Yubâba et servent avec beaucoup de condescendance les clients des bains.



Lin Elle s'occupe de Chihiro lors de son arrivée à Aburaya à la demande de Kamadji. Très fermée et agressive, elle va peu à peu prendre Chihiro sous son aile pour lui apprendre les lois de survie dans le monde des bains. Elle ne connaît apparemment que peu de choses du monde extérieur, mais elle rêve de gagner assez d'argent pour pouvoir partir un jour.

Yuna

Ce sont en fait des escargots de jardin transformés en servantes pour les Bains. Elles ont des tâches variées: accueillir les clients, les baigner, s'occuper des chambres, nettoyer...



► Les dieux

Les dieux japonais n'ont pas de forme réelle. Ils sont dans les pierres, les colonnes, ou dans les arbres. Mais ils ont besoin d'une forme pour aller aux thermes. Les clients des bains sont des anciens dieux locaux venus soulager leurs maladies et leurs blessures.

Kaonashi, Le "sans-visage" étrange personnage noir sans nom, et qui ne s'exprime que par



des gémissements douloureux. Son visage est caché par un masque. Est-ce un Dieu, est-ce un esprit sombre ? Ame perdue qui erre entre le monde des morts et des vivants. Entré à l'aide de Chihiro dans le Palais des Bains, il est en quête d'identité. Il veut qu'elle lui révèle son secret pour devenir humain. Rapidement insatisfait et surpris par l'attitude de Chihiro, il deviendra dangereux pour tout le personnel, engloutissant des quantités monstrueuses de nourriture et toute personne ayant accepté ses cadeaux et se trouvant sur son chemin. Sauvé par Chihiro, il trouvera enfin une paix intérieure chez Zeniba et s'y installera.

A travers ce personnage, on sent une vive critique envers notre société consumériste, qui dévore tout sans réel besoin et enfle et détruit tout sur son passage, tel cet homme sans visage.

Okusare-sama, le Dieu putride/, le Dieu de la rivière

Yubâba confie le Dieu putride à Chihiro. Couvert de boue, il est effrayant de puanteur. Grâce à l'aide de Kamadji et de Lin, Chihiro va lui rendre sa véritable apparence en enlevant l'épave qui l'entrave : Kawa no Kami, le Dieu de la rivière il a au cours du temps accumulé en son sein détritit et ferraille qui l'ont rendu méconnaissable. En témoignage de sa reconnaissance, il laisse des pépites d'or au personnel des Bains ainsi qu'une boulette amère agissant comme médicament à Chihiro.



Oshira-Sama , (Oshira = blanc)

C'est Blanco, la divinité du radis

Kasuga-sama

Vêtus d'habits traditionnels et d'étranges masques, ces dieux se rendent aux bains par bateau. « Kasuga » est le nom d'un sanctuaire Shinto. On y pratique une danse rituelle traditionnelle nommée "Ama". Les danseurs y portent des masques de papiers, semblables à celles des Kasuga-sama.



► Voir Fiche élève 3 : Les personnages

2. Tisser des relations

Le pouvoir des mots et de la mémoire

Les noms et les mots ont une grande importance dans l'histoire. Pour prendre le pouvoir sur ses serviteurs, Yubâba les prive de leur nom. Lorsqu'elle fait signer le contrat d'embauche à Chihiro, elle saisit dans le creux de sa main une partie du nom pour n'en laisser qu'un signe " Sen". Ne plus avoir de nom, c'est perdre ses racines et son identité.



« Yubaba vole nos noms pour nous tenir en son pouvoir. Ici tu t'appelles Sen. Ton vrai nom doit rester caché dans ton cœur » dit Haku à Chihiro.

C'est ainsi que vit le personnel d'Arubaya. Tous ont non seulement oublié leur identité, mais ne vivent plus que pour le profit.

Dans l'univers parallèle traversé par Chihiro, la seule chance de s'échapper est de ne pas oublier son prénom, écrit sur le papier par ses camarades de classe mais aussi de résister à cette société de consommation qui conduit à la déshumanisation.

"On n'oublie jamais les gens que l'on a rencontré. On a seulement du mal à s'en souvenir."

Cette phrase de Zeniba, qui intervient à la fin du film, illustre l'importance que Miyazaki accorde aux souvenirs et aux choses du passé.

La mémoire est aussi le moyen pour Chihiro de réussir finalement à délivrer Haku de sa servitude. Et ce souvenir, ce n'est même pas un souvenir direct, c'est le souvenir d'un épisode de son enfance raconté par sa mère. Les souvenirs font partie de nous, et sont le moyen indispensable à la construction de nos relations avec les autres.

L'importance des autres

Tout au long de l'histoire, les personnes que rencontre Chihiro prennent de plus en plus d'importance, et les relations qu'elle construit la poussent à donner le meilleur d'elle-même :

- Haku, qui la sauve de la disparition corporelle, de la perte de son nom et son identité et lui indique quoi faire pour être acceptée à la maison des bains. « *J'en appelle au vent et à l'eau qui sont en toi, libérez-la* ».
- Les Susuwataris qui la soutiennent face à Kamaji.
- Kamaji qui au départ, se montre peu paternaliste, mais l'aidera à aller chez Yubâba et Zéniba.
- Le Dieu des Radis qui la guide jusqu'à la porte de Yubâba.
- Lin qui lui apprend à travailler.
- Le Dieu de la rivière qui saura la récompenser de son courage en lui offrant une boulette de plantes médicinales.

A chaque fois, Chihiro va grandir, et nouer une relation affectueuse. Elle finira même par réussir à apprivoiser le Sans-visage.

C'est elle également qui sauvera Haku ensorcelé par Yubâba. Cette dernière lui a fait avaler une étrange bestiole (une limace maléfique) - le sceau de Zéniba - qui le ronge intérieurement. Chihiro retrouve ses parents, justement grâce aux relations qu'elle a su nouer, et regagne le monde réel.

La signification du ruban que Zeniba fait tisser pour Chihiro est explicite : *"Le fil de ta vie se tisse avec celui des autres, cultive ce lien par tes actions."* Quand Chihiro se tourne pour rejoindre la voiture ou ses parents l'attendent, on voit briller dans ses cheveux le fameux ruban, qui est bien réel... il fait partie de sa vie et de la future jeune fille qu'elle va devenir.

Ses parents, eux, ont tout oublié, et sont les seuls à ne rien avoir appris de plus dans cette histoire.

3. Le thème du double

Le voyage de Chihiro est d'abord un voyage intérieur. Les deux prénoms, « Sen » et Chihiro, sont en fait les mêmes, le premier n'étant que la moitié du second, un seul idéogramme en japonais sur les deux nécessaires pour dire Chihiro. Ce thème est d'ailleurs annoncé dès le début du film par la statue à double face qui marque l'entrée du tunnel.



Proposer aux élèves de relever cette dualité dans le film :

- Chihiro/Sen
- Haku garçon, Haku dragon
- Yubâba/Zéniba
- Les esprits qui se dédoublent : l'esprit putride, l'esprit sans visage

Le Sans-Visage reflète bien la complexité de l'être humain. Le masque blanc et sa petite voix calme donnent l'impression d'un personnage sympathique, qui refoule ses sentiments pour Chihiro. On découvre en lui une autre personnalité lorsqu'il avale la grenouille. Le masque semble disparaître soudainement pour ne laisser voir que sa gigantesque gueule, il n'est plus timide et parle beaucoup plus fort !

La complexité voire la dualité de certains personnages du film nous renvoie à la notion d'opposés qui, s'ils sont par nature différents, ne sont pas pour autant « ennemis ». Dans la vie courante, les éléments s'assemblent, s'attirent, ou se mettent en valeur, comme par exemple le sombre et le clair, l'ombre dépend toute entière du bon vouloir de la lumière...

C'est un sujet qui peut faire l'objet de débats en classe autour de différentes thématiques en lien avec le film :

- Seul/Ensemble
- Désordre/Ordre
- Jour/Nuit
- Travailler/Jouer
- Rire/Larme
- Equilibre/Déséquilibre
- Libre/prisonnier

► *Voir Fiche élève 4 : Débat*

Pour exploiter cette fiche, on peut questionner

- Ce que l'on ressent en regardant ces photos : impressions, sentiments, émotions...
- Ce que l'on comprend mais que les photos ne montrent pas : interpréter.

4. L'espace et le temps

Le temps

On peut s'interroger sur la structure temporelle du film. Si l'on compare le début et la fin, les lieux ont vieilli mais pas les personnages. A la sortie du tunnel, les parents découvrent la voiture recouverte par la végétation, la bâtisse surmontée de l'horloge et donnant accès au "parc d'attraction" paraissant délabrée, tout comme l'entrée du tunnel. La statue qui marque l'entrée du tunnel elle-même a changé. A la fin, elle devient une simple borne de pierre sans visage...

Simple arrêt sur image ? Et pourtant les épreuves vécues par Chihiro semblent se dérouler sur un temps assez long.

Miyazaki s'amuse-t-il avec le temps, dérègle-t-il les pendules ? Ce voyage intérieur, imaginaire semble appartenir à un autre temps... Qui en décide d'ailleurs ? L'alternance jour-nuit nous échappe. La nuit tombe excessivement vite. Yubâba joue elle-même avec le temps et décide de son alternance en faisant tourner la coupole dans la chambre de Bou. Quelle est la logique choisie par le réalisateur, y en a-t-il une ?

► Voir Fiche élève 5 : Le temps

L'espace

Le tunnel : il représente le passage du réel à l'imaginaire et inversement. On y accède après avoir traversé une forêt de temples d'esprits. On débouche après la traversée de ce tunnel dans une vaste salle colorée ressemblant à une salle d'attente. De là on perçoit le bruit du train. Le bâtiment est surmonté d'un clocher-horloge



Le parc à thème : par le passage d'un gué à travers une prairie et quelques marches de pierre, on accède à ce qui ressemble à un village fantôme constitué exclusivement de bars-restaurants déserts. Là encore, on ne situe pas exactement cet étrange espace, est-ce un parc d'attractions ? Un espace imaginaire ? Un lieu de tentations alimentaire pour les parents ? Chihiro, par son refus de manger, va échapper à la triste condition dans laquelle ses parents vont sombrer.

La maison des bains : Elle est séparée du village par un pont que Chihiro doit franchir sans respirer ! Est-ce le début des épreuves ? Il s'agit d'un bâtiment à plusieurs étages d'où s'échappent des torrents d'eau chaude et une fumée noire, par une grande cheminée. La circulation s'y fait dans la verticalité, symbolisant par là-même la hiérarchie sociale. On y circule par les escaliers à l'intérieur comme à l'extérieur ou par des ascenseurs plus ou moins luxueux suivant l'étage. Une coupole en constitue le sommet, c'est la chambre de Bou.

La mer, étrange étendue sur laquelle circule un train sans retour, peuplée d'ombres.

La chaumière de Zêniba, simple maisonnette, chaleureuse et accueillante.



5. Des clés culturelles pour comprendre le film

«Ceux qui ont oublié leurs attaches sont condamnés à disparaître».

Pour Miyazaki, l'identité d'un peuple ou d'un pays est liée à son histoire, à sa culture.

Le film fait évoluer le personnage le plus normal et le plus actuel jamais imaginé par le réalisateur dans un monde imaginaire mais profondément ancré dans la culture japonaise.

Quels éléments montrent que l'on est en présence d'une société différente de la nôtre ?

Les paysages

Les bâtiments - les temples, les sanctuaires (avec les torii, porte d'entrée des espaces sacrés de la religion shintoïste), les ruelles avec les lampions rouges, les jardins, les cascades et torrents, les ponts en bois en demi-arc de cercle.

La vie sociale

Les salutations, l'expression des sentiments, l'alimentation.

L'univers des bains est un des éléments fondamentaux de ce film. Il s'agit d'«onsen», des bains chauds dont l'eau est généralement issue de sources volcaniques. Véritable lieu de détente, il sert également à guérir certaines maladies par certaines plantes ajoutées dans le bain. Dans les «onsen», les clients doivent être entièrement nus et seule une serviette cache une partie de l'anatomie ! Les bains de Chihiro répondent parfaitement à cette description, servant à relaxer les

divinités. Yubâba précise à Chihiro que : «Huit millions d'esprits viennent se reposer ici lorsqu'ils sont fatigués.»

Les croyances, la religion

- les kamis, ces esprits qui divinisent la nature : animal, végétal, minéral que l'on retrouve dans les jardins japonais.

- les êtres fantasmatiques comme le dragon. Le dragon, omniprésent dans les fêtes, il protège, et est le totem de nombreuses tribus chinoises qui le considèrent comme le maître des eaux et de la pluie.

- la religion, les Japonais, en majorité, pratiquent les deux religions du pays : le shintoïsme et le bouddhisme. 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.

Le *bouddhisme* 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.

Le langage

Certaines anciennes cultures croient que toute chose ou personne a un "véritable" nom et que lorsque l'on connaît ce nom, on détient le pouvoir sur la chose. Ainsi les mots étaient utilisés avec une extrême attention. Miyazaki croit également en l'importance des mots et en leur signification; mais de nos jours ils perdent de leur substance car ils sont pris avec trop de légèreté et sont vidés de leur sens. C'est par le pouvoir des mots que Chihiro va réussir à se faire une place, mais aussi que Yubâba parvient à lui dérober son identité. Retrouver son nom dans Arubaya est la clef de la liberté.

D'autres scènes sont des allusions directes à des croyances japonaises. Ainsi, lorsque Chihiro écrase le ver qui rongeaient Haku, elle fait se joindre ses deux index et trépigne devant Kamaji. Celui-ci passe alors sa main entre les deux index, comme pour couper un fil invisible. En fait, il s'agit d'un geste de purification appelé "Engacho wo Kiru" («couper l'impureté littéralement») que les Japonais faisaient auparavant pour conjurer une souillure.

Quant aux petits papiers que Zeniba a envoyés à la poursuite de Haku, il s'agit d'une référence à l'Ommyôdô, «voie du Ying et du Yang», une théorie du taoïsme qui enseigne ce qui est à éviter certains jours, quelles directions prendre à telle période de l'année, la façon dont on devait construire une maison... Les prêtres étaient notamment chargés de purifier les lieux par l'utilisation de petits bouts de papier sur lesquels sont écrits des prières.

On croyait qu'ils pouvaient insuffler la vie à des petits bouts de papier en forme d'animal ou d'humain et leur ordonner tout ce qu'ils voulaient.



► Voir Fiche élève 6 : Des clefs culturelles

C. Analyser le film

Dans ce monde de «l'entre-deux», présenté par Miyazaki certains personnages sont doués de pouvoirs, certains sont braves, d'autres malhonnêtes. Dans ce lieu étrange, les humains inutiles sont changés en animaux ou disparaissent.

Seule, face à une situation difficile et compliquée, le monde fantastique permet à Chihiro de trouver en elle-même des ressources insoupçonnées pour survivre. Elle devra abandonner son nom, commencer à travailler pour sauver ses parents et un jour revenir dans son propre monde.

Elle va apprendre à se discipliner, elle va découvrir l'amitié, le dévouement, des valeurs nouvelles pour elle.

Nous vous proposons d'exploiter ce film à partir des entrées suivantes:

- **Le récit initiatique** (grandir, trouver son identité, mieux se connaître)
- **Les valeurs humaines, sociales et sociétales** (connaître l'autre, volonté, persévérance, adaptabilité, solidarité, parole et engagement)
- **La société de consommation**
- **Le respect de la nature**

Ces différentes pistes de travail pourront servir de supports aux séances de morale que chaque enseignant se doit de mettre en œuvre dans sa classe, elles pourront nourrir également des débats philosophiques.

Texte de référence :

[Circulaire n° 2011-131 du 25 août 2011 relative à l'instruction morale à l'école primaire](#)

L'instruction morale conduit l'élève «à réfléchir sur les problèmes concrets posés par sa vie d'écolier et, par lui-même, de prendre conscience de manière plus explicite des fondements même de la morale : les liens qui existent entre la liberté personnelle et les contraintes de la vie sociale, la responsabilité de ses actes ou de son comportement, le respect des valeurs partagées, l'importance de la politesse et du respect d'autrui.»

L'instruction morale constitue un enseignement à part entière, dispensé régulièrement dans toutes les classes.

Cette démarche est fondée sur un dialogue dans lequel le maître joue un rôle prépondérant, tout en ouvrant aux élèves un espace de parole structuré et rassurant.

1. Le récit initiatique

Le récit initiatique est un type de récit où l'on suit l'évolution, positive ou négative, d'un personnage vers la compréhension du monde ou de lui-même.

Il se rencontre le plus fréquemment dans les contes, mais aussi dans les romans et dans les mangas.

L'une des grandes caractéristiques du récit initiatique est de présenter un certain nombre d'épreuves et d'obstacles qui impliquent souvent des souffrances dont le personnage doit triompher pour sortir «grandi», transformé dans sa façon de penser et/ou d'agir, positivement ou négativement.

Quelques pistes de travail :

- Elaboration du portrait initial de Chihiro
- Analyse de la nature du changement : changement physique ou changement psychologique
- Recherche de la cause du changement
- Analyse de la manière dont s'est effectué le changement
- Recherche de la durée nécessaire à ce changement
- Recherche du passeur qui a permis l'initiation
- Elaboration du portrait final de Chihiro
- Comparaison de l'état initial et de l'état final
- Recherche des différentes étapes qui permettent de grandir, de se transformer, d'acquérir l'autonomie...
- Recherche du moment où se situe le passage (enfance, adolescence, vieillesse...)

Grandir / Trouver son identité

C'est ce qui arrivera à Chihiro qui va subir des transformations intimes de sa personnalité, découvrir de nouvelles valeurs.

L'héroïne va évoluer seule dans un milieu inconnu et hostile. Elle devra son salut à son audace, sa ténacité, son grand cœur et son courage.

Portrait initial : Peureuse, insupportable, protégée au début du film dans son cocon familial, Chihiro, fille unique, se conduit comme une enfant gâtée. Elle n'écoute pas ses parents qui parlent de la nouvelle ville où ils vont s'installer et leur tire même la langue quand il est question de sa nouvelle école.



Plus tard, lorsqu'ils découvrent le tunnel, toujours collée à eux, elle a peur à la vue des «petits sanctuaires» dans le paysage verdoyant. Elle n'ose pas s'aventurer vers l'inconnu. Dans le parc d'attraction, elle a peur de manger ou de prendre quelque chose qui ne lui appartient pas.



La quête

Analyse de la nature du changement / Recherche de la cause du changement

Chihiro se retrouve seule et doit sauver ses parents. Elle va découvrir de nouveaux sentiments (amitié, amour) et des valeurs morales (solidarité, courage, persévérance).

Sa peur va petit à petit disparaître et elle va faire preuve d'un courage de plus en plus grand, elle sera confrontée à un environnement inconnu et difficile dans lequel il lui faudra prendre des initiatives et des responsabilités.

Aux Palais des bains, elle accepte n'importe quelle tâche, que ce soit un travail au niveau des bains ou à la chaufferie.

Au fil des rencontres, elle va apprendre à grandir, à prendre confiance en elle et se rendra compte que le monde ne tourne pas autour de son nombril. Elle se fera des amis, se battra pour eux et ira jusqu'à risquer sa vie pour aider ses parents.

Les épreuves

Il faudra vaincre sa peur devant la colère de la sorcière Yubaba, laver l'esprit putride, soigner le dragon, délivrer Haku de son ensorcellement, libérer le petit peuple de la maison des bains du monstre qui avale tout.



Portrait final de Chihiro :

Chihiro a mûri, elle est passée de l'état d'enfant capricieuse à celui d'adolescente aimante qui peut regarder l'avenir en face. Elle s'est disciplinée, a appris les vertus du travail, le dévouement.

Une bibliographie autour du récit initiatique

La démarche proposée ici permettant aux élèves de dégager les caractéristiques d'un récit initiatique pourra être réinvestie à travers des lectures.

Nous vous proposons une bibliographie (récits purement initiatiques et récits d'apprentissage) permettant de développer cette thématique.

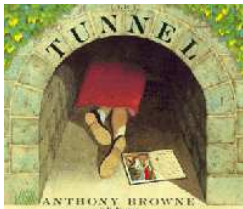
Alice au Pays des merveilles, Lewis Carroll, Rebecca Dautremer, Gautier-Languereau 11/2010

À la fois roman d'introspection et conte merveilleux, Alice au pays des merveilles est le récit, mené de bout en bout sur un rythme époustoufflant, de l'intemporelle question de l'identité.

Enfant déroutante, naïve et réceptive jusqu'à l'extrême, Alice fait la rencontre d'une multitude de personnages improbables qui seront autant d'ouvertures sur un monde où le cadre spatio-temporel est bouleversé, où les repères linguistiques ne sont plus fiables, où la peur voisine avec le jeu. Or, si Alice est aussi sensible à toutes les bizarreries qui l'entourent, c'est qu'elle a la particularité d'incarner deux personnalités à la fois...



Le tunnel , Anthony Browne, L'école des loisirs 06/2004



Tout sépare un frère et une sœur très différents. La taquinerie et les disputes se succèdent. Mais un jour, au cours d'une promenade, la découverte d'un tunnel les entraîne dans une aventure extraordinaire...

La fillette par son courage, affrontera ses peurs et sauvera son frère transformé en statue.



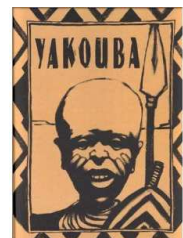
U, Grégoire Solotareff, L'école des loisirs, 09/2006

Dans cet album, on trouve les thèmes chers à l'auteur et en particulier l'amitié, la quête de l'identité, la différence, la rencontre de l'autre...

Yakouba, Thierry Dedieu, Seuil, 11/94

Cet album pose le problème des valeurs susceptibles d'orienter l'action humaine. Il permet d'éclairer le sens des valeurs qui sous-tendent les deux décisions possibles qui s'offrent au héros.

Il aborde la notion de choix « éclairé » et de conviction.



Pinocchio, Carlo Collodi, Bérengère Delaporte, Nathan 04/2010

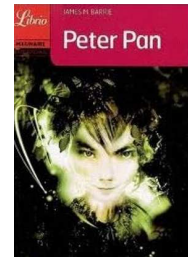


Gepetto, un pauvre menuisier, taille une marionnette dans une bûche : il a toujours rêvé d'avoir un fils. Mais le pantin se révèle vite menteur, désobéissant et chapardeur... Pinocchio ne se réduit pas à une seule lecture et il faut en apprécier les contradictions, les hésitations, les revirements. Il s'agit bien d'«aventures» : quitter la certitude affective du foyer, courir vers l'inconnu, risquer jusqu'à sa vie.

Si Pinocchio parvient à devenir un «petit garçon comme il faut», ce n'est pas sans quelques détours subversifs...

Peter Pan, James Barrie, Stéphane Girel, Editions 84, 06/2003

Il s'agit d'une traduction de la version intégrale du conte de James Barrie. Les aventures de Peter Pan, cet éternel enfant, sont pleines de leçons : la vanité est un vilain défaut, l'orgueil ne paye pas, l'amour maternel est indispensable aux enfants, l'entraide et l'amitié triomphent toujours !



Le kami de la lune, Nathalie Dargent Picquier Editions, 08/2011



Maître Muraki est l'heureux propriétaire d'une auberge thermale célèbre pour ses spécialités culinaires et la source chaude de son jardin où le Kami de la lune, déité qui vit sur cet astre, vient y plonger chaque soir et donner à l'eau une lumière subtilement argentée. Grâce à cette protection divine, cette source guérit tous les maux ! Mais Maître Muraki a aussi une fille, Yukiko, dont le tempérament farceur lui fait faire bêtises sur bêtises. Un jour, la jeune fille fait la farce de trop en versant de l'encre noire dans la source... Ce geste a pour malheureux résultat de faire fuir définitivement le Kami protecteur ! Yukiko

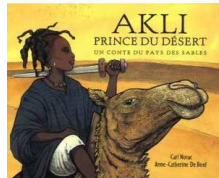
pour réparer sa bêtise va entamer un fabuleux périple et déployer maints efforts et ruses pour sauver son père de la faillite...

Le chat bonheur Qu Lan Editions Chan Ok, 10/2011

Echigoya est issu d'une famille aisée et travailleuse. Mais le jeune homme est paresseux et passe son temps à s'occuper de son apparence et à dilapider son argent au jeu. Il finit par perdre son entreprise et tous ses biens. La seule personne dont il s'occupe vraiment c'est son chat, Tama, qui lui rapportera une pièce d'or quand il se retrouvera sans le sou. Mais cet argent signifie aussi le sacrifice du chat... Un ouvrage qui sera particulièrement apprécié par les amateurs de culture japonaise.



Akli, prince du désert, Anne-Catherine de Boël, L'école des loisirs 06/2006



Afin de prouver à ses parents qu'il n'est plus un petit garçon, Akli décide de quitter le campement à dos de chameau. Son but est de ramener l'épée qui l'attend en ville chez son oncle.

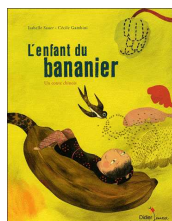
Mais pour réussir il faut traverser le désert avec ses génies méchants, ses tempêtes de sable...

Askelaad et l'ours blanc aux yeux bleus Anne Archambault Réunion des musées nationaux 10/2007

Le jeune Askelaad est formé depuis l'enfance à tous les secrets du pôle par Lumak, chamane d'une tribu inuite. Il est d'autant plus isolé qu'il a les yeux bleus, couleur inhabituelle dans le Grand Nord. Lors d'un automne particulièrement froid, il n'y a pas assez de nourriture pour que le village survive à l'hiver. Lumak, lui, a rêvé d'un animal extraordinaire qui pourra les aider. Mais seul Askelaad a les connaissances et les forces suffisantes pour le trouver...



L'enfant du bananier, Isabelle Sauer, Didier Jeunesse 01/2011

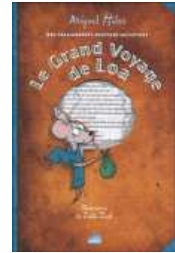


Il était une fois un vieux bossu qui habitait le Sud de la Chine et qui possédait pour seul bien un champ de bananiers. Mais un jour, une tempête s'abat sur le champ, épargnant juste une petite pousse. Elle grandit et sur cet arbre, une seule banane grossit. Piqué par une hirondelle, le fruit donne naissance à un petit garçon que le vieux prend sous son aile. Une fois devenu grand, le garçon n'aura

de cesse de trouver le remède qui soulagera son père. Commence alors un voyage initiatique fait de rencontres et de défis à relever !

Le grand voyage de Loa, Miguel Haler, Nouvel Angle, 11/2010

Loa a perdu ceux qu'il aimait. Pour fuir l'existence sordide des rats, il décide de partir au pays de ses cousins les écureuils. Pour aller au bout de son rêve, il devra se montrer courageux, faire confiance à des animaux inconnus et déjouer les ruses d'autres. Et puis surtout, il connaîtra la peur, le froid, la faim mais aussi l'amitié et ... l'amour!



► Voir Fiche élève 7 : Les sept frères corbeaux, un conte initiatique

La quête d'identité.

Celle-ci transparait bien entendu à travers le personnage de Chihiro mais également à travers un second personnage : Haku.



Premier humain que Chihiro rencontre, il est son plus précieux soutien. Il est lui aussi à la recherche de quelque chose qu'il a perdu, quelque chose d'essentiel à sa liberté : son nom.

La mémoire est le moyen dont se sert Chihiro pour délivrer Haku de sa servitude, elle lui rendra sa liberté en lui révélant sa véritable identité.

Ce souvenir est un épisode de son enfance raconté par sa mère, moyen indispensable à la construction de nos relations avec autrui.

Un autre personnage est aussi concerné par cette thématique, c'est le Sans-visage, ce fantôme étrange muni d'un masque qui suit Chihiro partout.

Au fur et à mesure que le film avance, on découvrira :

- qu'il mange des humains et ainsi se met à parler et à perdre son statut de fantôme et d'esprit
- qu'il cherche un endroit qui lui convient
- qu'il veut à tout prix être remarqué et accepté par les autres (la scène où il donne de l'or est révélatrice)
- qu'il attire l'attention de tous afin que l'on s'occupe de lui, qu'on le prenne en considération.



2. Les valeurs humaines et sociales

Si Miyazaki s'adresse directement aux jeunes spectateurs et leur envoie un message d'espoir et de courage, sans leur mentir sur les difficultés qui les attendent dans la vie, on peut néanmoins penser qu'il s'adresse aussi de façon indirecte à des spectateurs adultes : «Voyez comme un enfant est capable d'évoluer, et comme les adultes peuvent être creux, superficiels et statiques». Une façon de leur dire : «Soyez attentifs à eux, évoluez avec eux».

Le travail proposé autour du récit initiatique pourra se prolonger par une réflexion sur les valeurs humaines et sociales.

Chihiro, pour grandir doit faire preuve de volonté, de persévérance, d'adaptabilité, de solidarité. Elle s'ouvre aux autres, s'engage et donne sa parole.

Elle apprend aussi à dire non, à ne pas tout accepter

On pourra amener les élèves à repérer ces différentes valeurs et à réfléchir en quoi elles permettent de grandir.

Ce questionnement pourra trouver prolongement à travers des débats.

Quelques pistes d'observation :

Identifier comment Chihiro est :

- **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)

- **altruiste** : elle donne ce qu'elle a (elle offre au dragon la pilule qui pouvait sauver ses parents)

- **franche, sincère**

- devient **déterminée**

C'est parce que toutes ces qualités sont authentiques et sincères que Chihiro va pouvoir surmonter les obstacles et vaincre ses «adversaires». Plus ses qualités s'expriment, plus sa force s'intensifie.

► Voir Fiche élève 8 : *Grandir*

► Voir Fiche élève 9 : *Les valeurs humaines et sociales*

3. Le monde du travail et la société de consommation

Le monde du travail industrialisé

Dans ce conte moderne, Miyazaki nous fait découvrir Arubaya, un monde étrange peuplé de dieux. Rapidement le spectateur peut comprendre que l'établissement des bains n'est autre que



la représentation de la société moderne et surtout du monde du travail. On y découvre Yubâba, tyrannique et avide d'argent, qui représente le patronat mais aussi des cadres intermédiaires, tel que l'intendant lui aussi victime d'avarice. On y rencontre les ouvriers, les hommes grenouilles, et les Susuwatari rendus esclaves et sujets à peu d'évolution dans la société.

En la plongeant dans ce monde Miyazaki fait découvrir à Chihiro un univers nouveau qu'elle ignorait. Jusqu'à présent elle était protégée par le cocon familial et son milieu aisé, maintenant elle est confrontée à un environnement difficile et devra prendre des initiatives et endosser des responsabilités. Cependant Miyazaki laisse apparaître un espoir : Chihiro, par sa détermination et son naturel, semble complètement passer outre la hiérarchie et les barrières sociales (elle est la seule à oser monter au dernier étage d'Arubaya).

► Voir Fiche élève 10 : *La maison des bains*

La critique de la société de consommation

Ce film dénonce une société corrompue par l'argent dans laquelle on croit que tout peut s'acheter et montre également la frénésie d'hyper consommation. Cette critique apparaît très tôt dans le film, d'abord véhiculée par le père de Chihiro : lorsqu'il s'attable sans même avoir eu l'autorisation du personnel du restaurant. Il rassure Chihiro en lui disant qu'il a son porte monnaie sur lui et même qu'en cas de problème il a sa carte bleue. Comme si l'argent pouvait tout acheter, même faire oublier son sans-gêne...

Deuxième personnage touché par l'argent : «Sans visage». Cette divinité récurrente parmi les croyances japonaises attire ses victimes en leur promettant monts et merveilles afin de mieux les dévorer. Il a en effet la capacité de faire apparaître des pépites d'or au creux de ses mains. Ainsi, il peut obtenir ce qu'il veut des gens. Il pense pouvoir tout acheter avec l'or qu'il fabrique: ses repas, l'attention de ses serviteurs et même l'amour. Il tente d'acheter l'amitié de Chihiro mais elle refusera.



Il sent qu'il existe un vide en lui que l'or ne peut combler, alors il se goinfre, engloutissant des tonnes de nourritures. Il est l'incarnation du dicton «l'argent ne fait pas le bonheur».

Miyazaki dit que «Sans-visage» représente le Japon contemporain qui oublie son identité et ses valeurs en sombrant dans le consumérisme et le culte de l'argent.



Un troisième personnage est révélateur de la société de consommation japonaise. Bou, le poupon géant de Yubâba .Il incarne, selon le réalisateur, «l'absolue bêtise des mères japonaises qui cherchent à être aimées à n'importe quelle prix. C'est la raison principale pour laquelle Yubâba a besoin de gagner tant d'argent: elle dépense tout pour son bébé.»

La consommation : Mange moi !

Dans de nombreux contes traditionnels, ce qui est mangé ou ce qui est donné à manger, a souvent un sens très fort. La nourriture est la parabole parfaite de l'échange, de la relation entre les êtres.

Dans **le petit Poucet**, l'Ogre est amené à manger malgré lui ses propres filles.

Dans **le petit Chaperon Rouge** (version originale, non édulcorée), le loup donne à manger à la fillette la chair de sa grand-mère, et lui fait boire son sang... avant de la dévorer. Et comment ne pas penser à **Alice** (Lewis Carol) qui se transforme à force d'avaler toutes sortes de biscuits et de champignons. Dans **Hansel et Gretel**, les deux enfants mangent la maison de la sorcière, qui est en pain d'épice, en sucre d'orge et en nougatine; en retour ils se font capturer, et Hansel doit travailler pour engraisser sa sœur afin que la sorcière en fasse un festin...

C'est à tout cet imaginaire européen que nous renvoie le film. Malgré l'imagerie et le bestiaire japonais, les motifs sont communs et universels...

Déclinaisons dans le film

Le thème de la nourriture, voire de la boulimie se retrouve constamment dans le film :

- Les parents de Chihiro mangent comme des porcs.
- Le Dieu sans visage dévore la nourriture qu'on lui donne en offrande et crée un chaos énorme par sa frénésie gloutonne.
- Le bébé de Yubaba engloutit des boîtes entières de chocolats, reflet du Japon actuel consommant jusqu'à épuisement.
- Chihiro doit absorber quelque chose du monde où elle est pour ne pas y disparaître.
- Haku a été ensorcelé par Yubaba qui lui a fait avaler une étrange bestiole.
- Haku, encore, a avalé le sceau de Zeniba, qui le ronge intérieurement.
- La boulette amère donnée par la divinité des eaux va libérer Haku et le Dieu sans Nom de leur souffrance en leur faisant vomir ce qu'ils ont avalé.
- La scène dans laquelle Haku donne à Chihiro des gâteaux de riz qu'il a enchantés est l'occasion pour elle d'évacuer toute sa tristesse accumulée et de reprendre espoir.

La nature

Miyazaki affiche une fois de plus son amour pour la nature à travers le dieu de la rivière. Celui-ci est victime de la pollution provoquée par les hommes qui jettent n'importe quoi dans les cours d'eau sans se soucier des conséquences.

Là encore on peut sentir une critique de notre société, qui ne se soucie plus de la Nature, au point de polluer les rivières d'ordures et de déchets produits par notre comportement ultra-consumériste.

Kawa no Kami / Okusare-sama :

Il s'agit d'un dieu putride ("Okusare-sama"), couvert de boue, sa puanteur est à proprement parler hallucinante !

Quand Chihiro parvient à le faire éclater, on découvre qu'il s'agit en fait d'un dieu de la rivière (Kawa no Kami), puissant et ancestral qui avait au cours du temps accumulé en son sein débris et ferraille qui l'avaient rendu méconnaissable. Comme témoignage de sa reconnaissance pour sa séance de nettoyage, il laisse des pépites d'or au personnel des Bains ainsi qu'une boulette amère agissant comme médicament à Chihiro.



Arrivé en traînant sa masse boueuse informe, il repart sous la forme d'une trompe d'eau limpide. Chihiro apparaît comme une touche positive. C'est elle qui lave l'esprit de la rivière et lui permet aussi de retrouver son identité.

Sources :

<http://www.butta-connection.net>

<http://gildas.jaffrenou.free.fr>

Kazuhiko Yatabe, Extrait de l'article paru dans N° 592 De Courrier International.

Ecole et cinéma 31

Objectif Cinéma

Noël Bourcier, Les contraires

Site des académies de Caen et de Rennes



HISTOIRE DES ARTS ET PRATIQUES ARTISTIQUES

Ce film foisonnant d'images est difficile à décrypter pour nos enfants occidentaux qui baignent dans une culture différente. Ils n'ont pas forcément les clés pour décoder les références au folklore, récits, traditions, rites religieux japonais. Pendant deux heures, ils seront plongés dans des images qu'ils comprendront selon les filtres qu'ils ont acquis en classe et ailleurs.

Malgré cette difficulté, nous pouvons inviter les élèves à s'interroger sur certains points de culture. Les images de Miyazaki sont le résultat d'une évolution de l'image dans la société japonaise. Découvrir le lien qu'entretiennent les mangas et le film d'animation est un sujet intéressant à étudier avec eux. De même, la représentation de l'enfant à travers les cultures japonaise et européenne est une piste de travail inépuisable. Dans «Mon ami Totoro», Miyazaki met en scène le bain dans la maison individuelle. Un document réalisé en 2010-2011 par l'équipe école et cinéma aborde cette problématique. Ici, nous étudierons cette coutume du bain du point de vue de l'architecture des bâtiments publics. D'autant que le musée Unterlinden prend bientôt ses aises en s'installant dans les anciens bains publics de Colmar....

Aussi, c'est un voyage très original auquel ce magnifique film, riche en couleurs, en rebondissements et en actions nous invite.

En sortant de la salle obscure, les élèves ne seront probablement plus comme avant. La magie de Miyazaki aura opéré....

A. Les arts du visuel : Manga et films d'animation

1. Manga et cinéma d'animation japonais : une histoire croisée

Le Japon a vu se développer très tôt différents genres picturaux que l'on peut considérer comme les prémices de l'animation actuelle. Décrite à ses débuts en Occident, l'animation japonaise est aujourd'hui reconnue à sa juste valeur et est devenue source d'inspiration pour nombres de metteurs en scène internationaux. Elle naît au XIX^{ème} siècle avec les estampes d'Hokusai, célèbre graveur, dont *La vague* est une gravure des plus connues. Conte, romance, aventure, fantastique, cyberpunk, l'animation japonaise regroupe tous les genres.

Les représentations de l'enfant au Japon

Une filiation d'Hokusai à Miyazaki

L'enfant à la toupie d'Hokusai, ressemble plus à un vieillard que, notre petite héroïne Chihiro.

Devant ces deux représentations d'enfants, on conçoit aisément que les personnages de Miyazaki découlent d'une longue histoire du Japon souvent douloureuse pour laquelle il faut avoir quelques clés de compréhension.

C'est par Hokusai, grand inspirateur des impressionnistes que l'Occident doit d'avoir entendu pour la première fois le terme de *Manga*. Les *Hokusai manga* désignent à cette époque les portraits grotesques que le vieux fou de dessin, comme il aimait lui-même à s'appeler, réalisait à main levée. Le vocable concentre un subtil écheveau de significations où se mêlent inextricablement les idées d'impromptu, de dérision, voire de maladresse.

Osamu Tezuka, père du manga moderne et de l'animation

Sacré au Japon *Dieu du manga*, Osamu Tezuka (1928-1989), demeure à jamais un grand auteur populaire. Il a influencé de manière décisive la destinée d'un art (l'animation), d'une



industrie (les mangas) et d'une culture. Sans lui, l'explosion de la bande dessinée dans le Japon d'après-guerre aurait été inconcevable.

Son œuvre adopte souvent des allures de méditation sur la nature et la destinée humaine. Il y exprime le souci constant de véhiculer de mille façons différentes un message sous-tendu par quatre caractéristiques majeures: le respect de l'environnement naturel, le respect de la vie et de toutes les créatures vivantes, un profond scepticisme envers la science et la civilisation, et un solide engagement pour la paix et contre la guerre.

En 1947, *La nouvelle île au trésor* constitue l'acte de naissance du manga moderne. Cette œuvre, qui ne se situe plus du tout dans une veine satirique, révolutionne l'art de raconter une histoire par l'invention de techniques graphiques en rupture totale avec la tradition picturale. Tezuka, grand amateur de Walt Disney, s'affranchit de l'héritage de l'estampe et plus qu'à lire, il donne à ressentir le mouvement, avec une efficacité démultipliée, un dynamisme puissant qui procède directement du septième art.

En créant Astro Boy quelques années plus tard, ce petit garçon robot orphelin qui combat toutes les formes d'injustice à la surface du globe, il donne le jour à un authentique mythe contemporain, qui va à la fois cristalliser et exorciser les obsessions nées de plusieurs décennies de conflits armés.



Pourquoi de jeunes héros dans les mangas et les films d'animation ?



La mise en scène presque systématique de jeunes héros ne tient pas qu'à la volonté de conserver un public déjà captif, mais découle des événements qui ont traumatisé le Japon au cours de la première moitié du XXème siècle. En guerre avec la Chine depuis 1937, les bombardements d'Hiroshima et de Nagasaki ont fini d'écraser un pays qui se croyait dirigé par un Dieu, en la personne de l'Empereur. Or, toute la première génération des mangaka modernes est née dans les années vingt et a grandi au sein de cette atmosphère de violence et de défaite. Elle a pu constater où pouvait mener le culte de la force, si caractéristique de l'antique modèle Samourai. Essuyant l'horreur du feu atomique, elle a vécu dans sa chair les conséquences du détournement meurtrier de la science.

L'enfant héros, entre récit post apocalyptique et planète envahie

C'est pourquoi deux grands schémas narratifs vont hanter les scénarios de la production d'après-guerre. Tout d'abord

le récit post-apocalyptique, où un groupe d'adolescents, le plus souvent composé d'orphelins, lutte pour l'avènement d'un monde nouveau où les valeurs de paix, de justice et de générosité ne seraient plus dévoyées en idéologie guerrière. Autre canevas obsessionnel, celui de la planète envahie, dont la libération incombe là encore à de très jeunes adultes manœuvrant des robots, et se distinguant de leurs aînés par un souci de fraternité universelle. Le manga possède ainsi une vertu éminemment cathartique. Il va permettre aux générations suivantes de se dégager un peu du poids des interdits, par exemple en autorisant à ses lecteurs de vivre des émotions dont la société nipponne réprime la simple expression. On peut noter que la devise du magazine de manga Shonen Jump est «Amitié, effort, victoire». C'est à travers ces trois mots que s'inscrit toute une vision du monde. Il est intéressant de le savoir pour comprendre à quels messages les

enfants souscrivent à l'heure actuelle quand ils lisent et visionnent avec avidité ce type de mangas et de films d'animation.

Des jeunes héros aux grands yeux ronds

On peut s'interroger sur la représentation des enfants avec de grands yeux ronds dans les mangas comme dans les films d'animation. En effet cela est loin d'être une caractéristique physique japonaise.

C'est encore Osamu Tezuka qui en est à l'origine. Grand amateur des films de Walt Disney, il s'est inspiré des grands yeux de Blanche Neige pour créer Astroboy, son petit robot humanoïde et, par la suite, ses autres héros. Par ce choix de représentation, il a cherché à faire passer plus de sentiments et d'émotions. En connaissance de la passion de Tezuka pour les films de Disney, on comprend mieux la filiation qui existe entre lui et Miyazaki. Les choix graphiques de ce dernier deviennent une évidence. Pour certains, ses choix ne relèveraient pas uniquement d'une filiation mais également d'un défi commercial. On peut effectivement se poser la question si le fait de dessiner des enfants aux yeux bridés aurait permis une diffusion du film jusqu'à l'autre bout du monde. De même, si Chihiro avait porté un kimono, le film aurait-il eu le succès qu'il connaît toujours ? Quel est le mécanisme qui fait que les enfants d'ici s'identifient à ces héros ? Parce qu'ils leur ressemblent ? Parce qu'ils ont leur âges ? Parce qu'ils véhiculent des valeurs qui les portent ? C'est une question à poser aux élèves de la classe.

Pour en savoir plus

Lire : *Manga, histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Jean-Marie Bouissou, Éditions Philippe Picquier, 2010

2. Pratiques artistiques

A partir de ce film, on peut investir avec les élèves le monde de la culture japonaise. Entre les films de Miyazaki et celui des mangas, il est possible de donner quelques grandes lignes des passions actuelles des japonais.

Pistes pédagogiques :

- Découvrir les mangas - la lecture de la droite vers la gauche - l'organisation spécifique des pages
- Observer comment sont représentés et mis en scène les personnages ?
 - Les habits
 - Les lieux
 - La représentation du corps
- Réaliser des mangas à partir d'une image - d'un texte - ...
- Créer, comme Miyazaki et Tezuka des personnages avec des caractéristiques particulières
 - Des grands yeux
 - Des grands nez
 - Des grandes bouches

B. Les arts du visuel : peinture



Madone de Crévoile

1. Les représentations de l'enfant dans la peinture européenne

A partir de ces images d'une culture orientale, il est intéressant de s'interroger avec les élèves sur la façon avec laquelle la culture occidentale investit l'enfance dans la peinture. Même si beaucoup de représentations sont d'origine religieuse, il est intéressant de comprendre, dans le cadre de l'histoire des arts, comment les peintres à travers les siècles ont développé cette thématique récurrente.

Depuis l'Antiquité, les enfants sont représentés par les artistes. Des tableaux d'église aux tableaux de salon, les artistes ont brossé tous les visages de l'enfance : enfants divins de la peinture religieuse ou

mythologique, petits princes de l'art de cour, anges du foyer de la peinture de genre, enfant modèle du portrait de famille, sans compter tous les irréguliers de l'enfance qui n'ont pas moins intéressé les artistes, petits gueux ou petits bâtards, enfants surnaturels ou démoniaques, cancre ou révoltés.

L'enfant divin, mythologique et allégorique

L'enfant est le sujet de prédilection du XIIIe au XVIIe siècle. C'est l'Eglise le commanditaire exclusif.

La représentation des vierges à l'enfant va évoluer dans le temps, passant des icônes Byzantines, aux vierges Romanes, aux « maestas » Siennoises, aux vierges d'humilité et de miséricorde Florentines, aux madones Gothiques.

C'est ainsi que l'Enfant Jésus d'abord exclusivement de nature divine, petit adulte en réduction sur les genoux de vierges hiératiques, va progressivement s'humaniser, prendre les traits d'un véritable bébé, sur le sein d'une vraie maman, avec laquelle, il échange gestes et regards.

En Flandre et en Hollande, le contexte du tableau est proche de nous, presque embourgeoisé. A la Renaissance, Raphaël et Léonard de Vinci tout en idéalisant la beauté de la mère, continuent à donner vie à l'enfant, suivis par des peintres allemands comme Dürer, Cranach, Mathias Grünewald.



La madone aux œillets
Raphaël 1507
Huile sur bois 27,9 cm × 22,4 cm



Le retable d'Issenheim
1512-1515,
Huile sur bois, musée d'Unterlinden, Colmar

Puis, l'Enfant Jésus va quitter les genoux de sa mère, pour être décliné à travers les différents événements de sa vie terrestre: la nativité avec la crèche qui vient d'être inventée par Saint François d'Assise, l'adoration des bergers et des mages, le massacre des Sts Innocents, la fuite en Egypte, la représentation de la Ste Famille avec parfois l'enfant Jean Baptiste, véritable catéchisme en B.D, destiné à l'instruction et l'édification des chrétiens.

Jésus apparaît aussi, dans un cortège d'angelots, les « putti » italiens, qui se manifestent dans les différents moments de sa vie terrestre, souvent en jouant de la musique.

Le florilège de la vie des saints est aussi prétexte à la présence d'enfants dans les tableaux.



Marie Antoinette et ses enfants 1786-1787
Elisabeth-Louise Vigée Lebrun

Si l'enfant en peinture est souvent religieux, il est aussi mythologique : Eros et Cupidon, enfants de l'Amour, tendent leur arc pour atteindre le cœur des malheureux humains, pendant que des putti voletent dans le ciel.

Enfin, les représentations allégoriques se servent souvent de l'enfant pour caractériser l'innocence.

L'enfant modèle ou petit gueux

A la Réforme, dans les pays du Nord, l'enfant est peint dans sa vie de tous les jours. Les iconoclastes refusent le sujet religieux. De ce fait, les scènes de genre sont privilégiées même si elles sont souvent qualifiées de mineures. L'enfant est inscrit dans sa famille, dans sa vie et dans ses jeux.

Selon la thèse classique de Philippe Ariès, ce n'est qu'au terme d'une longue évolution qu'au XVIII^e siècle, sera reconnue la spécificité de l'enfance et le souci particulier qu'elle mérite. En 1762, Jean-Jacques Rousseau par son livre, *l'Émile ou de l'éducation* contribue profondément



Le jeune mendiant
Murillo vers 1648

au changement de statut de l'enfant. En effet, jusqu'à cette époque, l'enfant est souvent peu considéré. Il n'est perçu comme une personne qu'à partir de deux ans. Baptisé à la naissance, placé en nourrice ou abandonné, un enfant sur deux meurt souvent en bas âge. S'il survit, son éducation est stricte et limitée.

Ce que Rousseau induit par le génie de sa plume, beaucoup de peintres l'ont tenté plus tôt. En effet à regarder de plus près les XVII^e et XVIII^e siècles, la jeunesse envahit les toiles de Goya, du Caravage, des Frères Le Nain, De La Tour, Velázquez, Watteau, Chardin, Van Loo et Fragonard entre autres.

Dans les cours royales, par contre, c'est la grande vogue des portraits officiels et solennels, de Van Dyck, Rubens ou Velázquez, qui s'échangent pour négocier des mariages, sorte de traités de paix qui mettent fin à des guerres longues et coûteuses. Les mariages sont souvent négociés alors que les personnes concernées par cette union ne sont encore que des enfants. On voit donc apparaître des peintres de l'Enfance : Greuze, Chardin, mais aussi Nattier, Lépicié, Elisabeth

Louise Vigée-Lebrun, Fragonard. En Espagne, Murillo peint l'enfant infirme, œuvre de pitié.

Reynolds est le Greuze anglais.

L'enfant au XIX^e siècle



Poulbot
Francisque Poulbot



La liberté guidant le peuple
1830, Eugène Delacroix

Au XIX^e, l'enfant a sa place dans la famille, du moins, dans la noblesse et la bourgeoisie. Le garçon en est l'avenir et la petite fille, une épouse et une mère en puissance. Chez les plus pauvres, les enfants sont impliqués dans les guerres Napoléoniennes et les révolutions. Ils sont également un instrument de travail à bon compte dans l'industrialisation de la fin du siècle, avant qu'une législation protectrice soit mise en place.

Il est clair qu'entre les écrits de Michel de Montaigne «*J'ai perdu deux enfants au maillot, non sans fâcherie, mais sans chagrin excessif*» et ceux de Victor Hugo «*Lorsque l'enfant paraît, le cercle de famille applaudit à grands cris son doux regard qui brille*», la place de l'enfant dans la famille a très nettement évolué. L'enfant bénéficie du climat d'affection et de tendresse décrit comme l'idéal de l'intimité familiale. Le tutoiement progresse, le martinet et les sanctions corporelles régressent lentement, les chambres d'enfants, encore rares, font leur apparition. L'État encourage ces pratiques. Les lois de 1889 et 1898 interviennent au sein même de la famille pour protéger les enfants de mauvais traitements. L'idéal du bonheur familial se répand et s'étend à l'ensemble des milieux sociaux.

L'enfant et les grandes lois scolaires du XIXe siècle

L'enfant et les grandes lois scolaires du XIXe siècle permettent la scolarisation massive des enfants, au moins des garçons, alors que dans les milieux bourgeois ou aristocratiques s'estompe le personnage du précepteur. «Ouvrir une école, c'est fermer une prison», le mot d'ordre de Victor Hugo illustre l'effort des héritiers des Lumières au XIXe siècle. La coupure essentielle dans la réalité sociale, au XIXe siècle, demeure celle qui sépare les filles des garçons. La scolarisation des jeunes filles suit en effet avec retard celle des garçons.



Bébé Marcelle Roulin
1888 Vincent Van Gogh



Jeunes filles au piano
1882 Auguste Renoir



Un meeting
1884 Marie Bashkirtseff
Paris, Musée d'Orsay

Peint par Marie Bashkirtseff, le groupe de «gamins» assistant à une démonstration par un plus grand renouvelle la scène de genre. Palissades et graffitis indiquent le caractère populaire du lieu. Les enfants représentent le type du gamin de Paris, longtemps symbolisé par Gavroche, thème qui s'abîmera dans l'imagerie populaire avec les innombrables « Poulbots ».

Renoir, Monet, Manet, Berthe Morisot, Mary Cassat, Degas, Ingres, Cézanne, Bonnat, Seurat et bien d'autres peindront les enfants dans leurs milieux, riches ou pauvres, de l'appartement cossu à la rue en passant par les champs et en particulier l'opéra pour Degas. Certains montreront les notes tristes de l'enfance, comme Eugène Carrière tandis que d'autres prendront le parti, comme Renoir de la gaieté et du joli.

L'enfant transfiguré du XXI^{ème} siècle

Au XX^e siècle, le Dadaïsme, le cubisme, le surréalisme, l'expressionnisme vont complètement transformer les représentations académiques réalistes selon des canons définis de l'enfant qui avaient fait la base de toutes les peintures des autres siècles.

Matisse, Picasso, Derain mais aussi Soutine, Egon Schiele, Edward Munch et Balthus représentent les enfants à leur manière mais toujours pour lui-même. Les représentations des enfants pour certains peintres seront complètement exclues de leur travail de peinture, préférant s'astreindre à comprendre comment s'organise le monde de façon abstraite, laissant les représentations réalistes à d'autres et à la photographie qui va prendre le relais de la peinture académique.

Les peintres s'attacheront à montrer le monde de l'enfance sous d'autres angles très controversés au début du siècle et parfaitement intégrés à l'heure actuelle dans notre culture. La peinture moderne s'éloignera souvent du souci de représentation. L'art abstrait prend le dessus pendant tout le siècle faisant de l'art figuratif un parent délaissé.

A présent, il semblerait que s'amorce un renouveau de l'art figuratif.

Le cinéma et l'enfant

Au demeurant, la représentation visuelle passe par d'autres formes d'expression artistique : le cinéma rend compte très vite de l'importante place occupée par l'enfant dans la vie familiale avec *Le déjeuner de Bébé*, des frères Lumière.

Après eux, Chaplin dans *Le Kid*, Comencini, dans *L'Incompris*, Losey dans *Le Garçon aux cheveux verts*, et Pialat, dans *L'Enfance nue*, la postérité de l'enfant en images sera prolifique.

Source : Francis Geneste

Pour en savoir plus

Lire : *L'Enfant dans la peinture*, Sébastien Allard, Nadeije Laneyrie-Dagen, Emmanuel Pernoud aux Éditions Citadelles & Mazenod



Maya à la poupée
1938 Picasso

2. Pratiques artistiques

A partir de ce film, nous pouvons nous interroger sur la façon avec laquelle les enfants sont représentés dans la peinture occidentale en opposition avec les représentations japonaises dans les mangas. Elle est souvent couplée avec la place que la société donne à l'enfant et à l'homme. Aussi en partant des images des siècles passés, il est possible voire nécessaire de croiser les faits de l'histoire qui indiquent la place de l'enfant dans l'histoire de son siècle.

Les pratiques artistiques permettent de manière active de faire s'interroger les élèves sur les représentations de l'enfant actuel par rapport à celles des siècles passés.

Pistes possibles

- Rechercher dans les tableaux de Goya, du Caravage, des Frères Le Nain, De La Tour, Velázquez, Watteau, Chardin, Van Loo, Fragonard, comment les enfants sont mis en scène
- Observer le tableau d'Henri IV peint par Ingres en 1817 deux siècles après



Henri IV recevant l'ambassadeur d'Espagne,
Jean Ingres, 1817

la mort du roi. Réfléchir à comment il met en scène le roi avec ses enfants. Quelles recherches a-t-il du faire pour réaliser ce tableau (costume, décor...). A partir d'un tableau historique avec des personnages célèbres, imaginer une mise en scène avec des enfants

- Découvrir les Ménines de Velázquez et quelques déclinaisons du même sujet peintes par Picasso. S'inscrire dans une dynamique de transformation d'un tableau en s'inspirant des choix plastiques que Picasso a mis en œuvre dans cette série.
- Observer le bébé Bou de Miyazaki et le tableau *Marcelle Roullins* peint par Van Gogh. Réaliser un bébé en peinture
- Observer les enfants vus sous le prisme du cubisme. Inviter les enfants à représenter sur un même espace un autre enfant à partir de plusieurs points de vue
- Dans un décor moderne, mettre en scène des enfants d'un autre siècle et à l'inverse dans un décor d'un autre siècle mettre des enfants de notre époque en scène
- Mettre en scène des enfants dans des jeux de rue, dans des jeux d'intérieur
- Découvrir les gavroches de Poulbot – mettre en scène ce qui serait l'enfant contemporain.

► Voir Fiche élève 11 : *Les Ménines de Velázquez revisitées par Picasso*

► Voir Fiche élève 12 : *Le bébé chez Van Gogh et Miyazaki*

C. Les arts de l'espace : Architecture

1. Le bain public : architectures diverses

Le bain public au japon

Dans plusieurs de ses films, Miyazaki met en scène le bain. Dans «Mon voisin Totoro», ce sont Mei et sa sœur qui se baignent avec leur papa. Ici, dans Chihiro, ce sont les esprits qui viennent se laver voire se purifier totalement, comme l'esprit putride, métaphore de la rivière polluée que la fillette va nettoyer avec l'aide du personnel des bains. Cette métaphore permet de montrer combien l'eau est régénératrice et combien nous devons la respecter dans notre environnement. C'est le soir que les esprits viennent dans ce lieu magique pour retrouver le bien être.

Le Dôgo Onsen : un établissement de bain de plus de 1000 ans

Si Miyazaki dans son film «Le Château Ambulant» met en scène les maisons alsaciennes, ici, il fait vivre ses personnages dans le plus ancien onsen du Japon, le Dôgo Onsen.

L'existence d'un établissement de bains sur ce site remonte à plus de mille ans. Alimenté par des sources chaudes volcaniques, il s'organise autour de plusieurs bains. Le plus populaire et le moins cher, *Kami no yu* ou le bain des dieux, a un vestiaire collectif tandis que *Tama no yu* ou le bain des esprits possède un vestiaire privé et donne droit avec un petit supplément, à du thé et des gâteaux sucrés.



Les bains publics

Les bains publics sont bâtis selon la même organisation spatiale que les salles de bains individuelles et ont la même fonction sociale. Par contre, ils sont divisés en deux parties : une salle pour les hommes et une pour les femmes.

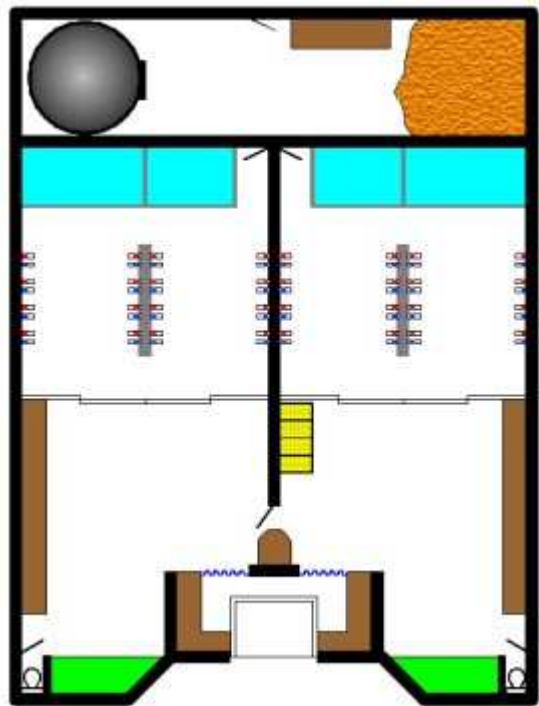
Cette division, instaurée par les Américains, existe depuis la fin de la Seconde Guerre Mondiale.

A l'intérieur de ces deux salles, il y a deux grandes baignoires contenant dans l'une de l'eau chaude et dans l'autre de l'eau très chaude débordant constamment afin d'assurer la propreté du bain. Le processus de la toilette reste le même que pour celui fait dans l'intimité familiale (voir dossier mon voisin Totoro). Par contre dans la grande baignoire, les baigneurs se retrouvent côte à côte entre personnes étrangères.

L'organisation d'un sento

Un sento traditionnel se présente généralement comme sur le schéma ci-contre. De l'extérieur, l'entrée est similaire à celle d'un temple, avec un rideau tendu devant l'entrée, souvent bleu et orné du kanji qui représente l'eau chaude.

Derrière l'entrée, une pièce comprend les casiers à chaussures et répartit les hommes et les femmes vers des vestiaires séparés. L'entrée des hommes est souvent bleue et marquée du *kanji* de l'homme tandis que celle des femmes est rouge et marquée du *kanji* de la femme. Ils sont identiques à quelques différences près. Les vestiaires forment un carré et peuvent être partiellement recouverts de tatamis. Ils contiennent les casiers destinés aux vêtements et parfois une grande armoire pour l'équipement des clients réguliers. Les vestiaires peuvent aussi contenir une balance et une toise. Dans les sento les plus vieux, les anciennes mesures japonaises sont encore utilisées. Les vestiaires donnent souvent accès à un petit jardin japonais avec un bassin. Le plafond des bains est haut de 3 à 4 m. Le mur qui sépare les hommes des femmes mesure environ 2 mètres de hauteur.



La chaufferie



Dans un sento traditionnel, derrière la salle de bains se trouve la chaufferie où une chaudière chauffe l'eau des bains. Le charbon a fait place à d'autres carburants tels que le fioul, l'électricité, ou le bois. Après la Seconde Guerre mondiale, Tokyo a connu plusieurs pannes d'électricité, quand plusieurs sento allumaient le chauffage électrique des bains en même temps.

Dans son film, Miyazaki met magnifiquement en scène ce lieu en général inconnu des utilisateurs du bain public. Cet espace est important dans le film car c'est grâce à Kamaji, le gardien de la chaufferie que Chihiro va pouvoir exister dans le royaume des esprits par le travail. Aussi paradoxal que celui puisse paraître, la chaufferie va devenir le lieu de la sécurité après avoir été celui de l'angoisse. Cet univers de chauffe dessiné remarquablement par Miyazaki ressemble

étrangement à nos chaufferies industrielles du XIX^{ème} siècle, comme on peut le voir dans la peinture, «*La chaufferie*», du peintre Strasbourgeois Eugène Marion réalisée en 1886.

Les bâtiments du bain dans l'histoire occidentale

Du bain grec au bain romain

Ce sont les bains grecs qui ont inspiré les premiers bains romains qui incorporent l'exercice



physique comme élément fondamental de leur pratique.

Le gymnase et les bains ont subi un développement parallèle et complémentaire. Le gymnase a été conçu à l'origine comme une institution pour les militaires, pour l'entraînement de jeunes athlètes et pour le développement artistique et intellectuel du peuple. Les bains dans le gymnase ont un rôle de liaison entre la partie physique pratiquée dans la palaestra et la discussion philosophique qui a lieu à l'exedra.

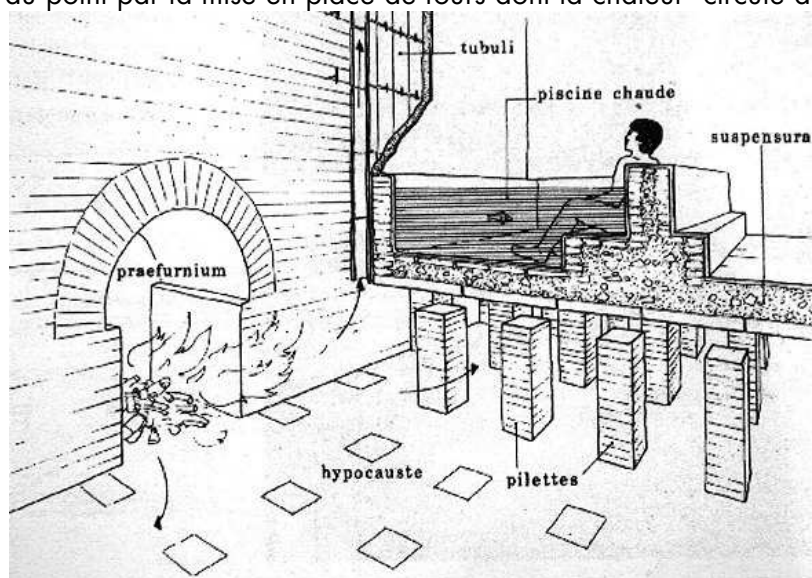
C'est dans la seconde moitié du IV^{ème} siècle av.J-C que le gymnase grec se développe dans son plan type qui comprend deux éléments principaux : un bâtiment en forme de péristyle avec des salles autour d'une colonnade délimitant la cour de la palaestra, et une extension avec des pistes de course. C'est cette organisation spatiale qui semble être la solution la plus développée pour le gymnase et pour la palaestra.

C'est à partir du 1^{er} siècle av.J-C que des changements importants, liés à l'introduction des bains d'eau chaude auront lieu dans les gymnases. Egalement, des bains publics se créent. Ils donnent ainsi une accessibilité plus grande à un plus large public.

Le chauffage de l'eau

Le système d'eau chaude dans les bains grecs est extrêmement simple jusqu'au 1^{er} siècle av. J-C. La salle est simplement chauffée avec la vapeur de l'eau chaude des baignoires. Plus tard, un système plus sophistiqué est mis au point par la mise en place de fours dont la chaleur circule à travers les murs des salles.

Les romains vont améliorer cette technologie en faisant circuler l'air chaud sous le sol. L'hypocauste, cette construction ingénieuse va permettre de chauffer les salles à des températures plus élevées qu'auparavant. Un grand foyer, le *praefurnium* est situé à l'extérieur des constructions et l'air chaud produit est envoyé par des canalisations sous les sols dont les dalles reposent sur des



petits piliers de briques, les pilettes. La hauteur du vide de l'hypocauste est d'environ 40 à 60 cm. Dans les thermes, pour obtenir une plus forte chaleur, les romains intègrent également dans les murs des tuyaux de terre cuite, les tubuli qui évacuent la fumée des foyers et l'air chaud qui circulent dans l'hypocauste.

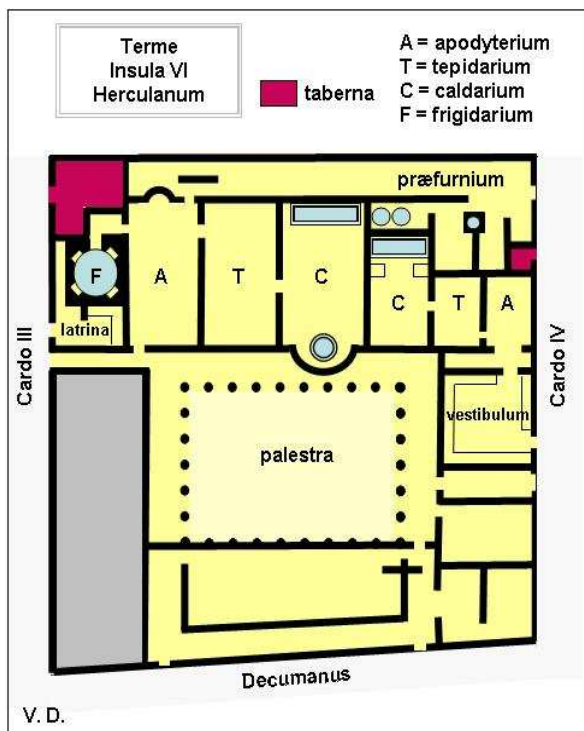
Chez les romains, des édifices pour la santé



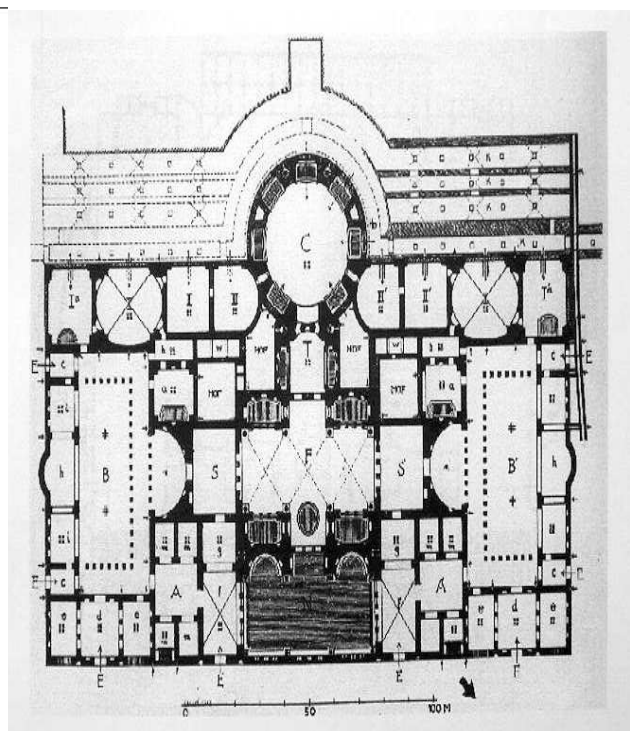
Chez les romains, la société est censée préserver la santé et le bien-être du peuple. Ce principe fondamental va faire que les thermes deviennent un service public gratuit et ouvert à tout le monde. Mises à part les constructions réalisées à la gloire de l'empire, les plus grands complexes bâtis, par les romains, seront ceux pour accueillir les thermes. Ils seront désignés par les empereurs comme les *palaces du peuple*. Les thermes impériaux sont d'énormes complexes destinés non seulement à accueillir toute sorte de bains, mais

également des salles de lecture, bibliothèques, portiques jardins, palaestra et pistes de course pour la pratique d'exercices physiques. Les ruines des thermes de Caracalla à Rome témoignent d'un passé prestigieux. Conçu pour accueillir 1600 personnes, sa structure symétrique permettait de fermer une partie pour le nettoyage pendant que l'autre était utilisée normalement.

Les principaux espaces des thermes romains



Plan des thermes d'Herculanum, Ier siècle



Le plan des thermes de Caracalla

Tepidarium : la salle la plus luxueuse des thermes dont la fonction est la relaxation, la température y est agréable.

Caldarium : la salle la plus chaude des thermes

Laconium : salle très chaude et de petite dimension.

Apodyterium : vestiaire placé juste à côté des entrées

Frigidarium : petit bassin d'eau froide pour les Grecs - énorme piscine extérieure pour les romains.

Terrain de sport : la palaestra des grecs, mais de dimensions sensiblement plus importantes pour les romains

Librairie : l'exedra lieu pour la discussion. L'emplacement change chez les romains. Elle est transférée à l'extérieur pour parler en toute tranquillité.

L'utilisation des thermes

Il s'agit au démarrage de faire des exercices physiques dans la palaestra pour stimuler la circulation sanguine. Ensuite, c'est le temps des bains. Cela commence par le passage au tepidarium pour se relaxer, après le sport un repos d'une demi-heure fait dans une ambiance de splendeur pour aller ensuite au très chaud caldarium pour continuer par un bref passage au laconicum, très sec et très chaud avec une température de 70°C environ.

Après le passage dans le chaud, c'est le temps du nettoyage et des massages, pour enfin plonger dans la grande piscine d'eau froide du frigidarium, ultime opération de ce circuit de régénération corporelle.

Les thermes parisiens

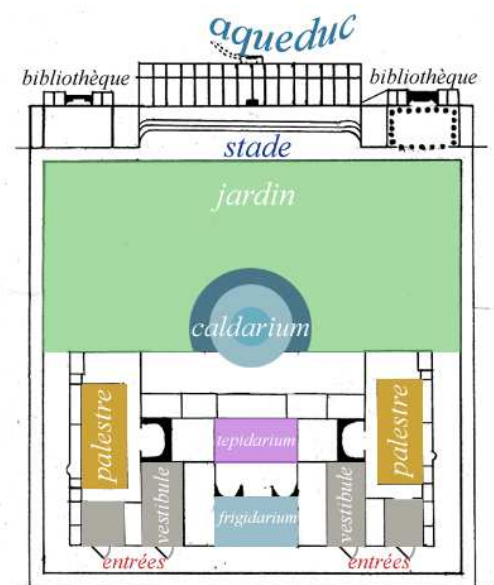
Lutèce, le Paris antique, se développe à partir de 52 av. J.-C. après la conquête de la Gaule par les armées romaines conduites par Jules César. Entre le 1^{er} et le 3^e siècle, la ville compte entre 5 000 et 10 000 habitants. C'est une cité gallo-romaine, à la croisée de deux cultures. Du monde romain, elle hérite de la tradition des grands édifices publics : forum, amphithéâtre, thermes.

Lutèce est installée sur l'île de la Cité et sur la rive sud de la Seine, autour de l'actuelle rue Saint-Jacques. Elle possède trois thermes.

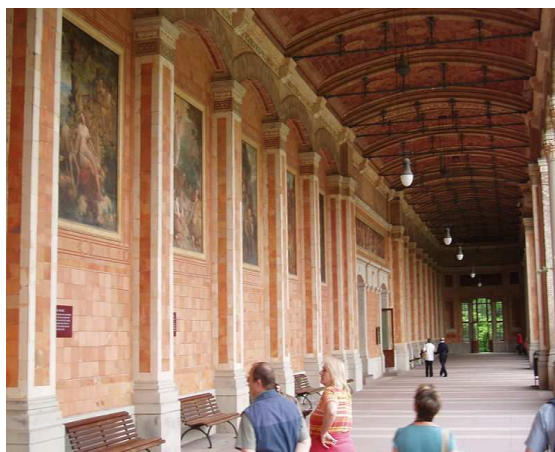
Les thermes de Cluny

Les mieux conservés de nos jours, en partie parce que l'on a continué à les utiliser au cours du Moyen Âge, sont les thermes de Cluny. Les murs extérieurs sont visibles depuis le boulevard Saint-Michel et le boulevard Saint-Germain. A l'époque gallo-romaine, l'ensemble était composé de plusieurs grands bâtiments en pierre et en brique abritant un décor qui était, semble-t-il, coloré et richement peint.

Le *frigidarium* qui vient d'être restauré est la plus vaste des trois pièces de l'ensemble restant. Les deux autres sont des pièces chaudes (*caldarium*). Les thermes de Cluny sont l'un des plus remarquables vestiges de la période gallo-romaine de la capitale, avec les arènes de Lutèce.



Le Thermalisme Occidental Moderne



Après les romains, le thermalisme européen entre dans une longue période d'hibernation à partir de l'arrivée des barbares au IV^e siècle.

Elle se terminera vers la moitié du XVIII^e siècle. Après l'euphorie thermale britannique de la fin du XVIII^e siècle, les constructions acquièrent une dimension monumentale, les parcs gagnent en surface et en complexité. Les établissements de bains se perfectionnent avec de nouveaux hôtels, salles de bal et des casinos. Tous ces facteurs contribuent à la définition d'un nouveau modèle urbain.

L'établissement thermal devient l'édifice le plus grand, tandis que les sources sont abritées par des pavillons plus petits. Baden-Baden, en Allemagne peut se targuer de posséder un important exemple d'architecture thermique avec les thermes Friedrich, inaugurés en 1877. Ils représentent l'un des plus beaux établissements thermaux au monde. De style néo-Renaissance, doté d'une coupole au-dessus du bassin central, le bâtiment a conservé les cuivres, les stucs, les fresques et les carreaux de faïence peints.

Les thermes entre thérapie et hygiène

Dans ces stations thermales, l'option médicale prend le dessus par le biais de l'hydrothérapie et de l'hygiène. En raison du succès réel de la thérapie et de leur rôle central dans cette nouvelle organisation sociale, les médecins vont prescrire des cures thermales pour toutes sortes de maladies. En France aussi, le goût de Napoléon III et de sa famille pour les villes d'eaux joue un rôle déterminant dans le nouvel essor que le thermalisme français connaît à partir de 1850 (Thonon-les-bains, Dax, Vittel...).

Le nombre de stations qui prospèrent durant cette période est impressionnant. Le sommet de cette renaissance est atteint à Vichy vers la fin du siècle avec la réalisation des projets de l'architecte Charles Lecœur.

Vers la fin du XIXe siècle, des changements de toutes sortes se poursuivent à un rythme accéléré. Cette époque de prospérité se manifeste entre autre, par une sensible diversification des formes de l'architecture.

Guerres et thermalisme

La Belle Epoque s'achève au moment où la majorité des pays européens se voit happés par la grande guerre. Son éclatement en 1914, signifie la fin d'une longue époque de prospérité pour les villes d'eaux.

L'immédiat après-guerre connaît un regain d'activité dans les villes d'eaux, dans la mesure où l'on veut oublier les terribles années de front et retrouver le goût de la fête. À l'arrivée de la deuxième guerre mondiale, ces années de folie passent et de nouveau les thermes sont oubliés.

Le renouveau des cures

Après la seconde Guerre mondiale, la reconstruction de l'Europe se fait dans le souci de pallier au plus vite possible les carences les plus graves. Les villes thermales, dont une



Vittel (Vosges), Grande galerie de 1905

bonne partie s'était développée entre les deux guerres comme stations de luxe, ne sont plus utilisées dans un premier temps que comme structures médicales.

1980 Un nouvel éveil

À partir des années 1980, l'éveil d'une véritable curiosité vers le thermalisme s'associe à un intérêt croissant pour la richesse du monde thermal. L'architecture thermique réussit alors à proposer quelques projets innovants, tel que Dax (Jean Nouvel), Aix-les-bains (Stanislas Fiszer) ou Vals (Peter Zumthor).



Jean Nouvel, les thermes de la ville de Dax

2013 : Renaissance des Bains municipaux de Colmar

La Ville de Colmar initie un ambitieux projet d'extension qui va permettre au musée d'Unterlinden de s'étendre dans les anciens bains municipaux de Colmar, magnifique bâtiment art nouveau (1906). Le projet prévoit son réaménagement, celui du musée actuel situé à quelques mètres et la réalisation d'un bâtiment résolument contemporain, pendant de l'ancienne église du couvent des Unterlinden.

Cette extension va permettre de multiplier par deux la surface actuelle du musée, pour la porter à près de 8000 m². Les nombreux chefs d'œuvre, notamment d'art moderne et contemporain, aujourd'hui stockés en réserve, pourront enfin être présentés au public grâce à une muséographie innovante.



Le maître d'œuvre

La Ville de Colmar a confié la maîtrise d'œuvre du projet d'extension au Cabinet d'architectes bâlois Herzog et de Meuron, en collaboration avec DeA architectes et Coteba, qui a reçu le Pritzker Architecture Prize en 2001 et qui a réalisé notamment le stade national olympique de Pékin, le Schaulager à Bâle ou encore la Tate Modern à Londres. Les travaux au sein de l'ancien couvent, classé dès 1852 au titre des Monuments historiques, ont été confiés à Richard Duplat, architecte en chef des Monuments historiques.

Une exposition en lien

La Bibliothèque Municipale de Colmar présente du 18 février au 16 mai 2012 une exposition intitulée «Le temps des Bains» en entrée libre sur les horaires d'ouverture.

<http://bibliotheque.colmar.fr/event/le-temps-des-bains-colmar>

Bibliographie

Pour en savoir plus sur le bain

- **Le propre et le sale ; l'hygiène du corps depuis le Moyen-âge**, Georges Vigarello
Le Seuil, 1985
- **Histoire des bains**, Dominique Laty
PUF collection *Que sais-je ?*, 1996
- **Les bains à travers les âges**, Paul Négrier, Pierre Calmettes et Marechalar
Librairie de la Construction moderne, 1925
- **Le livre du bain**, Françoise de Bonneville
Flammarion, 2001
- **Femmes au bain**, J. Bonnet
Hazan, 2006

Sitographie

- Pour en savoir plus sur l'histoire des thermes et du thermalisme
<http://www.athenaeum.ch/ihermes.htm>
- Pour en savoir plus sur les stations thermales
http://www.insitu.culture.fr/article.xsp?numero=7&id_article=toulier-473&qid=sd_x_q0
- Pour connaître des croquis du cabinet d'étude Herzog et De Meuron
http://www.librairiedumoniteur.com/boutique/fiche_produit.cfm?ref=9788488386625&type=202&code_lg=lg_fr&num=32

2. Pratiques artistiques

Myazaki met souvent en scène le bain dans ses films, il est vrai que ce rituel revêt une signification importante au Japon. Pour nous, à partir de ces images venues de l'orient, il va être intéressant d'en comprendre l'histoire, et dans notre civilisation et dans les autres, pour mieux en saisir les avancées, les régressions, les renaissances. Une histoire n'est jamais linéaire même si le temps avance inexorablement. Le bain en est un excellent exemple.

Quand on pense aux Thermes de Caracala qui sonnent comme un début de poésie, on peut se dire que les romains ont laissé des vestiges qui en disent long sur une histoire majestueuse. Nous aussi dans une moindre mesure, nous assistons en spectateurs, à une histoire qui nous est contemporaine : celle de la réhabilitation des Bains municipaux de Colmar en un espace muséal. C'est un changement de cap. Un bâtiment public transformé en un autre bâtiment public mais avec une dimension différente.



Un défi architectural à découvrir bientôt !

Pistes pédagogiques

- Observer dans le film les différents espaces des bains qui sont mis en scène :
 - les espaces publics : les vestiaires – la chaufferie – les salles de bain –
 - les espaces privés : le long couloir avec les grands vases – la chambre du bébé – le salle de vie
- Dessiner les différents lieux dans le bain public japonais (la chaufferie – les bains d'eau chaude....)
- A partir des plans des bains publics romains, imaginer un plan de thermes modernes dans lequel vous organisez les espaces en fonction des activités – des soins – des besoins que vous définissez
- Réaliser des maquettes en papier et carton
- Réaliser des personnages imaginaires ou d'une époque précise, à mettre en scène dans les maquettes
- Imaginer un espace de bain dans une construction insolite comme une station spatiale du futur
- Dessiner la façade des bains publics de la ville de Colmar – de Mulhouse - imaginer la façade des bains publics du village
- Imaginer un musée dans l'espace des bains de Colmar

► Voir Fiche élève 13 : Les bains

► Voir Fiche élève 14 : Architecture

D. Les arts du son

Dans «Le voyage de Chihiro» la bande sonore est extrêmement soignée et contribue magnifiquement à l'immersion du spectateur dans le monde étrange d'Arubaya. L'ingénieur du son, Inoue Ingé, s'est rendu à Kutatsu pour enregistrer le bruit de chutes d'eau. Il emmagasine ainsi une multitude de sons : balais frottant le sol de bains publics, vaisselle s'entrechoquant dans une cuisine ou dans une salle de réception, moteur de la voiture du père de Chihiro...

Noguchi, qui s'occupe des bruitages de dessins animés depuis 20 ans, recrée en studio d'autres sons, comme ceux de la multitude de pas des personnages du film. Tous ces sons rendent l'univers de Chihiro très réaliste, malgré le contexte fantastique de l'histoire.

1. A la rencontre du compositeur Joe Hisaishi

Sa biographie

Surnom : 久石讓 Hisaishi Joe

Nom : 藤澤守 Fujisawa Mamoru

Naissance : 6 décembre 1950 à Nagano (Japon)

Activité principale : Compositeur, chef d'orchestre, pianiste

Débuts difficiles

Joe Hisaishi entre en 1969 au Kunitachi College of Music, et se met à composer dès 1974 des musiques et génériques de dessins animés (*Gyatoruzu*, *Maison Ikkoku*, *L'académie des ninjas*, *À plein gaz*), et par la suite de nombreux Drama (série télévisée de plusieurs épisodes), documentaires et publicités. Au début de sa carrière, Joe Hisaishi a du mal à se faire connaître, il compose des musiques qui s'imposent dans la tendance Funk/Pop/Musiques des années 80 où il prête laborieusement sa voix.

Son nom de scène



Joe Hisaishi a choisi comme nom de scène "Hisaishi" en hommage au trompettiste de jazz américain mondialement connu Quincy Jones. En effet, Quincy se prononce en japonais "Kou-inshi", et le kanji utilisé pour écrire "Hisa" dans "Hisaishi" peut également se prononcer "Kou". "Joe Hisaishi" pourrait ainsi être transcrit "Joe Quincy".

De nombreuses cordes à son arc

Outre son métier de compositeur, Joe Hisaishi est pianiste, arrangeur, chef d'orchestre, mais également – hors musique – auteur (il a écrit trois livres, dont deux romans), réalisateur (en 2001, un premier film *Quartet*, dont il signe également le scénario et la musique), directeur de la programmation du nouvel orchestre philharmonique du Japon et photographe amateur. Ses clichés sont à découvrir sur son site officiel (<http://joehisaishi.com/index.php>).

L'arrivée du succès

C'est en 1984 que Hisaishi connaît son premier grand succès en créant la musique de *Kaze no Tani no Naushika* (*Nausicaa de la vallée du vent*) de Hayao Miyazaki. Dès lors, leur collaboration sera régulière : *Laputa, le Château dans le ciel* (1986), *Mon voisin Totoro* (1988), *Kiki la petite sorcière* (1989), *Porco Rosso* (1992), *Le voyage de Chihiro* (2001), *Le Château ambulante* (2005), *Ponyo sur la falaise* (2008).

En 1991, les producteurs de Takeshi Kitano lui demandent de créer la musique du film *A scene at the sea* (1991). Par la suite, Takeshi Kitano fera régulièrement appel à Hisaishi pour ses films jusqu'en 2002 et le film *Dolls* sera leur dernière collaboration à ce jour.

En 2001, Joe Hisaishi signe sa première composition hors Japon : c'est en France qu'il met en musique un film d'Olivier Dahan, *Le Petit Poucet*.



En 2004, il signe une nouvelle partition pour le classique du cinéma muet *Le Mécano de la General* de Buster Keaton qui donna lieu à un ciné-concert mémorable lors de la clôture du Festival de Cannes de la même année.

En 2005, il est appelé à composer pour un film hongkongais *A Chinese Tall Story* et coréen *Welcome to Dongmakgol*. De plus en plus, Joe Hisaishi est demandé aux quatre coins du monde, devenant alors l'un des dix compositeurs actuels les plus talentueux du monde cinématographique.

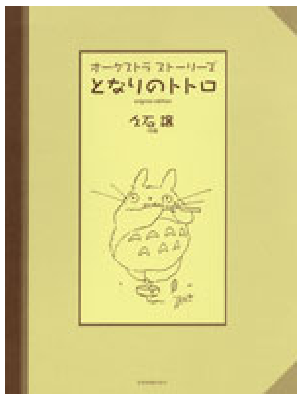


Une figure incontournable

Joe Hisaishi est aujourd'hui une figure incontournable du monde musical japonais et mondial. Compositeur réputé dans le milieu cinématographique, il est également, depuis quelques années, un des plus actifs chefs d'orchestre de l'archipel nippon, jouant à la fois ses propres compositions et d'autres, issues du catalogue classique ou contemporain, notamment de la musique de films européens (France, Italie) et américains (John Williams, Jerry Goldsmith...). Sa carrière solo n'est pas en reste : albums symphoniques ou albums piano (*Études, Encore, Piano stories*), Joe Hisaishi est un compositeur d'un grand éclectisme et d'une qualité toujours renouvelée.

De nombreux prix

Il a également écrit la musique de *Hana-Bi* (1997) et de *Brother* (2001) réalisés par Takeshi Kitano, ainsi que celle de *Okuribito* (2008), réalisé par Yojiro Takita, qui remporta le prix du meilleur film étranger (2009). Ses œuvres ont gagné de nombreux prix comme plusieurs Premiers Prix de Musique de l'Académie de Musique du Japon, ce qui renforce sa position dans l'industrie japonaise de la musique de films. Au cours des dernières années, il écrit la musique de films étrangers tels que le film coréen *Welcome to Dongmakgol* (2006) qui remporta le Prix Coréen de la Meilleure Musique de film, le film chinois *The Postmodern Life of My Aunt* (2006) qui remporta le Prix de la Meilleure Musique de film de la 27^{ème} cérémonie de l'académie de Hong Kong. Au Japon comme à l'étranger, sa musique a toujours été très bien accueillie.



En 2001, Hisaishi fit ses débuts de réalisateur avec *Quartet* (2001) s'occupant de la musique et du script (coécrit). Le film reçut d'excellentes critiques, fut présenté en tant que premier film musical au Japon, et fut nommé au Festival de Montréal.

Ses représentations sont toujours pleines d'énergie. Il donne des concerts de styles différents, tels que des concerts de piano solo, ou au sein d'un ensemble ou d'un orchestre.

Des concerts partout dans le monde

A l'étranger, au cours du Festival International de Cannes de 2004, Hisaishi devint le premier musicien japonais à diriger un orchestre qui joua *The General* en concert. En Asie, en 2006, il collabora avec le meilleur orchestre philharmonique de 5 villes et connut un immense succès. Il fut également le premier chef d'orchestre du World Dream Orchestra (W.D.O), un tout nouveau projet d'orchestre formé par le Nouvel Orchestre Philharmonique du Japon. En août 2008 eut lieu le concert "Joe Hisaishi in Budokan -25 years with the Animation of Hayao Miyazaki-", qui rencontra un formidable succès : 1200 personnes composaient l'orchestre, le chœur, l'orchestre à vents et la fanfare, tandis que lui-même jouait du piano.

Joe Hisaishi a été l'invité d'honneur du festival du film asiatique de Deauville en 2008.

En 2009, il commença à travailler à temps plein comme chef d'orchestre et débuta avec Ottava.

En mai, il sortit le CD "Joe Hisaishi Classics vol.1". Le CD "Joe Hisaishi Classics vol.2" sortit en février 2010 tout comme "Joe Hisaishi Classic Series". En sortant son album live "Joe Hisaishi Classics" chez Wonder land record, il continua de transmettre son goût pour la musique classique à un large public, en se fondant sur le point de vue d'un musicien contemporain.

En août 2009, Hisaishi sortit son album solo "Minima_Rhythm", avec le London Philharmonic Orchestra, avec lequel il fit une tournée dans 12 villes du Japon. Au mois de novembre, il reçut la Médaille d'Honneur avec ruban pourpre de la part du Gouvernement du Japon. En 2010, il devint professeur au Kunitachi College of Music et combina l'enseignement aux jeunes avec ses propres activités musicales. Le film *Akunin* (2010), pour lequel il a travaillé comme directeur musical, et son nouvel album avec le London Philharmonic Orchestra sortira en automne prochain.

Le 23 juin 2011, il se déplace en France pour donner un concert caritatif au Zénith de Paris en faveur des sinistrés du tsunami ayant frappé le Japon en mars de la même année.

Sa philosophie

« Il y a chez moi deux aspects très différents. L'un est très émotionnel et humaniste, l'autre est minimaliste et moderne. En travaillant avec Hayao Miyazaki et Takeshi Kitano, j'équilibre ma propre création artistique. »

Joe Hisaishi, 1996

« Je pense que pour toucher autant de foyers, il faut avoir une approche internationale de la musique. Cependant, il est très important pour moi de veiller à conserver le style qui m'est propre, mes accords musicaux, et rester japonais avant tout. C'est véritablement quelque chose d'essentiel à mes yeux. »

Joe Hisaishi, 2003

« Nous sommes à notre manière des poètes. Nous pourrions être des techniciens, il en existe. Il existe heureusement des auteurs qui aiment le cinéma et la musique au nom de l'Art. Vous voyez, j'ai du mal à vous expliquer ma musique. J'ai mon univers avec mes codes et mes règles. Mon inspiration est donc ma peinture. »

Joe Hisaishi, 2009

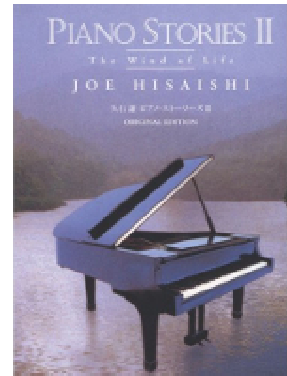
Joe Hisaishi et «Le voyage du Chihiro»



On retrouve bien évidemment Hisaishi (à la direction ci-contre) pour la réalisation de la bande originale. Outre le thème principal du film au piano, comme une mélodie teintée de nostalgie, on reconnaît pour chaque personnage un thème différent. Ainsi, pour le Sans-Visage, l'air qui lui correspond est composé principalement de percussions et de sonorités métalliques, renforçant l'aspect mystérieux du personnage. Le magnifique thème de la scène du Train, intitulée « Sixième Gare », est une musique assez sombre, qui teinte cette scène d'une note de tristesse et de mélancolie. Pour l'enregistrement, Hisaishi choisira d'enregistrer la bande originale dans une grande salle de concert, avec plus de 60 micros disséminés dans la pièce, aboutissant à un enregistrement d'une qualité et d'une finesse remarquables.

La chanson du générique de fin

"Itsumo Nando Demo", l'inattendue et touchante chanson du générique de fin a été composée et chantée par Yumi Kimura, une artiste quasi inconnue, s'accompagnant à la lyre. Celle-ci a envoyé spontanément à Miyazaki une chanson dont elle a imaginé la musique et dont son amie Wakako Kaku a écrit les paroles. Cela se produit après la sortie de *Princesse Mononoke* et la jeune femme rêve qu'une de ses compositions illustre un jour une des œuvres de Miyazaki. Celui-ci lui répond en la complimentant sur sa composition. Malheureusement, il travaille alors sur le projet de *Rin le ramoneur* et le thème de Kimura ne correspond pas au film. Leur correspondance cesse



pendant quelques temps, le projet Rin est abandonné et Miyazaki se lance sur celui du Voyage de Chihiro. Il travaille sur ses dessins en écoutant la musique de Kimura et s'aperçoit alors que le thème de la chanson est identique à celui du Voyage de Chihiro : la nostalgie et la force que l'on trouve au fond de soi. Il contacte à nouveau Kimura pour lui demander d'utiliser la chanson comme générique de fin de son film. La mélodie tendre et juvénile de cette ritournelle, sa légèreté et son apparente simplicité pénètrent le cœur du spectateur après ce véritable feu d'artifice visuel et sonore.



Les paroles de la chanson du générique du 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 sûrs 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.

2. Pratiques artistiques

- Découvrir l'univers musical de Joe Hisaishi par l'écoute de différents extraits

Les pistes proposées dans le livret «Mon voisin Totoro» pourront également être reprises :

- Découvrir quelques instruments traditionnels japonais (shakuhachi, koto, shamisen)
- Ecouter des musiques traditionnelles japonaises
- Découvrir une fanfare japonaise « Les Pascals »

Sources :

Site officiel de Joe Hisaishi

Site Ghibli: http://www.butu-connection.net/films/chihiro_creation4.php

Wikipédia

A. Les ressources du CDDP 68

Comme pour chaque film de la saison «Ecole et cinéma» vous trouverez des ressources nombreuses et utiles sur le site du CDDP 68 :

http://www.crdp-strasbourg.fr/main2/ecole_elementaire/cinema/2011_12.php?parent=96#section3

B. Les ressources des "Enfants de cinéma"

Egalement beaucoup de pistes intéressantes sur les sites officiels du dispositif :

<http://www.enfants-de-cinema.com/2011/films/voyage-de-chihiro.html>

<http://site-image.eu/index.php?page=film&id=209>

C. Les fiches-élèves

N° Fiche	Titre	Objectifs
1	Introduction au Voyage de Chihiro	Lecture
2	Le résumé de l'histoire	Ecriture
3	Les personnages	Ecriture, dessin
4	Débat	Expression orale, argumentation
5	Le temps	Observation, argumentation
6	Des clefs culturelles	Recherche documentaire
7	Les sept frères corbeaux, un conte initiatique	Lecture
8	Grandir	Ecriture
9	Les valeurs humaines et sociales	Recherche de données (texte, image)
10	La maison des bains	Synthèse d'informations
11	Les Ménines de Velázquez revisitées par Picasso	Dessin
12	Le bébé chez Van Gogh et Miyazaki	Création par diverses techniques
13	Les bains	Comparaison d'images, création
14	Architecture	Comparaison d'images, création

► **Introduction au Voyage de Chihiro**
(Sen to Chihiro no Kamikakushi) par Hayao Miyazaki
traduit de l'anglais par Gildas Jaffrennou

Au bout du tunnel
Il y a une ville de merveilles.
C'est un lieu incroyable,
Où des choses inconcevables se produisent.
Ce monde existe juste à côté du monde des hommes.
Mais il est invisible aux humains.
C'est le monde des divinités, des esprits,
Des gobelins et des monstres.
Dans cette ville jaillit une source chaude,
Où les anciens dieux viennent soulager leurs maladies et leurs blessures.
À dix ans, Chihiro s'aventure dans ce monde,
Où les humains ne devraient pas entrer.
Pour survivre dans ce monde, Chihiro doit accepter deux conditions :
Travailler pour Yubaba, une sorcière avare
Qui dirige la maison des bains au centre de la ville,
Et être dépouillée de son nom pour devenir une non-humaine.
Chihiro perd alors son identité, reçoit le nom de Sen et commence à travailler.
Dans cette ville de merveilles et de surprises, Chihiro ressent d'abord
Un immense sentiment d'impuissance... et bien peu d'espoir.
Pourtant, dans ce monde dur, elle découvre de nombreuses choses,
Et Chihiro devient plus vivante qu'elle ne l'a jamais été.
Kamaji, le gardien de la chaufferie et sa grande expérience de la vie,
Rin, qui apprend à Chihiro à travailler aux bains,
Les Sisiwari, les porteurs de charbon,
Bou, le fils de Yubaba,
Des événements inimaginables vont se produire.
La force de vie endormie de Chihiro
Va progressivement s'éveiller.
Et Chihiro va faire la connaissance d'Haku,
Un garçon serviable mais mystérieux.
La rencontre d'un garçon et d'une fille,
Dont la mémoire s'éveille,
Liés par une promesse...

Ils vont se comprendre et s'entraider.
Chihiro pourra-t-elle retrouver son nom,
Et revenir dans notre monde ?

► **Le résumé de l'histoire**

Complète les différentes étapes du film en quelques lignes.

1. Le voyage en voiture, l'arrivée dans la nouvelle ville
2. La découverte d'un tunnel mystérieux
3. Le parc à thèmes
4. La transformation des parents de Chihiro
5. La rencontre avec Haku
6. Le passage du pont, l'arrivée dans le Palais des Bains
7. La recherche de travail
8. Les rencontres avec le personnel des bains
9. La guérison du Dieu Putride
10. L'entrée de Sans Visage, sa glotonnerie
11. La rencontre avec Bou
12. La transformation de Bou et Yubâ Bird par Zéniba
13. La blessure d'Haku
14. Le départ en train vers la maison de Zéniba
15. Le retour avec le dragon blanc
16. Le retour de Chihiro et ses parents dans leur monde

► Les personnages

Recherche, dessine, décrit, crée des fiches signalétiques des personnages

La famille Ogino : Akio, Yûko, et Chihiro



Yubâba et Zéniba



Bou



Yubâ- Bird



Le personnel des bains

Haku



Kashira



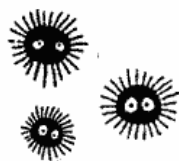
Lin



Kamaji



Les Susuwatari



Chihiyaku et Aniyaku



Yuna



Les Dieux

Kaonashi

Le Sans- visage



Kawa no Kami / Okusare-sama

Le Dieu putride, et Dieu de la rivière



Oshira-Sama

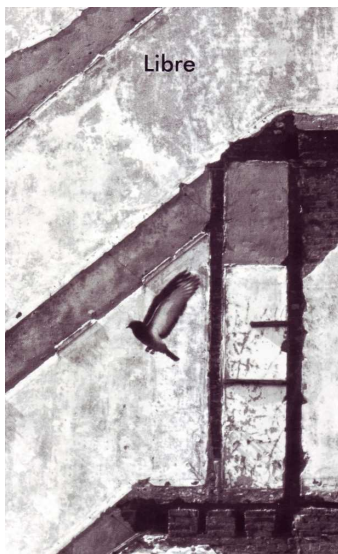
Le Dieu radis



► Débat

Compare chaque série de photos.

Que comprends-tu que les photos ne montrent pas ?





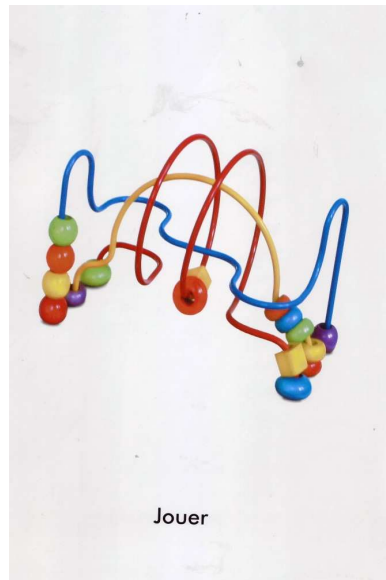
Désordre



Ordre



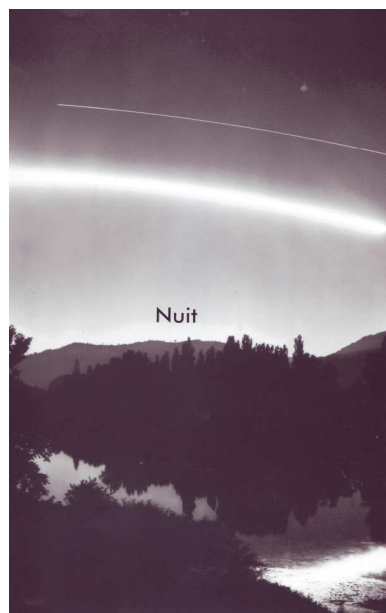
Travailler



Jouer



Jour



Nuit

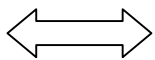
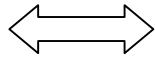
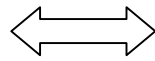
► Des clés culturelles

Compare les modes de vie du Japon et les tiens.

	Le Japon	La France
L'habitat		
Les paysages		
Les croyances (religion, éléments protecteurs)		
L'alimentation		
Le langage		
L'écriture		
Les vêtements		

► Le temps

Compare ces images du début et de la fin du film.
Quelles sont les différences que tu peux relever ?



► Les sept frères corbeaux Jacob & Wilhelm GRIMM

5 Il était une fois un homme qui avait sept fils et pas de fille. Il aurait pourtant voulu en avoir une. Il pensait qu'il n'aurait jamais ce bonheur quand enfin sa femme lui en donna une. Elle n'était pas bien grosse et délicate, et si fragile qu'on avait peur de la voir s'envoler d'un coup de vent. Mais notre homme était un heureux père car il avait enfin une fille !

10 Il envoya en hâte ses fils chercher de l'eau dans le torrent pour la baptiser. Les sept fils qui étaient tous de bons garçons se précipitèrent pour obéir à leur père. Hélas ! Au bord du torrent, celui qui tenait la cruche la lâcha dans l'onde. Les voilà tous les sept le nez au-dessus de l'eau bouillonnante, consternés, désolés, ne sachant que faire et n'osant pas retourner à la maison les mains vides...

Leur père, cependant, commençait à s'impatienter et à maugréer :

15 - Je parie qu'ils jouent à saute-mouton et qu'ils ont oublié mon eau !

Plus il regardait sa petite fille plus il s'indignait de leur retard. Il aurait voulu la baptiser tout de suite. Son indignation fut telle qu'elle se transforma en colère et sa colère en malédiction :

- Qu'ils soient changés en corbeaux !

20 Il avait à peine dit ces mots, qu'il vit sept corbeaux noirs qui volaient dans le ciel. C'était beaucoup plus qu'il n'avait souhaité en son cœur ! Tous ses regrets ne purent rien changer à ce qu'il avait fait. Sa femme et lui avaient perdu leurs sept fils changés en corbeaux !

25 Ils se consolèrent avec leur fille. Elle poussait et grandissait à vue d'œil. Elle devenait de plus en plus jolie. Elle ignorait qu'elle avait eu sept frères car ses parents, pour ne pas lui causer de peine inutile le lui avait caché soigneusement. Mais un jour, par hasard, elle entendit quelqu'un qui disait, parlant d'elle :

- Bien sûr c'est une gentille petite, mais c'est tout de même à cause...d'elle que ses sept frères ont disparu.

30 Ce fut une terrible nouvelle ! Elle demanda des explications à son père et à sa mère en affirmant qu'elle mourrait si on ne lui disait pas la vérité. Le père raconta ce qui était arrivé lui assurant qu'elle n'y était pour rien et que, sans doute, c'était la volonté du ciel que ses frères fussent devenus corbeaux.

35 Mais la petite fille ne pouvait s'empêcher de penser que cette horrible, terrible, affreuse chose ne serait pas arrivée si elle n'était pas venue au monde...

Sa conscience ne la laissait pas en repos. La nuit elle rêvait à ses frères. Le jour elle ne cessait d'y penser.

40 Son idée était qu'elle devait faire tout ce qui était en son pouvoir pour retrouver ses frères, où qu'ils soient. Qu'elle devait les délivrer, à n'importe quel prix, de l'état de corbeau dans lequel ils étaient.

Elle décida de partir les chercher. Elle n'emporta qu'un petit anneau en souvenir de ses parents, une miche de pain pour la faim, une cruche d'eau pour la soif, une petite chaise pour la fatigue. Elle marcha, marcha, sans se décourager jusqu'au

bout du monde. Il n'y avait nulle trace de ses frères.

Elle alla trouver le terrible soleil qui dévore les enfants et brûle atrocement. Elle lui donna sa cruche d'eau pour apaiser son feu. Mais ses frères n'étaient pas dans le soleil et le soleil ne savait pas où ils étaient.

5 Elle marcha jusqu'à la lune froide et morte. Elle lui donna son pain qui est la vie.

Mais ses frères n'étaient pas sur la lune et la lune ne savait pas où ils étaient.

Elle rendit visite à l'étoile du matin qui redonne espoir au moribond.

Elle lui donna sa petite chaise pour qu'elle puisse se reposer.

10 L'étoile du matin la remercia beaucoup et lui demanda ce qu'elle cherchait si loin dans le ciel.

- Je cherche mes sept frères, les sept corbeaux.

- Mon enfant, vois-tu ce petit point qui brille, tout en bas sur la terre ? C'est le pic de la Montagne de Verre. Tes frères habitent là. Je te donne ce petit os, garde-le précieusement, ne le perds surtout pas. Il te servira de clé pour ouvrir la porte de la

15 montagne. Sans ce petit os il te sera impossible d'y entrer.

La petite cacha l'os dans son mouchoir et le plaça au fond de sa poche. Elle marcha longtemps, longtemps, avant d'atteindre le pied de la Montagne de Verre.

Quand elle fut devant la porte magique elle prit son mouchoir et le déploya pour

20 prendre l'os-clé. Mais soit qu'il y eût un trou dans le tissu, soit qu'elle l'eût perdu en marchant, le petit os avait disparu ! Alors elle prit un silex tranchant et coupa la

chair du plus petit doigt de sa main. Elle retira de son doigt un petit os et le glissa

25 dans la serrure de la porte. La porte s'ouvrit et la fillette entra dans la Montagne de Verre.

Un nain l'attendait, qui lui demanda ce qu'elle venait chercher là.

25 - Je cherche mes sept frères, les sept corbeaux.

- Ce sont mes maîtres, répondit le nain. Si vous voulez attendre, ils ne vont pas tarder à venir pour dîner.

La petite vit sept verres et sept assiettes de cristal sur une table magnifique. Elle mangea une miette dans chaque assiette, but une goutte dans chaque verre. Elle

30 laissa tomber l'anneau de ses parents dans le septième verre. Puis elle se cacha derrière la porte.

Bientôt, il se fit un tourbillon dans l'air, accompagné de croassements. Les corbeaux entraient à tire d'aile pour prendre leur repas. Le septième corbeau, qui était aussi

35 le plus jeune des frères, faillit s'étrangler en buvant avec l'anneau placé au fond de son verre. Il le recracha et vit que c'était l'anneau de mariage de ses parents.

- Mes frères ! s'exclama-t-il, regardez ! Voici l'alliance de nos parents. Dieu aurait permis que notre sœur vienne jusqu'à nous. Pussions-nous retrouver notre forme humaine en la voyant.

40 Quand elle entendit ce vœu, la petite se montra à ses frères, et, dès qu'ils la virent, ils reprirent leur vraie forme. Ils embrassèrent leur sœur en pleurant et ils reprirent tous le chemin de leur maison pour retrouver leurs parents.

► Grandir

Chihiro va apprendre beaucoup de choses tout au long du film, sa personnalité va changer.

Identifie son comportement et observe son évolution, les qualités qui seront peu à peu les siennes.

Au début du film	Chihiro est ...	Dans quelle circonstance....
		
		
		

Dans la maison des bains	Chihiro fait preuve de...	Dans quelle circonstance ...
		
		
		
		
		

► Les valeurs humaines et sociales

Chihiro pour grandir doit faire preuve de volonté, de persévérance, d'adaptabilité, de solidarité. Elle s'ouvre aux autres, s'engage et donne sa parole. Elle apprend aussi à dire non, à ne pas tout accepter.

Retrouve dans les textes ou les images du film , les moments où Chihiro découvre ces valeurs .

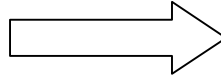
Valeur	Moment du film
Volonté	
Persévérance	
Adaptabilité	
Ouverture vers les autres	
Engagement	
Refus de tout accepter Savoir dire non	

► Le monde du travail

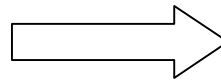
La maison des bains (Arubaya) représente le monde du travail.

On peut y trouver trois niveaux: Etage inférieur / Etage intermédiaire / Etage supérieur

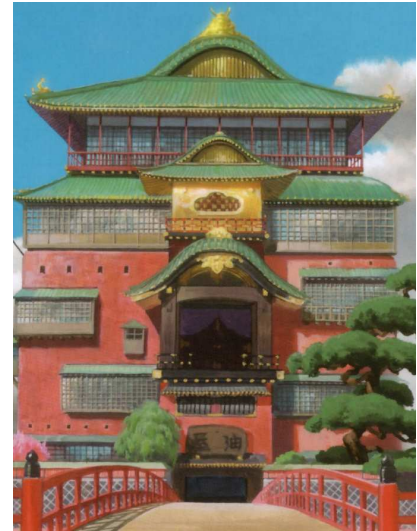
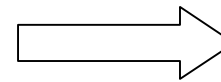
Etage supérieur : la Direction



Etage intermédiaire : Dortoirs
Salles des bains



Etage inférieur : Cuisines
Machinerie
Chaufferie



**Qui sont ces personnages ?
A quel étage travaillent-ils ?
Que font-ils ?**



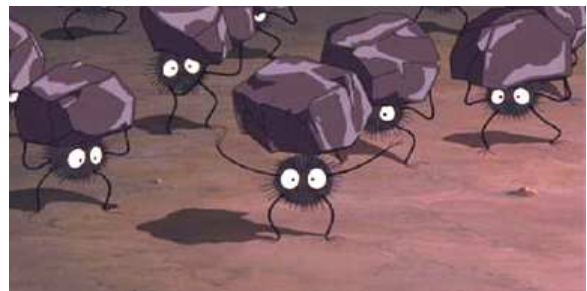
.....
.....



.....
.....



.....
.....



.....
.....



.....

.....



.....

.....



.....

.....



.....

.....



.....

.....



.....

.....

► Les Ménines de Velázquez revisitées par Picasso

Observe les ressemblances et les différences entre ces deux tableaux.

À partir de cette idée de transformation, imagine Chihiro et Haku mis en scène dans un autre siècle.



► **Compare la manière de Van Gogh et celle de Miyazaki de représenter un bébé.**

À toi d'en représenter un avec la technique de ton choix (collage, photo, peinture, dessin, autre...).



► Architecture

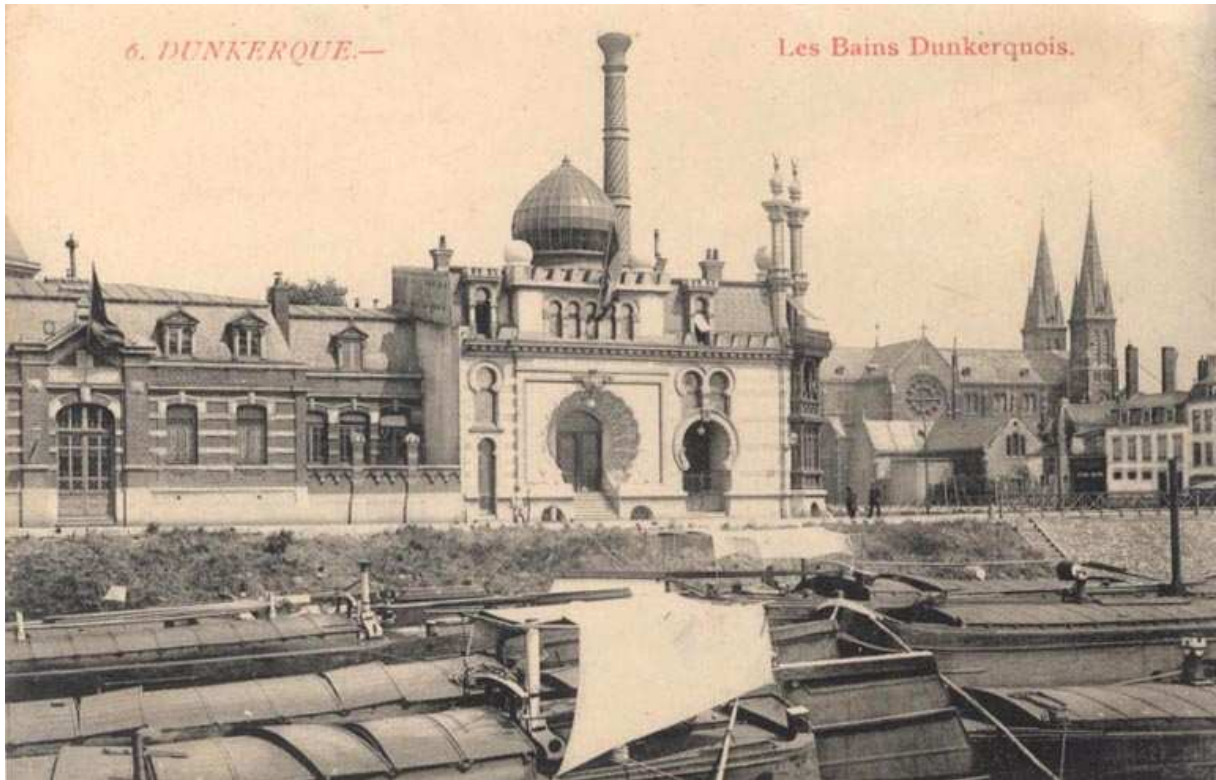
Compare les façades des bains municipaux de la ville de Colmar et de la ville de Mulhouse.

Dessine les deux façades et imagine la façade des bains municipaux dont tu rêves dans ta ville, ton village.



► Les bains

Compare les bains publics de Dunkerque avec ceux qui ont inspiré Myazaki.
A partir de cette image, invente un bâtiment public de bain qui pourrait figurer dans un film ou dans une histoire.



L'équipe départementale « Ecole et cinéma »

Valérie Guyot, conseillère pédagogique ASH

Francine Hauwelle, Conseillère pédagogique en Arts visuels

Catherine Hunzinger, chargée de mission Action Culturelle IA 68

Stéphanie Pain Coordinatrice «Ecole et Cinéma»

Laurence Picaudé CDDP 68

Régine Rembert Conseillère Pédagogique de la circonscription de Mulhouse 1

Olivier Walch Conseiller Pédagogique Education Musicale

et pour l'aide technique Jean-Marie Ottmann, reprographie IA 68

