



un film ...



... une légende

Projection de ***Princesse Mononoké*** de Hayao Miyazaki

Conférence par Edith Montelle :

Les esprits de la nature dans les mythologies du Japon

Conférence par Gildas Jaffrennou :

Mythes et mise en scène chez Miyazaki

Angers, les 10 et 11 avril 2008 400 Coups – Espace Welcome



Princesse Mononoké

(Mononoke-Hime)

... à la lumière
des grands mythes

Japon – 1997- 135 minutes – film d'animation, couleurs

Réalisation : Hayao Miyazaki

Scénario : Hayao Miyazaki

Musique : Joe Hisaishi

Sujet :

Au XVe siècle, la forêt japonaise recule devant l'activité humaine. Un sanglier, devenu démon dévastateur, en surgit et attaque le village d'Ashitaka, futur chef du clan



Emishi. Touché par le sanglier qu'il a tué, celui-ci doit partir à la recherche du dieu-cerf pour lever la malédiction qui lui gangrène le bras. Dans sa quête, il s'implique dans la guerre cruelle que se livrent les humains et les dieux de la forêt. Ce conflit entre nature et civilisation est symbolisé par l'opposition entre San, jeune fille élevée par les loups, et Dame Eboshi, chef du clan des forgerons. Ashitaka veut concilier les intérêts de chacun. La guerre n'en sera pas moins menée à son terme et le monde s'en trouvera à jamais changé.

Commentaire :

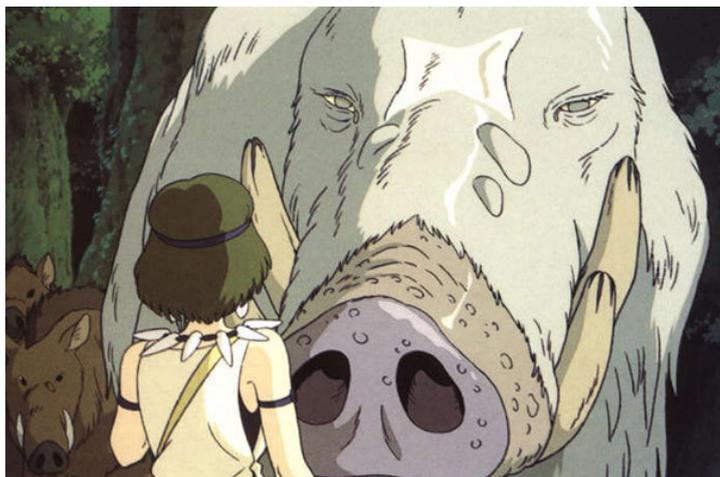
Princesse Mononoké s'inscrit dans la tradition japonaise du « jidaigeki » (drame historique), qui enchaîne péripéties et scènes de bataille. Il évoque le Japon de l'ère Muromachi (XIV-XVIème siècle) qui marque le passage du pays à la modernité. Mais ce film, d'une richesse et d'une beauté envoûtante, est en même temps conte philosophique, histoire d'amour et de haine, récit fantastique et fable écologique.

Miyazaki s'inspire ici du patrimoine japonais ; mais il puise aussi dans les différentes traditions du monde (le scénario original reprenait le conte de *La Belle et la bête*), tout en se référant à des préoccupations très actuelles. Il explicite ainsi sa démarche : « *Je n'étais pas satisfait de l'image que les studios Ghibli donnaient de l'homme face à son environnement. En particulier la manière douce, idyllique, dont nous avons montré le rapport à la nature. Je pense que dans la relation entre l'homme et la nature, il y a un aspect terrible, quelque chose de beaucoup plus vaste... »*

Thèmes mytho-légendaires

Princesse Mononoké se nourrit du patrimoine légendaire japonais et universel. Les thèmes en sont multiples, évidents ou sous-jacents, et il serait illusoire de vouloir en faire le tour. Il ne faut pas oublier non plus que, derrière la légende, toujours se dissimule le mythe.

Un monde animé, et animiste



Les hommes sont beaucoup plus dangereux que les dieux de la forêt.

Dame Eboshi

Par-delà l'évocation d'une période historique, le film est fidèle aux représentations propres à l'imaginaire japonais pour lequel le monde est habité par de multiples *kami* qui, en tant que

divinités, sont objets de cultes. Ils incarnent tout ce qui peut être animé ou inanimé ; ils peuvent aussi bien être attachés aux phénomènes naturels, aux pierres, aux arbres, aux animaux ou aux objets de la vie quotidienne. Il convient de les ménager et de les traiter avec déférence, car ils peuvent se montrer aussi impitoyables que bénéfiques. La forêt, la montagne notamment sont des domaines réservés, où l'on ne pénètre pas impunément.

Les *kodama* (littéralement « reflet, écho »), ces sortes de petits lutins que Miyazaki fait hanter les sous-bois, matérialisent quant à eux la



force vitale qui anime les arbres, les plantes et les animaux de la forêt. Blancs, diaphanes et faisant entendre un bruit d'os entrechoqués, ils évoquent en même temps les esprits des morts, dont le rôle, dans nos carnivals par exemple, est essentiel pour la perpétuation de la vie.

Les *tatari* représentent des *kami* devenus mauvais sous l'emprise de la souffrance ; ils constituent comme une accumulation d'énergie

malfaisante. Il est tentant de les comparer à nos loups-garous qui se métamorphosent sous l'effet d'une trahison, et qui, perdant comme le tatari-gami l'usage de la parole, se voient contraints à hurler.

La sensibilité japonaise rejoint là un certain panthéisme, qui compose volontiers avec la pensée bouddhiste selon laquelle toutes les vies sont interdépendantes. Miyazaki parle de *« revenir à ce sentiment religieux originel, cette idée forte qu'il y a quelque-part, au fin fond des*



montagnes, une fontaine de pureté que l'on doit préserver... Il est inutile de philosopher, il faut simplement respecter la vie, essayer de laisser un monde où il soit encore possible de vivre harmonieusement. »

Le héros et l'aventure

Prince Ashitaka, es-tu préparé à faire face à ta destinée?
la chamane

Ashitaka, issu du peuple des Emishi, historiquement disparu et devenu mythique, est désigné pour conduire l'« aventure », au sens arthurien du terme : à l'image de la blessure infligée par un sanglier au jeune Ulysse, la marque qu'il porte au bras est à la



fois disqualifiante (elle le condamne) et élective (elle lui indique sa mission et lui en donne l'énergie). Tel le boiteux des contes et des mythes, il se trouve en déséquilibre entre le monde des hommes, du côté valide, et celui des dieux, de l'au-delà, du côté invalide.

Il est représenté comme un personnage au regard lucide, juste (le regard de l'archer), respectueux de chacun et de toute chose. Il lui faut néanmoins s'engager dans les conflits et il se trouve pour cela, à l'exemple d'Héraklès ou de Jean de l'Ours, doté d'une force extraordinaire liée à sa souillure : lorsqu'il touche le sacré ou la violence des sentiments, son bras s'enfièvre et le rend capable d'exploits surhumains.

Avec toutes ses péripéties, à la fois héroïques et merveilleuses, *Princesse Mononoké* rejoint une tradition japonaise qui passe entre autres par les films de Kurosawa et de Mizoguchi. Ashitaka est un guerrier. Mais, monté sur Yakkuru, il pourrait tout aussi bien être le chevalier d'un roman médiéval : il part en quête de son salut, franchit l'eau pour gagner l'autre monde, rencontre la Dame, et doit restaurer une terre devenue stérile (la « terre gaste », gâtée), qui pourrait être celle du Roi Pêcheur.

Le personnage principal du film

Il y a bien longtemps, ce pays était recouvert par d'épaisses forêts, habitées par de nombreux dieux, et cela, depuis la nuit des temps.

Introduction de *Princesse Mononoké*



C'est Ashitaka dont on suit le périple. Mais c'est Mononoke Hime, « la princesse des spectres, des esprits » que le titre place au cœur de l'histoire. Elle est dame de l'autre monde, par delà le fleuve. Fille-louve, à la fois humaine et animale, sa nature est multiple, et elle est capable d'entrer en transe et de communiquer avec les dieux.

Et, toujours conformément à une symbolique universelle, elle est triple : son nom, San, peut se traduire par « trois », il est dit dans une version initiale du scénario qu'elle avait deux sœurs, et elle est le troisième enfant de Moro, la mère louve (c'est ainsi que d'emblée Ashitaka la voit, tout comme Raimondin découvre Mélusine avec ses deux compagnes).

Il semble pourtant que le personnage central soit plutôt la Terre, incarnée par les deux personnages féminins qui s'opposent dans un conflit de générations : San, la jeune terre vierge, sauvage, et Eboshi, la maîtresse des forges, la terre mise en exploitation, dont on arrache les ressources. La souveraineté est un enjeu pour elles deux. Loin de là, l'empereur dépérit ; il voudrait perdurer, aux dépens du dieu-cerf, de l'équilibre naturel. La terre traverse une crise majeure, elle demande à être régénérée, refécondée. Et cela ne peut se faire que par l'arrivée d'un héros nécessairement venu d'ailleurs, d'un élément exogame : Ashikata.

Comme dans bien des traditions en effet, la Dame est fondamentalement liée à la terre. Elle est le territoire qui confère le pouvoir et doit désigner, élire son roi. Dans *Princesse Mononoké*, c'est elle qui, en quelque sorte, délègue le sanglier – un animal « marqué » comme le sont la blanche biche ou le blanc porc de nos contes - pour quérir son amant à l'autre bout du territoire.



La terre gaste

*Si nous continuons à produire de l'acier ici,
le pouvoir de la forêt va s'affaiblir.*

Dame Eboshi

La végétation est rasée, et apparemment l'herbe ne repoussera plus là où le sanglier Nago, le tatari-gami, est passé. De même l'industrie humaine dévaste la forêt et rend le sol nu et stérile. Les conflits armés sont aussi néfastes pour la terre, et lorsque le dieu-cerf est décapité, c'est un aveugle déferlement de néant qui menace d'engloutir toute la création. Car les dieux eux-mêmes peuvent être tués.

Comme dans la quête du Graal, cette perte de pouvoir de la terre procède d'une faute : initialement ce morceau de métal, projeté par l'arquebuse d'Eboshi, qui a blessé, moralement aussi bien que physiquement, Nago ; puis le fait qu'Ashikata se voit contraint de tuer le tatari-gami, sourd à sa prière. C'est la perte de l'innocence, la perte de l'intégrité qui frappe tout l'environnement. Mais cette lèpre, qui frappe la terre et s'étend sur le bras du jeune héros, est peut-être encore plus profonde.



La souillure



*Ne t'approche pas de la blessure,
elle n'est pas ordinaire.*

Ashitaka

Lorsqu'Ashitaka surprend San au bord de l'eau, dans son intimité, la jeune femme est souillée de sang, et on la voit cracher, expulser ce sang. N'est-ce point là une image de la menstruation féminine, et Ashitaka ne viole-t-il pas un interdit, à la façon de Raymondin épiant Mélusine ou d'Actéon découvrant Artémis, toutes deux au bain ? Tout comme eux, il est sidéré par cette

vue qui semble déterminer la suite de son parcours.

Le rouge fait signe tout au long du film, avec le bonnet d'Ashitaka, le pelage de Yakkuru, le sanglier roux, les marques sur le visage de San... Selon cette même logique, c'est une princesse qui, dans une légende japonaise, portait la tache fatidique sur son visage, tandis que Miyazaki avait dans une première ébauche imaginé que San soit rousse.



La terre elle-même est souillée par le passage du tatari, et l'on dit bien que les kami sont offensés par la vue ou le contact de toutes les sources de souillure (*kegare*) : la mort, la maladie, les excréments, et notamment le sang impur. Ils exigent alors d'être apaisés par des rituels de purification. *Princesse Mononoké* ne pourrait-il pas se lire à la lumière de cette opposition entre actes de souillure et gestes de purgation ?

Le dieu des équilibres

Il est dit que le sang du Shishigami est capable de guérir le mal.

Dame Eboshi

En japonais ancien, *Shishi* désigne les animaux dangereux, les fauves. Le dieu-cerf, le *Shishigami*, est donc le dieu des animaux sauvages. Il évoque d'emblée le dieu celtique Kernunnos, couronné de bois de cervidé et apparemment protecteur de la faune sauvage. Ces bois qui, chaque année tombent, et chaque année repoussent plus somptueux, évoquent une éternelle régénérescence. Au même titre que la Dame, il se métamorphose, faisant se succéder les cycles. Comme elle il pourrait être une incarnation de la terre (ne devient-il pas lui aussi, à l'instar de Mélusine, dragon ?).



Le shishigami est protéiforme : avant de devenir dragon, il est animal par nature, humain par le visage, végétal par son imposante ramure, ses « bois » ; il est encore le maître de l'eau, sur laquelle il sait marcher tandis que ses empreintes sont celles de pattes d'oie.



Observateur impassible des événements, rien ne semble l'émouvoir, pas même sa mort ni les terribles conséquences de celle-ci. « *Il représente à la fois la vie et la mort* », dit Ashitaka. Il se situe par delà les notions de bien et de mal, et l'étang qui est son domaine est visuellement représenté comme un *axis mundi*, un axe central faisant communiquer le ciel et la terre.

La reverdie

*Nous prendrons un nouveau départ,
et rendrons ce village encore bien meilleur.*

Dame Eboshi

Sous les pieds du dieu-cerf la végétation alternativement se flétrit et s'épanouit. Comme dans bien des mythes, le Dieu sacrifié donne naissance à ce qui est ; il meurt et renaît en se diffusant dans la nature. Son intégralité restituée opère une inversion de polarité : par l'intervention de l'élu, qu'il soit l'amant ou le héros civilisateur, le sang néfaste, celui de la terre, acquiert une valeur positive.

Ainsi, après la dévastation, le débordement incontrôlé de l'« informel »



provoqué par la perte de la tête du dieu-cerf, la nature retrouve son équilibre. L'union de San et d'Ashitaka en est le gage, et sans doute le moteur. Le héros a rempli sa mission, la jeune terre est fécondée, régénérée, la souillure

est lavée : la marque sur le bras se résorbe (non sans laisser une cicatrice), les lépreux se voient guéris, la végétation renaît... La reverdie est possible, un nouveau cycle s'enclenche.

Pour autant l'antique forêt n'est plus, les anciens dieux sont morts. Et, même si l'apparition finale du kodama suggère un retour au temps mythique, Miyazaki semble aussi vouloir parler à notre monde moderne : une page est tournée, les hommes sont désormais les seuls maîtres de leur environnement, qu'en feront-ils ?



Le shinto, ou « voie des esprits », est la religion originelle du Japon. Il s'agit, entre naturalisme, animisme, polythéisme et chamanisme, d'un ensemble de croyances encore bien vivantes au sein même de la modernité. Il reconnaît une multitude (8 millions, est-il dit, mais sans doute beaucoup plus) de kami - bienfaisants, malfaisants ou les deux à la fois –, qui sont autant de divinités ou de démons qui peuplent notre environnement : esprits des ancêtres, éléments et phénomènes naturels, arbres, animaux ou encore objets utilitaires...



Les kami sont à la fois dieux, forces de la nature, amas d'énergie vitale ou d'âmes. Ils peuvent revêtir toutes les apparences, même si chacun se manifeste de sa propre façon. Certains kami sont révévés dans tout le pays, et ils n'ont pas été étrangers au développement du nationalisme nippon. Ils sont aussi souvent tutélaires et attachés à des lieux : villages, pierres, cascades... Ils sont particulièrement présents dans le monde sauvage, forêt ou montagne, qui constitue un territoire sacré, peuplé d'êtres surnaturels.

Capables d'exaucer les vœux comme de châtier durement, ils inspirent crainte et respect ; ils sont l'objet de cultes attentifs. Mais la prière n'est pas un élan de l'âme vers une puissance secourable, mais un ensemble codifié de gestes et de paroles magiques dont l'effet doit être immédiat.

Le tsumi désigne une faute aussi bien qu'un excès, un dérèglement de l'ordre naturel, ce qui est sale ou facheux, et bien des circonstances que l'on ne saurait contrôler, comme la mort, la maladie ou la vue du sang, tout ce qui peut choquer la sensibilité des kami. Le tsumi génère une souillure, un déséquilibre qu'il est important de conjurer par des rites appropriés. Tout kami peut malgré tout être frappé d'un tatari, d'une malédiction, dont on peut devenir soi-même victime par simple contact, même involontaire. Pour échapper aux effets pernicioeux d'un tatari, il convient de se purifier soi-même et son entourage.

Les intervenants : *édith montelle*

Edith Montelle, conteuse et vice-présidente de la Société de Mythologie Française, étudie depuis 1975 les mythologies du Japon : bouddhisme zen, shinto et animisme aïnou.

Trois grands courants de pensée, qui apparaissent clairement dans *Princesse Mononoké*, ont modelé les mentalités au Japon à travers les siècles. Dans chacun d'eux, le rapport à la nature est différent.

Installés dans les îles japonaises depuis au moins 15 000 ans. Les Aïnous n'ont jamais été un peuple guerrier, car, pour eux, la terre ne peut appartenir à personne : l'homme n'est qu'une partie de la nature.

Quand les Wa viennent de Corée, ils apportent la riziculture, la métallurgie, et la nécessité de s'approprier des terres. Ils repoussent le peuple aïnou vers le nord. Au VIII^e siècle, les croyances populaires établissant la légitimité de la dynastie impériale sont rassemblées. Ô no Yasumaro réunit dans le *Kojiki* les mythes fondateurs du shinto.

À cette même époque, des moines bouddhistes partent à pied à travers les montagnes pour convertir les paysans à la nouvelle foi. Ces yamabushi sont rompus aux arts martiaux. Pour eux, la nature est objet de contemplation et d'admiration, mais elle doit obéir aux lois humaines.

Ces bonzes itinérants ont inventé une technique purement japonaise pour faire comprendre les paraboles aux villageois illettrés : le kamishibai, qui serait l'ancêtre du dessin animé. Un montage de diapositives présentera de manière claire cette façon de raconter les histoires, et Édith Montelle terminera son exposé en présentant un mythe aïnou en kamishibai.

gildas jaffrennou

Gildas Jaffrennou est professeur certifié de Sciences de la vie et de la terre, enseignant en Cinéma-Audiovisuel, intervenant régulier « école et cinéma » à Angers, Nantes et Saint-Nazaire. Il s'intéresse particulièrement à l'analyse filmique, à la pédagogie de l'image en mouvement et au cinéma d'animation. Il étudie depuis plusieurs années les œuvres de Miyazaki.

Gildas Jaffrennou proposera une analyse des moyens scéniques et cinématographiques par lesquels Miyazaki ancre son spectateur dans un temps, un espace et une dynamique qui créent une dimension légendaire. Nous analyserons quelques séquences de *Princesse Mononoké*, et tenterons d'expliquer les choix scéniques qui fondent sa puissance évocatrice. Chez ce réalisateur, le mythe se révèle un matériau qui se travaille, se réinvente, et qui se met en scène au sens cinématographique du terme.

biblio/filmographie

- . Hayao MIYAZAKI, *Princesse Mononoké* (manga), Glénat, 2000
- . *Princesse Mononoké, Le Livre du film de Hayao Miyazaki*, Dreamland, 2000
- . Le clan Miyazaki, *Les Cahiers du cinéma* n°567, avril 2002
- . Hayao Miyazaki et l'animation japonaise, *Positif* n°494, avril 2002
- . Louis FRÉDÉRIC, *Le Japon : dictionnaire et civilisation*, Paris, Laffont, 1996 (Bouquins)
- . J.-M. MARTIN, *Le Shintoïsme ancien*, Maisonneuve, 1988, 2002
- . Sylvain JOLIVALT, *Esprits et créatures fabuleuses du Japon : Rencontres à l'heure du Bœuf*, Paris, Editions You Feng, 2007
- . pour le sens du mythe : Pascal DUPLESSIS, La souveraine de l'Autre Monde en quête de son régisseur, *Bulletin de la Société de Mythologie Française* n° 211, 215, 217 - disponible sur le Web :
<http://esmerée.fr/lestroiscouronnes/myth/textes/page/1>

Retenons parmi les films de Miyazaki, pour ses liens avec *Princesse Mononoké* : *Nausicaä de la vallée du vent* (1984)

Films de Shohei Imamura inspirés par le shinto : *Profonds désirs des dieux* (1968) (L'inceste divin) ; *De l'eau tiède sous un pont rouge* (2001) (Déesse de la prospérité) ; *La ballade de Narayama* (1983) (La mort dans la montagne) ; *Eijanaïka* (1981) (Prostitution sacrée).

Parmi les nombreux sites Internet consacrés à Miyazaki, citons :

. Le site de Gildas Jaffrennou « Au-delà des images » :
<http://gildas.jaffrennou.free.fr/mononoke/index.htm>.

. Le site francophone des studios Ghibli :

<http://www.butta-connection.net/films/mononoke.php>

. <http://membres.lycos.fr/mononoke>

. <http://www.chez.com/mononoke/index2.htm>

. Une précieuse ouverture sur la mythologie japonaise :

<http://dico.fj.free.fr/mononoke/Mononoke.html>

Sur les textes aïnous recueillis par Basil-Hall Chamberlain en 1888 :

. <http://www.sacred-texts.com/shi/aft>

Ressources pédagogiques du CDDP sur le film :

voir <http://cddp49.crdp-nantes.fr/actions.asp?dep=ML&IDinfos=1374#proj>



au carrefour du cinéma et de la légende

*Une légende est un souffle invisible
Comme le vent sur l'immensité verdoyante.*
Hayao Miyazaki

Le cinéma, dans sa façon de représenter et de raconter le monde et la vie, puise souvent dans les **grands thèmes mythologiques**, et, de façon plus ou moins explicite, fait resurgir l'esprit de la légende.

Certains films font revivre les Chevaliers de la Table Ronde, Peau d'Ane, Orphée ou l'amour de la Bête pour la Belle, certains rapportent les étranges aventures d'un héros en quête de l'Anneau ou de l'Arche perdue, ou nous ouvrent les portes des merveilleux pays d'Alice ou du magicien d'Oz.

Mais il est **d'autres films** qui s'inscrivent dans une réalité plus quotidienne. Le mythe y affleure plus discrètement et, bien souvent, à l'insu même des réalisateurs. Certes *L'éternel Retour* fait ouvertement référence à Tristan et Iseut et *Orfeu negro* à Orphée. *Les Ailes du désir* par contre propose plus subtilement le point de vue des anges, *La Rose pourpre du Caire* nous fait glisser dans l'autre monde, au-delà de l'écran, *Birdy* renouvelle le mythe d'Icare, le héros anonyme du *Regard d'Ulysse* nous entraîne à la quête d'un certain Graal, la malice des petits lutins fait agir *Amélie Poulain*, Jacques Demy nous convie dans un monde « enchanté », *L'Histoire d'un secret* évoque comme Barbe-Bleue l'interdit et la nécessité de sa rupture, et Miyazaki réveille mythes et symboles. Le Prince Charmant et la Belle aux cheveux d'or ne figurent-ils pas dans tous les films d'amour ? Hercule et le Grand méchant loup sont-ils étrangers aux films d'action ?

On voit bien que, au travers du cinéma, les thèmes mythiques et légendaires s'inscrivent dans la réalité contemporaine. En lien avec les travaux de la Société de Mythologie Française, Cinélégende souhaite souligner ces résurgences en établissant des ponts entre différents récits cinématographiques, et en mettant en lumière la démarche propre à ces œuvres.

Le projet est, à terme, de créer un Festival en Anjou mettant chaque année en valeur un thème particulier. Mais c'est par une programmation ponctuelle de films-événements que l'association entend d'abord illustrer sa démarche : après avoir traité du Carnaval et de la sortie de l'ours (*Un jour sans fin*), des dragons (*Le Fleuve sauvage*), de la tentation du démiurge (*Frankenstein*), du mythe de l'ogre (*La Nuit du chasseur*), du Carnaval en relation avec la souillure (*Sans toit ni loi*), de l'enchantement du monde (*Big Fish*), Cinélégende s'est dernièrement intéressé aux thèmes de la prédestination (*Bienvenue à Gattaca*), des fantômes de la nuit (*Les Portes de la nuit*) et des unions divines (*Luna Papa*).



Cinélégende est une association loi 1901 fondée le 23 avril 2004, qui a pour but l'élaboration, la préparation et l'organisation d'un festival consacré au cinéma et à la légende et de toutes les manifestations, animations et éditions pouvant se rattacher à cet objet, et notamment à la promotion du patrimoine légendaire.

**51, rue Desjardins, 49100 Angers
02 41 86 70 80 / 06 63 70 45 67**

info@cinelegende.fr

**Adhésions pour l'année 2008 :
10 € (membres actifs), 5 € (simples adhérents)
chèques à l'ordre de Cinélégende**

Jeudi 10 avril 2008, Angers



| | | |
|-------|---|--|
| 18h | Conférence par Gildas Jaffrennou : Mythes et mise en scène chez Miyazaki | Espace Welcome 4, place M. Sailland Angers |
| 20h15 | Projection du film Princesse Mononoké (135 minutes, version française), suivie d'un débat | 400 Coups tél 02 41 88 70 95 |

Vendredi 11 avril 2008, Angers

| | | |
|--|--|--|
| 18h | Conférence par Edith Montelle : Les esprits de la nature dans les mythologies du Japon | Espace Welcome 4, place M. Sailland Angers |
| du 1 ^{er} au 18 avril, 9 h-12h30 ; 13h30 - 17 h30 Exposition : Le manga dans tous ses états | | Espace Welcome |
| 11 avril 16-20h | Présentation de produits relatifs à la thématique par la librairie L'ŒIL NIPPON | Espace Welcome |
| 10,11av 10h | Edith Montelle conte pour les enfants | FNAC |

Conférences : participation aux frais 2,10 €

. conditions pour les scolaires : tél 02 41 86 70 80

Princesse Mononoké : tarifs habituels aux 400 Coups

. 7 €, réduit 5,80 €, carnets 4,90 ou 4,30 €

. groupes, sur réservation auprès des 400 Coups
(gratuité pour les accompagnateurs)

4,30 € le jeudi soir

3,60 € le matin (du mercredi 9 au mardi 15 avril)

Exposition et contes : entrée libre

<http://www.cinelegende.fr>

