



HAL
open science

Hypothèses sur la présence de l'Antiquité grecque et romaine dans l'oeuvre de Hayao Miyazaki

Hélène Vial

► **To cite this version:**

Hélène Vial. Hypothèses sur la présence de l'Antiquité grecque et romaine dans l'oeuvre de Hayao Miyazaki. L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain. Fantasy, Science-fiction, Fantastique, 2014. hal-01818236

HAL Id: hal-01818236

<https://uca.hal.science/hal-01818236>

Submitted on 18 Jun 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Hypothèses sur la présence de l'Antiquité grecque et romaine dans l'œuvre de Hayao Miyazaki

Hélène Vial

L'univers immédiatement reconnaissable de Hayao Miyazaki¹, célèbre surtout comme dessinateur de mangas, réalisateur de films d'animation et cofondateur du Studio Ghibli, est de nature fondamentalement syncrétique ; or, parmi les ancrages culturels nombreux et variés qui s'y manifeste, se trouve l'Antiquité grecque et romaine. La prudence s'impose, car la matière première des œuvres de H. Miyazaki se compose d'abord de réalités largement étrangères au monde antique : le shintoïsme, l'univers du conte, l'Histoire (l'imaginaire de cet homme né en 1941 d'un père dont l'entreprise produisait les gouvernes des chasseurs Zero est profondément marqué par les ravages de la guerre) ou encore la relation de l'humanité à la nature et à la technologie, cette dernière prenant souvent la forme d'incroyables machines en général volantes. Mais H. Miyazaki est de ces gens qui semblent avoir « tout lu »² ; et dans son œuvre, conçue comme une exploration des « profondeurs de l'esprit humain »³, interviennent tous les constituants d'une culture nourrie, entre autres, par un intérêt passionné pour le monde occidental et en particulier européen. Les motifs de prédilection que l'on perçoit chez lui sont, pour reprendre l'expression de J. R. R. Tolkien citée lors de ce colloque par Isabelle Pantin, des « points de fusion », qui constituent, par l'universalité de leur résonance symbolique et affective, des interfaces parfaites entre les différentes sphères culturelles en présence. Ainsi en va-t-il, par exemple, du désir de voler, fondement de mythes antiques parmi les plus célèbres, de la métamorphose, sujet de l'épopée ovidienne, ou encore du vieillissement, objet de nombreux textes antiques et qui, chez H. Miyazaki, donne naissance à un personnage récurrent particulièrement haut en couleur. Nous nous proposons ici de chercher à déterminer en quoi l'Antiquité grecque et romaine contribue à la cohérence et à la singularité de l'œuvre de H. Miyazaki, ou plus précisément — car il a fallu opérer des choix dans cet ensemble monumental — des dix longs-métrages d'animation qu'il a réalisés.

¹ Précisons-le d'emblée, cet univers, s'il ne peut être défini par aucun des termes « fantastique », « fantasy » et « science-fiction », a de nombreux points communs avec les trois domaines. L'intrusion du surnaturel dans un cadre réaliste, caractéristique du fantastique, est un motif récurrent ; pensons aussi à la référence à des auteurs comme J. Swift dans *Le Château dans le ciel* ou D. Wynne Jones dans *Le Château ambulante*. Chez H. Miyazaki, comme dans la fantasy, l'irrationnel et le merveilleux sont omniprésents, souvent accompagnés d'un aspect mythique et/ou magique (ainsi le surnaturel est-il « normal » dans l'établissement de bains du *Voyage de Chihiro*) ; les figures récurrentes du dragon et du magicien sont communes, ainsi que l'emprunt de créatures merveilleuses à des mythologies et folklores divers ; l'influence d'*Alice au pays des merveilles* de L. Carroll dans *Mon voisin Totoro* et *Le Voyage de Chihiro* (cf., pour ce second film, H. Joubert-Laurencin, *Quatre films de Hayao Miyazaki*. Mon voisin Totoro, Porco Rosso, Le Voyage de Chihiro, Ponyo sur la falaise, Crisnée-Paris, Yellow Now-Les enfants de cinéma, 2011, p. 103) ou la référence à Ursula J. Le Guin dans *Kiki la petite sorcière* sont autant de signaux, et n'oublions pas que H. Miyazaki a reçu en 2009 le prix spécial des British Fantasy Awards. Quant à la science-fiction, outre l'admiration déclarée du réalisateur pour U. J. Le Guin et la référence, déjà mentionnée, à J. Swift, des motifs caractéristiques se trouvent dans ses films : les machines (et en particulier les véhicules), plus largement les réalisations technologiques (en particulier dans *Le Château de Cagliostro* et *Le Château dans le ciel*) ou encore le voyage dans le temps (cf., dans *Le Château ambulante*, les vieillissements et rajeunissements de Sophie et surtout la scène où elle remonte le temps pour assister au pacte conclu par Hauru enfant avec Calcifer avant d'être aspirée par un gouffre temporel).

² L'expression est de V.-P. Toccoli dans son essai *Orphée au Pays du Soleil Levant* (dans V.-P. Toccoli et G. Bollut, *Miyazaki l'enchanteur*, Nantes, Amalthée, 2008, p. 7-137, p. 20 ; dans cet essai foisonnant, très personnel, nous avons lu avec un intérêt tout particulier, pour notre propos, les chapitres 1, « La circulation des Mythes », et 3, « Orphée au Pays du Soleil Levant »). Cet essai est, parmi les lectures que nous avons faites dans le cadre de ce travail, celui où est abordée de la manière la plus frontale et la plus détaillée la question qui nous intéresse. Mentionnons aussi, entre autres, l'ouvrage précis, élégant et extrêmement stimulant d'H. Joubert-Laurencin, *Quatre films de Hayao Miyazaki, op. cit.*, où nous avons trouvé la confirmation d'un certain nombre de nos intuitions concernant les références antiques dans le cinéma de H. Miyazaki ; celui, fouillé et d'une grande originalité, avec son double principe chronologique et cartographique, de R. Colson et G. Régner, *Hayao Miyazaki. Cartographie d'un univers*, Lyon, les moutons électriques, 2010 ; et, sur Internet, plusieurs sites très riches, dont <http://www.butu-connection.net>, <http://www.animeland.com/animebase/personne/voir/41> et <http://www.oomu.org>.

³ *Ibid.*, p. 11, n. 2 (V.-P. Toccoli cite ici T. Suzuki, producteur des studios Ghibli).

En les abordant chronologiquement, nous y soulignerons les éléments, d'ordre souvent mythologique mais aussi architectural, artistique ou onomastique, qui peuvent être associés à l'Antiquité et nous tenterons de définir la place, les formes et les fonctions de ces signes antiques.

Le Château de Cagliostro (1979) raconte une aventure d'un petit-fils franco-japonais d'Arsène Lupin, Lupin III. Celui-ci arrive dans la principauté de Cagliostro, décidé à démasquer le comte, qui est à la tête d'un trafic mondial de fausse monnaie impliquant des hommes d'État. En chemin, il vient en aide à une jeune fille poursuivie par des hommes armés. C'est la princesse de Cagliostro, dernière descendante d'une autre branche de la famille. Le comte veut l'épouser, leur union devant libérer un mystérieux trésor dissimulé par un sortilège. Lupin III mettra tout en œuvre pour révéler les activités douteuses du comte, libérer la princesse enfermée dans la plus haute tour du château et faire main basse sur le trésor. Dans ce premier film où se côtoient la référence affichée au *Roi et l'oiseau* de Paul Grimault, un héros entre James Bond, Jean-Paul Belmondo, et Inspecteur Gadget et une imagerie parfois proche des jeux d'arcade, on trouve aussi, déjà, les fondamentaux d'un imaginaire : l'amour des véhicules, volants surtout ; le château, réceptacle architectural de tous les fantasmes, et les lieux verticaux en général ; l'articulation entre magie et métamorphose ; les pulsions destructrices de l'humanité et le rôle capital que jouent contre cette *hybris* des individus portés par leur cœur. Et surtout, une belle surprise finale attend le spectateur : s'il n'a pas été comblé par la chambre ronde, à colonnes et décor stellaire, qui rappelle un peu la salle tournante de la Domus Aurea de Néron, les hiéroglyphes porteurs d'un message prophétique ou le buste crachant des polaroïds, il l'est quand apparaît le vrai trésor de Cagliostro : une cité romaine que ses habitants chassés ont immergée, en une variante de l'Atlantide platonicienne. La princesse parle d'un « trésor inestimable pour l'humanité » ; la « mémoire » de celle-ci s'y trouve matérialisée et elle en a la « propriété inaliénable ». Cette idée d'un patrimoine universel qu'il faut protéger et transmettre marquera toute l'œuvre de H. Miyazaki ; il est remarquable qu'elle prenne dans ce premier film la forme d'une ville romaine.

Ce n'est pas à Rome, mais en Grèce, et même dans le texte fondateur de la littérature grecque, que nous transporte par son titre *Nausicaä de la vallée du vent* (1984), fable écologique qui, elle aussi, rappelle l'histoire de l'Atlantide : à force de puiser dans les ressources de la terre et de la polluer, la civilisation industrielle s'est effondrée lors des « sept jours de feu », qui ont presque anéanti toute vie et tout savoir. Mille ans ont passé depuis ; quelques communautés humaines ont survécu, atteignant l'âge de la céramique et résistant tant bien que mal à la nocivité de la Fukai, gigantesque forêt productrice de spores toxiques mais qui, en fait, recrée souterrainement la vie et que protègent pour cette raison des insectes géants parmi lesquels les Omus, dépositaires d'une pureté du monde que H. Miyazaki associe, comme souvent, à l'innocence de l'enfance. Parmi ces zones préservées, la Vallée du Vent, sanctuaire écologique et moral où tournent, comme sur le plateau de Lassithi, en Crète, des moulins à vent, et dont la jeune Nausicaä est la princesse. Virtuose du vol, Nausicaä est aussi une chercheuse, attachée à découvrir le secret du renouveau de la vie dans un laboratoire végétal digne de celui de Circé dans les *Métamorphoses* d'Ovide⁴ mais voué à un dessein noble et altruiste. Quand la Vallée se retrouve impliquée dans une guerre entre les différents clans et tribus, Nausicaä, guidée par son amour universel des êtres vivants, tente par tous les moyens de mettre fin au conflit, de sauver l'humanité et de rétablir un équilibre entre l'homme et la nature. Le cadre spatio-temporel du film est peu déterminé : la catastrophe, qui rappelle certains récits bibliques, s'est produite mille ans plus tôt ; décors et costumes

⁴ XIV, 261-270.

comportent des éléments médiévaux ; on pense aussi à plusieurs reprises à la civilisation aztèque. Les frises narratives sur lesquelles s'ouvre le film rendent compte de ces différents ancrages, auxquels elles ajoutent l'attente d'un Messie représenté comme une Sirène à l'antique, c'est-à-dire une femme ailée. Aucun élément grec ou romain n'intervient dans l'histoire⁵ ; mais son héroïne porte en elle le souvenir de l'œuvre homérique. En effet, Nausicaa est la jeune princesse phéacienne qui, aux chants VI et VII de l'*Odyssee*, prend soin d'Ulysse naufragé et le conduit chez ses parents ; le roi et la reine accueillent le héros, lui font raconter ses années d'errance et lui permettent de rentrer enfin à Ithaque. Comme la Phéacie, la Vallée du Vent est un royaume prospère régi par les valeurs humaines fondamentales : hospitalité, inhumation respectueuse des morts, culte des dieux. Accueillante, sans préjugés, étonnamment sage et mûre, habitée par une force qui lui donne une aura et une autorité quasi divines, la Nausicaä de H. Miyazaki ressemble beaucoup à la Nausicaa d'Homère ; comme les Phéaciens, c'est une navigatrice hors pair, non sur mer mais dans les airs. À ses côtés apparaît ponctuellement un personnage qui a des points communs avec Ulysse : le chevalier Yupa, voyageur en quête de vérité sur l'humanité, mais aussi conteur, puisque c'est lui qui relate les « sept jours de feu » au cours desquels des soldats géants ont détruit le monde, l'un d'eux étant depuis resté enseveli sous la terre, susceptible d'être régénéré à tout instant — l'histoire rappelle celle des Géants, fils de la Terre, emprisonnés par Zeus dans les entrailles maternelles pour avoir déclaré la guerre aux dieux de l'Olympe⁶. Mais, contrairement à la jeune princesse homérique, qui souhaite se marier et voit en Ulysse l'homme idéal, celle de H. Miyazaki est un personnage foncièrement solitaire, investi d'une mission universelle qui lui interdit la douceur amoureuse. Elle ne peut donc se réduire à une référence unique, même aussi explicite que l'est ici celle à Homère. H. Miyazaki a, comme toujours, croisé plusieurs sources, s'inspirant notamment d'une légende japonaise, celle de *La Princesse qui aimait les insectes* ; Nausicaä fait également penser à Pyrrha ou Baucis, ces femmes pieuses autorisées par les dieux à survivre à la destruction de l'humanité et même, pour la première, à la faire renaître⁷ ; à Orphée surtout, qui charme les animaux sauvages comme Nausicaä apaise les Omus⁸ ; mais aussi, quand elle se blesse au pied au contact de la Fukai, à Eurydice. Dans ce deuxième film, d'une manière plus claire et esthétiquement plus élaborée que dans le premier, les références antiques sont mises au service d'une poésie arborescente et inclusive opérant par greffe harmonieuse entre les branches d'un savoir multiculturel pleinement activé.

L'histoire du *Château dans le ciel* (1986) ressemble beaucoup à celle du *Château de Cagliostro*, mais avec plus de cohérence, de subtilité et de beauté. La jeune Shiita apprend qu'elle est la princesse d'une mystérieuse île volante, royaume autrefois florissant qui fut

⁵ Suggérons toutefois – mais nous n'avons pas ni la place ni les compétences, bouddhistes notamment, nécessaires au développement de ce point extrêmement complexe – les rapprochements possibles entre Nausicaä de la Vallée du Vent et le mythe de l'âge d'or, dont la première mise en récit est celle d'Hésiode dans *Les Travaux et les Jours* et qui, depuis ce texte fondateur, a nourri sans interruption la littérature en passant d'ailleurs par le mythe platonicien de l'Atlantide que nous venons d'évoquer. L'idéal d'un « paradis perdu » (l'expression est employée par R. Colson et G. Régner dans *Hayao Miyazaki. Cartographie d'un univers, op. cit.*, p. 249) court – comme son complément, la hantise du déclin et en particulier de la guerre – tout au long de l'œuvre de H. Miyazaki, de l'île d'Edenia dans *Conan, le fils du futur* à la « Pangée » du père de Ponyo dans *Ponyo sur la falaise*, en passant par le motif de la communion avec la nature dans *Nausicaä de la Vallée du Vent* ou *Mon voisin Totoro* et par la réflexion sur les déchets et leurs ravages dans *Nausicaä de la Vallée du Vent*, *Le Voyage de Chihiro* et *Ponyo sur la falaise*. Mais cet idéal, outre qu'il prend davantage la forme d'un « rêve utopique » (R. Colson et G. Régner, *Hayao Miyazaki. Cartographie d'un univers, op. cit.*, p. 251) que celle du mythe de l'âge d'or, est nuancé de multiples manières par H. Miyazaki : par l'omniprésence de l'échec ou de sa possibilité ; par le rapport singulier, dans son œuvre, entre « état de nature » et civilisation (en particulier science et technologie) ; ou encore par l'idée bouddhiste de l'impermanence des choses, qui par certains aspects – mais par certains aspects seulement – se rapproche des conceptions antiques (stoïcienne ou platonicienne, notamment) du devenir cyclique de l'univers, en proie à un incessant mouvement de destruction et de renaissance. Sur ces questions, nous renvoyons aux chapitres « La société humaine », « La civilisation » et « La nature » du livre de R. Colson et G. Régner (*ibid.*, respectivement p. 248-277, 278-303 et 304-323).

⁶ *Ibid.*, I, 89-162.

⁷ *Ibid.*, I, 253-415 et VIII, 611-724.

⁸ L'essai *Orphée au Pays du Soleil Levant* de V.-P. Toccoli (*op. cit.*) développe largement ce rapprochement.

abandonné par ses habitants. Cette île, c'est Laputa, dont H. Miyazaki emprunte le nom et l'apparence aux *Voyages de Gulliver* de J. Swift⁹. Elle abrite un trésor que convoite Muska, descendant d'une autre branche de la famille royale, croisement entre Néron et un chef nazi (voyant s'embraser un vaisseau plein de militaires, il s'extasie devant ce « spectacle splendide » et se félicite de voir disparaître ces « ordures humaines »). La noblesse de cœur de Shiita aura raison de la perversité de Muska et la partie maléfique de l'île, qui se confond avec sa partie technologique, sera détruite, ne laissant qu'une splendide ville-arbre vouée à continuer tranquillement son vol. Des souvenirs antiques viennent ici et là à l'esprit, mais l'on n'oserait dire qu'ils sont tels pour H. Miyazaki aussi : la chute initiale de Shiita se transforme miraculeusement en doux vol plané, comme dans telle métamorphose en oiseau chez Ovide¹⁰ ; le parcours initiatique de la jeune fille évoque celui de Psyché dans le roman d'Apulée¹¹ ; et, comme celles de Médée et de Circé, les formules magiques sont susceptibles d'apporter les transformations les plus heureuses ou les plus terribles¹². Les choses sont moins ambiguës en ce qui concerne Laputa. Cette île en mouvement perpétuel, comme Délos dans la mythologie antique, est protégée des regards par un nuage, tels les héros homériques¹³. Babel aérienne, comparée à Sodome et Gomorrhe, c'est aussi une Atlantide qui abrite une ville engloutie et subira une destruction partielle. Ville trop savante et trop puissante devenue vaisseau fantôme à la dérive, Laputa est à la fois un condensé mythologique et un réceptacle mémoriel. Or l'Antiquité y est physiquement présente : d'une part, le sanctuaire abritant le cristal géant où se concentrent la science et la puissance de l'île contient des fresques de style égyptien ou crétois, d'infinies reproductions du motif du labyrinthe et une pierre noire gravée évoquant celles que l'on vénérât en divers lieux du monde antique ; d'autre part, l'île comporte — et c'est la première et la dernière image que l'on voit d'elle — un site digne de la Villa Hadriana à Tivoli, havre de paix et de beauté pieusement entretenu par un robot jardinier. Protégée par son antiquité même, cette partie de l'île survivra à la destruction finale ; dans ce film qui pose à nouveau la question de la cohabitation entre nature et technologie, l'héritage antique relève de cette part noble de l'action humaine qui peut sans dommage partager l'espace conquis ou reconquis par la forêt, symbole du renouvellement du monde.

Mon voisin Totoro (1988) a un ancrage nettement japonais et les références antiques en sont absentes. Le paysage de rizières où se trouve la maison des deux petites héroïnes est peuplé de présences divines et de ces êtres, formes d'existence ou phénomènes étranges qu'on appelle en japonais les *yokai*¹⁴ : Totoro, variante du motif universel de l'animal protecteur, le chat-bus, incarnation superlative de l'animal-véhicule, tel le bélier volant dans le mythe de la Toison d'or, et les noiraudes, qui investissent les maisons vides. Le film déploie une poésie où se retrouvent la fascination pour le vol, la puissance du rêve et la communion avec la nature, dont les merveilles sont célébrées et dont la force est incarnée, comme dans *Nausicaä*, par la forêt. Mentionnons au passage le personnage du père, universitaire mal coiffé et distrait dont la spécialité n'est ni les lettres classiques ni l'histoire ancienne mais l'anthropologie et qui, à ce titre, apparaît comme un double du réalisateur, observant comme lui la vie des

⁹ Cf. la quatrième partie de l'ouvrage, intitulée « Voyages à Laputa, à Balnibarbi, à Glubbudrib, à Luggnagg et au Japon ». Cf. R. Colson et G. Régner, *Hayao Miyazaki. Cartographie d'un univers*, op. cit., p. 104.

¹⁰ Cf. par exemple l'épisode de Perdix, VIII, 236-259.

¹¹ *Les Métamorphoses* ou *L'Âne d'or*, de IV, 28 à VI, 24.

¹² Cf. notamment le passage des *Métamorphoses* d'Ovide où Circé inverse, pour rendre leur apparence humaine aux compagnons d'Ulysse, la formule qu'elle a utilisée pour les transformer en porcs (XIV, 301 : *uerba [...] dicuntur dictis contraria uerbis*, littéralement « sont prononcées des paroles contraires aux paroles prononcées » ; les traductions d'Ovide utilisées dans cet article sont personnelles).

¹³ Cf. Énée au chant V de l'*Illiade* ou Ulysse au chant VII de l'*Odyssée*.

¹⁴ Cf., sur le « bestiaire fantastique » de l'œuvre de H. Miyazaki, le chapitre « D'un monde à l'autre » du livre de R. Colson et G. Régner, *Hayao Miyazaki. Cartographie d'un univers*, op. cit., p. 336-353, et en particulier les p. 336-344 (l'expression « bestiaire fantastique » se trouve p. 336).

communautés humaines entre elles et avec la nature ; on n'est pas surpris quand ce père, loin de remettre en cause les dires de ses filles sur les habitants surnaturels de la forêt, leur parle d'un « temps où les hommes et les arbres étaient amis ».

C'est un contexte cette fois européen, bien qu'assez indéterminé, que nous retrouvons avec *Kiki la petite sorcière* (1989). Ici, le rêve de vol, largement présent, est surtout incarné par l'héroïne, sorcière de treize ans qui, après avoir quitté la maison de ses parents sur son balai, cherche à se faire une place dans la ville qu'elle a choisie. Médée et Circé sont bien loin : la mère de Kiki fait régulièrement exploser les philtres qu'elle fabrique ; quant à la jeune sorcière, elle ne sait pas faire grand-chose d'autre que voler et perd même, vers la fin du film, une partie de ses maigres pouvoirs. L'Antiquité n'est visible qu'à travers de furtifs signaux : statue et buste chez une vieille dame bienveillante, puis, chez la dessinatrice et peintre Ursula¹⁵, représentation à la Chagall de figures hybrides dont un Pégase. Il s'agit à nouveau d'une aventure initiatique, où l'héroïne, lointaine héritière de Psyché, apprend le sens de l'effort, l'importance de la créativité et la nécessité de se laisser guider par son cœur ; tout cela parle aussi de la manière dont H. Miyazaki conçoit sa propre vocation, comme le montre le parallèle entre la magie et les arts plastiques, également voués à faire naître une beauté qui ne doit pas craindre d'être « à contre-courant »¹⁶.

Chaque film de H. Miyazaki se clôt sur une chanson qui en résume la teneur affective et morale. Celle de *Kiki la petite sorcière* évoque la divinité que nous portons tous en nous et le message contenu dans tout ce que nous voyons ; c'est évidemment un reflet des conceptions polythéistes et animistes propres au shintoïsme, mais on ne peut pas ne pas remarquer la ressemblance entre ces principes et ceux qui régissent le monde décrit par Ovide dans les *Métamorphoses*. Nous avons là un exemple de ces passerelles naturelles possibles entre l'univers japonais et l'Antiquité gréco-romaine. H. Miyazaki ne franchit pas toujours ces passerelles : sur les cinq films évoqués jusqu'ici, seuls les trois premiers donnent à l'antique une place explicite et significative. Les cinq dont il va être question à présent opèrent à nouveau la rencontre des deux univers, mais de manière ponctuelle et fugitive.

Porco Rosso (1992) se déroule en Italie : il y est question de l'Adriatique, puis d'un séjour à Milan, et les falaises que l'on voit plusieurs fois ressemblent à celles du détroit entre Corse et Sardaigne, lieu de passage d'Ulysse dans l'épisode des Lestrygons au chant X de l'*Odyssée*. D'ailleurs, le héros, Marco Pagotto (ou Pagot), alias Porco Rosso, aviateur de génie, survole entre autres paysages un site antique. Plusieurs personnages du film peuvent évoquer l'Antiquité : la jeune fille presque femme amie de Marco s'appelle Fio, ce qui en latin signifie « je deviens » ; les trois vieilles femmes qui participent à la réparation de son hydravion font penser aux Grées ou aux Parques ; et surtout, Gina, veuve de plusieurs pilotes et secrètement amoureuse de Marco, possède un bateau dont le nom, « Alcione », évoque l'oiseau alcyon, mais aussi Alcyone, cette épouse aimante qui, au livre XI des *Métamorphoses* d'Ovide, attend longuement son mari Célyx, mort dans un naufrage, puis obtient par la force de son amour leur double transformation en alcyons¹⁷. Or la métamorphose est au cœur de *Porco Rosso*, puisque son héros, né humain, a été frappé par un sortilège et s'est retrouvé avec la tête d'un porc le jour où, lors d'un combat aérien de la grande guerre, il a vu les autres pilotes mourir et a survécu miraculeusement. L'hybridité de Marco fait de lui un monstre, dont l'apparence dérange, suscite l'agressivité et lui attire, variante grotesque du procès de Socrate, les chefs d'accusation suivants : « traître, violeur de domicile, décadent, pornographe, cochon bon à rien ». Mais c'est aussi un grand séducteur, qui joue de son physique hors norme, laissant entendre qu'il ne déteste pas tant sa condition puisqu'elle lui donne le privilège de n'être ni un homme ordinaire ni un cochon ordinaire. Il

¹⁵ Ce prénom est un hommage à Ursula J. Le Guin, auteur de nouvelles et romans de fantasy et de science-fiction.

¹⁶ Ces mots sont employés par Ursula à propos de sa propre apparence physique.

¹⁷ Ce sont les v. 410-748. Cf. H. Joubert-Laurencin, *Quatre films de Hayao Miyazaki, op. cit.*, p. 69.

retrouvera peut-être malgré tout — le film le suggère sans le montrer — son visage humain, non pas tant grâce au baiser que lui donnera la jeune Fio dans l'espoir de le transformer, comme dans les contes, qu'à cause de la révélation qui lui sera faite de l'amour de Gina.

À la lisière entre l'humain et l'animal se trouve aussi San, l'héroïne de *Princesse Mononoké* (1997). L'histoire se déroule dans le Japon médiéval et tourne autour de la guerre entre d'un côté les esprits de la forêt, animaux gigantesques et doués de parole, aux côtés desquels se trouve San, autrefois abandonnée puis élevée, tels Romulus et Rémus, par une louve, et de l'autre deux communautés humaines ennemies : le village des forges, dont l'activité détruit la forêt, et les samouraïs du seigneur Hasano, décidés à s'emparer du village et des armes qu'il produit. Une tentative de réconciliation est menée par Ashitaka, qu'une malédiction a poussé à s'exiler de sa tribu pour entreprendre une quête initiatique — schéma récurrent aussi dans les mythes antiques. La haine de l'humanité l'emportera chez San qui, malgré son amour pour Ashitaka, retournera auprès des loups et restera *mononoke*, littéralement « chose étrange », ni humaine ni louve, marginale absolue, tels d'ailleurs de nombreux personnages des *Métamorphoses* d'Ovide¹⁸. Le sujet du film est, comme dans *Nausicaä de la Vallée du Vent*, la cohabitation entre les hommes et la nature, en particulier la forêt, où règne le dieu-cerf, au visage à la fois animal et humain, et où vivent les sylvains, sortes de fantômes-lutins cousins des génies romains des bois. À l'âge d'or, incarné par le gigantisme des animaux de la forêt, a succédé l'âge de fer, matérialisé par les forges, où l'égoïsme des hommes suscite la colère de la nature outragée, le seul antidote étant l'amour, qui toutefois n'opère ici que partiellement puisque San, si elle prend conscience la possibilité d'aimer et d'être aimée, reste incapable de supporter l'humanité.

Pas plus que dans *Princesse Mononoké* on ne trouve d'élément explicitement antique dans *Le Voyage de Chihiro* (2001), véritable *legendarium*¹⁹ au sein du *legendarium* miyazakien, où presque tous les personnages s'apparentent aux *yokai*, ces êtres bizarres et proches à la fois évoqués plus haut à propos de *Mon voisin Totoro*, et forment une faune mythologique où domine l'hybridité. Mais, outre qu'il s'agit une fois encore d'un conte initiatique où l'héroïne, comme Psyché, doit perdre ce qu'elle a de plus cher — ici ses parents — et travailler durement pour accueillir en elle l'amour, reconquérir sa propre mémoire et ainsi devenir elle-même, plusieurs éléments peuvent évoquer l'Antiquité, mais toujours hybridée avec d'autres références. Ainsi croise-t-on un tyranique bébé géant, avatar lointain d'Héraclès étouffant dans son berceau les serpents envoyés par Héra pour le tuer, ou un dieu-fleuve, Haku, à la forme tantôt humaine tantôt animale, qui secourt l'héroïne à la manière du Pénéée ou de l'Inachus chez Ovide²⁰. Mais surtout, la métamorphose est au cœur du film : c'est par exemple la « vieille », Yubaba, qui transforme tout et prend parfois son vol sous la forme d'une monstrueuse Sirène ; ce sont surtout les parents de Chihiro, changés en porcs — cette fois entièrement — pour avoir dévoré gloutonnement des aliments enchantés, comme les compagnons d'Ulysse au chant X de l'*Odyssée* et au livre XIV des *Métamorphoses*²¹ ; Chihiro elle-même sera métamorphosée, mais intérieurement, par son

¹⁸ Cf. la prière emblématique adressée aux dieux par Myrrha au livre X (v. 483-487) : *O siqua patetis / numina confassis, merui nec triste recuso / supplicium ; sed ne uiolem uiuosque superstes / mortuaque extinctos, ambobus pellite regnis / mutataeque mihi uitamque necemque negate*, « Ô dieux, si vous êtes tant soit peu ouverts aux aveux, j'ai mérité l'affreuse souffrance qui est la mienne et je ne la refuse pas ; mais, afin que je ne souille ni les vivants en restant dans ce monde, ni, morte, ceux qui ne sont plus, chassez-moi des deux royaumes et, en me métamorphosant, refusez-moi et la vie et la mort ».

¹⁹ Ce mot, emprunté au latin médiéval, est employé d'abord par J. R. R. Tolkien puis par la critique au sens de « ensemble de légendes » pour désigner son œuvre, en totalité ou dans certaines de ses parties (notamment celles qui concernent les légendes elfiques).

²⁰ Cf. les épisodes de Daphné et d'Io, *Métamorphoses*, I, 452-567 et 568-746. On peut aussi penser, quand Chihiro vole sur le dos de Haku, aux scènes mythologiques de sauvetage aérien par un animal magique (par exemple le bélier à la toison d'or qui transporte Phrixos et Hellé).

²¹ Respectivement v. 210-399 et 271-307 (ces délimitations incluent le retour à la forme humaine). Cf., pour les dessins préparatoires représentant les phases successives de la métamorphose des parents de Chihiro, *The Art of Spirited Away*, Tokyo, Studio Ghibli Editorial Staff Editions, 2001, p. 74-75.

passage dans l'établissement de bains, vertigineuse variante du labyrinthe de Crète : « le monde d'avant, tu ne le retrouveras jamais », lui dit Yubaba, et le film raconte une traversée du miroir, un voyage dans le palais des songes, au pays des morts et dans les profondeurs de la mémoire à l'issue duquel la petite fille sera définitivement changée. Cette transformation est clairement présentée comme un passage de la mort à la vie par la résonance mythologique des paroles qu'adresse à Chihiro le dieu-fleuve Haku au moment où elle va retraverser le tunnel entre les deux mondes : « ne te retourne pas »²². Ainsi Chihiro apparaît-elle, après Nausicaä, comme un nouvel Orphée, mais dont l'Eurydice n'est autre qu'elle-même et qui a la force de résister à la tentation du regard en arrière²³.

Proche de Nausicaä, Chihiro l'est aussi de Sophie, l'héroïne du *Château ambulant* (2004)²⁴ : toutes deux découvrent une forme de sagesse que Sophie porte d'ailleurs dans son prénom et qui va de pair et avec la révélation de l'amour et avec l'expérience de la métamorphose. Celle de Sophie est d'abord physique, et c'est la plus terrible et en même temps la plus naturelle qui soit, puisqu'il s'agit du vieillissement, ce qui donne lieu à une configuration unique, celle où la jeune héroïne et la figure récurrente de la « vieille » ne font qu'une. Nous sommes dans un cadre européen — Colmar a servi de source d'inspiration — et, comme dans *Porco Rosso* et *Princesse Mononoké*, en temps de guerre, ce qui permet à H. Miyazaki de déployer une fois de plus son génie en matière de machines volantes. Un magicien dandy beau et courageux mais narcissique et immature, Hauru, se trouve là avec son château ambulant, sorte de forteresse follement hétéroclite juchée sur des pattes de poulet. La sérieuse Sophie, qui s'était résignée au morne quotidien de la chapellerie paternelle, voit sa vie bouleversée à la fois par l'amour de ce personnage énigmatique, qui se transforme la nuit en homme-oiseau pour tenter au péril de sa vie de mettre fin à la guerre, et par sa propre métamorphose, due à la jalousie d'une cruelle sorcière. Du début à la fin, l'apparence des deux personnages sera instable, Sophie ne cessant de rajeunir et de vieillir selon sa situation et son état d'âme et Hauru passant constamment de l'homme à l'oiseau — un oiseau de plus en plus monstrueux et souffrant — et de l'oiseau à l'homme. Tous deux garderont d'ailleurs, tels la plupart des êtres métamorphosés chez H. Miyazaki comme chez Ovide, quelque chose de leurs transformations, et Sophie sera à la fin du film une étrange jeune fille aux cheveux blancs et à la sagesse de vieille femme. Comme Porco Rosso et Chihiro, et comme tant de personnages ovidiens, elle aura fait l'expérience d'un arrachement à soi qui est en même temps découverte de soi. Comme Chihiro, mais aussi comme Psyché, elle aura dû travailler durement pour conquérir sa liberté et son identité. Le château ambulant se disloquera jusqu'à être réduit à une planche sur pattes puis complètement détruit, mais renaîtra sous la forme plus simple et harmonieuse d'un château-jardin volant qui rappelle Laputa à la fin du *Château dans le ciel*. Les deux héros, dont l'amour aura eu raison de la guerre mais aussi de leurs préjugés respectifs sur la beauté, auront fondé une sorte de famille recomposée dont fait partie un petit démon du feu doté d'un nom à consonance latine, Calcifer²⁵.

Le motif de la métamorphose, déterminant dans *Le Voyage de Chihiro* et dans *Le Château ambulant*, forme la trame narrative de *Ponyo sur la falaise* (2008), où explose la

²² Cf. aussi le « ne regarde pas en bas, tu serais happée » de Hauru à Sophie dans *Le Château ambulant* quand la magicienne Mme Suliman ouvre sous leurs pieds un trou d'où jaillit une énorme vague.

²³ Un rapprochement mythologique peut aussi être fait entre Chihiro et Œdipe, mais pour les distinguer l'un de l'autre, lors de l'« épreuve finale de reconnaissance » où « la bonne réponse implique non pas une entrée triomphante, comme celle d'Œdipe par exemple, qui devient roi de Thèbes après avoir résolu l'obstacle et l'énigme du Sphinx, mais le retour en arrière, chez les humaine » (H. Joubert-Laurencin, *Quatre films de Hayao Miyazaki, op. cit.*, p. 100).

²⁴ Ce film, situé « dans un monde où se côtoient science et magie, tel que le concevaient les peintres futuristes européens de la fin du XIX^e siècle » (*L'Art du Château ambulant*, Grenoble, Glénat, 2005, p. 10), est adapté de *Howl's Moving Castle* (1986) de D. Wynne Jones, auteure britannique de romans fantastiques.

²⁵ Nous remercions David K. Nouvel d'avoir corrigé notre distraction en rappelant que ce nom n'était pas une invention de H. Miyazaki, mais se trouvait déjà dans le livre de D. Wynne Jones.

« mythologie de l'eau »²⁶ qui court, éparse, dans l'œuvre de H. Miyazaki. Un magnifique prologue sans paroles nous place — c'est la première fois — dans le monde marin et nous donne à voir le lent ballet des méduses, formes fascinantes et effrayantes dont la mythologie grecque a fait un personnage grandiose et dramatique²⁷. Le drame est d'ailleurs omniprésent dans ce film hanté par le traumatisme du tsunami où la mer apparaît à la fois comme le sanctuaire d'une pureté antérieure à l'action dévastatrice de l'humanité et comme une puissance animée, de nature divine, susceptible de détruire les hommes qui la souillent. Ponyo est un poisson rouge à tête humaine que l'amour va conduire à se métamorphoser en petite fille (avec des états intermédiaires qui tiennent du poulet et/ou du batracien). Sa mère n'est autre que la déesse de la mer, sublime et bienveillante en même temps que monstrueuse et terrifiante ; son père, un sorcier tourmenté qui, comme Mononoké, s'est détourné avec horreur de l'humanité et cherche inlassablement le moyen de mettre fin à l'ère humaine et de faire revivre « l'âge océanique », consignait des amphores pleines de mystérieux élixirs dans une pièce dont l'entrée porte le mot *Pangea*, nom, forgé à partir des mots grecs « tout » (πᾶς) et « terre » (γαῖα, variante poétique de γῆ), du continent unique qui regroupait il y a des centaines de millions d'années toutes les terres émergées. Le tsunami, variante du Déluge antique, est la manière la plus radicale d'opérer une telle régénération ; il se déclenche ici quand, dans son désir de connaître l'humanité puis d'en faire partie, Ponyo s'enfuit, infligeant au monde ce que sa mère appellera une « déchirure ». Aucun drame n'aura lieu, ou en tout cas ne nous sera montré ; l'amour de Ponyo et du petit Sôsuke attendra la déesse de la mer et son époux ; Ponyo renoncera à ses pouvoirs magiques et, pour conserver la forme humaine — même s'il est souligné qu'elle restera un hybride —, elle embrassera une bulle d'écume, cette écume dont la mythologie grecque fait naître Aphrodite. Dans cette nouvelle épreuve initiatique au dénouement heureux, la perspective de la destruction par les eaux aura été omniprésente, avec sa double polarité, déjà propre au mythe du Déluge : élimination d'une espèce humaine devenue nuisible et renaissance du monde grâce à des êtres purs, ici des enfants. L'image de la maison où se trouvent Ponyo et Sôsuke épargnée par le tsunami rappelle les scènes des *Métamorphoses* d'Ovide où un couple d'humains pleins de piété, Deucalion et Pyrrha, Philémon et Baucis²⁸, survit à l'engloutissement de la terre sous les eaux et doit, dans le premier cas, refonder l'humanité. Ici, l'espoir l'emporte finalement d'une cohabitation apaisée entre la nature et une humanité qui, si l'on en croit l'enthousiasme et l'obstination de l'héroïne, mérite tout de même d'être aimée.

Explicite dans les trois premiers films de H. Miyazaki, s'éclipsant dans les deux suivants, la référence antique ressurgit donc dans les cinq derniers d'une manière perlée mais pénétrante, se mêlant de plus en plus aux autres sphères culturelles convoquées et se fondant dans une esthétique dont l'unité semble s'accroître en même temps que le nombre et la variété des éléments qui la composent. Ainsi les signaux issus du monde grec ou romain jouent-ils un rôle actif dans le projet global d'exploration de l'humain et de réflexion sur la relation entre l'homme et le monde et sur la nature et le sens de la beauté. Mais ils ne le jouent pas tout à fait au même titre que les autres, pour deux raisons : la première est que le monde antique incarne, notamment dans ses réalisations architecturales, un état particulièrement harmonieux et beau de la relation entre les communautés humaines et leur environnement ; la seconde est que l'Antiquité, pour un Japonais doté d'une grande culture européenne comme H. Miyazaki, constitue une présence diffuse, à la fois étrange et familière, à la manière des *yokai* qui peuplent ses films, ce qui fait d'elle un outil particulièrement intéressant, car apte à renvoyer

²⁶ L'expression est employée par H. Joubert-Laurencin à la fin de son chapitre sur *Porco Rosso (Quatre films de Hayao Miyazaki, op. cit., p. 68)*.

²⁷ Cf. à ce propos *ibid.*, p. 132-133.

²⁸ I, 253-415 et VIII, 611-724.

un reflet diffracté, métamorphosant, interrogateur de l'esthétique d'étrangeté familière propre à l'œuvre tout entière et à l'*ingenium* poétique de son auteur.