

# Le voyage de Chihiro

**Réalisateur :** Hayao Miyazaki

**Pays :** Japon

**Année :** 2002

**Durée :** 2h

**Version :** VOST

**Tranche d'âge :** 8 - 11 ans

Chihiro Ogino, une fillette de 10 ans, en déménageant avec ses parents, découvre un mystérieux tunnel menant à une ville abandonnée. Ses parents, attirés par un festin laissé sans surveillance, mangent goulûmement et se transforment en cochons. Terrifiée, Chihiro se retrouve piégée dans un monde magique dirigé par la sorcière Yubaba, propriétaire d'un immense bain public pour les esprits.

Aidée par Haku, un mystérieux garçon qui semble la connaître, Chihiro doit travailler dans le bain pour survivre et tenter de libérer ses parents. Elle fait face à de nombreuses épreuves, notamment en aidant l'esprit solitaire Sans-Visage, en affrontant Yubaba et en découvrant la véritable identité de Haku, qui est en réalité le dieu d'une rivière.

Grâce à son courage et à sa détermination, Chihiro finit par briser les enchantements de Yubaba, retrouve ses parents et quitte le monde des esprits, ayant mûri et gagné en confiance en elle.

Ce film est une magnifique fable sur le passage à l'âge adulte, la mémoire et le respect de la nature.

« *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 mukō 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.* » - extrait de « Autour du film » Oriane Sidre - Nanouk

# L'affiche



## Préparer la projection du film - Objectif : Emettre des hypothèses sur le film

A partir d'éléments du film (affiche du film\*, photogrammes, bande son, résumé), faire réagir les élèves et leur faire émettre des hypothèses. Ceci peut être fait en plusieurs étapes, par exemple, commencer par les faire réagir à partir de l'affiche du film puis plus tard amener un élément supplémentaire comme un photogramme ou le résumé afin de donner d'avantage d'éléments aux élèves pour faire émerger leurs hypothèses sur le film.

Pour travailler sur les hypothèses, ne poser qu'une seule question chaque fois. Noter toutes les hypothèses des élèves qu'ils peuvent justifier (je pense que... car...)

**Nature de l'image** : c'est une dessin en couleur. Il reprend des visuels du film, . Il y a du texte écrit en rose et en blanc dans la partie haute de l'affiche.

**Format** : Elle est au format portrait. Format rectangulaire.

**Cadrage** : plan moyen - le sujet principal occupe une place beaucoup plus importante que les autres éléments.

**Les plans** : L'affiche est construite en deux plans principaux, ce qui créé une profondeur visuelle.

Au premier plan : Chihiro. Elle occupe la plus grande partie de l'affiche.

L'arrière plan : un bâtiment est éclairé par des lanternes et des lampions. Des « fantômes » apparaissent de part et d'autre de la petite fille. Ils sont huit au total. On aperçoit leurs yeux qui scintillent. Parmi eux, un porte un masque blanc et semble observer Chihiro.

**Les couleurs** :

Le noir et les différents tons de rouge sont les couleurs dominantes. Le noir environnant crée une atmosphère mystérieuse et renforce le contraste avec le personnage central qui est ainsi mis en valeur et le texte en japonais écrit en rouge.

Les couleurs sont très contrastées.

**Netteté** : image nette

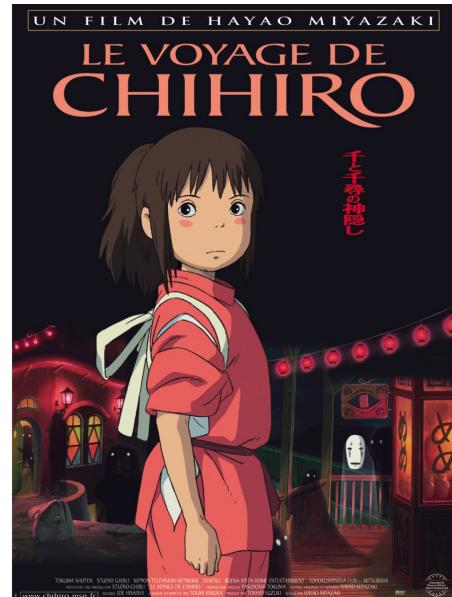
**Le texte** : Le titre du film est placé au centre en partie haute de l'affiche. Les lettres sont plutôt importantes, tout est en majuscules. A noter que Chihiro est écrit en plus gros que le reste du titre. Au-dessus dans une police de caractères différente, taille plus petite et en blanc, le nom du réalisateur. Au bas de l'affiche, en blanc la liste des producteurs, réalisateur, scénariste, etc.

A noter l'inscription en rouge en japonais.

**Le thème - les personnages**

Une petite fille est en place centrale et principale sur cette affiche. Cette mise en avant peut laisser supposer qu'il s'agit de l'héroïne du film. Elle est légèrement de profil mais son regard est dirigé vers le spectateur. L'expression est plutôt neutre et sérieuse. Elle porte un ensemble rouge plutôt traditionnel. La présence des « fantômes », même s'ils sont en arrière plan met en avant le monde mystérieux ou étrange dans lequel va se dérouler le film.

## Comparer l'affiche française avec l'affiche originale.



### Les éléments communs

Chihiro est le personnage central sur les deux affiches. Sa position, son apparence, et l'expression sur son visage sont les mêmes. Le décor en arrière plan est assez similaire mettant en avant les mondes des esprits avec des lanternes rouges et une ambiance nocturne.

### Les différences principales

Bien évidemment, le texte !

Éléments	Affiche française	Affiche japonaise
Présence des fantômes	<i>Le « fantôme » avec le masque blanc</i> est bien visible à droite et il y a 8 fantômes. Leur présence est plus marquée.	<i>Dans l'affiche japonaise, le fantôme avec le masque blanc a disparu. Il y a également 8 fantômes</i>
Mise en scène de Chihiro	Chihiro est seule et semble un peu plus isolée dans l'affiche française.	Chihiro est accompagnée de deux cochons.
Le décor - les couleurs	Le décor est à peu près semblable. La ruelle entre les deux bâtiments principaux n'apparaît pas.	Même si une des couleurs dominantes est le noir, elle n'est pas utilisée ici comme fond.
Le titre	Le voyage de Chihiro	Traduction littérale : <i>La disparition de Sen et Chihiro</i> .

# Construire l'univers de référence du film

## Préparer la projection du film

Comment rendre accessible le film, tout en gardant l'ambiance magique et mystérieuse ? Comment préparer la projection en donnant suffisamment d'éléments pour que les élèves puissent comprendre, sans dévoiler l'intrigue ? En résumé, « quelles clés, sans spoiler ? »

*Quelles pourraient être les principales difficultés ?*

- le film en VOST
- les nombreuses références à la culture japonaise : le monde des esprits, des fantômes et des dieux entre-autre
- la longueur du film

## Préparer à la VOST

*« Grâce à la projection préalable d'extraits ou de courts métrages sous-titrés, on peut habituer le regard, normaliser la pratique et décomplexer le jeune spectateur de ne pas tout lire. »* extrait UPO-PI

1- Demander aux élèves s'ils ont déjà regardé un ou des films en VOST ? Quels sont d'après eux, les avantages et les inconvénients ?

2- Découverte d'extraits

Pour chacun d'entre eux, il est possible de faire une première écoute sans les images et de les questionner sur ce qu'ils comprennent.

Visionnage avec les sous-titres puis discussion : qu'ont-ils compris ? Quelles sont les difficultés ?

Questions possibles selon les extraits :

Quels sont les personnages ? Où se passe l'histoire ? Que se passe-t-il ? Comment le sait-on ?

3- Bilan

Leur faire remarquer qu'ils ont pu comprendre l'essentiel sans tout traduire ou tout lire.

## Extraits en VOST sur le site Nanouk

[Jason et les argonautes](#)

[Aniki Bobo](#)

[Le jour où la terre s'arrêta](#)

[L'histoire sans fin](#)

## Autres extraits ou bandes-annonces en VOST

[Aya et la sorcière](#)

[Qui veut la peau de Roger Rabbit](#)

[Ferdinand](#)

[Le garçon et le héron](#)

[Snoopy et les peanuts](#)

[Sonic, le film](#)

## Préparer au film - quelques pistes

1-Visionner les bandes annonces

[en anglais](#)

[en VOST](#)

[en français](#)

Questions possibles

Qu'ont-ils compris ?

Quels sont les personnages ?

Où se passe l'histoire ?

Que se passe-t-il ?

Comment le sait-on ?

2 - Visionner [la 1ère séquence en VOST](#)

Faire le résumé

(ou lire le résumé suivant avec les élèves) :

*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 gloutonnerie et transformés en cochons. Chihiro apprend que sa famille s'est aventurée à Aburaya, le palais de la sorcière Yubaba qui accueille les divinités et les créatures d'autres mondes. (extrait du cahier de notes - Oriane Sidre - site nanouk)*

3 - Les personnages du film et la culture japonaise

Compléter le travail précédent avec fiche de lecture.

Discussion collective.

# LE VOYAGE DE CHIHIRO ET LA CULTURE JAPONAISE



**Hayao Miyazaki** s'inspire énormément de la culture japonaise pour créer ses films, que ce soit à travers les paysages, les valeurs, les croyances ou l'histoire du Japon.

## Les Onsen

**Au Japon**, il y a des endroits où l'eau chaude sort toute seule du sol. En fait, l'eau est chauffée sous terre par les volcans. Les Japonais adorent ces bains naturels car ça détend le corps, ça fait du bien et c'est une tradition très ancienne. Ils vont aux onsen pour se reposer, un peu comme quand on prend un bain après une longue journée. **Et devine quoi ?** Même certains singes adorent les onsen ! Il y a des endroits où des singes prennent aussi des bains chauds en hiver !



## Les kami



Miyazaki montre souvent une relation forte entre les humains et la nature, inspirée de croyances japonaises qui dit que la nature est habitée par des

esprits ou des divinités. On les appelle **les kami**. Tu en verras beaucoup dans Le voyage de Chihiro. Au Japon, on pense qu'il y a des Kami pour tout : les rivières, les animaux, les plantes, les arbres, les forêts. Miyazaki a inventé l'aspect visuel des esprits.



## Kaonashi, l'esprit sans visage

Parmi tous les esprits présents dans le film, **Kaonashi** est sans doute le plus étrange. C'est un esprit solitaire.

Pour créer le personnage, Miyazaki s'est inspiré de plusieurs éléments de la tradition japonaise. Il a notamment utilisé les masques du théâtre Nô.



## Le théâtre Nô

**C'est** un spectacle très ancien où les acteurs portent des masques et jouent des histoires souvent inspirées des légendes japonaises. Il mélange théâtre, danse et musique. C'est très lent et très calme. Les acteurs bougent doucement. Il y a toujours de la musique, avec des flûtes et des tambours. Les histoires parlent souvent de samouraïs, d'esprits ou de dieux.



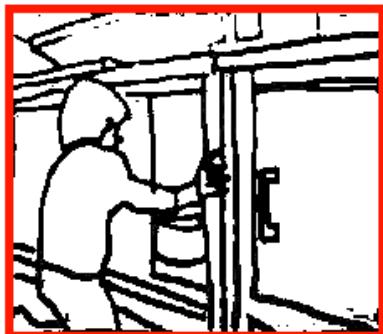
# Le hors-champ

Pour les enseignants

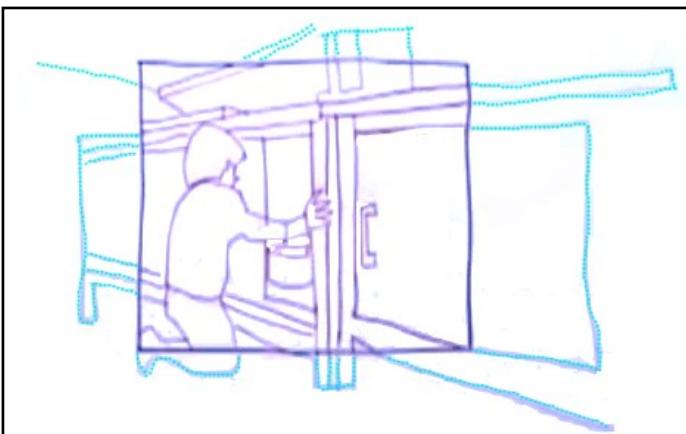
## Objectif : Comprendre une image - Découvrir et interroger la notion de champ/hors-champ

Quand le spectateur observe une image, il observe ce qui est dans le cadre et peut imaginer ce qui est occulté, suggéré ou partiellement dévoilé. Au cinéma, le hors-champ est à la fois suggéré par l'image mais aussi le son. Imaginer ce qu'on ne voit pas, c'est à la fois s'appuyer sur les images qui précédent, sur le son mais aussi sur ses connaissances du monde. C'est mettre en relation différentes informations implicites.

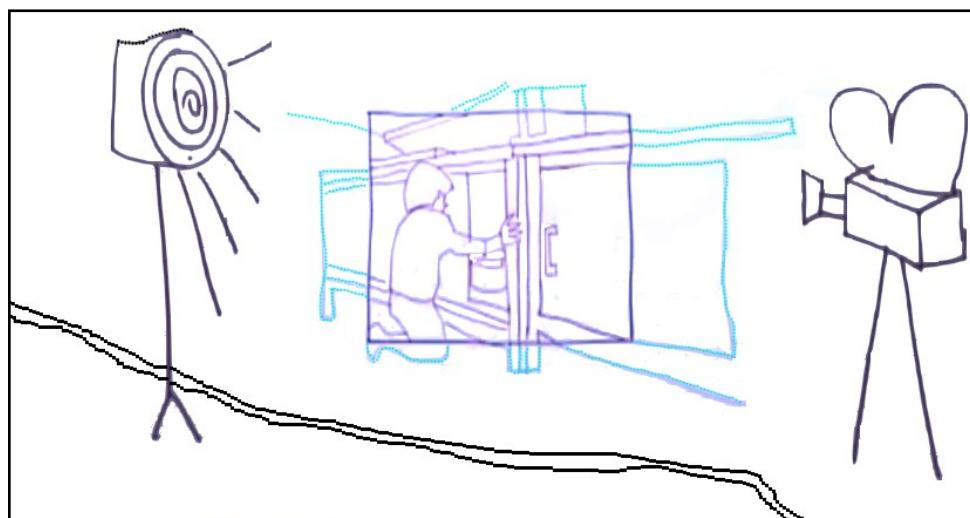
### Qu'est ce que le hors-champ ?



Tout ce que le spectateur voit à l'intérieur du cadre (en rouge) est appelé **CHAMP**. C'est ce qui apparaît à l'écran.



Tout ce qui n'apparaît dans le champ mais qui existe s'appelle le **HORS-CHAMP**. Le spectateur est amené à imaginer ce qui ne se voit pas à l'écran, qui est en dehors de l'image, mais qui fait partie du film (ici en bleu clair)



Tout ce qui n'apparaît pas à l'image et qui ne fait pas partie du film (en noir) s'appelle le **HORS-CADRE**. C'est par exemple l'ensemble du matériel de tournage, l'équipe technique etc...

Images extraites de la vidéo Champ, hors-champ, hors cadre [UPOPI](http://UPOPI)

## Objectif : Comprendre une image - Découvrir et interroger la notion de champ/hors-champ

La séance propose de découvrir et de s'interroger sur la notion de champ, hors-champ à travers la rencontre d'œuvres picturales, photographiques et cinématographiques. Elle peut-être menée de la MS au CM2, les attendus seront bien sûr différents.

### Rencontrer des œuvres

Observer et questionner des photographies, des peintures, des extraits de films.

Modalités :

À l'oral - Phase collective - Une séance ou en rituel (une image/jour) - Projection des images

1- Observer l'image pendant deux ou trois minutes

2- Décrire l'image.

Que voit-on ? Quels sont les éléments représentés ? Introduire le vocabulaire si nécessaire.



Questions spécifiques pour cette image : Que fait la dame ? Que regarde t'elle ?

***Cape Cod Morning - Edward Hopper - 1950 - Huile sur toile - Smithsonian American Art Museum***

À *Cape Cod Morning*, une femme regarde par une baie vitrée, son regard est fixé sur quelque chose au-delà de l'espace pictural. Elle est encadrée par de grands volets foncés et la façade ombragée de la fenêtre. La lumière bleue sur le côté de la maison contraste avec le ciel bleu, les arbres et l'herbe dorée qui remplissent la moitié droite de la toile. La pose tendue de la femme crée un sentiment d'anxiété. Nous ne savons pas ce qu'elle fixe. A nous d'imaginer !



Questions spécifiques pour cette image : Que fait la dame ? Que regarde t'elle ?

Pourquoi le peintre ne montre pas ce qu'elle regarde ? Quelle aurait été la différence si le peintre avait peint le théâtre en entier ?

***Au théâtre (la Première Sortie) - Pierre-Auguste Renoir - 1876 - Huile sur toile - The National Gallery of London***

L'œuvre de Renoir illustre la première sortie d'une demoiselle au théâtre. Le premier plan se situe dans une loge et on aperçoit dans les autres plans différents groupes de personnes qui attendent. La jeune fille regarde avec attention la salle devant laquelle elle se trouve. Le cadrage de la peinture fait allusion aux cadrages photographiques avec la mise au point sur les deux jeunes filles dans la loge et le reste représenté presque flou afin de donner plus d'importance au premier plan. Comme dans *Cape Cod Morning*, nous ne savons pas ce qu'elle regarde.

Chacune de ces scènes tire sa force dans ce qu'elle ne montre pas. Le spectateur doit alors faire jouer son imagination pour deviner ce qu'elles regardent. Cependant, pour ces 2 premières images, il est possible de compléter le hors-champ, au niveau du « décor » : la maison, les arbres et l'herbe jaune dans *Cape Cod morning*, les spectateurs et peut-être la scène dans « 1ère sortie ». Si les artistes avaient choisi de « dessiner » tout le décor, le personnage principal apparaîtrait beaucoup plus petit et passerait sans doute inaperçu. Il serait peut-être difficile de capter leur regard.

Questions spécifiques pour extrait : Où est Chihiro ? Comment le sait-on ?



**Extrait du film - Le voyage de Chihiro (Cliquez sur l'image pour démarrer la vidéo)**

Chihiro est dans la voiture. Les plans qui précèdent et ceux qui suivent ne montrent pas la voiture en entier. Pourtant, nous sommes tous capables de comprendre que la scène se passe dans une voiture. Les plans rapprochés sur Chihiro permettent de capturer ses émotions et son malaise.

Questions spécifiques pour cette extrait : Avec qui parle Chihiro ? Comment le sait-on ?



**Extrait du film - Le voyage de Chihiro (Cliquez sur l'image pour démarrer la vidéo)**

Dans cet extrait, nous pouvons voir une alternance entre Chihiro et Haku. Ils apparaissent dans le champ et hors-champ chacun à leur tour.

Questions spécifiques pour cette image : Pourquoi d'après vous, voit-on Lin et Sen apparaître et disparaître dans ce couloir ?



**Extrait du film - Le voyage de Chihiro (Cliquez sur l'image pour démarrer la vidéo)**

Lin et Sen entrent par un côté de l'image et sortent à l'opposé. Elles passent successivement du hors-champ, au champ puis hors-champ. Un personnage qui traverse le champ rend la scène plus dynamique et réaliste. Cela évite également des plans trop statiques et cela peut réduire le nombre d'image à utiliser pour construire la séquence.

Le hors-champ est un outil important au cinéma car il stimule l'imagination du spectateur et enrichit la narration sans tout montrer.

# Visuels pour vidéo-projection



**Cape Cod Morning - Edward Hopper - 1950 - Huile sur toile - Smithsonian American Art Museum**



***Au théâtre (la Première Sortie) - Pierre Auguste Renoir - 1876 - Huile sur toile - The National gallery of London***



**Extraits du film - Le voyage de Chihiro (Cliquez sur les images pour démarrer la vidéo)**

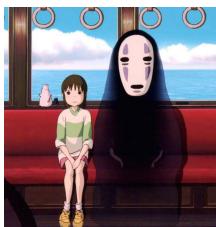
## Rencontrer des œuvres

Dessiner le hors-champ d'une photographie ou d'un photogramme

Modalités :

Production individuelle - feuille avec image incluse - crayon à papier ou feutre selon les images- Projection des images

- 1- Rappeler ce qui a été dit sur le hors-champ dans la séance précédente ou lors des rituels
- 2- Observer l'image pendant une à deux minutes
- 3- Passation de la consigne à l'oral. Imagine et dessine le hors-champ de....
- 4 - Analyse collective des productions des élèves



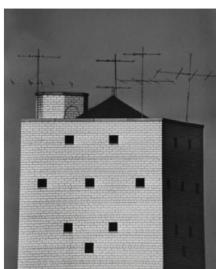
**Photogramme extrait du voyage de Chihiro**



**Photogramme extrait du voyage de Chihiro**



**Photographie sans titre - anonyme - libre de droit**



**Photographie - Château d'eau - Kertész Andor - Paris Centre Pompidou**



**Photographie - Sans titre - Anonyme**

# **Fiches pour les élèves**

# LE HORS-CHAMP

Observer et questionner des photographies, des peintures, des extraits de films.

## Le hors-champ en peinture



**Cape Cod Morning** - **Edward Hopper** -  
1950 - Huile sur toile - Smithsonian  
American Art Museum

## Le hors-champ dans les films



**Extraits du film Le voyage de Chihiro** - **Hayao Miyazaki** -  
2002

## Mes notes



**Au théâtre (la Première Sortie)** - **Pierre-Auguste Renoir** - 1876 - Huile sur toile  
- The National gallery of London

## Rencontrer des œuvres

Dessiner le hors-champ d'une photographie ou d'un photogramme

Imagine le hors-champ et dessine-le en utilisant des feutres .

Photogramme extrait du film **Le voyage de Chihiro** - 2002 - Hayao Miyazaki



## Rencontrer des œuvres

Dessiner le hors-champ d'une photographie ou d'un photogramme

Imagine le hors-champ et dessine-le en utilisant le crayon à papier.

Photogramme extrait du film **Le voyage de Chihiro** - 2002 - Hayao Miyazaki



Rencontrer des œuvres

Dessiner le hors-champ d'une photographie ou d'un photogramme

Imagine le hors-champ et dessine-le au crayon à papier .

Photographie sans titre - Anonyme

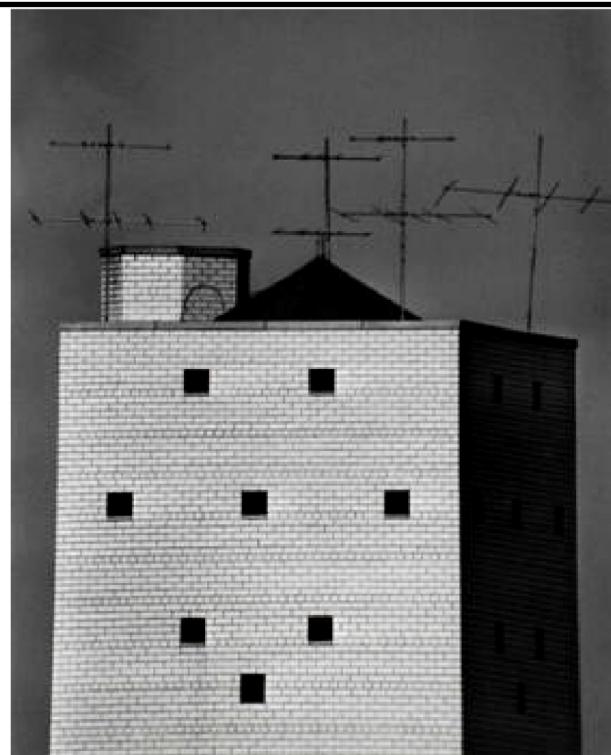


## Rencontrer des œuvres

Dessiner le hors-champ d'une photographie ou d'un photogramme

Imagine le hors-champ et dessine-le au crayon à papier .

Photographie - **Château d'eau** - Kertész Andor - Paris Centre Pompidou



## Rencontrer des œuvres

Dessiner le hors-champ d'une photographie ou d'un photogramme

Imagine le hors-champ et dessine-le. Utilise les feutres.

Photographie - Anonyme



# Pour aller plus loin

Sur le site Nanouk

[Dossier complet](#)

[Séquence d'ouverture](#)

[Les affiches](#)

[Les photographes](#)

Sur le site du CNC

[Le dossier lycéens et apprentis cinéma](#)

Sur le site Buta-connection

[Dossier](#)

Hors-champ

[Sur Upopi - Qu'est ce que le hors-champ ?](#)