

Arrietty le petit monde des chapardeurs

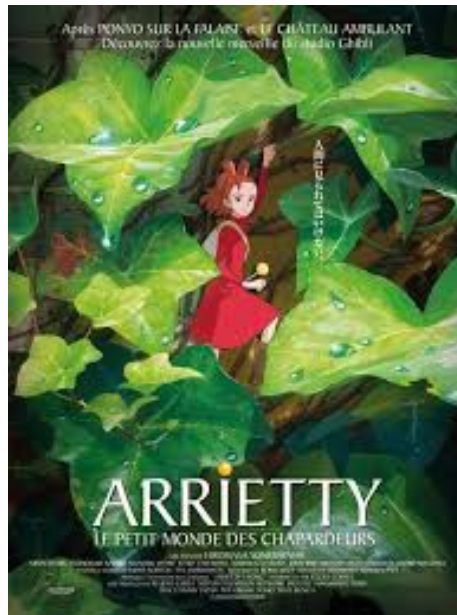
Film japonais de Hiromasa Yonebayashi

Genre : Animation, Fantastique, Aventure

Année de production : 2010

Durée : 1h35

Musique: Cécile Corbel



Sommaire

I. Avant la projection

II. Présentation de l'histoire

III. Pistes d'exploitation

A- A propos du film

B- L'histoire : récit, personnages, lieux

C- Analyse filmique : cinéma d'animation, techniques cinématographiques

I. AVANT LA PROJECTION

- ☞ Travail sur l'affiche : couleurs, Qu'y voit-on ? Qu'est ce que cela suggère ?
- ☞ Travail sur le titre : Justifier
- ☞ Consignes pour la séance de projection (cf. plaquette Ciné Enfants)

Importance du générique de fin qui montre le départ de la famille d'Arrietty accompagné d'une chanson. Ne pas sortir avant la fin de ce générique.

II. PRESENTATION DE L'HISTOIRE

Résumé :

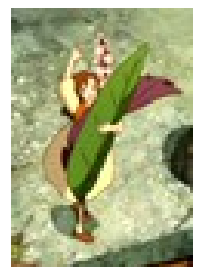
L'histoire est celle de Shô, un jeune garçon âgé de 12 ans, convalescent, qui vient s'installer chez sa grand-mère et sa domestique. Les deux vieilles dames vivent dans une ancienne demeure, au jardin un peu à l'abandon, à l'ouest de Tokyo. C'est aussi là, sous le plancher, que résident les membres d'une famille pas plus haute que quelques centimètres, composée de Pod, le père, Homily, la mère, et de leur fille de 14 ans, Arrietty. Ils ont pour règle de ne jamais être vus par les êtres humains de taille normale. Cependant, le jeune garçon ne tarde pas à rencontrer Arrietty. À partir de là, commence entre eux une romance juvénile et il faudra bien du courage à la jeune fille pour parvenir à conserver son amitié avec le garçon appartenant au royaume des hommes, chose strictement interdite par les siens, sous peine de voir leur discrète survie compromise.

Histoire détaillée :

Chapitre 1 :

Générique de début : un garçon et sa grand-mère sont en route en voiture pour aller dans une maison à la campagne. (chant). A l'arrivée, la voiture de la servante bouche l'entrée. On découvre la propriété : maison et jardin.

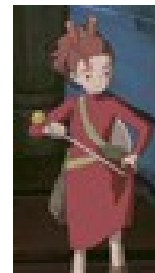
Shô, 12 ans, arrive chez sa grand-mère pour se reposer à la campagne quelques jours avant une opération délicate du cœur. À peine a-t-il mis le pied hors de la voiture que son attention est attirée par le chat de la maison qui s'agite dans le vaste jardin familial. Alors qu'il s'approche du fourré qui retient l'attention du félin, le garçon a juste le temps de voir s'enfuir une minuscule jeune fille. Après le départ du garçon la jeune fille sort du buisson les bras chargés d'une longue branche en fleurs, court puis passe à travers une grille d'aération dans les sous-sols de la maison. La jeune fille s'appelle Arrietty ; les sous-sols de la maison de la grand-mère de Shô sont son univers, puisqu'elle y vit avec sa famille. La plante (feuilles de Laurier) qu'elle a été chercher est d'ailleurs pour sa mère, Homily. Elle se fait rappeler par sa mère qu'elle ne doit pas se faire voir par les humains. C'est un jour un peu spécial pour la jeune adolescente, car son père, Pod, lui a promis de l'emmener pour son baptême de chapardage. Le père annonce qu'il y a un enfant qui est arrivé dans la maison, mais comme il se couchera tôt, il emmènera Arrietty. La jeune fille est tout excitée à cette idée. [En effet, sa vie dans les sous-sols de la maison de la grand-mère de Shô est bien monotone. Son univers se résume à sa seule famille et ni son père ni sa mère ne savent eux même s'ils sont les derniers ou non de leur espèce. Aussi, ce moment privilégié avec son père est important pour la jeune fille]. Pendant ce temps, dans la maison, la grand-mère confie le garçon à la domestique Haru. Ils ferment la fenêtre à cause des moustiques.



Arrietty est en train de choisir sa plus belle robe pour cette première sortie avec son père. Homily est évidemment très inquiète à cette idée et ne cache pas ses angoisses. Néanmoins elle n'oublie pas de demander à Pod de ramener des mouchoirs en papier et du sucre lors de leur excursion à l'extérieur.

Chapitre 2 (9mn 03)

Le grand moment arrive et Pod, suivi d'Arrietty, s'enfonce, lampe à la main, dans les sombres sous-sols de la maison. Arrietty chasse une blatte. Le père de famille se déplace avec aisance dans cet univers hostile, car il en connaît tous les recoins et a même aménagé les endroits les plus dangereux afin de faciliter ses déplacements lors de ses chapardages (clous fixés, corde avec un support, bandes d'adhésifs découpées....). Premier arrêt : la cuisine. Tout paraît immense par rapport à Arrietty. Débouchant tous les deux sur les hauteurs d'un buffet, Pod va devoir descendre jusqu'au sol pour remonter ensuite la façade d'un autre buffet, le tout afin de récupérer un carré de sucre. Arrietty regarde avec fierté et admiration son père se mouvoir avec aisance dans la pièce. C'est au tour d'Arrietty d'intervenir. Elle se laisse à son tour glisser jusqu'au sol et réceptionne le carré de sucre que lui laisse tomber son père des hauteurs. Avant de repartir de la pièce l'attention d'Arrietty est attirée par une épingle à tête jaune. Ramenée à sa taille, voici une rapière (épée) de premier choix, mais aussi son premier trésor de chapardage ! Le père lui montre des rats en disant qu'ils sont dangereux et Arrietty dit qu'avec son arme, elle peut se défendre, mais le père rappelle qu'il y a des risques qu'il vaut mieux ne pas prendre.



Chapitre 3 (17mn 02)

Ils entrent par un passage caché derrière une prise électrique, et arrivent dans une pièce qui réserve une grande surprise à la fillette. Elle et son père arrivent dans une pièce aux murs et aux objets à leurs dimensions ! Il s'agit là en fait d'une pièce de la maison de poupée de la mère de Shô. C'est pour eux la maison parfaite. Arrietty voudrait bien prendre la vaisselle pour sa mère, mais interdiction de toucher à quoi que ce soit ici, car les humains s'en apercevraient. Ils sortent par le balcon de la maison de poupée. On entend le bruit de la pendule. Nouvel objectif, nouveaux obstacles : cette fois-ci, c'est un mouchoir en papier qu'est venu chercher Pod. Mais alors qu'ils sont sur le point de s'emparer du mouchoir, Arrietty découvre avec stupeur que quelqu'un la fixe du regard. Un regard immense, car la pièce n'est pas vide, puisque Shô a été installé ici par sa grand-mère. Le temps semble se dilater pour la jeune fille. Finalement comme offensée d'avoir été découverte, elle baisse le regard et s'enfuit rejoindre son père. Elle fait tomber le précieux morceau de sucre. Le garçon lui dit : « N'aie pas peur, tu n'as rien à craindre ». Il rajoute : « Aujourd'hui, c'est bien toi que j'ai aperçue dans le jardin. Ma mère m'a beaucoup parlé de petits êtres comme toi. Elle en a vu souvent par ici quand elle était petite, surtout dans le jardin. Il est possible que ce soit toi qu'elle ait vue. Réponds-moi. » Mais Arrietty ne répond pas et part avec son père. Le garçon se rendort. (musique) Le voyage du retour est silencieux et lourd. Arrietty dit à son père qu'elle croit que le garçon l'a aperçue dans le jardin, mais Pod répond qu'il aurait dû mieux la préparer. Ils n'en diront rien à Homily pour ne pas l'affoler. [Car il y a la règle tacite chez les chapardeurs : ne jamais se faire voir des humains au risque de devoir s'exiler.] Arrivés chez eux, le père dit que la lampe s'est éteinte et qu'ils n'ont pas pu prendre de sucre. Il demande à Arrietty de montrer à sa mère son butin : un épingle ; et il lui demande d'aller au lit. La mère trouve qu'elle a l'air fatiguée et propose du thé à son mari. Dans son lit, Arrietty se cache sous les draps car il y a de l'orage. Fondu au noir (FN).

Chapitre 4 (24mn 05)

Le lendemain de ses deux mésaventures, Arrietty s'ennuie près de la grille d'aération qui donne sur le jardin. Il pleut, il n'y a rien à faire, à part jouer avec un cloporte. Soudain, de l'autre côté de la grille, une main immense vient déposer un carré de sucre accompagné d'un message. C'est Shô qui vient lui rapporter le mets oublié la nuit passée. Arrietty, à l'abri sous une feuille le suit et le voit sur la terrasse caressant le chat. Haru lui demande de rentrer. Arrietty revient vers le soupirail, laisse le sucre sur place et décide d'informer ses parents de ce qui vient de se passer : elle a trouvé un morceau de sucre et pense que c'est celui qu'elle a laissé tomber la veille. Le père ne veut pas qu'elle prenne le sucre.



Homily est apeurée, elle pense que c'est un piège, qu'il va falloir qu'ils déménagent. Elle pleurniche en disant que le morceau de sucre est une provocation bien cruelle. Le père dit qu'il faut manger la soupe.

Le surlendemain, le beau temps est revenu. C'est jour de lessive. Arrietty aide sa mère à étendre le linge près de la grille d'aération pour profiter des rayons du soleil. La jeune fille regarde avec consternation le morceau de sucre laissé sur place maintenant à moitié dévoré par les fourmis du jardin. Elle lit le message : « objet retrouvé ». C'est décidé, elle va braver l'ordre familial pour aller parler à Shô. Elle se prépare.

Armée de sa rapière, elle vérifie que sa mère dort, que son père est occupé à fabriquer des outils et s'enfonce dans les sous-sols. Elle sort par la grille d'aération. (Musique). C'est par le jardin qu'elle passera pour ensuite escalader la façade par les plantes grimpantes (lierre) qui couvrent la maison.

Chapitre 5 (32mn 51)

Dans la chambre, le garçon regarde un livre, assis dans son lit. Arrietty laisse tomber le morceau de sucre et l'aperçoit sur le rebord de la fenêtre de la chambre prenant soin de ne pas se faire voir, camouflée par les feuilles et la moustiquaire de la fenêtre. « Tu es revenue finalement. Mais attend, ne repart pas » Débuté alors une conversation à couvert, où la jeune fille demande à Shô de laisser sa famille tranquille. Elle explique que s'ils sont vus par des humains, ils devront déménager.

Il trouve qu'elle a de la chance d'avoir un papa et une maman. Elle demande s'il n'a pas de famille. Il répond qu'il ne voit presque jamais ses parents qui sont trop pris par leur travail. Ils échangent leur prénom et il trouve qu'Arrietty est très joli comme prénom. Alors qu'il lui demande de montrer son visage, leur conversation est subitement interrompue par la charge d'un énorme corbeau déchaîné. Attiré par Arrietty, il la manque de peu et vient se coincer la tête dans la moustiquaire de la fenêtre tandis que Shô attrape discrètement Arrietty dans ses mains, en mauvaise posture sur le rebord de la fenêtre. Ses cris perçants attirent la domestique de la maison, Haru. Munie d'une pantoufle, elle repousse l'animal furieux à l'extérieur. « Qu'est-ce qui a pu ainsi attirer l'animal vers l'intérieur de la maison ? » s'interroge la fouineuse Haru. Le garçon se dérobe pour lui répondre. Elle propose des médicaments que le garçon refuse. Resté seul, Shô ne peut que constater qu'Arrietty lui a à nouveau faussé compagnie. Il se recouche.



Arrietty repart. Mais, dans le souterrain, Pod l'attend sur le chemin du retour. Cette fois-ci, sa témérité est allée trop loin. Il dit qu'elle a exposé sa famille à un terrible danger. Il lui demande de ne plus jamais chercher à le fréquenter. Revenus à la maison, Pod dit à Homily qu'il va falloir se mettre en quête d'une nouvelle maison et déménager. Arrietty, allongée sur son lit, a posé le message à côté d'elle. FN.

Dans la maison, la gouvernante s'enquiert en secret auprès d'un livreur des coordonnées d'une entreprise de dératisation et fait allusion à la présence de petits êtres dans la maison.

Chapitre 6 (39mn 42)

Le soir, à table, la grand-mère interroge son petit-fils sur la présence du corbeau. Elle reproche à sa servante son excitation néfaste au calme dans lequel Shô doit être avant son opération. Haru et Sadako déplorent le fait que la mère de Shô soit constamment en déplacement et qu'elle ne soit pas là alors que Shô est sur le point de subir une grave opération. Elle parle du divorce des parents. Shô demande qui a fait la maison de poupée. Elle dit qu'elle a appartenu à la maman de Shô. En réalité, son propre père lui a raconté avoir vu des petits êtres minuscules dans la maison et depuis, elle a toujours rêvé que ces derniers viennent habiter un jour dans la maison miniature. La servante demande à Shô s'il a vu des petites personnes dans la chambre. Il dit que non. La grand-mère précise que Shô en héritera un jour. Elle lui montre le salon illuminé, le bureau bibliothèque, parle du cabinet de toilette. Sur le côté, un panneau donne accès à une véritable cuisine miniature. Elle dit qu'elle aurait souhaité que le rêve de son père se réalise, mais que les petites personnes ont dû partir de la grande maison.

Le jour suivant, Shô s'arrête une nouvelle fois devant la grille et y dépose un nouveau message accompagné d'une fleur à l'attention d'Arrietty. Il va ensuite l'attendre dans le jardin sans se douter que Haru veille...Mais Arrietty ne vient pas.

Chapitre 7 (44mn 49)

Le soir, alors qu'Arrietty casse des biscuits et que sa mère tricote, une surprise attend la jeune fille et Homily. Pod qui s'est blessé à la jambe en chapardant est accompagné de Spiller. Le jeune garçon reçoit tous les remerciements et surtout toute l'attention de la petite famille. Il est la preuve vivante qu'ils ne sont pas les derniers représentants de leur espèce. Il ne veut pas manger de gâteaux, joue avec son arc et montre sa nourriture : une patte d'insecte. Plus tard dans la soirée, c'est Arrietty qui est chargée de raccompagner le jeune sauvageon à la grille. Pendant ce temps, le père dit qu'il est tombé alors qu'il cherchait un nouveau logement et que Spiller l'a aidé. Ce dernier connaît bien toute la région. Arrietty confirme qu'elle est contente de voir d'autres chapardeurs. Spiller dit qu'il n'a pas de famille. Elle l'invite à revenir. Il s'envole à l'aide sa cape, porté par le vent qui s'y engouffre.

Chapitre 8 (50mn 41)

Arrietty et sa mère sont en train de coudre un grand sac et Arrietty pense que c'est pour le déménagement. Elle va voir son père, il va mieux et il confirme qu'ils doivent déménager. Il explique, qu'avant la naissance d'Arrietty, il y avait 2 autres familles de chapardeurs : que l'une a disparu et l'autre a dû déménager car ils avaient été vus par les humains.

Mais Shô n'a pas dit son dernier mot et sans se douter qu'il a maintenant un rival, il va marquer des points... Il profite du départ de la grand-mère et vérifie qu'Haru n'est pas là. Alors que tout est tranquille dans le foyer d'Arrietty et sa famille, les murs se mettent subitement à trembler, puis bientôt c'est le plafond qui semble s'envoler. Rapidement tous les meubles de la cuisine s'envolent à leur tour. Homily est effondrée et manque de s'évanouir. Heureusement, un magnifique divan vient s'interposer entre elle et le sol à la dernière seconde. Le temps de réaliser ce qui arrive et Homily passe ensuite rapidement de l'effroi, à la surprise, puis à la joie la plus complète. En effet, Shô vient



de leur offrir le mobilier et la cuisine de la maison de poupée ! Mais dans cet élan d'enthousiasme, il ne s'aperçoit pas qu'Haru le surveille et le voit remonter les escaliers. L'attention de la vieille femme est immédiatement attirée par un des objets de la maison de poupée que Shô a laissé tomber.



Pour Pod, la situation de sa famille n'est plus tenable. Malgré les demandes de sa femme de reconsidérer la situation (il est quand même dommage d'abandonner de si beaux meubles !), il décide qu'il est temps pour eux de partir. Pod décide de partir en éclaireur pour organiser leur départ avec le jeune sauvage. Pendant ce temps, Arrietty et sa mère doivent s'occuper de rassembler les affaires essentielles.

Dans le jardin, Shô caresse le chat, qui brusquement est en éveil. Avant le départ, Arrietty a souhaité aller faire ses adieux à Shô. Elle le rejoint dans le jardin de la maison, là où il a l'habitude de s'allonger.

Il est content qu'elle soit venue et lui demande la permission de la regarder : il la trouve très jolie. Elle lui ramène sa fleur et ne se cache plus, bien décidée à faire comprendre au jeune garçon qu'il s'agit là de leur dernière rencontre. Elle lui explique la vie des chapardeurs (ce qu'ils doivent voler pour survivre, sucre, savon, gaz...) et l'interdiction d'être vus par les humains. Shô apprend à la jeune fille qu'il va subir une grave opération au risque mortel. Leur conversation s'envenime, car Arrietty reproche aux humains de tout détruire, tandis que Shô affirme à la jeune fille que la race des Chapardeurs est sur le point de disparaître. Elle lui parle de Spiller. Il répond qu'il y a 6 milliards 700.000 millions d'êtres humains et que les chapardeurs sont moins nombreux. Il parle des autres espèces disparues par manque d'adaptation aux conditions climatiques. A son tour, elle accuse les humains par rapport à ce qu'ils font à la nature. Elle dit : « vous ne savez pas de quoi nous sommes capables ». Il répond que

c'est sans doute lui qui va mourir et il parle de son opération du cœur. Il ajoute qu'il voulait la protéger. Elle ne savait pas qu'il était si malade.

Chapitre 9 (1h 0mn 04)

Ils ne voient pas que Haru les espionne. Elle passe à l'action. Un pied-de-biche est oublié par Shô devant le placard donnant accès à la maison d'Arrietty. Haru saisit très vite le lien entre cet objet et la présence des chapardeurs. Elle arrache à son tour la trappe, puis le plafond de la petite maison et tombe nez à nez avec une Homily encore une fois proche de la crise cardiaque. Homily est rapidement soulevée du sol et se retrouve à se débattre entre les doigts énormes de Haru. Arrietty entend les cris de sa mère et part du jardin. La domestique met Homily dans sa poche de tablier puis elle enferme ensuite la pauvre femme dans un bocal en verre et va le ranger à l'abri des regards indiscrets dans le cellier. Sur ces entrefaites, Arrietty revient chez elle et trouve son foyer vide. Désespérée elle se résigne à aller chercher de l'aide auprès de Shô qui a regagné sa chambre. Haru l'a suivi et elle a fermé la porte à clef puis, persuadée que Homily n'est pas le seul chapardeur à avoir élu domicile dans le plancher de la maison, elle s'empresse d'aller téléphoner au service de dératisation qu'on lui a recommandé. Elle dit qu'elle veut qu'on capture les petits êtres.



Chapitre 10 (1h 06mn 10)

Shô dort sur son lit et il est réveillé par les cris d'Arrietty sur le rebord de la fenêtre. Elle explique l'enlèvement de sa mère et elle pleure. Il lui promet de retrouver maman (musique). Il pose Arrietty sur son épaule, veut sortir de la chambre, trouve la porte fermée à clef et sort par la fenêtre pour gagner la pièce d'à côté. Mais la fenêtre est fermée. Arrietty se glisse par une petite fente et réussit à ouvrir de l'intérieur. Ils entrent dans la bibliothèque, descendent l'escalier. Haru est au téléphone. Il ouvre la trappe et voit qu'il y a quelque chose de bougé. Ses soupçons se portent rapidement sur Haru. Il prend la cuisine de la maison de poupée et va la cacher dans un buisson. Mais maintenant, il reste encore à découvrir où Haru a bien pu cacher Homily !



Il court dans le jardin et transpire. Il arrive dans la cuisine de la maison de sa grand-mère et cherche dans les placards et les tiroirs. Haru arrive et pour distraire son attention et permettre à Arrietty d'explorer les lieux, il réclame un verre de lait chaud, puis des biscuits.

Arrietty retrouve finalement la trace de sa mère dans le cellier jouxtant la cuisine. Elle la libère, mais Homily est à nouveau effrayée par la présence de Shô. On sonne à la porte et Arrietty et sa mère partent.

Chapitre 11 (1h14mn 04)

Les deux employés de l'entreprise de dératisation arrivent enfin suivis de Sadako, la grand-mère de Shô. Shô va chercher la cuisine et regagne sa chambre. Haru se précipite vers Sadako, en lui parlant des petits êtres, toute pressée de leur montrer sa découverte. Première déconvenue sous le plancher de la maison où il ne reste plus de trace du foyer d'Arrietty. Puis avec la maison de poupée où tous les objets ont réintégré leur place. Elle surprend même Shô qui a rejoint son lit, comme s'il ne l'avait jamais quitté de la journée. Sadako sent une odeur de tisane, ouvre la théière et voit une feuille au fond. Elle en déduit que son père avait raison et que les petits êtres existent. Shô dit que ce ne sont pas des voleurs et qu'il aimerait en voir. Mais, pour Haru, il reste encore une preuve. Elle court vers le cellier, mais le bocal est vide. Les « dératisateurs » demandent par quelle pièce ils commencent.



À la nuit tombée, Pod est de retour. Dans le jardin, il entraîne à sa suite sa petite famille et les affaires qu'ils ont décidé de garder dans leur exil. Ils croisent un renard. Ils s'arrêtent pour manger avant de continuer à marcher jusqu'au matin. Arrietty n'a pas faim, elle dit que c'est à cause de son étourderie qu'ils sont obligés de déménager. Elle demande à



sortir prendre l'air. Elle se trouve face à face avec le chat ; ils se regardent longuement et le chat repart vers la maison. Shô qui ne dort pas sort et le chat vient pour le guider, Shô traverse le jardin en courant, dans la nuit.

La famille rejoint Spiller qui les attend au bord d'un ruisseau, installé sur une théière qui va leur servir d'embarcation. Tous s'appêtent à prendre place à l'intérieur de l'embarcation qui les emmènera vers leur nouvelle vie, dans la nature. Shô court toujours, bien qu'il semble épuisé, mais rien ne semble vouloir l'arrêter, il veut dire adieu à Arrietty. Il appelle Arrietty et la fillette s'élance et rejoint son ami. Spiller s'élance lui aussi à sa suite, prêt à en découdre avec l'intrus, malgré un affrontement qui serait bien disproportionné. Mais finalement, il se ravise, comprenant qu'il n'y a plus rien à craindre du garçon humain. Arrietty caresse le chat (cf. les fillettes et Totoro dans Mon voisin Totoro). Shô offre un morceau de sucre à Arrietty et, en échange, elle offre à Shô sa barrette. Il dit que son opération aura lieu après-demain et se passera bien. Arrietty lui souhaite tout le bonheur du monde. Il répond : « tu feras partie de mon cœur pour toujours. Je ne t'oublierai jamais. »

Arrietty rejoint sa famille et Spiller à bord de l'embarcation que Shô regarde bientôt s'éloigner sur l'eau, vers leur nouvelle vie.

Générique de fin avec une chanson : [à regarder](#). On voit la bouilloire qui s'éloigne au fil de l'eau, qui croise un gros poisson. Spiller offre une framboise à Arrietty. La dernière image est celle de la maison de la grand-mère.

III. PISTES D'EXPLOITATION

Sur l'histoire :

A- A propos du film :

Il est réalisé par **Hiromasa Yonebayashi**, sur un scénario de Hayao Miyazaki. L'histoire s'inspire librement d'un roman de fantasy pour la jeunesse, *Les Chapardeurs* (The Borrowers), de Mary Norton.

L'histoire se déroule au Japon³, en 2010. Les Chapardeurs sont des petits hommes hauts d'une quinzaine de centimètres qui vivent sous les planchers en tâchant de ne jamais être vus par les humains. Le film relate les aventures de la jeune Chapardeuse Arrietty, 14 ans, et de sa famille logeant dans le sous-sol d'une maison, dans un univers plein de dangers. L'arrivée d'un jeune garçon dans cette maison de campagne va complètement transformer l'existence de notre héroïne. Le film s'axe en effet, et c'est assez récurrent dans les œuvres du studio Ghibli, sur la rencontre d'un jeune garçon et d'une jeune fille, ici Arrietty la chapardeuse, et Shô, jeune enfant souffrant venu se reposer une semaine dans cette vieille maison familiale. Leur rencontre est la clé de l'histoire.

Ce qu'ils en disent :

« Oeuvre d'un cinéaste qui sait doser son hommage, l'incorporer à sa narration, "Arrietty" est un magnifique clin d'oeil au passé du studio Ghibli, et la preuve éclatante que le futur de celui-ci s'annonce tout aussi enthousiasmant - sinon plus ? - que son passé. » *Critikat.com*. Vincent Avenel

« La nouvelle production des studios Ghibli est une petite merveille de beauté et de poésie. Une fable dans l'air du temps qui parle avec intelligence de la différence et des démunis. » *Le figaroscope*. Emmanuèle Frois

« Animateur chevronné du Studio Ghibli, Hiromasa Yonebayashi signe un premier film enchanteur où chaque sortie d'Arrietty, filmée à son échelle, vire à l'aventure extraordinaire. Du jardin à la maison de poupées, les images sont d'une telle beauté que l'on voudrait y vivre ! » *Le Parisien*. Marie Sauvion

« On ne sera (...) pas étonné de trouver dans "Arrietty, le petit monde des chapardeurs" tout ce qui fait la valeur, l'intelligence et l'humanisme des œuvres Ghibli (...) La magie Ghibli, une fois de plus, opère avec beaucoup de justesse et de profondeur. » *La Croix*. Arnaud Schwartz

Le plaidoyer généreux de Miyazaki en faveur des espèces en voie de disparition sur une planète surpeuplée préserve la part du rêve (...). *Positif*. Hubert Niogret

B- L'histoire et les personnages :

☞ **Le récit** : se rappeler les scènes marquantes, dire ce qu'on a aimé, ce qui a touché, ce qui a fait peur...

C'est un **récit initiatique** car les personnages vont évoluer et faire leur choix de vie. Shô s'aperçoit qu'il n'a rien fait de sa vie (à cause de sa maladie) et il se mobilise pour sauver la famille des chapardeurs. Arrietty a des jugements négatifs sur les humains et elle découvre qu'il y a des humains qui sont bons. Leur vie à tous les deux sera changée. Arrietty chaparde pour sa survie et Shô essaie de combattre sa maladie, les deux êtres, à travers ce combat commun pour la vie, se rapprochent et nouent un lien très fort.

☞ **Les personnages** : les décrire avec leur caractère et leurs relations

ARRIETTY

Arrietty est une jeune fille de 14 ans, active, forte et curieuse. Cependant, elle est aussi rongée par la solitude, puisque sans ami et seulement entourée de son père et de sa mère. D'ailleurs, ni elle ni ses parents ne savent s'ils ne sont pas les derniers représentants de leur espèce.

Arrietty et sa famille, mais aussi les chapardeurs en général, ne sont pas des créatures magiques. Elles sont fragiles et leur existence est basée sur la survie, en chapardant aux humains ce dont ils ont besoin et ce qui leur est vital. Cette fragilité leur confère une volonté de vivre ou plutôt de survivre. C'est pour cela que la règle numéro un de leur espèce est de ne jamais se faire voir des humains. Cependant, pour rompre son isolement, la fillette enfreint la règle et se lie d'amitié avec un humain, ce qui mettra en danger toute sa famille et l'obligera à déménager. L'épingle qu'Arrietty ramassera au cours de sa première expédition avec son père, lui servira plusieurs fois, en particulier pour libérer sa mère du bocal où Haru l'a enfermée.

SHÔ

Shô est un garçon de 12 ans, chétif, malade et fragile. Par une journée d'été 2010, il arrive dans la maison de sa grand-mère maternelle afin de se reposer quelques jours avant une lourde opération du cœur. Affaibli par sa maladie, ce n'est pas un personnage qui se définit dans l'action, même quand il se décide à aider Arrietty. Son intelligence est sa meilleure arme.

Shô est un personnage masculin qui change fortement de ceux auxquels nous ont habitués les films du studio Ghibli. Il est plus effacé, mais romantique pour Arrietty.



POD

Pod est le père d'Arrietty. Il est taciturne, secret, mais rassurant pour sa petite famille. Il veille à tous les besoins de celle-ci en allant chaparder pour leur survie. La maison de la grand-mère de Shô est son territoire. Il en connaît tous les recoins et a même installé tout un système d'ascenseur, de poulie et de portes dérobées pour faciliter son déplacement dans la maison.



HOMILY

Homily est la mère d'Arrietty. C'est la femme au foyer ordinaire, voire même d'un autre âge. Garante de l'harmonie de son foyer, son univers ne se résume qu'à lui et à son petit confort matérialiste. Peureuse et effrayée par l'extérieur, elle redoute à tout instant d'être découverte par les humains et de devoir quitter son doux foyer. Sa capture par Haru n'en est finalement que bénéfique car l'oblige aussi à sortir de sa vie monotone et à accepter le monde extérieur et l'exil.

SPILLER

Spiller est un jeune chapardeur de 12 ans qui vit seul dans la nature. Son aspect sauvage est accentué par sa peau de bête et son quasi-mutisme. Sa rencontre avec Pod confortera ce dernier et sa famille dans l'idée qu'ils ne sont pas les derniers représentants de leur espèce. Spiller est un peu l'opposé de Shô. C'est un personnage dynamique et énergique qui a appris à survivre et même assujettir la nature. Mais sa vie solitaire le rend aussi moins sensible et plus bourru que Shô lorsqu'il est avec Arrietty...



HARU

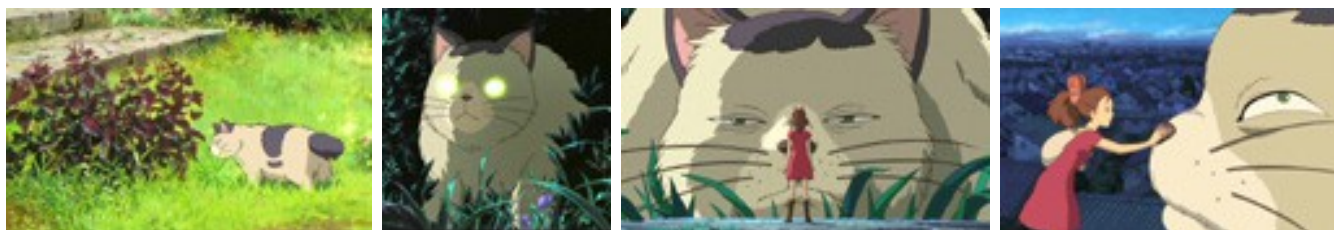
Haru est la domestique âgée, fouineuse et mal attentionnée de Sadako. Comme Shô, elle a déjà entendu parler des chapardeurs. Mais si le garçon les accepte d'emblée et les considère à égalité avec les humains, Haru ne voit en eux que des parasites dont il faut se débarrasser.



SADAKO

La grand-mère de Shô a été bercée petite par le rêve de son père. Ce dernier semble avoir vu des chapardeurs et a longtemps rêvé de vivre auprès d'eux. Il a donc fait construire la maison de poupée pour la mère de Shô, afin d'accueillir les chapardeurs.

LE CHAT



Il joue un rôle important car c'est lui qui avertit Shô qu'Arrietty est là, avant même qu'il la voit. Au début, il veut attaquer et poursuivre Arrietty. A la fin de l'histoire, il regarde Arrietty de face et semble communiquer avec elle par le regard. Il va ensuite chercher Shô pour le conduire jusqu'à Arrietty pour un adieu. Le chat acceptera même de se faire caresser par Arrietty.

Cette dernière image ressemble à celle du chat-bus (du film *Mon voisin Totoro*) qui se laisse caresser par Mei et sa grande sœur (image ci-contre).



LES EMPLOYES de la société de DERATISATION

On ne les voit que vers la fin du film.



LE CORBEAU

Il essaie d'attraper Arrietty, mais il se coince dans la moustiquaire de la fenêtre.



Les Lieux

La maison de la grand-mère

C'est celle où a vécu la maman de Shô et où il vient se reposer avant son opération du cœur.

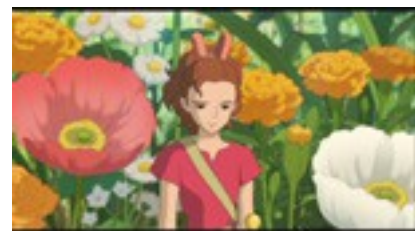
La maison de poupée

Elle est placée dans la chambre où dort Shô. Elle a été construite par le père de la grand-mère qui rêvait d'y abriter des chapardeurs. Elle est aménagée avec cuisine, salon, bibliothèque, salle de bains... La cuisine sera transportée par Shô jusqu'au domicile de la famille d'Arrietty, puis remise à sa place après que Haru ait emprisonné Homily.



Le jardin

Il est très fleuri et Shô aime y aller pour lire. C'est là que Shô apercevra pour la première fois Arrietty et que le chat jouera différents rôles.

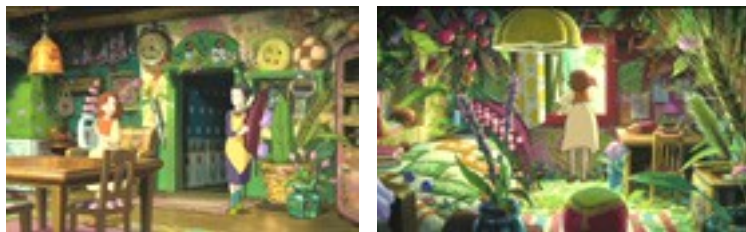


Le sous-sol de la maison

C'est là que les chapardeurs ont installé leur maison, elle aussi aménagée en plusieurs pièces très colorées, et où la nature est abondante.

« Quand on parle de sous-sol, on a l'impression que l'on parle d'un endroit humide où tout est moisi et rempli d'insectes. Mais le réalisateur Yonebayashi ne voulait pas de ces images pour le film. L'univers d'Arrietty n'est pas décrit de manière glauque. Ainsi, Yonebayashi évoque les trouvailles des petites gens pour obtenir de la lumière : verre de bouteilles pour concentrer la lumière, feuilles d'aluminium pour réfléchir la lumière, fenêtre en trompe-l'œil... Et puis évidemment, ils peuvent emprunter l'électricité aux êtres humains, pour leurs veillées nocturnes et les jours de pluie ! Leur vie souterraine, par ses détails, doit apparaître comme joyeuse! »

Des insectes y vivent aussi : blatte, sauterelles, cloportes...



La rivière

Elle servira au départ des chapardeurs, installés dans une théière.



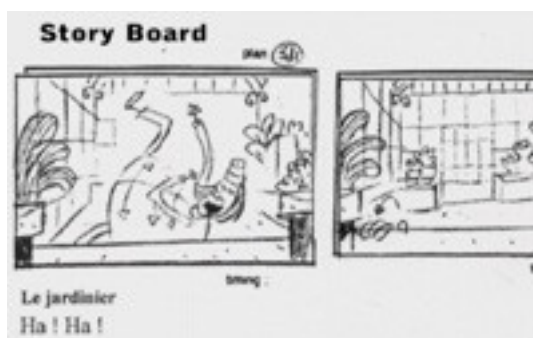
C- Analyse filmique

1- Le cinéma d'animation : Le dessin animé, en particulier japonais

Réaliser un dessin animé :

Pour réaliser un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).

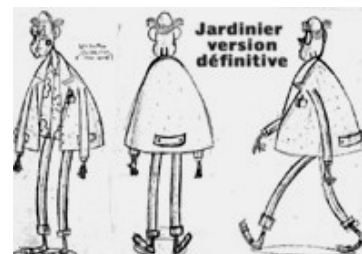
Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des événements.



Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un story-board, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites (ici, celui du film d'animation « Patate et le jardin potager » de Folimage)

Pour faciliter le travail des animateurs et ne pas changer l'aspect d'un personnage, des dessins sont réalisés le représentant de face, de profil, de trois-quart, de dos, en entier, ce qui détaille ses proportions et son volume : ce sont des feuilles de model-sheet (ici, le jardinier du film Patate et le jardin potager)

Les maquettistes dessinent alors au crayon le décor de chaque plan du film en fonction de l'animation des personnages. Ces dessins serviront de base aux décorateurs pour la création des décors. Le décor est peint sur une feuille à l'aquarelle, aux encres ou à la gouache.



L'animation est réalisée par différentes équipes : l'animateur esquisse au crayon les positions extrêmes du mouvement, des intervallistes comblent les espaces entre chaque dessin en suivant les indications de l'animateur. Plusieurs animateurs interviennent dans un même dessin animé (sauf dans *Alice aux pays des merveilles* où le même animateur, Ward Kimball, a réalisé 25 minutes d'animation !)

Les dessins sont ensuite tracés à la plume ou photocopiés sur des feuilles de rholoïd transparentes ou cellulos (ou cellos). Les couleurs sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulose en utilisant de la gouache acrylique. Aujourd'hui, peu de studios utilisent cette technique. Les dessins sont scannés dans l'ordinateur, puis mis en couleurs dans un logiciel spécifique.

La prise de vues : elle se fait sous caméra verticale qui filme les celluloses posés sur le décor, image par image, avec parfois, en plus, des effets spéciaux. Il est possible de superposer plusieurs celluloses. Les dialogues, les bruitages et la musique sont ensuite mixés à l'image au moment du montage final.

Le film est vérifié sur une table de montage.

Pour le film d'animation Arrietty :

En 2009, Hiromasa Yonebayashi avait intégralement terminé le story-board se basant sur un scénario de Miyazaki. L'élaboration de ce document de production, qui oriente ensuite toute la production du film, a été l'une de ses toutes premières difficultés en tant que réalisateur. « C'est la première fois que je dessinais un story-board », explique-t-il.



Yonebayashi aura passé 5 mois en solitaire à dessiner 996 plans à lui tout seul. Les animateurs ont été très attentifs au dessin et au moindre détail, afin de rendre crédibles les gestes du quotidien.

Pour l'animation, sur une période d'un an, c'est 74 761 feuilles de dessins qui auront été dessinées et noircies par l'effort commun des animateurs du studio pour que le film soit en salles à la date prévue. A cette date, l'enregistrement des voix était déjà terminé et la finalisation de la bande son était prévue avant la date de sortie.

Autres ressources de l'animation :

Il y a plusieurs techniques d'animation :

L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet.

On peut animer ainsi des peintures ou dessins, des découpages, des matériaux ou objets, des poudres sur verres (pastel, sable...) ...

L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra.

On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des marionnettes...

La pixillation est l'animation de personnes qui changent légèrement de position entre chaque prise de vue. Cette technique permet de faire apparaître ou disparaître quelqu'un, de le faire voler... Elle a été utilisée pour les premiers effets spéciaux au cinéma.

L'animation par ordinateur : les personnages, objets et décors créés par ordinateur en images de synthèse forment ce qu'on appelle la réalité virtuelle. L'ordinateur peut être utilisé comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux) ou comme un outil de création d'images.

Le cinéma d'animation japonais et le studio Ghibli:

En 1915 apparaissent les premières œuvres d'animation japonaise, à partir de silhouettes découpées. En 1932, est réalisé le premier film d'animation (sonorisé et parlant) : *Une femme et les chemins du monde* de Kenzo Masaoka. Le film *Le serpent blanc*, produit par le studio TOEI, incite **Miyazaki** à devenir réalisateur. **Il fonde son propre studio, Ghibli, en 1984.**

Dès le début, le cinéma japonais se partage entre les sujets anciens, inspirés de pièces de théâtre et les sujets modernes. Dans le théâtre traditionnel, les hommes tenaient les rôles féminins et ils portaient des masques blancs. Miyazaki montre des rôles féminins prééminents.

Lorsqu'on regarde *Arrietty*, on sait immédiatement qu'on est devant un film du Studio Ghibli. Thématique de la nature, peuple en perdition, caractère du dessin reconnaissable, on sent que la patte du maître est là, omniprésente. Yonebayashi multiplie d'ailleurs les clins d'œil aux œuvres du studio japonais : la scène d'ouverture où un corbeau se chipote avec un chat évoque irrésistiblement *Le Royaume des Chats*, la scène d'adieu et l'accolade affectueuse entre Arrietty et le félin est quasiment une citation de Mei et le chat-bus dans *Mon voisin Totoro* ; l'envol de Spiller dans sa cape de poils rappelle furieusement *Pompoko* et ses tanuki volants ; sans compter des emprunts de mise en scène au *Voyage de Chihiro* (le jeu des champs/contrechamps, du rapprochement des gros plans et du décor mouvant lors des confrontations Arrietty/le chat et Haku/Zeniba).

Montrer qu'il s'agit bien d'un film qui se passe au Japon : maison, baguettes utilisées par Shô, écriture des générique sou du titre...



2- Les procédés cinématographiques :

L'adaptation d'un roman en film :

Le livre *The Borrowers* écrit par l'écrivain britannique Marie Norton, compte cinq volumes parus entre 1952 et 1982 et l'adaptation du studio Ghibli se limite au premier, paru en 1952 aux éditions Dent. Le livre obtint la médaille Carnegie cette même année. 55 ans plus tard, la même institution classa l'oeuvre parmi les 10 oeuvres les plus

importantes de la littérature enfantine pour les 70 années passées. C'est l'éditeur Iwanami Shoten qui détient les droits du livre pour le Japon. Le studio Ghibli a de bonnes relations avec cet éditeur depuis *Les contes de Terremer*, qui détient aussi les droits de l'œuvre. Au Japon, la première traduction date de 1969 sous le titre *Yukashita no Kobitotachi* (Les petits hommes qui vivent dans les sous-sols) et c'est sans doute celle-ci qu'a eue à l'époque Hayao Miyazaki entre les mains. Plusieurs rééditions virent ensuite le jour dans le pays et un total de 600 000 exemplaires du livre, au format poche ou relié, ont été vendus jusqu'à maintenant au Japon. Mais quand que le studio Ghibli a annoncé qu'il allait adapter le roman en décembre 2009, l'éditeur s'est empressé de commander un nouveau tirage de 30 000 exemplaires.

« A cette époque, ce projet a déjà été pris en considération à la fois par Hayao Miyazaki et Isao Takahata », ajoute Suzuki. « Miyazaki s'en est soudainement rappelé et m'a recommandé de lire le livre. Alors, pourquoi déterrer Les charardeurs aujourd'hui me direz-vous ? A cette question, Miya-san a répondu : "La situation des Karigurashi (les charardeurs) est très agréable. Ils s'intègrent simplement à notre époque actuelle. L'âge de la consommation de masse en est à sa fin dorénavant et l'idée de "l'emprunt" prouve l'avènement de celui-ci avec la crise". »

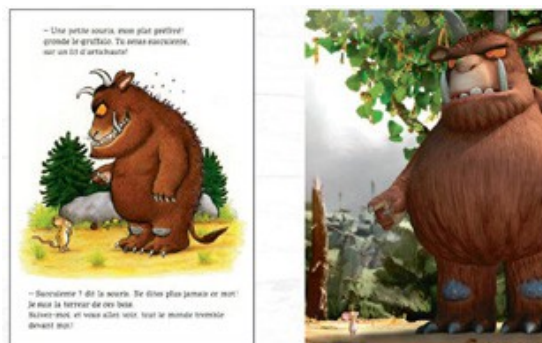
Le réalisateur Hayao Miyazaki porte déjà en lui le projet d'adapter le roman Les charardeurs depuis bien plus longtemps que cet été 2008. Il y a environ 40 ans, Miyazaki a lu le livre et a déjà eu l'idée d'en faire un film alors qu'il n'était âgé que d'une vingtaine d'années.

Aussitôt après la décision d'adapter cette œuvre, le 30 juillet 2008, Miyazaki écrit la note d'intention relative au projet du film où il explique que l'action se déroule, non plus dans l'Angleterre des années 50, mais dans le Japon des années 2000. Il donne les grandes lignes de l'histoire et les traits de caractère principaux des personnages. Il précise également le but du film : « réconforter et encourager les gens qui vivent en cette période chaotique et préoccupante ».

Le réalisateur, pour autant, ne sera pas Miyazaki lui-même. Le choix se porte finalement sur Hiromasa Yonebayashi, jeune animateur de 36 ans qui travaille depuis 12 ans au sein du studio. C'est donc ce dernier qui fera le film.

👉 Comment adapter un livre en film : traduire les sentiments, les émotions des personnages ; respecter les décors... ?

On peut rechercher des documents concernant ce film ou se servir d'un exemple (plus simple) connu, **Le Gruffalo** dont on peut se procurer l'album et le film d'animation (DVD) [La comparaison entre les 2 est décrite dans le dossier sur *Le Gruffalo*, dans les documents Ciné-enfants d'Atmosphères 53: intentions du réalisateur, différences, ressemblances...]



Les techniques cinématographiques :

Repérer des effets de **mise en scène** dans le film

* Les scènes du début du film, avec la découverte du monde d'Arrietty : jouant sur les différentes échelles de représentation et une verticalité de la mise en scène lors de l'ascension progressive des personnages le long de la maison, Yonebayashi donne le vertige dès les premières images. Les simples bruits du quotidien deviennent des machines étourdissantes et inquiétantes, à l'instar du bourdonnant et inquiétant frigo qui semble menacer la jeune et frêle Arrietty.

* Lors des deux premières rencontres d'Arrietty et de Shô :

Dans la chambre où il dort, Shô découvre le petit peuple de la maison à travers la lumière mordorée d'une bougie et surtout la silhouette de la jeune fille à travers un mouchoir tendu. Les objets du quotidien deviennent alors poésie et Arrietty se mue en gracieuse ombre chinoise...

La deuxième rencontre est tout aussi charmante et habilement mise en scène. Afin probablement de ne pas rompre le charme de la première « confrontation », Yonebayashi choisit là encore des artifices originaux. Arrietty se refusant toujours à être vue par Shô, elle se cache cette fois derrière la vitre de la chambre du jeune homme et n'apparaît là encore que comme une ombre. Elle se dissimulera ensuite dans le dos de Shô pour échapper à l'inquisitrice Haru. Yonebayashi fait fi de l'in vraisemblance physique (la voix de Shô devrait être monstrueuse et celle d'Arrietty un simple couinement) et choisit résolument la poésie de la mise en scène.

Importance de la bande-son, en particulier la musique de Cécile Corbel au moment des rencontres entre Arrietty et Shô.

Cette dernière propose une mélodie aux accents celtes qui n'est pas sans rappeler l'origine occidentale des Borrowers, même si le cadre choisi par Yonebayashi est résolument japonais. À la fois mélancolique et pleine d'énergie, cette mélodie est à l'image de ce couple condamné à ne pas vivre pleinement sa relation. À l'instar d'Hayao Miyazaki, le jeune réalisateur choisit d'ailleurs une fin en demi-teinte, car si le jeune homme semble être hors de danger, si la famille d'Arrietty trouve un refuge et si leur race peut espérer une survie, on ressent la tristesse de la séparation entre ces deux mondes, celui des humains et celui du monde magique, comme un écho lointain à ses brillants prédécesseurs *Princesse Mononoke* ou *Le voyage de Chihiro*.

Pourquoi musique celtique et fantasy se marient-elles bien ? Selon Yonebayashi, la fantasy est basée sur la culture celtique. L'œuvre dont est issu le film est née en Angleterre, terre où la culture celtique, et donc la fantasy, est profondément enracinée. La croyance dans l'existence d'êtres minuscules n'est pas liée au monde chrétien, car cette religion n'accepte pas d'autres formes intelligentes en dehors de l'être humain. Des histoires fondées sur le christianisme se marient très bien avec une musique jouée à l'orgue, ou accompagnée de cœurs, comme les chants grégoriens. En revanche une histoire avec des petits êtres fantastiques se mariera très bien avec la musique celtique, qui trouve déjà ses racines sur le continent européen.

Les décors riches et foisonnants du jardin complètent à merveille le monde miniature et minutieux des Chapardeurs. Yonebayashi crée une bulle de paix et de calme au sein de la ville, où les seuls éléments perturbateurs sont la volubile Haru et les inoffensifs et insignifiants dératiseurs. Dans le monde de Yonebayashi, on n'a jamais réellement peur, le danger est finalement vite oublié, même lorsque l'ombre de la maladie ou celle de la disparition des chapardeurs plane.

Les mouvements de caméra : en repérer dans le film

Travelling : mouvement de tout l'appareil de prise de vues. On distingue les travellings avant, arrière ou latéraux

- Latéral dans le générique de début qui fait découvrir la maison et le jardin (2mn 07)
- Vertical lorsque l'image « monte » vers la fenêtre de la chambre de Shô (7mn 26), descendant vers Arrietty (24mn 21)

Panoramique : mouvement giratoire de la caméra dont le pied reste fixe. dans le jardin 32mn 24

Champ : Espace délimité par le cadrage/ **Contrechamp** : Disposition de la caméra dont l'orientation est opposée à celle du plan précédent. Désigne aussi le plan filmé de cette manière.

On voit un exemple de champ/contrechamp, avec des gros plans, dans la rencontre entre Arrietty et le chat dans le jardin, à la fin du film, (1h 20mn 45)

On peut rechercher aussi des exemples de **différents plans (gros plan, plan moyen...)** Grandeur des êtres ou des objets de l'espace représentés dans l'image par rapport à la taille de celle ci.

Place de la caméra par rapport à l'objet filmé.

Fondu au noir : action d'obscurcir ("fermeture") ou faire apparaître ("ouverture") l'image progressivement, souvent en passant par le noir. Cela indique que du temps s'est écoulé.

Ressources :

- DVD
- Site sur le film : <http://www.buta-connexion.net/fils/arrietty.php> avec synopsis détaillé, les personnages, l'analyse du film, la création du film.

Dossier réalisé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Septembre 2014.