

Auteur

Philippe Bunel

Date

Janvier 2020

Descriptif

Ce document propose une synthèse de la formation thématique organisée par l'Acap - pôle régional image dans le cadre de **Lycéens et apprentis au cinéma Hauts-de-France** autour du cinéma d'animation japonais avec un focus sur le réalisateur Hayao Miyazaki et l'analyse filmique de son œuvre *Le Voyage de Chihiro*.

**INTRODUCTION À
L'ANIMATION JAPONAISE**

De bonnes bases

La fièvre de la « culture manga » n'épargne pas les successions de générations d'adolescents français, l'hexagone étant numéro deux mondial des consommateurs de bandes dessinées nippones, juste après... le Japon.

Brisons tout d'abord une idée qui s'est enracinée dans nos esprits à cause d'un certain opportunisme commercial des éditeurs vidéo des années 1990 : une œuvre d'animation n'est pas un manga, ce dernier étant une bande dessinée japonaise. Le terme « *anime* » est alors accepté et employé dans le monde entier par les professionnels et les fans.

A ses balbutiements, l'animation à la japonaise tire son art visuel du théâtre mobile de rue, le kamishibai, elle est imprégnée des traditionnelles estampes, qui glorifient les grandes figures populaires et est une continuité des emaki, ces rouleaux peints qui font défiler l'histoire à mesure qu'on les déroule.

L'industrialisation de l'animation

Dans les années 1950, le nouveau studio Tōei Animation a l'ambition de rivaliser avec les productions luxueuses de la firme Disney. La récente major japonaise reprend alors le concept des adaptations d'œuvres littéraires internationales et ouvre le bal avec *Le Serpent blanc* en 1958. Ce premier long métrage d'animation japonais en couleur marque le début de l'industrialisation de l'animation au Japon : chaque année, Tōei propose son grand film d'animation.

En 1963, le célèbre mangaka Osamu Tezuka relève le pari de créer une série hebdomadaire aux épisodes de 20 minutes. Pour se faire, il adapte case par case son manga *Astro boy*, il pousse à l'extrême le concept « d'animation limitée » (8 images par seconde, voire moins, au lieu de 24), il conçoit le « bank system » afin de réutiliser les celluloids et il sur-stylise la mise en scène pour pallier le manque flagrant de mouvements. Il crée ainsi un modèle de production effréné et bon marché qui est encore exploité de nos jours.

Développement et culture nationale

Les années 1960 et 1970 sont jalonnées par l'ouverture aux genres et aux différents publics, que ce soit les séries magiques destinées aux filles, les satires sociales pour la ménagère, les séries sportives pour les adolescents et surtout les séries de SF pour garçons, qui trônent sur le marché. Avec leurs robots géant et leurs voyages spatiaux, *Mazinger* (l'aïeul de *Goldorak*), *Yamato*, *Albator 78* ou *Gundam* vont progressivement créer une base de fans qui se consolidera dans les années 1980 avec « *l'anime boom* », où de longues séries de mangas sont adaptées en masse, comme *Dragon Ball*, *Les Chevaliers du zodiaque* ou encore *Juliette je t'aime*.

En parallèle, les cinéastes d'animation créent des films ambitieux et matures, se réappropriant les œuvres adaptées avec des budgets toujours plus conséquents, à l'instar d'*Akira*, phénomène cyberpunk ultraviolent créé en plein bulle économique.

Cette bulle si confortable explose au début des années 1990 et le Japon voit ses industries phares stagner. Cette « décennie perdue » est alors ponctuée d'œuvres toujours plus sombres et complexes, comme *Ghost in the Shell* en 1995, à la froideur clinique et au scénario philosophique.

De son côté, la télévision subit un tsunami : *Neon genesis Evangelion*, une série de SF syncrétique qui explore profondément la psychologie des personnages. Cette œuvre inspire de nombreux auteurs, jusqu'à aujourd'hui encore et incite l'industrie de la japanime (mot valise également accepté) à sortir de nombreuses œuvres originales ambitieuses et adultes, comme *Cowboy Bebop*, qui mêle le polar à la S-F.

Depuis une quinzaine d'années, l'ère du numérique permet de créer plus facilement et plus vite, tout en croisant l'infographique et l'animation traditionnelle. Cette dernière est par ailleurs profondément ancrée dans la culture japonaise, ce qui explique pourquoi le virage 3D n'a pas été aussi important qu'en occident, surtout pour les personnages qui sont souvent sur expressifs. Désormais, plus de 400 studios (sur le sol nippon) produisent une multitude de séries et de films, diffusés chaque trimestre via de nombreux canaux : plateforme VOD, cinéma, vidéo... Alors que le marché local lui était suffisant auparavant, l'animation japonaise compte désormais sur l'international pour subsister.

La plupart de ces *anime* adaptent des mangas, des jeux vidéo (*visual novel*) et des romans populaires (*light novel*) afin de limiter le risque financier. Un souhait des comités de production qui ont désormais tout pouvoir pour développer un « fanservice » omniprésent. Il faut savoir que si les ados sont tant accros à ces séries toujours plus longues (*One Piece* dépassera bientôt le millier d'épisodes), c'est parce que la culture populaire japonaise iconise ses personnages et entretient un lien très fort entre ces figures fictives et les spectateurs/lecteurs. Ce n'est pas étonnant si d'une génération à l'autre, des poncifs caractériels sont réexportés inlassablement, ou si des personnages comme Albator et les chevaliers du Zodiaque font leurs retours en 3D via des *remake* en pagaille.

Bien sûr, parmi toutes ces vagues d'*anime* qui arrivent en masse sur le marché, de nombreuses œuvres de qualité (et parfois originales) sont produites, notamment au cinéma, comme les films de Mamoru Hosoda (*Mirai ma petite sœur*), Makoto Shikai (*Your Name*), Masaaki Yuasa (*Lou et l'île aux sirènes*) ou Hiromasa Yonebayashi (*Mary et la sorcière*), un transfuge de Ghibli.

Avec toute cette diversité de styles (visuels et narratifs) et tous ces genres brassés, l'animation japonais ne peut et ne doit pas être un genre à part entière facilement occultable. Elle fait partie du paysage audiovisuel mondial et les ateliers¹ ont prouvé combien il est possible d'analyser en profondeur (fond et forme) des œuvres très variées, qu'elles soient d'auteur, commerciales ou expérimentales.

¹ Cette journée de formation fut composée de deux temps. La matinée proposait une approche théorique restituée dans cette synthèse. L'après-midi était consacré à des ateliers pratiques à visée pédagogique.

MIYAZAKI L'IDIOSYNCRATIQUE

Dans ce marché prolifique, le cinéma de Hayao Miyazaki est une exception culturelle. Travaillant chez Tōei dans les années 1960, il se distingue par ses grandes performances d'animateur. Pour lui, pas question de succomber à la pauvre animation limitée ou de ne viser que le jeune public. Son ambition le conduit à quitter le studio au début des années 1970 pour rejoindre son compère Isao Takahata. Ensemble, ils font la fabuleuse série *Heidi*, où Miyazaki impose l'utilisation de *Layout* (plans détaillés avec les indications d'animation), ce qui deviendra automatique par la suite au Japon.

Lorsqu'il crée et réalise la série *Conan le fils du futur* en 1978, il s'impose par une qualité technique de haut vol, avec des traits purs permettant une grande fluidité de l'animation, ainsi que par ses thèmes qui reviendront toujours, comme l'aviation, l'écologie, les cataclysmes, les grands édifices attirant les mégalomanes, et surtout, la rencontre entre l'innocence des enfants et les vices des adultes qui réitérent sans cesse les erreurs du passé.

Après ce succès, il est l'un des premiers à imposer sa vision sur un manga en l'adaptant librement. Ainsi le film *Le Château de Cagliostro* (1979) n'a-t-il plus grand-chose à voir avec *Lupin III* de Monkey punch. Puis en 1984, il réalise *Nausicaa de la Vallée du vent*, qui lui permet de se créer un style visuel définitif. De ce film découlera le studio Ghibli, qui s'offrira peu à peu la tête du box-office nippon, surtout dans les années 1990, lorsque la trombine de Totoro (le logo du studio) fera partie intégrante de la culture populaire de l'archipel. Du *Château dans le Ciel* à *Princesse Mononoke*, en passant par *Kiki la petite sorcière* ou *Proco Rosso*, Miyazaki passe d'un genre à l'autre sans se préoccuper des tendances du moment. Il crée selon son bon vouloir, au grès des genres qui l'intéressent.

Ses trois derniers films : *le Château Ambulant*, *Ponyo sur la falaise* et *Le Vent se lève* confirment qu'il jouit d'une liberté inouïe.

Faute de relève, malgré plusieurs réalisateurs tels que Hiromasa Yonebayashi (*Arrietty, souvenirs de Marnie*) ou le fils de Miyazaki, Goro (*Les comtes de Terremer*), les portes du studio Ghibli ferment peu après la production des derniers films de Takahata et Miyazaki. Un grand coup pour l'équipe qui était salariée depuis la fin des années 1980, ainsi que pour le public international pour qui Miyazaki était la superstar de l'animation japonaise. Par ailleurs, la presse et les distributeurs tentent toujours de trouver un successeur (en termes de notoriété), en vain. Finalement, c'est Hayao Miyazaki lui-même qui prend sa propre relève, l'homme n'arrivant pas à prendre sa retraite depuis 20 ans. A 79 ans, il est en pleine production de son prochain long métrage. Ce sera sûrement le dernier, avant le suivant.

LE VOYAGE DE CHIHIRO

Avec *Le Voyage de Chihiro*, Hayao Miyazaki obtient la consécration internationale, son film devenant le plus grands succès mondial d'une œuvre animée japonaise et remportant de nombreux prix prestigieux, dont l'Oscar et le Lion d'Or. Mais surtout, il devient le plus grand succès tous films confondus sur le sol japonais !

Le plus japonais des films de Miyazaki

Si le long métrage rebondit sur le triomphe de *Princesse Mononoke* et que sa promotion est très importante, *Le Voyage de Chihiro* tire sa popularité du fait qu'il est l'œuvre la plus japonais du réalisateur, ce dernier le destinant

directement à ses compatriotes. A l'international, le film offre une véritable bouffée exotique, alors qu'au Japon, il touche intimement les spectateurs de tous âges.

- A l'instar du pays du soleil levant, le moderne côtoie le traditionnel sans que l'un n'empiète sur l'autre. La belle voiture du père de Chihiro est ainsi bloquée par une statue. Aucune technologie ne viendra entraver le monde des esprits.
- L'opposition ville/campagne s'impose également, montrant combien ces modes de vies sont si différents et peuvent créer des personnalités opposées.
- L'immense palette de créatures fantastiques fait directement référence à la culture des Yokai, ces nombreux monstres issus du foisonnant folklore japonais.
- Personnage à part entière du film, le Onsen est un indispensable de la culture nippone. Ici, le grand fan de forteresses qu'est Miyazaki conçoit cette infrastructure labyrinthique comme un temple du consumérisme, avec Yubaba en seigneur aux dents longues.
- L'aspect visuel renvoie directement au Japon, que ce soit les décors inspirés des Yukio-e ou les personnages dont les designs sont bien moins occidentalisés.

Bien sûr, Miyazaki en profite pour critiquer la société japonaise tout en dépeignant un parcours initiatique. Ainsi la capricieuse Chihiro est-elle séparée violemment de ses parents (aveuglés par leur pouvoir d'achat), pour intégrer la vie active (le monde des esprits) dans laquelle elle doit travailler pour subsister (le pacte de Yubaba). Dès lors, elle oublie son nom en devenant Sen (« mille »), soit un énième numéro dans cette société où labeur et conformisme vont de pair. Peu à peu elle oublie ce qui ne devrait jamais l'être : son âme d'enfant. Elle apprend donc un métier très dur, elle rencontre l'amitié (sa collègue, le vieux Kamaji), l'amour (Haku), différentes façons de vieillir (Yubaba et sa sœur), et pourquoi pas, la mort (Sans Visage). Finalement, cette expérience lui fait prendre conscience du monde qui l'entoure, tout en étant acceptée et valorisée par les individus qui en font partie. Elle a bien évolué la jeune fille qui tirait la langue aux esprits et qui ne reconnaissait pas ses parents. La scène du train dans la dernière partie est pour Miyazaki l'occasion de mettre en exergue le relief dont s'est dotée la personnalité de Chihiro. Chargée de convictions salvatrices et en pleine possession de sa liberté, elle se démarque des autres passagers : des ombres qui semblent rentrer du travail. Cette fois c'est sûr, elle s'est détachée de cette société d'individus aliénés.

Yōkai : La monstrueuse parade

Sans Visage est un être fascinant que Miyazaki offre aux spectateurs pour qu'ils puissent en faire ce qu'ils veulent. Il représenterait la mort ? Pourquoi pas, dans la mesure où il est le seul qui est menaçant, qu'il n'a pas une apparence très joyeuse et que Chihiro accepte de voyager avec lui, comme dans la culture shintoïste où la mort fait intégralement partie de la vie. Sinon, ne serait-il pas un esprit perdu, comme l'est Chihiro, et qui aurait succombé à l'influence cupide des adultes pour faire sa place ?

Miyazaki conçoit un univers riche et référentiel truffé de non-dits, pouvant dérouter le public occidental tant éloigné de la culture shintoïste et de la spiritualité que cette dernière implique. Mais n'est-ce pas justement le jeu d'être perdu comme l'est Chihiro à travers ce récit initiatique ? N'est-ce pas merveilleux de pénétrer un monde fantastique aussi surprenant, comme dans l'œuvre de Lewis Carol où Alice traverse une succession de lieux improbables ? Voyons-y une jolie manière de montrer que la vie ne doit pas se limiter au dogme de la « normalité » et que le merveilleux et l'horifique sont des composants naturels. Parfois, il faut savoir accepter sans chercher la logique à toute chose, il faut lâcher prise et se laisser porter par les images pour que la magie opère.

La fluidité de la mise en scène

Animateur avant tout, Miyazaki transporte le spectateur de façon admirable grâce à une exigence technique qui lui est propre (il peut être un grand tortionnaire dans les studios). Ainsi les plans sont-ils foisonnants de personnages en action et les mouvements d'une grande fluidité.

Perfectionniste, Miyazaki recherche le naturel de la gestuelle afin de ne pas heurter l'œil du spectateur. C'est également son but recherché dans sa mise en scène, où il conçoit des plans au service de l'histoire. Afin de faire se concentrer le spectateur sur les personnages, il ne s'impose jamais avec des cadres stylisés et favorise les plans fixes, les légers panoramiques et autres travellings lents. Si l'infographie se veut parfois intrusive au dépend d'une cohérence visuelle, les séquences s'enchaînent avec la même ambition technique de bout en bout.

Pour accompagner cette fausse simplicité visuelle, la musique symphonique de Joe Hisaichi (compère de Miyazaki depuis vingt ans) se veut exigeante en sonorités afin de coller au mieux à ce « voyage » atypique, tout en adoucissant le passage d'une scène à l'autre, ici encore pour gagner en fluidité.

A ce jour, *Le Voyage de Chihiro* est le film le plus connu du réalisateur (et sûrement de l'animation japonaise). Dès lors, il doit être une porte d'entrée à la filmographie du cinéaste et de ses collègues du studio Ghibli, et par extension, à l'animation japonaise elle-même, qui peut effrayer de par son immensité. Il faut voir le cinéma de Miyazaki tel un baobab qui cache la forêt luxuriante. Heureusement, les films en tous genres sont de plus en plus présents sur les grands écrans français.