

# *Sen to Chihiro no kamikakushi, le bain des esprits.*

*Le Voyage de Chihiro*, Hayao Miyazaki, Japon, 2001/2002.

---

## 1. Hayao Miyazaki : parcours, influences et œuvres.

Quelques mots sur l'animation...

Le cellulo est une feuille souple et transparente sur laquelle les animateurs ne travaillent pas directement. Ils esquissent d'abord les dessins sur du papier calque. En utilisant des calques différents, cela permet de superposer les phases du mouvement du personnage et les éléments du décor ce qui évite d'avoir à redessiner entièrement tout ce qui demeure fixe d'une scène à l'autre.

Une fois les dessins validés, ils sont décalqués à l'encre de Chine, ou, plus récemment, photocopiés, sur les celluloses, puis colorés à la gouache. La transparence du matériau permet, comme pour les calques, de ne pas avoir à redessiner systématiquement toute la scène. On empile les celluloses les uns sur les autres, ainsi que sur un décor d'arrière-plan réutilisable, typiquement une peinture sur papier. Placés sur un banc horizontal, les celluloses sont ensuite effeuillés au fur et à mesure devant une caméra fixée à la verticale.

Le réalisme et la fluidité des images sont améliorés par le développement de la rotoscopie en 1915 par les frères Fleischer. Les acteurs sont filmés pendant qu'ils jouent la scène, puis les animateurs décalquent leurs contours image par image sur des celluloses. La rotoscopie permet donc de passer des prises de vues réelles au dessin animé. Exemples de films utilisant cette technique : le premier long-métrage Disney, *Blanche-Neige et les Sept Nains* (1938), *Alice au pays des merveilles* (1951), ou *Pocahontas* (1995).

Dans les années 30, la technique du multiplan permet de donner plus de profondeur et de relief aux décors. On superpose plusieurs couches de celluloses, pour créer un arrière-plan et un premier plan plus réalistes. Le multiplan permet qu'un buisson placé devant un personnage le soustrait à la vue du spectateur, que la taille d'une montagne augmente plus on s'en rapproche, ou que les objets au premier plan se déplacent plus vite que ceux à l'arrière-plan lorsque la scène défile. Elle a été beaucoup utilisée dans *Fantasia* (1946) ou *Bambi* (1947).

Cette technique perdure encore aujourd'hui ; mais elle a été supplantée par les images de synthèse à partir des années 80-90 avec l'essor des ordinateurs. Des films comme *La Belle et la Bête* (1992), *Aladdin* (1993) ou *Pocahontas* (1995) mélangent les deux techniques.

L'ordinateur libère les animateurs de tâches fastidieuses : redessiner les personnages et les éléments de décor, réaliser les intervalles. L'ordinateur calcule et réalise automatiquement ces scènes intermédiaires intervenant entre deux scènes principales. Elles étaient auparavant confiées à ceux que l'on nomme « intervallistes ». Hayao Miyazaki a débuté comme intervalliste aux studios de la Toei en 1962.

L'ordinateur s'immisce dans toutes les branches du cinéma d'animation, qu'il s'agisse d'animation plane ou en volume. On passe de la cellulo à l'animation 2D numérique à la main sur des tablettes graphiques. Celles-ci permettent de dessiner sur l'écran comme on le ferait sur une feuille de papier, grâce à des logiciels de palettes graphiques. Avec ces logiciels, la technique du multiplan perdure ; au lieu de superposer les celluloses, on superpose les « calques ». Exemple de long métrage en 2D : *La Princesse et la Grenouille* (2010). Quant à la 3D, elle permet de concevoir tout un univers virtuel à animer à l'aide de logiciels de modélisation. Exemple de films : *Zootopie* (2016), *Les Minions* (2015)...

Pour Georges Sifanos : « Le cinéma d'animation [...] n'est pas une technique, n'est pas un genre, mais c'est une attitude à l'égard du réel » (cinéaste et philosophe cité par Sébastien Denis dans *Le Cinéma d'animation*, Armand Colin, 2011, p.21). Il s'agit d'animer la réalité ; et l'art du cinéaste d'animation consiste à

mettre en forme et faire vivre une matière première qui ne consiste pas uniquement en dessins, mais aussi en collages, découpages, pâtes à modeler, ombres, images de synthèse.

### L'animation japonaise.

A l'origine des mangas, mais aussi du cinéma d'animation japonais, on trouve les rouleaux enluminés, car les analogies sont nombreuses entre ces deux moyens d'expression. Les rouleaux peints créent un univers proche de celui du cinéma d'animation car ils adoptent des perspectives multiples, ils insistent sur l'expression des visages, s'appuient sur des aplats de couleurs comme avec les celluloses ; ils utilisent les déplacements parallèles, les effets de zoom et font évoluer les personnages en relation avec l'action.

Les yōkai (êtres surnaturels pouvant revêtir maintes formes) sont l'un des motifs des rouleaux peints depuis l'époque médiévale. Ceux qui peuplent l'univers de Miyazaki notamment dans *Le Voyage de Chihiro* sont présents sur le *Rouleau peint du cortège des cents démons*. Ce cortège danse, saute, court jusqu'au lever du soleil où il rebrousse chemin à toute allure pour ne pas disparaître dans la lumière et pouvoir revenir à la nuit tombée. Ces rouleaux peints doivent être déroulés par fragments afin que les personnages prennent progressivement vie comme dans un film. De plus, dans les histoires racontées par les rouleaux peints, les métamorphoses sont omniprésentes (métamorphoses d'objets maudits ; renard ou tanuki qui prend forme humaine et vit de passionnantes aventures). Ces rouleaux peints font partie du patrimoine culturel japonais.

Ce qui nous amène à la **Toei**, célèbre studio d'animation nippon fondé en 1956. On ne parlait pas encore d'anime, et l'objectif était de créer des dessins animés de la qualité de ceux des studios Disney. *Blanche Neige* est sortie au Japon en 1950 et chaque année deux films sont présentés au public nippon.

La Toei produit des films d'animation pour le cinéma et la télévision. Les premiers films s'inspirent de contes chinois et de légendes japonaises, pour ensuite se tourner vers les classiques de la littérature mondiale.

*Le Serpent blanc* Hakujaden 1958. Premier long métrage, qui reçoit plusieurs prix. C'est à partir de ce film que les animateurs utilisent de la peinture pour cellulose et de l'encre de couleur pour les tracés.

*Le Voyage en Occident* Saiyūki 1959-1960 d'après le manga *Boku no Songokū* de Osamu Tezuka. Ce dernier sollicité par la Toei, collabore à la réalisation du story board et au développement de l'histoire. C'est une expérience difficile pour lui et il est déçu par le résultat car le film n'est pas fidèle à son œuvre. Mais c'est aussi cette expérience qui fait qu'il se lance ensuite dans le cinéma d'animation. Le film, composé de 78 758 dessins d'animation, est un succès, reçoit des prix et est exporté à l'international.

**Osamu Tezuka** (1928-1989) « dieu du manga » et personnage incontournable de l'animation japonaise. Il se tourne donc vers l'animation pour les séries télévisées et en 1963, *Astro boy* est diffusé. C'est un manga et un anime novateur, qui essuya de nombreuses et virulentes critiques à cause de sa modernité futuriste, mais aussi parce que son message suscitait des incompréhensions. En effet Tezuka ne fait pas l'éloge de la révolution technologique.

« J'ai voulu montrer que si la science ne visait que le progrès et oubliait la nature et l'humain, elle ne pourrait qu'engendrer une société de profondes fractures et contradictions, de discriminations, et ne pourrait que blesser cruellement les humains et tous les êtres vivants ».

(Sauvez notre fragile planète, vous qui êtes du XXI<sup>ème</sup> siècle », Tokyo, Kobunsha, 2008, p.14-15.)

Tezuka décrit le manque de communication entre la science et l'homme ; préoccupation présente aussi chez Hayao Miyazaki.

Tezuka impose à lui et son équipe des contraintes folles pour sortir un film par semaine pour un coût modique, car ce qui l'intéresse c'est de réaliser sa passion et de proposer un dessin animé de qualité. Il met ainsi en place le bank system et la limited animation à la japonaise car normalement au lieu des 24 images seconde, on en utilise douze pour la télévision ; au Japon, c'est huit. Chaque mouvement doit donc être dessiné avec le plus de raffinement possible et avec la meilleure attitude sinon il faut retravailler l'image. Pour la bouche et les membres on superpose les celluloses afin de rendre le mouvement plus fluide. On conserve certains celluloses de personnages et de décors pour pouvoir les réutiliser.

Tezuka a dessiné et réalisé des séries d'animation jusqu'à la fin de sa vie. La volonté de préserver la vie et la nature a imprégné son œuvre, lui qui était traumatisé par la guerre et ses horreurs. Pour lui, l'animation est l'art de donner la vie. Ce qui rejoint l'animisme, croyance selon laquelle chaque objet est doté d'une âme.

A partir des années 60, les films d'animation passent en couleurs. Et en 1964 le travail de calque du dessin est facilité et modernisé avec la xérogaphie. Le traceur n'est plus obligé de dupliquer à la main le tracé de chaque dessin sur cellulo ; cette imprimante particulière s'en charge. (*Les 101 dalmatiens* est le premier long métrage d'animation à l'utiliser en 1961). 1968 *Les Aventures d'Horus, Prince du soleil*, utilise ce procédé. Ce long métrage est dirigé par Isao Takahata (futur pilier des studios Ghibli) ; 159 000 dessins d'animation, 3 ans de réalisation.

En 1963, [Hayao Miyazaki](#) débute à la Toei comme intervalliste. Depuis déjà plusieurs années, il admire l'œuvre de Tezuka dont il tente de copier les traits ; mais surtout en 1958 il a découvert le premier long métrage d'animation produit par la Toei : *Le Serpent blanc*. Film qui constitue à la fois un choc et une révélation pour lui.

Dès ses débuts à la Toei, Miyazaki se singularise par sa virtuosité et une capacité de travail phénoménale qui ne se démentira jamais même lorsqu'il devra déléguer en raison de problèmes de santé aux yeux notamment. Pour donner une idée de son obsession de la maîtrise et d'une réalisation parfaitement conforme de ses films : il faut 1 semaine de travail pour réaliser 5 secondes de film...

Miyazaki rejoint donc le groupe formé par Isao Takahata, Yasuo Otsuka et Yoichi Kotabe, qui seront à la fois des compagnons d'animation et des mentors. Ils croient en une animation qui s'éloignerait des carcans disneyens dominants et du minimalisme dicté par les productions pour la télévision développé par Tezuka.

Ce peut être un compliment de dire que Miyazaki est le Disney japonais ; mais c'est assez réducteur, et c'est un raccourci. D'abord parce que d'une manière générale, les anime japonaises ont longtemps étaient décriées ou incomprises (cf polémiques lors des diffusions dans le Club Dorothée). Ensuite, parce que Miyazaki c'est l'antithèse de Disney car ses personnages ne sont pas manichéens ; tous peuvent faire le choix de changer et d'évoluer dans un sens comme dans l'autre d'ailleurs.

A partir de 1958, donc, on produit les premières animations en couleur au Japon. Intéressé et marqué par ce qu'il découvre, Miyazaki est repéré par ces « maîtres » qui le formeront et l'accompagneront : Isao Takahata, Yasuo Otsuka et Yoichi Kotabe.

Tous sont profondément marqués par certains films de l'animation soviétique (*Le Petit Cheval bossu* d'Ivan Ivanov-Vano ; *La Reine des neiges* de Lev Atamanov) ; ainsi que par *La bergère et le ramoneur*, première version du *Roi et l'oiseau* de Prévert et Grimault, sorti au Japon en 1955. Miyazaki est notamment marqué par l'onirisme de ce film.

[Le Roi et l'oiseau](#), Paul Grimault et Jacques Prévert 1953 ; puis 1980. Réinterprétation d'un conte d'Andersen. Premier film d'animation français en couleur. Critique de la royauté ; mais surtout éloge de la liberté et de la lutte des classes.

En son château labyrinthique, le roi de Takicardie, Charles V et trois font huit, et huit font seize, triste personnage tyrannique et plein d'orgueil, s'éprend d'une jolie bergère, peinte sur l'un des tableaux de sa chambre. Mais la bergère aime le ramoneur, son voisin. Ils prennent la fuite. Furieux, le roi fait rechercher la bergère. Un oiseau, déjà fort occupé à sauver ses petits des coups de fusil dont le roi s'amuse à les cribler, vient en aide aux amoureux. Afin d'échapper aux sbires du despote, tous les trois se réfugient dans la ville basse. C'est finalement un robot conduit par le monarque qui parvient à les capturer. Désespérée, la bergère promet d'épouser le roi si celui-ci fait grâce au ramoneur et à l'oiseau...

Miyazaki et Takahata, revendiquent l'héritage et l'influence de ce film. L'angle des plans sur le vertigineux palais, les trajets en ascenseur, la hiérarchisation des groupes sociaux avec le tyran au sommet rappellent la verticalité et le microcosme qui peuple l'édifice des bains. De plus, même si *Le roi et l'oiseau* est un film assez silencieux au regard des productions actuelles, il s'appuie sur un patchwork

musical qui contribue à l'atmosphère onirique et poétique du film ; ce qui fait écho à l'importance accordée à la musique par Miyazaki et son étroite collaboration avec le compositeur Joe Hisaishi.

Leur première réalisation commune *Horus prince du soleil* en 1968 est de fait un tournant. C'est la 1<sup>ère</sup> fois que Takahata réalise un long métrage ; Otsuka dirige l'animation, Kotabe est animateur-clef et Miyazaki animateur débutant apporte des contributions essentielles à la conception graphique. Ce film permet au groupe de mettre en pratique leurs partis pris techniques et choix stylistiques novateurs. Rupture avec les animations enfantines précédentes de la Toei. De graves différends opposent les animateurs aux dirigeants du studio qui les empêchent de mener le projet comme ils l'entendent à terme et sabordent sa diffusion en salles. Mais il s'imposera malgré tout au fil du temps comme l'œuvre qui a fait entrer l'animation japonaise dans la modernité. *Horus* marque surtout les débuts d'une longue collaboration entre Takahata et Miyazaki, jusqu'à ce que ce dernier prenne son indépendance et devienne metteur en scène. Avant de quitter la Toei, Miyazaki collabore à la réalisation d'une adaptation du *Chat botté* (1969) où il déploie son exubérance comique, notamment dans la course poursuite finale inspirée de Grimault ; cela annonce aussi la vivacité créative de sa première réalisation d'un long métrage : *Le Château de Cagliostro* en 1979 pour le Studio Nippon Animation.

Au fil des réalisations, il montre qu'il maîtrise la construction graphique de la mise en scène et qu'il possède un grand sens du mouvement et du timing.

En 1982 Miyazaki crée un manga qu'il développera ensuite en long métrage : *Nausicaä de la vallée du vent*. Fable écologiste et 1<sup>ère</sup> héroïne miyazakienne, dont le succès lui permet de fonder son propre studio d'animation : [le studio Ghibli](#).

Les productions de Miyazaki mêlent le merveilleux, le burlesque, la poésie du quotidien, l'épopée, l'onirisme, le fantastique... Ses œuvres dépassent le simple cadre du cinéma et atteignent l'imaginaire collectif que ce soit au Japon ou à l'international. Le studio Ghibli lui permet de produire en toute indépendance les histoires qu'il a en tête. Miyazaki tend un miroir à notre époque, tout en mettant en scène ses préoccupations (l'écologie par exemple).

Et pour la suite ? Mamoru Hosoda est un réalisateur à suivre (*La Traversée du temps* 2006 ; *Les enfants loups Ame et Yuki* 2012 ; *Le Garçon et la bête* 2015).

## 2. « Mutatis Mutandis » ; Les métamorphoses dans *Le Voyage de Chihiro*.

*Le Voyage de Chihiro* est une réussite incroyable pour un film d'animation japonais qui plus est, que ce soit au Japon où il est sorti en 2001, ou à l'international (Ours d'or à Berlin, Oscar aux USA). Ce film illustre la « prise de conscience internationale de l'incroyable degré de qualité atteint par l'animation japonaise d'après-guerre » (Watanabe Yasuchi, spécialiste cinéma d'animation).

Pour Miyazaki, ce film devait être pédagogique et favoriser l'éducation du cœur ; ce qui répond pleinement à la politique éducative de l'époque qui vise à passer de quantitatif au qualitatif, de la force de travail à la force de vivre, même si ce n'est évidemment pas un film de commande. La force de vivre, c'est tout ce qui permet de penser et d'apprendre de manière autonome ; ce qui permet de réaliser et développer sa personnalité et sa « nature humaine ».

Ainsi, Chihiro est une petite fille qui se retrouve plongée dans un monde inconnu mais où comme dans le nôtre, se mêlent de braves gens et des malhonnêtes, de la solidarité et de l'individualisme ; c'est là qu'elle va grandir, en se disciplinant, en se prenant en main, en mobilisant toutes ses ressources pour survivre et sauver ses parents. Elle met en œuvre ses forces vitales qui lui permettent d'évoluer et de reprendre le cours de sa vie en n'étant plus la petite fille passive et geignarde du début.

### a) Tout est bon dans le cochon ?

Visionner séquence métamorphose des parents.

Cette métamorphose est liée à l'univers des bains sur lequel règne Yubaba, tout en restant extérieure ; elle forme un autre arc, qui encadre ce que vivra Chihiro et lui donne une mission à accomplir :

sauver ses parents, se battre pour conserver son nom et son identité, pour ne pas elle-même être déclassée et dévorée.

**Les parents de Chihiro** auraient dû être attentifs aux indices disséminés çà et là sur les bâtiments de la ville fantomatique. Ces kanjis sont incompréhensibles pour des européens comme nous qui ne maîtrisent pas la langue. La plupart sont des enseignes et indiquent la fonction des bâtiments. Ainsi, la famille passe sous les signes : « mourir de faim », « festoyer », « manger », « ogre » ; une boutique de mauvais sorts ; et le nom du restaurant est illisible car en partie effacé, mais il est inscrit dans une enseigne en forme de cochon et se situe « rue des cochons ».

Caractère des parents. Père Akio est sûr de lui et peu soucieux de prendre en compte les sentiments d'autrui, assez sans-gêne. Mère Yûko paraît sévère, pas forcément ravie de quitter le cœur urbain de la ville. Elle parle sans détour à son mari, mais le suit dans tout ce qu'il fait. Ils paraissent tous deux assez indifférents à ce que peut dire ou faire Chihiro.

Cette métamorphose est une punition. Ils mangent comme des cochons, qui plus est, la nourriture des dieux ; ils se transforment donc en cochons. Dénonciation de l'hyperconsommation, du matérialisme, du culte de l'argent. Les parents de Chihiro agissent sans réfléchir au prétexte qu'ils ont de l'argent pour payer. Cela les affranchit de la politesse la plus élémentaire. Leur appétit gargantuesque paraît sans limite ; leur animalité transparaît chez le père bien avant qu'ils s'attablent au comptoir du restaurant.

La libération des parents repose sur une énigme qui peut faire penser à celle du Sphinx dans la mesure où il s'agit d'être capable de reconnaître l'homme parmi les animaux. Pour réussir, Chihiro doit constater qu'ils ne sont pas là, car ils ne sont pas des porcs ; ceux qui lui sont présentés n'étant encore qu'un tour de passe-passe de Yubaba.

→ signes qui annoncent la métamorphose ?

→ sens de cette métamorphose ?

→ autres exemples de métamorphoses en cochons ? Les compagnons d'Ulysse par Circé dans *L'Odyssée* ; Dudley par Hagrid dans *Harry Potter* (uniquement queue en tire-bouchon car il ressemble déjà trop à un cochon) ; dans *Willow*, Bavmorda transforme la petite armée qui essaye de prendre d'assaut son château, en porcs.

**Porco Rosso** (1992) : fin des années 20, refusant de devenir un héros de la nation alors qu'une nouvelle guerre s'annonce, Marco Pagot, un pilote hors pair est frappé d'une malédiction qui le transforme en porc.

#### b) « Mon précieux... »

Les parents de Chihiro sont une caricature de certains comportements liés au matérialisme et à l'argent.

Ces thèmes sont aussi associés à une figure de « maudit » dans le film : **Kaonashi, le sans visage**. Ce spectre noir muet au masque énigmatique croit pouvoir tout acheter avec l'or qu'il fabrique après avoir constaté avec quelle avidité cette matière est convoitée par le personnel des bains. Il dévore tout et tous sans avoir faim et sans parvenir à combler le vide qui le rend transparent. En voulant toujours plus, il tente d'apaiser une insatisfaction qu'il ne peut pas nommer. En fait, il existera quand il restera lui-même, et aura trouvé sa place en se fixant un but : il devient l'apprenti de Zeniba.

Ce client particulier rencontre Chihiro et s'invite par ruse dans les bains, trompant la vigilance de Yubaba. Il observe Chihiro, tente d'attirer son attention, mais ne parvient qu'à éveiller l'intérêt cupide du personnel des bains, qu'il dévore. Au fur et à mesure qu'il absorbe des êtres et toute sorte de nourriture, son appétit gargantuesque modifie son apparence en lien avec ce qu'il ingère : il a des cheveux, une énorme bouche sur l'abdomen et pas derrière son masque, il emprunte la voix et les membres de l'une de ses victimes ; et surtout grossit démesurément. Sa sortie furieuse des bains à la poursuite de Chihiro le fait rapetisser et régurgiter ceux qu'il a absorbés, tout en se répandant comme une traînée noire et visqueuse. Ce personnage fait écho aux monstres marins de *Ponyo* et aux hommes caoutchoucs du *Château ambulante*.

Le sans-visage sera sauvé par la sincérité et la compassion de Chihiro à son égard. Grâce à elle, il n'est plus seul. Il est reconnu et trouve sa place dans la société. Chihiro se montre beaucoup plus mature et raisonnable que bon nombre de personnages adultes qui l'entourent : elle refuse poliment tout ce qu'il lui donne de superflu ; elle ne prend pas son or, mais court sauver Haku. On remarque d'ailleurs que ce

même or redevient boue entre les mains de Yubaba, elle aussi symbole de cupidité. Chihiro est sensible aux tentatives de communication du sans-visage, personnage à la fois monstrueux et pathétique.

→ symboliquement il est lié au Japon contemporain que serait dévoyé par la société de consommation et la corruption par l'argent.

→ voir comment s'effectue ses transformations, pour finalement revenir à son état initial.

Autre figure dévoratrice polymorphe : **la sorcière Yubaba** (corps disproportionné, gros plan sur sa bouche, ongles menaçants comme des griffes prêtes à lacérer le cou de Chihiro). Celle-ci se métamorphose par exemple en oiseau lorsqu'elle doit s'absenter du palais des bains. **Yubabird**, son animal de compagnie en étant alors une version miniaturisée. Il lui sert de gardien, d'éclaireur. Dans son bureau, on trouve aussi un trio de têtes sans corps : **Kashira**. Ils s'expriment par onomatopées et se déplacent sur le sol par petits bonds. Le seul être pour lequel la sorcière éprouve de l'affection et pour lequel elle ferait n'importe quoi est son **bébé Bo** (bien qu'elle ne le reconnaisse pas une fois métamorphosé en rongeur par Zeniba). Cet énorme poupon est capricieux ; enfant gâté qui vit reclus dans une pièce spéciale, par peur du monde extérieur et notamment des microbes (la réponse de Chihiro à cet argument étant claire et sans appel : c'est en vivant ainsi qu'il sera malade). Bébé Bo est un affreux gamin qui selon Miyazaki représente la bêtise du surinvestissement des mères japonaises qui veulent être aimées à n'importe quel prix. Il explique que la terrible Yubaba dépense sans compter pour son bébé et doit donc accumuler toujours plus de richesses.

Cet entourage direct et proche de la terrible sorcière est métamorphosé par Zeniba, la sorcière jumelle de Yubaba. Si leur apparence est identique, leurs choix, caractères et mode de vie sont diamétralement opposés.

Chihiro fédère et forme avec plusieurs personnages une famille de substitution qui va s'entraider et collaborer. Accompagnée du sans-visage, de Yubabird métamorphosé en piaf inoffensif et de Bo métamorphosé en petit rongeur violet, Chihiro se rend chez Zeniba pour trouver un moyen de sauver Haku. Ce faisant, tous ces maudits entreprennent collectivement un voyage qui permettra leur libération du maléfice. Interroger la notion de « voyage » du titre. C'est plutôt un voyage de soi à soi. En effet, la famille de Chihiro se perd alors qu'elle est quasiment arrivée à destination ; et le train amène ce groupe hétéroclite chez la jumelle Zeniba alors que tout est presque réglé.

→ qu'est-ce qui provoque ces métamorphoses ?

→ quelle est leur fonction ? Tromper Yubaba afin de permettre l'aller-retour chez Zeniba ; permettre aux personnages de « grandir » au sens miyazakien.

### c) Reprendre ses esprits. Haku et le dieu putride.

Le sans visage n'est pas le seul client difficile accueilli par le onsen de Yubaba.

#### L'esprit putride.

Les corps sont affectés par le monde dans lequel ils vivent ; y compris ceux des dieux. Tout l'établissement des bains se mobilise avec l'arrivée du dieu putride ; et c'est à dessein que Sen/Chihiro et Lin sont chargées par Yubaba de s'occuper de ce repoussant client. Malgré sa brusquerie et ses rebuffades, Lin ne laisse pas tomber Sen/Chihiro dans cette épreuve, contrairement aux autres membres du personnel qui prennent plaisir à lui mettre des bâtons dans les roues.

Le dieu putride grâce à la détermination et aux soins prodigués par Chihiro, retrouve sa nature originelle. Cet esprit du fleuve a été souillé par la pollution de la société industrielle et véritablement pris pour une décharge. L'opulence de la société de sur-consommation génère un flot d'ordure qui devrait nous amener à réfléchir... Débarrassé de cet amas qui le pollue et l'encombre, il déploie toute sa puissance et sa magnificence sous la forme d'un dragon blanc, le Haku Ryu (motif classique du grand dragon blanc japonais). Il abandonne derrière lui l'un des trésors du fleuve : les pépites d'or qui déchainent l'avidité du personnel des bains ; et un cadeau beaucoup moins clinquant : une boule minuscule, insignifiante en apparence, mais qui s'avèrera ô combien utile pour Chihiro afin d'aider les maudits : le sans-visage et Haku lorsque celui-ci revient grièvement blessé d'une mission chez Zeniba.

- rôle de cette scène et de cette métamorphose (pour les spectateurs ; pour les personnages).
- solliciter les sens.

### Haku aux deux visages.

Haku est un personnage double : à la fois âme damnée de Yubaba et complice/protecteur de Chihiro. Aucune ambiguïté sur son statut magique puisque c'est lui qui jette le 1<sup>er</sup> sort à l'écran pour sauver Chihiro dans cet environnement hostile. Il l'aide et la conseille, mais seules les actions et la mémoire de la fillette parviendront à le libérer.

Tout comme il y a deux fillettes Chihiro/Sen, il y a deux Haku. De plus ces deux personnages partagent un passé commun, même si cela leur échappe au départ. Enfin, ce qui les rapproche, c'est à la fois la perte et la remémoration du nom (Yubaba ôte trois kanji sur les quatre qui composent le nom-prénom de la fillette). On peut là encore penser à *L'Odyssee* et à Circé : la perte d'identité, l'oubli du nom empêche le retour, la liberté. La remémoration et l'importance du nom renvoient à la culture japonaise et au pouvoir des mots : « Je voulais exprimer dans ce film que la parole est une volonté propre, une énergie ». H. Miyazaki.

- métamorphose et remémoration ; rôle de Chihiro.
  - tonalités des scènes avec Haku/dragon : onirisme et poésie ; tragique et burlesque.
  - message véhiculé par Miyazaki : résolument écologiste Miyazaki montre l'ambivalence d'une société évoluée qui pollue et détruit. Il prône des rapports sains et équilibrés. Même s'il est lucide sur le rapport de force qui s'instaure entre l'homme et son éco-système, pour lui, civilisation et nature ne sont pas incompatibles.
- Haku est une rivière qui a disparu car bétonnée pour l'urbanisme.

Chihiro est le dénominateur commun à toutes ces métamorphoses. Elle se confronte au réel, surmonte des épreuves ; en un mot grandit, ce qui au sens miyazakien signifie qu'elle se modifie intérieurement ; elle ne grandit pas physiquement. Comme l'explique Miyazaki, il n'y a pas de métamorphose physique de Chihiro (l'animation permet au fil de l'histoire, d'enrichir les expressions du visage de Chihiro sans modifier ses traits. Pour un dessinateur/animateur, les expressions du visage sont importantes car elles révèlent « le paysage intérieur d'un personnage ») ; c'est une histoire où les personnages « découvrent quelque chose qui était à l'intérieur d'eux-mêmes, réveillé par des circonstances particulières ». La solidarité permettra de trouver une solution collective à des problèmes individuels.

### 3. Rien ne se perd, tout se transforme ? Les métamorphoses dans l'œuvre de Hayao Miyazaki.

« Un cœur changeant est la seule pérennité ici-bas » Hauru.

*Le Château ambulante*, 2004, est une adaptation d'un roman de Diana Wynne Jones, *Le Château de Hurle*. Ce qui a séduit Hayao Miyazaki : le personnage principal est une jeune femme transformée en vieille femme. Il voulait mettre en scène un personnage principal âgé, ce qui est trop rare à son goût (*Là-haut* 2009).

On retrouve le motif des « maudits » qui forment une équipe. La famille de substitution qui se regroupe autour de Sophie illustre parfaitement l'idée que l'union fait la force. Ils feront front commun afin de se libérer des malédictions respectives qui les frappent.

Tout comme Chihiro connaît déjà Haku mais l'a oublié, le magicien Hauru attend Sophie depuis l'enfance après l'avoir entrevue la nuit du pacte avec le démon Calcifer.

Hauru, Calcifer, Navet et Sophie sont victimes de sorts individuels qui s'avèrent tous liés. Lorsque Sophie guérit lors du terrible bombardement de la ville, les libérations s'enchaînent. Ainsi, Sophie embrasse l'épouvantail Navet et libère celui qui est en fait le Prince dont la disparition a provoqué une guerre dévastatrice. Hauru juge ce conflit entre les deux royaumes infondé et se transforme en créature ailée afin d'attaquer les deux camps de manière frontale, mais totalement vaine car il est isolé et rongé par un maléfice qui détruit son âme humaine, risquant de le transformer définitivement en démon.

La métamorphose permet aussi l'illusion et le faux-semblant ; c'est le déguisement de Marko pour recevoir les clients du magicien. Ce jeu de masques et d'apparences est une sorte de carapace censée le protéger du monde extérieur et ses menaces. Hauru travestit son nom (Pendragon, Jenkis) et son apparence lui aussi pour se cacher : son identité, mais aussi ce qu'il ressent ; et on constate que Sophie n'est finalement pas si mécontente de sa nouvelle apparence parce qu'elle montre ce qu'elle ressent au fond d'elle depuis toujours. Elle l'accepte facilement car elle ne s'est jamais considérée comme jolie (comme elle le dit avec colère à Hauru qui pique une crise lorsque ses cheveux n'ont pas la bonne teinte et veut mourir s'il perd sa beauté). Quant à Calcifer le démon, attaché au château ambulante et son destin étant lié à celui d'Hauru, il se fait passer pour un feu de cheminée.

L'irruption de Sophie fait tomber les masques. Et la malédiction dont l'a frappée la Sorcière des landes se révélera finalement bénéfique. La Sorcière des landes est la première à reprendre sa véritable apparence : une femme âgée ratatinée. Chacun doit se libérer de ce qui lui empoisonnait la vie, l'emprisonnait.  
Rôle de la volonté et de la fraternité de Sophie : elles permettent de mettre fin au conflit et de lever les malédictions.

Le corps de Sophie est affecté par ses émotions et son manque d'assurance. A l'abri dans la boutique de chapeaux, elle est mal à l'aise à l'extérieur, dans le monde. Son attitude au début du film, la discussion avec sa sœur rayonnante, qui est son exact opposée, montrent à quel point Sophie est effacée, en retrait de la vie. Tout au long du film, son apparence évoluera en fonction de ses sentiments ; ainsi quand elle dort, elle redevient une jeune femme. Les états d'âme de Sophie modifient sans cesse son apparence au fil de l'histoire.

- une métamorphose qui révèle ; se laisser porter par ses sentiments.  
se cacher (pour fuir les responsabilités par exemple)/se protéger ; emprisonner ; jeu de pouvoir.
- étapes/déroulement de ces métamorphoses ; in ou hors champ.

### *Ponyo sur la falaise*, 2008.

Retour au merveilleux avec cette adaptation de *La petite Sirène* d'Andersen. Miyazaki simplifie son dessin et utilise des pastels secs pour la mise en couleur, ce qui est nouveau pour lui. On notera le soin particulier accordé au traitement de l'eau, avec l'idée de se lancer un défi, de renouveler sa technique en revenant à des fondamentaux de l'animation. Ponyo est une fillette poisson rouge dont le père est un savant fou misanthrope et la mère, Gran Marmare, une divinité marine. Elle rencontre Sôsuke, un petit garçon et rêve de devenir humaine au grand dam de son père Fujimoto. C'est Sôsuke (son affection, son sang...) qui rend possible la métamorphose progressive de Ponyo ; finalement validée par sa mère. Elle passe de petit poisson rouge à une sorte d'état intermédiaire mi humain, mi aquatique avant de finalement véritablement revêtir l'apparence d'une petite fille avec de vraies jambes et pas une queue.

- métamorphose : effets et causes ; volonté et sentiments.