

Okko et les Fantômes

Film d'animation ; 1H 38, 2018, Japon

Sommaire du dossier :

I Avant la projection	p. 1 à 2
II Présentation des histoires et pistes d'exploitation	p. 2 à 9
III Le cinéma d'animation	p. 7 à 9

I AVANT LA SEANCE

1- Observation de l'affiche :

On voit au milieu le personnage principal : la fillette prénommée Okko qui tient un balai ; elle est habillée du costume traditionnel japonais.

Au-dessus d'elle, sur le toit de l'auberge, trois fantômes : Mio une fille, Uribo un garçon, Suzuki, un diabolon à cornes. (de gauche à droite)

On découvre une végétation luxuriante.

Le film se passe au Japon

Au-dessus, écrit en lettres rouges, des commentaires concernant le réalisateur.

Tout en bas, en lettres rouges de grande taille, le titre :

OKKO et les fantômes.

Un film de Kitaro Kosaka.



2- Regarder la bande-annonce du film permet de voir les principaux personnages et de découvrir que c'est un film d'animation.

3- Consignes pour un bon déroulement de la séance de cinéma :

LES RÈGLES DU JEU

« Dans une salle de cinéma, il fait noir, l'image est grande, on entend bien, les fauteuils sont confortables et « je fais le vide » juste avant d'entrer : je ne suis ni à l'école, ni à la maison.

Dans un cinéma, on ne peut pas changer de film ou le prendre en cours de route et attendre la publicité pour aller faire pipi, on ne peut pas se déplacer, ni manger, ni boire, ni faire du bruit pendant le film...

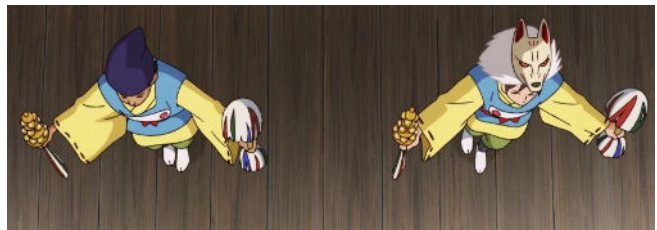
Je peux rire, pleurer, avoir peur, être ému et ne pas tout comprendre du premier coup. Après la projection, j'évite les jugements brutaux et trop rapides. J'essaie d'abord de retrouver tout ce que j'ai vu, entendu, compris. J'ai absolument le droit de garder pour moi les émotions très personnelles que j'ai ressenties, et mon interprétation du film, même si ce n'est pas celles des autres. »

II PRESENTATION DE L'HISTOIRE ET PISTES d'exploitation

1- Histoire détaillée : [procédés cinématographiques]

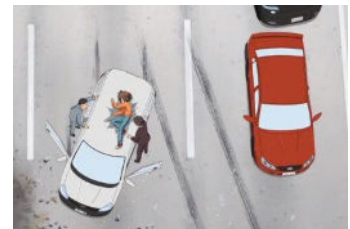
Début du film : de l'eau coule par une gargouille de dragon ; c'est une source thermale ; il y a des joueurs de flûte et de tambours. Une [vue en plongée] montre des danseurs dont un a un bonnet en tête de loup.

[Musique et bruits de grelot].



Une petite fille, Okko, regarde le spectacle. Son Papa lui raconte l'histoire de cette source thermale : « Nos ancêtres ou des animaux sauvages venaient se baigner pour guérir leurs blessures et ils ont commencé à s'y rendre régulièrement. La source de Hananoyu accepte tout le monde : les animaux et les êtres humains. Elle accepte vraiment tout le monde » Le père reprend : « On rêvait de faire partie de ce spectacle ». « Même à mon âge, ça me dirait bien » dit la mère et elle esquisse les gestes des acteurs. Okko demande de partir pour éviter les bouchons. Le père lui répond qu'elle est pressée d'arriver à la maison.

Le père dit à sa femme qu'il n'a pas eu le temps de saluer sa belle-mère, et sa femme lui dit qu'elle était occupée dans son auberge bien remplie. Elle redit à Okko que la source de Hananoyu est un bienfait de dieux, que chaque année des enfants expriment leur gratitude en dansant et qu'elle aimerait qu'Okko soit l'un d'eux. Okko le souhaite aussi. Ils roulent, mais un camion leur coupe la route. C'est l'accident. [Fondu au noir].



Okko voit un fantôme, il y a de la fumée noire. « Appelez une ambulance » dit quelqu'un. [Ecran blanc].

On découvre une grande ville avec des immeubles. Okko porte une valise, traverse un pont et arrive à la gare, puis aux Thermes de Hananoyu, puis dans la rue des Thermes. Elle passe devant des boutiques de tissus, roule sa valise et dit : « c'était si loin que ça ? »

Un [Travelling] montre les maisons, la forêt, la montagne, le paysage.

Le titre du film s'inscrit sur l'écran.



Elle arrive à l'auberge de la grand-mère et dit bonjour. Mais Okko a peur d'une araignée, d'un lézard, puis d'un gecko quand elle arrive dans sa chambre. Un [travelling latéral] révèle la présence d'un fantôme garçon (qui se met souvent le doigt dans le nez). Okko demande : « Qui es-tu ? Pourquoi tu flottes ? » et le garçon est surpris qu'elle le voie et il trouve cela intéressant. Il explique que c'est un fantôme et qu'il vit ici depuis très longtemps. Il s'appelle Uribo. Elle revoit le gecko et crie. Sa grand-mère revient : elle trouve Okko allongée sur le plancher, les rideaux fermés. »Arrête de crier et d'effrayer tout le monde », reprend la grand-mère.



Uribo trouve qu'elle ne ressemble pas à la grand-mère et dit qu'ils sont de vieux amis. Il précise que seule Okko peut le voir parce qu'elle a failli mourir.

La grand-mère, Mineko, la présente au personnel de l'auberge : une femme Etsuko et le cuisinier Ko, en expliquant qu'Okko va habiter ici. Ils parlent de l'horrible accident et ajoutent que les parents d'Okko venaient les aider quand il y avait beaucoup de monde. Uribo suggère à Okko de proposer de donner un coup de main. Elle répond qu'elle sera l'apprentie aubergiste de Harunoya.



Ils sont ravis. La grand-mère rappelle qu'elle doit aussi aller à l'école.

C'est le soir, elle se couche et dit à Uribo de venir quand elle l'appelle. Il répond qu'il est heureux et qu'il peut mourir maintenant. Il disparaît. [FN].



Elle se réveille dans la nuit et croit qu'elle est avec ses parents.

Elle rêve.

Le matin, elle prépare le petit déjeuner pour différentes chambres.

Elle trouve une boîte qui contient une sonnette en forme de tête de dragon. Elle referme la boîte.

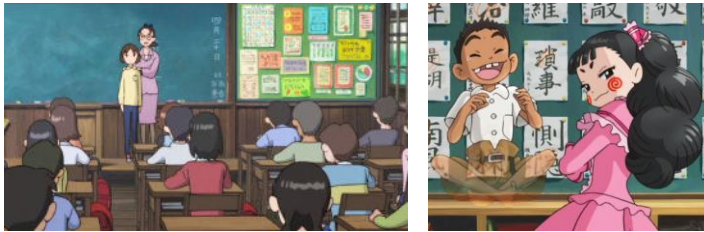
Elle montre à sa grand-mère la sonnette. La grand-mère explique que c'est une amulette achetée par le grand-père dans un magasin de tuiles qui n'existe plus depuis des millénaires ; la boîte est restée là depuis son décès. La grand-mère sort un album photos permettant à Okko de découvrir la famille. [Travelling] sur l'album.

Elle voit aussi une photo d'Uribo et la grand-mère dit que c'était son voisin, qu'il s'appelait Makoto et qu'ils jouaient ensemble. Un jour où ils étaient sur le toit, elle est tombée et il l'avait ramassée, lui sauvant la vie. Okko voit qu'Uribo est à côté d'elles, mais la grand-mère ne le voit pas. Okko dit que la grand-mère ne sait pas qu'il est mort. Uribo explique qu'après le déménagement de Mineko, il est remonté sur le toit, les tuiles ont cédé et il est tombé. Maintenant, il protège Harunoya. Il emmène Okko voir leur jardin secret.

La grand-mère a retouché son kimono d'enfant et elle lui apprend à marcher. Okko tombe plusieurs fois et trouve que c'est dur de travailler à l'auberge. Au goûter, il y a un gâteau de printemps. Demain, c'est la rentrée des classes. Elle se revoit avec ses parents.



A l'école, elle est applaudit par tous, sauf par Matsuki qui la méprise. Okko lui dit qu'elle dénote et elle est vexée.



De retour à l'auberge, elle voit arriver des clients : un homme et son fils, Akane, qui a de la fièvre. Sa mère est décédée le mois dernier. La grand-mère présente ses condoléances. Akane veut partir mais Okko lui dit qu'elle vient de perdre ses parents et qu'elle travaille dur à l'auberge, qu'il est désagréable. La grand-mère n'est pas contente qu'Okko n'ait pas respecté les règles de l'hospitalité.



Elles retournent s'excuser dans la chambre, en se prosternant. Akane dit qu'il a faim : il veut une omelette de riz et un gâteau. Mais la boutique des gâteaux est fermée. Elle fabrique un gâteau de printemps. [Musique].

Akane va à l'école. Quand Okko arrive, il remercie pour le gâteau.

Avant de rentrer à l'auberge, Okko rencontre Matsuki et elle oublie la course qu'elle devait faire.

Dans l'auberge, elle aperçoit un nouveau fantôme : une petite fille Miyo, morte à 7 ans, sœur aînée de Matsuki. Puis elle découvre un troisième fantôme : un diabolon à cornes : Suzuki, le génie de la clochette et gourmand. Okko demande l'aide des trois fantômes et ils ramassent les feuilles mortes.



La grand-mère arrive et envoie Okko voir Mme Suiryo, une cliente de l'auberge, voyante et diseuse de bonne aventure.

Okko rencontre Matsuki qui lui explique que restaurant = restaurer = retrouver l'état initial ; qu'il faut une nourriture saine pour un corps sain et qu'elle pratique un mélange de cuisine asiatique et européenne.

Les 3 fantômes s'inquiètent pour l'avenir d'Okko qui a des mauvaises notes à l'école, sauf en sport. Quand Okko entre chez Mme Suiyiro, il y a de la fumée, tout est en désordre, elle boit du champagne. Elle la retrouve ensuite dans son bain et lui apporte du jus de figue. Okko lui dit que « la source de Hananoyu accepte tout le monde : les animaux et les êtres humains. Elle accepte vraiment tout le monde ». Mme Suiyiro invite Okko pour le lendemain, pour faire du shopping.



Elles partent dans une voiture rouge et Okko a peur, surtout lorsqu'elle voit un camion ce qui lui fait revivre l'accident avec ses parents. Elle serre dans sa main les figurines des 3 fantômes. Elle raconte cet accident à Suiyiro ; mais quand même faire du shopping. Elles repartent, avec la musique à fond dans la voiture. [Travelling] sur la plage. Suiyiro demande à Okko de l'appeler Glory. Elles font des achats de vêtements, chaussures, boissons... La grand-mère la gronde en disant que c'est cher et qu'elle est une cliente. Mme Suiyiro raconte à Okko qu'elle a été plaquée et Okko lui répond que la prochaine fois sera la bonne. Elle donne à Okko sa carte de visite et confirme que sa vocation est d'être voyante. La grand-mère dit qu'elle ne reconnaît pas Okko dans ses nouveaux vêtements. [Fondu au noir].

Le papa d'Akane a fait passer une publicité sur l'auberge dans une revue. Le diabolon dit que ça a commencé, que bientôt, Okko ne les verra plus. Okko revient à l'auberge, pleine de personnes voulant des autographes. Elle appelle les fantômes mais ne voit plus que des figurines. Elle les cherche. Okko et Matsuki s'entraînent à la danse traditionnelle, elles ont été choisies toutes les deux en tant que futures aubergistes. Matsuki traite Okko d'apprentie aubergiste et Okko parle de gros nœuds roses pour Matsuki. Okko ne voit plus les fantômes.



Une nouvelle famille arrive comme clients de l'auberge : un fils Shota, le père à qui on a enlevé le rein et le pancréas et la mère. Okko court demander conseil à Matsuki pour la nourriture. Elle court et casse une chaussure. Mio la guide. Elle s'excuse en arrivant. Matsuki lui conseille la viande grillée. On la reconduit en voiture à l'auberge de sa grand-mère. Elle demande au cuisinier de faire du bœuf grillé. Le père mange avec appétit du riz et des champignons cuits au saké, puis un ragout de tofu. Le fils s'est endormi.

Le père dit qu'il est heureux d'être là, après une période de coma. Il raconte son accident de voiture et Okko se rend compte qu'il est responsable de l'accident mortel de ses parents. Elle voit ses parents désolés de ne plus être là, mais heureux qu'elle soit en vie. Elle pleure en disant :

« Ne me laissez pas toute seule ». Elle appelle Uribo et

Miyo. Glory arrive en voiture et dit : « Tu n'es pas seule, tes parents veillent sur toi. »

Shota veut rester à l'auberge. Okko dit : « la source de Hananoyu accepte tout le monde : les animaux et les êtres humains. Elle accepte vraiment tout le monde ». Elle ajoute : « Je suis une apprentie aubergiste ». Tous pleurent.

Il neige. Matsuki dit à Okko : « Tu n'es plus une apprentie aubergiste maladroite » Elles sont toutes les deux dans un bain. Matsuki dit entendre une voix.

Elles dansent toutes les deux dans le sanctuaire (cf. première image du film avec les acteurs). Les 2 fantômes les encadrent.



2- Pistes d'exploitation :

- Résumer l'histoire :

Après un tragique accident de voiture où elle perd ses parents, Okko est recueillie par sa grand-mère dans son auberge de province, habitée par de jeunes fantômes bienveillants : Mio, Uribo et Suzuki.

Elle servira d'apprentie aubergiste, aidant sa grand-mère et recevant les clients. Elle est d'abord dépaysée par le paysage, les animaux... Puis elle se familiarise avec les lieux et les personnes.

Au moment de la rentrée à l'école, elle est en conflit avec une fille : Matsuki qui a une attitude méprisante envers elle. Divers clients se succèdent dans l'auberge : un père et son fils malade ; une voyante, Suiyiro, qui l'invite à aller faire du shopping en ville et lui demande de l'appeler Glory ; un autre couple avec un fils, Shota, dont le père sort du coma et a été opéré à la suite de l'accident qui a causé la mort des parents d'Okko. Elle pleure en disant « Ne me laissez pas toute seule ». On lui répond que ses parents veillent sur elle. Matsuki lui confirme qu'elle n'est plus une apprentie aubergiste maladroite.

Elles dansent dans le sanctuaire : rappel du début du film.

- Les personnages de l'histoire :

- La famille d'Okko :

L'héroïne du film s'appelle Oriko Seki dite Okko.

Les parents d'Okko. On ne les voit qu'au début du film car ils meurent dans l'accident de voiture.

La grand-mère maternelle d'Okko s'appelle Mineko Seki. Elle tient une auberge japonaise traditionnelle

Elle emploie un couple : Konosuke dit Ko, le cuisinier et Etsuko l'aide de la grand-mère

- La famille de Matsuki :

Matsuki Akino : Une fille qui porte des nœuds roses. Forte tête de la classe d'Okko. Sa famille est riche et puissante. Son père possède un hôtel qui est en concurrence avec l'auberge de la grand-mère d'Okko

Sa sœur aînée, Miyo Akino est décédée quand elle avait 7 ans et elle apparaît dans le film sous forme de fantôme. Matsuki ne l'a pas connue.

- Les fantômes : Ils apportent de l'humour dans le film

Makoto Tateuri, alias Uribo : Ce garçon de 12 ans et un fantôme que seule Okko voit.

Il est jovial et taquin, met souvent son doigt dans son nez. C'est le voisin de la grand-mère quand elle était enfant : il l'a sauvée, puis il est mort en tombant du toit de la maison.

Miyo Akino, fantôme qui joue des tours.

Suzuki : diabolin glouton, qui joue des farces.

Dans le film, les fantômes existent, ils restent sur terre tant que les personnes à qui ils sont liés ont des problèmes. Une personne touchée par le sort va pouvoir voir des fantômes : c'est le cas d'Okko qui a failli mourir dans l'accident de voiture.

Les fantômes du Japon sont donc représentés comme des divinités bienveillantes qui sont au service des humains.

- Les clients de l'auberge de la grand-mère :

L'adolescent Akane Kanda et son père. Sa mère est morte ce qui perturbe Akane. Il acceptera de manger en mettant de la nourriture devant le portrait de sa mère.

La voyante Suiyiro qui est un peu excentrique : elle fume dans la chambre, fait du shopping avec Okko. Elle déprime après une rupture amoureuse.

Le couple avec un fils Shota. Le père de famille est resté dans le coma puis a été opéré après l'accident qui a tué les parents d'Okko. Il n'est pas à l'aise quand il réalise cela. Mais Okko lui dit qu'à l'auberge, on accueille tout le monde.

Tous ces clients ont des problèmes : mort, rupture, accident.
Mais, la devise de l'auberge est d'accueillir tout le monde
On note l'importance de la famille pour tous les personnages.

- **Le deuil et la résilience** :

- On voit dans le film, l'importance du souvenir : vie dans les cœurs des personnes disparues. On peut même offrir de la nourriture devant une photo.
On nous dit que les personnes décédées restent en lien avec les vivants.

- Evolution de l'apprentissage d'Okko :
Okko doit faire un nouvel apprentissage : apprendre le métier d'aubergiste pour prendre la succession de sa grand-mère, avec l'importance des valeurs transmises, du travail bien fait, en respectant les normes japonaises de l'accueil de la clientèle car le client doit pouvoir être satisfait. Okko va apprendre à bien se comporter, se mouvoir avec ses habits de travail. Elle doit concilier son travail d'écolière et s'investir dans le travail de la famille.

Okko va apprendre que c'est en prenant soin des autres que l'on guérit de ses propres douleurs.

- **La tradition japonaise** : montrer les différences avec notre culture occidentale
Les maisons, l'architecture de la ville, la scolarité, l'éducation, la langue...

Dans le film, on voit le folklore japonais : danses traditionnelles ; cerfs-volants ...
Les coutumes : Tenues (kimonos, chaussures...)
On remarque les plats préparés et la façon d'être à table ...



La tradition des auberges :

- Celle de la grand-mère est en milieu campagnard, c'est un minshuku et l'accueil est chaleureux.
- Celle des parents de Matsuki est un grand hôtel en ville, c'est un ryokan luxueux et moderne.

La politesse. Okko doit apprendre à bien se tenir, elle va être bien respectueuse des convenances. Importance d'aller se prosterner pour demander pardon (dans un style japonais).

- **Les différents lieux du film** :

Les sources chaudes ; les routes ; l'auberge de la grand-mère d'Okko ; l'école ; la campagne ; la plage ; l'hôtel des parents de Matsuki ...

III LE CINEMA D'ANIMATION

1- Technique d'animation :

Durant la projection d'un film, le mouvement continu qui apparaît sur l'écran n'est qu'une illusion. Il résulte d'un ensemble de techniques mises en œuvre pour obtenir la restitution du mouvement, décomposé lors de la prise de vues en milliers d'images fixes. Nos yeux perçoivent cette succession d'images comme une recomposition du fait de la persistance des images rétinienne : l'œil conserve pendant environ 1/10ème de seconde l'image qu'il vient de voir même quand elle a disparu.

Pour reconstituer le mouvement, il faut projeter 24 images par seconde. Il en faut 25 par seconde pour la vidéo.

- Ici, le film est une **adaptation d'une série de livres pour enfant**, connus au Japon. : **Okko's inn**, 20 volumes sont parus entre 2003 et 2013. Les dessins existent déjà.



- LE RÉALISATEUR : **Kitarô Kôsaka**, Grand dessinateur japonais du studio Ghibli, Kitarô Kôsaka a collaboré sur des projets novateurs et auprès d'œuvres filmiques emblématiques du genre : Nausicaä la vallée du vent, Le voyage de Chihiro, Princesse Mononoké. Il a été récemment directeur de l'animation du film : Le vent se lève de Hayao Miyazaki.

Okko et les fantômes est donc son premier long-métrage, sélectionné en compétition au Festival international du film d'animation d'Annecy.

Exemple du film : « Le voyage de Chihiro »



Réalisé principalement à la main sur celluloïd, « Le voyage de Chihiro » a également fait appel aux technologies les plus avancées en matière d'animation par ordinateur. Ainsi, tous les dessins ont été d'abord dessinés à la main, avant d'être scannés, digitalisés coloriés et retravaillés numériquement.

Le layout est un dessin original qui définit l'ambiance d'une scène, son décor, la position des personnages ainsi que leur attitude et leur expression, et ce pour chaque plan du film
On y retrouve des indications sur la vitesse de défilement de l'image dans le cadre, sur les panoramiques à effectuer ...

- LE STYLE GRAPHIQUE : Le style Kawaii, Terme signifiant «Mignon» en japonais. Ce style s'inscrit dans une nouvelle tendance en termes de mode, d'animation et de musique. Style généralement enfantin et coloré.

Les dessins du style Kawaii possède généralement des proportions bien spécifiques :

De grands yeux ; Un petit nez représenté par un point ; Une petite bouche ; Une grosse tête sur un petit corps

- LES DECORS :

Le minshuku d'Okko est détaillé, immersif à souhait, on aurait presque l'impression d'y être, de pouvoir goûter à sa cuisine et de toucher ses planches de bois. Et les autres lieux importants, comme le ryokan de Matsuki, l'école, la rue ou le centre où Matsuki accroche ses cerfs-volants festifs, sont tout aussi soignés.

- LES MUSIQUES :

Elles sont surtout composées de quelques airs réguliers, elles se veulent suffisamment entraînantes, apportant elles aussi une part de couleurs au récit.

2- Procédés cinématographiques : Utilisation de la caméra

Comme dans tout film, on identifie des techniques cinématographiques, repérées par [] dans l'histoire détaillée.

Une séquence se compose de un ou plusieurs plans; elle est définie par une unité de temps, de lieu, d'action. Les séquences peuvent s'enchaîner « Cut », par un fondu au noir [FN] ou enchaîné pour traduire un changement de lieu ou une ellipse temporelle, par un plan de coupe ou par un insert.

Exemple dans le film : passage du temps entre nuit et matin lorsqu'Okko se couche

- **Le cadrage** : Comporte la place de la caméra, le choix de l'objectif, l'angle de prise de vues, l'organisation de l'espace et des objets filmés dans le champ.

Exemples dans le film : vue en plongée des danseurs au début du film ; vue en plongée de l'accident.

- **L'échelle des plans**. Un plan est une suite d'images enregistrées en une seule prise. Il est défini par un cadrage et une durée.

On distingue : le plan d'ensemble qui montre le décor et les personnages, le plan moyen : cadre avec les personnages en pied ; le plan rapproché ; le gros plan : le visage (on peut voir les sentiments du personnage), un objet et le très gros plan ou insert (un détail du corps ou d'un objet).



- **Mouvements de caméra** : C'est la position qu'adopte la caméra pendant le tournage d'un plan ou d'une séquence. Plan fixe : la caméra ne bouge pas durant toute la durée du plan.

[Travelling] : la caméra est mobile placée sur des rails, des pneus, des véhicules.

- Travelling latéral : on suit parallèlement l'objet en mouvement.

Exemples dans le film : avant le titre du film ; la découverte d'Uribo ; la découverte de l'album photos de la grand-mère.

- Travelling vertical : déplacement de bas en haut ou de haut en bas le long d'un axe vertical.

RESSOURCES : L'enfant et le 7^{ème} Art www.enfant7art.org fiche enseignant 2 pages.

Wikipédia : synopsis, fiche technique, distribution, voix

Allociné : bande annonce en VF

Site <https://www.filmspourenfants.net> >Okko et les fantômes

Dossier préparé par Nicole Montaron. Atmosphères 53. Mai 2023.