

Emmanuel Trouillard

Doctorant-moniteur Université Paris 7 – Denis Diderot

UMR n°8504 Géographie-Cités, équipe P.A.R.I.S

ENS Ulm, département de géographie

Compte-rendu de la présentation du 11 mai 2011, ENS Ulm, séminaire « Géographie, arts et littérature ».

Géographie animée : l'imaginaire spatial d'Hayao Miyazaki.

Introduction

Alors que les connexions entre géographie et littérature ont déjà été explorées à maintes reprises, et selon des approches diverses¹, il n'en va pas de même pour le cinéma, et a fortiori pour les films d'animation qui n'ont fait jusqu'ici qu'exceptionnellement l'objet de travaux de recherche dans ce domaine². Cette situation, outre la hiérarchie implicite des différentes formes d'expression artistique qu'elle révèle, s'avère d'autant plus paradoxale que la littérature, dans sa forme classique, ne peut au mieux que suggérer indirectement l'espace par l'intermédiaire du langage, c'est-à-dire par des moyens non-spatiaux, là où l'art cinématographique est au contraire à même de créer directement un monde projeté doté d'un espace propre.

Le cinéma d'animation se distingue fondamentalement de celui que l'on qualifiera de « traditionnel » par l'emploi de techniques spécifiques. Le cinéma traditionnel, avec son procédé de reproduction photographique, naît d'une dialectique entre contingence et déterminisme, à travers la maîtrise plus ou moins grande qu'a le réalisateur de la multiplicité irréductible des éléments présentés à la caméra ; le cinéma d'animation, par contre, résulte d'une tension entre vide et plein : la moindre image, le moindre mouvement qui viennent emplir l'écran doivent nécessairement faire l'objet au préalable d'une réflexion et d'un travail de création³. Cette branche spécifique de l'activité cinématographique peut donc à ce titre, et au prix d'une nécessaire perte de réalisme due à la simplification des formes reproduites, être qualifiée de sur-déterminée par rapport à la production traditionnelle. Or, cette sur-détermination offre au réalisateur des possibilités vastes, et notamment la liberté de retranscrire bien plus exactement (et à moindres frais) son imaginaire spatial. Pour cette raison, le cinéma d'animation peut constituer pour les géographes un domaine d'études particulièrement intéressant. Mais l'animation, en tant qu'outil, permet, à l'instar du cinéma live, d'aborder tous les genres, tous les sujets et tous les publics, et la réelle diversité de ce champ

1 Il est bien entendu impossible de citer ici tous les travaux existants. Parmi les plus connues (cf. bibliographie pour le détail des références) : [Bachelard, 1957], [Poulet, 1963], [Jourde, 1991], [Tissier, 1992] [Brousseau, 1996]...

2 On a par contre vu se multiplier, de façon plus ou moins opportuniste, des ouvrages sur l'animation à destination du grand public, à la rigueur et à l'intérêt très variables. A noter d'ailleurs que Miyazaki est bien représenté dans cette catégorie (l'un des exemples les plus récents : [Colson et Régner, 2010]). Sans oublier non plus les revues et sites internet spécialisés, au contenu parfois très pointu et précieux (par exemple la revue de cinéma Eclipses, qui a sorti récemment un numéro spécial sur Miyazaki : [Eclipses, 2009], ou encore le site français de référence sur Miyazaki : www.butta-connection.net), voire les revues de cinéma généralistes, qui produisent également sur le sujet.

3 Certaines techniques, utilisées dans l'animation des personnages, sont certes venues brouiller la frontière entre les deux ensembles (rotoscopie, motion capture, performance capture), mais elles demeurent encore peu employées jusqu'à présent. Par ailleurs, Miyazaki n'a rien d'un innovateur sur le plan technique : l'intégralité de ses créations participent d'un cinéma d'animation classique en animation image par image, malgré quelques tentatives ponctuelles d'utilisation de la 3D pour certaines séquences (notamment dans *Le Voyage de Chihiro*), séquences d'ailleurs jugées peu concluantes par le réalisateur.

cinématographique ne saurait donc faire l'objet d'une étude géographique d'ensemble⁴. Et ce d'autant plus que la pertinence d'une telle étude sera bien entendu très variable selon l'auteur et les œuvres considérés.

Parmi les « cinéastes en animation »⁵, Hayao Miyazaki se démarque particulièrement par sa capacité à donner vie à des univers foisonnants et poétiques, apparemment doués, au-delà des récits qui s'y déroulent, d'une réalité autonome. Certains de leurs éléments marquants en viennent même à intégrer l'imaginaire collectif des spectateurs : ainsi des fameux paysages, atmosphères, arbres, avions...« à la Miyazaki ». Reconnue aujourd'hui internationalement, son œuvre a d'ailleurs largement contribué, au début des années 2000, à dédramatiser auprès d'une partie du grand public occidental une animation japonaise qui souffrait jusque-là d'une réputation assez sulfureuse. Au-delà de leur incontestable richesse esthétique, l'impact que les univers miyazakiens peuvent exercer sur le spectateur repose également sur des dispositifs spatiaux à la fois forts et cohérents, qui participent activement au déploiement du récit et à l'ambiance poétique qui se dégage des films. Cette dimension spatiale, à nos yeux majeure, de l'œuvre de Miyazaki, n'a pourtant, à notre connaissance, jamais été abordée jusqu'ici de façon approfondie, à l'exception notable d'une thèse de cinéma récente [Le Roux, 2009]⁶. En outre, ces structures et motifs spatiaux mobilisés par Miyazaki reviennent de façon récurrente tout au long de sa filmographie, au gré de variations et de combinaisons, au point de constituer une véritable boîte à outils spatiale miyazakienne. Cette dernière peut être abordée, selon nous de manière fructueuse, du point de vue et avec les outils de la discipline géographique.

Pour l'explorer, nous nous appuyons sur les 10 longs métrages que Miyazaki a signé à ce jour. Cela recouvre, dans l'ordre chronologique : *Le Château de Cagliostro* (1979), *Nausicaä de la Vallée du vent* (1984), *Le Château dans le ciel* (1986), *Mon Voisin Totoro* (1988), *Kiki la petite sorcière* (1989), *Porco Rosso* (1992), *Princesse Mononoke* (1997), *Le Voyage de Chihiro* (2001), *Le Château ambulante* (2004) et *Ponyo sur la falaise* (2008)⁷. Il s'agit ici non pas d'estimer les écarts et les connexions qu'entretiennent ces films avec le monde réel, mais bien de les considérer comme des terrains géographiques à part entière, tout aussi légitimes que des terrains réels, sans nier pour autant les spécificités (et difficultés) propres à leur nature fictionnelle. L'approche adoptée se veut à la fois universelle et transversale. Universelle, en opposition à la tentation, le plus souvent contre-productive, de voir en Miyazaki un auteur essentiellement japonais, en négligeant les faits majeurs et distinctifs que sont l'ouverture de son œuvre à la culture occidentale, ainsi que la forte capacité de diffusion de celle-ci en dehors de sa culture d'origine ; cela n'équivaut pas, bien entendu, à nier la nationalité, ni la culture de Miyazaki, mais seulement à ne pas choisir *a priori* nos axes interprétatifs en fonction de cette donnée⁸. Transversale, car les analyses présentées visent

4 Hormis bien sûr le cas particulier d'études qui porteraient sur *l'industrie* de l'animation et la production localisée de ce type d'œuvres.

5 Expression empruntée à Stéphane Le Roux [Le Roux, 2009].

6 Ce travail, passionnant, se restreint toutefois uniquement aux premières œuvres de Miyazaki (il ne s'aventure pas au-delà de *Mon Voisin Totoro*) et demeure avant tout centré sur les techniques cinématographiques mises en œuvre à l'échelle de la scène. Les analyses ne s'aventurent que rarement à l'échelle des univers développés dans les films considérés dans leur totalité. Nous revenons dans la suite du texte plus précisément sur le contenu de cet ouvrage.

7 La carrière de Miyazaki dans l'animation a débuté en 1963 au studio d'animation de la Tôei et son premier long métrage date de 1979, bien avant le succès international rencontré par *Le Voyage de Chihiro* en 2001. De fait, la connaissance de son œuvre en occident est quasi-nécessairement partielle et rétrospective. Pour comparaison, le premier grand succès populaire de Miyazaki au Japon fut *Kiki la petite sorcière* en 1989. Si l'œuvre de Miyazaki avait fait auparavant quelques modestes percées sur le marché français (le pays jusqu'ici le plus en pointe en matière d'importation de produits culturels japonais), le premier film du maître à y connaître une sortie d'importance a été son septième, *Princesse Mononoke*, en 1997.

8 Un exemple, parmi d'autres, d'une telle approche essentialiste appliquée à un projet de recherche : « Dans un pays

systématiquement à embrasser l'œuvre filmique de Miyazaki de la façon la plus extensive possible ; mais loin de chercher à réduire l'œuvre à quelques grands principes totalisants, il s'agit au contraire avant tout de la restituer autant que possible dans sa complexité, en s'interrogeant sur la portée de chaque affirmation, ainsi que sur l'existence d'éventuels contre-exemples⁹. Se pose aussi en filigrane la question de l'unité de la filmographie miyazakienne. En effet, contrairement à d'autres œuvres, à univers unique, précédemment étudiées sous l'angle spatial [Poulet, 1963 ; Jourde, 1991], les films de Miyazaki se déroulent à chaque fois dans des univers a priori distincts¹⁰.

Bien que les commentateurs mettent en général l'accent sur certains traits récurrents dans l'œuvre de Miyazaki (enfants ou jeunes adolescents comme héros, absence des figures parentales, message écologiste sous-jacent, les machines volantes...etc...), celle-ci n'en frappe pas moins par une réelle diversité, à commencer par les cadres spatio-temporels des différents récits : quels rapports, en effet, entre le Japon rural de l'après-guerre de *Mon Voisin Totoro*, l'univers steam-punk¹¹/fantasy du *Château ambulante* et les sociétés d'inspiration européenne d'un *Kiki la petite sorcière* ou d'un *Porco Rosso* ? Toute explication synthétique se doit d'abord de prendre acte de cette diversité de décors. Cette diversité est d'ailleurs telle qu'elle invalide toute tentative de classification simple fondée sur des critères de temps et de lieu. De tels critères débouchent en effet sur des typologies éclatées, peu efficaces sur le plan heuristique¹².

Plutôt que de s'interroger ponctuellement sur le « où » et le « quand » des univers miyazakiens, et sur leurs éventuelles inspirations géographiques concrètes¹³, il s'avère plus pertinent de s'attacher

(le Japon) où l'espace intime de la maison revêt une importance quasi religieuse, chargé de rites et de symboles, la représentation de la maison dans le cinéma de Miyazaki mérite analyse. » [Mérard, 2008, p.131] Nous remettons en cause la pertinence d'un tel lien de cause à effet qui ne fait qu'instrumentaliser l'exotisme véhiculé auprès de certains spectateurs par l'œuvre d'un cinéaste japonais. Tous les Japonais n'apprécient pas automatiquement, « suivant le bouddhisme et le shinto, philosophie de l'impermanence, [...] ce qu'il y a de plus éphémère et de plus changeant dans un paysage. » (p.138) Et est-il vraiment nécessaire de mobiliser le moine Dôgen, grand maître Zen du XIIIe siècle, pour expliquer la filmographie miyazakienne (p. 139) ? Tout cela au risque de plaquer des attentes a priori sur l'œuvre étudiée et de procéder à une lecture orientée, voire forcée, de celle-ci : « Traditionnellement, la marche du "genkan" (vestibule des maisons japonaises) inscrit spatialement l'entrée dans la maison. L'entrée du château ambulante est elle aussi marquée par quelques marches de pierre, sans pour autant que les personnages se déchaussent. Il en va de même pour la chambre de Kiki, à laquelle on accède par un escalier de bois : la "montée" dans la maison est toujours présente à l'esprit, même si le décor est occidental. » A noter qu'Augustin Berque, auteur souvent mobilisé dans ce type d'approches, ne verse paradoxalement pas, en ce qui le concerne, dans une telle affirmation d'un particularisme japonais a priori ; a contrario, il montre bien comment cette idée d'un particularisme autochtone (notamment par rapport à l'Occident), partagée par de nombreux auteurs japonais, n'est elle-même qu'un construit social, véhiculé notamment par une littérature nationaliste (« nippologique ») [Berque, 1986].

9 Bien entendu, une démarche visant à développer une « analyse transversale complexe » demeurera, quels que soient les efforts déployés, toujours un peu oxymorique et simplificatrice : étant donné la richesse et la diversité de l'œuvre miyazakienne, chaque film mériterait en soi une étude approfondie.

10 Et ce malgré la tentation de chercher à établir un lien « transfictionnel par critique interposée » [St-Gelais, 2011] entre certains films (qui pourraient par exemple se dérouler dans un même univers, mais à des époques distinctes [Zagalia, 2009]), tentative légitimée par la figure totalisante de l'auteur Miyazaki, celui-ci étant d'ailleurs réputé pour sa main-mise absolue, quasi-autoritaire, sur ses projets – conception qui s'opposerait au travail d'équipe, fortement délégué, des productions occidentales (avec pour idéal-type le fonctionnement des studios Pixar) [Montmayer, 2004].

11 Sous-branche de la science-fiction, le genre « steampunk » désigne des fictions uchroniques situées dans des univers où la 2^{de} révolution industrielle n'aurait pas eu lieu et où la technologie fondée sur l'utilisation du charbon et de la vapeur aurait pris des proportions jamais connues dans l'histoire réelle. Elles adoptent le plus souvent un style résolument rétro, inspiré de l'œuvre de Jules Verne.

12 J'ai présenté, au cours de mes interventions relatives à ce travail, le résultat d'une telle tentative. Je ne le reproduis pas ici et laisse à l'éventuel lecteur qui n'aurait pas pu y assister le loisir de tenter par lui-même l'expérience.

13 Ce travail renverrait notamment aux différents voyages préparatoires que Miyazaki a effectué pour différents projets

aux grands dispositifs spatiaux qui les régissent. Nous nous proposons donc dans cette optique de construire une typologie de l'œuvre miyazakienne qui soit fondée à la fois sur les « registres » des univers qui la composent, et sur la « structure spatiale » des récits qui s'y développent.

1. Les registres des univers miyazakiens

Par registre, nous entendons la nature des règles matérielles qui régissent globalement l'univers dépeint et qui constituent son cadre « normal ». Si ces règles se veulent analogues à celles du monde réel, alors le registre de l'univers peut être qualifié de « réaliste », sans pour autant que les lieux présentés ne s'appuient nécessairement sur un référent existant ou ayant réellement existé. A l'inverse, un univers qui s'abstrait du cadre réaliste conventionnel pour développer ses règles globales propres peut être qualifié de « merveilleux ». Dans le cas d'un registre à prétentions réalistes, l'univers dépeint peut éventuellement accueillir des éléments merveilleux ponctuels (locaux), mais ces écarts mêmes sont alors présentés, par définition, comme « extra-ordinaires » ; plutôt que de venir remettre en cause le cadre de référence réaliste, ils tendent donc, a contrario, à le confirmer davantage dans son statut. Le cinéma d'animation, dont la coupure avec le référent réel apparaît d'emblée plus évidente, est certainement propice à l'irréalisme [Le Roux, 2009]. Et de fait, tous les films de Miyazaki, sans exception, comportent des éléments merveilleux. Pour autant, sa filmographie doit-elle, dans son entier, être automatiquement rattachée au registre merveilleux ? A regarder dans le détail, il ressort plutôt que ses films, à rebours de l'image unidimensionnelle qui leur est volontiers associée, recouvrent tout un éventail de situations intermédiaires.

Une partie non-négligeable de la filmographie de Miyazaki s'inscrit en effet dans un registre globalement réaliste, ponctué seulement de façon locale d'éléments merveilleux. Le registre du *Château de Cagliostro* correspond à un réalisme amplifié, à visées à la fois poétiques et burlesques (cartoonesques), caractéristique des premiers travaux de Miyazaki dans le domaine du manga d'action (*manga eiga*)¹⁴ : les héros s'y révèlent occasionnellement capables, et ce sans justification rationnelle claire, de cascades défiant toutes les lois de la physique réaliste, comme si les propriétés physiques de l'espace se déformaient littéralement sous le poids de leur volonté¹⁵. Dans d'autres films, le merveilleux est strictement circonscrit et assume une fonction avant tout symbolique : dans *Porco Rosso*, le visage porcine du héros, dû à une malédiction dont on ne saura finalement quasiment rien, en constitue la seule véritable occurrence ; il ne constitue à aucun moment un enjeu central du

antérieurs à ses films [Colson et Régner, 2010 ; www.butu-connection.net], mais, à nos yeux tout du moins, ces informations érudites se révèlent au final anecdotiques en ce qui concerne la compréhension et l'analyse de l'œuvre en elle-même.

14 Pour citer les séries situées dans cette veine, produites pour la télévision, auxquelles Miyazaki a collaboré avant ses longs métrages :

- Lupin III (1ère et 2e saisons : 1971-72 ; 1977-1980), travail à mettre en relation avec le premier long métrage de Miyazaki en 1979 qui prend place dans l'univers de cette licence, très populaire au Japon.

- Conan le fils du futur (1978), Sherlock Holmes (1982).

Pour plus d'informations sur ces productions (la plupart éditées en France) : www.butu-connection.net

15 Nous verrons un peu plus loin comment ce réalisme amplifié constitue en fait l'une des modalités de la sur-mobilité propre aux héros d'aventure chez Miyazaki. On trouve les dernières traces de ce registre particulier (registre des origines de la fiction miyazakienne) dans certaines séquences du *Château dans le ciel* et, plus tardivement, de *Porco Rosso*. En effet, le reste de l'œuvre de Miyazaki se distingue par une volonté systématique de la part du réalisateur d'explicitier à chaque fois rationnellement les éléments merveilleux mobilisés (pouvoirs magiques, avancées technologiques...), générant par ce biais un effet de réel paradoxal [Le Roux, 2009] (cf. infra le passage dédié à la « poésie de l'insolite » miyazakienne identifiée par St. Le Roux).

récit, se voulant avant tout le reflet de l'isolement et du caractère asocial du héros ; dans *Kiki la petite sorcière*, la présence de sorcières aux pouvoirs somme toute limités (potions, cartomancie, capacité de voler...) constitue la seule entorse à un réalisme d'ensemble. Certains films ont pour cadre un univers mixte où se côtoient un domaine réaliste et un domaine merveilleux, le premier étant alors privilégié par la narration en tant qu'espace « normal » tandis que le second est présenté comme le domaine de l'« extra-ordinaire » : dans *Mon Voisin Totoro*, le domaine magico-naturel du kami Totoro constitue une enclave au sein de l'espace rural réaliste où vient emménager la famille Kusakabe en début de film ; le récit adopte tout du long le point de vue réaliste des deux fillettes de la maisonnée dans leurs interactions avec leurs voisins merveilleux ; Miyazaki fait, en outre, longtemps peser un doute sur l'existence réelle de ces derniers, laissant ouverte, par de multiples indices, la possibilité que ceux-ci ne soient que des créatures oniriques, nées de l'imagination des fillettes face à leur nouvel environnement végétalisé. Cette cohabitation d'un domaine réaliste et d'un domaine merveilleux se retrouve également dans la première moitié de *Ponyo sur la falaise* : le héros, le jeune Sôsuke, réside dans une petite ville portuaire, le long de l'espace maritime, domaine merveilleux de la Reine des mers ; un jour, Ponyo, la fille-poisson que cette dernière a eu avec un humain, fugue du giron paternel et fait la rencontre de Sôsuke, chez qui elle décide de s'installer. Si cette première moitié du film adopte de temps à autre le point de vue du personnage merveilleux (Ponyo), outre celui du jeune garçon, là encore le cadre réaliste est privilégié dans la mesure où c'est bien Ponyo qui vient s'installer dans le domaine des humains, en une inversion du dispositif employé auparavant dans *Le Voyage de Chihiro* et *Le Château ambulante*. Ce film se distingue, de plus, radicalement du reste de l'œuvre par un retournement complet de son registre en son milieu, exploitant en cela une potentialité inhérente au dispositif spatial mis en place : Miyazaki mobilise le motif du raz-de-marée, familier à la culture japonaise, pour mettre en scène un débordement (littéral) du domaine marin (merveilleux) sur le domaine humain (réaliste), submersion qui débouche sur un renversement du régime de normalité, celui-ci basculant alors vers un merveilleux quasi-surréaliste.

De leur côté, les films relevant du registre merveilleux appartiennent à des genres aux codes souvent bien établis : la science-fiction post-apocalyptique (*Nausicaä de la Vallée du vent*), le steampunk (*Le Château dans le ciel*, *Le Château ambulante*), le fantastique légendaire (*Princesse Mononoke*) ou contemporain (*Le Voyage de Chihiro*), voire le conte de fée (la deuxième partie de *Ponyo sur la falaise*). Mais ces films, comme le montre Stéphane Le Roux dans ses travaux [Le Roux, 2009]¹⁶, sont aussi systématiquement traversés de touches réalistes ponctuelles, qui visent à renforcer la vraisemblance des univers dépeints en nous en présentant le fonctionnement concret et apparemment rationnel.

La narration et l'imaginaire spatial miyazakiens semblent donc s'épanouir dans un alliage, aux proportions variables, de merveilleux et de réalisme. Pour Stéphane Le Roux, ce mélange est même au fondement d'une « poésie de l'insolite », inhérente aux films de Miyazaki ; l'insolite naîtrait de sa capacité à provoquer chez le spectateur une sensation d'étrangeté, induite par un traitement du merveilleux sur un mode réaliste, presque banal, volontairement en décalage avec les approches souvent outrancières et tape-à-l'œil d'autres productions animées (avec les films de Disney en ligne de mire). St. Le Roux semble par contre considérer cette contamination du merveilleux par le réalisme chez Miyazaki comme à sens unique, s'appuyant sur le constat de l'assimilation durable, sur le plan culturel, du cinéma d'animation au seul registre merveilleux¹⁷. L'auteur nous donne

16 Nous renvoyons à ses travaux de thèse pour des exemples détaillés relatifs aux films de ce registre.

17 « En animation, la nature dessinée des images et la logique de 'tout merveilleux' ne paraissent pas faciliter (la) mise en place (de l'insolite). D'emblée dans l'enchantement, l'imaginaire assumé, le dessin animé ne présente aucune base réaliste à partir de laquelle dévier vers l'étrange. En fait, Miyazaki travaille l'insolite à revers. A partir de l'irréalité

cependant les clés pour penser également la relation symétrique : « (c'est) peut-être la spécificité même du dessin animé, en tout cas telle que cette école, ce parti du réalisme¹⁸ l'a envisagé : l'animation, ne discriminant pas dans son principe la réalité de son contraire, induit *un nivellement des (im)possibles*, de l'humain à la créature fabuleuse, du comportement de tous les jours à la cascade invraisemblable, du monde sensible à l'irruption merveilleuses. » (p.134, c'est nous qui soulignons) Partant de là, il distingue deux voies possibles, l'une empruntée par Miyazaki (le naturel dans le merveilleux), l'autre par Isao Takahata, qui consiste en un réalisme transfiguré par la matérialisation de la « vie intérieure » des personnages principaux : « (le cinéma de Takahata) prend le parti de l'effet de réel en tant que tel, pour toucher au cœur d'une vérité humaine. C'est ainsi que sont pensées les scènes où un souvenir, un rêve, un moment impromptu de vie intérieure se glisse dans la réalité objective [...]. (L'animation permet) au public de s'investir plus directement dans l'histoire et le monde des personnages – comme pure représentation – sans que les marqueurs de sa propre réalité, paradoxalement, ne le ramènent au processus de filmage » (p.134)

Or, plutôt que d'assigner strictement ces deux réalisateurs à un unique registre, pourquoi ne pas simplement accepter l'existence chez Miyazaki, comme nous avons essayé de le montrer, d'un réalisme dynamisé et/ou transcendé par des éléments merveilleux, et non pas soumis à eux, et chez Takahata d'un imaginaire burlesque et politisé (*Pompoko* !), relevant d'un autre registre que ses films plus intimistes?

2. Types de récit et structures spatiales

Les films de Miyazaki débutent quasi-invariablement par un déracinement initial du héros hors de

ontologique de l'animation, il insère (une) part de concret, d'anecdotique [...] L'insolite émerge [...], non par irruption d'une incongruité dans le réel, mais en perturbant la mécanique du merveilleux par du trivial et du quotidien. » (c'est nous qui mettons en italique) [Le Roux, 2009, p.103] Stéphane Le Roux donne ici un statut (trop?) prépondérant au merveilleux chez Miyazaki, qui fait écho selon lui à la prépondérance du merveilleux dans le dessin animé en général ; les pans réalistes de l'œuvre de Miyazaki seraient alors avant tout des moyens en vue d'une fin unique et systématique : l'irruption de cet « insolite à revers » que St. Le Roux présente comme le cœur de la poésie miyazakienne. Dans cette perspective, *Mon Voisin Totoro*, avec sa célèbre scène de « l'arrêt de bus », son choix d'un registre résolument réaliste et ses surgissements locaux de merveilleux, nous est présenté comme l'aboutissement de cette recherche esthétique, en germe dans les films d'aventure précédents. Cette thèse générale s'inscrit dans la continuité d'un projet de recherche qui vise à expliciter les conceptions spécifiques de l'animation qu'ont développées et mis en application Isao Takahata et Hayao Miyazaki dans leurs œuvres respectives. En effet, ces deux réalisateurs ont en commun une recherche du « réalisme » dans les univers fictionnels qu'ils créent : « (leur) réalisme ne concerne alors ni la plausibilité de (leurs) univers, ni celle des péripéties, mais repose bel et bien sur l'art de la mise en scène. Elle construit un espace existant pour lui-même, un temps semblant poursuivre naturellement son cours [...] » (p.14)

On voit que la définition donnée ici du réalisme comme construction d'univers « (qui n'assument pas) tacitement n'exister que pour le spectateur qui en jouit » (p.69) et qui sont donc ressentis par lui comme ayant une existence autonome, diffère de la nôtre, fondée pour sa part sur des critères narratifs (cf. supra) et non de mise en scène. La notion d'« insolite » qui en découle se révèle en outre peu exploitable pour nous en tant que critère d'analyse, dans la mesure où elle se fonde sur une conception hiérarchisée et téléologique de la production miyazakienne, sans doute cohérente dans le cadre d'une réflexion esthétique sur l'histoire du cinéma d'animation, mais qui aboutirait à donner, dans le cadre de notre étude un poids exagéré à quelques scènes, aussi marquantes soient-elles. Cela nous renvoie également à un problème d'échelle : bien que très efficace pour expliquer des séquences précises, voire pour décrire une ambiance propre aux films de Miyazaki, le modèle proposé par St. Le Roux ne permet pas vraiment de saisir, à l'exception (par définition) de *Mon Voisin Totoro*, les enjeux narratifs centraux des films considérés dans leur totalité (à moins de ne considérer, par exemple, les films ayant précédé *Mon Voisin Totoro* que comme de vastes brouillons transitoires, tournés vers la réalisation d'un projet plus global).

18 St. Le Roux fait allusion ici au mouvement initié notamment par Isao Takahata à la Tôei, qui trouve son point de départ créatif dans le projet *Horus, Prince du soleil* (1968).

son lieu de vie originel. Si certains films (*Le Château de Cagliostro*, *Nausicaä*, *Porco Rosso*) semblent à première vue échapper à ce modèle, une analyse de leur structure narrative révèle rapidement la présence du même motif, que le héros adulte soit déraciné de longue date (*Porco Rosso*, *Le Château de Cagliostro*), que ce déracinement ait lieu un peu plus tard au cours du film (*Nausicaä*, *Porco Rosso*), ou bien même que ce motif soit assumé par un personnage secondaire (la jeune Fio dans *Porco Rosso*). Ce déracinement peut être volontaire, voire programmé, ou, bien au contraire, contraint, voire brutal. Ainsi, le départ de Kiki la petite sorcière, prévu de longue date, vient perpétuer une tradition qui veut qu'une sorcière quitte sa famille à l'âge de 13 ans pour effectuer son apprentissage sous d'autres cieux. A l'inverse, Ashitaka, le héros de *Princesse Mononoke*, est contraint de quitter du jour au lendemain son village, en quête de la source et peut-être du remède à la malédiction qui s'abat sur lui dès les premières minutes du film. Ce départ peut tout aussi bien être vécu avec enthousiasme qu'avec résignation ou, pire, hostilité. Pazu, dans *Le Château dans le ciel*, avoue à sa compagne de voyage Sheeta, avoir toujours rêvé de vivre une grande aventure loin de son village de mineurs, tandis que Chihiro nous est présentée, au contraire, dès la scène d'introduction, comme hostile à son déménagement loin de ses amis et de son ancien quotidien ; et c'est ensuite bien malgré elle qu'elle se retrouve prisonnière du domaine des Dieux. Mais quel que soit finalement le ressenti initial des personnages miyazakiens, ces déracinements sont systématiquement présentés, dans l'économie des récits, comme positifs dans leurs conséquences.

En effet, ce départ du foyer originel peut déboucher chez Miyazaki sur deux grands **types de récits**, que l'on distinguera ici comme films d' « aventure » et comme films de « quotidien »¹⁹. Le type de récit renvoie ici au point de vue particulier adopté par un réalisateur pour explorer un univers fictionnel. Le parcours de la caméra et des personnages composent alors une structure spatiale du récit, dont il est possible d'étudier les grandes caractéristiques. Or, à la différence du monde réel, un univers fictionnel entretient avec les parcours narratifs qui s'y déploient des relations réciproques, sans hiérarchie a priori : un monde imaginaire advient et se construit à travers la narration en même temps qu'il la structure lui-même. Chaque réalisateur choisit ainsi d'accorder une importance plus ou moins grande à chacun de ces pôles, selon un gradient qui irait de l'univers « simple décor d'un récit », au récit « simple prétexte à l'exposition d'un univers ». Miyazaki se distingue de son côté par la grande importance et attention qu'il a accordé tout au long de sa carrière à la construction de ses univers fictionnels. Cette composante de son travail est souvent venue transcender des récits en apparence assez classiques, avec pour résultat de donner au spectateur le sentiment poétique de mondes dont l'existence serait préalable aux événements dépeints et qui pourraient potentiellement accueillir des fils narratifs très divers [Le Roux, 2009 ; St-Gelais, 2011]²⁰.

2.1. Films d'aventure

Le film d'aventure chez Miyazaki va être l'occasion pour le héros de parcourir, et la plupart du

19 Si beaucoup de commentateurs ont noté ce retour du motif du déracinement chez Miyazaki, aucun n'a, à notre connaissance, établi clairement cette distinction entre films de quotidien et films d'aventure. Par contre, certains d'entre eux, en cherchant à unifier à l'excès sa filmographie, tendent à la rattacher dans son intégralité, soit à des récits d'aventure [Colson et Régner, 2010], soit à des récits de quotidien [Mérad, 2010]. St. Le Roux, dans son cadre théorique propre (cf. supra), associe le quotidien au réalisme, et l'aventure au merveilleux, mais sans clairement les distinguer ni rattacher ces concepts à la structure des récits (seulement à des principes de mise en scène).

20 Miyazaki semble lui-même jouer de cette potentialité, avec l'intégration dans les films de quotidien de personnages secondaires qui auraient tout à fait pu être, dans un autre film qui leur aurait été consacré, des héros d'aventure à part entière (le magicien Hauru dans *Le Château ambulante*, Haku dans *Le Voyage de Chihiro*) et réciproquement (Fio dans *Porco Rosso*, voire même - pourquoi pas ? - Dame Eboshi, la directrice des forges de *Princesse Mononoke*, qui ferait, il est vrai, une héroïne bien ambiguë!). Voir aussi infra le passage sur le rôle des personnages secondaires dans les fictions miyazakiennes.

temps de découvrir et d'explorer²¹, son univers à travers une quête qu'il aura à accomplir selon un enchaînement classique de buts et de réalisations successives. L'enjeu majeur de ces films consiste dans la capacité matérielle des héros à agir dans et sur un univers en état de déséquilibre. Ce dernier terme doit être pris dans son acception la plus générale : du conflit nature/société généralisé de *Princesse Mononoke* ou de *Nausicaä de la Vallée du vent*, à l'irruption tonitruante d'un « Amerloque », venu bouleverser le quotidien tout en farniente de Porco Rosso, dans le ciel serein de l'Adriatique italienne. Le récit d'aventure s'articule principalement autour des déplacements répétés du ou des personnages principaux entre différents lieux-étapes. Ces derniers se définissent avant tout comme des lieux-à-atteindre, où les héros n'ont jamais vocation à demeurer. Ce modèle élémentaire, peu original en soi, résume à la fois *Le Château de Cagliostro*, *Nausicaä*, *Le Château dans le ciel*, *Porco Rosso*, *Princesse Mononoke*, de même que la deuxième partie de *Ponyo sur la falaise*.

Or, l'originalité de Miyazaki réside justement dans sa capacité à tisser, à partir de ce modèle de base, des structures spatiales qui vont aller en se complexifiant au fur et à mesure de sa carrière. La progression des héros d'aventure ne suit ainsi que rarement une structure linéaire²². Seuls *Le Château dans le ciel* et la deuxième partie de *Ponyo sur la falaise* semblent en partie faire exception à la règle. Mais l'espace miyazakien est fondamentalement tridimensionnelle, et, dans le cas de ces deux films, la relative simplicité des déplacements des héros sur le plan horizontal se double d'une réelle complexité sur le plan vertical : les héros du *Château dans le ciel*, Pazu et Sheeta, changent ainsi constamment d'altitude, alternant les épisodes dans les profondeurs de mines et les passages les plus aériens, avec l'aboutissement que représente la mythique cité volante de Laputa. Cette tridimensionnalité²³ se retrouve également dans *Ponyo sur la falaise* et dans *Porco Rosso*, films qui multiplient les changements de niveaux du même ordre, qu'ils soient aériens ou aquatiques. Par ailleurs, cette propriété traverse la filmographie dans son ensemble et n'est absolument pas l'apanage des seuls films d'aventure.

Globalement averse à toute progression simplement linéaire, l'oeuvre de Miyazaki privilégie en effet la figure de l'aller-retour répété entre de grands ensembles territoriaux, toujours bien définis

21 Encore une fois, Porco Rosso et Lupin dans *Le Château de Cagliostro* sortent du lot : le premier connaît et maîtrise déjà au début du film l'intégralité des lieux qui seront présentés aux spectateurs ; le second, pour sa part, re-découvre la principauté de Cagliostro qui donne son cadre au récit, puisque, retournement de situation, un flash-back nous apprend aux trois-quarts du film qu'il s'y était déjà rendu auparavant et qu'il avait même déjà fait la rencontre de la Princesse Clarisse, ce qui modifie au passage la perspective du spectateur sur les événements précédents, pas aussi fortuits qu'ils semblaient l'être. On retrouve une révélation similaire à la fin du *Château ambulant* lorsque l'on découvre que, par le jeu d'un paradoxe temporel, Sophie avait finalement « rencontré » Hauru bien avant les événements du début du film.

22 La structure en progression linéaire a été exploitée/abordée auparavant par Miyazaki sur d'anciens projets, à commencer par sa série de 1978, *Conan, le fils du futur*, ou bien même dans un film encore plus ancien de 1971, *Les Joyeux pirates de l'île au trésor*, qu'il n'a pas réalisé mais sur lequel il a collaboré de façon décisive [Le Roux, 2009]).

23 Cette tridimensionnalité des univers miyazakiens, et plus largement leur « physique poétique », pourraient sans doute avec intérêt être mises en regard des analyses développées par Bachelard dans le pendant esthétique de son oeuvre. Par exemple dans *L'air et les songes* (pour le domaine aérien) [Bachelard, 1972] : « Du point de vue de l'imagination matérielle [...], l'air est une pauvre matière. Mais en revanche, avec l'air, nous aurons un grand avantage concernant l'imagination dynamique. En effet, avec l'air, le mouvement prime la substance. Alors, il n'y a substance que s'il y a mouvement. [...] En particulier, les phénomènes aériens nous donneront des leçons très générales et très importantes de montée, d'ascension, de sublimation. Ces leçons doivent être mises au rang des principes fondamentaux d'une [...] psychologie ascensionnelle. [...] Ces images sont d'une singulière puissance : elles commandent la dialectique de l'enthousiasme et de l'angoisse. [...] On ne peut se passer de l'axe vertical pour exprimer les valeurs morales. Quand nous aurons mieux compris l'importance d'une physique de la poésie et d'une physique de la morale, nous toucherons à cette conviction : toute valorisation est verticalisation. » (p.15-18)

spatialement et souvent antagonistes²⁴. De même que les héros volants ou nageurs établissent, en évoluant sur le plan vertical, des liens entre des niveaux qualitativement hétérogènes, les héros plus horizontaux assument le rôle de connecteurs entre des domaines dont les représentants, habituellement, s'ignorent, ou pire se combattent. Les films d'aventure de Miyazaki peuvent alors se muer en films de conciliation et de médiation. Dans cette optique, les personnages secondaires, outre l'aide qu'ils peuvent fournir aux déplacements du héros (notamment des moyens mécaniques : engins volants, trains...), jouent un rôle fondamental dans l'établissement de ces connexions et éventuellement dans la diffusion de ses idéaux conciliateurs dans chaque grand ensemble. *Princesse Mononoke*, de tous les films d'aventure, présente cette structure de la façon la plus évidente : le héros, Ashitaka, en quête d'un moyen de briser la malédiction qui le frappe, aboutit rapidement au territoire montagneux qui sera le cadre du reste du film et enchaîne alors les allers-retours entre les forges de Dame Eboshi, domaine de la société humaine, et la forêt sacrée, domaine des Dieux et de la Nature. Les deux ensembles sont entrés en conflit ouvert du fait des velléités expansionnistes de Dame Eboshi, dont les activités proto-industrielles rognent peu à peu sur les marges du domaine naturel. San, la Princesse Mononoke qui donne son titre au film, n'est finalement, dans l'économie du récit, qu'un important personnage secondaire : enfant humaine adoptée par la déesse louve Moro, elle permet avant tout à Ashitaka de véhiculer ses idées conciliatrices au sein du domaine naturel, en lui permettant notamment de rencontrer le Shishigami (le Dieu-Cerf). La même structure se retrouve, entre autres exemples, dans *Le Château de Cagliostro* où le héros, le gentleman cambrioleur Lupin, multiplie les allers-retours entre son camp de base, établi en début de film au cœur des ruines de l'ancien château familial de la Princesse Clarisse, domaine spatial du Bien, et le château du maléfique Comte de Cagliostro, domaine du Mal où la Princesse est retenue prisonnière.

Ces allers-retours, ces connexions et ces médiations, non sans dangers, sont avant tout rendus possibles par les capacités hors-normes (physiques, mentales, le talent...) dont font preuve les héros des films d'aventure. Ces capacités matérielles - combinées en contrepartie à une psychologie simple et stable, mélange d'optimisme obstiné et de volontarisme - culminent de manière générale en une qualité éminemment cinématographique : une **sur-mobilité** sans commune mesure avec celle de la majorité des autres personnages de l'univers fictionnel. Les ressorts scénaristiques tournent d'ailleurs souvent autour de la limitation momentanée de la mobilité du héros - et donc aussi de l'action de sa volonté sur son environnement -, et des efforts qu'il va alors devoir fournir pour regagner sa sur-mobilité habituelle. Cette qualité s'avère en effet déterminante dans des univers fragmentés qui, loin d'être dotés d'une fluidité particulière, offrent au contraire une résistance importante aux déplacements d'éléments étrangers, que sont toujours par essence les héros déracinés de Miyazaki. Et il en va de même, a fortiori, de leurs éventuelles tentatives d'intégration, motif central des films de quotidien.

2.2. Films de quotidien

Les films de quotidien touchent, quant à eux, à la problématique de l'intégration du personnage principal dans un nouvel environnement suite à son déracinement initial. Les nouveaux lieux de fixation du personnage prennent alors l'ascendant sur ses déplacements, ces derniers servant avant tout à favoriser toujours davantage son enracinement. Le modèle qui correspond à ces films est celui d'un territoire en étoile qui se structure progressivement autour d'un lieu d'intégration central, au travers des projections successives du héros vers des lieux secondaires générateurs de découvertes et de sociabilisation (rencontres, tâches diverses, travail...). Ce schéma recouvre aussi bien *Mon Voisin Totoro*, *Kiki la petite sorcière*, *Le Voyage de Chihiro*, que *Le Château ambulante* et

²⁴ Territoriaux et donc appropriés : les espaces miyazakiens sont clairement placés, dans la plupart des cas, sous la domination d'une entité, qu'elle soit sociétale (humaine) ou naturelle (divine).

la première partie de *Ponyo sur la falaise*. *Kiki la petite sorcière* peut être considéré comme l'idéal-type de ce type de narration. Kiki, après son départ du foyer parental, a finalement été accueillie dans une boulangerie familiale (lieu central d'intégration), à la suite d'un service rendu à la commerçante. Ayant pour unique pouvoir de voler, elle décide alors de se lancer dans le business de la livraison à domicile. Elle multiplie, au cours de ses trajets, les découvertes de lieux secondaires, synonymes de rencontres et de nouvelles amitiés : une charmante vieille dame qu'elle aide à préparer un plat pour sa petite fille ; une jeune artiste-peintre rencontrée au cœur d'une forêt à la suite d'une livraison ayant mal tourné ; un jeune homme (futur amoureux?) passionné d'aviation qui lui fait découvrir la plage où se retrouvent les jeunes de la ville....Le film s'achève enfin sur la lecture d'une lettre que Kiki adresse à ses parents, où elle leur annonce la réussite de son intégration. Une structure du même type peut facilement être mise en évidence à propos de *Chihiro* et des autres films de quotidien.

Ceux-ci sont donc l'occasion pour le personnage principal d'effectuer un voyage initiatique, duquel il ressort grandi et changé. Miyazaki insiste, dans ce type de récits, sur le caractère ordinaire de ses personnages, voire sur leur fragilité, en les dotant d'une psychologie plus complexe et évolutive. Sont mis en avant, dans un premier temps, les failles et/ou l'inadaptation du personnage principal immergé dans son nouvel environnement, puis, dans un deuxième temps, sa capacité à finalement les surmonter pour s'intégrer. Les personnages secondaires, quant à eux, sont très souvent dotés de capacités matérielles importantes, à l'instar des héros des films d'aventure (le Kami Totoro, Haku dans *Chihiro*, Hauru dans *Le Château ambulante...*), et jouent un rôle primordial en facilitant l'intégration du héros. Par exemple, Miyazaki, dans *Le Voyage de Chihiro*, nous dépeint une héroïne qui va connaître une forte évolution au cours du film : au début petite fille timide déboussolée par les événements qui s'abattent sur elles, elle prend peu à peu confiance en elle et parvient finalement, aidée par Hauru, à s'intégrer et à s'affirmer au sein de la société des bains chauds tenus par la sorcière Yubaba. A plusieurs reprises, Miyazaki met sciemment l'accent sur la maladresse de Chihiro, petite fille ordinaire armée de sa seule volonté. Sophie, l'héroïne du *Château ambulante*, ou les sœurs Satsuki et Mei, dans *Mon Voisin Totoro*, présentent grosso modo le même profil. Kiki la petite sorcière, pour sa part, ne sort de ce cadre que pour mieux y rentrer par la suite : si elle se voit dotée d'un pouvoir magique (voler), elle ne le maîtrise que bien maladroitement au début du film et finit même par le perdre complètement au cours du récit (signe extérieur, matériel, de la crise interne, psychologique, que traverse alors le personnage).

Le couple Sosuke-Ponyo, dans *Ponyo sur la falaise*, constitue un cas plus complexe. L'ambivalence du film en termes de registres, identifiée plus haut, se double en effet d'une dualité en termes de types de récit adoptés, la première partie renvoyant clairement aux codes et à la structure des films de quotidien, et la seconde à ceux des films d'aventure miyazakiens. Cela se répercute de manière assez paradoxale sur les personnages principaux et leurs caractéristiques, à travers une inversion des motifs développés dans les œuvres précédentes. La première partie voit l'enfant-poisson Ponyo débiter son intégration au sein du foyer (humain), constitué par Sôsuke et sa mère Lisa. Or, Ponyo, à cet instant, n'a a priori rien d'une héroïne fragile de film de quotidien ; elle fait preuve d'une psychologie simple, tout en volontarisme et en optimisme, et possède des pouvoirs affirmés qui tendraient plutôt à en faire une héroïne de film d'aventure : une capacité d'hybridation (génétique) avec les humains et de métamorphose évolutionniste, des pouvoirs magiques, et surtout une surmobilité dont elle fait preuve lors de l'impressionnante scène où le spectateur la découvre chevauchant les vagues maléfiques d'une mer déchaînée. Mais Miyazaki choisit pourtant de ne pas exploiter les potentialités aventureuses de son héroïne et offre, dans cette première partie, à rebours peut-être des attentes du spectateur, des scènes de quotidien chaleureuses, où l'accent est mis sur la maladresse « sociale » de Ponyo, ignorante naturellement des codes comportementaux inhérents

aux foyers humains²⁵. Le tout se déroule sous l'œil bienveillant de Sôsuke et de Lisa : dans l'ensemble, l'espace d'intégration, à l'inverse des films précédents, semble en effet réceptif à l'assimilation de l'étrangère Ponyo ; et c'est finalement un représentant de son domaine d'origine, son père Fujimoto, qui offrira la plus grande résistance à son intégration chez les humains et tentera de la ramener de force dans le giron familial. Ce père, lui-même ancien émigrant humain qui a fini par épouser la Reine des mers (Gran Mamare), considère en effet les représentants de son espèce comme des ennemis, et ourdit même un complot visant tout simplement à les faire disparaître de la face de la terre. Lorsque débute la deuxième partie, au moment où Sôsuke et Ponyo partent à l'aventure à la recherche de Lisa, absente de la maison à leur réveil, on pourrait s'attendre à ce que les capacités magiques de Ponyo soient enfin sollicitées, et ce d'autant plus que celle-ci commence effectivement par agrandir le modèle réduit de bateau de Sôsuke afin de leur fournir un moyen de transport. Mais, un peu plus tard, un profond sommeil commence soudain à la gagner, la plaçant désormais à l'arrière-plan du récit et instituant de facto Sôsuke, petit garçon tout à fait normal, en tant que héros central de ce segment narratif. On voit bien ici comment Miyazaki manipule et remet en jeu, à travers de nouvelles variations et combinaisons toujours plus complexes, et sous couvert d'un récit a priori prioritairement destiné aux jeunes enfants, ses propres structures et codes narratifs.

Cette complexification progressive des intrigues miyazakiennes tend toujours davantage à défier toute tentative simple de classification : à cet égard, *Le Château ambulante* et *Ponyo sur la falaise*, les deux derniers films en date, semblent encore franchir un nouveau cap. Mais, de la même manière que pour les registres et au-delà du cas de ces deux derniers films, cette distinction entre deux grands types de récits et leur structure spatiale correspondante, demeure bien entendu schématique. Des éléments caractéristiques d'un grand type de récit se retrouvent souvent, de façon plus ou moins prononcée, dans les films de l'autre catégorie, aboutissant à une narration toujours en partie hybride. Les films d'aventure sont ainsi systématiquement émaillés, entre deux séquences d'action, de temps de pause, véritables parenthèses de quotidien qui participent grandement à l'approfondissement et au charme du récit. Dans *Le Château dans le ciel*, par exemple, au moment où les deux jeunes héros prennent enfin la direction de Laputa à bord du vaisseau volant des pirates du ciel, Miyazaki prend le temps d'exposer la vie quotidienne de cette véritable maison volante : les deux jeunes héros sont assignés à diverses tâches domestiques, ébauche d'intégration à cet environnement insolite. De façon similaire, dans *Princesse Mononoke*, il nous offre un aperçu réaliste du quotidien des différentes communautés qui constituent le tissu social des forges de Dame Eboshi. Dans *Porco Rosso*, on nous dessine un territoire approprié de longue date par son héros Marco Pagot (alias Porco Rosso), avec son lieu central (l'île-repère de Porco) et ses lieux secondaires (principalement l'île-hôtel de Gina et la société Piccolo inc. à Naples) qui servent ensuite de cadre à l'aventure. Et c'est plus tard le personnage de Fio qui, lorsqu'elle décidera de quitter l'entreprise de son grand-père pour suivre Porco Rosso, endossera le rôle du personnage déraciné et entamera en arrière-plan du récit un nouveau processus d'intégration, qui trouve son aboutissement dans l'épilogue du film. A l'inverse, et selon des processus similaires, Miyazaki intègre dans ses films de quotidien des motifs davantage propres aux films d'aventure, à commencer par de classiques « scènes d'action » : la chevauchée des vagues et la course en automobile contre les flots dans *Ponyo sur la falaise*²⁶, scène du sauvetage de Tombo dans *Kiki la petite sorcière*, etc....De façon encore plus subtile, dans *Le Château ambulante*, le personnage secondaire d'Hauru, mais aussi Haku dans *Chihiro*, semblent vivre des péripéties incroyables (cf. aussi supra note 21),

25 Ce motif du héros d'aventure inadapté au contexte (à l'espace-temps) du quotidien avait déjà été exploré, de façon toutefois plus dramatique, dans le film précédent, *Le Château ambulante*. Dans les films antérieurs à ce dernier, la fixation du héros d'aventure, notamment à la fin des films, étaient posée comme non problématique.

26 Auto-citation de Miyazaki, écho lointain de la célèbre course-poursuite en voiture qui ouvre *Le Château de Cagliostro*.

mais celles-ci demeureront le plus souvent en arrière-plan, seulement suggérées et comme refusées au regard du spectateur, ce qui tend à créer chez ce dernier un sentiment de frustration qui vient s'inscrire en parallèle de l'inquiétude vécue par l'héroïne principale.

3. Vers une typologie des rapports des héros miyazakiens à l'altérité (l'ailleurs)

La détermination des registres et des structures spatiales dominants dans chaque film permet finalement d'aboutir à une typologie globale de la filmographie miyazakienne :

	Registre Merveilleux (déracinement non-planifié)**	Registre Réaliste (déracinement planifié)
Film d'Aventure (stratégie de connexion)**	- Nausicaä de la vallée du vent (1984/2)* - Le château dans le ciel (1986/3) - Princesse Mononoke (1997/7) - Ponyo sur la falaise 2e partie (10/2007)	- Le château de Cagliostro (1979/1) - Porco Rosso (1992/6)
Film de Quotidien (stratégie d'intégration)	- Le voyage de Chihiro (2001/8) - Le château ambulant (2004/9)	- Mon voisin Totoro (1988/4) - Kiki la petite sorcière (1989/5) - Ponyo sur la falaise 1e partie (2007/10)

*Principe de présentation : -Nom du film (date de sortie/rang chronologique dans la filmographie)

** Pour la signification des éléments entre parenthèses, cf. infra

Cette typologie a, pour commencer, le mérite de bien mettre en évidence les grandes phases de la filmographie de Miyazaki à partir de critères spatiaux. Les premiers films d'aventure s'inscrivent ainsi dans la continuité de précédents projets et dans un style déjà largement maîtrisé. La première rupture nette correspond à *Mon voisin Totoro* et à *Kiki la petite sorcière*, films de quotidien à dominante réaliste, dans lesquels Miyazaki affirme sa personnalité en tant que réalisateur (et acquière une véritable renommée au Japon, notamment avec le succès important de *Kiki la petite sorcière* au box-office). Après cela, *Porco Rosso* et *Princesse Mononoke* font en quelque sorte office de retour aux sources ; cependant, ces films font preuve d'une complexité bien plus grandes que les œuvres précédentes de la même catégorie. Une deuxième rupture a lieu au début des années 2000, qui donnera à Miyazaki une renommée internationale avec *Le Voyage de Chihiro*. Avec celle-ci, Miyazaki vient compléter la dernière case encore vide de notre tableau en combinant films de quotidien et registre merveilleux. La dernière œuvre en date, *Ponyo sur la falaise*, qui se veut la plus enfantine, est aussi, comme nous avons essayé de le montrer, la plus complexe selon nos

critères (et donc aussi la plus réticente à toute classification).

Autre valeur heuristique de cette classification, celle-ci ouvre, selon nous, sur une typologie des rapports qu'entretiennent les héros miyazakiens à l'ailleurs. Dans l'espace « habité » de Miyazaki, ce dernier renvoie en outre toujours à une altérité²⁷, dans une dimension à la fois (inter)individuelle (autrui) et sociale (l'étranger)²⁸. Suivant cette intuition, l'oeuvre de Miyazaki, avec ses déracinements initiaux à répétition et ses héros étrangers aux espaces qu'ils parcourent, pourrait même être considérée comme une tentative d'analyse systématique des modèles, des combinaisons, que peuvent générer ces rapports à l'ailleurs / altérité. En effet, d'une part, les structures spatiales précédemment identifiées peuvent être interprétées comme les résultantes de stratégies adoptées par les héros miyazakiens pour gérer cette relation : stratégies d'intégration, d'acculturation²⁹ pour les héros du quotidien versus stratégies de connexion, de médiation, de syncrétisme³⁰ pour les héros d'aventure ; d'autre part, on observe que le choix d'un registre chez Miyazaki recoupe une autre opposition relative au caractère planifié ou non du déracinement initial du héros, en entendant par planifié le fait que le départ du héros ait été prévu de longue date. Ainsi, Miyazaki use systématiquement du contexte merveilleux pour justifier un coup du sort venant déraciner subitement le héros : dans *Nausicaä*, un vaisseau volant vient s'écraser au cœur de la Vallée du vent et rompre son équilibre, entraînant le départ de l'héroïne ; dans *Le Château dans le ciel*, Sheeta tombe littéralement du ciel et entraîne le départ de Pazu de son village de mineurs ; dans *Princesse Mononoke*, une malédiction mortelle contractée en combattant un Kami maléfique pour protéger son village oblige Ashitaka à quitter ce dernier à la recherche d'un remède ; dans *Le Voyage de Chihiro*, l'héroïne qui arrive pour la première fois dans sa nouvelle ville suite à un déménagement, se retrouve, du fait de l'imprudence de ses parents et l'emprunt d'un étrange raccourci, tout d'un coup prisonnière, bien malgré elle, du domaine des Kamis ; dans *Le Château ambulante*, même constat, la maléfique sorcière des Landes jette en représailles une malédiction sur l'héroïne Sophie, lui donnant l'apparence d'une vieillesse, ce qui pousse cette dernière à partir à la recherche du château ambulante du magicien Hauru ; enfin, dans la seconde partie de *Ponyo sur la falaise*, Sôsuke doit quitter sa maison en compagnie de Ponyo après que la mer pré-cambrienne a recouvert sa ville portuaire, sa mère aillant disparu. A l'inverse, dans *Le Château de Cagliostro* et dans *Porco Rosso*, les deux personnages ont, selon toute vraisemblance, choisi leur mode de vie, et le personnage de Fio, toujours de *Porco Rosso*, avait planifié de longue date, en réparant l'avion de Porco, de s'évader

27 Le dictionnaire Lévy et Lussault propose comme définition (p.58) : « Caractéristique de ce qui est autre, de ce qui est extérieur à un "soi", à une réalité de référence : individu et par extension, groupe, société, chose, lieu ».

28 Ces deux dimensions entretiennent bien entendu un rapport dialectique : autrui, en tant qu'individu autre que moi-même, peut-être considéré soit avant tout dans sa singularité propre, soit davantage comme le représentant d'un groupe social plus large ; l'étranger, dans ce cadre, est un individu extérieur à mon groupe de référence, perçu avant tout comme un représentant de son groupe d'origine et non dans sa singularité. Cette perception d'autrui, qui peut bien sûr fortement évoluer au gré des interactions, est aussi orientée par la façon dont celui-ci se définit par rapport à son groupe d'origine et à ses règles : une identification totale à ces dernières peut déboucher sur un individu quelconque, anonyme, interchangeable ; à l'inverse une distanciation forte, voire une rupture vis-à-vis d'elles générera un individu à la singularité forte, voire un rebelle a-social, apatride. Sans parler des chefs de chaque groupe social, individualités affirmées ayant un impact direct sur l'idéologie et le comportement collectif du groupe qu'ils dirigent sans pour autant totalement s'y résumer.

29 Entendue ici à l'échelle de l'individu :

« Processus par lequel un individu apprend les modes de comportements, les modèles et les normes d'un groupe de façon à être accepté dans ce groupe et à y participer sans conflit. » (Mucch. Sc. Soc. 1969 ; définition « sociologique » proposée par le dictionnaire TLFi sur le site du CNRTL).

30 Dans le sens où le héros d'aventure miyazakien (Nausicaä, Ashitaka...) peut éventuellement servir de vecteur à un « mélange, (une) fusion d'éléments de plusieurs cultures ou de différents systèmes sociaux » (définition A.3. proposée par le dictionnaire TLFi sur le site du CNRTL), c'est-à-dire à une acculturation (mais cette fois-ci à une échelle sociale - nous n'employons ici volontairement pas le même terme pour éviter toute confusion) réciproque entre deux grands groupes sociaux (sachant que l'expression "groupe social" englobe également pour nous, de façon un peu contre-intuitive, la nature et ses représentants tels que conçus par Miyazaki).

en sa compagnie (ce que l'intéressé découvre avec consternation lors de leur départ précipité pour échapper à la police fasciste) ; dans *Mon Voisin Totoro*, la famille Kusakabé a choisi de déménager à la campagne pour se rapprocher de l'hôpital où est soignée la mère des deux fillettes ; dans *Kiki la petite sorcière*, les jeunes sorcières doivent par tradition quitter la maison familiale à leur 13e anniversaire ; pour finir, dans la 1ere partie de *Ponyo*, l'héroïne choisit sciemment de fuguer hors de l'étouffant cocon paternel.

On aboutit donc, en suivant notre logique, à isoler quatre grands modèles de relations à l'ailleurs / altérité chez Miyazaki :

– **Déracinement planifié (réalisme) X* Stratégie de connexion (aventure) :**
(* = croisé avec)

Lupin III, le gentleman cambrioleur du *Château de Cagliostro*, et Marco Pagot, alias Porco Rosso, sont par bien des points des personnages très proches : individualités affirmées, rebelles en conflit ouvert avec l'ordre social dominant, indépendants et prêt à tout pour le demeurer, ils cristallisent de tous côtés les animosités et les fascinations³¹. Ils sont aussi les héros d'aventure de Miyazaki les plus complexes sur le plan psychologique (et aussi, ce qui n'est pas sans lien, les plus âgés d'entre eux, tous registres compris, mis à part bien sûr le cas bien particulier de Sophie dans *Le Château Ambulant*). Mais cette singularité recherchée se paie au prix d'un certain isolement : frappés d'inertie existentielle, voire carrément misanthropes en ce qui concerne Porco, ils souffrent en effet de difficultés, si ce n'est d'une impossibilité, à nouer des relations fortes avec les personnages qui gravitent autour d'eux, et ce particulièrement sur le plan sentimental (avec la Princesse Clarisse pour Lupin, avec Gina ou avec Fio pour Porco Rosso).

Lupin est certes un malfrat, mais au grand cœur. A la fois bon et mauvais, il est tout désigné pour établir une connexion entre les deux châteaux de la principauté de Cagliostro, l'un domaine du bien et l'autre domaine du mal, et ainsi aboutir à la réunion symbolique des deux branches antagonistes de la famille du même nom (par l'entremise symbolique de deux bagues). Treize années séparent *Cagliostro* de *Porco Rosso*, et, suivant en cela la loi de complexification progressive des structures narratives miyazakiennes, Porco se retrouve plongé dans un univers plus complexe que celui relativement simple et manichéen de Lupin : personnage de l'ambivalence systématique, du compromis instable (« chasseur de prime, pas pilote de guerre »), il utilise son hydravion de combat à des fins « pacifiques » (il maintient l'ordre dans l'Adriatique, ridiculise les pirates du ciel mais refuse de tuer...). Cet entre-deux singulier, s'il fait de lui un individu perpétuellement à part, lui permet aussi de tisser de nombreux liens et de circuler entre les différents territoires qui constituent son univers fictionnel. N'appartenant à aucun camp et désirant demeurer extérieur aux conflits globaux en cours (montée du fascisme, la Deuxième guerre mondiale à l'horizon), il devient au cours du film un point de contact involontaire entre deux extrêmes politiques, qui cherchent à s'approprier sa singularité (ce qui revient automatiquement à la remettre en cause) : ayant combattu pendant la Première guerre mondiale, il refuse de s'engager de nouveau dans l'armée de l'air italienne fascisée - ce qui ne l'empêche pas d'entretenir de vieilles amitiés au sein de cette dernière – et est à ce titre recherché par la police politique lors de son séjour à Milan. A l'opposé de ce militarisme de masse, il se retrouve également aux prises avec l'« Amerloque » Curtis, mercenaire engagé par les pirates du ciel, personnage guidé principalement par ses pulsions et modèle d'une société individualiste, obnubilée par l'apparence, l'argent et la gloire : il ne considère ainsi son hydravion et le fait d'abattre Porco, ce qu'il fait du reste de façon assez déloyale, que comme des

31 *Porco Rosso* est aussi, selon les dires de son créateur, son film le plus « cool », appellation qui peut sans doute être étendue par contagion à ce type de héros.

moyens de briller en société (il deviendra ensuite star de cinéma à Hollywood !).

Mais les vrais pilotes d'hydravion ont une morale. Selon les mots employés par Fio pour convaincre les pirates du ciel de ne pas réduire en miettes l'avion de Porco et lui permettre d'affronter de nouveau Curtis en duel afin de rétablir l'équilibre de son univers personnel, c'est-à-dire à une échelle avant tout individuelle et locale : les hydraviateurs sont ceux « (dont) le cœur baigne entre mer et ciel [...] (qui sont) donc plus intrépides que les marins, plus fiers que les autres pilotes [...] le plus important pour eux, ce n'est ni l'argent, ni les femmes, c'est l'honneur ». Cette idée d'une connexion entre la mer et le ciel, et d'une morale, d'un honneur qui naîtrait de cette connexion (morale spatialisée), est, entre autres, exploitée spatialement par Miyazaki à travers l'image saisissante d'une « mer de nuage », niveau et frontière séparant le domaine terrestre de son double (sans doute onirique), le domaine céleste des pilotes morts à la guerre (« de l'Enfer ? » se demande Porco). Cette connexion qu'entretient Porco à ses compagnons hydraviateurs morts participe de son décalage, de son a-contemporanéité, vis-à-vis du reste de la société et de son entourage, symbolisés par son visage porcin ; la séquence où Porco raconte cette histoire à Fio s'amorce d'ailleurs à partir d'une illusion d'optique (?) de cette dernière, qui croit distinguer, dans le cadre poético-onirique que délimite au cœur d'une nuit d'encre la lueur de la lampe de Porco, les véritables traits humains du héros. Celui-ci s'ouvre alors et offre à Fio la clé psychologique de son personnage. Hanté par son passé, à mi-chemin entre la vie et la mort, ce partage de ses souvenirs lui permet de redevenir furtivement contemporain.

– **Déracinement non-planifié (merveilleux) X Stratégie de connexion (aventure) :**

Lorsque leur déracinement advient par un coup du sort, les héros d'aventure sont déjà des individualités affirmées, des héros en puissance. Ils avaient déjà, dans leur milieu d'origine, conscience de leur singularité, qui les prédisposait dans bien des cas à affronter les futurs événements. Confrontés à des menaces globales (guerres généralisées nature / civilisation, réactivations d'armes apocalyptiques, un retour permanent au Pré-cambrien (!)...), ils décident de faire usage de leurs capacités syncrétiques de connexion, de dialogue, avec les différents domaines en conflit, pour assurer un rôle interventionniste de médiation et de pacification. A l'inverse du modèle de héros précédent, ils prennent les devants et sont actifs par rapport aux événements, loin par exemple de la passivité d'un Porco Rosso qui semble n'agir que contraint et forcé. Pour servir la cause du dialogue, ils sont même souvent prêts à faire don de leur corps en martyrs, leur comportement frisant parfois le masochisme pur et simple (cf. le personnage de Nausicaä, véritable figure christique, ou dans une moindre mesure Ashitaka).

Héros unidimensionnellement positifs, ils veulent appartenir simultanément à tous les domaines, mais en combinant seulement les aspects positifs, que seuls eux parfois savent entrevoir (hybridation positive) : Nausicaä, fille du chef de la Vallée du vent, fait preuve d'empathie et parvient à entrer en communication avec les Ômus, gigantesques créatures insectoïdes à l'aspect rebutant, gardiennes de la forêt toxique qui menace continuellement de ses spores la Vallée ; elle découvrira finalement, au péril de sa vie, le travail de purification de la planète qui s'accomplit secrètement dans les profondeurs de la forêt toxique. Pazu et Sheeta, dans *Le Château dans le ciel*, parcourent l'univers dans sa verticalité et établissent une connexion entre les profondeurs de la Terre (le domaine des mineurs) et les domaines aériens de l'ancienne civilisation de Laputa. Mais là où le méchant, Muska, rêve de rétablir la domination du ciel sur la terre par la réinitialisation de la puissance de destruction de l'île, Pazu et Sheeta cherchent à la neutraliser définitivement pour établir un équilibre durable entre les deux domaines ; Pazu est également fasciné par cette civilisation disparue, ses avancées technologiques, son raffinement culturel, mais uniquement dans

une optique de connaissances.

Pour pouvoir accomplir leurs rôles de connexion et de médiation, les héros de cette catégorie doivent parvenir à dépasser les préjugés sociaux inter-territoriaux, de même que la méfiance que génèrent leur apparence et leur statut d'étranger : Pazu, toujours dans *Le Château dans le ciel*, doit convaincre Ma Dora, la chef des pirates du ciel, de voir en lui au-delà du jeune mineur, afin que celle-ci l'emmène à ses côtés à la poursuite des ravisseurs de Sheeta en direction de Laputa, l'île volante, vers l'ancienne civilisation dont elle est l'une des dernières reliques, mais aussi et surtout vers l'héritage de son père qui lui a toujours affirmé son existence. La société des forges de Dame Eboshi, dans *Princesse Mononoke*, voit tout d'abord en Ashitaka essentiellement un représentant de la race humaine, et pense qu'à ce titre il se ralliera nécessairement à leur cause dans le conflit qui les oppose au domaine naturel du Dieu Cerf ; la réaction des habitants de la forge n'en sera que plus violente lorsqu'ils découvriront que ce soutien ne sera pas inconditionnel. De même, les Dieux Loups et San, la Princesse Mononoke, ne savent que penser tout d'abord de cet humain qui leur montre du respect, ne semble pas effrayé par eux, et affirme vouloir désamorcer le conflit qui couve entre humains et Kamis. En outre, la plupart des dirigeants de chaque domaine doutent, souvent avec cynisme, de la capacité de cet individu isolé à empêcher une catastrophe qui semble inéluctable à échelle sociétale (et d'autant plus s'ils en sont à l'origine !).

Les héros de ce type n'ont pas de difficultés à établir des relations interpersonnelles fortes, dont des relations sentimentales : dignes de confiance, moralement droits et exemplaires dans toutes leurs actions, ils suscitent l'admiration ou sont, au pire, considérés par les plus extrémistes de chaque camp comme d'illégitimes empêcheurs de tourner en rond ; jamais véritablement détestés pour eux-mêmes, mais plutôt pour les idéaux pacifiques qu'ils représentent, ils prennent tous les risques lorsqu'ils s'interposent en vue de briser le cercle vicieux de la haine, du ressentiment et de la soif de pouvoir auto-destructrice.

- Déracinement non-planifié (merveilleux) X Stratégie d'intégration (quotidien) :

Chihiro et son voyage, ainsi que Sophie, dans *Le Château ambulant*, sont incontestablement, en tout cas en début de film, les héroïnes miyazakiennes aux individualités les moins affirmées et aux capacités matérielles apparemment les plus limitées : très effacées, voire timide pour Chihiro, elles ne sont a priori que des représentantes banales et anonymes de la société dont elles sont issues, société moderne de consommation pour Chihiro, société militaro-industrielle pour Sophie. Or, leur confrontation imprévue avec l'ailleurs / altérité, et l'acculturation forcée qui en découle, va finalement les révéler à elles-mêmes en les obligeant à s'affirmer et à s'individualiser.

La première étape de cette individualisation pour Chihiro est sa distanciation initiale vis-à-vis du modèle parental, représentation caricaturale (et boulimique) d'un capitalisme / d'une société de consommation débridés. Sa socialisation encore en cours lui permet une flexibilité, une ouverture d'esprit, que ne possèdent plus ses parents, devenus foncièrement irrespectueux et obtus, accordant une confiance excessive et aveugle au pouvoir de leur argent. Sophie, de son côté, est une modeste chapelière. Apparemment peu épanouie dans sa situation, la malédiction qui la transforme en Mamie Sophie semble paradoxalement la libérer des contraintes sociales qui semblaient jusque-là l'écraser. Elle « choisit » alors de tout quitter pour s'aventurer sur le domaine magique (et sauvage) des landes montagneuses qui font face à sa ville, à la recherche de la demeure ambulante du sorcier Hauru, directement responsable de sa situation. Pour survivre, les deux héroïnes acceptent l'acculturation, marquée symboliquement par la perte d'identité qu'elles subissent toutes deux. Elles sont épaulées dans un premier temps par certains autochtones, qui leur enseignent les principales règles de leur nouvel environnement (pour Chihiro : Haku bien sûr, mais aussi l'aide de baign Lin,

Kamaji le « pépé de la chaudière » ; pour Sophie : l'épouvantail Navet, l'aide d'Hauru Marko, et Calcifer, le démon du feu qui permet à la maison de se mouvoir, mais aussi Hauru lui même, qui, étrangement, accepte d'emblée comme naturelle la présence de Mamie Sophie dans sa demeure). Cette première étape de mise en place accélérée de contacts inter-personnels avec des personnalités ouvertes de ces sociétés magiques leur permet de s'enraciner, avec la constitution de leur lieu central d'intégration.

Elles mettent en place, dans un deuxième temps, une stratégie de sur-normalité (équivalent quotidien de la sur-mobilité des héros d'aventure) : elles compensent leur statut initial d'étrangères par un investissement supérieur aux autochtones dans les tâches valorisées / délaissées de leur nouveau lieu d'intégration (c'est-à-dire principalement dans les deux cas des tâches ménagères!). Leur intégration proprement sociale advient alors progressivement avec la multiplication de liens plus faibles, et la découverte de lieux secondaires d'intégration. Selon une logique proche du modèle précédent, cette acculturation des héroïnes ne sera pas unilatérale, celles-ci jouant un rôle positif d'épurateur, de stabilisateur, pour leur nouvel environnement dont elles n'intègrent véritablement, et ne font ressortir que les aspects positifs : entre autres exemples, Chihiro délivre les bains de l'emprise du Kaonashi (le « sans visage », Kami capitaliste corrupteur des esprits grâce à son or) ; Sophie délivre, quant à elle, Hauru de sa malédiction personnelle...etc....Le tout débouche, dans les deux films, sur des scènes finales montrant aux spectateurs l'intégration réussie du personnage.

– **Déracinement planifié (réalisme) X Stratégie d'intégration (quotidien) :**

Plus affirmée que les héroïnes précédentes, celles appartenant à ce modèle (là encore uniquement des jeunes filles) ont déjà entamé un processus d'individualisation, qui se manifeste d'entrée à travers leur déracinement voulu et accepté. Mais à l'inverse de Sophie et de Chihiro qui, d'emblée, ont pleinement conscience des difficultés et des dangers auxquels elles vont devoir faire face, elles se révèlent au premier abord naïves et trop optimistes dans leur approche de l'ailleurs / altérité : Kiki la petite sorcière, dans un premier temps enthousiaste, est ainsi à deux doigts de renoncer quand son processus d'assimilation s'enclenche finalement suite à un concours de circonstances positives assez improbable ; de même, les héroïnes de *Mon Voisin Totoro* et leur père ont visiblement sous-estimé l'impact psychologique que ce rapprochement spatial d'avec la mère malade pourrait avoir sur les fillettes ; Ponyo se situe également dans cette logique de l'« allant-de soi » de l'intégration : introduite dans un environnement humain, elle ne soupçonne pas les multiples (micro-)difficultés que son intégration va engendrer. Ce n'est qu'en comprenant et en acceptant ces faiblesses que ces héroïnes mûriront.

Cette minimisation initiale des difficultés à surmonter va avoir pour conséquence de générer des remous dans la construction sociale de leur sur-normalité. Contrairement aux héroïnes précédentes dont la faiblesse était davantage une donnée initiale a priori, connue et acceptée dès le départ par les intéressées elles-mêmes, mais ensuite constamment relativisée, battue en brèche par la force intérieure dont elles savaient finalement faire preuve face aux événements, ces héroïnes trop confiantes voient leurs faiblesses révélées par des péripéties qu'elles n'avaient su ni imaginer ni anticiper. Mais ces failles intermédiaires sont heureusement amorties, avant d'être dépassées, par un environnement social dans l'ensemble favorable, ou au pire indifférent, à l'intégration du personnage : pas de véritables hostilité ou rejets vis-à-vis de ces étrangères dans *Mon Voisin Totoro* et *Kiki la petite sorcière* ; pour Ponyo (sous sa forme d'enfant-poisson), seule une petite fille jalouse et une des résidentes de la maison de retraite dans laquelle travaille la mère de Sôsuke présenteront une attitude hostile. Là encore, le film se conclut sur une scène exposant la réussite de l'intégration sociale.

Miyazaki, pour ses différents modèles de films de quotidien, ne joue donc pas sur les mêmes variables : dans un cas, des conditions externes défavorables face à de surprenantes ressources internes (Sophie, Chihiro) ; dans un autre, des conditions externes relativement favorables mais des difficultés internes imprévues (Kiki, les fillettes de Chihiro, Ponyo qui tombe dans un profond sommeil tout au long de la deuxième partie).

Conclusion pessimiste : Une philosophie socio-politique miyazakienne ?

Cette question conclusive, si elle découle assez naturellement de la typologie des rapports à l'altérité que nous avons essayé de mettre en place, se révèle néanmoins problématique : Miyazaki se révèle au final sans doute beaucoup plus doué pour mettre en scène (imaginer) des conflits et des déséquilibres, et pour les transcrire à l'écran par l'entremise de dispositifs spatiaux, que pour les résoudre. Au point même d'en arriver à émettre l'hypothèse, volontairement provocante pour un cinéaste parfois considéré comme un chantre de l'harmonie, d'un Miyazaki pessimiste et a-social. En effet, l'on pourrait décrire le message socio-politique miyazakien, tel qu'il transparait à travers ses films, comme un mélange de rousseauisme (pré-*Contrat social*) et de voltairisme (période *Candide*) : Miyazaki semble la plupart du temps y prôner un recentrement et un travail salvateur de l'individu sur lui-même, qui ne devrait compter que ses seules capacités et relations inter-individuelles pour se protéger et lutter contre des ensembles sociaux fondamentalement viciés, favorables aux extrémismes grégaires et aux spirales de violence incontrôlables. Pour illustrer nos propos par un exemple, il est frappant de constater à quel point Miyazaki insiste sur l'idée d'une neutralité des armes de guerre : utilisées par un individu éclairé (Nausicaä, Porco Rosso,...etc...), elles peuvent favoriser l'équilibre de l'univers, mais utilisées de façon massive par des groupes sociaux, elles tendent alors immanquablement à se muer en armes de destruction de masse.

L'abandon des utopies

Dans une première période de son œuvre, que l'on peut qualifier de manichéenne³², Miyazaki structure les conflits et déséquilibres qui frappent ses univers autour de l'affrontement de sociétés utopiques et dystopiques : le meilleur exemple en la matière n'est pas fourni dans un de ses films, mais un peu antérieurement dans sa série *Conan, le fils du futur* (1978), où il oppose deux modèles antinomiques de sociétés, Edenia et Industria (ces noms parlent d'eux-mêmes, mais précisons tout de même qu'Edenia est une société agro-pastorale assez primitive) ; on décèle ensuite dans ses premiers films, mais déjà de façon bien moins accentuée et caricaturale, une continuité par rapport à ce modèle socio-politique originel : on pense à l'opposition dans *Nausicaä* entre, d'une part, l'utopique Vallée du vent, gouvernée par une monarchie certes éclairée mais héréditaire (donc pas vraiment à la pointe par rapport à nos critères politiques actuels)³³, et, d'autre part, la dystopie que représente l'agressif et militarisé royaume tolmèque ; dans *Le Château dans le ciel*, on retrouve en arrière-plan une opposition entre l'aliénante cité minière d'où est originaire Pazu et le milieu pastoral et montagnard où a grandi Sheeta...etc...Cependant, à partir de *Porco Rosso*, le cinéma de Miyazaki semble se détacher tout à fait des modèles utopiques et manichéens, pour proposer des univers plus complexes et crédibles sur le plan socio-politique : dans *Le Château ambulante*, par exemple, on retrouve bien des éléments caractéristiques des sociétés dystopiques originelles, mais aucun régime politique connoté positivement n'est par contre venu remplacer les sociétés utopiques

32 Attention, noter ce manichéisme social et politique n'équivaut pas à affirmer que ces œuvres n'ont pas un grand intérêt esthétique, bien au contraire.

33 Ces observations se limitent strictement au domaine fictionnel ; nous ne sous-entendons à aucun moment (et ne pensons pas) qu'il s'agit là d'idées politiques que Miyazaki a *réellement* soutenu à une période de sa vie.

perdues (dans ce sens, le pessimisme social miyazakien apparaît en quelque sorte comme plus épuré dans ses films les plus récents) ; l'impression de relative complexité géo-politique que suscite cet univers se voit renforcée par le flou dans lequel Miyazaki maintient sciemment le spectateur en ne lui dévoilant pas tous les tenants et aboutissants du conflit en cours. Autre élément de complexification, Miyazaki injecte de la diversité, et donc des luttes internes, au sein des grands domaines territoriaux dont il met en scène les interactions : l'évolution est frappante entre un film comme *Nausicaä*, où, hormis grosso modo les chefs de chaque domaine, la plupart des personnages n'étaient, pour reprendre la nomenclature utilisée précédemment, que des représentants anonymes de leur groupe d'appartenance privés de toute individualité (cette anonymat déteignant jusque sur leur physique, souvent stéréotypé), et un film comme *Princesse Mononoke*, qui, se saisissant treize ans plus tard des mêmes grands dispositifs spatiaux (opposition nature / culture territorialisée), donne vie, outre ses personnages principaux, à tout un microcosme de personnages secondaires singularisés, et souvent actifs dans la constitution de divers clans intra-territoriaux aux opinions distinctes quant à l'attitude à adopter face aux évènements.

La possibilité du pire

Extérieurs à ces considérations, les films de quotidien réalistes (*Mon Voisin Totoro*, *Kiki la petite sorcière*, *Ponyo sur la falaise 1ère partie*), avec leurs sociétés pacifiques et accueillantes aux étrangers, semblent constituer un pan à part, plus optimiste et relativement dépolitisé, de l'oeuvre de Miyazaki. S'il ne s'agit pas, bien entendu, de nier l'existence d'un optimisme miyazakien et d'affirmer que, là où le spectateur a cru voir un joli conte merveilleux, il s'agissait en fait d'un complet drame, nous voudrions néanmoins continuer à lutter même ici, en ces terrains conquis, semble-t-il, par la joie de vivre, contre la tentation de ne voir en Miyazaki qu'un gentil écologiste pacifiste. Cela passe par la mise en évidence de certaines des *potentialités* narratives dramatiques que recèlent ces films apparemment bon enfant et dotés d'un happy end réjouissant. Ces *potentialités*, bien que finalement non exploitées par Miyazaki, peuvent néanmoins influencer notre lecture de ces œuvres, en nous poussant par exemple à nous demander dans quelle mesure celles-ci ne font pas montre d'un optimisme forcé.

Ainsi, le happy end de *Kiki la petite sorcière* peut être considéré comme la conséquence d'une suite hautement improbable de circonstances favorables pour la fillette, et donc comme le fruit d'un sur-optimisme assez mécanique ; cela d'autant plus que Miyazaki aménage, en creux, des potentialités diégétiques beaucoup plus sombres, qui planent tout du long de façon menaçante au-dessus du parcours narratif réel de l'héroïne : ombre d'une intégration ratée à défaut d'avoir trouvé un lieu d'hébergement, d'avoir retrouvé le chat en peluche, d'avoir réussi à voler de nouveau, d'avoir sauvé Tombo à la fin du film...etc...De même, le happy end déroulé dans le générique de fin de *Mon Voisin Totoro* peut sembler assez irréel au vu des évènements du film, sans parler du suspense dramatique que Miyazaki fait peser autour du sort de la petite Mei suite à sa fugue, laissant ouverte quelques instants la possibilité du pire (scène de « la chaussure d'enfant dans le lac »). Or, ces happy end forcés orientent sans aucun doute notre regard rétrospectif sur ces films.

Cette réflexion peut d'ailleurs être étendue avec intérêt au reste de la filmographie, tous les films de Miyazaki débouchant invariablement sur un happy end. Toutes ces fins ne sont en effet pas à mettre sur le même plan : s'il y a des vrais (emblables) happy end (*Le Voyage de Chihiro*, *Le Château dans le ciel*, *Princesse Mononoke*, *Ponyo sur la falaise*), d'autres peuvent sembler incomplets et trompeurs, dans la mesure où la situation à la fin du film n'a pas varié significativement dans un sens positif par rapport à celle du début (l'inertie existentielle des héros d'aventure réaliste : *Cagliostro*, *Porco Rosso* ; l'happy end très temporaire de *Nausicaä* : l'humanité est, à la fin du film, dans une position toujours aussi fâcheuse qu'au début) ; d'autres fins enfin, à l'instar de celles des

films de quotidien merveilleux, peuvent apparaître comme largement artificielles : dans *Le Château ambulante*, Sophie a certes réussi à guérir Hauru de sa malédiction (ce qui est bien), mais la guerre fait toujours rage ; pas de problème, il se trouve que le personnage de l'épouvantail Navet n'était autre que le Prince du royaume voisin qui lui aussi avait été victime d'une malédiction. Libéré opportunément de celle-ci par un baiser de Sophie, il peut désormais retourner dans son pays et faire stopper les affrontements. Miyazaki s'amuse d'ailleurs explicitement de cette fin hautement tirée par les cheveux lorsqu'il fait dire à la sorcière Suliman, chef (de fait) de l'armée du royaume de Sophie et d'Hauru, au moment où son chien-espion la recontacte après cette accumulation d'événements favorables : « Quoi ? Pourquoi reprends-tu contact maintenant ? Que faisais-tu donc ? Tu veux un happy end ? Espèce d'infidèle ! La cause est entendue. (en s'adressant à un valet) Fais venir le premier ministre et le chef d'état-major. Mettons un point final à cette guerre insensée. » Pour nous rappeler que le happy end est sans doute pour moitié dans l'oeil du spectateur.

Bibliographie :

- Bachelard G., 1957, *La poétique de l'espace*, éd. PUF, coll. Quadrige, 214 p.
- Bachelard G., 1972, *L'air et les songes, essai sur l'imagination du mouvement*, éd. J. Corti
- Berque A., 1986, *Le sauvage et l'artifice : les Japonais devant la nature*, éd. Gallimard, coll. La bibliothèque des sciences sociales, 314 p.
- Brosseau M., 1996, *Des romans-géographes : essai*, éd. L'Harmattan, 244 p.
- Colson R. et Régner G., 2010, *Hayao Miyazaki, cartographie d'un univers*, éd. Les moutons électriques, 355 p.
- Eclipses – revue de cinéma n°45, 2009/2, Numéro spécial : « Hayao Miyazaki : l'enfance de l'art », 134 p.
- Jourde P., 1991, *Géographies imaginaires : de quelques inventeurs de mondes au XXe siècle : Gracq, Borges, Michaux, Tolkien*, éd. J. Corti, 343 p.
- Le Roux St., 2009, *Hayao Miyazaki, Cinéaste en animation, Poésie de l'insolite*, éd. L'Harmattan, coll. Cinémas d'animations, 143 p.
- Mérad T., 2008, « La maison chez Miyazaki : rêve et quotidien », *Médiation & Information (MEI)* n°27, n° spécial « Habiter, communiquer », p.131-142.
- Poulet G., 1963, *L'espace proustien*, éd. Gallimard, coll. TEL, 205 p.
- Saint-Gelais R., 2011, *Fictions transfuges – la transfictionnalité et ses enjeux*, éd. Seuil, coll. Poétique, 534 p.
- Tissier J.-L., 1992, « Géographie et littérature », in Bailly et al. (Eds), *Encyclopédie de géographie*, éd. Economica, p. 235-255
- Zagalia Bl., 2009, « Le bestiaire fantastique dans la trilogie japonaise », *Eclipses* n°45 2009/2, p. 30-39

Sitographie :

www.but-a-connection.net (une mine d'informations en français sur l'œuvre de Miyazaki et, plus globalement, les films produits par le studio Ghibli)

Documentaire :

- Montmayer Yves, 2004, *Ghibli et le mystère Miyazaki – le temple des mille rêves*, documentaire diffusé sur Arte le 8 avril 2010, durée : 52 minutes

(visionnable à cette adresse : <http://www.arte.tv/fr/3127172,CmC=3102230.html>)