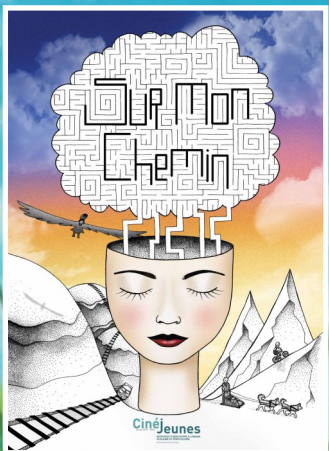


MIRAÏ

ma petite sœur

DOSSIER PEDAGOGIQUE ANIMATEUR

cycle long



CinéJeunes
Saison 2019 - 2020
DISPOSITIF D'ÉDUCATION À L'IMAGE
SCOLAIRE ET PÉRISCOLAIRE
de la maternelle au lycée

FICHE TECHNIQUE	P. 3
DECOUPAGE SEQUENTIEL	P. 4-7
LES PERSONNAGES : L'ARBRE GENEALOGIQUE	P. 8-9
LES POUVOIRS DE L'ARBRE	P. 10-18
UN ARBRE MOTEUR	P. 19-20
LES OISEAUX	P. 21-22
ONIBABA	P. 23-24
KUN ET LA BUEE	P. 25
UNE MAISON D'ARCHITECTE	P. 26-27
VOLONTE DE REALISME	P. 28-29
EN +	P. 30
L'AFFICHE	P. 31
QUESTIONS DU CARNET	P.32

DOSSIER PEDAGOGIQUE ENSEIGNANTS :

P. 33 - 47

Japon

1h38

Kun est un petit garçon à l'enfance heureuse jusqu'à l'arrivée de Miraï, sa petite sœur. Jaloux de ce bébé qui monopolise l'attention de ses parents, il se replie peu à peu sur lui-même. Au fond de son jardin, où il se réfugie souvent, se trouve un arbre généalogique. Soudain, Kun est propulsé dans un monde fantastique où vont se mêler passé et futur. Il rencontrera tour à tour ses proches à divers âges de leur vie : sa mère petite fille, son arrière grand-père dans sa trépidante jeunesse et sa petite sœur adolescente ! A travers ces aventures, Kun va découvrir sa propre histoire.

2018

Mamoru HOSODA



Scénario : Mamoru Hosoda

Musique : Kyôko Kitahara, Masakatsu Takagi

Directeur artistique : Takeshi Omori, Yohei Takamatsu

Production : Studio Chizu

Doublage Français : Pauline Clément

(Kun); Suliane Brahim (Miraï),
Emmanuel Lemire (le père),
Lisa Martino (la mère)...

Sur un long métrage d'animation, il faut compter environ trois cents personnes. Là j'avais une petite équipe, une vingtaine d'animateurs-clés*, ce qui est peu si on compare au studio Madhouse, où j'en avais soixante-dix pour *La Traversée du Temps*. Mais mon budget était supérieur, car les vingt meilleurs animateurs-clés du Japon coûtent plus cher que soixante dix animateurs-clés moyen.

Jusqu'à maintenant, nous avons maintenu le rythme d'un film tous les trois ans. La première année est consacrée à la réflexion sur le concept du film, le deuxième à la préproduction et la troisième à la véritable production et à l'animation.

*L'animateur-clé dessine les phases principales du mouvement. L'intervalliste arrive ensuite pour dessiner les dessins entre deux phases

Mamoru HOSODA

1. GENERIQUE 00'00 – 01'43

A Yokohama, il y a une petite maison au toit orange. Puis, par une succession de photos, se dévoile la vie du couple avec l'arrivée d'un bébé.

2. LA MAISON S'AGGRANDIT 01'43 – 02'11

La maison est terminée et bâtie autour d'un chêne.

3. EN ATTENDANT LE BEBE 02'11' – 06'14

Kun (K) attend le retour de ses parents en regardant à travers la fenêtre. La Grand-Mère, qui garde l'enfant, lui demande de ranger ses jouets. Il en sort davantage et joue avec ses trains. La Grand-Mère range pendant que K joue avec Yokko, le chien. La neige se met à tomber. Les parents rentrent.

4. L'ARRIVEE DU BEBE 06'14 – 08'33

Les parents posent Miraï (M) devant les yeux ébahis de K. Les parents demandent à K de trouver un prénom. Il ne donne que des noms de trains. La grand-Mère rentre chez elle.

5. UN NOUVEAU QUOTIDIEN 08'33 – 11'15

Tandis que la mère est occupée avec le bébé, le père s'occupe de la maison, avec grande difficulté. K essaye d'attirer l'attention de sa mère. Le père discute de son nouveau rôle avec des mères de famille. La mère reproche à son mari de faire son « mari modèle » alors qu'il n'est pas prêt.

6. UNE SŒUR PRENANTE 11'15 – 12'50

K veut jouer avec sa sœur, mais sa mère lui dit qu'elle est trop petite. Il lui raconte l'histoire d'Onibaba et dépose des trains dans le couffin.

7. UNE FAMILLE EN CRISE 12'50 – 15'23

K, énervé, fait faire des grimaces à sa sœur. Elle se met à pleurer. La mère arrive et demande à K d'être plus doux. Il dit ne pas réussir, pleure à son tour. Il s'empare d'un train et frappe sa sœur. Puis, il se met à faire une crise.

8. RENCONTRE AVEC YUKKO 15'23 – 19'32

Dans le jardin, l'arbre s'éclaire soudainement. De l'autre côté, Yukko a une apparence humaine. Il lui dit que l'émotion qu'il ressent se nomme jalousie. K réalise qu'il s'agit de son chien. Il lui lance la balle et tire sur sa queue. Il se la colle et devient un chien. K entre dans la maison et court comme un chien.

9. APRES LA RENCONTRE 19'32 – 20'14

K explique à ses parents son jeu et traduit la demande de Yukko. Le chien a le droit a de nouvelles croquettes.



MISE EN PLACE : ARRIVEE DE MIRAÏ

CRISE 1: YUKKO L'HUMAN



10. LE CALME EST REVENU 20'14 – 21'35

La vie de famille est plus calme. Le père fait part de ses doutes sur sa capacité à s'occuper de Miraï. Il trouve ensuite le prénom.

11. PRENOM MIRAÏ 21'35 – 22'20

Kun se lève. Les parents annoncent le prénom, Miraï, et sa signification.

12. LA VISITE DES GRAND-PARENTS 22'20 – 25'18

La mère installe les poupées Hina pour la « fête des filles ». Les Grands-parents arrivent. Le Grand-Père veut filmer Miraï mais Kun tient à être dans le cadre. Ils remarquent l'angiome de Miraï. Au diner, la famille parle de la rencontre des arrière-grands-parents et de la tradition des poupées.

13. LE PÈRE AU FOYER 25'18 – 28'21

La mère part au travail et demande à son mari de ranger les poupées. Le père emmène K à l'école. Puis il s'occupe de la maison : il fait la vaisselle, le ménage, la lessive... et s'occupe de Miraï. Lorsqu'il a un moment de libre, il tombe de fatigue. Au réveil, il se met à travailler. Mais, pris par cette activité, il délaisse K qui réclame de l'attention. K s'approche de Miraï et lui met des biscuits sur le visage.

14. MIRAÏ DE L'AVENIR 28'21 – 32'28

Kun va dans le jardin. Il passe de l'autre côté et découvre un jardin. Puis, Miraï devenue adolescente. Elle lui demande d'aller ranger les poupées. Après avoir refusé, il accepte. Finalement, Miraï décide de s'en occuper elle-même.

15. RANGER LES POUPEES 32'28' - 39'43

Miraï entre dans la maison et cherche la boîte. Finalement, elle ressort pour qu'on ne la remarque pas. Elle demande à Yokko, qui a une apparence humaine, d'aider. Ensemble, ils entrent dans la maison. Après quelques péripéties, ils parviennent à ranger les poupées.

16. QUI A RANGE ? 39'43 – 40'58

La mère revient à la maison et remercie son mari d'avoir rangé les poupées. K explique qu'il a rangé avec M et Y mais les parents ne le croient évidemment pas.

17. DISPUTE AVEC LA MERE. 40'58 – 44'06

La mère montre à Kun son album de famille. Elle remonte les pages et le passé. K dit vouloir un vélo mais sa mère refuse. Puis, elle lui demande de ranger ses jouets. Il refuse, la mère monte la voix. Kun fait encore plus de désordre en renversant les caisses de jouets. Puis, il dessine sa mère en Onibaba.

18. LA MAMAN : UNE FILLETTE DESORDONNEE 44'06 – 52'29

Des poissons cardinalis volent dans le ciel. Mirai vient le voir pour lui demander d'être plus gentil avec elle et sa mère. Il pleure et passe de l'autre côté de l'arbre. Il arrive dans l'enfance de sa mère. Elle l'invite à venir chez elle et font un énorme désordre dans la maison.

19. UNE MAMAN EN PLEIN DOUTE 52'32 – 54'24

Kun dort. La Grand-Mère et la mère discutent du passé et de la façon dont la mère éduque ses enfants. K se réveille à côté de sa mère et la rassure.

20. LE VELO SANS LES PETITES ROUES 54'27 – 57'21

Kun, le père et Mirai vont au parc. K a réussi à avoir un vélo. Puis, après avoir observé des garçons de son âge, il demande à ce qu'on lui enlève les petites roues. Le père les lui enlève et le pousse. K chute plusieurs fois et se met à pleurer. Les enfants viennent le voir pour lui donner des conseils. Voyant que son père s'occupe de Mirai, il crie et pleure.

21. KUN TOUJOURS EN COLERE 57'21 – 58'08

De retour à la maison, Kun continue de pleurer. La mère regarde l'album de famille avec Mirai et s'attarde sur une photo de Grand Papa (AGP).

22. L'ARRIERE GRAND PERE ET LA MAÎTRISE DE LA PEUR 58'08 – 65'15

Kun va dans le jardin et jette son casque de vélo qui se transforme en casque d'aviateur. Il se retrouve dans l'atelier de son AGP. Ce dernier lui propose de monter sur la moto. K a peur. AGP quitte l'atelier et K remarque sa démarche boiteuse. Ils entrent dans une écurie. AGP monte sur un cheval, prend Kun et part faire une balade. Peu à peu, Kun n'a plus peur : même chose en moto. Kun apprécie le voyage et admire cet homme qu'il prend pour son père.

22. KUN FAIT DU VELO 65'18 – 67'46

Un matin, Kun dit à son père qu'il veut réessayer le vélo. Une fois dessus, il suit les conseils d'AGP et malgré quelques chutes, parvient à tenir en équilibre. Son père l'encourage.

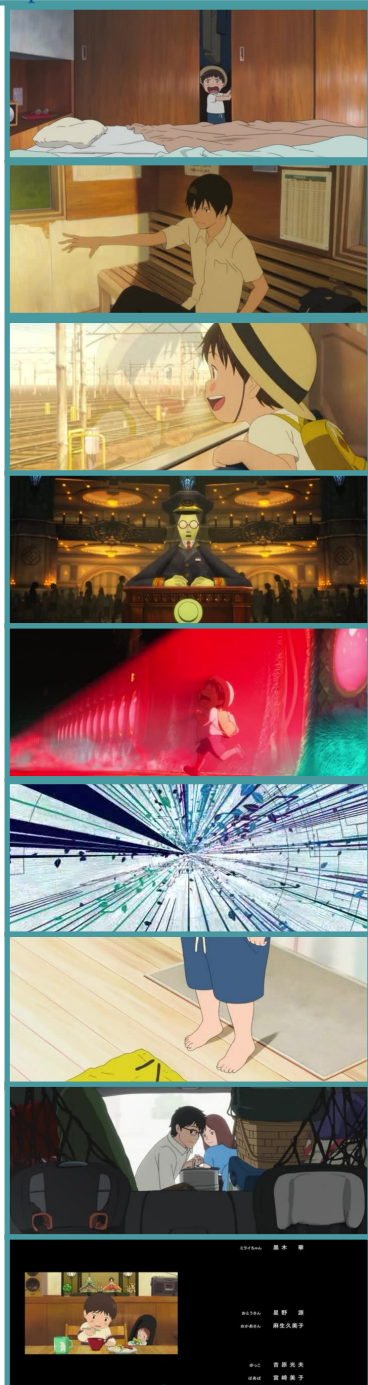
23. UNE FAMILLE PLUS EQUILIBREE 67'46 – 69'21

De retour à la maison, sa mère félicite Kun et son mari. En effet, Mirai ne pleure plus lorsqu'elle est dans ses bras. Emu, le père a les larmes aux yeux. Kun regarde l'album et comprend que l'homme à la moto n'est pas son père.



CRISE 3 : L'ENFANCE DE LA
MAMAN

CRISE 4 : L'ARRIERE GRAND PERE



CRISE 4 : KUN

24. UNE FUGUE POUR UN SHORT 69'24 – 71'46

Kun fait une nouvelle crise car il veut mettre son short jaune. Il fait de nouveau preuve de jalousie et se cache dans la maison. Il ne trouve plus personne et entend une voix de l'autre côté de l'arbre.

25. KUN ENFANT ET KUN ADOLESCENT 71'46 – 73'13

Kun est dans une petite gare. Un garçon – lui-même adolescent – lui fait la morale. Kun dit ne même pas aimer le short jaune : du tout du tout. Un train s'arrête. En dépit de l'interdiction de l'adolescent,

26. DANS LE TRAIN 73'13 – 74'14

Kun regarde les trains qu'il reconnaît tous. Pourtant, un Shinkansen lui paraît inconnu. Il descend du train.

27. A LA GARE DE TOKYO 74'14 – 78'55

Arrivé à la gare, Kun est d'abord émerveillé. Peu à peu, le doute l'habite. Il pense apercevoir ses parents mais a de plus en plus peur. Il voit même Onibaba sous les traits de sa mère. Après une pause, il a l'idée d'aller au guichet des objets trouvés. Ne parvenant à nommer ses parents au guichetier, il est attiré vers un train particulier : le Shinkansen qui va au « pays des tous seuls ».

28. LE SHINKANSEN DES TOUS SEULS 78'55 – 82'06

Kun se retrouve dans un quai sombre. Le Shinkansen s'arrête et l'enfant est attiré à l'intérieur. Il parvient à s'en extraire mais n'arrive toujours pas à nommer ses parents. Il aperçoit Miraï plus loin sur le quai. Il se précipite pour l'empêcher d'entrer. Il affirme enfin être son grand-frère.

29. DANS LE CHÊNE FAMILIAL 82'06 – 89'34

Miraï de l'avenir saisit Kun par le bras. Ils s'envolent au-dessus de Tokyo et descendent vers le chêne. Ils entrent à l'intérieur et voient différents épisodes importants de la famille. Il y a le père qui apprend à faire du vélo, Yukko séparé de sa mère, la mère qui cesse d'aimer autant les chats, les bombardements et le sauvetage à la nage de l'AGP. Enfin, la course entre l'AGP et l'AGM. Ils voient même l'avenir de la famille....

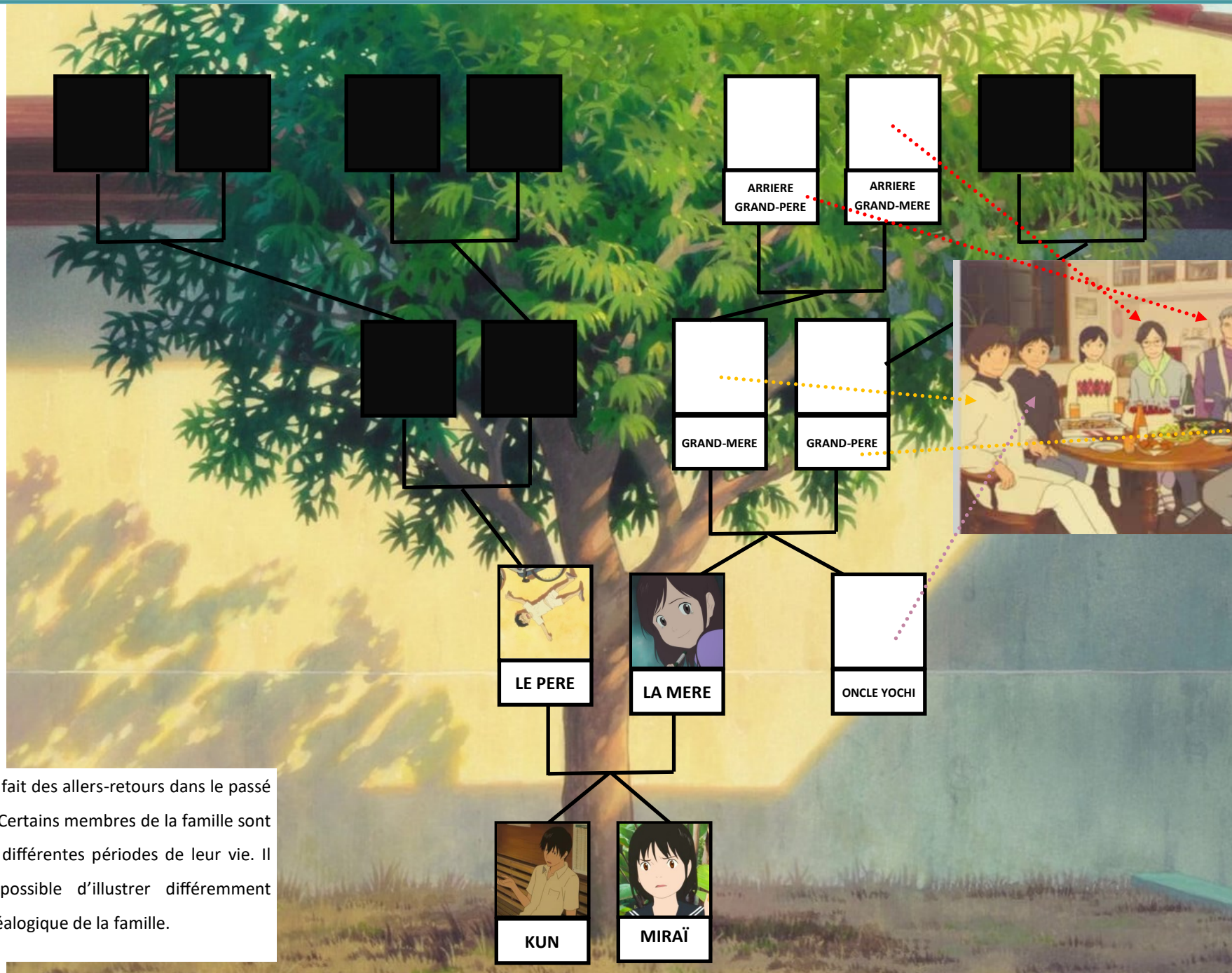
30. LE SHORT JAUNE 89'34 – 90'00

Kun est dans la salle de bain. Il ne met pas le short jaune qui sort de la machine à laver.

31. UNE FAMILLE APPAISÉ 90'00 – 92'42

Les parents préparent la voiture pour le camping. Ils discutent et font états de leurs changements. Kun part voir Miraï et lui offre un morceau de banane. Ils se regardent, se sourient, rient et crient ensemble.

32. GENERIQUE DE FIN 92'42 – 97'53



Le film fait des allers-retours dans le passé et l'avenir. Certains membres de la famille sont ainsi vus à différentes périodes de leur vie. Il est ainsi possible d'illustrer différemment l'arbre généalogique de la famille.

Le film s'établit sur une période de bouleversements multiples pour la famille et principalement pour Kun. L'arrivée d'une petite sœur, le retour au travail de la mère et le fait que le père reste au foyer modifient toute l'organisation initiale de la famille. *Miraï ma petite sœur* prend d'abord le pari audacieux de s'intéresser à cette délicate temporalité et de choisir, comme personnage principal, un très jeune enfant qui multiplie les crises. Montrer autant de fois les crises de colère et faire entendre ses cris et les larmes est rare. Risqué même puisque ces images et ces sons sont particulièrement désagréables pour les spectateurs. La plainte de la mère vers la fin du film « aïe, aïe, ma tête » est, astucieusement, une phrase que pourraient se dire les spectateurs. Mamoru Hosoda, est un cinéaste tout particulièrement préoccupé par la question de la famille et dont la liberté totale de création lui permet une telle audace.

C'est cette période si rarement représentée au cinéma, *a fortiori* dans les films d'animation, qui balise le film. Du mois de décembre, représenté par la neige et le calendrier de l'avant (1), à l'été puisque les parents partent en camping, l'histoire principale s'étale sur les huit premiers mois de Miraï. La fête des filles qui se déroule traditionnellement le 3 mars (2) corrobore cette périodicité. A la fin, Miraï a grandi puisqu'elle peut manger une banane toute seule et qu'elle marche à quatre pattes. **Cette temporalité est importante et fondatrice puisque c'est aussi le temps que met Kun à accepter sa petite sœur et à la famille de retrouver un équilibre.**



1

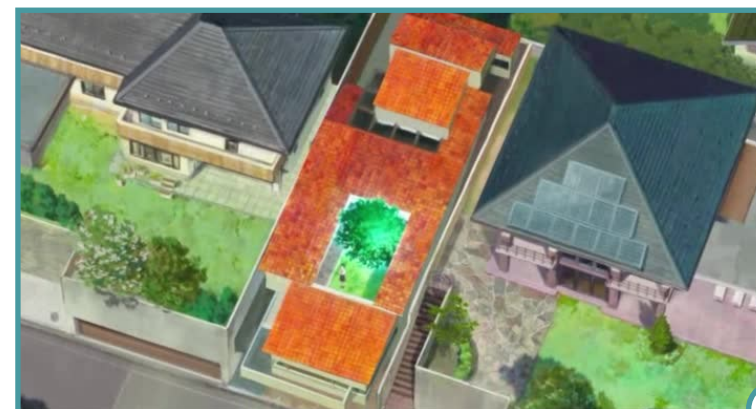
La temporalité du film par des images de fêtes traditionnelles: 22/12 et 03/03.



2

A noter : L'assiette de Kun est une horloge semblable à celle de la gare.

Le chêne, situé au cœur de la maison, permet de résoudre plusieurs conflits familiaux et ceux qui s'agitent dans la tête de Kun. **A chaque fois que l'arbre crée un passage temporel, c'est parce qu'un problème a été exposé auparavant. L'arbre permet alors à Kun de comprendre une situation, un personnage, une émotion puis il revient chez lui avec davantage de sérénité. La famille retrouve alors un peu de calme...jusqu'à la crise suivante.** La structure du film se compose toujours en trois temps lorsque l'arbre devient magique : l'exposition du problème – le basculement dans le monde magique – un retour apaisé. **L'arbre est au centre, tant au niveau de l'architecture de la maison que de la structure du film.** (3)



3

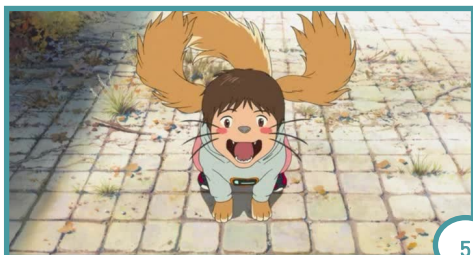
Les passages magiques permettent à Kun de rencontrer un nouveau membre de sa famille pris dans une autre temporalité (ou une autre apparence pour Yukko le chien). On retrouvera alors, de manière assez classique, des éléments visuels et sonores qui appartiennent au personnage et que l'on aura aperçu çà et là dans la maison. Le passage vers l'arbre est aussi l'occasion pour Kun d'avoir de véritables leçons. Le film délivre même systématiquement des petites leçons de morale qui permettront à Kun de grandir. Chaque crise contient une phrase inamicale de Kun sur un membre de sa famille « j'aime pas... ». La traversée de l'arbre permet, le plus souvent, à Kun de changer d'opinions sur cette personne.

YUKKO : LE CHIEN HUMAIN

SITUATION DE DEPART : Kun appuie fortement sur le visage de Miraï avant de la frapper avec un train en plastique. Il affirme ne pas réussir à être doux et gentil avec elle. Il se met en colère et ses pleurs s'ajoutent à ceux de la petite sœur, aux jappements du chien et aux cris de la mère : la famille est en crise (4). Kun dit « je ne suis pas le grand-frère de Miraï » et voit sa mère en Onibaba. Les trains de Kun sont dispersés dans la maison qui est en désordre.



DANS LE CHÊNE : C'est en pleurs qu'il arrive près du chêne. Il y rencontre Yukko humanisé qui va mettre des mots sur les émotions « c'est lamentable...tu es jaloux ». **L'arbre joue à la fois un rôle moralisateur et permet à l'enfant de comprendre ce qu'il ressent.** Le chien raconte son expérience qui ressemble à ce que vit aussi Kun : jalousie, sentiment de délaissement, d'abandon et de solitude. En ayant un exemple devant lui, Kun fait preuve d'empathie et s'occupe du chien. Il joue avec lui d'abord en lui laissant la balle puis il va se mettre littéralement - et visuellement - à sa place. Hosoda privilégie l'un de ses traits de



caractéristique : la métamorphose animale et humaine. Kun prend la queue de Yukko et devient un petit chien. En jouant et en courant ainsi dans la maison comme Yukko, l'enfant épouse un autre point de vue que le sien (5).



RETOUR AU REEL : Lorsque le jeu est terminé, Kun en ressort apaisé (6). En traduisant la demande du chien – avoir de meilleures croquettes – Kun fait un geste pour quelqu'un d'autre. **L'arbre lui apprend l'empathie.** Le calme est revenu dans la maison, désormais rangée. La famille est alors plus sereine : les discussions se font dans la joie, le repas est tranquille et accompagné d'une musique calme, le bain est un moment de partage (7,8). Les parents, de leur côté, parviennent à discuter sereinement.

SYMBOLES ET MOTIFS QUI CIRCULENT : En passant de l'autre côté de l'arbre, nous retrouverons des motifs qui appartiennent à l'univers de Yukko. Au-delà du jouet du chien, les couleurs des vêtements renvoient au pelage. Le long manteau est de la blondeur des poils et la chemise par-dessous et les jambes rappellent le blanc qui est sur le torse et la queue du chien (9, 10). La cravate rouge correspond au collier (11). A la fin du film, lorsque l'arbre montre le moment de séparation entre Yukko et sa mère, le chiot humanisé est habillé de la même manière (12). La bouche un peu tordue et les yeux du Yukko humain se retrouvent dans l'apparence du chien.



MIRAÏ DE L'AVENIR

SITUATION DE DEPART : Kun, revenu de sa journée d'école, a bien du mal à attirer l'attention de son père, plongé dans son travail. Ne pouvant jouer avec lui, il se dirige vers Miraï. Elle est trop petite encore pour qu'ils s'amuse ensemble : elle ne répond évidemment pas à sa question sur les baleines. Kun lui dit « en fait, je ne t'aime pas » et lui met des biscuits sur son visage.

DANS LE CHÊNE : Fier de sa blague, Kun s'approche de l'arbre qui devient bleu. Il le traverse et se retrouve dans un jardin. Miraï de l'avenir lui demande de cesser de l'embêter et surtout de l'aider à ranger les poupées. L'enfant refuse et exprime à nouveau son manque d'amour pour elle. **Contrairement au bébé, Miraï de l'avenir peut jouer avec lui et c'est ainsi qu'elle l'attendrit. C'est par le jeu, la petite abeille et 1,2,3 Soleil qu'ils partagent enfin quelque chose.**(13,14) Kun apprécie davantage sa sœur et accepte de l'aider en détournant l'attention du père. Il agit non pour lui mais pour aider quelqu'un d'autre. Miraï de l'avenir s'en va en délivrant aussi sa leçon de morale « si on unit nos forces, on devient plus solidaires et on s'entend mieux ». Kun dit toujours ne pas aimer sa petite sœur mais un premier lien a été tissé.



13



14

RETOUR AU REEL : Après ce passage, un moment de calme et de bonne humeur peut advenir. Le repas se fait encore dans la joie et les rires, accompagné par une autre musique douce. Kun laisse entrevoir un peu d'amour pour sa sœur « je préfère Miraï bébé » (15). L'ordre est dans la maison puisque les poupées sont rangées (16) .



15



16

SYMBOLES ET MOTIFS QUI CIRCULENT : L'univers de Miraï est composé de plusieurs éléments.



17



18



19



20

Le jeu de la petite abeille vient de son hochet (17). Dans son couffin, elle a même fait les mouvements de « pique ». Le carrelage en alvéoles renvoie aussi aux abeilles (18). Son hochet contient aussi un papillon : ils voleront dans le ciel. Le jardin ne vient pas non plus de nulle part. Il renvoie au livre « Jardin Mystérieux » que montre Kun à sa sœur. La couverture du livre est assez explicite puisqu'on y trouve une grande fille et un garçon plus petit, un arbre et une maison derrière...(19). Miraï est encore trop petite pour comprendre l'histoire, au moment où Kun s'en saisit. Le fait que la couverture illustre l'univers de Miraï suggère que ce livre l'accompagnera plus tard dans son enfance, comme Onibaba accompagne celui de son frère. L'uniforme de collégienne que porte Miraï a aussi une explication. En allant à l'école, Kun a croisé trois collégiennes portant le même costume et se préoccupant aussi de l'amour (20).

LA MERE : UNE FILLETTE DESORDONNEE

SITUATION DE DEPART : Une fois encore, tout s'enclenche par une crise familiale. Après avoir regardé des photographies de jeunesse de sa mère, **Kun réclame un cadeau qui lui est refusé. En colère, il refuse alors de ranger ses jouets allant même jusqu'à renverser deux caisses par terre.** (21) Il tente de frapper Miraï ce qui crée de la colère, tant chez la mère – qui se le reproche d'ailleurs – que chez Kun qui crie. Son énervement se traduit aussi par le dessin de sa mère en Onibaba et par la phrase « j'aime pas Miraï, j'aime pas maman ».

DANS LE CHÊNE : Miraï de l'avenir vient l'accueillir près de l'arbre pour une nouvelle leçon de morale « c'est pas bien de l'embêter (maman) pendant ses jours de congés. Il faut qu'elle se repose». **Kun pleure et exprime un sentiment profond « moi je ne suis pas mignon ».** Entre dévalorisation et jalousie, il fait part d'une tristesse à ne pas parvenir à être ce que ses parents attendent de lui ni à maîtriser ces émotions.

Il part alors de l'autre côté et retrouve sa mère au même âge que lui. **Cette proximité lui permet de mieux la découvrir d'autant qu'ils partagent de nombreux points communs :** ils sont les aînés, le benjamin n'a qu'un petit écart d'âge, ils sont très désordonnés, renversent des caisses pleines de jouets (22) et réclament un cadeau qui ne vient pas. Ils jouent, mangent et font le bazar ensemble. A cette proximité s'ajoute l'empathie. Kun voit sa mère pleurer et se faire disputer. Puisqu'elle lui ressemble, il parvient à ressentir plus facilement ses émotions.

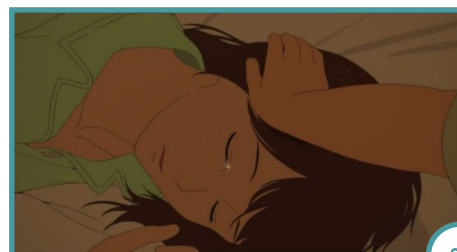
RETOUR AU REEL : Cette traversée de l'autre côté de l'arbre permet à Kun de se calmer : on le retrouve endormi. **Lorsqu'il se réveille, il a des gestes d'attention pour sa mère.** « Ca va aller » dit-il en lui caressant les cheveux. Une larme coule même sur sa joue (23). Kun suit alors les conseils de Miraï de l'avenir et ne plus embêter sa mère en se mettant à sa place. Il reproduit les mêmes gestes (24) ce qui lui permet aussi de mieux communiquer avec elle, comme en témoigne le mot qu'il laisse dans sa chaussure et qui lui permet d'avoir son vélo.



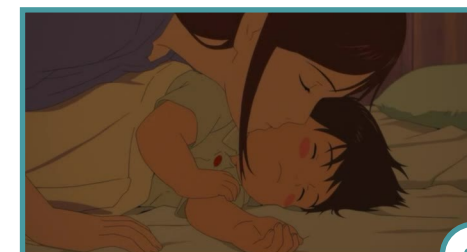
21



22



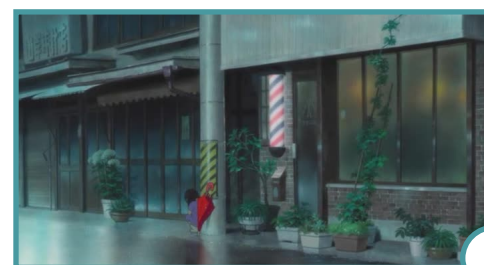
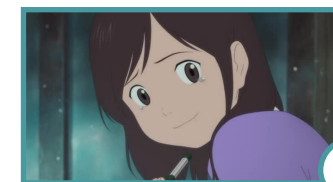
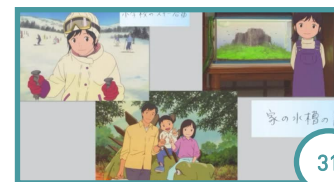
23



24

Auparavant, la maison était redevenue en ordre. La mère discute calmement avec la grand-mère autour d'un gâteau.

Ce gâteau, si particulier, laisse apparaître des formes géométriques prises dans de la gelée(25). Ces cubes renvoient au désordre des caisses à jouets (22) et le gâteau à la scène des bonbons, vue préalablement (26). **Le gâteau réunit les deux mais dans une forme ordonnée** : les cubes sont dispersés mais ne débordent pas. C'est un désordre contrôlé ! Symboliquement, il traduit l'effort de la mère qui « a commencé à être un peu ordonnée une fois mariée » mais qui a encore des efforts à faire à ce niveau-là. La grand-mère en atteste.



SYMBOLES ET MOTIFS QUI CIRCULENT : L'univers de la mère est fait de désordre. Parmi les photos de jeunesse, il y en a une qui l'illustre parfaitement (27). Le violet fait le lien entre les époques puisque les vêtements qu'elle porte sont souvent de cette couleur (28, 29, 30, 31, 32). On remarquera, au passage, que le rouge et le bleu, dont le violet est le mélange, se retrouve dans son univers (33, 34). Les poissons cardinaux qui emportent Kun (35) sont à la fois visibles sur une photo (31) et dans l'aquarium de la maison (36). Le poisson est d'ailleurs un attribut lié à la mère, puisqu'un plan la montre en train d'en manger un (37).



L'ARRIERE GRAND PÈRE : JEUNE HEROS

SITUATION DE DEPART : « Papa, je ne t'aime pas » puis « j'aime pas mon papa ! », c'est sur ce ton, colérique, que la nouvelle traversée de l'arbre s'opère. Enervé, déçu et humilié de n'avoir pas réussi à faire du vélo sans tomber, Kun s'en prend à son père. Il lui reproche de s'être désintéressé de lui pour aller s'occuper de Miraï. Il va jusqu'à le frapper et dit ne plus jamais vouloir faire de vélo. **Kun est encore en crise.**

DANS LE CHÊNE : Kun se rapproche du chêne, jette son casque et se retrouve dans l'univers de son arrière-grand-père. **Ce dernier lui apprend qu'il est logique d'avoir peur mais qu'il faut savoir maîtriser cette émotion. Telle est la leçon de morale qui lui prodigue.** Avec lui, il découvre plusieurs « première fois » : faire de la moto, voir un cheval puis le monter. Kun aime les trains et désire faire du vélo ; l'ancêtre lui explique que tous les véhicules fonctionnent de la même manière, citant les avions, les chevaux et les bateaux. Ces explications valent évidemment pour le vélo. De fait, une tête de cheval décore la moto, tout comme une aile orne le casque de Kun (38, 39). La rencontre avec cet homme permet au petit garçon d'avoir le courage de recommencer le vélo, de considérer son père (il confond l'arrière-grand-père avec son propre père).



RETOUR AU REEL : De retour chez lui, il respecte son père. Kun ne le frappe plus, il fait preuve de politesse et de respect. Au parc, il suit les conseils de l'ancêtre et trouve son équilibre au sens propre comme figuré. **C'est en s'aidant du passé,** à la fois par les conseils et par les images du château (40, 41, 42), **que Kun grandit et se construit.** Il gagne des amis,

la famille le félicite et devient immédiatement plus apaisée. Kun est calme, le père est ému et même Miraï semble grandir puisqu'elle ne pleure plus. La musique et la lumière marquent la douceur familiale (43).



Les images du passé viennent aider Kun.



SYMBOLES ET MOTIFS QUI CIRCULENT : Kun confond son arrière-grand-père avec son propre père. Tout part d'une phrase prononcée par les deux hommes « il y a une première fois pour tout ». Mis à part cette phrase - et une très légère ressemblance - il n'y a pas d'objets liés au père dans la séquence. Son univers d'architecture n'est absolument pas présent contrairement aux véhicules. L'arrière-grand-père a dans sa vie construit des moteurs d'avion chasse puis a été dans la marine pour enfin travailler pour un constructeur de moto. Fort logiquement, les véhicules, la vitesse et l'héroïsme seront présents dans ce passage historique.

KUN : L'ENFANT PERDU

SITUATION DE DEPART : La séquence suivante s'ouvre sur une énième crise. La famille se prépare à partir en camping, Kun réclame son short jaune et la mère fait des reproches à son mari. La maison est encore très bruyante ! Elle est aussi dans le désordre le plus complet puisque les trains et les circuits trainent dans toute la maison, créant un gigantesque réseau ferroviaire (44, 52). Une nouvelle phrase de Kun fait état de ses émotions « tu aimes plus Miraï que moi ». Ce sentiment de jalousie correspond au caprice puisque le jaune, sujet de controverse par le short, en est le symbole. Il menace ensuite de faire une fugue puis prend peur lorsqu'il constate, quelques minutes après, que la maison est vide.



44

DANS LE CHÊNE : C'est en mélangeant colère, jalousie et sentiment d'abandon que Kun passe devant l'arbre. **Comme à son habitude la morale n'est jamais loin de la magie.** « c'est vraiment nul ça, ton comportement est minable... ». Sans que cela ne soit clairement précisé, l'adolescent qui lui parle dans la petite gare n'est autre que Kun lui-même. Le Kun de l'avenir. L'enfant prend malgré tout le train et se retrouve à la gare de Tokyo. La joie du début laisse doucement place à l'inquiétude et au sentiment d'abandon. « Je veux rentrer chez moi » dit-il. **La peur née de l'absence des parents dans la maison se retrouve à la gare puisqu'il les cherche sans les trouver.** En allant au guichet des objets trouvés, le contrôleur

dit qu'il doit se trouver lui-même. Pour cela, il lui faut nommer son père ou sa mère, chose qu'il ne parvient pas à faire. Sa peur prend une tournure plus importante encore lorsqu'il est au Shinkansen des « tous seuls ». **Le fait qu'il parvienne à dire qu'il est bien le grand-frère de Miraï lui ouvre toutes les portes. Il vient de se rattacher à sa famille.** Son histoire n'est plus isolée. Grâce à la Miraï de l'avenir qui lui montre d'autres épisodes de la famille, il comprend qu'il fait partie d'un tout et qu'il a bien une place.

RETOUR AU REEL : Revenu de l'arbre, Kun est souriant. La maison est en ordre, plus un seul jouet ne traîne au sol. Kun a accepté sa sœur : il lui donne à manger (sans lui en mettre sur le visage) et ils commencent à jouer ensemble. Il n'est plus jaloux : il garde son short bleu. De leur côté, les parents sont aussi plus sereins. Ils font état de leur progrès. Le père est plus attentionné et la mère plus sereine. Ils rangent le coffre de la voiture : tout est en ordre (45 46).



45



46

KUN : L'ENFANT PERDU

SYMBOLES ET MOTIFS QUI CIRCULENT : Kun part à la rencontre de lui-même. Il est donc logique de retrouver des éléments de son propre univers. La scène de la gare symbolise les émotions et l'imaginaire du garçon. Le train dans lequel il monte est exactement le même que celui qui circule dans la maison (47, 48, 49). Le train vert et gris E235 de la ligne Yamanote qu'il montre à sa sœur se retrouve aussi sur les rails (50, 51)

La gare de Tokyo avec ses multiples trains et rails est semblable aux jouets qui sont éparpillés dans toute la maison (47,52,).



47



48



49

Son univers ferroviaire se retrouve aussi sur le motif de son pull puisqu'il arbore le métro de Tokyo que l'on retrouvera aussi à la gare (53, 54).



50



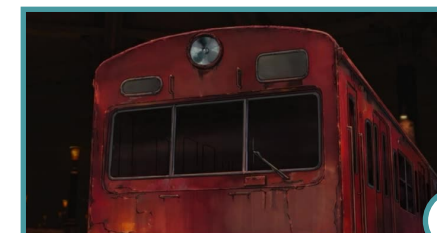
51



52



53



54

Onibaba fait aussi entièrement partie de son univers. Il dessine sa mère sous l'apparence de cette sorcière et il la retrouve également dans son monde imaginaire (55, 56).



55



56

	SITUATION AVANT L'ARBRE	CE QU'APPREND KUN GRÂCE A L'ARBRE	MOTIFS SYMBOLES	SITUATION APRES L'ARBRE
YUKKO - HUMAIN	<p><u>Crise familiale.</u> Maison en désordre . Kun vient de frapper Miraï et dit ne pas réussir à être doux. Il est en colère et jaloux. Phrase de Kun : « je ne suis pas son grand-frère ».</p>	<p>Yukko met des mots sur ses émotions « jalousie », « amour volé ». <i>Phrase de morale : « tu es jaloux... tu savais très bien que tu serais puni si tu levais la main, mais cela a été plus fort que toi ».</i> Kun s'occupe de lui et fait preuve d'empathie. En prenant la queue et en mimant le chien, il se met à la place de quelqu'un d'autre. <u>Il joue à être un chien.</u></p>	<p>Le jouet jaune Les couleurs : vêtements = pelage. Cravate rouge = laisse. Expression du visage : forme de la bouche et des yeux. MOTIF CERCLE : la fontaine</p>	<p><u>Famille apaisée.</u> Maison rangée. Kun pense au chien et traduit sa demande de nouvelle croquette = empathie Il s'est calmé et la famille est plus sereine (repas avec musique douce, bain joyeux, sommeil des enfants, discussion calme des parents).</p>
MIRAÏ - DE L'AVENIR	<p>Manque d'attention du père pris par son travail. Kun s'ennuie et ne peut ni jouer avec son père ni avec sa sœur, trop petite. Il met des biscuits sur le visage de Miraï = désordre + poupée à ranger. Phrase de Kun : « je t'aime pas ».</p>	<p>Phrase de Kun : « J'aime pas Miraï... elle m'énerve ». Miraï, plus grande, va l'amadouer <u>en jouant avec lui.</u> (jeu de la petite abeille, 1,2,3 soleil). Il aider sa sœur. <i>Phrase de morale : « Quand on unit ses forces pour surmonter les obstacles, on devient plus solidaires et on s'entend mieux. »</i></p>	<p>Papillons et abeille. Le carrelage en alvéoles. Les biscuits. L'uniforme de collège. La scène se déroule dans un jardin (comme la couverture du livre « jardins mystérieux » MOTIF CERCLE : la coupole</p>	<p><u>Famille apaisée.</u> Maison rangée. Le repas se fait dans la bonne humeur (rire, musique calme). Phrase de Kun : « J'e préfère Miraï bébé ». C'est une première étape pas vers son acceptation.</p>
LA MAMAN - ENFANT	<p><u>Crise familiale.</u> Kun réclame un cadeau et refuse de ranger ses jouets. La maison est en désordre. Kun fait tomber ses caisses de jouets. Kun crie et tente de frapper Miraï. Phrase de Kun : « j'aime pas Miraï, j'aime pas maman ». La mère crie sur Kun et se reproche de la faire. Kun est en colère : il dessine sa mère en Onibaba.</p>	<p>- Miraï arrive en premier. <i>Phrase de morale : « c'est pas bien de l'embêter pendant ses jours de congés... »</i> Il exprime son émotion. Phrase de Kun : « je ne suis pas mignon » = il se dévalorise. - Mère : il se rend compte des points communs. <u>Ils jouent ensemble.</u> Empathie quand il entend sa mère pleurer en se faisant gronder. Phrase de Kun : « Ca va aller, Pleure pas! ».</p>	<p>Poissons cadinalis La mère mange aussi un poisson. Couleur violette MOTIF CERCLE : les spirales des poissons.</p>	<p><u>Kun est calme.</u> Il dort puis fait un câlin à sa mère. Phrase de Kun : « Ca va aller » La maison est en ordre (les cubes dans le gâteau). Il met un mot dans la chaussure (il apprend à bien communiquer).</p>
L'ARRIERE-GRAND-PERE - JEUNE HOMME	<p><u>Crise familiale.</u> Kun est en colère contre son père. Phrase de Kun : « Papa, je t'aime pas » et « j'aime pas mon papa ». Déception après chute en vélo. Peur du vélo. Impression que le père s'est désintéressé de lui pour s'occuper de Miraï.</p>	<p>Il apprend que c'est normal d'avoir peur des « premières fois ». Il n'était jamais monté sur une moto ni sur un cheval. Il n'en avait même jamais vu. <i>Phrase de morale : « il faut regarder au loin, jamais en bas... »</i> Il apprend à maîtriser sa peur. A comprendre les principes de base des véhicules. <u>Amusement pour la vitesse.</u> Phrase de Kun : « Papa, trop fort ».</p>	<p>Avec la phrase « il y a une première fois pour tout », il confond l'AGP avec son père. MOTIF CERCLE : le moteur d'avion.</p>	<p><u>Kun est calme</u> et très poli envers son père. Phrase de Kun : « Chère Papa, sincères salutations ». Il fait preuve de courage. Il se sert du passé (conseil + image du château). Son père est fier de lui. Il gagne de la confiance et des amis. Musique calme. La famille est différente : le père est ému, Miraï ne pleure plus.</p>
KUN - ADOLESCENT	<p><u>Crise familiale.</u> Kun fait un caprice (le short jaune). La maison est en désordre. La famille est bruyante et sous tension. Phrase de Kun : « tu aimes plus Miraï que moi ». Jalousie, il veut s'isoler puis et se sent seul (la maison est vide)</p>	<p>Kun adolescent lui fait la morale <i>Phrase de morale : « c'est nul. Ton comportement est minable... T'arrêtes pas de te plaindre. C'est quoi le plus important : ton short jaune ou tes souvenirs ? ».</i> Sentiment d'abandon à la gare « je veux rentrer chez moi » et de solitude. Il s'est perdu et doit se trouver. Phrase de Kun « je suis le grand-frère de Miraï. » Puis, il apprend, grâce à Miraï à mieux connaître l'histoire de sa famille. il comprend qu'il a sa place.</p>	<p>Les trains , les voies ferrées dans sa maison. Onibaba MOTIF CERCLE : la coupole de la gare.</p>	<p><u>La famille est apaisée.</u> Fin du caprice avec le short. La maison est rangée. Il joue avec sa petite sœur (sourire, rire, cri) : il aime Miraï Les parents sont plus sereins.</p>

« Si l'on comprend les principes de bases, on peut se débrouiller avec tout » dit l'arrière-grand-père de Kun. Ce conseil permet à l'enfant de tenir en équilibre sur son vélo. Au-delà des véhicules classiques cités (bateau, moto, cheval, vélo, avion...), il existe dans *Mirai ma petite sœur* un autre véhicule qui fonctionne tout aussi simplement. Ce dernier permet un déplacement dans le temps et dans les souvenirs de la famille : il s'agit du chêne.

Lorsqu'ils circulent à l'intérieur, Kun et Mirai de l'avenir se trouvent dans un gigantesque moteur. Visuellement, il fait un lien avec celui des avions de chasse que construisait l'ancêtre. **C'est par la puissance d'un moteur que Kun se déplace dans les souvenirs de grand-papa** (57, 58). Des feuilles de l'arbre sont même expulsées du moteur (59). Dans un esprit logique, elles devraient joncher le sol du garage, puisqu'elles volent dans cet endroit lorsque Kun arrive. Mais, dès le premier plan large – un plan demi-ensemble – nous ne constatons aucune feuille sur le sol (60). Il s'agit ici de faire comprendre au spectateur que c'est par la magie de l'arbre que l'enfant s'est déplacé. La logique n'est plus la même que celle du monde réel – il serait donc absurde de voir ici un faux-raccord- mais celle d'un voyage dans le temps, dont l'arbre serait le véhicule, poussé par un moteur pour entrer dans un livre familial (une feuille). **L'arbre fonctionne comme un moteur.**



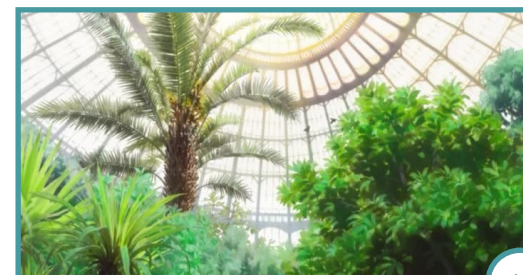
59



60



61



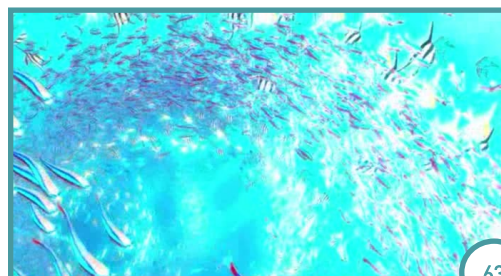
62



57



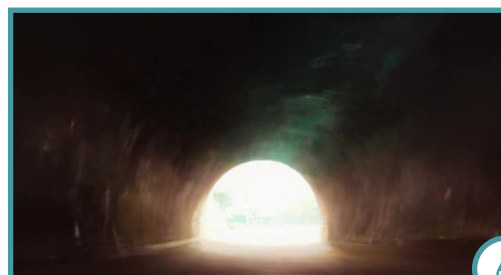
58



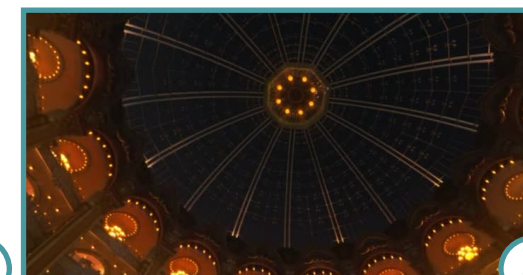
63



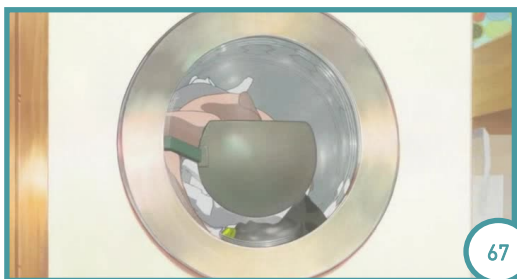
64



65



66



67



68



69



70

Sa forme circulaire se retrouve, plus ou moins discrètement, dans chaque souvenir familial dans laquelle Kun est plongé. Il s'agit de la fontaine lorsqu'il rencontre Yukko en humain (61), le dôme dans le jardin mystérieux de Miraï l'avenir (62), le banc de poissons et la flaqué d'eau pour arriver dans l'enfance de sa mère (63, 64), le moteur mais aussi le tunnel avec Grand-Papa (65). Le dôme de la gare de Tokyo et surtout la machine à laver – qui contient un moteur également – sont les cercles visibles dans l'ultime voyage de Kun (66 67). **Vu du dessus, l'arbre n'est rien d'autre qu'un cercle (68) !**

Comme tous les moteurs, celui-ci a besoin d'énergie. C'est par une poussée d'air que l'arbre parvient mécaniquement à pour démarrer : les cris de Kun. **Chaque fois que Kun se rapproche de l'arbre après avoir prononcé une phrase peu aimable et qu'il est en colère, ses pleurs et ses cris créent l'étincelle dans le chêne : le voyage peut commencer.** L'exception à cette règle est la rencontre avec Miraï de l'avenir puisque Kun descend les marches en chantant de joie. Mais la colère et les plaintes du bébé font office de démarreur.

De plus, lorsqu'un cri est poussé à l'intérieur même du souvenir, une forme ronde apparaît. La fontaine n'est que clairement visible lorsque Yukko après s'être fait voler la queue. La table ronde se renverse lorsque Kun et sa mère crient en mangeant les sucreries (69). Le chapeau sur la tête de Kun à la gare permet à toute la séquence de contenir visuellement au moins un élément circulaire. Par exemple, lorsqu'il crie après avoir vu sa mère en Onibaba (70). On retrouve de très nombreux cercles dans la gare de Tokyo (71,72).



71



72

Le moteur prend donc la colère comme démarreur et la transforme en une autre énergie plus positive puisque Kun revient toujours calme permettant à la famille d'être plus sereine. La dernière scène du film s'articule encore autour des cris. Miraï et Kun s'amuse à crier ensemble. Mais ces cris marquent une complicité, une joie d'être ensemble. En effet, le film se clôt sur le « oui » crié par le garçon en réponse à la question de la mère « Alors, on part tous ensemble ? » (73) **Le chêne n'a pas besoin d'ouvrir ses portes même s'il réagit dans l'arrière-plan.** Il est le seul témoin de la complicité naissante. Les rayons du soleil touchent progressivement Miraï et une musique sacrée démarre (74,75,76). Quelque chose venue du ciel vient marquer les cris de joies des enfants, comme la neige annonçait Miraï !



73



74



75



76

Juste après avoir entendu Kun crier « Je suis le grand-frère de Mirai », des oiseaux s'envolent et montent vers le dôme de la gare, circulaire comme le moteur. Puis, du ciel, Mirai de l'avenir prend son grand-frère par la main et ils s'envolent eux aussi, passant par le même dôme qu'ils brisent. **Le rapprochement entre les oiseaux et les enfants est alors établi.** La répétition des plans en est une marque (77, 78) !



77



78

Puis, le monde s'inverse. Ils montaient, les voilà qu'ils descendent vers l'arbre. **Chaque souvenir démarre par un oiseau qui descend et se rapproche d'un membre de la famille.** En contrechamp, nous voyons les deux enfants dans le ciel. Si l'on ne voit qu'un oiseau alors qu'il y a deux enfants, c'est que la caméra est dans les yeux du second (79, 80). Cette transformation est un nouvel exemple des métamorphoses entre humains et animaux, présents dans l'univers d'Hosoda. Avant les oiseaux, nous avons déjà vu un chien avoir une apparence humaine et un humain devenir chien. Ces transformations se sont elles aussi déroulées dans l'arbre. Un petit détail non négligeable est à relever : dans le monde réel Kun et Mirai arborent discrètement les marques des oiseaux. Le casque de l'ainé et le bavoir de la petite sont décorés par des ailes (39, 76).



79



80

Les oiseaux sont aussi bien présents dans les passages de Kun. Leur présence est le plus souvent sonore comme ces étranges cris dans le jardin mystérieux de Mirai de l'avenir ou des jolis chants lorsqu'il rencontre Yukko. La maison de la mère lorsqu'elle était enfant est comparée à un nid (81). Un oiseau, semblable à ceux que l'on voit à la fin du film, traverse l'arbre lors du dernier passage de Kun (82).



81



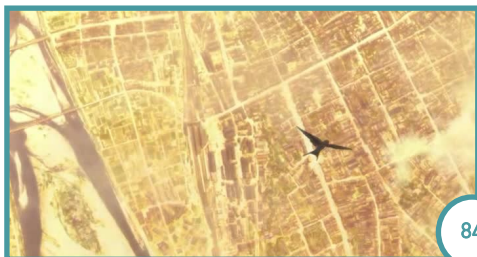
83

La présence d'oiseau se trouve dans la maison puisqu'un bibelot est posé dans la cuisine. Placé discrètement sur le meuble où l'on met les objets liés aux fêtes (sapin de Noël, poupées), il est lui aussi tinté de magie et de légendes (81).



82

Les plans sur les oiseaux qui descendent vers les souvenirs sont des plongées zénithales. La caméra se rapproche du sol après avoir démarré par un plan général (79, 84, 85). Or, c'est exactement ce type de cadrage que l'on retrouve tout au long du film. Yokohama est filmé en plan très large puis la caméra resserre pour visualiser la maison (86, 87).



Dès lors, une question peut se poser : **à qui appartient le point de vue ?** Une entité mystérieuse, un membre de la famille transformé en oiseau solitaire qui ne se laisse pas voir ? Miraï de l'avenir ? La réponse importe moins que l'impression que quelqu'un regarde d'en haut. Que les scènes du présent peuvent être vues par quelqu'un du passé ou de l'avenir. De plus, les éléments qui tombent du ciel marquent tous une étape importante de la famille. Miraï arrive avec la neige (88), la pluie permet à Kun de comprendre le sens des larmes de sa mère (89) et les bombes de la guerre provoquent la blessure de l'arrière-grand-père et indirectement la rencontre avec sa femme.



Célèbre personnage du folklore japonais, Onibaba est un monstre (sorcière, démon...) qui se cache derrière un masque de vieille femme pour attaquer et mangers des humains. Dans *Mirai, ma petite sœur*, Kun représente sa mère sous cette forme lorsqu'il sont tous les deux en colère .

Tout démarre par le livre. Voulant jouer avec sa sœur, Kun lui montre les illustrations et inventent toute une histoire dans laquelle il mêle Onibaba et les trains. Quelques instants après, sa mère court en panique vers lui pour protéger Mirai (90). Ce plan est pris du point de vue de Kun et montre une mère en colère qui s'approche de Kun avec le visage défiguré. Cette apparition de sa mère en colère se mélange aux illustrations d'Onibaba et à sa propre colère. Ainsi, **tous les plans d'Onibaba adoptent systématiquement le point de vue de l'enfant** (55, 56, 91) Son coloriage atteste du fait qu'Onibaba est une représentation mentale de sa mère, née de la colère.



90



91

Dans la mesure où la scène de la gare reprend l'imaginaire de Kun, il est donc logique d'y retrouver Onibaba. A la recherche de ses parents, Kun pense d'abord voir son père mais lorsqu'il se retourne, il est méconnaissable. Les yeux ronds et inquiétants traduisent ce qui arrivera par la suite à savoir l'impossibilité de nommer ses parents. C'est un anonymat qui démarre par le fait de ne pas reconnaître. Cela se reproduit avec la mère avec quelques ajouts: les mères aux yeux ronds sont plusieurs. Toutes les mères se ressemblent, la sienne perd son unicité. Celle du milieu se retourne enfin en Onibaba. Dans le monde réel, cela traduit la peur que sa mère se mette en colère (elle venait de le gronder suite au caprice du short jaune).

ANALYSE

Pour traduire cette peur intense, Hosoda choisit d'utiliser un effet bien connu du cinéma d'horreur : le jump scare*. Pour le réussir, le cinéaste utilise une structure classique en trois temps:

1. Un climat étrange. Hosoda l'installe par la montée de l'inquiétude de l'enfant. Kun s'interroge « comment est-ce que je vais faire? », puis il est déçu (ce ne sont pas ses parents qui l'attendent sous les cloches). Ensuite, il montre le père et le bébé aux yeux ronds, ce qui crée une inquiétante étrangeté (92). Le son joue aussi un rôle important. Il est essentiellement réaliste dans cette partie puisqu'il est composé des bruits de la foule (les pas et le brouhaha), d'annonces et de sonneries diverses liées à l'univers des gares. Les plans sont eux aussi remplis de passants. Toute cette préparation est en place pour l'étape suivante.

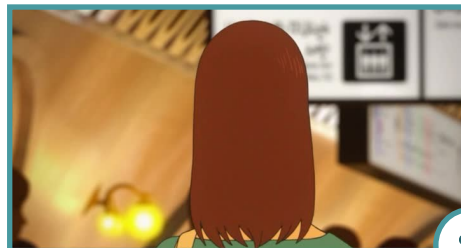


92

2. Le faux répit. Les six mamans aux yeux ronds se sont retournées. Il en reste une qui a le dos tourné. Elle est au centre : il ne peut s'agir que de la vraie maman (93). La caméra crée alors un travelling avant pour l'isoler dans le cadre. Du demi-ensemble, Hosoda passe au gros plan de la maman de dos (94). L'enfant pense l'avoir retrouvée. Le son de la foule s'atténue. Cette ambiance rassurante et calme n'a qu'un objectif : faire survenir la peur.



93



94

3. L'apparition. Il s'agit là de jouer sur la surprise. Soudainement, la mère se retourne avec l'effrayante figure d'Onibaba. Tout le calme de l'étape 2 est renversé. Le son est puissant (un boum suivi d'un coup de tonnerre). Le gros-plan isole la mère tel un piège qui se referme. La caméra était fixe la voici qui tremble sous la puissance du cri... Si forte même qu'elle a fait tomber Kun (95,96)



95



96

***JUMP SCARE :** Principe qui recourt à un changement brutal intégré dans une image, une vidéo ou une application pour effrayer brutalement le spectateur ou utilisateur. Il s'effectue à l'aide de screamers : un visage effrayant accompagné d'un hurlement.

EN +

MIRAÏ L'AVION

« Alors, tu regardes le monde d'en haut Miraï l'avion » dit la mère en rattrapant le bébé qui commence à marcher à quatre pattes (49). Le train au-dessus duquel elle se trouve est le même que celui qui transportera Kun jusqu'à la gare. C'est à cet endroit que Miraï de l'avenir emportera son frère pour l'emmener dans le ciel. Ce plan annonce Miraï qui surplombe toute la gare. D'ailleurs, Kun appelle sa sœur « Miraï l'avion » lorsqu'elle le fait voler (97) De plus, Miraï de l'avenir regarde d'en haut les différents épisodes importants de sa famille.



97

En seulement trois plans, Mamoru Hosoda parvient à introduire certains traits scénaristiques et visuels qui seront à l'œuvre dans la suite du film.

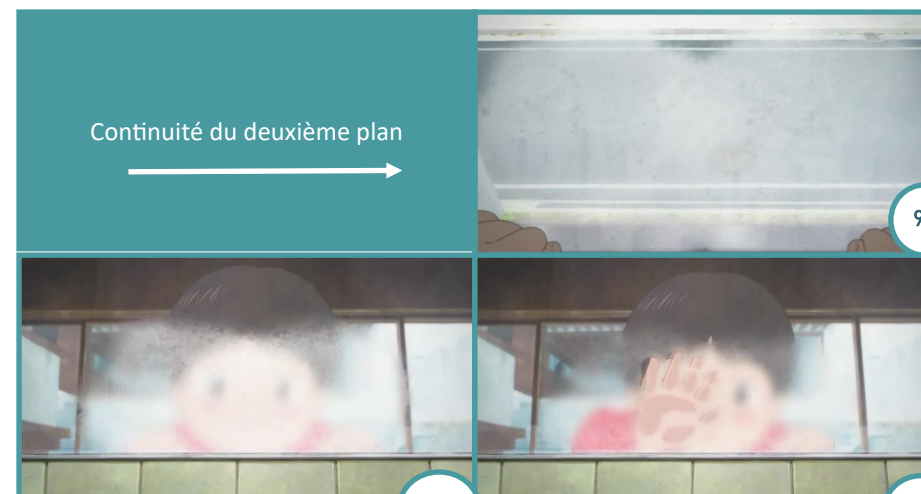
Le passage des deux voitures blanches amorce la figure de l'aller-retour. Ce type de trajet sera au cœur du film puisque Kun multipliera les voyages dans l'histoire de sa famille. Il y rencontrera des personnes qui auront des apparences différentes de celles du présent : sa mère en enfant, sa petite sœur en adolescent, son arrière-grand-père à l'âge de son père... **A la fois ressemblant mais différents, les deux véhicules rejouent l'idée d'un même, vu sous deux prismes différents.** Carrosseries blanches, vitres noires, phares arrières rouges, les voitures sont très proches. Des différences sont néanmoins notables. La première est plus rectangulaire tandis que la seconde est une break hybride plus contemporaine. Ce sont alors deux temporalités qui se croisent (98, 102)!

Le contrechamp de ces plans n'en est pas moins dénué de significations. La buée sur les carreaux crée une obstruction entre le spectateur et la réalité (la route ou le visage de Kun, 100,101). Cela fonctionne aussi pour Kun lorsqu'il scrute la route. Visuellement, Hosoda crée volontairement des zones floues à l'image. Lorsqu'il est pensé et travaillé, le flou n'est pas un défaut de l'image, mais un moyen de mise en scène comme un autre. Ainsi, le réalisateur invite les spectateurs à modifier son regard et percevoir le monde d'une autre manière que celui qui défile sous nos yeux. Il annonce aussi le fait que l'enfant va assister à des choses peu conventionnelles, abstraites. Les voyages temporels ne sont concevables qu'à partir de ce principe.

Détail non moins significatif, la main de Kun qui se pose sur la vitre prend deux couleurs. La partie de la main qui est en contact avec la vitre est d'un rose plus foncé que la partie en retrait, plus pale. Apparaissant au premier plan, la main droite est mise en avant d'autant qu'elle devient nette lorsque le visage reste flou. Ce détail renvoie à un autre détail : l'angiome sur la main droite de Miraï !

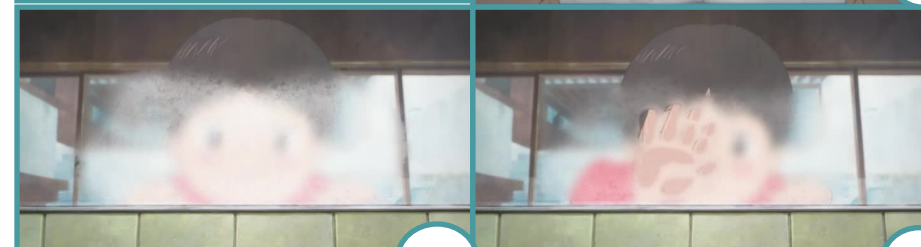


98



Continuité du deuxième plan

99



100

101



102

FLOU ARTISTIQUE : En photographie ou au cinéma, on nomme flou artistique un effet de flou désiré et maîtrisé. Toutes les méthodes permettant d'obtenir une image floue peuvent être utilisées dans un tel cadre : buée/diffusion/gélatines, flou de bougé, flou de mise au point. Dans certains cas, il sert à donner une charge mystérieuse à l'image ou bien encore à accentuer un effet de vision subjective ou intérieur.

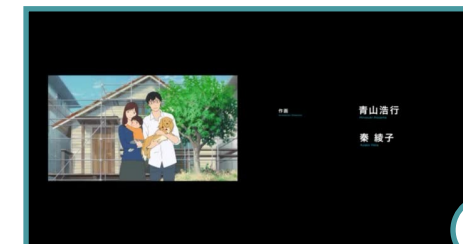
La maison familial joue un rôle essentiel dans *Mirai ma petite sœur*. Parce que l'essentiel du film s'y déroule et qu'elle est dessinée par le père architecte. Sa conception est parallèle à la construction de la famille. En effet, l'agrandissement de la famille se fait en même temps que celle des murs (103, 104, 105, 106). L'arrivée des enfants et l'extension font parti du même projet familial et sont le fruit du même concepteur. Le scénario du film prolonge habilement cette idée puisque l'un des enjeux consiste à faire rester le père à la maison. Au-delà de la volonté progressiste d'inverser les rôles parentaux, il s'agit pour le père de terminer sa construction. Par les tâches ménagères mais surtout en s'occupant des enfants, il consolide l'intérieur et fait en sorte que la famille soit unie. Il ne va jamais à l'encontre de sa femme, ne se met jamais en colère contre Kun et garde patience lorsqu'il s'occupe de Mirai. De fait, **le père est aussi un architecte d'intérieur**. Son ordinateur ouvert montre qu'il travaille sur des plans de design (107). Le livre qu'il consulte est explicite : *Open Kitchen*. On trouve aussi des ouvrages consacrés à l'architecte irakienne Zaha Hadid et au mouvement allemand du Bauhaus (108). Ces derniers pensent conjointement la structure extérieure des bâtiments avec le design intérieur. Dans un style épuré dont la règle est « La forme suit la fonction », les constructions sont pensées pour que la fonction soit plus essentielle que l'esthétique.



103



104



105



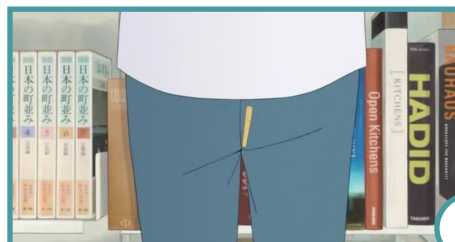
106

J'ai travaillé avec un architecte qui a fait le plan d'une vraie maison, comme s'il allait la construire. Je lui ai demandé de mettre le jardin au centre de la maison. Il y a donc une cour à cet endroit car c'est la porte d'entrée du voyage, de tous les voyages dans le temps et dans l'espace. J'ai demandé qu'il n'y ait pas de murs dans la maison elle-même. A la place de ces murs, il y a quelques marches d'escalier. C'est pour cela qu'il y a plusieurs étages...qui ne sont pas de vrais étages. La hauteur du dénivellement est de 50cm, ce qui correspond à la taille du personnage principal. Cela permet de montrer la différence de points de vue des adultes et des enfants. Il y a plusieurs strates, donc plusieurs visions possibles.

Mamoru HOSODA



107



108

En somme, cela signifie que la maison de la famille répond à une volonté pratique. Elle permet aux enfants de circuler sans difficulté, surtout elle place l'arbre au centre. Le père a bâti la maison autour de lui car il joue un rôle central dans la famille. Visible de toutes les pièces, le chêne est à la fois le témoin de tous les évènements et le lien vers les évènements passés et futurs. C'est vers l'arbre que se dirige instinctivement Kun lorsqu'il est en colère et c'est lui qui lui apporte des réponses! Il a évidemment la fonction d'arbre généalogique, en ce qu'il est à la fois la mémoire de la famille, et une solution pour Kun qui a des doutes sur le fait d'en faire parti. Lorsqu'il se trouve lui-même et qu'il assiste aux différents épisodes de sa famille, accompagné de Miraï de l'avenir, il réalise qu'il est un membre à part entière de l'arbre, donc de la famille. L'arbre fait aussi le lien entre les générations à l'intérieur même de la maison. Il est entre la salle de jeu et le reste de la maison, servant de pivot entre l'enfance et l'âge adulte.

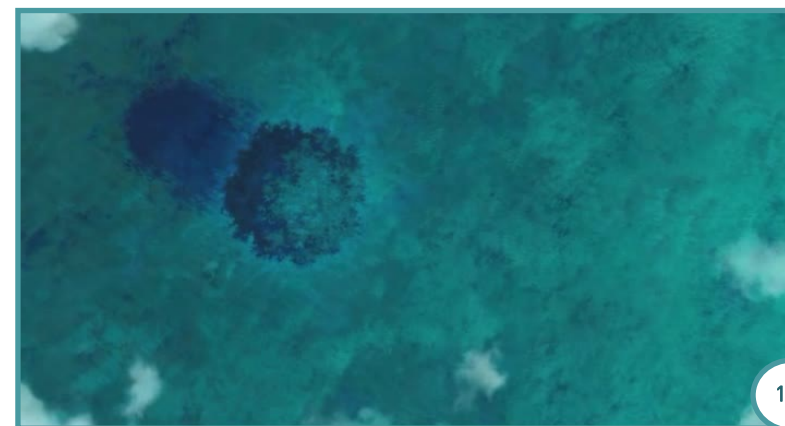
L'arbre est présent dans quelques épisodes de la famille. Il est le point d'arrivé de la course entre les arrière-grands-parents en même temps que le point de départ de leur amour (109). Il est non loin du père qui tombe à vélo (109). Vu d'abord de haut dans un champ (110), l'arbre a été entouré peu à peu de maisons et de routes. La famille s'est aussi progressivement rapprochée de lui, jusqu'à construire les murs autour. Ce resserrement répond à la fois à des problèmes de réalismes, puisque comme toutes les villes japonaises surpeuplées, Yokohama perd de l'espace végétal. Mais cela permet aussi de rapprocher encore plus Kun de son histoire familial pour lui permettre ces allers-retours qui construisent son identité.



109



110

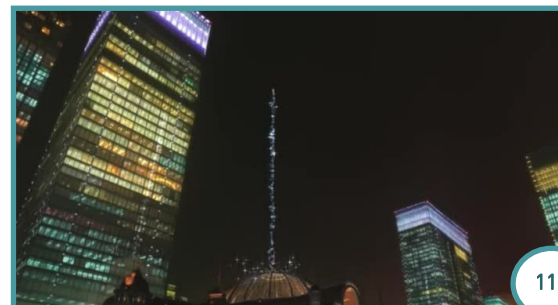


111

Le passage dans un monde magique n'empêchent pas le réalisme. Hosoda, comme beaucoup de cinéastes asiatiques, fait cohabiter le monde réel avec un monde imaginaire et fantasmé sans que cela ne fasse contradiction. La magie fait partie de la culture japonaise au point qu'il est fréquent de voir circuler des fantômes dans le monde réel et des êtres de chair dans des lieux non terrestre.

Mirai, ma petite sœur n'échappe pas à la règle. Le film prend le parti d'une description détaillée et réaliste du monde. Parmi les nombreux exemples, la démarche de Kun. En six mois, le garçon de quatre ans évolue. Sa manière de bouger et de se déplacer l'atteste. Incertaine au départ (112), sa démarche progresse au fil du film. L'animation prend soin de retranscrire de manière assez fidèle la façon de se mouvoir des enfants. Evidemment, cela n'est pas incompatible avec une nécessité narrative. Les passages dans l'arbre font grandir Kun de l'intérieur. Les conséquences sont aussi sur son corps. Si l'enfant a eu besoin de s'aider d'un marchepied pour monter dans la baignoire (113), il en sort par un saut assuré (114). **Le réalisme du trait s'accorde avec la fantasmagorie.**

Parsemé de détails, le film traite les émotions et les objets avec la même précision. La gare de Tokyo est une retranscription très fidèle de la réalité (77, 115, 116, 117).



115



116



117



112



113



114

Je n'ai jamais eu l'intention de faire « de l'animation », mais de faire des films en utilisant les techniques de l'animation. Les réalisateurs en prise de vues réelles utilisent les acteurs comme moyens d'expression, moi j'utilise l'animation. La méthode change, mais nous faisons la même chose. Le cinéma d'animation fait partie du cinéma tout court. Je m'intéresse beaucoup à la société japonaise, aux problèmes sociaux, au thème de la famille, tel qu'on les trouve chez Ozu, Yamada ou Kore-Eda. En tant que réalisateur, je voudrais contribuer au développement de l'art cinématographique.

Mamoru HOSODA

Les trains eux aussi sont identifiables, à condition d'être un connaisseur comme Kun. Reproduits à l'identique, ils permettent de montrer l'expertise de Kun sur ce sujet. Son imaginaire est encre dans un réalisme !



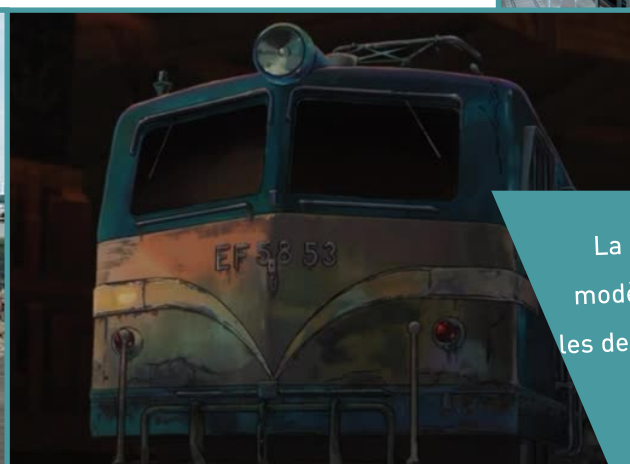
Vieux Shinkansen Hiraki



Shinkansen Kuha 381



Metro Kanji - Tokyo



Shinkansen JNR Classic EF58

La passion des trains vient de mon premier enfant, qui a servi de modèle au personnage de Kun. Il connaît tout, les numéros de série, les derniers modèles... Quant à la gare de Tokyo, je voulais absolument quelque chose d'inquiétant, de terrifiant même, pour les enfants. C'est l'endroit où un enfant a le plus de risques de se perdre. Cela m'est arrivé quand j'étais petit et j'ai été envahi par l'angoisse. Même si un enfant a choisi de fuguer, se retrouver seul dans une gare, même si elle n'est pas du tout moderne, est terrifiant

Mamoru HOSODA

Les trajets entre l'avenir et le passé font du temps présent une porte qui mène aux deux temporalités. L'arbre représente évidemment cet axe symétrique. La réversibilité du temps est visible par un minime détail mais très significatif : des marqueurs temporels qui se répètent. C'est la fête des filles qui se déroule le 03 mars et s'écrit aussi 03/03. On retrouve cela dans l'horaire du salon qui affiche 16h16 (118). L'horloge à la gare montre ses aiguilles et dévoile 17h17 (119).



118



119



Malgré la phrase d'accroche, l'affiche française se focalise davantage sur « la famille » que sur « l'imaginaire ». Le cadre est resserré comme s'il s'agissait d'une photo prise par un membre de la famille qui serait comme situé de l'autre côté de la table. Comme le grand-père qui photographie Mirai avec son Ipad. Le film contient d'ailleurs plusieurs scènes avec des personnages qui regardent des photos de famille.

Les personnages ne posent pas vraiment pour la « photo ». Les parents ne regardent pas l'objectif (les spectateurs) et se focalisent sur le bébé. Ce n'est pas le cas de Kun et Yukko mais ils boudent plus qu'ils ne sourient. Le cliché prend davantage un instant de crise qu'une famille qui pose pour montrer leur union. Le film ne fera que reprendre cela en montrant une tranche de vie compliquée de la famille.

L'enjeu est simple à saisir. Par les jeux de regards, deux groupes se forment. D'un côté les parents qui s'occupent de Mirai et de l'autre, délaissés, Kun et le chien. La jalousie qu'ils ressentent est compréhensible, d'autant plus que le jaune est mis en avant. En plus de créer une union entre les deux (comme le bleu unit les parents), la couleur de jalousie est sciemment mise en avant. Le t-shirt qu'il porte ici est un mélange de deux autres (118, 119). Le train est mis en jaune sur ce t-shirt.

Les gouttes de sueur qui coulent sur le visage paniqué du père met aussi en avant un autre enjeu important du film : les débuts du père au foyer. Les filles s'échangent un regard et la mère sourit. La relation privilégiée, naturelle, entre-elles contraste avec la panique du père, un peu exclu et peu habitué à ce rôle. A travers la plante, les quelques touches de verdure habillent le troisième plan et malgré la différence avec l'arbre, elle crée une présence verte qui aura son importance dans le film. Le ciel bleu répond à la fois à un impératif publicitaire (couleur toujours attirante), il tisse un lien vers les autres affiches des films d'Hosoda qui ont bien fonctionné en France. Et il laisse la place à un vide qui se remplira de magie venue du ciel .



1H38 - 2018 - JAPON - REALISATEUR : MAMORU HOSODA

MIRAI ma petite sœur

UN HYMNE A L'IMAGINAIRE ET A LA FAMILLE



AU CINEMA LE 28 DECEMBRE

KUN EST UN GARÇON HEUREUX JUSQU'À L'ARRIVÉE DE MIRAI SA PETITE SŒUR, JALOUX DE CE BÉBÉ, IL MULTIPLIE LES CAPRICES ET LES CRISES. DANS LE JARDIN DE SA MAISON SI PARTICULIÈRE, SE TROUVE UN ARBRE MAGIQUE. KUN EST PROPULSÉ DANS UN MONDE FANTASTIQUE OÙ VONT SE MÉLER PASSÉ ET FUTUR. À TRAVERS CES AVENTURES, KUN VA DÉCOUVRIR SA PROPRE HISTOIRE.

PREMIÈRE ACTIVITÉ

Selon la légende, que faut-il faire des poupées après la Fête des filles ?



Selon la légende, il faut ranger les poupées
.....
dès la fin de la fête.
.....

12

DEUXIÈME ACTIVITÉ

Reliez les objets aux personnages qui les possèdent.



Quel est le nom de ce plan ?

- Un très gros plan
- Un gros plan
- Un plan rapproché poitrine
- Un plan rapproché taille



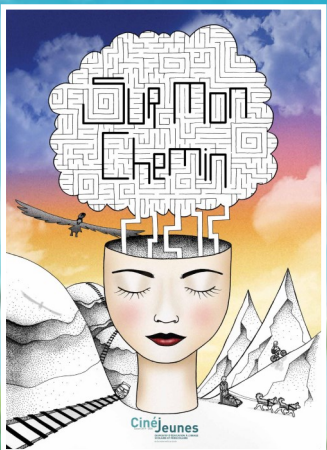
13

MIRAI

ma petite sœur

DOSSIER PEDAGOGIQUE ENSEIGNANT

cycle long



CinéJeunes
Saison 2019 - 2020
DISPOSITIF D'ÉDUCATION À L'IMAGE
SCOLAIRE ET PÉRISCOLAIRE
de la maternelle au lycée

1. Quel est le titre du film ?

.....

2. Quel est le nom du réalisateur du film ?

.....

3. Quel détail voyez-vous sur le titre ?

.....

4. Observez les regards de chaque personnage. Que regardent-ils ?



Ce personnage regarde.....

Ce personnage regarde.....





Ce personnage regarde.....

Ce personnage regarde.....



Ce personnage regarde.....

5. Maintenant, tracez sur l'affiche (page précédente) une flèche qui montre ce que regarde chaque personnage.

Exemple : la maman



6. Par les jeux de regard, l'affiche forme deux groupes. Réunissez les personnages par groupe.

Dans un groupe, il y a

Dans l'autre groupe, il y a

7. En observant les personnages, essayez de trouver l'émotion de chacun.



.....



.....



.....

8. Qui est le personnage principal du film ?

Le titre du film contient un indice et un piège.

.....

9. Notez dans les lignes ci-dessous, quelques objets visibles dans l'affiche.

.....

.....

.....

10. A présent, essayez d'imaginer l'histoire du film.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

10. Voici trois autres affiches du film. Choisissez-en une et répondez à nouveau aux questions 4-5-7-8



1. Voici deux mots qui sont dans le film. Cherchez leur définition avant de voir le film pour mieux comprendre l'histoire.

Un architecte :

.....

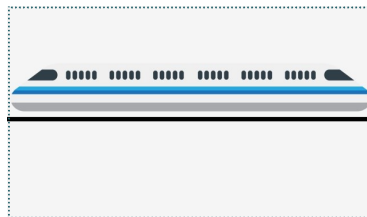
Illustration à coller.

Un Shinkansen :

.....

Illustration à coller.

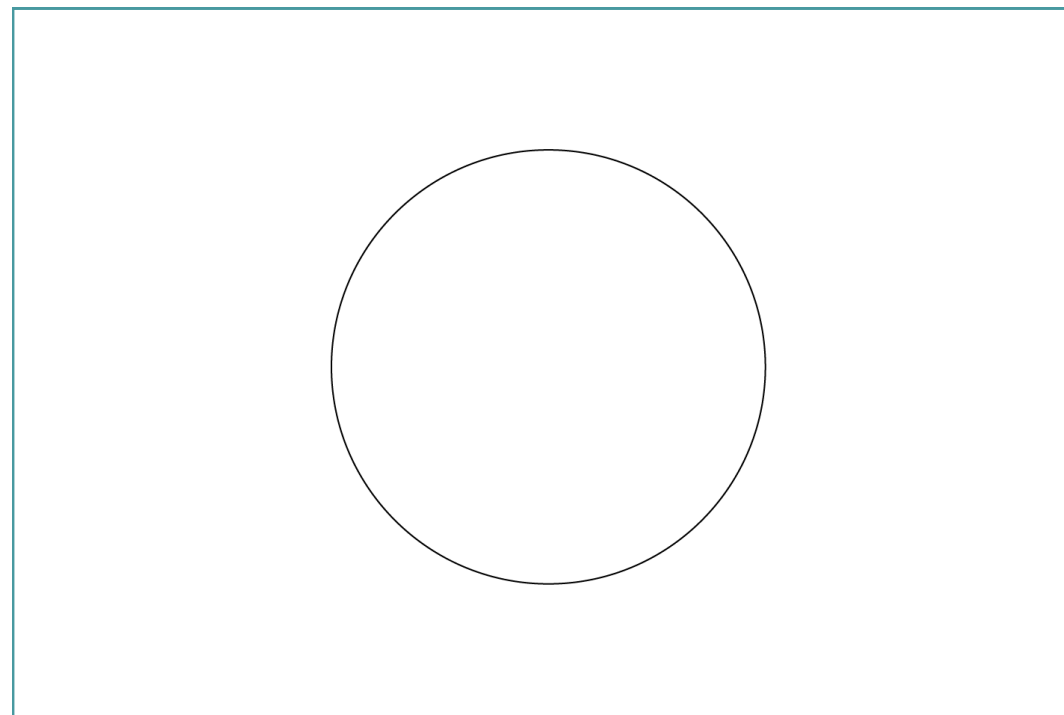
2. Découpez les deux images et collez-les dans la case correspondant à la définition du mot.

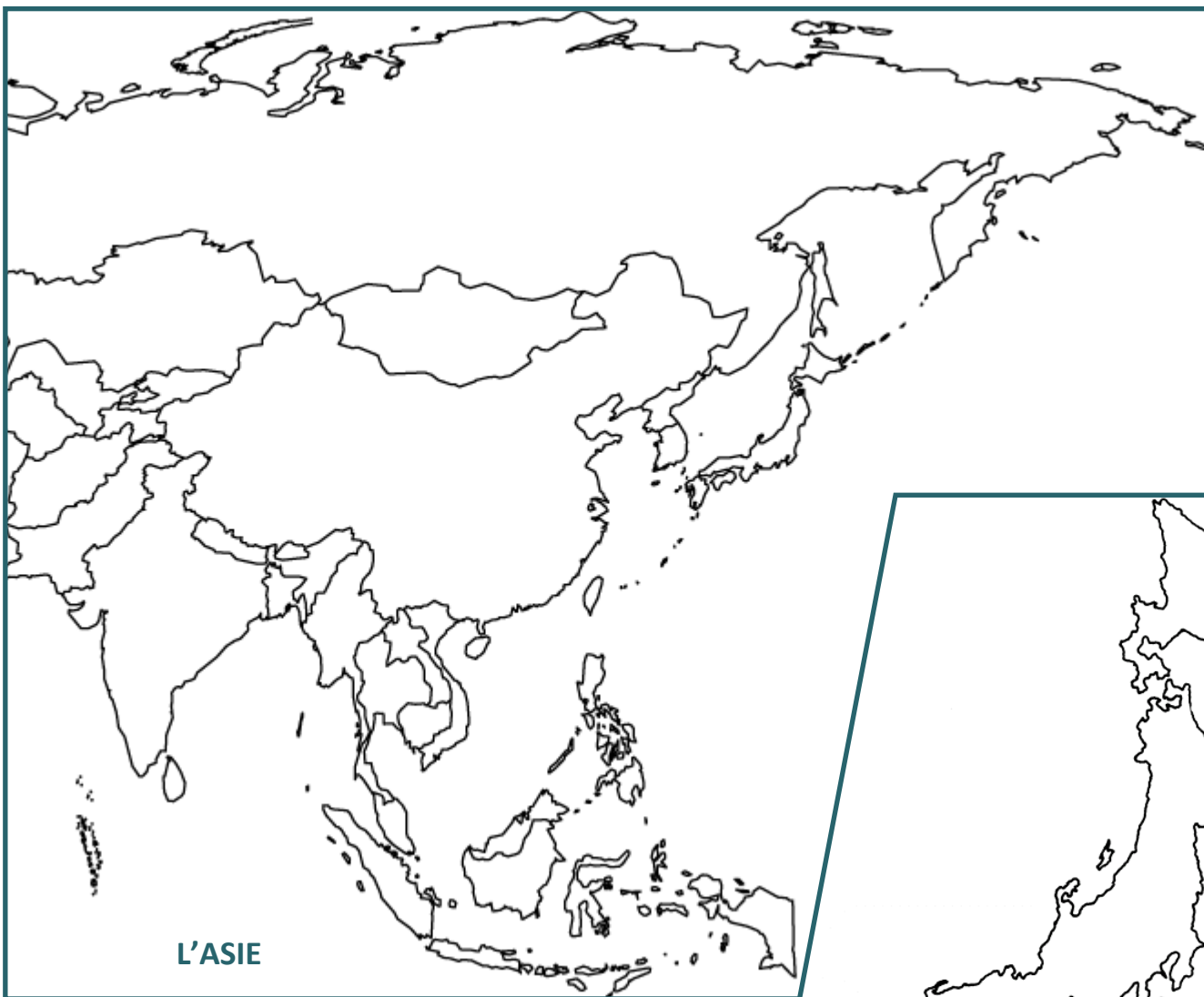




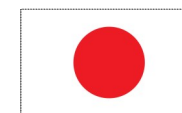
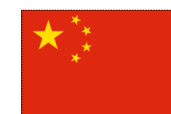
1. Coloriez le Japon en vert et la France en rouge.
2. Sur quel continent se trouve la France ?
3. Sur quel continent se trouve le Japon ?
4. Quelle est la capitale du Japon ?
5. Voici le drapeau du Japon. Coloriez le drapeau
6. Que représente le disque au centre?
7. Quel nom donne-t-on aussi au Japon ?

Le pays du soleil





1. Sur la carte de l'Asie, cherchez le Japon et coloriez-le en rouge.
2. Sur cette même carte, indiquez les pays suivants : Chine, Inde, Russie, Corée du Sud.
3. Puis, découpez les drapeaux et collez-les sur la carte, à l'emplacement de leur pays.



4. Sur la carte du Japon, placez Tokyo (la capitale) et Yokohama (ville où se trouve la maison).
5. Que représente le disque au centre du drapeau japonais ?
.....
6. Quel est le surnom du Japon ?
.....
.....

Pour travailler en art visuel autour de l'architecture, de nombreuses ressources existent : travaux d'écoles, site institutionnels, rencontre avec professionnels... Vous trouverez ci-dessous des liens vers des sites destinés aux établissements scolaires. Vous pourrez vous en inspirer pour différents exercices et créer différents travaux qui abordent l'art architectural mais aussi le rapport de l'homme à son espace.

Cette année, CinéJeunes crée un concours d'architecture (Cf. voir suivante)

http://soissonnais.dsden02.ac-amiens.fr/IMG/pdf/S_initier_a_l_architecture_au_cycle_2.pdf

<http://www.ac-grenoble.fr/educationartistique.isere/spip.php?rubrique210>

https://www4.ac-nancy-metz.fr/arts-et-culture-88/IMG/pdf/je_suis_architecte.pdf

<https://cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/459552/459552-27358-35127.pdf>

http://www.cccod.fr/wp-content/uploads/2016/08/Dossier-p%C3%A9dagogique_AiresMateus.pdf

<http://a-cartable-ouvert.eklablog.fr/le-theme-de-la-ville-aborde-en-arts-visuels-a107263488>

<http://sitescoles.ac-poitiers.fr/st-jean-d-y-sainte-sophie/spip.php?article35>

<https://lea.fr/outils-pour-enseigner/animations-pour-la-classe/larchitecture-mystere-cycle-2>

SITE DE LA CITE DE L'ARCHITECTURE ET DU PATRIMOINE

<http://www.archimome.fr/index.php?page=accueil#rubrique32/article87>



GRAND JEU CONCOURS !

ARCHITECTURE : concevoir une maison

CinéJeunes organise un concours d'architecture

Soyez aussi inventifs que le père de Kun et Mirai !

Toutes les classes qui participent à CinéJeunes sont invitées à imaginer les plans d'une maison et à la réaliser en volume.

Tous les supports sont acceptés (cartons, Légo...)

Envoyez-les photos de votre maison à info@cenejeunes.fr avant le 24 juin 2020.

Toutes les propositions seront publiées sur le site internet de CinéJeunes (www.cinejeunes.fr) et un jury composé de membres de l'association attribuera des prix pour les classes.

Kun ressent beaucoup de jalousie lorsqu'arrive sa petite sœur Mirai. Est-ce que cela vous est déjà arrivé ?

Racontez un souvenir dans lequel vous avez aussi été jaloux de quelque chose ou de quelqu'un.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

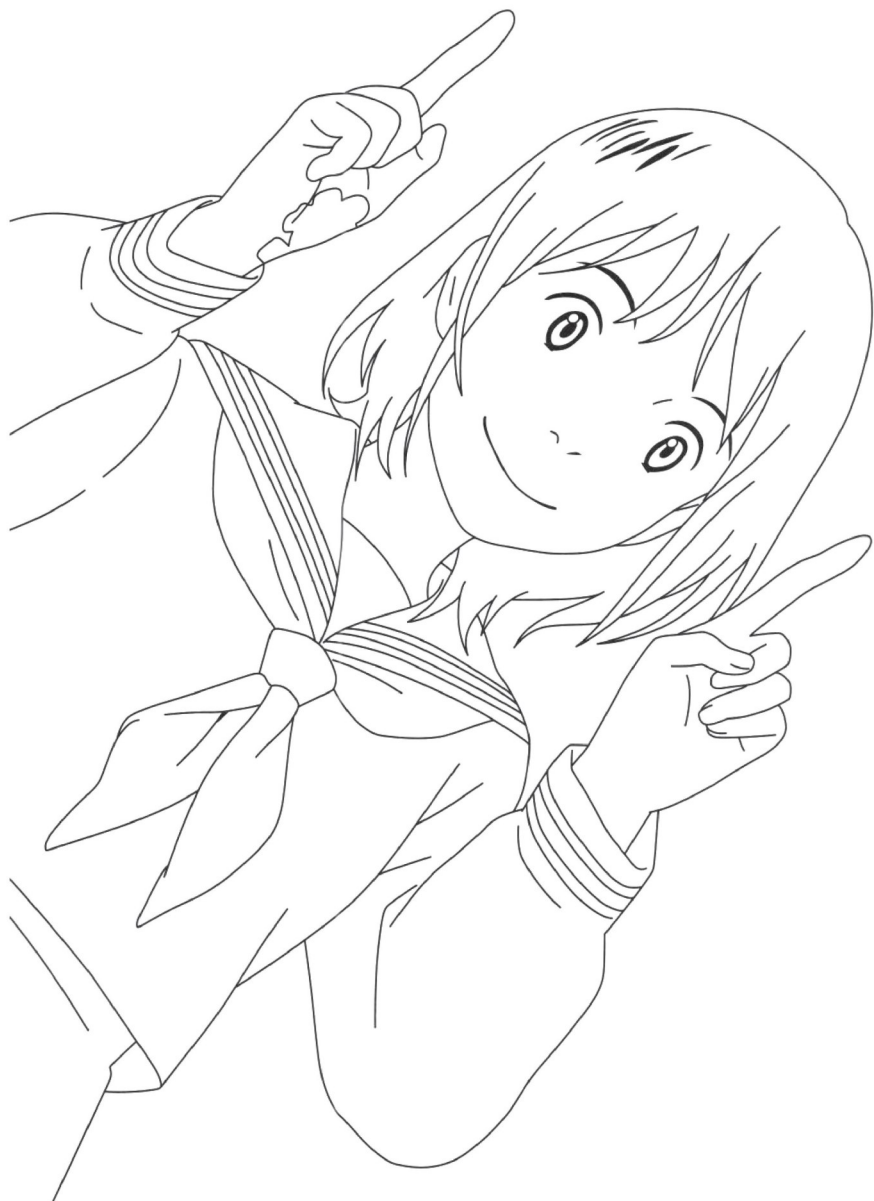
.....

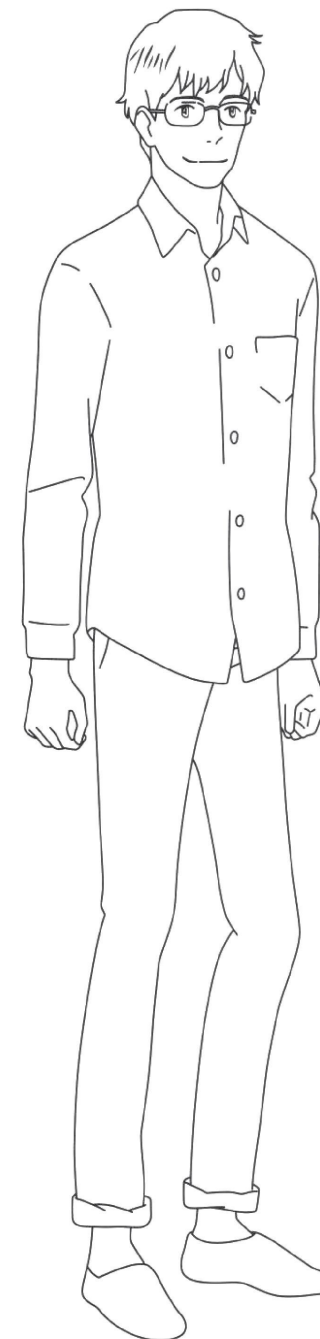
.....

.....

.....







PREPARER LA SEANCE : L’AFFICHE

1. Mirai ma petite sœur / 2. Mamoru Hosoda / 3. Deux petites feuilles / 4. La mère et le père regardent Mirai, Mirai regarde sa mère, le garçon et le chien regardent les spectateurs / 6. Dans un groupe, il y a les parents et Mirai .Dans l’autre groupe, il y a le petit garçon et le chien. 7/ proposition de réponses : la mère est joyeuse, le père a peur, le garçon est jaloux, le chien est en colère, le bébé est serein. 8/ C’est le petit garçon puisqu’il parle à la première personne (Ma petite sœur). 9. Un biberon, des plantes, une table, un t-shirt avec un train dessus...

PREPARER LA SEANCE : VOCABULAIRE

Un architecte : Métier qui consiste à imaginer un lieu (monument, maison, immeuble..), de créer les plans pour qu’il puisse être construit.

Un Shinkansen : Train à grande vitesse (TGV) du Japon.