**Univers du Voyage de Chihiro**

*Le Voyage de Chihiro* fait partie de ses œuvres que l’on n’oublie pas. Qu’importe le moment où l’on l’a regardé, cette œuvre émeut et change ses spectateurs.  
Tous s’accordent à dire que le film d’Hayao Miyazaki possède plusieurs niveaux de lecture (comme bien d’autres films d’animation) : certains parleront d’un simple film d’animation pour enfants quand d’autres y verront une critique pointue et imagée de plusieurs conceptions de la société.

Ainsi, l’animation du film ne sert plus seulement à être un écrin artistique mais aussi à emmener le spectateur à comprendre et réfléchir sur la portée réelle du film, sur la signification même du Voyage de Chihiro.  
Dès le début du film, la petite Chihiro et sa famille découvrent près de leur nouvelle maison, dans une petite forêt, un tunnel menant à un parc d’attractions abandonné rappelant la culture traditionnelle » japonaise. Ce parc d’attractions, qui sera pour eux bien vivant, est le symbole de la transition du Japon vers une pensée beaucoup plus consommatrice, bien plus tournée vers la mondialisation que vers la conservation de la culture propre au Japon. Ce propos d’un Japon traditionnel parfois « oublié » revient très souvent dans *Le Voyage de Chihiro*.

Cette entrée en matière, souvent comparée à celle d’*Alice au Pays des Merveilles* de Lewis Carroll (une fillette propulsée dans un monde enchanté), annonce le début du voyage.

(image du tunnel)

Cité par Les Inrockuptibles en 2002, Miyazaki disait : « *"A une époque, j'avais en effet le souci de ne pas montrer que des choses purement japonaises dans mes films. En ce moment, j'ai envie de montrer aux Japonais, et éventuellement aux autres, que le Japon est aussi riche en culture et en histoire que d'autres pays. Les Japonais ont tendance à l'oublier. »*.

(image du parc)

La mission de Miyazaki était donc aussi d’illustrer le Japon d’antan dans une société qui à ce moment là souffrait des conséquences des crises financières successives ayant touché l’archipel depuis la fin des années 80. Dans un Japon où la confiance et l’innovation d’un pays leader technologique d’après guerre avait laissé place au pessimisme et à la morosité d’un modèle économique en perdition, *Le Voyage de Chihiro* agît comme un retour aux sources.

(image tradi parc)

Le propos critique de la société japonaise continue tout au long du film, à travers notamment le lieu central de l’intrigue : le grand Palais des Bains, un sorte de Onsen (que l’on peut comparer aux saunas, aux bains thermaux occidentaux). Dans ce grand bain, chaque individu a un rôle bien défini, qu’il remplit du réveil jusqu’au coucher. Chihiro, de simple fillette découvrant un parc abandonné, voit ses parents se transformer en porcs et doit soudainement rentrer dans le moule du monde des esprits et des divinités pour ne pas disparaître et pouvoir espérer sortir avec sa famille de ce qui lui semble d’abord être un simple cauchemar.

(image transfo ile esprits)

Le personnage de Haku l’aidera tant bien que mal à rentrer dans cette société parallèle. Il agira comme véritable gardien de la fillette

(image Haku)

L’héroïne est donc propulsée malgré elle dans une société où tout tourne autour des divinités, où chaque individu participe à la vie du Grand Palais : que ce soit le vieux Kamaji qui alimente le bain en énergie, ou encore Mme Lin et ses collègues qui s’occupent tous les jours d’accueillir et de veiller au bon fonctionnement du Grand Bain. Chihiro doit donc délaisser son enfance et son innocence pour ne pas sortir du lot et garder l’espoir de revoir un jour ses parents.

(image grand bain)

En entrant dans ce monde, elle doit chercher du travail auprès de la sorcière Yubaba, qui dirige ce petit monde des esprits pour espérer s’en sortir.

(image rencontre Yubaba)

La critique sociétale se retrouve dans bien d’autres aspects du film : le rapport à l’argent et au physique y est très présent. Miyazaki montre souvent l’hypocrise du personnel des grands bains, souvent très critiques de l’aspect de certains de leurs clients divins (L’esprit de la rivière) mais toujours prêts à tout pour quelques pièces, en reniant parfois leurs principes (Le Sans-visage).

(image des deux scènes)

Tout au long du film, le réalisateur s’attachera à imager et à critiquer une société japonaise qui a besoin de changement et de confiance. Au fil de ses péripéties, le personnage de la petite Chihiro changera. De la petite fille, Chihiro deviendra grande et apprendra de cette aventure. Jusqu’à finalement quitter d’elle-même le Palais des Bains pour retrouver le sens originel de son voyage, retrouver sa famille et quitter le monde des esprits.   
À travers un voyage en train mémorable, elle ira enfin trouver la clé de sa malédiction et finira par retourner chez elle (non sans une dernière épreuve cependant).

(image voyage en train avec sans visage + train)

(image départ du bain fin film)

Le Voyage de Chihiro se conclura finalement comme il a commencé. Chihiro retrouve ses parents, quitte le parc d’attractions abandonné et retrouve la civilisation. Mais elle partira le cœur rempli de toutes ses aventures et de tous ceux qu’elle a pu rencontrer.

(image tunnel fin)