

LE VOYAGE DE CHIHIRO  
Hayao Miyazaki | 2001 | Japon

## Résumé

En route vers sa nouvelle maison, la famille Ogino emprunte un sentier forestier et découvre un mystérieux et ancien complexe de bains. Envoûtés, les parents se régalent de plats déposés sur les lieux tandis que leur fille Chihiro, âgée d'une dizaine d'années, leur conjure de partir. En effet, les adultes sont punis pour leur glotonnerie et transformés en cochons. Chihiro apprend que sa famille s'est aventurée à Aburaya, le palais de la sorcière Yubâba qui accueille les divinités et les créatures d'autres mondes.

Aidée par Haku, un jeune garçon de son âge, puis par d'autres employés des bains, la fillette exige du travail pour ne pas se retrouver elle aussi transformée en cochon. Même si Yubâba la rebaptise « Sen », elle conserve le souvenir de son prénom d'origine. Durant sa vie à Aburaya, Chihiro connaît de nombreuses péripéties. Entre autres aventures, elle aide à soigner l'odorant dieu putride, puis réussit à apaiser l'étrange monstre Sans-Visage, qu'elle avait accidentellement fait entrer au sein du palais.

Parallèlement, Chihiro tente à son tour de sauver Haku. Disciple de Yubâba, capable de se métamorphoser en dragon, le garçon se retrouve pris au sein d'une querelle entre la sorcière et sa jumelle Zeniiba. Chihiro intervient pour éviter que Yubâba ne se débarrasse du garçon, puis part plaider la cause de son ami auprès de Zeniiba. De même, grâce à ses souvenirs d'enfance, elle aide Haku à retrouver son prénom d'origine. Avant de revenir au monde réel, la fillette doit accomplir un dernier acte : identifier ses parents parmi les cochons présentés à elle. Après avoir résolu l'énigme, Chihiro se sépare de ses amis et de Haku qui lui promet de se libérer à son tour de Yubâba. Seule détentrice du secret de cette aventure, notre héroïne retrouve ses parents et repart en direction du monde réel.

## Générique

**Le Voyage de Chihiro**

**Hayao Miyazaki**

**2001, Japon, 125 minutes, dessin animé, couleur, version française.**

**Titre original :** Sen to Chihiro no kamikakushi. 千と千尋の神隠し

**Traduction littérale :** La disparition de Sen et Chihiro.

**Réalisation :** Hayao Miyazaki.

**Scénario :** Hayao Miyazaki.

**Production :** Toshio Suzuki (Studio Ghibli).

**Directeur de l'animation :** Masashi Andô, Megumi Kagawa, Kitarô Kôsaka.

**Directeur artistique :** Yôji Takeshige.

**Directeur de la photographie :** Atsushi Okui.

**Directeur du son :** Kazuhiro Wakabayashi.

**Supervision des effets spéciaux numériques :** Mitsunori Kataama.

**Musique :** Joe Hisaishi.

**Casting de voix :** Rumi Hiiragi (Chihiro), Miyu Irino (Haku), Mari Natsuki (Yubâba), Bunta Sugawara (Kamaji), Takashi Naitô (le père), Yasuko Sawaguchi (la mère), Ryûnosuke Kamiki (Bô).

**Distribution internationale :** Buena Vista.

**Prix :** Prix du meilleur film de l'Académie japonaise (2002), Ours d'or du festival de Berlin (2002), Oscar du meilleur film d'animation (2003).

## AUTOUR DU FILM

---

### Le film dans l'histoire du studio Ghibli

À l'aube du nouveau millénaire, le studio traverse deux deuils difficiles – la disparition de Yoshifumi Kondô, réalisateur de *Si tu tends l'oreille* (*Mimi o sumaseba*) en 1998, puis celle, deux ans plus tard, du président de l'entreprise Tokuma qui englobe Ghibli –, et enchaîne coup sur coup un succès et un échec. Tandis que *Princesse Mononoké* (*Mononoke-hime*, 1997) domine le box-office du pays et se fait remarquer à l'international, le contrecoup financier est plus difficile pour *Mes Voisins les Yamada* (*Hôhokekyo tonari no Yamada-kun*), réalisé par Isao Takahata en 1999. Dans cette période dense, la création du *Voyage de Chihiro* débute à la fin de l'année 1999 pour une sortie le 20 juillet 2001. Hayao Miyazaki progresse sur les étapes du story-board (e-konte en japonais) et de scénarisation parallèlement à la création de l'animation et des éléments de décor par des équipes spécifiques. Ce rythme explique la rapidité d'exécution de l'œuvre, mais aussi un épuisement global qui entraîne retards et tensions entre le réalisateur et les animateurs. Afin de finaliser l'œuvre dans les temps impartis, l'entreprise doit faire appel au studio DR Digital en Corée du Sud.

Si la diffusion des œuvres du studio Ghibli en Occident remonte à 1996, la promotion de *Princesse Mononoké* constitue un pré-contexte favorable à la venue du *Voyage de Chihiro*. En effet, ce dernier atteint un public encore plus élargi et remporte deux récompenses majeures : l'Ours d'or au festival de Berlin et l'Oscar du meilleur long métrage d'animation. Jusqu'à la sortie de *Your Name* (*Kimi no na wa*, Makoto Shinkai) en 2016, *Le Voyage de Chihiro* est le film d'animation japonais le plus rentable mondialement.

Trois mois après la sortie du film, le musée Ghibli est inauguré dans le parc Inokashira à Miitaka. Une exposition spécifique au *Voyage de Chihiro* est présentée l'année suivante. Espace dédié à la création du studio ainsi qu'au patrimoine de l'animation internationale, le musée propose des courts métrages exclusifs, des archives filmiques et des expositions temporaires. Alliée à la consécration du film, cette inauguration montre le tournant radical pris par le studio en tant que « marque » au début des années 2000 : l'inscription « ghiblienne » devient à la fois mondiale et institutionnelle au sein de l'animation japonaise.

Sur le site du studio Ghibli, un paragraphe revient sur ce succès du *Voyage de Chihiro* : « Comme l'économie japonaise avait sans doute perdu de son assurance, le film a été perçu comme le seul sujet positif dans le monde, l'étoile de l'espoir du Japon (...) Honnêtement, nous avons été confus car les politiques locales comme le gouvernement japonais ont commencé à traiter Ghibli comme un exemple de succès commercial. » La production elle-même fait le constat d'un changement de perception sur les films estampillés Ghibli. D'après l'historien Nobuyuki Tsugata, l'œuvre, interprétée en tant que symbole promouvant la culture du pays, annonce un nouveau boum de l'animation japonaise. L'instrumentalisation politique et économique du film comme preuve de la fin du déclin du pays est paradoxale au vu d'une origine précisément liée à la crise économique des années 1990. Miyazaki souhaitait répondre à cette dernière à travers son histoire.

## Images, sources littéraires, modèles existants

Fidèle à ses habitudes, le cinéaste développe un scénario qui mêle diverses lectures, des histoires personnelles ou des anecdotes rapportées par des proches. *Un Village mystérieux perdu dans la brume* (*Kiri no mukô no fushigina machi*), roman japonais pour enfants écrit par Sachiko Kashiwabara, constitue l'inspiration principale. Le motif d'une petite fille visitant une cité peuplée de personnages étranges nourrit la situation initiale du film. Comme autres influences, les croyances mythologiques asiatiques et les récits issus du Kojiki, le recueil de chroniques anciennes, surgissent dans les différents détails de l'histoire.

Les éléments venus du réel ont aussi des origines multiples. Dans son autobiographie, le producteur Toshio Suzuki rapporte le véritable point de départ à une conversation sur les bars à hôtesses de Tokyo – le thème apparaît depuis très éloigné du récit fantastique actuel. Parallèlement, le modèle premier de Chihiro émane d'abord d'une personne réelle, à savoir la fille d'un ami du cinéaste, qui inspire à son tour le père du film. La confrontation avec une véritable enfant mène Miyazaki à justifier son récit comme étant avant tout adressé aux petites filles de dix ans. Dans ce souhait transparait également le constat d'une jeunesse accablée par la crise économique et sensible aux pathologies comme la phobie sociale ou la peur de l'école, qui émergent à l'orée des années 2000. Pour l'auteur Masao Yokota, les jeunes animatrices du studio Ghibli seraient une autre supposition de modèle humain de Chihiro.

Au niveau des décors, l'imaginaire et la réalité se confondent. Le modèle principal d'Aburaya est le musée d'Edo-Tokyo (Edo-Tôkyô Hakubutsukan), qui propose une immersion spatio-temporelle par ses maquettes et ses reconstitutions. Miyazaki prend appui sur ses souvenirs et ses impressions du musée pour établir les premières ébauches. La démarche est ensuite complétée de manière plus documentaire par l'équipe – artistique, d'animation ou du son – qui prend appui sur des photographies ou des documents vidéos. Pour le son, l'équipe se rend au onsen (bain thermal) de Kusatsu et enregistre tous les détails spécifiques : cascades d'eau, chocs sur le parquet, préparation et dégustation des banquets...

L'historien Seiji Kanoh a étudié de près le processus créatif d'Hayao Miyazaki. Dans un article joint à un livret sur le film, il explique que le cinéaste utilise des image-boards. Plutôt que d'écrire un premier synopsis ou d'effectuer des recherches, Miyazaki dessine quelques croquis préparatoires afin de se préparer à l'atmosphère du film et au développement du story-board. Pour *Le Voyage de Chihiro*, cette recherche « à partir d'une image » (« wan shotto kara ») aboutit sur deux croquis principaux : la petite fille allongée à l'arrière de la voiture, son bouquet de fleurs dans les mains, puis debout en kimono devant l'étable à cochons. Une continuité peut être notée. La première image ouvre le long métrage tandis que la seconde sert d'affiche officielle pour la sortie en salles. Néanmoins, les expressions de Chihiro ont beaucoup évolué depuis ces croquis. Le regard près de l'étable apparaît ainsi moins sévère et plus mélancolique que sur l'image d'origine.

## La confirmation d'un virage orientaliste

Sur son début de carrière, Miyazaki travaille avec des animateurs nourris par les sources occidentales. Les films de la Tôei Dôga, puis les séries ou épisodes supervisés à Nippon Animation, s'emparent d'histoires souvent européennes. Même sur les premières œuvres réalisées au studio Ghibli, les cultures et décors occidentaux inspirent le processus créatif. Avec *Le Voyage de Chihiro*, la carrière d'Hayao Miyazaki confirme un virage orientaliste en contrepoint avec cet occidentalisme prédominant. Le long métrage de 2001 poursuit en cela le travail sur *Princesse Mononoké*, dont l'action se situe à l'époque de Muromachi. *Le Voyage de Chihiro* débute dans la province japonaise et son monde fantastique est au croisement de plusieurs matériaux folkloriques asiatiques. Comme références, Miyazaki évoque ainsi deux légendes d'adultes trompés par des animaux dans leurs royaumes, *L'Auberge du moineau* (*Suzume no oyado*) et *Le Palais des souris* (*Nezumi no goten*).

La théoricienne Yoshiko Okuyama s'est intéressée aux mythologies évoquées dans le film. Les références sont multiples, des signes propres à la religion shinto (portail de style torii à l'entrée du bois, statues en pierre) ou bouddhiste (le shôrô-bune, bateau des esprits) à l'évocation du anoyo, monde liminaire où se confondent les divinités comme les esprits des morts. Si on s'intéresse à l'étymologie de *Sen to Chihiro no kamikakushi*, « *Les Dieux qui cachent Sen et Chihiro* », elle incarne un motif folklorique pour les spectateurs nippons. Si elle est utilisée de manière métaphorique aujourd'hui, l'expression kamikakushi se rapporte à une ancienne croyance, celle des disparitions d'enfants interprétées comme des substitutions divines. Les jeunes personnes devenaient dissimulées aux yeux du monde réel.

Les premiers croquis du film permettent d'apprécier l'évolution des créatures et des divinités, qui devaient composer une part plus importante au sein du récit. En revanche, les esprits qui peuplent le village apparaissent peu dans ces documents. De même, le spectral Sans-Visage avait l'apparence d'un être aux longues jambes, au corps bariolé de motifs sous sa cape – son absence de pieds le rapproche à présent plus des fantômes japonais. Aux origines du film, la vision de Miyazaki devait donc être plus folklorique, proche d'un espace visité par les yōkai – les créatures et les phénomènes non-humains – plutôt que d'un monde des esprits morts.

Le quartier de Yubâba dévoile aussi un décor chargé d'accessoires asiatiques. Les planches de décors ou les layouts du film montrent la finesse accordée à ces décorations, qui étouffent presque les personnages en leur sein. En réalité, deux esthétiques orientales s'affrontent dans *Le Voyage de Chihiro*. La richesse indécente chez Yubâba contraste avec une approche plus nostalgique du passé japonais. Avec le film, Miyazaki souhaitait ranimer les contes anciens et créer de l'intérêt autour d'histoires traditionnelles en voie de disparition. Deux autres domaines liés au film en témoignent. Au niveau du décor, Yôji Takeshige s'attache à une ruralité japonaise détachée des villes plus modernes. Outre leur style Edo, les décors se rapportant à la forêt, à la plaine et aux paysages du train sont hantés par des architectures datées. Puis, la musique composée par Joe Hisaishi renoue elle-même avec une instrumentation orientale. Selon Kyoko Koizumi, la collaboration entre Hisaishi et Miyazaki évolue de compositions à tonalités occidentales à des partitions purement orientales. La mélodie principale du film s'inspire ainsi de rythmes propres aux chansons populaires japonaises.

## LE POINT DE VUE DE L'AUTEUR·RICE

---

### Les trajectoires de Chihiro : de l'expérience d'un monde à son abandon

#### Des frontières complexes

Le passage dans un autre monde suppose un nouveau façonnement des décors. De la sorte, les structures se dédoublent, les couloirs se prolongent et les décors changent graduellement dans le film. Le chemin qui conduit à l'univers fantastique ne se réduit pas à la traversée d'un seul tunnel et il faut compter plusieurs espaces de séparation avant le franchissement du pont, à la fois symbolique et transgressif. On pénètre Aburaya de manière progressive et malgré les avertissements. Tout aussi segmentée, la demeure des bains comprend sept niveaux où circulent les ascenseurs, où s'agencent les différents quartiers et espaces dédiés aux ablutions. Le monde du *Voyage de Chihiro* est un complexe avec sa hiérarchie propre, entre esclaves, employés, clients et patronne. Au-delà du tunnel, la vie y grouille même plus que dans la tranquille ville japonaise entraperçue au début.

Dans la chapelle, les vitraux sont multicolores, percés d'épais rayons de lumière. Ces lucarnes à quatre couleurs rappellent le cercle magique visible dans un autre film de Miyazaki, *Le Château ambulant* (*Hauru no ugoku shiro*, 2004). Dans celui-ci, l'héroïne actionne un mécanisme lui permettant d'accéder à quatre espaces différents depuis la maison du sorcier Hauru. Ce motif commun aux deux longs métrages mène sur le chemin d'une fragmentation de l'espace, d'un remodelage magique fonctionnant dans la complémentarité et la continuité des espaces. Telles les couleurs de la lucarne, le monde de Chihiro, celui de Yubâba, des divinités, des passagers du train ou de Zeniiba coexistent les uns auprès des autres tout en formant un ensemble plus global. Les décors, dissonants, offrent une palette de couleurs diversifiées, mais dominées par le rouge. D'abord signe d'un orientalisme marqué, la carnation symbolise aussi la vitalité festive qui caractérise Aburaya.

Rouge également, le pont qui sépare le village de ce repaire est une frontière évidente, une zone de transition où Sans-Visage reste longuement « bloqué », incapable de progresser vers les bains. En réalité, les espaces transitionnels renvoient aux aléas de la transformation interne et accueillent des personnages tout aussi changeants ou « en transition ». Le blocage de Sans-Visage reflète ainsi son identité incomplète et sa difficulté à communiquer. Dans cette même idée, les visages ou les voix se refaçonnent (le dieu putride, Sans-Visage, Bô, les frères Kashira), les corps changent (les parents, Chihiro transparente, Yubâba en oiseau, Zeniiba en oiseau de papier, Haku) et beaucoup d'employés ou de divinités se confondent avec des physiques animaux ou végétaux.

Le thème de la frontière s'associe ensuite aux limites de ce que l'on peut voir ou entendre. Une fois passé le cap adulte, certains éléments perdraient de leur présence à nos yeux ou à nos oreilles. Au début du film, Chihiro comme sa maman peuvent entendre l'écho d'un train qui passe à proximité. À ce moment, la séparation n'a pas encore eu lieu et la fillette est toujours sous l'influence de sa génitrice. Dès que l'enfant regarde seule le train passer sous le pont, la déchirure s'opère et le monde des esprits lui apparaît. Cette différence se joue aussi avec Sans-Visage, qui n'existe qu'aux yeux de Chihiro durant la première partie. Malgré sa capacité à voir et entendre le monstre, la fillette ne perçoit pas ses mauvaises intentions. De même, ni les employés des bains ni elle ne déchiffrent le véritable visage du dieu putride, identifié au seul prisme de son odeur. Né dans les frontières architecturales, l'acte de transition physique et interne est aussi sensoriel : par ces expériences, il s'agit d'apprendre à rééquilibrer sa perception des êtres et des mondes.

## Échappées

Chihiro se rend à ses diverses destinations par des moyens souvent détournés. Par exemple, Haku lui fait emprunter des raccourcis, des portes cachées, l'entraîne dans les cuisines ou les jardins. Pour se rendre chez Kamaji ou dans les quartiers de Yubâba, la fillette s'éloigne des couloirs où s'agite le personnel et prend des chemins inhabituels. Que ce soit par nécessité ou par choix, le personnage doit aussi systématiquement se cacher durant ses déplacements. La mise en scène de Chihiro souligne cela : le corps est souvent recroquevillé, les expressions dissimulées, la silhouette parfois mise de côté dans le décor ou dévoilée à la fin d'un plan. Le kamikakushi du titre original rappelle ce jeu de cache-cache. La semi-invisibilité de Chihiro est rappelée à de nombreuses reprises, figurant sa disparition momentanée et son passage de l'autre côté du réel.

Cette mise de côté de Chihiro la définit en tant que figure marginale, niée auprès des autres. Tout d'abord, parce qu'elle « sent l'humain », elle est considérée comme une intruse au sein du groupe des employés. Puis, la physionomie et le caractère de la protagoniste ne s'accordent pas avec le reste de la galerie féminine d'Hayao Miyazaki. Aux antipodes de ses habituelles « *genki na shôjo* », ses « jeunes filles en forme » débordantes de vitalité et de bravoure, Chihiro est frêle, hésitante et plaintive. Ce portrait est cependant plus réaliste et nuancé que sur la seconde partie du film, éminemment héroïque. Dans sa monographie sur *Le Voyage de Chihiro*, Andrew Osmond rapporte un désaccord entre le réalisateur et Masashi Andô au sujet de ces « *deux Chihiro* » : « *Les personnages de Miyazaki connaissent toujours des moments de peur et de découragement, mais selon Andô, en évacuant le doute, le réalisateur niait les incertitudes qu'éprouve même l'enfant le plus heureux* » (trad. Sandy Julien). La résilience radicale qui définit Chihiro sur la seconde partie du film rejoint ainsi les *genki na shôjo* chères au réalisateur. Face aux monstres ou aux dragons blessés, sa fragilité corporelle et psychique ne paraît poser aucune barrière.

La négation du personnage s'impose lorsque Yubâba vole une partie des idéogrammes formant le nom de la fillette. Des indices précèdent la destitution de « *Chihiro* » vers « *Sen* ». Par exemple, l'école censée accueillir la petite fille est rejetée d'un coup de langue. De même, le nouvel appartement des Ogino n'apparaît pas à l'écran. L'espace correspondant à la réalité de l'enfant s'en retrouve donc nié et inexistant. Les mises à l'écart, les actes divers de marginalisation et d'invisibilisation définissent également de nombreux autres personnages : Sans-Visage, bien évidemment, mais aussi Bô et le Yuba-bird, miniaturisés et éloignés de leur foyer, ainsi qu'Haku, dénigré par sa maîtresse et jeté comme un déchet.

Ce passage vers la marginalité apparaît nécessaire pour retrouver son chemin ou son identité première. En cela, le voyage en train dresse l'échappée comme seule alternative pour la résolution du film. Cet exil ressemble plus à un retour aux sources. En affrontant un passé folklorique, délié de son présent, Chihiro ne trouve-t-elle pas le moyen d'accepter la nouveauté (le déménagement) ? Mais le pas de côté vers le passé revêt un progressif caractère abstrait. L'échappée ferroviaire en elle-même se révèle indéfinie, intemporelle. Les *layouts* du film montrent que l'équipe comptait donner des formes plus humaines aux passagers. Pourtant, à l'image de la mystérieuse Risa, ceux-ci sont obscurcis, aux traits flous, et même leurs bagages se teintent de cette incertitude. Alors que ces personnages pourraient ressembler aux morts, leur présence sur la fin du film signale plutôt le proche retour à la surface du monde connu. Les frontières seraient alors faussement repoussées avec ce voyage en train, et le trajet de Chihiro serait dès lors celui d'une réinsertion dans le quotidien japonais, encore impalpable et incomplet. Ainsi, la petite fille sombre que l'héroïne aperçoit sur un quai peut s'interpréter comme l'image remémorée de Risa, dont la carte avait indirectement prouvé son identité et son existence.

## L'enfoui

À bien des égards, les premiers plans du film sont des clés de compréhension pour la suite. Outre la note de Risa, nécessaire pour le rappel du nom, la posture de Chihiro, littéralement enfouie parmi ses fleurs et les cartons, pointe d'emblée son refus du déménagement. Le corps perdu sous les couches renvoie aussi à la superposition des mondes dans le déclin crépusculaire. Dès le départ, Chihiro est déjà plongée dans une réalité annexe à sa nouvelle ville. Cette idée d'espaces fantastiques enfouis sous le quotidien est commune à la vision japonaise. Le terme souvent employé à ce sujet est celui de l'*ikai* ??, une association entre le suffixe *i*, connotant la différence et adjoind au *kanji kai* signifiant communauté ou royaume.

Lorsque Chihiro découvre la chaufferie, l'esclave Kamaji est une araignée courbée sous les commandes. Il incarne une image plus sociale de l'enfouissement. Si le monde de l'animation, et en particulier le studio Ghibli lui-même, a servi de modèle à l'organisation verticale du travail d'Aburaya, la question des revendications sociales reste vaguement existante au cours du film. En revanche émane le discours d'un nécessaire passage par les tâches les plus ingrates et les postes les moins mis en lumière. Le premier travail de Chihiro s'aligne sur celui des *susuwatari*. Par-là, l'héroïne est considérée comme étant aussi insignifiante que des boules de suie. Afin de retourner au monde réel, elle doit traverser des recoins insalubres et vivre des expériences désagréables. L'épisode avec le dieu putride, où le frémissement de dégoût olfactif pointe l'avitissement de ses sens, s'en fait l'écho. Le travail de l'animation et du bruitage sonore est souvent là pour suggérer, tout au long du chemin, les états de dégoût, de rejet et de tension corporelle.

En dialogue avec ce parcours, la logique de l'épuration conduit l'ensemble du film. Le palais des bains est le principal théâtre de ces actions, d'abord thermiques (se remplir et se vider d'eau), puis thérapeutiques. Trois êtres fantastiques expérimentent ce rapport : le dieu putride, qui, à l'extraction des débris plantés en lui, laisse échapper un large soupir de satisfaction ; Sans-Visage qui, après avoir exploré les limites de son corps, se vide comme un ballon rempli d'eau ; et le dragon Haku pour qui la boulette amère agit comme un vermifuge. L'affrontement du trop-plein va de pair avec un retour aux nourritures plus apaisantes, comme les *onigiri* ou le thé partagé chez Zeniiba. Ces actions contrecarrent le consumérisme ostentatoire du film, qui surgit dans la dévoration bestiale des parents ou les richesses de Yubaba.

Par extension, l'enfoui sous ses formes sensibles et corporelles rappelle la dynamique des fluides et prolonge la sensualité propre au style d'Hayao Miyazaki. Dès ses premières œuvres pour le petit écran, les formes courbes et les perspectives arrondies accompagnent le mouvement des personnages, masculins comme féminins, voire certaines parties du paysage. Appuyant la symbolique des actes souterrains, notamment le flux et le reflux, la voluptuosité des créatures du Voyage de Chihiro participe à cette commune esthétique. Les deux enfants sont les seules exceptions à cette fluide symphonie. Quelques scènes les font certes rejoindre le mouvement général – Chihiro par ses rondes larmes en dévorant les *onigiri*, Haku par sa transformation en dragon –, mais le langage animé qui les porte se révèle plus posé, leurs corps plus fins et arides.

Il a souvent été noté que l'usage du mot *ai*, « amour », par Kamaji détonnait dans le contexte d'un film pour jeune public. Pour qualifier la relation entre les deux enfants, les Japonais privilégieraient plutôt le terme *koi*, alors que celui d'*ai* renvoie à une image plus abstraite, son équivalent occidental étant l'agape grecque. Une pureté certaine accompagne le rapport entre Haku et Chihiro, dont le commun souvenir de la rivière les prédestine à un amour évident. Haku sauve une première fois Chihiro de la noyade, puis la jeune fille tire le dragon des griffes de la sorcière. Dans cette logique, le sentiment est abstrait, presque dénué de toute expression charnelle. Même dans la parade céleste où les deux enfants joignent leurs mains, l'émotion est escamotée au montage, substituée par le thème musical. Dans une action de relais romantique, tandis que le cercle formé par les deux enfants s'éloigne dans le plan, l'orchestration symphonique s'approprie la fuite des larmes. Cette relation platonique établit une contre-force à l'énergie grouillante d'Aburaya.

## Dans l'eau et dans le ciel

Entre la réalité humaine et le fourmillement folklorique et divin d'Aburaya, l'univers du film s'appuie sur une dualité évidente mettant en miroir la poésie et le grotesque. Dans ces confrontations, l'espace aquatique et la voûte céleste se répondent et tendent deux horizons indéfinissables au personnage principal. Chihiro circule bien souvent entre les niveaux inférieurs et supérieurs et cette tension haut-bas prend forme dans les séquences d'envol et d'immersion.

Il est intéressant de noter la relative absence de la mer dans les croquis de préparation du film. Dans *L'Art du Voyage de Chihiro*, un dessin représente l'héroïne regardant les plaines depuis la fenêtre d'un couloir. Mais, dans le film final, la venue de l'eau accompagne le passage au monde de la nuit et freine l'enfant dans sa fuite. Ce n'est qu'après la résolution de l'énigme de Yubâba que la mer disparaît, comme par magie, du champ de vision. L'espace du ciel est aussi soumis à l'enchantement au début de l'œuvre. Sur le pont, alors que Chihiro est avertie par Haku, les teintes du crépuscule tombent brutalement sur l'éclatant ciel bleu de la journée. Ce dérèglement météorologique, qui paraît déclenché par la transgression des parents et le passage du train en contrebas, redevient rationnel, avec de plus logiques passages du jour à la nuit, ou du soleil à la pluie.

La création du film a mené vers une présence beaucoup plus persistante des mouvements liés à l'air ou à la mer. La complémentarité entre ces deux espaces témoigne de leur emprise fusionnelle sur les architectures et les personnages. Ainsi, les nuages se fondent dans les bâtiments (ou inversement), la terre devient eau, l'eau devient air. Cette circulation entre l'eau et l'air rappelle le cheminement hydraulique du palais des bains. Les récurrentes animations de la vapeur, de la cascade, du vent dans les charpentes ou sur la surface de la mer s'imposent comme des signes vivants de l'énergie intérieure, aux bains ou aux corps. Dans cette logique, l'épaisse boue apportée par le dieu putride se liquéfie une fois plongée dans le bassin, puis disparaît lorsque la créature se métamorphose pour retrouver son corps originel, fin et translucide. Le processus est similaire pour Sans-Visage, dont la cape aux extrémités transparentes évoque l'air, mais dont le corps devient comme gorgé d'eau après avoir dévoré ses victimes.

Comme pour échapper à l'enfouissement général, Chihiro s'élève régulièrement vers le haut. Par exemple, réclamer du travail chez Yubâba nécessite de prendre les ascenseurs jusqu'au dernier étage. Le mouvement d'élévation conduit aussi vers un élargissement de la vision, tour à tour physique et spirituel, et signifié par les nombreux yeux dessinés sur les parois des murs au village, ou sur les bagages du train. Ces symboles peuvent évoquer le troisième œil de la conscience dans la religion bouddhiste et, au-delà, l'idée d'une clairvoyance gagnée sur les mondes aux frontières du réel comme de l'imagination. Lors de sa sortie au Japon, le film inspira des psychologues. Notamment, Shûji Gotô rapporte l'histoire de Chihiro au concept de « perte de l'objet interne », c'est-à-dire au deuil de certaines images internationalisées durant la croissance des enfants. En écho à cette proposition, le passage de la mer vers l'air peut rappeler cette expulsion des objets internes immergés. Le souvenir de la noyade, qui surgit à deux reprises, durant la chute dans le ravin et l'envol final, transcrit une remontée à la surface se rapportant plus à la croissance qu'à la naissance. La disparition de la mer signe certes le retour au réel, mais aussi l'abandon des éléments enfouis et la perte d'une sensorialité surnaturelle.

Si ces diverses trajectoires entre les frontières du lieu, des niveaux enfouis à surélevés, ou des échappées loin du palais permettent à Chihiro de devenir une héroïne, cette transition suppose aussi une certaine brutalité, notamment dans l'expérience du quotidien des bains ou dans les successifs passages d'une péripétie à une autre, ainsi que la disparition d'un univers. Dans la nécessaire croissance et évanescence des choses, Chihiro subit le contrecoup d'une maturité soudainement acquise tout se séparant d'Aburaya, le monde qui s'était offert à sa vision, et probablement une part de son enfance.

## DEROULANT

---

### Séquence 1 | À la prochaine, Chihiro

[00.00 – 02.09]

La première image du film est une vue subjective : elle dévoile un bouquet de fleurs roses au centre duquel figure un petit carton manuscrit, signé, en japonais, par une dénommée Risa, qui souhaite bon courage à Chihiro. Celle-ci, en plein trajet de déménagement, apparaît allongée parmi les bagages et les cartons à l'arrière de la voiture familiale. Lorsque son père et sa mère à l'avant indiquent la nouvelle école, Chihiro tire la langue au bâtiment puis affiche une mine renfrognée. En arrière-plan du véhicule défilent des enseignes de magasins ou de restaurants. Chihiro se redresse et se plaint de l'aspect fané de ses fleurs à sa mère. La voiture s'engage ensuite à droite, en direction d'une colline boisée nommée « *Green Hill, Tochi no ki* [Les Marronniers] ». Accompagnant

ce mouvement, la caméra remonte vers le sommet de la pente, où est visible une succession de maisons aux couleurs pâles. Le titre du film s'inscrit tandis que le véhicule de la famille réapparaît sur la route.

La voiture arrive à l'entrée d'une forêt. Un petit *torii* (portail au sommet arrondi, usuellement de couleur rouge et situé à l'entrée des temples shinto) est posé contre un arbre aux hautes branches. Le père arrête le véhicule : « *Je me suis trompé ?* » La famille regarde plus en hauteur et aperçoit les toitures des maisons. Ils décident de progresser plus en avant dans la forêt.

## Séquence 2 | Accélération dans la forêt

[02.10 – 04.30]

Dans le bois, Chihiro remarque des petites maisons en pierre, qui sont d'anciens oratoires destinés aux dieux (*hokora*). Malgré l'inquiétude de sa famille, le père fait preuve d'assurance et accélère sous les arbres. Le chemin, auparavant de terre, devient de pierre et le véhicule cahote, propulsant l'enfant en arrière sur son siège, au milieu des bagages tressautant. Dans le mouvement, Chihiro aperçoit une basse statuette de pierre, au large visage sculpté, qui lui fait écarquiller les yeux de frayeur.

La voiture passe sur un petit cours d'eau et accélère encore. Sous la puissance du 4x4, les branches et les bourgeons des arbres volent en éclats sur le pare-brise. La mère crie à son mari de se calmer. Le feuillage disparaît d'un coup et laisse apparaître l'entrée sombre d'un grand et vieux bâtiment au rouge délavé. Le père freine brusquement et la voiture s'arrête juste devant une statuette similaire à celle entraperçue par Chihiro quelques instants auparavant. La famille sort de la voiture pour observer le mur, surplombé par un large écriteau rouillé et une toiture de style asiatique. Les feuilles aux pieds des personnages sont étrangement aspirées en direction du tunnel. Effrayée par ce lieu, Chihiro souhaite revenir en arrière. Mais ses parents s'engagent avec curiosité dans le bâtiment.

## Séquence 3 | Du tunnel au village

[04.30 – 11.15]

Dans le ténébreux tunnel, la fillette avance en s'agrippant à sa mère. Tout est silencieux. La famille accède ensuite à une chapelle de style européen comprenant des colonnes, des chandeliers et une petite fontaine. La lumière du soleil filtre à travers des vitraux quadricolores. Au loin résonnent le bruit du vent et un battement sourd : le son d'un train. La famille se dirige vers la sortie, située de l'autre côté de la pièce, et découvre une vaste plaine verdoyante, jalonnée par des statues en pierre sous un ciel dégagé. Le bâtiment qu'ils viennent de traverser se finit en un grand clocher orné d'une horloge aux chiffres incohérents. Pour le père de Chihiro, ils viennent de traverser les bâtiments d'un ancien parc d'attractions. Une violente bourrasque enveloppe l'enfant et le clocher grince. La fillette frissonne, peu rassurée, mais ses parents marchent déjà dans la plaine.

Plus loin dans la vallée, le père et la mère de Chihiro s'arrêtent, le nez dressé vers le ciel. Un agréable fumet les fait renifler et les convie à avancer plus loin, vers un escalier de pierres et un village abandonné. Les parents se précipitent dans les petites ruelles bordées par des maisons désertes, aux couleurs délavées et aux nombreuses inscriptions étranges, « sel », « 3 000 yeux », « repas », « malédiction »...

Le père finit par repérer l'origine de l'odeur et court vers un repas fumant et gargantuesque sur le comptoir ouvert d'un restaurant. Personne n'est présent mais les parents de Chihiro s'assoient et commencent à déguster les différents plats. Derrière eux, la fillette s'inquiète et leur demande, en vain, de cesser de manger. Mais les adultes ne l'écoutent pas et avalent, de plus en plus goulûment, de gros morceaux de viande. Chihiro continue l'exploration toute seule et emprunte l'allée principale cernée de lampions. Elle gravit un second escalier et découvre une massive structure rouge vif. Avec la vapeur qui s'échappe de ses cheminées et son moulin à eau en mouvement, le bâtiment semble en activité. Chihiro monte sur le pont rouge et observe le paysage en contrebas. Un tramway passe, la fillette se précipite de l'autre côté de la passerelle pour le voir plus longuement. Un garçon en kimono apparaît alors à sa droite.



## Séquence 4 | La tombée de la nuit

[11.16 – 14.36]

L'enfant la regarde en écarquillant les yeux. Le ciel change de couleur. Le garçon ordonne à Chihiro de fuir les lieux au plus vite et souffle, sur le haut de ses mains, un sort de magie pour faire distraction. Tout s'assombrit, les lanternes rouges s'allument les unes après les autres et les échoppes des restaurants s'animent. Chihiro revient auprès de ses parents, toujours attablés au même endroit, le nez dans les plats. Elle secoue le dos massif de son père et s'aperçoit avec horreur que ses parents sont devenus d'énormes cochons. Le propriétaire du restaurant, un fantôme noir aux yeux blancs, fouette les animaux avec une spatule. Chihiro hurle, terrifiée, et s'élanche à travers les rues nocturnes. Elle n'y croise que des spectres informes en train de marcher ou de festoyer.

La petite fille repart en sens inverse mais atterrit soudain dans l'eau. La prairie verdoyante a disparu, chassée par un vaste lac. Au loin, on aperçoit le clocher et son horloge, à présent scintillants dans la nuit. La construction est entourée par des embarcations illuminées, avec à leur bord les divinités arborant de grands manteaux ou des masques. « *Je rêve !* » Chihiro se martèle la tête et s'agenouille au sol. Tandis que les dieux débarquent dans le village, elle s'aperçoit que son corps devient translucide.

## Séquence 5 | Le pont

[14.36 – 20.26]

Le garçon retrouve Chihiro derrière une maison à l'entrée du village. Il lui fait avaler une petite pilule rouge. Le corps de la fillette retrouve sa consistance naturelle. Elle est ensuite entraînée, à travers les allées et les jardins en contrebas, jusqu'au pont principal. Le jeune homme ordonne à Chihiro de retenir sa respiration durant la traversée afin d'éviter qu'elle ne trahisse son identité d'humaine. Le duo s'avance en même temps que les nombreuses autres divinités accueillies par des serveurs batraciens.

Au milieu du pont, Chihiro croise la silhouette noire et ornée d'un masque blanc de Sans-Visage. Au moment même où les deux enfants s'appêtent à quitter le pont, un serveur grenouille surgit pour s'adresser au garçon. Surprise, Chihiro laisse échapper une expiration. Son complice tétanise la grenouille d'un sort et emmène la fillette dans un recoin. Là, il lui conseille de se rendre chez Kamaji pour trouver du travail afin d'échapper au joug de la sorcière Yubâba, qui dirige les bains. Il pose sa main sur le front de Chihiro et lui permet de visualiser le chemin à emprunter.

Autour des enfants, on entend les serveurs s'agiter : l'humaine a été repérée, il faut la retrouver. Avant de quitter Chihiro, le garçon lui révèle son prénom, Haku. Il affirme qu'il la connaît depuis toujours.

## Séquence 6 | En route pour Kamaji

[20.27 – 29.46]

À présent seule, l'héroïne doit emprunter un large escalier en bois, très pentu et sans rampe. En contrebas, elle aperçoit le train circulant dans la nuit. Elle tente de descendre prudemment, mais l'escalier se brise et la petite fille glisse et dévale les marches en hurlant, jusqu'à heurter le mur en contrebas.

Dans la chaufferie gérée par Kamaji, ses boules de suie, les *susuwatari*, vont et viennent et apportent de gros morceaux de charbon vers le massif fourneau à gauche de la pièce. Kamaji, « l'esclave qui chauffe l'eau des bains », est assis derrière à son poste de contrôle, il a de grosses lunettes, une moustache touffue et six bras.

Chihiro interpelle l'esclave à plusieurs reprises et lui réclame du travail. Face au refus de Kamaji, elle décide d'aider les boules de suie et de jeter elle-même un lourd bloc de charbon dans le feu. Cependant, les *susuwatari* profitent de cette aide inespérée et abandonnent leur chargement aux pieds de la petite fille. Kamaji se met en colère, les formes noires protestent. La dispute est interrompue par l'arrivée de Lin, une employée des bains qui amène le repas. En échange d'un triton grillé croustillant, la jeune femme accepte d'emmener Chihiro.

## Séquence 7 | En route pour Yubâba

[29.47 – 35.33]

Chihiro laisse ses chaussures aux boules de suie, remercie Kamaji et suit Lin. Les deux femmes prennent un des nombreux ascenseurs qui circulent dans les bains. Chihiro peut à présent découvrir les différents étages du bâtiment, richement décorés et tapissés de rouge et d'or, et observer le ballet des employés et des clients d'un bassin à l'autre. L'idéogramme « huile » (*abura*) est inscrit un peu partout.

Lin et Chihiro changent d'ascenseur et se retrouvent nez à nez avec un énorme client, le dieu du radis daikon (Oshira-sama). Alors que Lin doit répondre aux questions insistantes d'un de ses collègues, qui perçoit l'odeur de l'humaine, la fillette reste seule avec la créature dans l'ascenseur. Cette dernière la cache du reste du personnel et la guide jusqu'au dernier étage, les quartiers de Yubâba.

Un vaste couloir luxueux et baigné dans une lumière tamisée accueille la fillette. Une grande porte rouge, ornée d'un heurtoir doré représentant un visage acerbe aux gros yeux, barre l'accès aux bureaux. Chihiro tente d'ouvrir la porte mais sursaute lorsque le heurtoir s'anime et s'adresse à elle. Depuis son bureau, la sorcière attire la jeune fille d'un geste de la main, lui faisant traverser à toute vitesse la succession de couloirs et de portes qui les séparent.

## Séquence 8 | Négocier avec la sorcière

[35.34 – 40.49]

L'héroïne atterrit au beau milieu d'un tapis devant la cheminée, et trois grosses têtes verdâtres, les frères Kashira, se précipitent autour d'elle. Derrière son bureau, Yubâba la sorcière, dont la tête proéminente surplombe une robe bleue à volants parée de pierres précieuses, griffonne sur divers parchemins. Alors que Chihiro commence à réclamer du travail, la vieille dame soude ses lèvres, l'empêchant d'argumenter. Puis, la sorcière tente d'effrayer la petite fille, lui disant qu'elle la transformera en animal.

Malgré tout, Chihiro insiste jusqu'à hausser le ton et mettre Yubâba en colère. La dispute réveille Bô, le bébé de la magicienne, qui se met à crier et détruire de son gros pied l'une des portes du bureau. Chihiro réitère : « *Laissez-moi travailler ici !* » Yubâba finit par céder. Un stylet et un manuscrit volent jusqu'à la fillette, qui signe ainsi son contrat de travail. La sorcière, en récupérant le papier, observe les idéogrammes de la signature et en subtilise quelques traits pour modifier le prénom de notre héroïne : Chihiro Ogino devient Sen. Yubâba fait ensuite venir Haku pour qu'il guide la fillette jusqu'à son dortoir.

## Séquence 9 | Chihiro devient Sen

[40.50 – 51.05]

Dans l'ascenseur, Chihiro tente d'échanger avec Haku mais ce dernier reste froid et distant. Puis, aux quartiers généraux des bains, le garçon présente la nouvelle employée auprès du personnel. Celui-ci est composé de femmes et d'hommes en kimono, aux physionomies évoquant des gallinacées ou des batraciens. Tous sont sceptiques à l'idée d'accueillir une humaine. Seule Lin la félicite chaleureusement. Comme la nuit tombe, elle guide Chihiro jusqu'au dortoir commun et lui donne ses nouveaux vêtements de travail. La petite fille est

patraque. Parallèlement, Haku accompagne la sorcière et son oiseau jusqu'au sommet des bains. Ces derniers s'envolent au loin sous le regard du garçon.

Au matin, Haku vient discrètement réveiller Chihiro dans le dortoir et la convie sur le pont. Tous, y compris Kamaji, dorment le jour. La fillette récupère ses chaussures auprès des boules de suie, se précipite dehors et croise une nouvelle fois Sans-Visage. Puis, Haku la guide des buissons de rhododendron fleuris aux étables à cochons. La fillette appelle ses parents et leur promet qu'elle les sauvera.

De retour au jardin, Chihiro est agenouillée à terre, la tête entre les genoux. Haku tend à la petite fille attristée ses anciens vêtements, ainsi que la carte de son amie Risa. Chihiro se rend compte qu'elle avait presque oublié son prénom d'origine, car Yubâba vole les patronymes de ses employés afin de les garder sous son emprise. De nouveau, Haku dit à la fillette qu'il se souvient d'elle et lui donne des *onigiri*. Chihiro avale rapidement les boulettes de riz en pleurant à chaudes larmes. Les deux enfants se séparent. En se retournant sur le pont, Chihiro aperçoit une fine traînée blanche et brillante se déplacer dans le ciel.

## Séquence 10 | Premier soir de travail

[51.06 – 58.01]

Yubâba et son oiseau reviennent en volant sous les premières gouttes d'une averse. Tandis que les employés des bains s'apprêtent à accueillir les clients, les nuages noirs s'accumulent dans le ciel. Une succession de plans montre chacun et chacune gravir rapidement les escaliers, nettoyer les sols, disposer le nécessaire près des baignoires. En tant que nouvelle employée, Chihiro participe à ces tâches. Alors qu'elle vide un baquet d'eau dehors, elle aperçoit Sans-Visage qui l'observe sous la pluie. La fillette l'invite à entrer et laisse la porte ouverte.

Une vision d'ensemble sur le bâtiment nous est offerte : les espaces réservés aux clients sont séparés par des cloisons et un système de poutres creuses permet de verser de l'eau chaude à l'intérieur du bain – similaire en cela au fonctionnement de certains *onsen* japonais. Sous les regards moqueurs des autres employés, Lin et Chihiro sont chargées de nettoyer un bassin particulièrement répugnant et envahi par la vase. Les deux femmes se mettent au travail. Pour nettoyer, Chihiro doit réclamer une carte de bain médicinal auprès de leur supérieur, le Cerbère.

À son bureau, Yubâba suspecte l'entrée d'un intrus dans le bâtiment. En effet, dans le village attenant aux bains, les spectres ferment les portes des restaurants et se barricadent. Sous la pluie battante, une masse gigantesque et informe progresse dans la rue.

Parallèlement, Chihiro tente en vain d'obtenir une carte auprès du Cerbère. Sans-Visage fait alors son apparition, aperçu par la fillette mais invisible aux yeux des autres. La créature donne une carte à Chihiro, qui l'apporte à Lin. Cette dernière accroche le rectangle en bois à un crochet incrusté dans le mur, et l'envoie directement à Kamaji. Peu de temps après, la poutre creuse descend jusqu'au bassin. Chihiro tire sur une cordelette et un épais filet d'eau chaude se déverse. Rin sort quelques instants et Sans-Visage en profite pour réapparaître, les bras chargés de cartes. Il souhaite que la petite fille s'en empare mais celle-ci décline. Sans-Visage, l'air peiné, disparaît et toutes les cartes tombent au sol. Le bain déborde.

## Séquence 11 | Le client putride

[58.02 – 1.08.11]

La sorcière se précipite vers l'accueil des bains et informe ses employés de l'arrivée d'un dieu putride (Okusare-sama). Sur le pont, on tente de stopper, vainement, la créature. Une des grenouilles s'évanouit même sous l'effet de la puanteur. Yubâba convoque Chihiro pour ce client, qui approche le hall d'entrée. Sous les exhalaisons pestilentielles, les employés fuient en se bouchant le nez et seules restent la fillette et la sorcière, pétrifiées par la violence de l'odeur.

Tendue, Chihiro conduit le dieu au bain. Les autres employés guettent la scène de loin et Yubâba se poste en hauteur pour observer la suite. La créature plonge la tête la première dans le bassin, mais l'eau devient boueuse et déborde de toutes parts. Notre héroïne décide d'envoyer une nouvelle carte médicinale à Kamaji, et utilise celles laissées par Sans-Visage. En tirant sur la cordelette, elle tombe dans le grand bain et sent le guidon d'une bicyclette plantée dans le corps de la créature. Elle en avertit les autres. Yubâba ordonne alors d'accrocher une corde à l'objet et de tirer sous des « Oh hisse ! » d'encouragement. Un amoncellement d'objets boueux, des carcasses de vélos, des morceaux de voiture, des barres en fer tordues, est brutalement extirpé du corps de la créature – jusqu'à un petit bouchon que tire Chihiro. Le monstre, qui n'était pas un dieu putride, se dégonfle avec un soupir de satisfaction. Un visage ridé et édenté surgit alors de l'eau : celui du dieu des rivières (Kawa no kami), qui remercie la fillette. Avant de s'envoler en riant, il laisse une boulette de boue entre les mains de Chihiro et des paillettes d'or aux pieds des employés.

Tous sont ravis et s'engagent dans une fin de soirée festive. Chihiro tente de goûter la mystérieuse boulette mais grimace.

## Séquence 12 | Le monstre glouton et le dragon blessé

[1.08.12 – 1.16.38]

La nuit, le servent grenouille recherche quelques pépites d'or laissées par le dieu des rivières. Il se retrouve nez à nez avec Sans-Visage, qui l'appâte avec de petites pierres dorées. Mais la supposée générosité de la créature cachait sa gloutonnerie : Sans-Visage attrape le batracien et n'en fait qu'une bouchée. Un autre employé arrive ; la créature, qui a grossi, lui réclame un repas et un bain contre des pépites.

La même nuit, Chihiro rêve : elle traverse le jardin fleuri, se rend dans l'étable à cochons et annonce à ses parents qu'elle va pouvoir les transformer avec la boulette du dieu. Mais tous les animaux grognent bruyamment, et la fillette ne retrouve pas sa famille. Elle se réveille dans un dortoir désert. Dans le bâtiment, tous s'agitent pour servir Sans-Visage. Les employés cuisinent d'énormes plats et les acheminent vers la créature qui les avale goulûment avant de distribuer des pépites. Lin parle avec excitation de ce client. Mais Chihiro n'est pas intéressée et part rêvasser dehors.

Depuis la balustrade, elle aperçoit une curieuse forme blanche et verte tournoyer dans les airs : c'est un grand dragon, qu'elle appelle instinctivement « Haku ». L'animal, poursuivi par une armée d'oiseaux en papier enchantés, se précipite vers Chihiro et fracasse le dortoir situé derrière elle. Le sang gicle sur les murs et tous les papiers se déchiquettent sur les portes. Chihiro tente de raisonner le dragon blessé mais celui-ci s'enfuit vers le sommet des bains. L'héroïne le suit et ne remarque pas qu'un petit oiseau en papier se colle à son épaule.

À l'intérieur, on organise une parade festive pour célébrer le nouveau client. Sans-Visage atteint maintenant presque le plafond. Tous les employés se pressent en rangs pour le saluer et réclamer une récompense. Chihiro essaie de se faufiler dans la foule. Mais Sans-Visage l'a repérée et lui tend une main généreusement fournie en pépites d'or. Le refus de la fillette lui fait perdre tous ses moyens. La créature se saisit alors de deux serveurs qu'il avale, provoquant des cris d'effroi. Chihiro s'enfuit dans la panique générale.

## Séquence 13 | La jumelle de Yubâba

[1.16.39 – 1.25.45]

Dehors, l'héroïne gravit une échelle de service pour se rendre chez Yubâba. En cherchant son chemin, elle trouve la chambre du bébé et écoute en catimini la conversation de la sorcière avec ses trois serveurs. Yubâba se plaint de Sans-Visage, intrus difficile, et exige qu'on se débarrasse de Haku. Puis elle se dirige vers la chambre du bébé. Paniquée, Chihiro se réfugie dans un amas de coussins et de peluches à sa droite.

Yubâba farfouille dans ce même amas pour y dénicher le visage de son bébé endormi. La vieille dame lui susurre des mots doux, l'embrasse bruyamment et sort en éteignant les lumières. Chihiro souhaite partir mais se fait

retenir par l'enfant, qui lui pose des questions sur le dehors et lui demande de jouer avec lui. La fillette effraie le bébé avec le sang séché de Haku qui s'était déposé sur ses mains. L'enfant hurle, l'héroïne se précipite dans le bureau et aperçoit les frères Kashira en train de pousser le dragon dans un trou. Elle chasse les trois têtes mais se fait aussitôt attaquer par le volatile de la sorcière. L'oiseau de papier se métamorphose alors en une personne identique à Yubâba.

Il s'agit de Zeniiba, sœur jumelle de l'intendante des bains. Son timbre de voix est légèrement différent. Zeniiba transforme Bô en hamster, l'oiseau en moucheron, et les trois têtes en bébé. Elle explique que Haku lui a volé son sceau personnel, et qu'il est depuis condamné à mourir à cause d'un sortilège lié à l'objet. Le dragon se réveille néanmoins, brise le papier qui entretenait l'illusion de Zeniiba et tombe dans le trou en entraînant avec lui Chihiro, le bébé-hamster et le moucheron. Ils chutent longuement jusqu'à la chaufferie de Kamaji. Accrochée à la créature, Chihiro se souvient brièvement d'une sensation similaire.

## Séquence 14 | Sauver Haku

[1.25.46 – 1.31.15]

Chihiro et le vieil homme tentent de calmer le dragon blessé. La petite fille essaie notamment de lui faire manger un morceau de la boulette du dieu des rivières. Écœuré par cette nourriture, Haku éructe une bile noire qui se révèle enrober le sceau de Zeniiba. Puis, un petit ver apparaît. L'insecte tente de s'enfuir mais Chihiro parvient à l'écraser. Avec ce geste, le sortilège posé par la jumelle est brisé. Le dragon redevient petit garçon.

Veillant sur l'enfant endormi, Kamaji raconte le passé de Haku : arrivé de manière similaire à Chihiro, l'enfant s'est depuis durci en voulant devenir le disciple de Yubâba. Chihiro souhaite plaider sa cause auprès de Zeniiba. L'esclave des bains lui donne des tickets de tramway afin qu'elle puisse se rendre chez la jumelle, dont la maison se situe au sixième arrêt, « Le Fond de l'étang » (*Numa no soko*). Tandis que Chihiro récupère ses anciens vêtements et ses chaussures, Lin arrive et raconte la panique créée par Sans-Visage dans les bains. Yubâba est furieuse et recherche notre héroïne.

## Séquence 15 | Affronter Sans-Visage

[1.31.16 – 1.38.44]

À l'étage, les employés chuchotent avec inquiétude dans les couloirs. Yubâba tente d'apaiser Sans-Visage, qui réclame Chihiro. Cette dernière fait son entrée. Le monstre est posé au milieu d'un charnier de plats et d'objets saccagés, et des représentations d'ogres (*oni*) l'entourent. À présent, Sans-Visage ressemble à une énorme araignée noire et de la bave coule entre ses lèvres. Des voix de ceux qu'il a dévorés, il promet à la fillette de lui donner tout ce qu'elle désirerait. Mais Chihiro reste impassible et déterminée. Elle demande à la créature de rentrer chez elle.

Troublé par cette réponse, le monstre se replie sur lui-même, avoue sa solitude puis laisse éclater sa colère. Chihiro lui donne aussi la boulette amère, ce qui ne plaît pas du tout à Sans-Visage. Ce dernier se lance à la poursuite de la fillette, tout en vomissant d'épaisses boues noires sur son passage. Yubâba ne parvient pas à stopper le monstre et les employés crient en tous sens. Chihiro réussit néanmoins à guider Sans-Visage jusqu'au dehors. La créature, plus affaiblie, recrache, un à un, tous les personnages qu'elle avait avalés.

À l'aide d'une petite embarcation, Lin conduit l'héroïne jusqu'à l'arrêt du tramway, qui est, depuis la tempête de la nuit précédente, presque noyé sous l'eau. Sans-Visage les suit. Le train arrive et tous, Chihiro, le bébé-hamster, le moucheron et Sans-Visage, montent à bord grâce aux tickets donnés par Kamaji.

## Séquence 16 | À bord du tramway

[1.38.45 – 1.45.15]

Tous les autres passagers sont des silhouettes sombres et translucides. Des bagages étiquetés sont entreposés ici et là dans un wagon décoré à l'ancienne. Les personnages s'assoient ensemble et patientent jusqu'au sixième arrêt. Dehors, des maisons surgissent, posées sur des petits îlots perdus au milieu de la mer. Le wagon se vide progressivement de ses passagers et la nuit tombe. Seuls Chihiro et ses camarades restent assis à bord. Les paysages ruraux ont laissé la place à des pancartes illuminées flottant dans l'air.

Au même moment, Haku se réveille chez Kamaji. Le garçon apprend ce qu'il s'est passé et se rend chez Yubâba. Son faux bébé à ses côtés, la sorcière en peignoir se réchauffe au coin du feu et se plaint ouvertement de Chihiro. Haku fait son entrée et révèle deux supercheries : l'or donné par Sans-Visage n'est qu'un tas de boue, et Bô a été remplacé par les trois têtes. Yubâba devient furax ! Ses cheveux se dressent sur sa tête et des flammes sortent de sa bouche. Pour la calmer, Haku lui propose un marché : il ramènera Bô en échange de la liberté de Chihiro et ses parents.

## Séquence 17 | La maison dans le brouillard

[1.45.16 – 1.51.27]

Le tramway dépose Chihiro et ses six compagnons au « Fond de l'étang ». Il fait à présent nuit noire et le décor révèle un petit chemin qui s'enfile de l'étang jusqu'au bois silencieux. Les protagonistes s'y engagent et aperçoivent peu de temps après une lampe sur pattes venir vers eux. L'objet enchanté les salue et les éclaire à travers la forêt.

Une chaumière illuminée les attend à la sortie du bois. La porte s'ouvre et Zeniiba les accueille dans une pièce modeste où sèchent des herbes, avec des pans de tissus accrochés un peu partout au plafond. La sorcière prépare du thé. Chihiro lui rend son sceau et fait part de son inquiétude quant à l'état de santé de Haku. Mais lorsque la jumelle apprend que la fillette a écrasé le ver noir, elle éclate de rire : cet animal n'était autre que l'incarnation du sort liant Haku à Yubâba.

Ils partagent le thé et les gâteaux à table. Détendus, Sans-Visage, Bô et l'oiseau aident la sorcière à tisser. La fillette est quant à elle déprimée, elle attend près la fenêtre. Elle finit par demander de rentrer car elle s'inquiète pour Haku et ses parents. Avant de partir, elle reçoit un élastique violet créé par tous, un talisman pour se protéger (*o mamori*).

## Séquence 18 | Le retour du dragon

[1.51.27 – 1.55.12]

Le vent souffle sur les fenêtres, Chihiro ouvre la porte et découvre le dragon rétabli qui l'attend. Heureuse, la fillette se précipite pour l'embrasser. Zeniiba pardonne Haku puis demande à Sans-Visage de rester auprès d'elle. Ils se disent tous affectueusement adieu.

Chihiro, le bébé-hamster et le moucheron grimpent sur le dos du dragon et s'envolent en direction des bains. Dans l'air, la fillette revit une seconde fois la sensation de son souvenir aquatique. Elle raconte à Haku une histoire liée à son enfance : toute petite, elle avait essayé de rattraper sa chaussure tombée dans la rivière et avait chuté dans l'eau. Une force mystérieuse l'avait sauvée de la noyade. Le nom ancien de la rivière, la Kohaku, se révèle être le véritable patronyme du garçon. Suite à cette révélation, le pelage du dragon s'écaille et Haku retrouve sa forme humaine. Il remercie Chihiro car il se souvient enfin de son identité et de son véritable nom – « Nigihayami Kohaku Nushi » en version originale. Émus, les enfants pleurent en souriant et repartent en volant vers les bains.

## Séquence 19 | À la prochaine, Chihiro

[1.55.12 – 2.04.36]

Le jour s'est levé. Yubâba et tous les employés attendent devant le bâtiment. Une douzaine de cochons sont alignés en rang près de la sorcière. Les deux enfants atterrissent à l'entrée du pont. À la grande joie de Yubâba, Bô se métamorphose et retrouve son enveloppe d'origine. Haku rappelle sa promesse à la sorcière. Néanmoins, cette dernière invoque une dernière règle à respecter : Chihiro doit retrouver ses parents parmi les cochons présents si elle désire être libérée de l'illusion.

L'héroïne scrute donc longuement les mammifères et déclare que sa famille n'y est pas présente. Le contrat dans les mains de Yubâba part en fumée : Chihiro ne s'est pas trompée et peut ainsi rentrer chez elle. Tous les employés bondissent joyeusement en l'air pour fêter la réussite de l'héroïne. Chihiro remercie tout le monde et repart en direction du village avec Haku.

Les enfants s'arrêtent devant la vallée, verdoyante et qui les sépare du clocher au loin. Chihiro doit à présent continuer le chemin toute seule, et ce, sans se retourner. Haku est cependant déterminé à se libérer de Yubâba. Leurs mains se quittent. Lorsque Chihiro atteint l'autre côté de la vallée, elle aperçoit ses parents qui agissent comme si rien ne s'était passé. Ils traversent le tunnel en sens inverse et découvrent la voiture couverte de branchages à la sortie.

Son talisman violet noué dans ses cheveux, Chihiro se retourne pour observer le tunnel obscur. Ses parents l'appellent. La voiture s'éloigne du bâtiment et disparaît sous les arbres.

## ANALYSE DE SEQUENCE

---

L'apparition du dragon  
Séquence 1 | 1.11.51 à 1.14.36

### L'apparition du dragon

#### Symboliques du dragon

Suite à sa visite matinale dans les étables, Chihiro avait aperçu une première fois le dragon dans le ciel, sous la forme d'une fine traînée et brillante (voir séquence n°9). À ce moment, ni la fillette ni les spectateurs n'avaient attribué l'identité du garçon à cette forme en mouvement. La séquence étudiée se situe entre le soir des exploits de Chihiro avec le client putride et le déchaînement de Sans-Visage au sein des bains. Elle lève d'abord le voile sur la double identité de Haku. À l'instar de nombreux autres personnages dans le film, le garçon présente deux visages complémentaires, et cette duplicité s'incarne dans l'acte de métamorphose. La présence concomitante de Sans-Visage par rapport à cette séquence dresse aussi un parallèle invisible à la révélation de l'animalité du garçon. Tandis que le premier, fantomatique et supposé innocent au début du film, gagne progressivement en puissance et laisse parler ses désirs, Haku le dragon apparaît blessé, vulnérable et imprévisible.

S'il a une connotation spirituelle et magique, car renvoyant aux esprits dits shikigami au Japon, l'usage du papier comme principal attaquant place aussi sur le terrain d'une fragilité inhérente à la matière. De nombreux plans (9, 13, 22, 24 et 25 par exemple) sont accompagnés par un surmixage des bruits de papier froissé, évoquant l'idée d'une matière en train de s'effriter. Quelques instants plus tard, ces mêmes oiseaux se fracasseront aussi contre les vitres, devenant des corps à moitié déchiquetés, des formes estropiées. Dans son apparition, la blancheur et la brillance accordées au corps du dragon floutent la frontière avec ses opposants enchantés. Le corps de la créature et les silhouettes de papier paraissent d'abord ne former qu'une même entité en mouvement. Sur les plans 6 et 8, le point de vue adopté se fait depuis la position de Chihiro. L'écart spatial entre l'humain et l'animal est non

seulement suggéré dans le montage des plans et les perspectives présentes dans le décor, mais aussi dans l'uniformité des éléments. Parce qu'elles sont plus lointaines, les lignes du dragon et des oiseaux de papier se brouillent et se mélangent. Leur fragilité matérielle et sonore est donc commune et partagée. Avant même d'être visibles, les blessures de la créature transparaissent dans l'effritement et la dissémination des morceaux tout au long de la bataille dans le ciel, et l'amputation des êtres de papier renforce cette même idée d'une altération physique.

L'introduction d'une créature via un corps atteint et impotent peut surprendre, en particulier si on se rapporte aux mythologies associées au dragon qui est habituellement présenté comme puissant, féroce ou indestructible. Les nombreuses légendes et histoires, orientales comme occidentales, partagent toutes cette association complexe du dragon à la divinité comme au danger. Plus que l'idée de la force attribuée à cet être, c'est cette dualité qui se reflète chez le dragon Haku. Dans les caractéristiques empruntées au visage du garçon, les indices de l'ikemen – « beau garçon », terme utilisé pour qualifier certaines physionomies masculines séduisantes dans la culture populaire japonaise – sont exacerbés dans le profil de la créature (plans 37 et 39). Les yeux verdoyants et étirés dans la longueur éloignent notamment des formes plus enfantines.

Hayao Miyazaki cite régulièrement *Le Serpent blanc* (Hakujaden, Taiji Yabushita, 1958) comme le film l'ayant guidé vers le monde de l'animation. Le design d'Haku dans *Le Voyage de Chihiro* rappelle le reptile anthropomorphe de ce film-là, qui est aussi connu pour être le premier long métrage d'animation japonais en couleur, réalisé par le studio de la Tôei Dôga. De fait, le dragon du film prend comme modèle le serpent ; et l'enroulement du corps sur lui-même (plan 8), tout comme le sifflement de la créature blessée (plan 36), rappellent en effet cet animal. La finesse et la fluidité du corps sont privilégiées dans une animation de l'enroulement et de la spirale. Comme l'Ouroboros égyptien, le serpent enroulé sur lui-même symbolise également la vie, la continuité et l'éternité.

## Un effet de rupture onirique

Ignorant les requêtes de Sans-Visage auprès des autres employés, Chihiro s'est volontairement éloignée de l'excitation ambiante. Elle parcourt paisiblement le couloir attenant au balcon. La fixité prégnante à la construction des cadres, alliée à la marche lente de la fillette, nous place dans une nonchalance de l'instant. Le soliloque de l'héroïne à elle-même, le ressac de l'eau en contrebas, une première fois suggéré par le son puis confirmé par les plans 3 et 5, nous trompent également : la scène proposée paraît contemplative, pousser vers la méditation.

À ce moment de la scène, l'esprit du spectateur est donc concentré sur deux actions distantes : le devenir des parents Ogino et l'agitation autour de l'inquiétant Sans-Visage en contrebas. Ce travail dans le rythme et le choix des plans prépare à l'effet de rupture audiovisuelle qui s'ensuit. L'immobilité d'ensemble est tout d'abord brisée par la rapidité d'animation du serpent et des oiseaux. La traînée que ces derniers forment fractionne l'horizontalité marquée entre la terre et le ciel, et quadrille différemment l'espace. Au plan 32, les motifs de papier se succédant dans le ciel peuvent en cela prolonger la forme des rails dans la mer, et ainsi rediriger le flux du mouvement dans le paysage.

Pareillement, la bande sonore est impactée en force. Là où les premiers plans étaient accompagnés par des sons paisibles et uniformes – ressac de l'eau, brise du vent –, le plan 6 laisse entrer les frottements de la matière papier sur la peau rugueuse du dragon. Puis, le morceau composé par Joe Hisaishi, « *Le Garçon dragon* » (« Ryû no shônen »), évolue d'instruments discrets vers des cuivres plus éclatants, les crescendos et decrescendos successifs rythmant les va-et-vient des sortilèges de Zeniiba sur l'enfant.

L'impact de la rupture va de pair avec des effets de séparation plus tangibles. Au départ, un face-à-face se joue dans les champs contrechamps entre Chihiro et le dragon (plans 6 et 7, 10 et 11), ou dans des effets d'écran particuliers. Dans le plan 8, la composition révèle un jeu de distance cinématographique entre l'héroïne, spectatrice au balcon, et le dragon agité sur l'écran céleste. Seul l'appel permet de « briser le quatrième mur » et d'intervenir dans la scène observée. Ensuite, les motifs de déchirure se manifestent à plusieurs reprises : l'oiseau « survivant » qui s'accroche à Chihiro a une aile déchirée (plan 45) et le sang de Haku claque aux oreilles lorsqu'il s'éparpille en oblique sur les portes (plan 40).

Notons que Haku passe dans le plan alors même que la protagoniste a les yeux fermés. L'image du dragon nous est d'abord donnée à nous spectateurs, et n'est pas perceptible par l'héroïne qui est en général le seul point de



connaissance et d'appréhension des événements. Ce décalage crée le doute quant à l'apparition. L'entrée de la créature pourrait appartenir à une dimension onirique, et se révéler participer à l'imaginaire mental de la petite fille. Cette ambiguïté renforce l'hypothèse d'un monde alternatif qui recueille les peurs inconscientes liées au déménagement.

## Un appel créateur

Sur les plans 18 et 19, l'écho ajouté à la clameur de Chihiro est un élément cinématographique frappant. L'effet au mixage est appuyé, et le décalage sonore, s'il peut s'expliquer par la vastitude spatiale, surprend par la spontanéité qui le caractérise et l'usage du nom de Haku pour qualifier ce mystérieux dragon attaqué. L'appel étonne aussi la jeune fille : l'écho agit comme une forme de dépossession de sa propre voix, un spectre vocal agissant indépendamment du corps d'origine. Ce motif sonore rappelle les figures de la dualité, de la séparation et de la scission qui traversent tout le reste de la séquence. Mais l'écho est également la première manifestation d'un affranchissement de l'héroïne : dans ce cri qui lui échappe, elle accède à un reflet plus héroïque d'elle-même.

Ce cri soudain sème aussi le doute quant à l'identité de ce dragon. En général, le processus d'identification d'un objet inconnu se fait par la vision, la réflexion et l'attribution d'un nom. Ici, la dernière étape escamote la seconde, l'écho se passe de questionnement en dévoilant tout de suite la duplicité de Haku. L'alternance dans les champs contrechamps (plans 34 à 39) sur le monstre et la fillette dans le dortoir réorganise cette première relation entamée. Le contraste entre l'humaine et la bête est marqué, notamment parce que les signes de la monstruosité sont exacerbés : dentition large valorisée par le profil, souffle sifflant, réactions brutales. L'absence de réponse de la part de Haku et cette opposition rendent encore plus trouble l'identification. L'écho symbolise en cela une altérité en référence à l'identité triple du garçon : l'ami, le dragon, le dieu du passé.

Dans la clameur qui résonne, Haku regagne déjà une partie de son identité perdue. L'écho agit ainsi comme un appel créateur, baptisant les êtres inidentifiables d'un nom personnel. La séquence montre aussi le changement de Chihiro, auparavant dans la non-maîtrise du monde d'Aburaya. Le fonctionnement des bains, la compréhension des rouages du palais et le vocabulaire inhérent au lieu magique, tous ces éléments lui avaient été instruits par les autres. Le passage de plans « écrans », où Chihiro reste spectatrice de la scène, à des effets de raccord-regard et de montage en champ contrechamp indique l'évolution de l'héroïne : elle peut appeler, intervenir et interagir avec le monde fantastique dans lequel elle a été plongée.

La tentative de contrôle renvoie à l'idée d'un flux à maîtriser et à rediriger vers soi. Même si la véritable origine de Haku n'a pas encore été dévoilée, le rapport entre le dragon et la rivière est naturel au Japon, et le jeu de passage du ciel à la mer peut le signaler. Puis, le son du vent accompagne la vision des créatures au début. Le plan 16, subjectif et au rapide travelling, est enfin porté par une énergie surprenante, comme si une bourrasque ou une cascade d'eau surgissait vers la fillette. Ces associations entre l'air, l'eau et les êtres magiques imprègnent, dès sa rupture, le rythme entier de la scène. Les raccords se multiplient, le thème musical se lie et se délie au fil des ondulations et des chocs du dragon avec le décor. Sur la fin de la séquence, des plans 43 à 47, l'activité de Chihiro, qui court en tous sens et se met à gravir rapidement des escaliers, répond à cette circulation des motifs, animés, enchantés, cinématographiques. Elle s'inscrit à présent dans le flux.

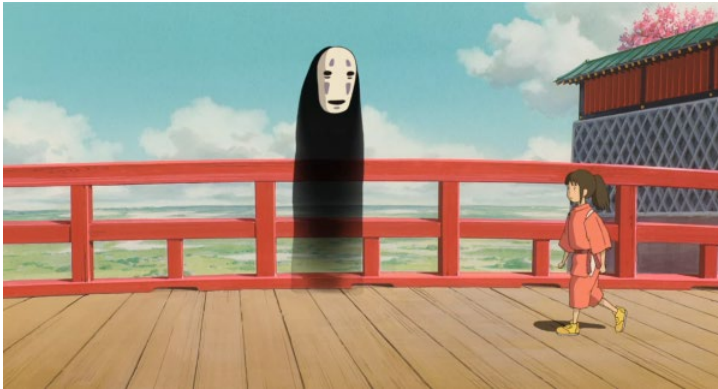
## IMAGE RICOCHET

---

*« C'est alors qu'ils virent la Groke. Tout le monde pouvait la voir. Immobile, elle était assise dans l'allée en bas des marches, et les regardait de ses yeux ronds et sans expression. Elle n'était pas si grande que ça, et elle n'avait pas l'air dangereuse non plus. Seulement, on sentait qu'elle était méchante et qu'elle pouvait attendre indéfiniment. »* (Tove Jansson, *Le Chapeau de magicien*, trad. Kersti et Pierre Chaplet, Petit Lézard, p. 117).

Créé par l'écrivaine finlandaise Tove Jansson, ce monstre apparaît à plusieurs reprises dans les albums et romans de la célèbre famille Moomin. Les représentations de la Groke, sous la plume de Jansson comme dans les transpositions animées de son univers, impressionnent par l'informe de la silhouette, sa staticité et son regard

inquiétant. Plusieurs créatures livrent une impression similaire dans *Le Voyage de Chihiro*. Sans-Visage, par exemple, est une présence silencieuse et de plus en plus envahissante. Néanmoins, la Groke est aussi un être mystérieux, écrasé par sa solitude et l'impossibilité de profiter – humainement comme physiologiquement – d'un peu de chaleur. Cette complexité fait écho au désir de communication de Sans-Visage.



## PROMENADE PEDAGOGIQUE

---

### Promenade 1 | Ghibli et le numérique

Pour *Le Voyage de Chihiro*, Mitsunori Kataama fut chargé de réaliser les nombreuses images de synthèse du film. Comme points de repère dans sa création des effets aquatiques ou des manifestations fantastiques, il s'est beaucoup appuyé sur des éléments dessinés ou peints préalablement. Alors que ses vétérans sont attachés à une technique d'animation faite à la main, le studio Ghibli a initié la transition vers le numérique dès la fin des années 1990. En 1996, *Toy Story*, long métrage entièrement réalisé à l'ordinateur, bouleverse l'industrie du cinéma d'animation. Le film sort bien évidemment au Japon. Chez Ghibli, un département des « *CG-Computer Graphics* » avait été créé en juin 1995. Dans ses séquences imaginaires, le film *Si tu tends l'oreille* est le premier à profiter du travail de ce département.

En 1998, face à l'utilisation du numérique pour l'univers de *Princesse Mononoké* et la colorisation de *Mes Voisins les Yamada*, Hayao Miyazaki déclare, non sans humour, vouloir ouvrir un département des « *seniors* », où ne serait pratiquée que l'animation à l'ancienne. La position très ambivalente de Hayao Miyazaki sur le numérique résume bien les tentatives du studio, et au-delà d'une partie de l'industrie japonaise, entre méfiance, attachement à la tradition et paradoxale curiosité. Le documentaire *Never-Ending Man : Hayao Miyazaki* (Kaku Arakawa, 2016) montre cette ambiguïté avec la création de *Boro la chenille* (*Kemushi no Boro*, 2018), où une équipe de jeunes animateurs fut convoquée pour effectuer l'animation 3D à partir du story-board du cinéaste.

Gorô, le fils de Miyazaki, s'intéresse plus en profondeur aux possibilités numériques. Sa série *Rônya, fille de brigands* (*Sanzoku no Musume Rônya*, 2014) associe ainsi des graphismes 2D et 3D. Puis, son dernier long métrage d'animation, prévu pour une sortie courant 2021, est la première œuvre du studio Ghibli exclusivement et entièrement réalisée par ordinateur. Pour *Aya et la sorcière* (*Aya to majo*), ce ne sont plus seulement des supports créés à la main, comme des dessins ou des peintures, qui servent de référents pour les logiciels. En effet, le réalisateur s'inspire aussi de la manipulation marionnettique pour imaginer la reproduction numérique du mouvement.

## Promenade 2 | Sorcières, sorcières...

Le kanji à l'origine du nom de Yubâba peut trouver une explication dans les idéogrammes chinois pour « yutanpô », une sorte de bouillotte à l'ancienne. La sorcière rejoint le panthéon des vieilles femmes autoritaires, mises en scène de manière cavalière dans les films de Miyazaki. Les disproportions du corps sont marquées, les regards très expressifs et les attributs parfois monstrueux. Le prénom rappelle aussi les nombreuses légendes liées à la *babâ*, des yôkais terrifiants qui prennent l'apparence de vieilles femmes, comme *yonakibabâ* (« vieille femme qui pleure ») ou *kokuribabâ* (« vieille femme du temple »).

On retrouve une représentation similaire à Yubâba dans deux films plus récents, un court métrage pour le Musée Ghibli, *M. Pâte et la Princesse Œuf* (*Pan-dane to Tamago-hime*, 2010), et [Le Chant de la mer](#) (*Song of the Sea*, 2014) de Tomm Moore. Pour ce dernier, passionné du studio Ghibli, la représentation renvoie aussi aux personnages des légendes celtes. Dans le court métrage du musée, la référence est la fameuse Baba Yaga du folklore slave, également proche phoniquement de la reine des bains. Un visage plus nuancé apparaît avec la sorcière des landes pour *Le Château ambulante* en 2004. Alors qu'elle est instituée en femme maléfique au début du film, cette sorcière redevient une douce et paisible grand-mère.

Les portraits clivants sont en réalité souvent présents dans le domaine du conte, de la littérature fantastique, ainsi que dans les films d'animation. À l'instar de la sorcière des landes, la méchanceté de Karaba dans [Kirikou et la Sorcière](#) (Michel Ocelot, 1998) s'explique par des blessures personnelles, profondément cachées. Il est par ailleurs amusant de noter que le doubleur japonais de Kirikou, qui sauve Karaba de sa violence, n'est autre que... celui du bébé Bô !

## Promenade 3 | Dialogues avec l'œuvre de Kenji Miyazawa

Méconnu en France, le conteur et poète Kenji Miyazawa jouit depuis longtemps d'une vaste notoriété dans son pays. Figure incontournable de la littérature jeunesse japonaise, il a souvent inspiré le monde de l'animation japonaise et nombre de ses personnages, contes ou motifs fantastiques se retrouvent transposés sur le petit comme sur le grand écran. Par exemple, Isao Takahata adapte le roman *Gauche le violoncelliste* (*Serohiki no Gôshu*) en 1981. Chez Ghibli, l'œuvre de Miyazawa participe à l'éventail de références sur lequel les films prennent souvent appui, et cette influence a été remarquée par les théoriciens japonais.

Le début du *Voyage de Chihiro* fait ainsi référence au conte *Le Restaurant aux nombreuses commandes* (*Chûmon no ôi ryôriten*). Deux chasseurs perdus dans la forêt découvrent un mystérieux restaurant, y pénètrent pour déguster un bon repas mais finissent par devenir le festin d'un terrifiant félin. Le désir culinaire des parents Ogino et leur progression au sein d'un décor de plus en plus inquiétant rappellent beaucoup la construction de ce conte.

Des motifs issus de *Train de nuit dans la Voie lactée* (*Ginga tetsudô no yoru*), autre roman très célèbre de Kenji Miyazawa, se manifestent également dans le film de Miyazaki. Tout d'abord, le thème de la noyade d'un enfant est commun aux deux œuvres mais aussi, dans un effet de triangulation, à [Mon Voisin Totoro](#) (*Tonari no Totoro*, 1988). Le roman raconte le voyage onirique de deux garçons à bord d'une locomotive traversant la Voie lactée. La scène du train dans *Le Voyage de Chihiro* dialogue avec la représentation singulière du paysage cosmique par Miyazawa. *Train de nuit dans la Voie lactée* a aussi été adapté en 1985 par Gisaburô Sugii et le studio TAC. L'esthétique de ce film partage certaines accointances avec le long métrage du studio Ghibli.

Les contes de Kenji Miyazawa sont traduits en français et trouvables dans diverses éditions, comme celle du Serpent à plumes.

## Promenade 4 | Fragments d'Alice au Japon

Dans ce passage de l'autre côté du tunnel, la comparaison a souvent été dressée entre le périple de Chihiro et celui d'Alice, l'héroïne des contes de Lewis Carroll. En réalité, *Alice au pays des merveilles* et *De l'autre côté du miroir* font partie des œuvres occidentales fortement influentes dans la culture populaire japonaise. Bien avant la sortie du film de Miyazaki, *Si tu tends l'oreille* (Yoshifumi Kondô, 1996) se rapprochait de ce récit

anglais par son jeu de pistes félin et les régulières plongées de la fillette dans un monde issu de son imagination. Naohisa Inoue, peintre à l'origine de la représentation de cet univers merveilleux, cite également Lewis Carroll parmi ses influences.

De très nombreuses œuvres venues du shōjo (manga destiné aux jeunes filles) proposent des variations carrolliennes. Le collectif de femmes Clamp détourne régulièrement certains personnages ou motifs du roman avec les aventures de leur héroïne *Sakura chasseuse de cartes* (*Kâdo-kyaputâ Sakura*, 1996) ou celles, plus coquines, de *Miyuki in Wonderland* (*Fushigi no Kuni no Miyuki-chan*, 1993). D'autres mangas comme *Alice Academy* (*Gakuen Arisu*, 2002) de Tachibana Higuchi ou *Pandora Hearts* (2006) de Jun Mochizuki proposent des cartographies imaginaires basées sur le monde de Lewis Carroll.

Beaucoup de réadaptations, orientales comme occidentales, dressent un portrait plus sombre d'Alice. Aux États-Unis, les auteurs de comics ou les créateurs de jeux vidéo comme American McGee développent des contenus adultes, éloignés de l'image enfantine qui est parfois attribuée au conte de Carroll. En animation japonaise, deux propositions plus matures transposent les idées carrolliennes dans le contexte de la virtualisation du monde actuel. La série *Serial Experiments Lain* (Ryûtarô Nakamura, 1998) et le long métrage *Paprika* (Satoshi Kon, 2006) nous plongent dans les inconscients étranges de leurs héroïnes et insistent sur des mises en miroir du réel.

Cette passion pour le conte ne se limite pas au continent japonais. À travers son enseignement et sa fréquente valorisation, Alice est devenue une icône appartenant au monde de la pop culture. L'héroïne de Lewis Carroll s'inscrit dans la circulation de références communes, reconnaissables et déclinables à souhait.

## CARTE POSTALE

---

Chihiro est une petite fille de dix ans, grincheuse et gâtée, recroquevillée à l'arrière de la voiture de ses parents. Ils approchent de leur nouvelle maison, et elle est triste de quitter sa vie d'avant. Par erreur, s'étant engagés dans une « forêt obscure », ils se retrouvent dans un parc de loisirs abandonné. Par goinfrerie, ayant perdu la « voie droite », le père et la mère sont magiquement transformés en cochons. Chihiro est alors brutalement embarquée dans un cauchemar incompréhensible au royaume des ombres. Elle devient l'humble travailleuse, d'abord clandestine puis sous contrat – mais la patronne est une sorcière diabolique – d'un immense établissement de bains anachronique, qui œuvre au repos temporaire des innombrables esprits de la nature de la tradition shintoïste.

Rien n'est normal dans cet univers tantôt sous- et tantôt surhumain, sauf les règles de la vie en communauté, du travail, de la solidarité, de l'amitié et de l'amour qui, elles, sont rigoureusement celles de notre monde, et que Chihiro apprend très vite et très rudement. Elle parvient à ne pas se laisser réduire, et à conserver son intégrité et sa mémoire alors que son nom même lui est dénié. C'est de cette manière qu'elle se sauve elle-même et parvient à racheter la métamorphose infamante de ses parents, retrouvés au final comme si rien n'avait eu lieu (... que le lieu lui-même et son animation, dans toutes ses possibilités d'aventure).

# PETITE BIBLIOGRAPHIE

---

## Bibliographie

(Tous les noms japonais suivent les normes bibliographiques, dans l'ordre nom-prénom)

### Ouvrages généraux sur l'animation japonaise

- Clements John, *Anime : A History [Une Histoire de l'anime]*, British Film Institute, New York, Bloomsbury, 2017 [2004] (en anglais).
- Tsugata Nobuyuki, *Nihon animeshon no chikara [La Force de l'animation japonaise]*, Tôkyô, NTT shûppan, 2004 (en japonais).
- Yamaguchi Yasuo, *Nihon no anime zenshi. Sekai o seishita nihon anime no kiseki [Toute l'histoire de l'anime japonais. Le Miracle de l'anime japonais qui domina le monde]*, Tenbooks, 2004 (en japonais).

### Guides artistiques

- *The Art of Spirited Away. Sen to Chihiro no kamikakushi [L'Art du Voyage de Chihiro]*, Ghibli Art series, Tokyo, Studio Ghibli sekinin henshû / Tokuma Shoten, 2020 [2001] (en japonais).
- *Dessins du Studio Ghibli: les secrets du layout pour comprendre l'animation de Takahata & Miyazaki*, Paris, Art ludique-le Musée, 2014.

### Ouvrages et articles sur Hayao Miyazaki et *Le Voyage de Chihiro*

- Gotô Shûji, « *Gendai shakai to shishunki môningu : Sen to Chihiro no kamikakushi e no bunsekishinrigaku-teki kôsatsu* » [« La société contemporaine et le mourning adolescent : réflexions de psychologie analytique sur Le Voyage de Chihiro »], Revue de la faculté des politiques communautaires, Aichi, Université Aichi Gakusen, 2003 (en japonais).
- Gutierrez Anna Katrina, *Mixed Magic : global-local dialogues in fairy tales for young readers [Magie mixte : dialogue mondial à local dans les contes de fées pour jeune public]*, Amsterdam / Philadelphia, John Benjamins Publishing Company, 2017 (en anglais).
- Kanoh Seiji, « *Miyazaki Hayao no sôsaku-ron — mata wa saikôchiku sakka toshite no shôzô* » [« *Théorie de la création chez Hayao Miyazaki — ou le portrait d'un auteur de la reconstitution* »], La Grande Aventure du Voyage de Chihiro, Comic Box vol.6, Fusion Paro, 07/2001. En ligne : <http://www.yk.rim.or.jp/~rst/rabo/miyazaki/sosakuron.html> (en japonais).

- Koizumi Kyoko, « *An animated partnership : Joe Hisaishi's musical contributions to Hayao Miyazaki's films* » [« *Une collaboration animée : les contributions musicales de Joe Hisaishi dans les films d'Hayao Miyazaki* »] dans Coyle Rebecca, *Drawn to sound : animation film music and sonicity* [Attirés vers le son : la musique et la sonicité dans le film d'animation], London, Equinox, 2010.
- Miyazaki Hayao, *Turning Point : 1997-2008*, trad. Beth Cary & Frederik L.Schodt, San Francisco, Viz Media, 2014 (en anglais).
- Napier Susan, « *An Anorexic in Miyazaki's Land of Cocaigne* » [« *Une Anorexique au Pays de Cocagne de Miyazaki* »] dans Stalker Nancy K. (dir.), *Devouring Japan : Global Perspectives on Japanese Culinary Identity* [Le Japon qui dévore : approches globales sur l'identité culinaire japonaise], New York, Oxford University Press, 2018 (en anglais).
- Okuyama Yoshiko, *Japanese Mythology in Film : A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime* [Les Mythes japonais dans les films : une approche sémiotique pour interpréter le cinéma et l'animation japonais], Lanham, Lexington Books, 2015 (en anglais).
- Osmond Andrew, *Le Voyage de Chihiro*, trad. Sandy Julien, BFI : Les Classiques du Cinéma, Talence, Akileos, 2017 [2008].
- Robinson Tasha, « *The Gross Fluids and Clean Fluidity of Spirited Away* » [« *Les Fluides grotesques et la fluidité pure du Voyage de Chihiro* », *The Dissolve*, 11/2014. En ligne : : <https://thedissolve.com/features/movie-of-the-week/832-the-gross-fluids-and-clean-fluidity-of-spirited-aw/> (en anglais).
- Suzuki Toshio, *Dans le Studio Ghibli – Travailler en s'amusant*, trad. Myriam Dartois-Ako, Bruxelles, Kana, 2011 [2008].
- Yokota Masao, « *Les dessins animés de Hayao Miyazaki depuis Porco Rosso* » (trad. Ilan Ngûyen), dans Floquet Pierre, *CinémAnimations*, Condé-sur-Noireau, CinémAction-Corlet, 2007.
- Yonemura Miyuki, « *Sôzô-ryoku no dezain – Miyazaki Hayao to gensaku* » [« *Le design de l'imagination – Hayao Miyazaki et « l'œuvre originale* »], *Bulletin mensuel de l'Institut des sciences humaines de l'Université de Senshu*, n°261, Tokyo, université de Senshu, 01/2013 (en japonais).

## Sitographie

- Site du studio Ghibli : <https://www.ghibli.jp/> (en japonais)
- Site de Buta-connection : <http://www.buta-connection.net/> (en français)

## NOTES SUR L'AUTEUR

### Biographie

Oriane Sidre est actuellement doctorante à l'Université Picardie Jules Verne d'Amiens. Se spécialisant en histoire et esthétique de l'animation japonaise, elle accomplit ses recherches entre la France et le Japon et enseigne auprès des étudiants de son université. Ses textes sont parus dans la revue Positif, et elle a également travaillé au sein du service éditorial de la plateforme VoD UniversCiné et de l'éditeur vidéo BlaqOut. Conjointement à sa recherche, elle donne des formations à l'analyse du film d'animation. Elle est ainsi intervenue dans plusieurs institutions comme les associations Enfances au cinéma et Cinémas Indépendants Parisiens, ainsi que pour le réseau des bibliothèques de Paris.