

**Fabriquer un bestiaire aujourd’hui. *Princesse Mononoké* et *Nausicaä de la vallée du vent* de Hayao Miyazaki.**

Mathieu Allag

Année universitaire 2024 - 2025

Mémoire de Master 2

Sous la direction de Charlotte Guichard et Françoise Zamour

Soutenu le 27 juin 2025

# Table des matières

Table des matières	2
Définitions	5
Introduction	8
L'unité du bestiaire en question	8
Au-delà de la classification linnéenne : un désordre organisé	11
Le bestiaire comme palimpseste : dialogues transhistoriques	14
Les outils de la fabrique	20
I. Une nouvelle grammaire de la créature animée	22
A. <i>Nausicaä</i> et <i>Mononoké</i> : bestiaire guerrier, bestiaire violent ?	22
L'esthétique du choc : montrer la crudité	23
Figures de l'ingestion et peur de la dévoration	31
Du sauvage au féroce : penser la bestialité	36
B. Morphologies de l'étrange : concevoir l'altérité radicale	41
L'art du <i>creature design</i> de Miyazaki : principes combinatoires	41
Djouer l'anthropomorphisme : vers des expressivités alternatives	47
Codes chromatiques : la dialectique du merveilleux et du domestique	50
C. L'animation comme milieu : immersion, mouvement et agentivité	58
Stratégies d'immersion : habiter le point de vue animal	59
De la réaction à l'action : l'agentivité des créatures	66
Cosmopolitiques : vers une diplomatie multinaturaliste	75
II. Le bestiaire comme matière du monde : la notion de texture	83
A. Manières de donner chair : qualifier la matière au-delà de l'image	83
Bestiaire-matière : une anatomie du merveilleux	84
Organicité sonore : dialectique du montrer-cacher	91
Une ontologie diffuse : le bestiaire comme texture du monde	94

B.	Légiférer l’imaginaire : biologie et écologie des mondes	102
	Qui voit quoi ? Régimes de visibilité et écologie du désenchantement	102
	Le « manger sympathique » comme moteur du récit	108
	Une phylogénèse imaginaire : l’évolution selon Miyazaki	111
C.	Le merveilleux à ses marges : les petits peuples miyazakiens	116
	L’invisible et la réinvention des formes anciennes	116
	Les agents de la densité merveilleuse et narrative	122
	Cosmogonies transfilmiques : aux origines de la vie du bestiaire	124
D.	Continuités transfilmiques : un archipel de formes	129
III.	Réécritures et mythologies : le bestiaire comme acte politique	135
A.	La charge politique des créatures : réinvestir l’histoire	136
	L’héritage contesté : réinvestir les sources nationales	136
	Stratégies de recombinaison et de réappropriation culturelle	139
B.	Variations sur les nœuds folkloriques	144
	<i>Tsuchi-gumo</i> : l’histoire vue des marges	145
	Kanayago : l’hybridation comme outil de nuance	149
C.	Le meurtre de l’esprit de la forêt	153
	Enquête sur un déicide	153
	De Humbaba au <i>Shishi-gami</i> : échos de Gilgamesh	156
	Le <i>Shishi-gami</i> : figure du syncrétisme	160
D.	Processus de mythification et sacralisation par l’image	167
	Du fil au celluloïd : filiations matérielles et mythiques	167
	Esthétique animée du sacré : une nouvelle iconographie	176
	Conclusion	185
	Table des illustrations	188
	Bibliographie	196
	Corpus primaire : œuvres, écrits et entretiens de Hayao Miyazaki	196

Études sur l'animation, le cinéma et l'œuvre de Miyazaki	196
Mythologie, folklore et religions	199
Philosophie, anthropologie et écologie	200
Histoire, archéologie et société	201
Histoire de l'art et bestiaires médiévaux	201
Webographie et autres	203

## Définitions

*Animisme* : Ogihara-Schuck entame un ouvrage consacré à la réception de l'animisme dans les anime de Miyazaki sur cette définition simple :

« Un système de croyance qui reconnaît des dieux et des esprits dans les objets animés et inanimés »<sup>1</sup>.

Miyazaki définit la notion en ces termes :

« Il subsiste encore aujourd'hui chez de nombreux Japonais un sentiment religieux. C'est la croyance qu'il existe, au plus profond de notre pays, un lieu d'une grande pureté où les gens ne doivent pas pénétrer. En ce lieu, une eau claire s'écoule et nourrit les forêts profondes. Je partage ce sentiment — une sensibilité religieuse intense — que retourner à ce lieu de pureté est la chose la plus merveilleuse qui soit. Il n'y a pas de livre saint ni de saints. Ce sentiment n'est pas reconnu comme une religion au même titre que les religions du monde, mais pour les Japonais, c'est assurément un sentiment religieux »<sup>2</sup>.

*Kami* : Brian Bocking décrit les *kami* comme des entités pouvant incarner la qualité ou l'énergie divine, sacrée et spirituelle des lieux et des choses, les divinités de la mythologie impériale et locale, les esprits de la nature et des lieux, les héros divinisés, les ancêtres, ainsi que les dirigeants et les hommes d'État<sup>3</sup>. La religion *shintō* s'articule autour de ces figures centrales<sup>4</sup>.

*Shintō* (神道) : littéralement « la voie (道) des dieux (神) ». Constitue un ensemble de croyances et de pratiques spirituelles. On y trouve mêlés des éléments polythéistes et animistes, et cette religion est souvent considérée comme la plus ancienne tradition religieuse du pays. Plutôt

---

<sup>1</sup> OGIHARA-SCHUCK Eriko, *Miyazaki's Animism Abroad: The Reception of Japanese Religious Themes by American and German Audiences*, McFarland, 2014, p. 3.

<sup>2</sup> MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshiten: 1997-2008*, Tokyo : Iwanami Shoten, 2008 ; trad. angl. *Turning Point: 1997-2008*, San Francisco : VIZ Media, 2014, p. 107. *Texte original indicatif* : Miyazaki emploie ici des termes évoquant la pureté rituelle (清浄な場所, *seijō na basho*) et la profondeur des forêts (奥深い森, *okubukai mori*), soulignant une géographie sacrée (*oku*) fondamentale dans la psyché japonaise, distincte du dogme religieux institutionnel.

<sup>3</sup> « Folklore Motifs in Spirited Away (2001) and Princess Mononoke (2000) », in OKUYAMA Yoshiko, *Japanese Mythology in Film: A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*, Lexington Books, 2015, p. 116.

<sup>4</sup> Le terme *shintō*, 神道 signifie littéralement la voie (道) des *kami* (神). Bocking Brian, *A Popular Dictionary of Shintō*, Londres : Psychology Press, 1997, p. 84.

qu'un système doctrinal rigide, le *shintō* se caractérise par la vénération des *kami*, et se pratique sous forme de rituels qui visent à préserver l'harmonie.

*Mononoke* : appellation ancienne du folklore japonais. Désigne des entités ou esprits surnaturels, souvent associés à la malveillance, à la possession ou à des pouvoirs surnaturels capables de provoquer maladies et catastrophes, particulièrement dans les textes de l'époque Heian (794-1185). Composé de *mono* (chose, entité) et *ke* (esprit, émanation), il renvoie à une « chose » instable et effrayante. Bien que partageant des similitudes avec le terme *yōkai*, *mononoke* conserve une connotation plus archaïque et est souvent lié à des esprits vengeurs ou à des âmes agitées<sup>5</sup>.

*Yōkai* : désigne une vaste catégorie d'entités surnaturelles issues du folklore japonais. Bien que souvent traduit de manière réductrice par « monstre », « démon » ou « apparition », sa signification est plus nuancée et a évolué dans le temps. Aujourd'hui, le mot a supplanté le terme médiéval *mononoke*. Les *yōkai* englobent un large éventail de phénomènes et d'êtres, souvent caractérisés par leur capacité de transformation et une certaine ambivalence morale. Ils incarnent des forces mystérieuses, parfois menaçantes, parfois plus familières. Leur définition tant morphologique qu'axiologique varie largement selon les histoires et les régions. Ils donnent souvent forme aux peurs et aux mystères de la vie quotidienne<sup>6</sup>.

*Tatari-gami* : désigne un *kami* ou un esprit devenu malveillant ou vengeur. Il est composé de *tatari* (malédiction, châtement divin) et de *kami*. Un *tatari-gami* n'est pas mauvais en essence. C'est un *kami* (axiologiquement neutre), qui s'est transformé en force destructrice, souvent en réaction à des actions humaines (profanation, négligence) ou suite à une intense souffrance ou colère. Un *tatari-gami* conserve sa nature divine tout du long. Il peut être apaisé et purifié par des rituels afin de retrouver son état originel.

*Fonds commun* : on reprend cette formule à Pierre Mabille<sup>7</sup>. Il l'entend comme un répertoire, comme un synonyme de folklore, qui regroupe les contes, les mythes et les légendes d'un folklore. C'est un patrimoine collectif, la matière première de l'imaginaire d'une société ; donc

---

<sup>5</sup> « Folklore Motifs in Spirited Away (2001) and Princess Mononoke (2000) », *art. cit.*, p. 112.

<sup>6</sup> FOSTER Michael Dylan, *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*, Berkeley : University of California Press, 2009, p. 2-5.

<sup>7</sup> MABILLE Pierre *et al.*, *Le miroir du merveilleux*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1962.

une source active dans laquelle puise la créativité. On ne retiendra pas la dimension psychanalytique d'inconscient collectif que Mabilie associe à la notion.

# Introduction

Toute perception de ressemblances repose sur la mise en suspens active des différences. Éclairer une situation par les lumières qu'en offre une autre est un geste qui doit relever de l'esthétique et de la création. Cela demande du goût, de la curiosité, du tact, et un peu de mauvaise foi. Il ne s'agit pas de s'interdire les comparaisons et les analogies, de s'abstenir de chercher les coïncidences ou les convergences d'intérêts, il s'agit d'essayer de le faire avec attention, de prendre soin de ce que l'on crée comme mises en rapport. [...]. Bref, de veiller à ce que ce qui éclaire une situation sous un jour nouveau n'écrase pas tout sous la lumière de l'explication. Qu'on nous donne des loupiotes<sup>8</sup>.

## 1. L'unité du bestiaire en question

Il est souvent intéressant de commencer par les absences inattendues d'un sujet d'étude, par les aspects où on l'attend le plus et où justement, il n'apparaît pas. Dans notre cas, comment expliquer que le studio Ghibli, pourtant prolixe en produits dérivés (miniatures, posters, cosmétiques, jouets), n'ait pas lui-même édité un bestiaire systématique des créatures qui peuplent les univers de Miyazaki ? Ce travail a été réalisé par des fans dans des Wiki dédiés et non par la compagnie elle-même<sup>9</sup>. Comment expliquer cette absence ? On a accès à bon nombre de ses dessins préparatoires<sup>10</sup>, à la liste des cinquante livres de jeunesse qui comptent le plus pour lui<sup>11</sup>, mais pas à son bestiaire, aux sources de la fabrique de ses créatures. Pourtant, si on écrit le nom « Hayao Miyazaki » dans un moteur de recherche, il est presque impossible de trouver une image (qu'il s'agisse de photogrammes, de dessins préparatoires, de fan arts ou même de produits dérivés) où les animaux, figures animales, ou créatures fantastico-merveilleuses sont absents. Alors pourquoi lancer une étude guidée par une méthode *bestiaire* ?

---

<sup>8</sup> DESPRET Vinciane, *Habiter en oiseau*, Arles : Actes sud, 2019, p. 40.

<sup>9</sup> *Nausicaa.net*, « Main Page », [http://www.nausicaa.net/wiki/Main\\_Page](http://www.nausicaa.net/wiki/Main_Page) ; *Ghibli Wiki*, « Ghibli Wiki », Fandom, [https://ghibli.fandom.com/wiki/Ghibli\\_Wiki](https://ghibli.fandom.com/wiki/Ghibli_Wiki) ; *Buta Connection*, « Page d'accueil », <https://www.buta-connection.net/>.

<sup>10</sup> MAMATAS Nick (dir.), *The Art of Nausicaä of the Valley of the Wind*, Allen Jocelyne (trad.), San Francisco : VIZ Media LLC, 2019 ; MIYAZAKI Hayao, *L'art de « Princesse Mononoké »*, Grenoble : Glénat, 2020.

<sup>11</sup> « Les 50 livres jeunesse qu'il faut avoir lus selon Hayao Miyazaki », *Buta Connection*, <https://www.buta-connection.net/index.php/studio/hayao-miyazaki?start=3>. Cette sélection, connue sous le titre *Iwanami Shōnen Bunko no 50-satsu*, constitue une source primaire essentielle, Hayao Miyazaki ayant rédigé un court essai pour chacun des ouvrages. Dans une perspective d'étude du bestiaire, il convient de noter que le réalisateur y emploie le terme *dōbutsu* (animal), mais aussi *ikimono* (être vivant). Cette distinction est significative : *ikimono* englobe tout ce qui possède un souffle, y compris les insectes. La terminologie est d'une grande importance pour comprendre le rapport de Miyazaki à la notion de *continuité du vivant*.



Peut-être que Miyazaki n'a pas de bestiaire, qu'il n'y a pas réellement de liens entre les créatures qu'il invente pour chacun de ses mondes, qu'elles sont circonstancielles, incohérentes entre-elles et indissociables des univers qu'elles habitent.

Les douze films de Miyazaki ne forment pas une dodécalogie, ils ne font pas partie d'un même univers dont chaque opus serait une extension - différence majeure par rapport à d'autres univers fantastiques avec lesquels ses films sont souvent comparés, comme *Harry Potter* et *Le Seigneur des Anneaux*. Dans ces derniers, chaque nouvelle créature inventée est susceptible de rejoindre un des bestiaires dérivés régulièrement réédités<sup>12</sup>, et on peut s'attendre à la voir reparaître à nouveau dans les productions ultérieures déployées dans ce même univers<sup>13</sup>. Elles intègrent en quelque sorte la structure même de ces mondes imaginaires cohérents et en constituent une part non négligeable de l'identité. Elles agrandissent un répertoire de bêtes réutilisables, dont chaque apparition enrichit la prochaine car une continuité est établie entre les œuvres aussi autonomes soient-elles. Dani Cavallaro a écrit :

Au cours des deux dernières décennies, Miyazaki a donné vie à des univers fantastiques complexes, construits à *partir de zéro* [from scratch] et dont il a dessiné les moindres détails avec une dévotion totale<sup>14</sup>.

En matière de créatures, il est difficile d'abonder totalement avec cette déclaration. L'œuvre de Miyazaki ne nous semble pas se développer en suivant le modèle de la table rase répétée et successive. D'abord, il semble que les créatures de Miyazaki sont reconnaissables au premier coup d'œil. Susan Napier soutient que : « Bien qu'ils varient, parfois considérablement, d'un film à l'autre, ses mondes fantastiques et ses personnages féminins sont toujours des créations dont *on reconnaît la signature de Miyazaki* »<sup>15</sup>. L'actualité récente nous a peut-être fourni une triste illustration empirique. Le 21 mai 2025, l'émission documentaire d'Arte, *Le dessous des images* publie : « [Miyazaki braqué par l'IA](#) », à la suite du développement du nouvel outil génératif d'images d'Open AI, GPT-4o le 13 mai 2025. En l'espace d'une journée, une tendance est née où les utilisateurs entraînent des *prompts* pour générer des images dans le

---

<sup>12</sup> ROWLING J. K., *Les Animaux fantastiques, vie et habitat*, MENARD Jean-François (trad.), Valley View : Pottermore Publishing, 2017 ; DAY David, *Créatures de Tolkien*, Hachette, 2002, 287 p.

<sup>13</sup> MAURIN Florie et INCA Elise d', « Les bestiaires fantastiques aujourd'hui : le renouvellement d'un genre dans les univers d'Harry Potter, L'Épouvanteur et Les Chroniques de Spiderwick », *Pensées vives*, 2021, p. 244.

<sup>14</sup> CAVALLARO Dani, *The Anime Art of Hayao Miyazaki*, Jefferson : McFarland & Company, Inc., Publishers, 2006, p. 5.

<sup>15</sup> NAPIER Susan Jolliffe, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York : Palgrave Macmillan, 2005, p. 152.

style de Hayao Miyazaki et du studio Ghibli. Bien que le concept de *style* soit difficile à saisir, les productions de ce mouvement collectif reposent sur un présupposé qui intéresse notre projet. Pour traiter la demande, GPT-4o a identifié et regroupé des caractéristiques visuelles (couleur, composition, trait, iconographies) pour recréer et appliquer à souhait la marque de fabrique de l'animateur à n'importe quel thème. Nous allons tenter de faire pareil que ce modèle : regrouper un ensemble de caractéristiques visuelles, identifier les dispositifs de représentation des créatures, analyser la manière dont il construit l'image de sa nature via ses créatures. À l'inverse du *modèle* (GPT-4o), on ne constituera pas une boîte noire inaccessible qui dissimule les étapes du processus de réflexion.

Cependant, lorsqu'on observe attentivement les visuels Ghibli produits par les IA, ils semblent concentrer un manque. Le vernis visuel qu'ils appliquent est insuffisant. La forme traditionnelle du bestiaire repose sur des principes de classification variés tels que l'habitat, la morphologie (taille, appendices, couleurs), les comportements et facultés (locomotion, régime, pouvoirs spéciaux), la nature perçue (sauvage/domestique, réel/mythique), la relation à l'homme. Or, les créatures de Miyazaki échappent en grande partie à cette première méthode d'analyse. Par exemple, *Nausicaä de la vallée du vent*, *Princesse Mononoké* et *Ponyo sur la falaise* se développent dans des univers très différents, tant du point de vue des espaces choisis que de la chronologie. Le *creature design* puise dans trois répertoires taxonomiques éloignés, à savoir les insectes, les animaux terrestres et les créatures marines. Peut-être que la cohérence n'est pas appréhendable au premier coup d'œil justement parce qu'elle repose sur des principes invisibles, sur des principes de composition et des fonctions qui ne se traduisent qu'indirectement dans les formes. En ce sens, on étudie l'auteurisme de Miyazaki par le biais de ses créatures, et suivons le souhait de Wells de « relancer les débats sur la notion d'auteur et de les appliquer au cinéma d'animation dans la variété de ses approches »<sup>16</sup>, médium qui « peut être considérée comme la pratique cinématographique la plus empreinte de la patte d'un auteur » car « même lorsqu'elle est au plus collaboratif, [elle] exige l'intervention cohérente d'une présence auctoriale »<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup> L'auteurisme est un concept dérivé de la politique des auteurs, théorie critique qui considère le réalisateur comme la principale force créatrice d'un film. L'idée est que le style de cet auteur transparaît d'un film à l'autre. WELLS Paul, *Animation and America*, New Brunswick, N. J : Rutgers Univ. Press, 2002, p. 74.

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 73.

## 2. Au-delà de la classification linnéenne : un désordre organisé

Qu'est-ce qu'on entend par *méthode bestiaire* ? Pour cette étude, on utilise le sens métonymique du mot bestiaire, soit, l'ensemble des animaux mentionnés par un auteur dans ses œuvres. Mais il serait dommage d'écarter totalement certains aspects des définitions et fonctions successives qu'a connu ce terme depuis l'antiquité occidentale. Notre méthode repose en partie sur la transposition des caractéristiques formelles de l'objet *bestiaire* (souvent un livre), à l'objet *cinéma d'animation*. Malgré l'anachronisme évident de la démarche, elle possède un intérêt heuristique. Avant même l'émergence des *animal studies*<sup>18</sup>, le bestiaire a connu une renaissance moderne qui a elle-même conservé quelques principes structurels de ces recueils antiques et médiévaux - signe qu'au-delà du mot, ce genre d'ouvrages présente un intérêt que les créateurs et producteurs contemporains pressentent encore<sup>19</sup>. On essaiera de saisir la nature de cet intérêt.

Seulement, le studio Ghibli est japonais. Or, au Japon, le terme bestiaire ne désigne pas un catalogue clos et rigide, ni un genre d'ouvrage qui a matériellement existé (à l'instar des bestiaires médiévaux européens). Il s'agit plutôt d'une construction académique, un cadre interprétatif qui permet d'analyser une collection dynamique et évolutive d'êtres. Dans un livre de bêtes, il est courant de croiser dans une même section le dragon, l'éléphant, et le renard, même si on dirait, par exemple, du point de vue de l'occident médiéval, que l'un est imaginaire, légendaire, mythique, que le second est exotique, et que le dernier est familier, voisin, réel, terrestre. Il y a un certain degré d'indétermination dans les classifications. Le bestiaire japonais englobe les *kami* aux attributs animaliers, les animaux messagers des déités ; les formes composites voire monstrueuses dotées de pouvoirs surnaturels ; un large spectre de *yōkai* (créatures étranges, monstres, esprits) aux caractéristiques zoomorphes ou thérianthropiques<sup>20</sup> ; mais aussi des animaux *standards* : les formes animales biologiques que nous connaissons et auxquelles nous sommes habitués en raison de leur proximité taxinomique avec les animaux du monde réel. Ce constat incite à préciser la méthode. Chez Miyazaki, le bestiaire ne saurait sans doute pas se réduire à un catalogue, ni même à une classification linnéenne qui séparerait les

---

<sup>18</sup> Les *animal studies* (ou « études animales ») constituent un champ de recherche interdisciplinaire qui analyse les relations entre les sociétés humaines et les animaux. Y sont examinées les manières dont les animaux sont perçus, catégorisés, utilisés et représentés dans les cultures.

<sup>19</sup> MAURIN et INCA, « Les bestiaires fantastiques aujourd'hui : le renouvellement d'un genre dans les univers d'Harry Potter, L'Épouvanteur et Les Chroniques de Spiderwick », *art. cit.*, p. 243.

<sup>20</sup> Une créature thérianthropique désigne soit un être mi-humain, mi-animal, soit un être qui a la capacité de se transformer en animal. On pense par exemple aux sirènes ou aux loups-garous. Le terme est le produit des mots *thērion* (bête sauvage) et *ánthrōpos* (être humain) du grec ancien.

espèces selon des critères morphologiques fixes. Il semble s'agir moins d'une liste d'êtres que d'une cosmopoïèse : une manière active de faire monde. À la différence des nomenclatures de la fantasy ludique (type Donjons et Dragons) qui visent une cohérence fonctionnelle, ou des recueils médiévaux souvent ordonnés par une stricte nécessité symbolique, l'univers miyazakien paraît s'offrir comme un espace de négociation ontologique. Par là, nous entendons que le statut de la créature n'est jamais définitivement arrêté ; sa nature ne relève pas d'une essence close mais d'une identité mouvante, qui se redéfinit sans cesse dans la friction avec son environnement. Fabriquer un bestiaire devient alors un acte politique. Ce geste excède la simple invention esthétique pour toucher à l'organisation du vivant : le refus de l'assignation identitaire revient ici à redistribuer les puissances d'agir. L'auteur nous invite à observer la manière dont ces entités modèlent le monde, tout autant que la réalité les façonne en retour.

On peut redistribuer ces catégories dans les sections : merveilleux<sup>21</sup>, fantastique<sup>22</sup> et fantaisie<sup>23</sup>. Mais les concepts associés à ces genres ne nous intéressent pas directement ici. Nous retiendrons seulement le concept de *worldbuilding*, littéralement, de construction de monde. On explorera le rapport qui s'établit dans la fabrique d'une œuvre entre le processus de création d'un bestiaire, et le processus de création d'un monde. L'objectif est de voir à quel point un bestiaire s'inscrit dans la texture d'un monde imaginaire, à quel point il est coextensif au développement de ce monde et au déploiement d'une pensée active de l'auteur. Par pensée active, on veut renvoyer à l'idée que le bestiaire incarne, met en geste et réalise des idées. Avec cela, on obtient d'ores et déjà un mille-feuille de qualificatifs pour mentionner les créatures. Pour éviter l'usage non motivé et non justifié de l'une ou l'autre de ces catégories (en dehors des paragraphes où on réfléchira à certaines d'entre elles, notamment celle de *kami*), on utilisera souvent trois termes transversaux pour qualifier le bestiaire : les formes animales, les créatures et le non-humain. On utilise formes animales pour parler de l'aspect compositionnel, du

---

<sup>21</sup> Anne BESSON, dans *Le Merveilleux et son bestiaire* (2008), entend le merveilleux comme l'acceptation totale du surnaturel. Dans un récit merveilleux, les éléments magiques, les créatures extraordinaires et les événements inexplicables font partie intégrante du monde représenté et ne surprennent ni les personnages ni le lecteur. Le surnaturel est la norme, le cadre même de l'histoire.

<sup>22</sup> Le fantastique, tel que théorisé notamment par Tzvetan TODOROV dans son *Introduction à la littérature fantastique* (1976), se situe à la frontière entre le réel et le surnaturel. Il se caractérise par l'intrusion d'un événement ou d'un élément inexplicable dans un monde perçu comme réaliste. Ce qui définit le fantastique, c'est l'hésitation ressentie par le personnage. On se demande si les événements sont le fruit de la folie, d'une illusion, ou s'ils relèvent réellement du surnaturel.

<sup>23</sup> La fantaisie reprend de nombreuses caractéristiques du merveilleux, mais on y met davantage l'accent sur la cohérence interne du monde construit. Les mondes sont peuplés de créatures mythiques et de races non-humaines. Les ouvrages de fantaisie sont souvent auto-référentiels – d'où un riche découpage en sous-catégories (*high and low fantasy*, *urban fantasy*, *dark fantasy*, *heroic fantasy*, *historical fantasy*...).

*creature design*, de la conception de créatures. Le terme fait référence à la dimension combinatoire de ces créations hybrides qui prennent des libertés entre les règnes et les taxons pour inventer des formes. La créature, c'est ce qui est créé. Au-delà de la pertinence pour un médium représentationnel comme l'animation, le terme permet mobiliser et de rassembler les êtres imaginaires appartenant à différentes catégories. On ne tient pas à faire entendre la connotation maléfique ou démoniaque du mot créature (l'entre-deux entre l'homme et les divinités). Enfin, on utilisera souvent le concept de non-humain. L'usage qu'on fait de ce mot parapluie qui englobe les animaux, les plantes, les objets techniques, les intelligences artificielles, les écosystèmes, voire des abstractions ou des processus n'est pas négatif (on aurait choisi le mot inhumain). On y entend l'idée de Donna Haraway d'une altérité *historique*, c'est-à-dire, dont on reconnaît le rôle actif dans la constitution du monde et dans la production de l'histoire de ce monde<sup>24</sup>. En matière de cinéma d'animation, on dira plutôt qu'on étudie leur rôle actif dans la construction du monde (*worldbuilding*). Le terme altérité accompagne un exercice de décentrement de l'humain qui vise à déplacer la perspective pour reconnaître et valoriser le rôle actif d'entités non-humaines.

On pourrait rétorquer que la notion de « non humain » n'est pas applicable au bestiaire de Miyazaki. Elle crée une opposition entre les protagonistes humains et le reste des personnages qui trahit les tentatives et réflexions de l'auteur sur la porosité des frontières qui sépare les vivants. Par exemple, il est inutilisable dans les univers les plus métamorphiques comme *Le Voyage de Chihiro*, *Ponyo sur la falaise*, *Le château ambulant* et *Le Garçon et le Héron*. En revanche, son emploi semble fécond pour explorer *Nausicaä de la vallée du vent* et *Princesse Mononoké*. Les deux films sont pour ainsi dire des doubles, le second étant vraisemblablement une réécriture du premier. Miyazaki le *mangaka* a commencé *Nausicaä* en 1982, le film a été produit en 1984, mais il a ensuite poursuivi le développement du manga dix ans après la fin de la production du long métrage, jusqu'en 1994. Et le film qui suit la fin du manga, c'est *Princesse Mononoké*. À bien des égards, il reprend les thématiques centrales de *Nausicaä* : le conflit de l'humain et du non-humain, les protagonistes médiateurs entre deux camps en guerre, les formes de la violence de la nature, la forêt comme unité vitale sentiente et interconnectée, les cataclysmes naturels. Pourtant, voir en ce film une simple réécriture technique de *Nausicaä* relèverait de la réduction. Ces deux œuvres bornent une trajectoire historique et théorique, celle de la faillite de l'humanisme classique et de l'entrée dans l'ère de

---

<sup>24</sup> HARAWAY Donna J., *When Species Meet*, University of Minnesota Press, 2013.

la désolation. Si le bestiaire de *Nausicaä*, dominé par les Ômus, incarnait une altérité biologique messianique, une force évolutive apte à la purification d'un monde toxique, celui de *Mononoké*, treize ans plus tard, verse dans le tragique. Loin des promesses d'avenir, les dieux-animaux comme Moro ou Okkoto apparaissent comme les vestiges d'un temps révolu, dieux-cadavres voués à la dégénérescence. L'écologie de la rédemption cède le pas à une écologie du désespoir actif. C'est-à-dire que la question ne porte plus sur le salut du monde, mais sur la possibilité de la vie au sein d'une souillure irrémédiable. L'analyse de ce glissement permet de comprendre la politisation du bestiaire par laquelle Miyazaki pense la fin du XXe siècle.

Les représentations des *kami* et du monde naturel dans les films de Miyazaki expriment une croyance sous-jacente de la vision du monde shintoïste primitive, à savoir la continuité entre l'humanité et la nature. Ce concept est également incarné par le mot japonais *nagare*, qui signifie « flux », et mène à la conception de liens vitaux entre la nature divine des *kami* et, par extension, le monde naturel et l'humanité »<sup>25</sup>.

Même lorsqu'il met en scène l'antagonisme, il se livre à une recherche visuelle et narrative de décentrement, il bricole des passerelles vers cette altérité, et semble essayer d'explorer leurs mondes depuis leur perspective. On essaiera donc de voir dans quelle mesure le passage par des créatures représente des manières d'appréhender les altérités animales ; dans quelle mesure multiplier les perspective est une manière de « multiplier notre monde »<sup>26</sup>.

### 3. Le bestiaire comme palimpseste : dialogues transhistoriques

En quoi la méthode bestiaire est-elle pertinente pour mener à bien ce projet ? On peut retenir deux dimensions principales du genre historique *bestiaire* : la dimension morale et la dimension métaphorique/symbolique. Commençons par l'aspect moral (1). Ron Baxter cite Montague Rhodes James qui définit simplement le bestiaire « comme une sorte d'histoire naturelle moralisée, illustrée de curieuses images »<sup>27</sup>. Cet aspect pédagogique et didactique

---

<sup>25</sup> WRIGHT Lucy, « Forest Spirits, Giant Insects and World Trees: The Nature Vision of Hayao Miyazaki », *The Journal of Religion and Popular Culture*, vol. 10, n° 1, 2005, p. 3.

<sup>26</sup> CASTRO Eduardo Viveiros de, *Métaphysiques cannibales : lignes d'anthropologie post-structurale*, BONILLA Oiara (trad.), Paris : Presses universitaires de France, 2009, p. 169.

<sup>27</sup> Baxter Ron, *Bestiaries and Their Users in the Middle Ages*, Stroud : Sutton Publishing / Courtauld Institute, 1998, p. 13.

n'était pas un ajout de circonstance, mais bien une des fondations de ces recueils. Dans le *Physiologus*<sup>28</sup>, par exemple,

On constate que les chapitres sont ordonnés, non pas selon une quelconque taxonomie zoologique des créatures qui sont leurs sujets apparents, mais selon les thèmes éthiques chrétiens contenus dans les moralisations de chaque chapitre<sup>29</sup>.

Le bestiaire est un outil, une sorte de casuistique, de jurisprudence qui contribue à la formation du jugement moral. Lorsque Miyazaki compose un bestiaire aujourd'hui, intègre-t-il cette fondation morale et axiologique ? Les formes des créatures sont-elles les signifiants d'un langage employé pour commenter l'action principale ? Est-ce leurs actions qui sont jugées, ou les actes dont elles sont les cibles ? S'il emprunte une créature à un fonds commun existant, est-ce qu'il conserve la symbolique qui lui est associée ? Par exemple, J.K Rowling, lorsqu'elle mobilise les créatures fantastiques des bestiaires médiévaux, reprend fidèlement les valeurs morales et les antagonismes symboliques.

Le deuxième tome de Harry Potter se clôt par l'affrontement rituel du héros et de Voldemort, cette fois-ci dans les sous-sols de Poudlard. Or, les deux sorciers combattent tout d'abord par animaux tutélaires interposés : le basilic du terrible Seigneur des Ténèbres s'oppose à Fumseck, un phénix. [...]. Du Choixpeau sort l'épée de Gryffondor qui permet à Harry de pourfendre le serpent. Non seulement un phénix affronte un basilic, mais c'est aussi un griffon (un être mi-aigle mi-lion, l'emblème des Gryffondors) qui, symboliquement, vainc la créature et son maître, anciennement élève chez les Serpentards<sup>30</sup>.

Au contraire, Miyazaki refuse toute catégorisation morale statique. Le jugement est forcément circonstanciel et temporaire. Cette spécificité vient du contexte culturel et spirituel duquel émergent les créatures de l'auteur.

---

<sup>28</sup> Il s'agit d'un bestiaire chrétien du IIe ou IVe siècle apr. J.-C., souvent qualifié de *bestiaire des bestiaires*, au sens où il a servi de source principale - au côté de *L'histoire naturelle* de Plin Livres VIII et des *Étymologies* d'Isidore de Séville - à la compilation des bestiaires du Moyen Âge entre le XIIe et le XIVe siècle.

<sup>29</sup> BAXTER, *Bestiaries and their users in the middle ages*, op. cit., p. 24. « Dans le *Physiologus B*, les 36 chapitres suivent tous le même schéma : une description des particularités physiques ou comportementales de l'animal dans la première partie, suivie d'une interprétation morale chrétienne dans la seconde. Pour les animaux comme le lion (*leo*) ou la fourmi (*formica*), qui possèdent plusieurs caractéristiques distinctes, ce schéma se répète autant de fois ».

<sup>30</sup> MAURIN et INCA, « Les bestiaires fantastiques aujourd'hui: le renouvellement d'un genre dans les univers d'Harry Potter, L'Épouvanteur et Les Chroniques de Spiderwick », art. cit., p. 249.

Ce qui est unique dans le contexte culturel japonais, c'est que le *kami* se manifeste sous l'une des quatre formes, ou *shi-kon* (littéralement, quatre âmes). Un *kami* peut apparaître comme un *ara-mitama* (âme courroucée), un *nigi-mitama* (âme paisible), un *saki-mitama* (âme dispensatrice de bénédictions), ou un *kushi-mitama* (âme dispensatrice de miracles). Un *kami* possède toutes ces potentialités<sup>31</sup>.

En conséquence, les créatures ne sont pas assignées à des rôles prédéfinis. Cette marge de manœuvre offre un réel potentiel d'agentivité au bestiaire. On part de la définition la plus simple du mot : la capacité à agir. Une agentivité faible permet de réagir et s'adapter, par exemple, aux actions humaines. Une agentivité forte leur permet, par exemple, de prendre des initiatives, de produire activement de l'histoire (avec ou sans intervention humaine) et d'établir des règles territoriales. Cette relative liberté, couplée à la non-assignation morale que nous avons évoqué, érige le bestiaire en ensemble *amoral*. Nous reviendrons sur les effets de ce changement de statut dans la pensée active de l'auteur. Cette absence d'assignation morale nous conduit à identifier ce que l'on pourrait nommer une tératologie fluide. Les créatures sont moins définies par ce qu'elles sont (leur essence), que par ce qu'elles deviennent sous l'effet des interactions environnementales et techniques.

Le deuxième aspect est lié au premier, et on pourrait même dire qu'il en découle partiellement. En établissant une riche toile de métaphores et de symboles (2), le bestiaire est porteur d'une certaine image du monde. Il rend compte d'un ordonnancement précis de l'univers, au travers des interactions des diverses créatures dans les histoires qui accompagnent les descriptions de leur apparence et de leur comportement. L'ensemble avait une vocation herméneutique, c'est-à-dire, qui a pour objet l'interprétation des textes religieux ou philosophiques, en particulier des Écritures saintes<sup>32</sup>, et qui pouvait servir aux moines ou aux élites séculaires à décrire et interpréter la création<sup>33</sup>. Or, jusqu'à *Princesse Mononoké* (1997), Miyazaki est aux prises avec la question de l'écosystème et de l'environnement.

---

<sup>31</sup> OKUYAMA Yoshiko, *Japanese Mythology in Film: A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*, Lexington Books, 2015, p. 116.

<sup>32</sup> Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, « Herméneutique », <https://www.cnrtl.fr/definition/herm%C3%A9neutique>

<sup>33</sup> VOISENET Jacques, *Bestiaire chrétien : L'imagerie animale des auteurs du Haut Moyen Âge (Ve-XIe siècles)*, Presses universitaires du Midi, 2020, p. 227. Cela procède du dogme selon lequel le monde est le livre dans lequel Dieu a écrit.



« J'en suis arrivé au point où je ne peux tout simplement pas faire un film sans aborder le problème de l'humanité en tant que partie d'un écosystème »<sup>34</sup>.

La plupart des mentions du réalisateur s'accompagnent de commentaires sur sa sensibilité écologique, à tel point qu'il a hérité du surnom de « Monsieur Environnement »<sup>35</sup> à l'issue de *Nausicaä de la Vallée du Vent* (1984), *Mon Voisin Totoro* (1988) et *Princesse Mononoké* (1997). Pourtant, dans la littérature scientifique, l'étude systématique des animaux, des créatures, de la manière dont il donne forme aux *kami* n'est jamais le thème central. Seul l'article de Blaise ZAGALIA, « Le bestiaire fantastique dans la trilogie japonaise », publié à l'occasion du 45<sup>ème</sup> numéro de la revue *Eclipses* (2009), fait exception. Comme cet article constitue un point de départ et le seul antécédent connu de l'étude qu'on entreprend ici, on peut lui consacrer quelques lignes. Il s'intéresse au shintō entendu comme « espace d'apparition »<sup>36</sup>, il propose une lecture de la décadence du merveilleux au cours de la trilogie japonaise (*Princesse Mononoké*, *Mon Voisin Totoro*, *Le Voyage de Chihiro*), et il finit par un essai de typologie du bestiaire centré sur l'analyse du rapport taille/fonction. Depuis, il n'y a eu que l'article de Cynthia ZHANG sur le langage multi naturaliste<sup>37</sup>, qui nous paraît traiter directement et formellement des créatures. On utilise le terme *formellement*, car en accord avec le propos introductif d'OGIHARA-SCHUCK, on note que la communauté miyazakienne pense davantage à partir des témoignages de l'auteur et des thématiques qu'à partir des images et des formes visuelles<sup>38</sup>.

Or, en proportion, les créatures sont largement plus présentes dans les images que dans les propos de l'auteur. Résultat, la bibliographie aborde ces dernières de manière anecdotique, en notes, dans des paragraphes où on ne s'attendait pas à les trouver vu le sujet annoncé, sous forme d'hypothèses concernant l'origine probable de telle ou telle créature, les possibles inspirations, les corpus de référence ou les citations visuelles. On trouve néanmoins des propos construits sur lesquels nous nous appuierons. Lucy WRIGHT a mis en rapport la pensée de Moto-ori Norinaga et le rapport problématique, crispé, de Miyazaki au shintō<sup>39</sup>. Sa proposition est

---

<sup>34</sup> I've come to the point where I just can't make a movie without addressing the problem of humanity as part of an ecosystem. « Digitization zooms in on Japan's film industry », *Asia Pulse*, 16 mai 1997.

<sup>35</sup> « New myths for the millennium: Japanese animation », in LEVI Antonia, *Animation in Asia and the Pacific*, Indiana University Press, 2001, p. 38.

<sup>36</sup> C'est-à-dire qu'il se concentre sur les aspects spatiaux de cette religion. Il analyse les espaces où apparaissent les créatures à la recherche d'éléments visuels propres aux rituels ou aux temples shintō.

<sup>37</sup> ZHANG Cynthia, « "To See With Eyes Unclouded": Nonhuman Selves and Semiosis in "Princess Mononoke" », *Ecozon@: European Journal of Literature, Culture and Environment*, vol. 15, n° 1, 2024, p. 55-72.

<sup>38</sup> OGIHARA-SCHUCK, *Miyazaki's Animism Abroad*, op. cit., p. 13. On essaiera le plus souvent possible de partir des photogrammes tirés de notre corpus plutôt que des écrits et entretiens de l'auteur.

<sup>39</sup> WRIGHT, « Forest Spirits, Giant Insects and World Trees », art. cit.

une entrée précieuse dans la dimension politique du bestiaire miyazakien. LEVI, OKUYAMA et MONTERO PLATA ont problématisé le rapport de l'auteur au folklore et aux mythes japonais<sup>40</sup>.

Quatre perspectives (toujours liées à la forme historique de l'objet bestiaire) accompagneront notre questionnement. D'abord, si on avait intitulé ce mémoire « Les créatures d'Hayao Miyazaki », l'objet d'étude aurait davantage mis l'accent sur une multitude de figures individuelles. Rappeler cette alternative remet au cœur du propos la nuance qui fait l'intérêt du terme bestiaire : l'approche relationnelle, l'étude systémique, et l'analyse des interactions internes (1).

Ensuite, ces ouvrages étaient souvent le fruit de compilations (2). Blaise Zagalia commence son article en ces termes.

Il reste difficile de trouver une correspondance stricte entre le bestiaire traditionnel et les créatures de Miyazaki. C'est qu'il le détourne pour traiter par son intermédiaire des thèmes modernes, éloignés de l'imaginaire traditionnel<sup>41</sup>.

Les bestiaires étaient souvent, au cours du Moyen Âge, des compilations de sources diverses, et surtout des recompilations de bestiaires antérieurs. De la même manière, les oeuvres de Miyazaki s'insèrent dans de riches réseaux intertextuels. Il emprunte massivement au folklore japonais et aux mythes anciens ainsi qu'à la littérature de jeunesse internationale. Il n'hésite pas à composer une même forme animale à partir de petits bouts extraits de corpus très différents, voire de différentes versions d'une même famille folklorique ou iconographique. Pourtant, il a dit au sujet de *Princesse Mononoké*, de loin son film le plus enchevêtré dans les fonds communs japonais :

« Pour le géant Deidarabotchi, il existe de nombreuses légendes de géants à travers tout le Japon. Mais je n'ai pas utilisé ces géants comme sources d'inspiration pour les images. Au contraire, j'avais l'intention de leur donner une forme différente, et j'ai attribué une signification différente au mot deidarabotchi. Il est vrai que j'ai puisé

---

<sup>40</sup> « New myths for the millennium: Japanese animation », *art. cit.* ; OKUYAMA, *Japanese Mythology in Film*, *op. cit.*

<sup>41</sup> ZAGALIA Blaise, « Le bestiaire fantastique dans la trilogie japonaise », *Eclipses*, vol. L'Enfance de l'Art, n° 45, 2009, p. 30.

quelques idées dans ces légendes, mais je n'ai jamais rêvé de faire un film basé sur un mythe »<sup>42</sup>.

Zagalia dit « [détourner] » ; Miyazaki introduit de la différence. En entrant en dialogue avec ces formes anciennes qu'il adapte pour élaborer des réflexions contemporaines, l'animateur invente de nouveau motif sur le modèle du *copier/créer*<sup>43</sup> (3). D'abord, il sélectionne des éléments préexistants - qu'il s'agisse d'une image, d'une œuvre ou d'une idée - dans le but de les reproduire. Cependant, l'imitation intègre des écarts créatifs, chaque répétition introduit son lot de variations, d'enrichissements, d'hybridations de motifs, de recontextualisations. Il en résulte une forme nouvelle. On verra que cette méthode combinatoire s'inscrit parfois dans des démarches de réécriture et qu'elle a du sens en soi par rapport à la visée du propos de l'auteur.

Un bestiaire est divisé à la fois horizontalement et verticalement (4). Horizontalement, en catégories<sup>44</sup>, dont l'arbitraire est motivé par des ensembles de règles qui reflètent les valeurs (morales, religieuses, alimentaires, de mœurs, d'hygiène) d'une époque. Verticalement, au sens où il y a une hiérarchie entre les animaux, qui, là encore, évolue en fonction des normes de l'époque de production de l'ouvrage. À l'époque médiévale, l'Église influe sur la hiérarchie des animaux. Par exemple, l'ours, roi des animaux durant tout le haut Moyen Âge, lui qui était la figure centrale dans de nombreuses traditions orales païennes, fut progressivement remplacé par le lion dans la tradition écrite et iconographique chrétienne au XIII<sup>e</sup> siècle<sup>45</sup>. Dans la même veine, on peut dire que les bestiaires chrétiens avaient une tendance générale à la dépréciation de l'animalité, et des formes animales qui jouissaient encore d'un certain prestige dans les

---

<sup>42</sup> MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshiten*, op. cit. ; trad. angl. *Turning Point*, p. 99. *Précision terminologique* : Miyazaki utilise le terme spécifique « ダイダラボッチ » (*Daidarabocchi*) pour désigner le géant légendaire, mais insiste sur sa volonté de ne pas illustrer un « 神話 » (*shinwa*, mythe officiel). Il revendique une réécriture (« *katachi wo kaeru* », changer la forme) pour créer une nouvelle cosmogonie autonome.

<sup>43</sup> On reprend ici la formule et l'idée générale de l'exposition de 1993 : « Copier créer : de Turner à Picasso, 300 œuvres inspirées par les maîtres du Louvre », montée sous la direction de Jean-Pierre CUZIN.

<sup>44</sup> BAXTER, *Bestiaries and their users in the middle ages*, op. cit., p. 64. « En gros, le Lévitique traite d'abord des créatures terrestres, puis des créatures aquatiques et enfin des créatures volantes. Dans la première catégorie, il y a une division implicite entre les bêtes domestiques comme le bétail (qui fournit le modèle d'une créature terrestre comestible), les bêtes sauvages et les petits animaux (qui sont comestibles dans la mesure où ils se conforment aux critères établis par les bêtes domestiques), et enfin les reptiles, y compris les reptiles comme les serpents et les invertébrés terrestres comme les vers (qui sont impurs). Aucune subdivision des créatures aquatiques ne figure dans la liste, mais les créatures volantes sont effectivement divisées en oiseaux (qui sont propres s'ils peuvent voler) et en insectes (qui sont propres s'ils sautent plutôt que de ramper). Des créatures telles que la sauterelle sont donc considérées comme des créatures terrestres comestibles. Isidore suit cet ordre, décrivant successivement les bêtes domestiques, les bêtes sauvages, les petits animaux, les serpents, les vers, les poissons, les oiseaux et les insectes volants ».

<sup>45</sup> PASTOUREAU Michel, *L'Ours. Histoire d'un roi déchu*, Média Diffusion, 2016, p. 6.

systèmes de croyances païens<sup>46</sup>. Selon des modalités, certes très différentes, dans les films de Miyazaki, les interactions des créatures entre-elles et des créatures avec les humains composent une hiérarchie non pas statique, mais évolutive, qui dessine en permanence l'ordre du monde fictionnel dans lequel nous sommes immergés. On peut essayer de mettre en discours l'évolution du bestiaire, d'en identifier la rhétorique sous-jacente. Par exemple, Blaise ZAGALIA a relevé une décadence du régime de perception des êtres merveilleux au sein de la trilogie japonaise. On peut repartir de ce modèle pour dégager d'autres évolutions comme la décadence des formes du merveilleux, le rapport entre la fin du gigantisme et la fin du merveilleux, le repli spatial des créatures merveilleuses.

#### 4. Les outils de la fabrique

L'ensemble de la réflexion s'articule autour de la notion de fabrique. C'est l'endroit où nous voulons situer l'analyse du bestiaire. On a des sources précieuses pour décortiquer la construction du bestiaire et de ses représentations. On dispose d'une grande quantité de témoignages de l'auteur regroupés dans deux recueils : *Starting point 1979-1996* et *Turning point 1997-2008*. Il y a des textes de l'auteur, des interviews, des entretiens, des transcriptions de tables rondes. Pour ce qui est des archives de production, il y a plusieurs documentaires comme *How Princess Mononoke was Born* (2001) de Toshio Uratani, qui ont pris sur le vif : Miyazaki en train de dessiner à son bureau, les images et photos accrochées devant ses yeux pendant l'écriture du *storyboard*, et de nombreuses étapes intermédiaires. Ces mêmes éléments ont été en partie publiés dans les livres « L'art de Princesse Mononoké » et « L'art de Nausicaä ». On y trouve les esquisses préparatoires et les dessins de concepts qui ont abouti aux créatures de la version finale. Une grande partie de ces éléments sont référencés sur des sites en ligne gérés par des communautés de fans (on a cité les principaux sites au début de l'introduction). Enfin, pour étudier le rapport au fonds commun, on puisera dans des sources primaires japonaises que nous présenterons convenablement au cours de la troisième partie.

Le mémoire se déroule en trois temps. On commence par porter notre attention sur les techniques de composition du bestiaire au sens large, et pour identifier au plus tôt les spécificités du bestiaire miyazakien par rapport à d'autres bestiaires. Dans un second temps, on essaiera de voir comment le bestiaire devient constitutif de la texture des mondes de l'auteur, et comment

---

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 9.

il devient le lieu d'expression d'une pensée active. Enfin, on étudiera la dimension mythique du bestiaire en analysant l'intertextualité miyazakienne, la part de réécriture dont les créatures et les représentations sont le produit, et les tensions politiques qui encadrent l'élaboration du bestiaire.

# I. Une nouvelle grammaire de la créature animée

## A. *Nausicaä* et *Mononoké* : bestiaire guerrier, bestiaire violent ?

Si on veut aller du général au particulier, de l'omniprésent au détail ; le corpus semble inviter à commencer par la manière de représenter la violence. La circulation de la haine est un moteur dramatique commun aux deux films. Dans *Princesse Mononoké*, le bestiaire est organisé en factions guerrières. Chacune des factions a élaboré une stratégie de lutte contre les humains expansionnistes.

Il s'agit d'une guerre plus ou moins ouverte avec ses actions de guérilla (les expéditions de San et des trois loups), sa résistance passive (les singes qui replantent des arbres la nuit venue) et son affrontement final (l'assaut des sangliers)<sup>47</sup>.



Figure 1 : La carte de l'univers de Nausicaä au début de chaque tome du manga

Lorsqu'on regarde la carte de l'univers de *Nausicaä*, la Fukai, - la Mer de la Décomposition, la forêt fongique peuplée d'insectes - s'apparente à un empire parmi les empires [Figure 1]. Elle est en extension constante, et mène des assauts sur les territoires frontaliers agressifs.

« Quand mes enfants avaient trois ans, j'ai eu envie de faire des films pour les enfants de trois ans. Lorsqu'ils sont entrés à l'école primaire, j'ai voulu créer pour ceux de

<sup>47</sup> ZAGALIA, « Le bestiaire fantastique dans la trilogie japonaise », *art. cit.*, p. 34.

leur âge. Maintenant qu'ils sont au lycée, ils semblent avoir perdu tout intérêt pour l'animation, si bien que je ne sais plus trop à qui s'adressent mes créations. [rires] Je songe à prendre pour nouvelle source d'inspiration les jeunes enfants de mon quartier »<sup>48</sup>.

Sans entrer dans le détail des propos de Miyazaki sur son public cible, on trouve plusieurs mentions comme celle ci-dessus dans ses témoignages et entretiens. Il a en tête le jeune public. Interrogeons à partir de cette donnée, la nature et les formes de la violence de son bestiaire. L'étude de ce thème a déjà été abordée, mais uniquement du côté de la violence humaine<sup>49</sup>.

Le réalisateur [...] a décidé d'aborder sa nouvelle production d'un point de vue didactique. Il cherchait à montrer aux enfants comment surmonter la haine, la peur, la violence, en tentant de leur faire comprendre que la bonté comme la méchanceté font partie de l'être humain. [...] La plupart des actions d'Ashitaka visent à maîtriser la haine qui s'empare peu à peu de lui<sup>50</sup>.

Dans cette citation, MONTERO-PLATA parle de protagonistes humains. Les créatures sont-elles traitées de la même manière ? Tous ces éléments de contexte à l'échelle macroscopique posent le terrain d'un univers violent dont nous allons analyser les manifestations graphiques en lien avec le bestiaire. La circulation de la haine est un des moteurs narratifs et visuels des deux films de notre corpus, et nous aimerions montrer que cette circulation ne connaît pas de frontières inter-espèces. En revanche, la fureur produit des formes de violences différentes lorsqu'elle s'incarne dans le non-humain. Par rapport à Disney, Pixar, et aux autres traditions de l'animation qui se destinent à un jeune public, la violence des créatures de Miyazaki a quelque chose de cru, elle est montrée explicitement voire amplifiée dans des formes plus intenses que l'exposition brute de gestes violents.

## 1. L'esthétique du choc : montrer la crudité

Réaliser un véritable film pour enfants est un défi vraiment intimidant, et ce parce que nous devons clairement dépeindre l'essence d'un monde très complexe<sup>51</sup>.

---

<sup>48</sup> MIYAZAKI Hayao, *Starting Point: 1979-1996*, San Francisco : VIZ Media, 2009, p. 50.

<sup>49</sup> HENNESSEY John L. (dir.), « Shadowing the Brutality and Cruelty of Nature : On History and Human Nature in Princess Mononoke », in *History and Speculative Fiction*, Cham : Springer Nature Switzerland, 2023.

<sup>50</sup> MONTERO PLATA Laura, *Sur la piste de Princesse Mononoké*, Paris : Ynnis éditions, 2023, p. 87.

<sup>51</sup> MIYAZAKI cité par VALLEN et THORPE, dans « Le Voyage de Chihiro ». in WRIGHT, « Forest Spirits, Giant Insects and World Trees », *art. cit.*, p. 10.

La violence chez Miyazaki ne se cantonne pas à la suggestion ; elle est fréquemment exposée avec une crudité qui interpelle. Le sang s'écoule, les blessures sont ostensibles, la souffrance physique est rendue avec acuité. Cette monstration directe, qui prend ses distances avec les euphémismes courants dans l'animation destinée au grand public, participe à une démarche qui refuse d'aseptiser les conflits. Comme dans les deux films le non-humain est en guerre contre les humains, les deux camps s'infligent des violences terribles : membres sectionnés, corps transpercés, soufflés. Pour organiser notre approche, nous procéderons par échelle. On commence par les plans large, les violences à petite échelle, puis on analyse les plans rapprochés des corps avant d'aller jusqu'à la grande échelle des attaques de la matière elle-même. L'esthétique du choc trouve une expression paroxystique dans la représentation des explosions qui anéantissent tant les corps que les environnements. Arrêtons-nous sur deux couples d'images.



*Figure 2 : Le vaisseau des survivants de Pejitei explose, et les vers qui le rongeaient sont projetés dans le paysage par le souffle enflammé.*



*Figure 3 : Les sangliers d'Okoto explosent à la chaîne sur les mines des défenses humaines*

Les créatures sont soufflées. Dans les deux cas, le plan est large, il semble avant tout cadrer un paysage. À cause de cette distance, les vers mutants qui rongeaient le vaisseau et les sangliers sont réduits à l'état de silhouettes noires sur fond de déflagration. Dans *Nausicaä*, ils sont si lointains qu'on ne pourrait pas dire ce que représentent les petits traits noirs dans les flammes si on n'avait pas vu les insectes auparavant [Figure 2]. Dans *Princesse Mononoké*, le niveau de sophistication de la composition donne un aspect grotesque à l'image [Figure 3].





Figure 4 : Kushana contemple l'explosion causée par le tir du Dieu Guerrier, qui ressemble à un champignon nucléaire



Figure 5 : Le Shishi-gami, à la recherche de sa tête, dévaste la Forêt des Cèdres et les alentours dont le village des Forges

Toujours à l'échelle des plans larges, Michaël Delavaud ouvre un article sur l'animateur en se demandant : « Dans quelle mesure la bombe A a-t-elle littéralement irradié le cinéma de Hayao Miyazaki ? »<sup>52</sup>. Et en effet, l'iconographie de l'explosion atomique est invasive dans les films de l'auteur. Si on s'en tient à notre corpus, on trouve deux occurrences. Elles mettent en avant la réciprocité de la violence entre l'humain et le non-humain, puisque chacun des camps déploie une arme de destruction massive. Dans *Nausicaä*, c'est le Dieu-guerrier dont le projectile provoque une sorte de dôme nucléaire sur les Ômus en train de charger [Figure 4]. On retrouve la même image après le tir du robot gardien de Laputa dans *Le château dans le ciel*. L'image a résonné dans les mémoires en 2011 lors de l'accident de la centrale nucléaire de Fukushima.

La politicienne Mizuho Fukushima, alors cheffe du Parti social-démocrate, a tweeté le 4 mai 2011 : « Le soldat divin dans Nausicaä est comme une centrale nucléaire. On dirait que les habitants de la Vallée et d'autres luttent contre des substances radioactives. » Parmi les réactions à cette déclaration, on trouve : « J'ai aussi repensé au soldat divin. Ceux qui créent une arme qu'ils ne peuvent contrôler eux-mêmes seront anéantis » et « Nausicaä ressemble en effet à un anime qui nous met en garde actuellement<sup>53</sup>.

Dans *Princesse Mononoké*, c'est le Dieu-Cerf qui rase les paysages [Figure 5]. On pourrait rétorquer que l'image ne s'inscrit pas dans l'iconographie traditionnelle des bombes atomiques. Il semble qu'elle introduise la dimension la plus insidieuse et invasive de cette arme : les radiations. Delavaud écrit : « la pluie de spores [dans la Fukai] rappelle sans équivoque la *pluie noire* qui suivit les bombardements atomiques, pluie cendreuse, radioactive qui fut déjà le sujet

<sup>52</sup> DELAUAUD Michaël, « Guerres et Paix », *Eclipses*, vol. L'enfance de l'art, n° 45, 2009, p. 48.

<sup>53</sup> OGIHARA-SCHUCK, *Miyazaki's Animism Abroad*, op. cit., p. 54.

d'un film majeur du cinéma japonais moderne, *Pluie Noire* de Shohei Imamura (1989) »<sup>54</sup>. Le terme pluie noire décrit avec justesse le cataclysme déclenché par le *kami* décapité, mais c'est surtout sa propriété de corruption immédiate des formes de vie qui nous incite à tisser le parallèle avec la radioactivité. Miyazaki a comme inventé un équivalent *naturel* au summum de la puissance de destruction humaine. L'étendue de cette violence est telle qu'on la qualifie d'environnementale au sens où tout le milieu la subit.



Figure 6 : Moro subit à bout portant la déflagration d'une des armes à feu des Tataras

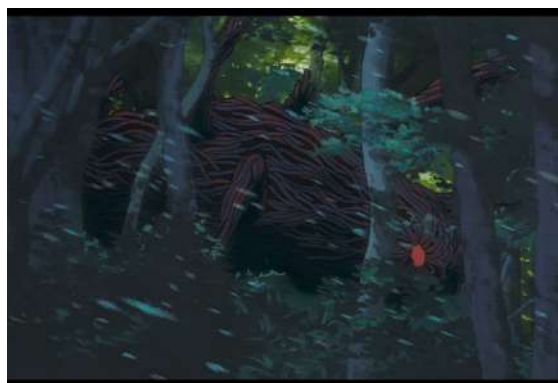
S'il n'y avait que des représentations distantes, on pourrait penser que Miyazaki met en scène une violence purement graphique, esthétique, qu'il trouve des dispositifs pour ne pas l'incarner ; pour la faire voir sans trop la faire sentir, - mais il expose aussi la violence de près. De fait, plutôt que d'atténuer, la mise à distance semble compléter un panorama pour intégrer la violence à toutes les échelles, de l'individu, au collectif, en allant jusqu'à l'environnement lui-même. Le tir à bout portant qui frappe Moro de plein fouet est stupéfiant [Figure 6]. Visuellement, il semble qu'elle explose de l'intérieur. Son corps est courbé, son expression crispée, et dans l'alentour sombre de brume et de nuit, ce rayonnement rouge qui émane d'elle évoque une grande violence charnelle. On utilise le terme *charnel* plutôt que *corporel*, car il semble que de tels excès de violence rapportent les corps des créatures à leur chair voire à l'état de viande. L'usage du terme « chair » nous renvoie à une distinction théologique. Contrairement à l'iconographie divine occidentale, souvent caractérisée par l'immatérialité, l'immortalité ou la transcendance lumineuse, les *kami* de Miyazaki sont des êtres d'immanence radicale. Ils sont

<sup>54</sup> DELAUAUD, « Guerres et Paix », *art. cit.*, p. 52.

faits de sang et de tissus. Cette violence graphique est comme nécessaire pour attester de leur vulnérabilité : un morceau de fer forgé par l'industrie humaine suffit à déchirer le tissu divin. La « monstration crue » ne relève donc pas du gore gratuit, mais d'une preuve ontologique : la divinité peut être réduite à l'état de cadavre, le sacré peut pourrir.



*Figure 7 : Nago de profil court dans la Forêt incendiée; il monte une pente vers la gauche*



*Figure 8 : Nago tatari-gami poursuit Ashitaka dans la forêt, vue de profil pendant qu'il descend une pente vers la droite*

Dans la [Figure 7], Nago court dans la forêt en feu, certainement à cause des tirs des Tatara. Le contraste entre l'arrière-plan rougeoyant et le premier plan ombragé par une silhouette sombre reprend la même typologie que la [Figure 3]. Cette image est d'autant plus forte dans le cas de Nago qu'elle trouve un écho interne antérieur dans le film. Littéralement, la violence l'a transformé, et symboliquement, elle a opéré une conversion, un changement de direction qui a fait du *kami* une divinité maudite, vengeresse, mortifère, mue par la fureur [Figure 8].



*Figure 9 : Okkoto, blessé après l'assaut qu'il a livré, est escorté par San jusqu'au Shishi-gami*

Ensuite, il y a la crudité des corps ensanglantés. Dans les comparaisons des formes de violence entre deux studios ou entre deux films, on manque rarement de demander « Est-ce que ça saigne ? ». En l'occurrence, oui, abondamment, et de plusieurs couleurs. On pense à Okkoto dont le pelage blanc est couvert de rouge après la bataille [Figure 9]. Ce colosse ensanglanté, au moment de devenir un *tatari-gami*, produit même des vers rouges (et non noirs comme ceux de Nago) comme s'ils s'étaient formés à partir de son propre sang. Haku le dragon de *Chihiro* et Hauru l'homme-oiseau du film *Le château ambulant* reviennent de leurs missions couverts de sang ; le bébé Omu dans *Nausicaä* est parcouru de petits ruisseaux bleus de sang, et l'héroïne sera intégralement couverte de son sang. En somme, notre animateur aurait certainement montré le cadavre saignant de la mère de Bambi. Sans doute aussi l'entrée de la balle dans sa chair. Comme dans *Pompoko* (1994) de Isao Takahata, Miyazaki joue d'une certaine oscillation entre le réalisme et la personnification pour intensifier l'expérience de la souffrance. Par exemple, les *kami* sont *personnifiés*. Ils parlent, ils sont gigantesques, Moro a deux queues, Okkoto est aveugle. Les animaux qui les accompagnent ne le sont pas, et peu de choses les distinguent morphologiquement des animaux biologiques qui les inspirent. Les *tanuki* de Takahata défendent également leur territoire contre l'expansion humaine via l'urbanisation rapide. L'animateur joue avec les conventions de représentation des créatures pour créer un dispositif qui intensifie la représentation des violences.

Dans les scènes où on les voit discuter de la logistique de leur gestion des humains, faire la fête, jouer ou prier, ils sont fortement individualisés sur la base de caractéristiques somatiques, de styles verbaux, de langage corporel, de traits de personnalité, de prédilections et d'idiosyncrasies<sup>55</sup>.

Mais à d'autres moments, notamment dans les séquences où ils accomplissent des actions triviales de *tanuki*, il les représente comme des animaux biologiques standards dépourvus de tout aspect fantastique ou merveilleux. Et au moment de leur échec final, où nombre d'entre eux périssent, il opte pour la représentation d'animaux réels dépouillés.

Les [tanuki] sont abattus, écrasés, pris dans des pièges métalliques vicieux dont ils luttent en vain pour s'extraire en les mordant : c'est l'une des images les plus déchirantes de tout le film et elle n'est pas rendue plus acceptable par la présentation

---

<sup>55</sup> CAVALLARO, *The Anime Art of Hayao Miyazaki, op. cit.*, p. 109.

de l'animal piégé [...] de manière réaliste plutôt que comme son homologue anthropomorphe évidemment fictif<sup>56</sup>.

La représentation de la violence n'est ni caricaturale ni atténuée, ils sont montrés dans leur fragilité. Mais l'affection construite par leur personnification antérieure décuple la violence de ces images.

Voilà quelques-uns des symptômes visuels de la violence les plus marquants. Sans quitter la dimension esthétique, abordons la question des origines de la violence. Cela est rendu possible par la manière dont la violence s'origine et s'incarne dans la forme. Si on veut remonter au plus loin des origines du mal. Il semble que la violence attaque jusqu'à la stabilité de la matière même. Cette hypothèse se fonde à deux endroits différents pour *Nausicaä* et *Princesse Mononoké*. Il y a trois différences majeures entre les deux films : l'échelle, le rythme, et la finalité. Commençons par une nuance, pour signifier que ce motif récurrent chez Miyazaki n'est pas univoque. Par exemple, la Fukai, en tant que protagoniste, est un agent qui déstabilise la matière, et son nom en français (La Mer de la Corruption) et en anglais (*Sea of Decay*) le donnent à entendre. C'est un processus sur le temps long, spatialement étendu, qui a débuté bien avant le début du film. À l'échelle environnementale voire planétaire, cette forêt fongique et bactérienne digère la matière vivante et inerte pour se constituer.



Figure 10 : La poupée rongée par les spores et les champignons de la Fukai se désintègre au toucher

Le ton est donné dès le prologue. La poupée que maître Yupa saisit en visitant la maison d'un village abandonné se décompose dans ses mains au contact [Figure 10]. La matière a été vidée

---

<sup>56</sup> *Ibid.*



de sa substance. Cette déstabilisation est intégrale et extensive. Même les Ômus, lorsqu'ils meurent, sont recouverts de spores, ou plutôt, les spores qu'ils véhiculaient se nourrissent de leur carcasse pour grandir. Donc, si destruction il y a, cette dernière est au service d'une génération : la croissance de la Fukai.



Figure 11 : Le bras d'Ashitaka touché par l'appendice véreux de Nago tatari-gami

Dans *Princesse Mononoké*, la déstabilisation est plus localisée, plus rapide, et plus concrètement liée à un moteur du mal : la haine, la fureur. Le film s'ouvre sur une violence de ce type. Nago est rongé jusqu'à l'os par le *tatari-gami* [Figure 69], c'est la chair instable du *kami* qui est attaquée, et le mal se propage. Sa chair bouillante, bouillie, se décompose. D'abord, les orbites se renfoncent dans des tissus sanguinolents, puis diverses strates de tissus apparaissent, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les os. Sa chair, entièrement ponctionnée, était devenue une substance vide. La mort de ce *kami* signe la fin de sa résistance contre cette décomposition. Durant le processus, il est recouvert par une couche de matière véreuse, grouillante, visqueuse : une « viscosité [proliférant] » au contact [Figure 11]<sup>57</sup>. Justement, la transmission de ce mal à la chair d'Ashitaka lance l'action.

Recensons tous les moments où la marque laissée par Nago à Ashitaka s'active, grouille de tentacules ou le brûle. Lorsqu'il se bat contre les guerriers qui attaquent le village de paysans, lorsqu'il rencontre le *Shishi-gami* pour la première fois, lorsque les mots de dame Eboshi l'enragent, lorsqu'il s'interpose entre San et dame Eboshi pour mettre un terme à leur affrontement. On remarque une certaine unité. Chaque fois qu'il est en colère ou qu'il s'apprête à commettre un acte violent, la matière de la marque s'agite et se dénature. *Certaine unité*, car il y a une exception au moment de l'apparition du *Shishi-gami*, où la seule présence du *kami*

<sup>57</sup> ZAGALIA, « Le bestiaire fantastique dans la trilogie japonaise », *art. cit.*, p. 37.

semble agiter la marque. Enfin, il y a la transformation d'Okkoto en viscosité véreuse et sanguine à la fin, au moment où le *Shishi-gami* lui aspire le peu de vie qu'il lui restait et le tue plutôt que de le soigner. Contrairement à la Fukai qui digère pour produire, la matière instable et corrompue de Mononoké ronge pour ronger jusqu'à la moelle. Dans les deux cas, le mal qui déstabilise la chair se propage extensivement.

Même si on dégage de ce panorama plusieurs origines, il y en a une qui a souvent été relevée dans l'œuvre du cinéaste : la souillure technique. Dans *Princesse Mononoké*, Miyazaki crée un jeu onomastique entre le terme *tatari* et le nom Tatara, le nom du clan des Forges. Le folkloriste Nobuo Orikuchi rappelle que l'étymologie ancienne de « *tatari* » renvoyait à *tachiarawareru*, qui signifie l'apparition, la manifestation divine. Ce sens a évolué à l'époque médiévale pour désigner une malédiction ou un sortilège<sup>58</sup>. Bien que *tatari-gami* (dieu-maudit) puisse se rattacher à cette seconde acception, le terme semble être un néologisme miyazakien. Des dénominations comme *araburu-gami* (dieu violent) ou *ara-mitama-kami* (*kami* à l'esprit sauvage) sont plus usuelles dans le bestiaire traditionnel japonais. On suppose que Miyazaki a joué sur une paronomase signifiante. Il aurait choisi *tatari* pour sa proximité phonétique avec Tatara. Or, c'est bien une balle issue des forges Tatara qui a provoqué la métamorphose de Nago en *tatari-gami*. La souffrance infligée au *kami* par un artefact technique a provoqué la manifestation physique de son âme enragée, transformant sa chair en cette matière informe et grouillante. Comme pour confirmer ce lien causal, le schéma se répète à la fin du film. Le tir de dame Eboshi qui décapite le *Shishi-gami* entraîne sa métamorphose immédiate en colosse visqueux et mortifère. Moro évoque la « lacération » interne causée par la balle et la « dégradation de [son] corps ». Dans *Le Voyage de Chihiro*, le *kami* de la Rivière, initialement nommé « Esprit Putride » (*Okusare-sama*), dégouline d'immondices dues à l'accumulation de déchets métalliques et humains, et ne retrouve sa forme originelle qu'une fois purifié de cette souillure.

## 2. Figures de l'ingestion et peur de la dévoration

Dans les deux films, le bestiaire de Miyazaki est souvent un bestiaire qui engloutit, ou plutôt, qui menace d'engloutir. Le ratio engloutissement/engloutissement feint ou suggéré est faible, c'est-à-dire que par rapport au nombre de fois où le geste est montré, le nombre d'entités

---

<sup>58</sup> « Folklore Motifs in Spirited Away (2001) and Princess Mononoke (2000) », *art. cit.*, p. 116.

englouties est plutôt bas. Toujours est-il que la menace est visuellement omniprésente, au point de devenir angoisse. Voyons comment l'effet se construit.



Figure 12 : Mei vue en contre-plongée depuis l'intérieur de la gueule de Totoro, dans l'encadrement de ses grandes dents



Figure 13 : Plan rapproché sur le rire diabolique de Mei dont la bouche ressemble à la gueule de Totoro

Même les documentaires animaliers construisent une image des animaux qu'ils représentent par le montage. Si le film est composé de cinquante minutes où le lion est à l'assaut d'une proie, gueule ouverte, ou s'il représente le lion en train de dormir ou d'étaler son inaction, on obtient deux résultats diamétralement opposés, et deux images différentes d'un même animal<sup>59</sup>. Si on fait la même chose avec les créatures de Miyazaki, la gueule ouverte est une signature importante, un trait de construction non négligeable. La [Figure 12] nous offre une vue en contre-plongée de Mei depuis l'intérieur de la gueule de Totoro qui baille, encadrée par ses grandes dents. Celles-ci font presque la taille de la petite fille. L'image convoque directement l'imaginaire des contes pour enfants, où la créature monstrueuse (l'ogre, le loup) dissimulée sous une douce apparence s'apprête à engloutir l'héroïne imprudente. Mais ici, la menace est doublement désamorcée. D'abord, les dents de Totoro, comparées à celles de Moro ou à la gueule des insectes de Nausicaä, sont lisses, presque inoffensives, plus adaptées à un herbivore qu'à un carnassier. Dans la foulée, la [Figure 13] reprend dans un registre comique le dispositif. Mei elle-même, la bouche ouverte de manière exagérée semble singer la dentition de Totoro. Cet écho crée une connivence et neutralise la crainte.

<sup>59</sup> CHRIS Cynthia, *Watching Wildlife*, Minneapolis : University of Minnesota Press, 2006, p. 14.





Figure 14 : Kai (ou Kui ?) tient la tête de Nausicaä dans son bec

Ce type de désamorçage n'est pas isolé. Lorsque Nausicaä retrouve Kai et Kui, les *toriuma* (sortes de grands oiseaux autruches), l'un d'eux saisit la jeune fille dans sa gueule. On comprend rapidement que l'intention est affective. Pourtant, l'image a quelque chose de dérangent. C'est que cette iconographie n'est pas toujours inoffensive. Même passive dans ces exemples, sa récurrence contribue à créer une atmosphère de menace diffuse d'omni-dévoration potentielle.



Figure 15 : Kaonashi attire puis dévore sa première victime avare d'or



Figure 16 : Plan rapproché sur la gueule béante d'un pélican qui engloutit de nombreux warawara d'un coup

Les protagonistes qui s'aventurent dans des milieux non-humains semblent constamment sous la menace d'être partiellement ou totalement engloutis, par des gueules ouvertement hostiles ou plus insidieusement dissimulées, comme celle du Sans-Visage (Kaonashi) dans *Le Voyage de Chihiro* qui ne fait apparaître une gueule dans son corps malléable qu'au moment où il engloutit la grenouille [Figure 15]. Pour donner un caractère angoissant à la menace, il faut la rendre virtuellement omniprésente. L'animateur utilise les créatures métamorphes pour faire apparaître des bouches là où il n'y en avait pas. Par exemple, Kaonashi, le Sans-Visage, attire sa première victime, un batracien employé des bains, en appliquant ce trope typique des contes où un personnage naïf et vulnérable suit et récolte une trainée de miettes de pain, de bonbons ou de pièces d'or - ce qui le conduit directement dans la gueule du loup, dans le ventre de l'ogre. La forme de Kaonashi est instable, il est composé d'une matière en mouvement, plus ou moins agitée selon les séquences. En l'occurrence, lorsqu'il est introduit, en marge, au milieu du pont qui sépare les bains du monde des humains, il n'a pas de bouche - seulement un masque à l'expression neutre. Cette première apparition désamorce faussement le danger pour mieux ménager le choc de l'engloutissement de la pauvre grenouille qui est tombée dans son piège. On trouve ces images dans toute la filmographie de l'auteur : le Héron dans *Le Garçon et le Héron* doit s'engloutir lui-même pour retrouver sa forme animale, on le voit engloutir un poisson, et les pélicans gobent les *warawara* par paquets [Figure 16].



Figure 17 : Première apparition de Yubaba la sorcière en gros plan sur sa bouche

La possibilité de se faire dévorer à tout instant, la menace de la dévoration plane au-dessus de la tête des personnages humains, comme une épée de Damoclès mise et remise en avant à maintes reprises. Même s'il s'agit d'un thème récurrent dans les contes pour enfants, il semble que Miyazaki porte à l'excès cette crainte, et suggère l'engloutissement dans toute la violence du geste à maintes reprises. Yubaba la sorcière a une énorme tête qui représente une bonne

moitié de son corps, et sa première apparition est un gros plan sur sa bouche ouverte dévoilant des dents tout aussi grandes. Dans la continuité, elle fait signer à la jeune fille un contrat stipulant que si elle ne travaille pas elle sera, comme ses parents (ce qui confirme la performativité de cette menace), métamorphosée en cochon, puis mangée.

Il est important de s'arrêter sur cette question pour deux raisons principales. L'engloutissement évoque la barbarie de l'ingestion crue, le mangeur d'hommes, l'ogre en quête de chair fraîche<sup>60</sup>. On trouve même plusieurs manières de dévorer. Le *tatari-gami* est bu vivant, et semble consommer de la sorte ce qui s'en approche. De façon invisible, les vermines serpento-tentaculaires du *tatari-gami* absorbent l'énergie vitale des entités proches. Sur le plan visible, elles sont brûlantes et drainent voire boivent la chair de ce qu'elles touchent. Victor Hugo a écrit :

Le tigre ne peut que vous dévorer ; le poulpe, horreur ! vous aspire. Il vous tire à lui et en lui, et, lié, englué, impuissant, vous vous sentez lentement vidé dans cet épouvantable sac, qui est un monstre. Au-delà du terrible, être mangé vivant, il y a l'inexprimable, être bu vivant<sup>61</sup>.



Figure 18 : Plan frontal rapproché sur la gueule ouverte et les dents acérées de Moro pendant qu'elle charge le convoi Tatara



Figure 19 : Vue de profil sur la gueule démesurément ouverte de Moro déployant des dents tout aussi démesurées

Toujours sur le plan esthétique, on peut presque dire que la ligne rôde. La ligne droite, nette, qui tranche sur les courbes typiques des dessins animés destinés à de jeunes publics. Le cadrage de Moro qui charge [Figure 18] nous met la puce à l'oreille. Il est centré sur la gueule du loup en pleine charge, ou plutôt, légèrement désaxé de sorte que la limite supérieure s'arrête en

<sup>60</sup> CHOUVIER Bernard, « Chapitre 2. La terreur de la dévoration », in *La médiation thérapeutique par les contes*, Paris : Dunod, 2023, p. 23-40.

<sup>61</sup> HUGO Victor et GOHIN Yves, *Les Travailleurs de la mer*, Paris : Folio, 1980, p. 582. cité par Barrère Florent, « Le devenir-poulpe : du mythe à la réalité », *Éclipses*, vol. L'enfance de l'art, n° 45, 2009, p. 83.

dessous des yeux. Cette compartimentation est presque une métonymie qui réduit la créature à sa gueule ouverte, à cette rangée de dents bien aiguisées. Le second plan [Figure 19], est une exagération grotesque. L'ouverture de la gueule ouverte à se fendre qui déploie de grands crocs occupe tout l'espace. Elle suggère presque une férocité jouissive.

### 3. Du sauvage au féroce : penser la bestialité

La banalisation de l'environnement animal, en qualifiant les animaux sauvages de braves, doux ou purs, est une erreur qui peut nous faire oublier le côté brutal et impitoyable du règne animal<sup>62</sup>.

Miyazaki crée des mises en scène qui suggèrent la réintégration de l'humain au sein de la « biomasse partageable »<sup>63</sup>. Il réactive l'idée que l'humain peut être mangé, que son corps est viande (comme il a rapporté le corps des créatures à leur chair par sa manière de représenter les violences qu'il subit). Dans *Princesse Mononoké*, on note trois transgressions qui impliquent la dévoration d'un humain encore vivant. Il y a le moment où Moro tient la tête d'Ashitaka dans sa gueule, prête à le croquer. Dans la foulée, la discussion entre les singes et les loups au sujet du fait de dévorer Ashitaka. Enfin, dans le dénouement, le moment où la tête volante de Moro arrache le bras de dame Eboshi. En voyant ces images, on se demande, au-delà de leur effet, ce que peut-être leur finalité. Miyazaki, au moment où il a réalisé *Nausicaä* et *Princesse Mononoké*, élaborait dans ses films ses réflexions sur la nature et l'écosystème. Il a une position de préservation, de défense de la nature. Alors pourquoi représenter une nature féroce, sauvage, plutôt que la nature enchanteresse de Totoro par exemple ? À quelle pensée écologique se rattachent de tels choix visuels et narratifs ?

---

<sup>62</sup> MIYAZAKI Hayao *et al.*, *Turning Point: 1997-2008*, San Francisco : VIZ Media, 2014, p. 55.

<sup>63</sup> MORIZOT Baptiste, *Sur la piste animale*, Actes Sud Nature, 2018, p. 92.



Figure 20 : Ernest Thompson Seton, *Awaited in Vain, or The Triumph of the Wolves*, 1892, National Scouting Museum



Figure 21 : Moro tient la tête d'Ashitaka dans sa gueule

Pour le comprendre, établissons une analogie avec un tableau de Ernest Thompson Seton : *La longue attente* ou *Le triomphe des loups*. À l'origine de ce tableau, Seton, en voyage d'étude artistique à Paris, avait lu dans un journal un article sur un bûcheron des Pyrénées connu pour chasser les loups tueurs de moutons. Un soir, le bûcheron des Pyrénées n'est pas rentré dans son chalet. Le lendemain matin, il est retrouvé mort, apparemment tué par des loups. Au premier plan, au centre de l'image, un loup a la gueule entièrement déployée sur le crâne d'un cadavre fraîchement dépecé et encore sanglant. À l'arrière-plan, dans un lointain brumeux, une silhouette de loup assis contemple au loin une chaumière dont le foyer fume encore. Le premier titre, *La longue attente*, invite à une interprétation d'une ironie cruelle. La famille attendra en vain le retour de la personne qui vient de se faire dévorer par cette meute de loup. Pourquoi une telle image ? On entre en empathie avec la famille du bûcheron. Pourquoi inscrire cette figure du loup mangeur d'hommes, déjà brutale en elle-même, dans une composition pathétique où un loup repu scrute sereinement une famille sur le point d'apprendre la perte d'un de ses membres ?

Si on retient *Le triomphe des loups*, on se range du côté des loups et on accepte une étrange morale implicite. Le bûcheron a choisi de s'aventurer dans le territoire des loups pour les chasser, s'en approprier les ressources. En ouvrant le conflit, il a acté que la violence pouvait aller dans les deux sens. Seton renverse la perspective de manière troublante en célébrant la victoire des loups. Ce dernier, peintre et écrivain, est connu pour son militantisme écologique. Il a lutté contre les politiques d'éradication du loup, comme dans son livre de 1898, *Wild Animals I Have Known*. Il défend que ces créatures sauvages soient sentientes, ont une capacité à la sympathie et ont développé des formes d'intelligence sociale avancées. Est-ce qu'on peut considérer que son tableau va dans le même sens que son texte ? Est-il possible de représenter

les formes violentes de la bestialité dans la continuité d'une pensée qui soutient que les animaux sont doués de compassion et qu'ils ne sont pas une menace à supprimer ?

Si ce détour nous a permis de mieux poser le problème, et de comprendre que jouer sur des transgressions visuelles de ce type n'est pas spécifique à Miyazaki – nous répondrons néanmoins en nous appuyant sur la pensée de notre animateur, et non sur celle de Seton. Dans ses écrits, on peut lire :

Les animaux sauvages portent en eux une part de cruauté. Cet aspect des animaux est peut-être la raison pour laquelle nous utilisons l'adjectif « sauvage » pour les désigner. C'est une erreur de vouloir gommer ces aspects et de banaliser la nature sauvage en la rendant simplement douce, brave et pure. Nous ne réussirions pas si nous ne dépeignons pas la nature sauvage avec ses aspects brutaux et impitoyables. L'équipe se demandait si c'était vraiment le Japon. [rires] Je leur ai dit : « Bien sûr que c'est le Japon. Le Japon que vous connaissez est apparu après cette époque »<sup>64</sup>

Si on le remet dans son contexte, le photogramme de la [Figure 21] semble assumer trois fonctions. D'abord, il construit une altérité bestiale contre l'image de la bestialité candide et familière. Il s'agit du premier geste violent qu'une créature exerce sur un corps humain dans le film, auquel sont consacrés plusieurs plans. Moro secoue la tête d'Ashitaka qu'elle tient dans ses crocs comme le font les carnivores qui tentent de déchiqueter leurs proies. L'enjeu est de redonner à la nature sauvage sa pleine férocité. À ce moment précis, on sent que Moro et les loups ne sont pas des adjuvants simples et lissés qui vont servir d'interlocuteur entre les humains et la nature. Leur haine et la facilité qu'ils ont à déployer instantanément un si haut niveau de brutalité les replace à distance du spectateur avec lequel la connivence est aussitôt rompue. Dans ce film, comme dans la plupart des films de Miyazaki, une créature devient adjuvante ou opposante dépendamment des circonstances et des personnages avec lesquels elle interagit.

---

<sup>64</sup> MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshiten*, op. cit. ; trad. angl. *Turning Point*, p. 63. Miyazaki réhabilite ici la dimension « *araburu* » (荒ぶる, sauvage, violent, turbulent) de la nature, un attribut classique des *kami* dans la mythologie ancienne, qu'il oppose à une vision aseptisée (« *yasashii* », gentille/douce) de l'écologie moderne. Il souligne que la sauvagerie (*yasei*) est consubstantielle à la vitalité.



Figure 22 : Les singes réclament aux loups le corps d'Ashitaka pour le dévorer

Deuxièmement, si l'image du geste rappelle à l'homme sa vulnérabilité d'être vivant, comme nous l'avons montré avec Seton, elle pousse San au paroxysme de son conflit identitaire. Elle se trouve en effet dans une position liminale inconfortable, à la frontière de l'humain et du loup. Cette dualité est soulignée par les villageois des Forges qui la nomment « *mononoke* ». Ce terme définit littéralement l'esprit de la chose ou la chose possédée, et par extension, le monstre.

De l'autre côté, les *mononoke* de la forêt, les singes par exemple, la méprisent : « La fille loup n'en a que faire. Elle est humaine ». C'est San qui interrompt presque immédiatement le geste de Moro en disant : « Arrêtez ! C'est ma proie ». Son geste est ensuite tout à fait différent. Elle ne se jette pas sur Ashitaka pour le mettre à mort. Dans son langage, pour affirmer la situation qu'elle revendique, elle souligne la frontière qui la sépare des humains et marque son appartenance à la forêt, elle définit clairement sa position : « Je ferai tout pour que vous autres, les humains, quittiez ma forêt ». En introduisant la question du territoire, elle marque son appartenance au monde des bêtes et son rejet de celui des humains. Pour autant, ce discours ne tient pas face à un rappel en trois mots de son appartenance d'origine : « Tu es belle ». La jeune femme qui a horreur de l'odeur des humains, qui porte un masque, un collier de dents et une fourrure pour dissimuler ses traits humains et embrasser pleinement l'esprit du loup cette jeune femme est ramenée à son état d'entre-deux. Il est important de noter qu'elle sera à nouveau choquée par la volonté des singes de manger Ashitaka dès la scène suivante. Les efforts de caractérisation de ce personnage qui se pense et se construit comme une créature sont nombreux : son apparence physique, son langage, la chorégraphie animale de sa façon de se mouvoir. Mais tout se passe comme si l'ultime barrière qui l'empêche de se penser pleinement comme et d'agir pleinement comme une louve se trouve au seuil de la dévoration de l'humain, du cannibalisme.

Tout le monde dépeint la nature comme étant charmante. Mais c'est quelque chose de plus redoutable. C'est pourquoi je pense qu'il manque quelque chose à notre vision actuelle de la nature. Même maintenant, quand nous sommes dans une forêt, c'est silencieux et assez effrayant. Il y a des sentiers qui paraissent effrayants à tous ceux qui les empruntent. Près du chalet de montagne où je vais souvent, il y a une route qui semble sinistre quand je la parcours. J'ai demandé aux habitants : « Est-ce qu'il s'est passé quelque chose sur cette route ? » Ils répondent : « Non, cet endroit fait juste peur. » Je suis d'accord avec le slogan : « La nature est merveilleuse, la nature est précieuse, nous devons protéger la nature », mais je veux penser que ce n'est qu'une partie du monde que nous avons. Pour l'instant, c'est le cas, mais j'ai le sentiment que nous ne pouvons pas oublier que dans notre mémoire historique, il y a eu une période où la forêt était d'une puissance écrasante. C'est pourquoi une forêt à l'attaque peut exister<sup>65</sup>.

Troisièmement, cette scène réalise la volonté de Miyazaki de détruire l'image acquise jusqu'à maintenant par le Studio Ghibli. Plus précisément, comme il le dit dans le documentaire consacré à la genèse du film, *How Princess Mononoke was Born* (1997) Miyazaki aime déjouer les attentes. Or, depuis ses débuts, ses films lui valurent deux étiquettes qu'il ne revendique pas lui-même : Mr Environnement et Mr Nature idéale<sup>66</sup>. Derrière la seconde, il faut comprendre qu'après les grands succès que furent *Mon voisin Totoro* (1988) et *Kiki la petite sorcière* (1989), le public s'attendait à revoir des créatures attachantes, des peluches merveilleuses qui donnent une vision féérique de la nature. Les non-humains de *Princesse Mononoké* sont aux antipodes. Ils sont construits sur le modèle de la nature effrayante décrite dans les textes *shintō*<sup>67</sup>.

---

<sup>65</sup> MIYAZAKI, *Starting point*, op. cit., p. 435.

<sup>66</sup> « New myths for the millennium: Japanese animation », art. cit., p. 38.

<sup>67</sup> WRIGHT, « Forest Spirits, Giant Insects and World Trees », art. cit., p. 3.



## B. Morphologies de l'étrange : concevoir l'altérité radicale

### 1. L'art du *creature design* de Miyazaki : principes combinatoires

On a dit de la férocité qu'elle participait à la création d'altérités non-humaines. Nous allons approfondir cette analyse de l'altérité par l'étude du *creature design* de l'auteur. Nombreux sont les cinéastes d'animation qui composent des créatures hybrides à partir de plusieurs formes animales plus ou moins sourçables à partir du résultat final. Si on essayait de caractériser la manière qu'a un auteur de caractériser des hybrides, il est vraisemblable que le résultat ne serait pas le même pour tous. Dans le cas de Miyazaki, on pose l'hypothèse que ses créatures imaginaires ne sont pas des chimères grotesques car il fabrique ses créatures de l'intérieur vers l'extérieur. Autrement dit, ses conceptions d'êtres biologiques sont souvent anatomiques avant d'être esthétiques. En matière de créatures composites, on pourrait dire qu'il pratique une tératologie combinatoire.

Premièrement, il est en quête d'altérités non-humaines avec lesquelles nous ne rentrons pas en empathie à la seule vue d'une forme familière. L'auteur s'est exprimé sur le sujet dans un entretien concernant l'invention du « Roi des insectes de Nausicaä »<sup>68</sup>, l'Omu.

Du point de vue technique également, peu importe la façon dont nous modifions la forme des reptiles ou des mammifères, il ne s'agit que d'une collection de parties familières. Il m'a semblé que la combinaison d'insectes et d'arthropodes pourrait plus facilement aboutir à des créatures que nous n'avons aucun moyen de reconnaître. Je voulais que cette forme résiste à l'empathie<sup>69</sup>.

---

<sup>68</sup> En japonais, 王蟲 est composé des caractères 王 (おお, ō) qui signifie roi, et 蟲 (むし, mushi) qui signifie insecte. On peut noter que le caractère traditionnellement utilisé pour *insecte* est 虫 et non 蟲. La version proposée par Miyazaki triple le motif standard, tout comme pour composer forêt (森, もり, mori), on écrit trois fois le caractère de l'arbre 木 (き, ki). L'auteur s'est expliqué en disant : « Il s'écrit avec le caractère du « roi », et parce qu'il a de nombreuses pattes, le second caractère est composé de trois insectes ». MIYAZAKI, *Starting point, op. cit.*, p. 434.

<sup>69</sup> MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten: 1979-1996*, Tokyo : Studio Ghibli / Tokuma Shoten, 1996 ; trad. angl. *Starting Point: 1979-1996*, San Francisco : VIZ Media, 2009, p. 434. Miyazaki explique sa démarche de *creature design* pour l'Omu (王蟲, litt. « insecte-roi »). Il cherche à éviter le « 共感 » (*kyōkan*, empathie facile/identification) suscité par les mammifères pour confronter le spectateur à une altérité radicale qui ne se laisse pas apprivoiser par le regard (*manazashi*).

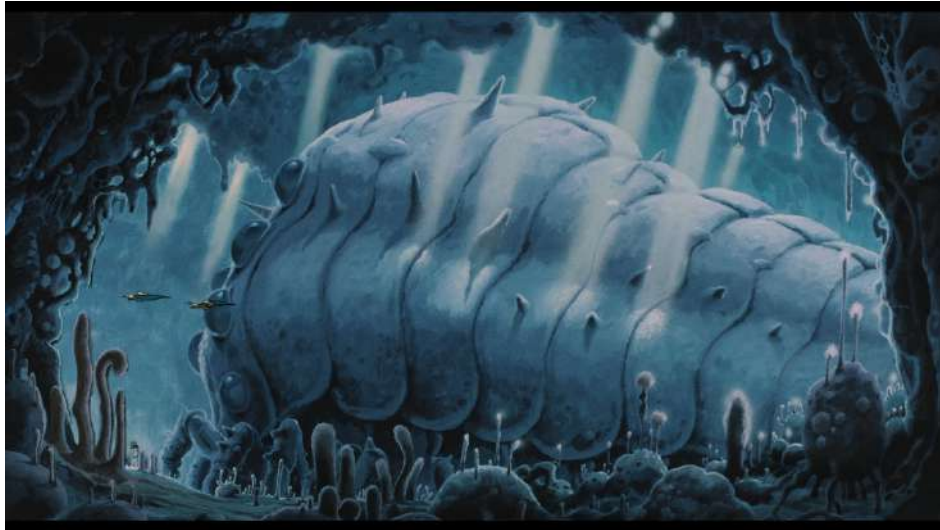


Figure 23 : Plan large où on voit Nausicaä, en bas à gauche, minuscule face à la mue d'un Omu

L'hybridation inter-espèces est la plus répandue. En tant qu'il s'agit d'une compilation à partir d'observations du réel, le merveilleux qu'elle produit est *discret*, c'est-à-dire qu'il semble prolonger le réel de manière presque continue. En termes taxinomiques, les Omu se situent quelque part entre les *Armadillidiidae*, les limules, les mille-pattes, les araignées, les blattes, les nautes, les cloportes, les trilobites, voire les pieuvres lorsqu'ils sortent leurs tentacules jaunes afin de soigner ou de communiquer par télékinésie.

« Quand je veux faire apparaître une créature [...] qui représente la naissance d'un écosystème autre, le monde dans lequel vivent les reptiles et les mammifères ne fonctionne pas, car il nous est trop familier »<sup>70</sup>.

Alors que Miyazaki était réticent quant aux hybridations impliquant des taxons sur-représentés dans les imaginaires comme les mammifères ou les reptiles, *Nausicaä* est le seul film qui mobilise le répertoire des insectes pour façonner son bestiaire central. Par la suite, il se livre tout de même à l'exercice, et utilise des mammifères : voyons selon quelles modalités il le fait.

Prenons, par exemple, le *Shishi-gami*, qui est également le fruit d'une hybridation inter-espèces. Malgré le nom français qui lui a été donné, exception faite des bois, et peut-être de la silhouette, qui évoque pour qui le veut bien, le cerf sika japonais, le *Dieu-Cerf* ne semble pas devoir grand-chose au cervidé. Première curiosité : ses yeux. Ils ne sont pas situés sur les côtés de sa tête comme chez la plupart des cervidés et des herbivores. Les proies ont généralement

<sup>70</sup> MIYAZAKI, *Starting point*, op. cit., p. 434.

les yeux sur les côtés, ce qui leur offre une vision panoramique leur permettant de prévenir l'arrivée des prédateurs.



Figure 24 : Crâne de *Myotragus balearicus*



Figure 25 : Les toriuma de maître Yupa



Figure 26 : Vue d'artiste d'un *Gastornis* et échelle de taille par rapport à un être humain. Par Tim Bertelink

Rares sont les herbivores dont les yeux sont placés à l'avant du visage, mais il y en a un [Figure 24] qui a fait couler l'encre des paléontologues, et qui a sans doute inspiré notre *kami* : le *Myotragus balearicus*<sup>71</sup>. La forme du crâne, tout en longueur et légèrement triangulaire semble avoir inspiré celui du gardien de La Forêt des Cèdres. Ce n'est pas la seule créature à être le fruit d'un méli-mélo à partir de la structure d'animaux paléontologiques. Il semble que les *toriuma* de *Nausicaä* [Figure 25] pourraient appartenir au genre *Gastornis* [Figure 26], à tel point que c'est le nom qui a été donné à l'espèce dans la traduction allemande du film<sup>72</sup>.

<sup>71</sup> Ce caprin, plus proche du mouton que de la chèvre avait, de même que le *kami*, un visage allongé en triangle. Comme on peut le voir, ses orbites oculaires se situent sur le front de son crâne. Le *Myotragus* avait donc une vision stéréoscopique, de même que le Dieu-cerf. En revanche, les pupilles du *kami* s'étirent horizontalement comme c'est généralement le cas chez les herbivores, dont le cerf sika japonais, mais ce maintien, est déroutant pour des orbites frontales.

<sup>72</sup> *Ghibli Wiki*, « *Gastornis* », Fandom, <https://ghibli.fandom.com/de/wiki/Gastornis>.

Il ne s'agit pas de réalisme au niveau de la vie quotidienne, mais plutôt de l'expression d'un univers imaginaire autonome. Bien que les mondes de Miyazaki soient effectivement *autonomes*, leur mélange minutieux de détails réalistes et de détails fantastiques leur permet d'exister aisément au sein d'un royaume plus vaste qui pourrait également inclure notre propre monde [...]. Cela renforce la *crédibilité* du monde fantastique. Le spectateur trouve dans chaque film une topographie exotique (voire totalement étrangère, comme le monde futur de *Nausicaä de la vallée du vent*), mais en même temps si richement réalisée jusque dans les moindres détails qu'elle semble au moins potentiellement contiguë à notre propre monde<sup>73</sup>.

Les frontières inter-espèces sont donc brouillées, mais avec subtilité, comme si l'auteur ne cherchait pas à créer en cet endroit la fracture avec la réalité. Il en résulte, comme nous l'avons dit, un merveilleux discret.

Autre méthode d'hybridation : la duplication des appendices. Rajouter des appendices aux créatures est une technique courante pour les défamiliariser : Moro a deux queues (ce qui n'est pas le propre des loups mais des *kitsune* dans le folklore japonais) ; les *tatari-gami* sont recouverts d'une quantité innombrable de longs tentacules véreux ; les bois du *Shishi-gami* sont plus proches de l'arbuste que des bois d'un cerf ; Kamaji de *Chihiro* est un homme-araignée qui possède de multiples bras, les Ômus voient à travers quatorze yeux.

Il y a un point commun aux créatures déjà mentionnées que nous n'avons pas évoqué : leur taille. Les écarts scalaires (agrandissement ou rétrécissement de la forme animale d'origine) sont un autre marqueur du merveilleux. Les créatures sont plus grandes que la moyenne de l'espèce animale à laquelle on les rapporte. Jiko-bo prévient Ashitaka : « On m'a dit que les bêtes qui s'y trouvent sont toutes des géants, comme à l'aube des temps ». Blaise ZAGALIA va jusqu'à suggérer une typologie où la puissance magique est fonction de la taille<sup>74</sup>. La forme nocturne du *Shishi-gami*, qualifiée de *Deidarabotchi*, faiseur de montagnes, dépasse de loin en taille le plus haut des arbres de l'impressionnante Forêt des Cèdres. Au début de *Nausicaä*, un *zoom out* partant de Nausicaä pour cadrer la mue d'un Omu donne la mesure de son échelle gigantesque [Figure 23]. Il en va de même pour Totoro, le Chat-bus, Haku dragon,

---

<sup>73</sup> NAPIER, *Anime from Akira to Howl's moving castle*, op. cit., p. 150. Elle cite MIYAZAKI Hayao, « *Hikisakenagara ikiteiku sonzai no tame ni* » (Pour ceux qui vivent tout en étant déchirés), entretien avec YAMAGUCHI Izumi, *Eureka*, numéro spécial « Le monde de Miyazaki Hayao », vol. 29, n° 11 (1997), p. 29.

<sup>74</sup> ZAGALIA, « Le bestiaire fantastique dans la trilogie japonaise », art. cit., p. 36.

le Roi des perruches. Réciproquement, à partir d'un certain seuil de petitesse, les créatures entrent également dans le registre merveilleux du petit peuple [II.C.1]. On pense aux *kodama*, aux *susuwatari*, aux *warawara*, au renard écureuil, à Bō et Kashira une fois rapetissés par la sorcière.



Figure 27 : Le dispositif manuel créé pour produire l'impression de mouvement lors du déplacement des Ōmus, présenté par Toshio Okada. <https://www.youtube.com/watch?v=EMBnCdKJtII>

L'effort moyen porté à la reconstitution des qualités de mouvement des créatures par les animateurs du studio Ghibli donne la mesure de l'importance accordée par l'équipe au rendu des propriétés de mouvement de chaque être. En raison des limites techniques des années 1980s en matière d'animation par ordinateur, l'équipe a inventé un prototype mécanique [Figure 27] pour animer les Ōmus. Celui-ci visait à rendre compte avec précision des phases de contraction musculaire successives à l'origine de sa reptation.





Figure 28 : Le Géant d'Ichibōzu de la province de Hizen (Hizen no kuni ichibōzu 肥前の国市坊主). Extrait du *Rekkoku-kaidan-kikigaki-zōshi* (列国怪談聞書帖, Recueil de contes de fantômes entendus à travers les provinces), 1802.



Figure 29 : Le Deidarabotchi s'apprête à reprendre sa forme de cervidé en vue du rituel de réanimation d'Ashitaka

Parfois, on remarque certains choix de l'auteur en identifiant l'écart entre une de ses créatures et son inspiration. Le *Shishi-gami*, par exemple, a une présence cinétique déroutante, très légère voire éthérée qui rappelle le *kirin* chinois. Cependant, l'inspiration folklorique dont le nom a été repris pour qualifier sa forme de géant translucide (Deidarabotchi, le faiseur de montagnes [Figure 28]) a une présence qui convoque des valeurs inverses. Il est si lourd qu'il modifie la topographie à chacun de ses pas, et il engendre des tremblements de terre en déplaçant des montagnes. À l'inverse, la version de Miyazaki est si éthérée qu'on se demande si son corps est à l'état liquide ou solide, lorsqu'il progresse en silence dans la forêt [Figure 29].



Figure 30 : Totoro attend le bus sous la pluie au côté de Mei et Satsuki



Figure 31 : Chihiro attend dans l'ascenseur au côté d'une créature imposante

On peut reprendre la dialectique développée par Florent Barrère entre « le chêne et l'hêtre », entre le noueux massif et le svelte éthéré<sup>75</sup>, pour qualifier ce travail des contrastes dans la composition des créatures. Dans les plans devenus mythiques de *Totoro* [Figure 30] et de *Chihiro* [Figure 31] où les protagonistes se retrouvent à patienter dans une séquence muette au côté de deux hybrides avec lesquels leur corps frêle contraste ; on comprend toute la puissance statique des créatures composites. *Statique* au sens où leur seule forme, par contraste à une forme standard étalon (ici, les jeunes protagonistes), suffit à instaurer un espace intemporel, un temps suspendu, une rupture de rythme.

## 2. Déjouer l'anthropomorphisme : vers des expressivités alternatives

Revenons à la citation de départ de cette partie. Pourquoi ce souhait de créer une résistance à l'empathie ? Cette démarche anti-anthropomorphique entraîne plusieurs conséquences. D'abord, elle contraint à l'invention d'une expressivité nouvelle. En effet, souvent, les créatures les plus composites ne parlent pas : qu'il s'agisse des Ômus, du *Shishigami* quelle que soit sa forme, des *tatari-gami*. L'auteur évite de lisser par des paroles ou par des topos de la psychologie humaine les interactions avec ces créatures. En conséquence, ces figures restent ambiguës, insolites, et difficile à appréhender. Cet effet, qui repose majoritairement sur leur morphologie, produit des contraintes qui influencent la progression dramatique. La communication avec ces altérités distantes est systématiquement un enjeu. Dans *Nausicaä*, l'effort de communication avec les Ômus permet à l'héroïne d'empêcher le

<sup>75</sup> BARRERE Florent, « Le devenir-poulpe : du mythe à la réalité », *Éclipses*, vol. L'enfance de l'art, n° 45, 2009, p. 82.

cataclysme final. Dans *Princesse Mononoké*, Ii-sama, Ashitaka, San, Eboshi, et même les *kami* Moro et Okkoto se livrent à l'interprétation du comportement du *Shishi-gami*.



Figure 32 : Photo du visage de Falkor, le dragon de *The Neverending Story* (1984) © Neue Constantin Film / Bavaria Studios / Westdeutscher Rundfunk / Warner Bros

« Il y avait un film qui s'appelait *L'histoire sans fin*. Un dragon apparaît et son visage est très évident. On peut dire ce à quoi il pense à partir de son visage. C'était totalement inintéressant. Pour nous, il est beaucoup plus probable qu'une créature devienne l'objet de notre désir lorsque nous ne savons pas ce qu'elle pense. Plus nous, les humains, anthropomorphisons une chose et en faisons une cible facile pour l'empathie, plus elle perd de son intérêt. Depuis le début, nous semblons aspirer à une présence ou à un pouvoir qui nous dépasse et qui n'est pas facile à appréhender, une présence qui dépasse notre horizon immédiat ou dont les origines sont préhistoriques »<sup>76</sup>.

Contre ces apparences lisses, ces substances animales vidées et re-remplies de psychologie humaine, on pourrait s'attendre à ce que Miyazaki retranche tout ce qui se rapproche de près ou de loin de l'humain dans la composition de ces créatures. Mais il suffit de regarder le visage du *Shishi-gami* pour comprendre que ce n'est pas si simple.

---

<sup>76</sup> MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten*, op. cit. ; trad. angl. *Starting Point*, p. 433. Miyazaki critique la tendance à l'anthropomorphisme (« 擬人化 », *gijinka*) qui rend les créatures « *wakari-yasui* » (faciles à comprendre). Il prône au contraire la préservation du mystère de leur intériorité (« *nani wo kangaeteiru ka wakaranai* », on ne sait pas ce qu'ils pensent).





Figure 33 : Dessin préparatoire pour la face du Dieu-Cerf, extrait de *L'art de Princesse Mononoké*, Hayao Miyazaki, Grenoble, Glénat, 2020



Figure 34 : Vue de face du Dieu-Cerf devant une pousse de sakaki

En comparant le dessin préparatoire [Figure 33] à la version finale [Figure 34], on remarque qu'à l'origine, le *kami* ressemblait à un humain, un centaure ou un elfe à la carnation blanche. Étant assez proche de notre référentiel psychologique, on pouvait même lui prêter une personnalité au premier coup d'œil : par exemple, « il a des traits altiers quoique retenus ». Ce premier état intermédiaire constitue un repère précieux pour analyser le résultat final. La structure du crâne est plus triangulaire, la pilosité faciale est accentuée ; il a substitué des pupilles humaines aux pupilles horizontales des herbivores ; le visage semble peint à l'argile rouge et maquillé de traits noirs ; les yeux ont également été remplis d'un rouge profond.



Figure 35 : Le Kaimeijū dans *Mud Men* (1981) de Daijiro Moroboshi

Le manga *Mud Men* (1981) de Daijiro Moroboshi, source d'inspiration visuelle importante de *Princesse Mononoké*, représente une créature qu'on est tenté d'inscrire dans la même typologie : le Kaimeijū [Figure 35]. Il s'agit également d'une figure sacrée qui assume une

fonction de gardien. La bête est tout aussi déconcertante que le *Shishi-gami* : elle a un corps de tigre et un visage humain entouré d'autres petits visages humains. On y voit des ruptures qui créent des obstacles à l'appréhension immédiate au profit de la perplexité ; autant de choix qui érigent le *Shishi-gami* en « animal-chamane »<sup>77</sup> par excellence. C'est une créature composite tant du point de vue des couleurs (son visage est rouge, il a le pelage brun rouge des cerfs sika à l'exception de la sorte de fourrure blanche qui part de l'encolure jusqu'au ventre en passant par le poitrail, et ses pattes tirent sur deux nuances de vert) que de l'anatomie (il a des pattes de gallinacé, des bois qui tirent plus vers la ramure végétale que vers des bois de cerf, un visage de primate aux allures de totem peint). Et pour finir, il a deux formes, c'est un métamorphe. Tout ou presque le désigne en tant qu'altérité radicale. Cette transformation en une sorte de totem à l'expression figée ; ce passage du visage humain au masque anthropomorphique limite notre capacité à appréhender son intériorité à partir de son apparence. La créature est moins sondable. Si le sacré se caractérise en partie par une délimitation spatiale, un espace dont la limite ne doit pas être franchie<sup>78</sup> ; par cette caractérisation, le *kami* gagne en sacralité en cela qu'il est impénétrable.

### 3. Codes chromatiques : la dialectique du merveilleux et du domestique

Mentionner autant d'évolutions chromatiques nous incite à leur consacrer une partie. L'exploration chromatique des *kami* et autres créatures surnaturelles de *Princesse Mononoké* semble nous orienter vers une lecture informée par certains aspects de la pensée chamanique, telle qu'analysée par des ethnologues comme Charles Stepanoff. Cette mise en relation, loin d'être une coïncidence arbitraire, trouve sa justification dans plusieurs strates du film et de sa production.

Ashitaka est le personnage caméra-mobile qui fait avancer le récit et qui assure la jonction entre les humains et les créatures de la Forêt. Il est le dernier prince d'une lignée

---

<sup>77</sup> STEPANOFF Charles, *Chamanisme, rituel et cognition : chez les Touvas*, Paris : Ed. de la Maison des sciences de l'homme, 2014, p. 291.

<sup>78</sup> ELIADE Mircea et ELIADE Mircea, *Le sacré et le profane*, Paris : Gallimard, 2010, p. 25-27. « Pour l'homme religieux, l'espace n'est pas homogène ; il présente des ruptures, des cassures : il y a des portions d'espace qualitativement différentes des autres. « N'approche pas d'ici, dit le Seigneur à Moïse, ôte les chaussures de tes pieds ; car le lieu où tu te tiens est une terre sainte » (Exode, III, 5). Il y a donc un espace sacré, et par conséquent « fort », significatif, et il y a d'autres espaces, non-consacrés et partant sans structure ni consistance, pour tout dire : amorphes. Plus encore : pour l'homme religieux, cette non-homogénéité spatiale se traduit par l'expérience d'une opposition entre l'espace sacré, le seul qui soit réel, qui existe réellement, et tout le reste, l'étendue informe qui l'entoure ».

Emishi. Ce peuple est historiquement attesté et notamment connu pour sa résistance face au pouvoir impérial Yamato naissant. Selon Miyazaki, Ashitaka est lui-même inspiré de la figure historique d'Aterui, un chef Emishi qui a mené la résistance contre les forces impériales<sup>79</sup>. Si les débats historiographiques persistent quant à la nature exacte de leurs pratiques spirituelles, notamment en raison de la rareté des preuves matérielles directes et du prisme déformant des chroniques impériales<sup>80</sup>, la thèse d'une filiation culturelle et spirituelle avec les Aïnou, et par extension avec des pratiques de type chamanique, est largement soutenue par la recherche anthropologique.

Plutôt que de le figer dans une définition univoque, souvent débattue et aux contours fluctuants selon les aires culturelles, le chamanisme est entendu ici dans une perspective heuristique. Si on synthétise une définition à partir des travaux de Yamada Takako, on peut écrire qu'il s'agit d'un ensemble de pratiques et de représentations où des individus spécifiques sont crédités de la capacité à entrer en relation médiatisée avec des entités ou des forces d'un autre ordre - esprits de la nature, ancêtres, divinités - souvent dans le but d'influencer le cours des événements, de guérir, ou de maintenir un équilibre cosmologique<sup>81</sup>. Ces interactions reposent sur une vision du monde où le visible et l'invisible sont poreux, où la nature est intrinsèquement animée et où certains êtres, lieux ou phénomènes peuvent acquérir une charge symbolique et une puissance exceptionnelles. La question qui se pose alors n'est pas tant de savoir si les Emishi historiques pratiquaient un chamanisme X ou Y, ou si Miyazaki en offre une transcription fidèle, ce qui serait anachronique et méthodologiquement fragile compte tenu de la nature des sources<sup>82</sup> et de la liberté créatrice de l'auteur. Il s'agit plutôt d'explorer comment une sensibilité que l'on peut qualifier de chamanique, avec son attention à l'agentivité non-humaine et à la manifestation du sacré dans le monde sensible, a pu contribuer à la construction esthétique et symbolique des créatures merveilleuses du film. Miyazaki lui-même évoque une démarche documentée pour ce film : « Je créais un drame historique, mais c'était un territoire inconnu pour moi. [...] Nous disposons maintenant d'une mine de documents historiques à

---

<sup>79</sup> OKUYAMA, *Japanese Mythology in Film*, op. cit., p. 119. « Le nom d'Aterui est consigné dans l'histoire en raison de la rébellion de 780 qui a conduit à la destruction du quartier général du gouvernement central au Fort Taga, dans la région de Tohoku, au nord-est du Japon. Après une longue période de résistance des Emishi, le général en chef du gouvernement, Sakanoue no Tamuramaro, a finalement capturé Aterui et les autres chefs restants du groupe rebelle. Bien que le général lui-même ait prévu de les garder en vie, l'empereur Kanmu (737–806) ordonna leur exécution pendant leur transport vers la capitale, Kyoto ».

<sup>80</sup> HANIHARA Kazuro, « Emishi, Ezo and Ainu: An Anthropological Perspective », *Japan Review*, n° 1, International Research Centre for Japanese Studies, National Institute for the Humanities, 1990, p. 37.

<sup>81</sup> YAMADA Takako, *An Anthropology of Animism and Shamanism*, Budapest : Akadémiai Kiadó, 1999, 165 p.

<sup>82</sup> HANIHARA, « Emishi, Ezo and Ainu », art. cit., p. 36.

portée de main »<sup>83</sup>. Cette rigueur se manifeste, par exemple, dans la représentation des rituels d'apaisement divin, confiés à la doyenne Ii-sama<sup>84</sup>, une figure féminine d'autorité spirituelle.

Ce détour par l'histoire et l'anthropologie des religions est essentiel pour saisir la posture ontologique d'Ashitaka, le protagoniste à travers lequel le spectateur appréhende l'altérité des créatures. Si le regard qui nous guide est celui d'un personnage imprégné de cette sensibilité chamanique, l'analyse des choix esthétiques relatifs aux créatures peut légitimement s'appuyer sur le système de référence dont nous parlons. Les *kami* de *Princesse Mononoké* présentent des particularismes chromatiques qui les distinguent. Ces singularités s'observent tant au niveau de leur pigmentation qu'au niveau des altérations chromatiques et lumineuses qui signalent leur présence. Un premier constat s'impose : la prégnance du blanc. La louve Moro, le sanglier Okkoto (jusqu'à la couleur de ses pupilles), et les *kodama*, arborent tous une blancheur singulière. Cette caractéristique trouve un écho dans les analyses de l'ethnologue Charles Stepanoff sur les Touvas de Sibérie, où certaines bêtes sont investies d'un statut sacré en raison d'attributs marginaux par rapport à la norme de leur espèce. Il s'agit d'un « écart taxinomique », d'un « trait distinctif » qui les singularise et les [ces animaux] désigne comme des intercesseurs potentiels avec le monde des esprits<sup>85</sup>. La blancheur, notamment l'albinisme, est l'une de ces manifestations exceptionnelles, extrêmement rares dans la nature, signalant l'élection ou la nature particulière de l'animal<sup>86</sup>.

Chez ces animaux, la blancheur est extrêmement rare et relève de l'albinisme. On classe également parmi les « bêtes sacrées » des cas comme un cervidé mâle dépourvu de bois ou au contraire surmonté d'une très grande ramure<sup>87</sup>.

Le *Shishi-gami* incarne le paroxysme de cet écart taxinomique par la couleur. Sa composition chromatique défie toute classification naturaliste pour un cervidé : le rouge intense de son visage-masque, la blancheur spectrale de son pelage ventral et de sa pilosité faciale.

---

<sup>83</sup> MIYAZAKI *et al.*, *Turning point*, *op. cit.*, p. 56.

<sup>84</sup> KIMURA Takeshi, « Ainu Religion », in *Oxford Research Encyclopedia of Religion*, Oxford University Press, 2024

<sup>85</sup> STEPANOFF, *Chamanisme, rituel et cognition*, *op. cit.*, p. 284-285.

<sup>86</sup> *Ibid.*, p. 288.

<sup>87</sup> *Ibid.*



Figure 36 : La première apparition du Shishi-gami au milieu de sa harde, dans un entre-deux arbres baigné de lumière dorée

Au-delà de la pigmentation des créatures elles-mêmes, l'analyse peut s'étendre aux manifestations chromatiques et lumineuses de l'environnement de leurs apparitions. Ces phénomènes ne sont pas de simples effets esthétiques ; ils semblent consubstantiels à la nature et à la puissance des êtres merveilleux. Dès le prologue, le *tatari-gami* Nago ne se contente pas d'être une masse noire : il apporte littéralement l'ombre, assombrit le ciel et la forêt sur son passage, nimbe la scène d'obscurité. On peut spéculer et dire qu'il s'agit d'une métaphore de sa corruption, ou une manifestation plus littérale de sa puissance spirituelle négative, mais cela importe peu. Inversement, la première apparition du *Shishi-gami* dans sa forme diurne est baignée d'une lumière quasi surnaturelle [Figure 36]. Perçu en contre-plongée, il émerge d'un écrin de verdure irradié. Le tableau rappelle les icônes byzantines sur fond d'or : la lumière semble émaner de sa présence.

Cette focalisation sur les codes chromatiques du merveilleux, particulièrement la manière dont la couleur sert à exprimer une forme de transcendance ou d'altérité sacrée, révèle par contraste le traitement que Miyazaki réserve aux figures animales issues du monde domestique. On voit une opposition systématique entre merveilleux et anti-merveilleux. La catégorie des bêtes domestiques est déjà présente dans les bestiaires médiévaux européens. Miyazaki les construit comme un repoussoir, c'est-à-dire un élément qui, par contraste, met en valeur les qualités d'un autre (ici les êtres merveilleux). Inversement, les qualités des êtres merveilleux miyazakiens mettent en exergue les aspects néfastes des rapports domestiques aux animaux.



Figure 37 : Un des nombreux paysages enchantés que traverse Ashitaka lors de son voyage dans une nature idéalisée



Figure 38 : Un des premiers plans sur les bouviers Tatara

Dans *Princesse Mononoké*, la transition est brutale. Après qu'Ashitaka a traversé une nature enchantée, pittoresque, pastorale, magnifiée par des plans larges, une saturation colorée et la présence discrète de créatures - un torrent de boue fait irruption. Cette masse informe et bruyante marque une rupture visuelle et sonore radicale. Elle introduit une palette chromatique drastiquement différente : morne, terne, dominée par les bruns et les gris. Cette nouvelle gamme accompagne la révélation d'une autre modalité du rapport à l'animal. Les hommes des forges, dans leur entreprise d'exploitation des ressources, ont vraisemblablement défriché et brûlé le flanc de la montagne. C'est sur ce terrain dévasté que s'aventurent des bouviers avec leurs bêtes de somme. La mise en scène souligne la violence de cette interaction : les animaux sont maltraités, houspillés à coups de cravaches sonores et stridents. Ce rapport aux non-humains, celui de l'exploitation domestique brutale, dépourvue d'affect, est littéralement *décoloré*. L'effet de contraste avec la forêt luxuriante confère immédiatement une tonalité pesante, oppressive, à l'univers des Forges et à la condition animale qui y règne. L'animal y est réduit à sa pure fonctionnalité. Sa vitalité est niée.



Figure 39 : Des créatures imaginaires très proches des bœufs. Photogramme extrait du film *Le château dans le ciel*



Cette esthétique de la servitude n'est pas isolée chez l'auteur. On la retrouve, sous des formes diverses, dans des œuvres antérieures. Les dessins de *Shuna no Tabi* (1983), en français, *Le Voyage de Shuna*, présentent des créatures de trait imaginaires, mais fortement inspirées des bœufs<sup>88</sup>. Leurs attributs visuels sont modifiés – la forme des cornes, par exemple – et ils arborent des ornements rouges et oranges. Ces parures, bien que rappelant des pratiques cérémonielles rurales traditionnelles japonaises qui pourraient suggérer une forme de valorisation, s'inscrivent néanmoins dans un contexte de labeur éreintant. On retrouve ces mêmes créatures dans *Le Château dans le ciel* [Figure 39].



Figure 40 : Les cavaliers Tolmèques à dos de toriuma en armure, chargent. Extrait du manga, 3,112

De même, dans *Nausicaä de la Vallée du Vent* (1984), les *toriuma* de maître Yupa, Kai et Kui, se distinguent par leur individualité. Ils sont nommés, possèdent un lien privilégié avec leur cavalier. Leur traitement visuel contraste avec celui des *toriuma* de l'armée Tolmèque [Figure 40]. Ces derniers sont des destriers en armure, non individualisés, interchangeable, agissant comme de simples prolongements de la volonté guerrière de leurs cavaliers. Leur design et leurs couleurs, souvent sombres et métalliques, soulignent leur fonction d'outils de guerre plutôt que d'êtres vivants singuliers.

<sup>88</sup> *Le Voyage de Shuna* est une nouvelle illustrée à l'aquarelle par Hayao Miyazaki, publié au Japon en 1983. Librement inspiré d'un conte traditionnel tibétain, l'ouvrage raconte la quête d'un jeune prince pour trouver une céréale dorée et sauver son peuple de la famine.



Figure 41 : Un messenger de l'empereur devant les murs des Forges, à califourchon sur un cheval intégralement noir et harnaché de rouge



Figure 42 : Yakkuru et Ashitaka font une pause dans leur long voyage initial.

Cette dialectique se poursuit avec les montures de *Princesse Mononoké*. La relation entre Ashitaka et Yakkuru, son élan rouge, est dépeinte sous le signe de la symbiose. Leurs mouvements s'accordent en une chorégraphie fluide qui donne une forme visuelle à leur interdépendance. Yakkuru manifeste à plusieurs reprises des signes d'attachement et fait preuve d'initiatives autonomes, motivées par l'affection ou la protection d'Ashitaka. Son harnachement est minimaliste, fonctionnel sans être contraignant [Figure 42]. Symboliquement, quand San le lui retire alors qu'Ashitaka est inanimé, il reste au côté de son cavalier. À l'opposé, les autres cavaliers, notamment les samouraïs au service de Dame Eboshi ou les chasseurs de Jiko-bō, montent des chevaux à la robe uniformément noire, dont l'harnachement est souvent d'un rouge intense et agressif (comme les bœufs imaginaires de *Shuna* et du *Château dans le ciel*). Leurs mouvements semblent plus contraints, moins organiques, et leurs regards sont fréquemment tendus et injectés de sang.

Le traitement chromatique et esthétique des animaux domestiques ou utilitaires chez Miyazaki ne se limite pas à une simple opposition binaire entre un merveilleux coloré et un prosaïsme terne. Il semble participer d'une réflexion sur la qualité éthique de la relation entre l'humain et l'animal. La couleur, ou son absence, les textures, le dynamisme des corps, deviennent des indices signifiants de cette relation. Une palette vibrante et intégrée à l'environnement naturel peut suggérer la symbiose et le respect (Yakkuru), tandis que des couleurs ternes, associées à la boue et à la cendre, ou au contraire des couleurs vives mais artificielles peuvent signaler l'exploitation, la contrainte et la violence. La distinction chromatique ne sert donc pas uniquement à séparer le sacré du profane, mais bien à interroger les fondements et les manifestations des liens qui unissent ou désunissent les êtres au sein de



l'univers de *Princesse Mononoké*. On achève la note sur cette précision, car malgré quelques échos transfilmiques, la sphère culturelle mobilisée pour les analyses ci-dessus est trop spécifique pour entreprendre une généralisation à d'autres œuvres. Cependant, il est possible de généraliser cette méthode pour obtenir des résultats appropriés à chaque film.

## C. L'animation comme milieu : immersion, mouvement et agentivité

Une promenade dans des mondes inconnus. Ces mondes ne sont pas simplement inconnus mais invisibles<sup>89</sup>.

Après avoir disséqué la morphologie de quelques altérités notables, construites et désignées comme tel, on peut étudier la manière dont on est introduit dans leur milieu, dans leur point de vue. Lorsque Jakob von Uexküll développe le concept de milieu dans *Mondes animaux et monde humain* (1934), il désigne une « totalité close »<sup>90</sup>, un monde vécu qui est la somme du *monde de la perception* et du *monde de l'action* d'un être vivant. À partir d'un environnement donné, chaque être vivant découpe une portion de réel qui constitue son milieu. Il nous invite à la découverte, à l'incursion.

Il vaut la peine d'y faire une incursion même si cette richesse et cette beauté ne se révèlent pas à nos *yeux charnels* mais aux seuls *yeux de l'esprit*<sup>91</sup>.

Ces concepts sont utiles pour définir une notion souvent mobilisée mais rarement définie dans les études cinématographiques : l'*immersion*. Appliqué aux études sur le non-humain, sur les altérités animales telles que nous les avons définies précédemment, le terme désigne l'exploration de perspectives sensorielles autres, la *déterritorialisation* des spectateurs et leur *territorialisation* progressive dans des milieux difficiles à appréhender. Nous reprenons ici les concepts deleuziens de *Mille Plateaux. Capitalisme et schizophrénie* (1980), particulièrement du chapitre XI, « De la ritournelle ». Le territoire est conçu comme matière à l'expression, où les êtres vivants *se rendent propres au territoire* et *rendent le territoire propre à eux-mêmes*. C'est en ces sens que nous les réutiliserons par la suite, et si variation il y a, nous les préciserons.

Quelle différence y a-t-il entre *l'immersion dans* et la représentation des mondes non-humains ? Il y a une différence de posture semble-t-il. La représentation implique de la distance et du recul et semble être propice à un terrain analytique et panoramique. Au contraire, l'immersion est une mise à la place de, une démarche empathique qui vise à reconstituer le

---

<sup>89</sup> UEXKÜLL Jakob von *et al.*, *Mondes animaux et monde humain suivi de Théorie de la signification*, Paris : Gonthier, 1965, p. 13.

<sup>90</sup> *Ibid.*, p. 15.

<sup>91</sup> *Ibid.*

monde de perception ou le monde d'action d'un être dans un environnement donné, pour reprendre les catégories de Uexküll.

Dans le cadre du bestiaire de Miyazaki, il faut prendre en compte la dimension animiste de cette entreprise de décentrement du regard. En effet, l'hypothèse est que, loin de se limiter à une simple représentation des mondes animaux ou naturels, il s'efforce de *mettre en acte cinématographiquement une sensibilité animiste*. Il accorde aux créatures une présence, une intériorité, une voix, qui transforme l'acte de regarder en une forme d'initiation à une conscience élargie du vivant. La question est de savoir comment un médium aussi intrinsèquement artificiel que l'animation peut devenir le lieu privilégié d'une exploration et d'une transmission de visions du monde animistes ? L'animation, par sa liberté formelle, peut-elle véritablement décentrer le regard humain et nous donner à voir, à sentir, à travers les « yeux de l'esprit » dont parle Uexküll ?

En réponse à un autre journaliste qui suggérait que l'animation pouvait devenir un médium permettant aux jeunes enfants de comprendre l'idée profonde de l'animisme, Miyazaki a souligné les limites de l'animation : « Pour des raisons techniques, il est difficile de créer des animations qui atteignent le niveau de l'animisme »<sup>92</sup>.

Pour autant, l'auteur s'y essaie, et on essaiera de comprendre comment le passage par des *créatures* fictives participe de l'appréhension des altérités animales en général.

## 1. Stratégies d'immersion : habiter le point de vue animal

« La forêt qui sert de cadre à Princesse Mononoké n'est pas tirée d'une forêt réelle. Au contraire, elle est une représentation de la forêt qui existe dans le cœur des Japonais depuis les temps anciens »<sup>93</sup>.

On pourrait établir un spectre de l'immersion, pour hiérarchiser les tentatives d'exploration de mondes non-humains. À une extrémité de ce spectre, que nous pourrions qualifier de degré zéro de l'immersion zoologique, on trouve les représentations où la figure animale est vidée de sa substance propre pour devenir un simple réceptacle, une coquille vide. Dans cette configuration, l'apparence animale elle-même est souvent stylisée à l'extrême au point que son référent biologique devient ténu. Prenons l'exemple des figures emblématiques du cartoon comique

---

<sup>92</sup> OGIHARA-SCHUCK, *Miyazaki's Animism Abroad*, op. cit., p. 37-38.

<sup>93</sup> MIYAZAKI et al., *Turning point*, op. cit., p. 107.

américain : est-il pertinent, au-delà d'une convention iconographique minimale, de considérer Mickey comme une souris ou Tom comme un chat ? Leurs comportements, leurs motivations, leurs structures sociales et psychologiques sont si profondément calqués sur des archétypes humains que l'animalité n'est plus qu'un prétexte formel à la satire. À l'opposé radical de ce spectre se déploie une ambition tout autre : celle de l'immersion profonde dans un monde animal appréhendé comme un univers sensoriel et cognitif distinct. Ici, le pari de l'immersion consiste à faire de l'animal non plus un simple personnage, mais le *filtre* même à travers lequel l'environnement est perçu, vécu et interprété. L'objectif n'est plus de traduire l'animal en termes humains, mais de tenter l'expérience inverse : se décentrer pour approcher, autant que faire se peut, une perspective non-humaine. La série *Scavengers Reign* (2023)<sup>94</sup>, et le film *Flow* (2024)<sup>95</sup> peuvent faire office de mesure étalon de cette ambition haute.

Pour saisir la spécificité de l'immersion chez Miyazaki, il est nécessaire de déplacer notre analyse de la simple représentation figurative vers la structure même de l'image animée. Comme le théorise Thomas Lamarre, l'animation ne propose pas le même rapport au monde que le cinéma en prise de vue réelle. Là où le cinéma tend vers le « cinématisme » ; une vision balistique, une perspective monoculaire qui cherche à pénétrer la profondeur de l'espace à la manière d'un projectile (le regard du train) ; l'animation miyazakienne privilégie ce que Lamarre nomme « l'animétisme »<sup>96</sup>. Ce régime d'image repose sur le glissement latéral des plans et la mise en évidence de l'intervalle entre les couches d'images (le multiplanarisme). Cette distinction est cruciale pour notre sujet : chez Miyazaki, on ne pénètre pas le milieu animal par effraction visuelle ; on accepte de glisser *entre* ses strates. L'écologie du réalisateur est d'abord technique : le respect de l'intervalle entre les plans (*layers*) reflète une éthique de la non-pénétration, laissant à l'arrière-plan une autonomie irréductible.

Avant de continuer, il convient de noter que les deux films que nous avons choisis d'étudier conduisent à produire des analyses qui ne sont pas généralisables à l'ensemble du bestiaire. Miyazaki y a exploré la notion d'altérité comme nulle part ailleurs, dans une situation

---

<sup>94</sup> Dans *Scavengers Reign*, l'étrangeté des écosystèmes et des comportements animaux n'est pas seulement un décor exotique, mais le cœur même de l'expérience narrative et esthétique. La narration visuelle s'efforce de suggérer des modes de perception, des logiques de survie, des interactions interspécifiques qui échappent à nos catégories habituelles.

<sup>95</sup> *Flow* est entièrement centré sur un chat dont on suit les explorations. De nombreuses séquences sont filmées à la première personne, comme dans les jeux vidéos, c'est-à-dire que la caméra virtuelle de l'animation essaie de retransmettre ce que perçoivent les yeux du petit félin.

<sup>96</sup> LAMARRE Thomas, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009, p. 6-7.

conflictuelle, et dans des univers bien moins métamorphiques que la moyenne. Les frontières entre les êtres sont marquées ; même si on a vu via la haine et qu'on verra via le manger sympathique [II.B.2] qu'il existe des circulations entre ces frontières. Il faut noter que dans *Ponyo*, *Chihiro*, *Porco Rosso*, *Le Château ambulant* et *Le Garçon et le Héron* où prédominent les lignes courbes et les porosités formelles et ontologiques entre les êtres, la notion d'altérité est friable. L'enjeu est au contraire de mettre en scène les passerelles et l'unité profonde des formes vivantes. Les tentatives d'appréhender et de faire droit à l'altérité à l'écran sont donc propres à ces deux films, et même au sein de ces deux films, on trouvera quelques nuances. Maintenant que la précaution est prise, essayons de situer ces deux films sur le gradient approximatif que nous avons présenté.

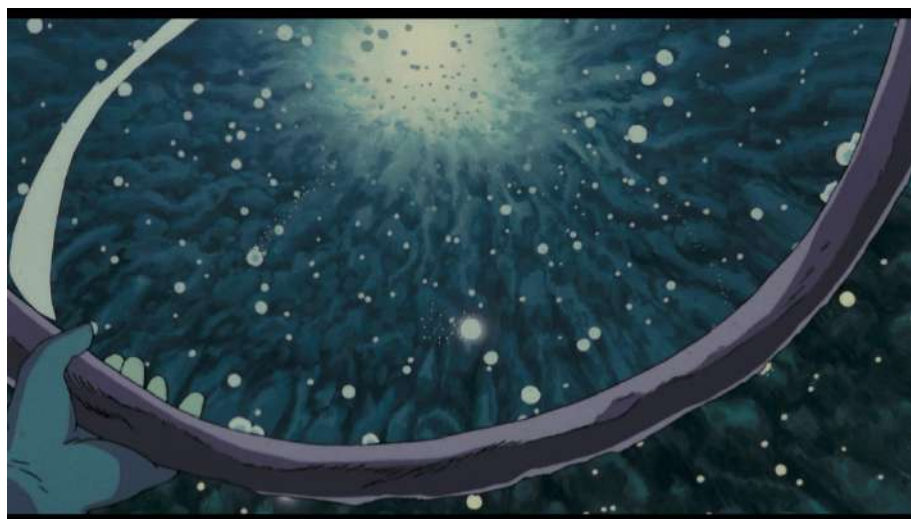


Figure 43 : Plan en focalisation interne à *Nausicaä* : elle tient la cornée d'un Omu à bout de bras et regarde les spores danser à travers. Extrait du film

Y a-t-il des tentatives, chez Miyazaki, de reconstituer le point de vue animal ? Des tentatives de reconstituer la perception d'un milieu par une créature ? Il semble que non, du moins, pas directement, au sens le plus fort du terme. Par exemple, il n'y a aucun plan en focalisation interne du point de vue d'un animal ou d'une créature. Pourtant, certains passages semblent y faire référence. On pense à l'incursion initiale de Nausicaä dans la Fukai au début du film où elle s'allonge sur la carapace de la mue d'un Omu. Dans le manga (et non dans le film étonnamment), alors qu'elle regarde à travers la cornée de l'Omu la danse des spores de *mushigoyashi* [Figure 43], dans un plan en focalisation interne, elle se demande : « Je me demande comment les Ômus voient le monde à travers quatorze yeux pareils ». Autrement, on peut chercher des équivalents indirects. Par exemple, parfois, par effet de succession, des plans apparemment en focalisation zéro qui suivent directement un plan rapproché sur une créature,

ou un traveling panoramique vers une créature, semblent rendre indirectement le point de vue de cette créature. Les exemples sont bien plus nombreux. On pense au moment où les *kodama*, perchés sur la cime des cèdres, regardent dans la direction où le marcheur nocturne (*Shishi-gami*) est sur le point d'apparaître. La cérémonie, le rituel de guérison, est pour ainsi dire perçu par ces derniers. De la même manière, la courte scène où le *Shishi-gami* s'avance sur fond noir, faisant naître et mourir des touffes d'herbe à chacun de ses pas, semble être perçue du point de vue de Yakkuru, la monture d'Ashitaka.



Figure 44 : Les *kodama*, perchés sur des branches au premier plan, observent le passage des protagonistes en arrière-plan

Il y a deux incursions majeures dans la Forêt des Cèdres par des protagonistes humains : celle où Ashitaka porte un bouvier blessé, et celle où Yakkuru porte Ashitaka inanimé. Dans les deux cas, la mise en scène du cortège qui serpente en arrière-plan, derrière des groupes de *kodama* nichés sur des branches au premier plan [Figure 44], relève d'une rhétorique visuelle animétique. Par le jeu de la composition multiplane, Miyazaki inverse la hiérarchie anthropocentrique habituelle.

Ici, la technique du *sliding* (glissement) isole les humains dans une couche d'arrière-plan en mouvement, tandis que les *kodama* occupent le cellulo de premier plan, statique, ou animé d'un mouvement autonome. Ce dispositif crée ce que Lamarre appelle un « espace feuilleté » (*planar space*) où la profondeur n'est pas une conquête du regard humain, mais une juxtaposition de mondes qui coexistent sans se confondre<sup>97</sup>. L'importance du mouvement des

<sup>97</sup> *Ibid.*, p. 41-43.

humains est atténuée par leur emprisonnement dans un plan reculé ; ils ne sont que des passants glissant latéralement, incapables d'habiter la même strate que les esprits de la forêt. L'immersion devient alors une expérience de la latéralité : le spectateur n'est pas invité à maîtriser l'espace par une focalisation perspective, mais à éprouver la densité ontologique d'un milieu qui s'interpose, littéralement, entre lui et l'action humaine. Enfin, à un degré d'immersion encore moindre mais non négligeable, on trouve les *pillow-shot*.

Selon Roger Ebert, l'une des caractéristiques formelles les plus distinctives de l'animé réside dans son emploi de l'équivalent visuel des *mots-oreillers* (*pillow words*) utilisés dans la poésie japonaise. Comme l'explique le critique, un mot-oreiller « représente presque un rythme musical entre ce qui précède et ce qui suit ». Son corrélat cinématographique est le *plan-oreiller* (*pillow shot*) si typique du cinéma japonais — comme en témoignent, par exemple, les films de Yasujiro Ozu. Il s'agit d'une image de transition, souvent assez banale, située à la fin d'une *phase* avant que le segment d'action suivant ne commence. Il fonctionne ainsi comme une sorte de ponctuation, ainsi qu'une forme de silence<sup>98</sup>.

Dans *Princesse Mononoké*, il y en a beaucoup lors du voyage initial d'Ashitaka vers Izumo, puis à nouveau lors des incursions forestières, avec des inserts représentant des *kodama* dans toutes sortes de positions et d'attitudes. Ci-dessous, quelques exemples extraits de la filmographie de l'auteur.



Figure 45 : L'image d'un escargot en train de gravir la tige d'une plante au premier plan ; derrière, on voit le satoyama de la préfecture de Saitama. Extrait de *Mon Voisin Totoro*.



Figure 46 : Des grues du japon stylisées volent au premier plan, tandis qu'à l'arrière plan on voit les ruines de Laputa recouvertes de végétation. Extrait de *Le Château dans le ciel*

<sup>98</sup> CAVALLARO, *The Anime Art of Hayao Miyazaki*, op. cit., p. 16.





Figure 47 : Pendant que Mei et Satsuki attendent le bus sous la pluie, un plan de détail, où une grenouille fixe la caméra virtuelle. Extrait de *Mon Voisin Totoro*

Pour accéder à l'altérité animale, il faut se départir de l'humain. Ce mouvement est un geste de décentrement. Voyons quelles formes cinématographiques ce geste prend chez Miyazaki. Premier constat, il est souvent plus fort dans *Nausicaä* que dans *Princesse Mononoké*, où les protagonistes restent le plus souvent au centre de l'attention visuelle et au centre des compositions. Le ton est donné dès la scène inaugurale. Alors que maître Yupa marche à travers un village entièrement recouvert par les spores de la Fukai, tous les plans fixes se concentrent sur la flore en mouvement, tous les balayages miment la forme verticale des *mushigoyashi* qui s'élèvent, et aucun traveling ne suit directement le protagoniste humain (même si bien sûr, son avancée motive ces plans).



Figure 48 : Photogramme extrait de *La planète sauvage* (1973) de René Laloux



Cette manière de faire, et la forme alien donnée à cette flore rappellent à s'y méprendre celle de *La planète sauvage* (1973) de René Laloux. L'humain paraît petit, recadré et remis à l'échelle à la manière d'un insecte rampant sur le tronc d'un chêne centenaire - insignifiant au milieu de formes de vie plus exubérantes et plus complexes. Cet effet est repris à nouveau au moment où Nausicaä découvre la mue du Omu. Le corps de l'héroïne est la mesure étalon qui sert de faire valoir au gigantisme de cette forme de vie [Figure 23].



Figure 49 : Nausicaä fait face à l'orée de la Fukai

Ensuite, analysons la première incursion de Nausicaä dans la forêt. Avant même de commencer, la démarche est encadrée par deux éléments importants à prendre en compte. Le premier est relatif aux couleurs. Lorsque Nausicaä vêtue de bleu, fait face à la forêt bleutée depuis le sable jaune du désert, l'écho chromatique crée un appel [Figure 49]. La protagoniste semble déjà prête à se fondre dans cet espace. Le second est relatif à sa démarche. Elle est en recherche, elle vient prélever des échantillons pour ses expériences, elle enquête sur cette nature. On observe une observatrice, ou plus précisément, une pisteuse. Et cette posture fait qu'elle tente de ne pas interférer avec le territoire qu'elle explore (en plus de la dissuasion constituée par les formes monstrueuses croisées ci et là). De façon encore plus prononcée que dans *Princesse Mononoké*, la séquence fait exister la verticalité par l'élévation des fungi de la Fukai : ils sont colossaux et enveloppants. Les plans sont très rapprochés ou encombrés au point qu'on ne voit la protagoniste que par moments, dans l'embrasure de deux épaisses

agglomérations de fungus. On est pris dans la forêt. Cet encadrement fait exister un hors champ potentiellement foisonnant de formes de vies qui observent la traversée de la protagoniste.



*Figure 50 : Nausicaä a été absorbée à l'intérieur d'un Ômu qui l'a protégée d'une charge massive de son espèce. Extrait du manga, 6,21*

Pour finir, notons que le degré d'immersion dans les mondes animaux atteint par *Nausicaä* manga n'est pas égalé par le film (mais ce serait l'objet d'une étude à part entière). Par exemple, l'intégration va jusqu'à l'absorption complète de l'héroïne. Celle-ci est absorbée par les Ômus [Figure 50], il y a bien plus d'inserts qui s'engouffrent dans des paysages non-humains pullulants de vie où les protagonistes ne s'aventurent jamais, et l'intelligence collective de la Fukai prend des formes beaucoup plus sophistiquées que dans le film.

## 2. De la réaction à l'action : l'agentivité des créatures

À la fin de *Macbeth*, il y a une scène où la forêt se déplace. On a dit à Macbeth qu'aussi longtemps que la forêt ne bougerait pas, il l'emporterait, mais à la fin, la forêt bouge. Quand j'ai entendu pour la première fois l'expression « la forêt bouge » étant enfant, cela m'a donné des frissons. J'ai longtemps pensé : « Ce n'est pas grave si la forêt bouge. Ce n'est pas grave de faire un film comme ça. » J'ai pensé : « Si les arbres avaient le pouvoir de maudire les gens, les êtres humains auraient été anéantis par leurs malédictions il y a bien longtemps. » Avec cette idée en tête, j'ai pensé qu'il serait intéressant de renverser le concept des plantes sans défense toujours détruites et de créer à la place une forêt qui soit à l'offensive. En d'autres termes, n'est-ce pas le

comble de l'arrogance que de continuer à montrer la nature comme ayant besoin de protection pour ne pas disparaître ? C'est ce qui me déplaît<sup>99</sup>.

Pour poursuivre notre propos sur le décentrement, il convient de reprendre la notion d'agentivité. Opérer un décentrement significatif par rapport à l'anthropocentrisme traditionnel invite à une reconsidération du statut et du rôle des entités non-humaines. Après avoir étudié le monde de la perception, étudions leur monde de l'action à travers la question de l'agentivité. Toutefois, avant d'explorer les manifestations d'agentivité, il convient de noter une tendance interprétative et parfois une caractéristique filmique, qui tend à focaliser l'expérience non-humaine sur la sentience (la capacité à éprouver des expériences, la capacité à ressentir) appréhendée exclusivement par le prisme de la souffrance. Cette réduction, si elle met en lumière la vulnérabilité et la capacité à éprouver, risque de circonscrire l'agentivité non-humaine à une simple réactivité face aux agressions ou aux perturbations, principalement d'origine humaine. En effet, lorsque la souffrance motive l'action, c'est sur le mode de la réaction, et non de l'initiative intentionnelle. Il faudrait presque chercher des initiatives non motivées.

Cette réduction ressemble à un détour appauvrissant l'expérience subjective des non-humains, une limite à leur statut de sujet. Dans la littérature miyazakienne, les non-humains sont souvent caractérisés de la sorte. Hélène Vial écrit, par exemple : « les actions humaines viennent s'imprimer au cœur de la nature et celle-ci en est à la fois le miroir, le lieu de mémoire et un témoin actif et réactif »<sup>100</sup> ; « La forêt miyazakienne est une caisse de résonance passionnelle »<sup>101</sup>. Michaël Delavaud décrit le mécanisme qui meut les créatures en ces termes : « Elles semblent réagir par un processus d'autodéfense, la violence de la réaction pouvant s'apparenter à un processus de défense immunitaire »<sup>102</sup>. Les concepts sont intéressants, et trouve de nombreuses réalisations. Dans *Princesse Mononoké*, les factions animales miment les clans humains en guerre, et tentent de répliquer selon les différents modes évoqués [I.A.]. Dans *Nausicaä*, la Fukai s'étend sur le mode de la contre-attaque. Plus significatifs encore, les yeux des Ômus passent du bleu au rouge s'ils sont attaqués, auquel cas ils réagissent. Et cela ne passe pas uniquement par l'action. À de nombreuses occasions, la résonance est passionnelle comme

---

<sup>99</sup> MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsuten*, op. cit. ; trad. angl. *Starting Point*, p. 435. Miyazaki évoque sa fascination enfantine pour la phrase « 森が動く » (*Mori ga ugoku*, la forêt bouge). Sa déception face à l'explication rationnelle de Shakespeare (le camouflage) semble fonder son désir de représenter une forêt dotée d'une véritable agentivité.

<sup>100</sup> VIAL Hélène, « La forêt dans les longs-métrages de Hayao Miyazaki: une poétique écologique fondée sur la métamorphose », *Presses Universitaires Blaise Pascal*, 2022, p. 6.

<sup>101</sup> *Ibid.*, p. 8. Par résonance passionnelle, Vial décrit la réception puis l'amplification des affects humains par les milieux non-humains.

<sup>102</sup> DELAUD, « Guerres et Paix », art. cit., p. 49.

l'a bien identifié Hélène Vial. Nausicaä perçoit des émotions d'une intensité insoutenable quand les Ômus enragent de la torture du bébé Omu, et Ashitaka, avant la séquence finale de l'affrontement, ressent la douleur de la forêt du haut du promontoire rocheux où il discute avec Moro. On pourrait dire qu'on accède aux émotions du non-humain par l'intermédiaire des personnages humains.

Mais il s'agit là d'une caractérisation partielle. L'agentivité du bestiaire de Miyazaki ne se limite pas à une série de réactions, mêmes complexes. Nous allons rechercher des formes d'action intentionnelle, et d'agentivité autonome voire proactive. Commençons par l'agentivité individuelle des créatures. Nous la concevons ici comme le pouvoir d'agir, la capacité d'action intentionnelle, d'effectuer des choix, de causer des modifications dans un environnement, et de manière cruciale, la capacité à explorer des possibles sans but adaptatif immédiat (recherche de nourriture, reproduction), ce que l'on pourrait nommer une exploration gratuite des possibles. Dans les deux films qui nous intéressent, y a-t-il des moments où le bestiaire est montré pour lui-même, en dehors d'une interaction directe ou d'une réponse à une sollicitation humaine ?

Au cours la première incursion de Nausicaä dans la Fukai, il y a quelques scènes exemplaires. Commençons par une manifestation paradoxale de l'agentivité : le refus d'agir. Après avoir crapahuté dans une crevasse, Nausicaä, arrivée dans un nouveau territoire, prend le temps d'appréhender l'espace autour d'elle. À ce moment là, la caméra se *décentre* littéralement de la protagoniste. Il y a un léger mouvement qui part de Nausicaä et qui va en haut à gauche. Dans l'ombre, on voit un œil rouge, et la masse sombre d'un énorme insecte. Il ne s'agit pas de la méchante créature tapie dans l'ombre dont l'existence filmique est motivée par une entrée en scène où elle se rue sur la protagoniste pour de la dévorer. Lorsque les deux êtres s'entraperçoivent, la créature se replace en produisant de légers sons, comme si elle avait été dérangée dans son repos. La protestation sonore semble indiquer une préférence comportementale (comme s'il demandait à Nausicaä de partir pour reprendre sa sieste). Chose rare, Miyazaki a mis l'accent sur autre chose que « les moments dramatiques de la vie des animaux »<sup>103</sup> pour représenter des scènes où les créatures se contentent de persister, où rien d'autre n'est en jeu que la répétition de leurs habitudes territoriales<sup>104</sup>. Il peut sembler inapproprié de mobiliser cet exemple dans une partie dédiée à l'agentivité, souvent définie au niveau zéro comme « pouvoir d'agir », alors que justement c'est l'inaction qui est mise en

---

<sup>103</sup> DESPRET, *Habiter en oiseau*, op. cit., p. 59.

<sup>104</sup> *Ibid.*

scène. C'est une humble reconnaissance de l'agentivité indépendante des non-humains. Le schéma visuel est le suivant : une créature fascinante apparaît : l'attente d'une confrontation ou d'une interaction naît, mais la rencontre est refusée. L'humain n'a pas fait événement. Il n'est pas central. Dans ces instants, le bestiaire ne réagit pas ; il déploie son être dans une temporalité qui lui est propre, une forme *d'oisiveté active*. On y voit un lien remarquable entre décentrement et agentivité animale. En somme, Nausicaä est prise dans l'écosystème, on le redit, et elle n'en devient pas un acteur central, elle n'est pas au cœur de toutes les attentions. C'est une passante qui n'affecte pas l'autonomie des créatures en état de repos. Elle n'est pas au-dessus de l'écosystème non plus, au sens où ses actions ne le bouleversent pas à l'échelle macro. Il n'y aura qu'une exception, et encore cette dernière est discutable : le moment où elle se sacrifie en se mettant sur le chemin du grand raz-de-marée des Ômus.

Si l'exploration d'une agentivité individuelle chez les créatures miyazakiennes ouvre une première brèche dans une conception purement réactive du bestiaire, c'est véritablement à l'échelle collective que l'œuvre de Miyazaki déploie une vision de la nature comme entité agissante, dotée d'une puissance qui dépasse la somme de ses parties. C'est peut-être en ce dernier point que se manifeste le plus le soubassement de théorie animiste qui anime l'auteur. Nous entendons montrer que la sentience-souffrance est dépassée par une iconographie du vitalisme, par une certaine construction de la nature en un écosystème exubérant de vie, de puissance vitale - par une conscience collective et autonome. Les exemples sont innombrables dans *Nausicaä* où la logique atteint son apogée. La Fukai est une puissance vitale caractérisée par la résilience. Elle est inspirée par deux entités réelles mélangées. D'une part, « En 1950 et 1960, la pollution au mercure de la baie de Minamata fut, selon les dires de Miyazaki, l'événement majeur qui lui inspira Nausicaä »<sup>105</sup>. Il fut fasciné par la capacité des organismes à persister dans un milieu corrompu par des déchets chimiques, à s'adapter rapidement aux conditions dégradées en développant de nouvelles formes. D'autre part, il est vraisemblable que son nom « Mer de la Corruption » en français, « Sea of Decay » en anglais, vient de la Syvach, un ensemble de marais et de lagunes peu profonds situés au nord-est de la Crimée. L'hypothèse est que la *transformation active* de l'environnement est une forme d'agentivité du bestiaire de l'animateur.

---

<sup>105</sup> On retrouve cette citation dans WRIGHT, « Forest Spirits, Giant Insects and World Trees », *art. cit.*, p. 4., qui cite MCCARTHY Helen, *Hayao Miyazaki : Master of Japanese Animation : Films, Themes, Artistry*, Berkeley, Calif : Stone Bridge Press, c1999, p. 74.

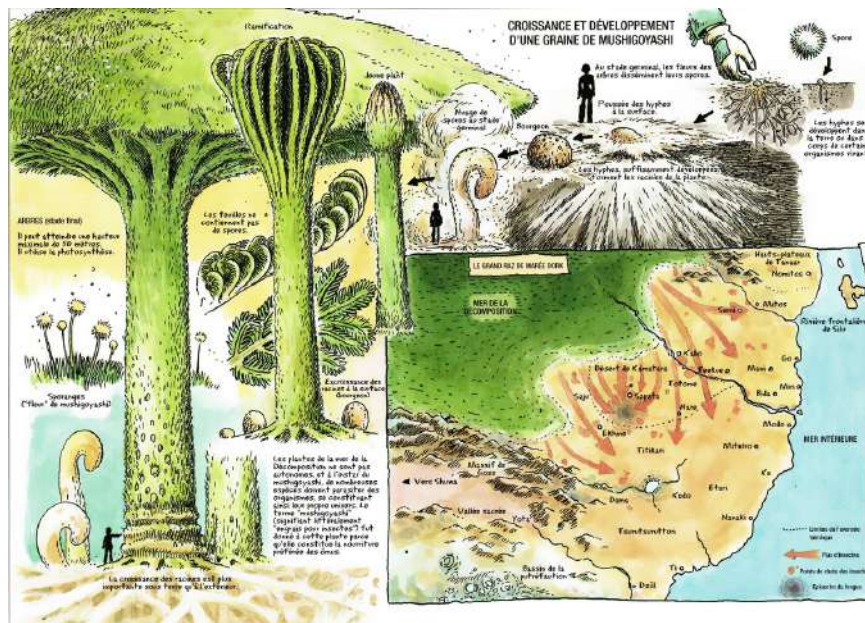


Figure 51 : Illustration-croquis de Miyazaki insérée au début de chaque tome de Nausicaä manga. Il illustre le processus de croissance de la Fukai par les mushigoyashi.

Le mécanisme de la Fukai dans le film est bien moins complexe que dans le manga, et il est utile ici d'introduire quelques éléments de ce corpus. Cette expansion inexorable, la dissémination des spores ou la transformation des carcasses d'insectes en nouveaux foyers de croissance - processus que Miyazaki a lui-même schématisé [Figure 51], trahissent une volonté de penser cette dynamique de manière systémique et pose la question de son intentionnalité. Il y a une sorte de dialectique narrative en trois temps. D'abord, on pense que la Fukai est un écosystème hostile ; sur les cartes, on dirait un équivalent naturel d'une puissance impériale comme les Tolmèques ou les Dork. Elle envoie ses troupes pour grignoter le territoire. Quiconque tente d'y entrer s'expose à une riposte violente. Ensuite, Nausicaä introduit un nouveau rapport avec ce monde. Sa recherche la conduit à découvrir la fonction régénératrice de cet environnement. La Fukai régénère les sols pollués et stériles par les Sept jours de feu. Dans les premiers territoires investis par cette forêt, l'air est pur et la pollution a été recyclée en cristaux. Mais le manga a poursuivi la logique jusqu'à introduire un retournement dialectique. La Fukai est une technologie biologique créée par les anciennes civilisations, créée en dernier recours pour rétablir des conditions de vie propice aux humains dans le temps long. Les pistes sont alors multiples. Cet écosystème n'est-il qu'un instrument au service d'une fin ? Un système technique ? Ou bien, à l'instar de la souche de fungus génétiquement modifiée par les Dork qui s'est émancipée, la Fukai s'est-elle autonomisée pour devenir un écosystème comme les autres ? Nausicaä déclare, dans son dialogue avec le tombeau : « Un écosystème ayant un but à accomplir voit son existence aller contre-nature », ce qui rend difficile de classer la Fukai dans



la catégorie *nature*. Le retournement étant d'ampleur globale, il concerne également les humains. À l'issue du film, ils sont contraints d'accepter une sorte d'agentivité réactive. Les rôles sont inversés. En effet, leur corps s'est adapté à la pollution, et l'air pur des territoires assainis par la Fukai n'est pas vivable pour eux.



Figure 52 : Des vers innombrables rongent la coque du vaisseau des survivants de Pejitei



Figure 53 : Un raz-de-marée d'Omu aux yeux rouges dont les corps reflètent le rouge des explosions, charge les troupes de Kushana

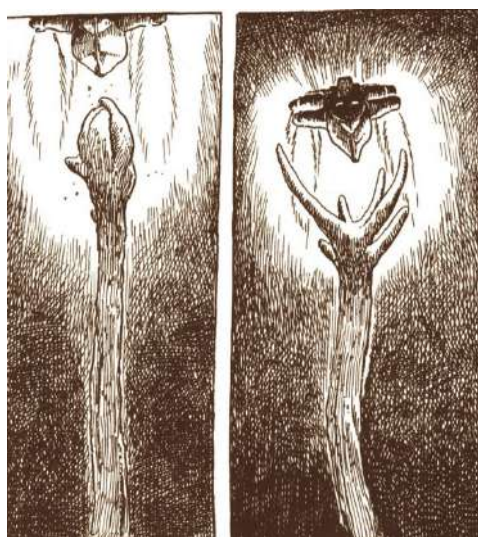


Figure 54 : Le fungus génétiquement modifié par les Dork s'étend pour atteindre les vaisseaux de la flotte. Extrait de *Nausicaä manga*, 4,131



Figure 55 : Une entité végétale croît exponentiellement pour saisir au vol le cavalier volant. Extrait *Arzach* (1975) de Moebius

Cette puissance collective se manifeste, dans les deux films, avec une force visuelle saisissante à travers l'imagerie du grouillement, de la nuée, de l'essaim. Ces représentations ne sont pas de simples illustrations d'une abondance par la multitude. Elles constituent une véritable rhétorique de la force collective. Toutefois, pour comprendre l'impact viscéral de cette force, il faut observer la physique spécifique de l'animation employée. Dans la représentation du raz-de-marée des Ômus [Figure 53], Miyazaki emploie ce que Thomas Lamarre identifie

comme une caractéristique de la « machine animétique » : la gestion du poids par le glissement des plans. Contrairement à l'animation des protagonistes humains (Nausicaä, Ashitaka) ou de certaines créatures mentionnées (Teto, Yakkuru), qui repose sur une décomposition articulée du mouvement (légèreté, flexibilité), la masse des Ômus est souvent traitée comme un bloc compact, un cellulo richement détaillé qui glisse inexorablement sur le décor ou vers la caméra. Cette économie de mouvement, loin d'être un défaut, confère aux créatures une inertie visuelle, une lourdeur ontologique<sup>106</sup>. Les Ômus ne courent pas ; ils déferlent. Ce glissement de strates rigides crée une sensation de friction et de densité matérielle que l'animation complète image par image peinerait à rendre. La technique incarne le concept d'une nature-objet qui pèse de tout son poids sur le cadre de l'histoire. La multitude des vers sur la coque du vaisseau de Pejitei [Figure 52] ou la croissance fulgurante du champignon [Figure 54] participent de cette même logique : ce n'est plus l'agrégation d'actions individuelles, mais l'irruption d'une force tectonique, où l'agentivité n'est plus localisée dans un sujet, mais étalée sur toute la surface de l'image.



Figure 56 : San est presque entièrement recouverte par les vers sanglants d'Okkoto tatari-gami

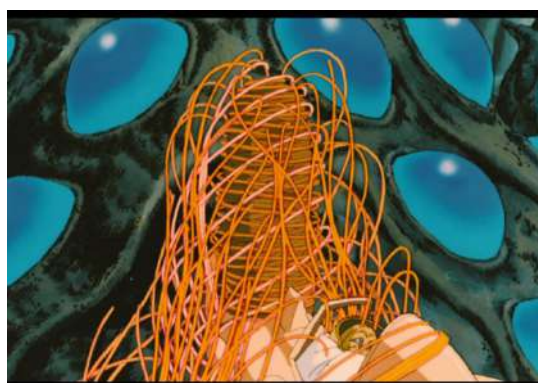


Figure 57 : Les Ômus réunissent leurs tentacules jaunes pour ramener Nausicaä à la vie

<sup>106</sup> LAMARRE, Thomas, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, op. cit., p. 16-17. Lamarre analyse comment le glissement (*sliding*) de celluloses détaillés, souvent utilisé pour les véhicules ou les entités technologiques dans l'anime, produit une sensation de vitesse et de masse distincte de l'animation de personnages. Nous transposons l'analyse au cas des Ômus.





Figure 58 : Un plan qui montre l'ampleur du déchaînement des vers tentaculaires du tatari-gami de Nago

Cette force est ambivalente. Elle est mortifère, à l'image de la corruption qui consume Okkoto sous la forme de vers dans *Princesse Mononoké* [Figure 56], de la seconde peau déchaînée de Nago *tatari-gami* [Figure 58]. À l'inverse, elle est aussi génératrice. On pense aux tentacules dorés des Ômus qui ressuscitent Nausicaä [Figure 57], à la cérémonie de soin au cours de laquelle le *Shishi-gami* insuffle un nouveau souffle de vie à Ashitaka au milieu de la foule de *kodama*. Cette dualité problématise toute tentative d'attribuer une moralité simple à cette agentivité collective ; elle apparaît plutôt comme une force vitale brute, amoral, dont les effets sont relatifs au contexte et à la perspective. Voilà une nouvelle façon d'arriver à la conclusion que les créatures de Miyazaki ne sont ni bonnes ni mauvaises, qu'elles sont parfaitement réversibles, parcourues de forces changeantes, et évolutives.



Figure 59 : Mahito est recouvert de grenouilles et entouré par le chœur de poissons. Photogramme extrait du film *Le Garçon et le Héron*

Plus troublante encore est la manière dont Miyazaki met en scène la fusion, voire l'absorption de l'individu au sein de cette collectivité agissante. Lorsque San est submergée par les entités grouillantes qui animent Okkoto [Figure 56], lorsque Mahito, dans *Le Garçon et le Héron*, se retrouve recouvert par une marée de crapauds au seuil d'un autre monde [Figure 59], lorsque dans le manga, Nausicaä est littéralement absorbée par un Omu [Figure 50], qu'elle fait corps avec ce dernier avant de devenir aux yeux des humains la déesse de la forêt.

Cette vision d'une nature douée d'une agentivité collective, voire d'une forme de volonté diffuse, bouleverse nos catégories de pensée. L'agentivité qui se dégage de ces ensembles n'est pas nécessairement rationnelle ou finalisée selon des critères humains ; elle exprime la persistance obstinée de la vie, d'une capacité de transformation et d'adaptation qui opère à une échelle et selon des modalités non commensurables à l'homme. C'est précisément cette altérité, cette puissance parfois écrasante et indifférente aux destins individuels, qui rend pertinente l'agentivité collective miyazakienne. Elle ne se contente pas d'équilibrer ou de réagir ; elle initie, elle submerge, elle transforme, affirme un vouloir-vivre qui est celui d'un superorganisme aux contours mouvants.

### 3. Cosmopolitiques : vers une diplomatie multinaturaliste



Figure 60 : Ashitaka pose son pied à côté de l'empreinte de pas gigantesque de Moro et de celle plus petite de San



Figure 61 : Moro et Ashitaka discutent avant l'assaut final des sangliers

Les paragraphes qui suivent reposent sur une hypothèse ontologique forte : chez Miyazaki, la capacité à produire des signes n'est pas une simple convention d'animation, mais le marqueur d'un monde spécifique. Au cinéma, la représentation du langage non-humain pose un défi qui dépasse l'esthétique pour toucher à la philosophie : comment donner voix à une altérité sans la réduire à une simple projection de nos propres catégories ? Pour répondre à cette question, il convient de dépasser le naturalisme occidental (tel que défini par Philippe Descola) qui postule une unicité de la nature et une multiplicité des cultures ; pour adopter la grille de

lecture de l'animisme. Dans ce schéma, c'est l'inverse qui prévaut : une unité de l'esprit (tous les êtres ont une âme, une intentionnalité) et une diversité des corps, des natures<sup>107</sup>.

Dans *Princesse Mononoké*, l'octroi de la parole articulée aux entités animales ou spirituelles doit être lu à travers ce prisme. Si Moro, Okkoto, Nago et les singes s'expriment en langue humaine (voire même dans un registre soutenu évoquant les sages des contes), ce n'est pas par facilité scénaristique. Ce n'est pas non plus le signe d'un anthropomorphisme naïf comparable à certaines productions Disney, où l'animal parlant n'est qu'une coquille vidée de sa substance pour accueillir une psychologie humaine standard. Chez Miyazaki, la parole semble valider l'intériorité : ces êtres sont des personnes complètes, dotées d'une subjectivité identique à celle des humains. Comme le souligne Zhang, le réalisateur « ébranle l'idée selon laquelle le langage serait le marqueur exclusif de l'humanité »<sup>108</sup>, et semble soutenir l'égale dignité des occupants de la forêt.

Cependant, si l'esprit est partagé, les corps diffèrent radicalement. Pour éviter que l'usage d'une langue commune n'efface cette diversité des natures, Miyazaki déploie des stratégies de mise en scène visant à « altérer » la parole. Il ne s'agit pas seulement de faire parler l'animal, mais de rappeler, par la matérialité du son, que cette parole émane d'une physiologie distincte. La performance vocale de Gillian Anderson pour le personnage de Moro dans la version américaine du film en offre une illustration saisissante. Comme le note Denison :

Anderson prononce ses répliques doucement, presque en chuchotant, au-dessus du thème musical de *Princesse Mononoké*. Son léger zézaïement naturel sur les consonnes « s » accentue la dimension surnaturelle du personnage, suggérant une difficulté à s'exprimer avec la parole humaine. Quand Moro exprime avec colère, elle dit son désir de : « *brover* [crush] la tête de cette femme au fusil entre mes mâchoires »<sup>109</sup>.

De plus, ses phrases sont concises et laissent résonner un grognement profond de louve. Ces techniques visent à naturaliser et à recréer de l'étrangeté, mais elles ont encore quelque chose d'illustratif, et ne dissimulent pas l'artificialité de la convention animée de la parole animale,

---

<sup>107</sup> DESCOLA Philippe, *Par-delà nature et culture*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », 2005, p. 183.

<sup>108</sup> ZHANG, « To See With Eyes Unclouded », *art. cit.*, p. 57.

<sup>109</sup> Dans notre traduction, on a choisi comme équivalence à la consonne *s* en anglais la consonne *r* en français pour illustrer la déformation des mots produite par cette pratique du langage. DENISON Rayna, « Disembodied Stars and the Cultural Meanings of Princess Mononoke's Soundscape », *Scope: An Online Journal of Film Studies*, vol. 3, n° 1, 2005, p. 7.

d'autant plus si on la compare à des tentatives plus radicales de figurer une altérité linguistique. Par exemple, dans le quatrième chapitre du troisième livre du roman *Le Seigneur des anneaux*, Fangorn, un arbre du peuple des Ents, s'exprime de la sorte :

Je peux voir et entendre (et sentir et ressentir) beaucoup de choses à partir de ceci, de ceci, de ceci *a-lalla-lalla-rumba-kamanda-lind-or-burümë*. Excusez-moi : c'est une partie du nom que je lui donne ; je ne sais pas quel est le mot dans les autres langues : vous savez, la chose sur laquelle nous nous trouvons, où je me tiens et regarde dehors les beaux matins, et je pense au soleil, à l'herbe au-delà du bois, aux chevaux, aux nuages, et à la marche du monde<sup>110</sup>.

Il évoque la temporalité à part de sa langue qui nécessite de prendre beaucoup de temps pour être parlée et écoutée. Par exemple, un nom propre est extensif car il croît tout au long de la vie de l'individu qui le porte. « *A-lalla-lalla-rumba-kamanda-lind-or-burümë* » est un mot de la langue entique, une sorte de nom agglutinant qui n'est pas traduisible en un seul mot dans les langues humaines.

Pour obtenir un tel niveau de décentrement anthropomorphique chez Miyazaki, il faut chercher ailleurs d'autres sémioses alternatives, au sens de tout processus de production, de transmission et d'interprétation de signes et de significations. Il s'agit de reconnaître et de valoriser des systèmes de signes qui ne reposent pas sur le langage articulé humain, sans pour autant les qualifier d'infra-langages. Cette démarche trouve un écho dans l'appel d'Eduardo Kohn, cité par Zhang, à « forger ce qu'il nomme des pidgins trans-espèces, c'est-à-dire des manières nécessairement imparfaites de communiquer à travers les espèces, au service d'une cosmopolitique multispécifique »<sup>111</sup>. *Nausicaä de la vallée du vent* est plus exemplaire que *Princesse Mononoké* en la matière. L'altérité de la Fukai et de ses insectes y est poussée à son paroxysme : ils ne possèdent pas de langage humain compréhensible, hormis de rares fulgurances télépathiques perçues par Nausicaä. La communication des Ômus, notamment leur interaction avec le bébé torturé ou l'organisation collective des nuées d'insectes, relèvent de *réseaux de signes matériels* auxquels les humains demeurent largement extérieurs. Nous n'accédons pas au sens de ces échanges, nous ne comprenons pas leurs mécanismes internes. C'est une forme de communication qui se donne dans sa radicale opacité. L'opacité est surtout

---

<sup>110</sup> TOLKIEN John Ronald Reuel, *The Two Towers : Being the Second Part of the Lord of the Rings*, London : HarperCollins Publishers, 2005, p. 465.

<sup>111</sup> ZHANG, « To See With Eyes Unclouded », *art. cit.*, p. 57.

signifiante (les mots, les sons, les ondes ; les moyens), car les signifiés nous sont parfois accessibles, comme on l'a vu, grâce à des intermédiaires (Nausicaä pour les émotions des Ômus, Moro pour l'émotion de la forêt).



Figure 62 : La patte d'un héron accrochée sur le bureau de Miyazaki pendant qu'il dessinait le story board du film *Le garçon et le héron* (2023). Extrait du documentaire *Miyazaki et le Héron* (2025)

Dans les deux films, il faut prêter attention aux sémioses non-verbales comme le langage corporel de créatures comme Yakkuru, Kai et Kui, ou Teto, le renard-écureuil. Cela passe par l'observation méticuleuse des mouvements des animaux. Lorsqu'il dessine, Miyazaki accroche souvent des photos d'animaux sur son bureau [Figure 62] ; signe qu'il étudie attentivement les formes des animaux réels pour composer son bestiaire. Or, comme les créatures sont inventées, le défi est double : il faut également inventer leur langage corporel fondé sur la pantomime. À titre d'exemple :

Les jeunes assistants de Miyazaki n'ayant jamais eu de chien, ils ont dû se rendre à la clinique vétérinaire locale pour étudier la mécanique de la gueule d'un chien afin de pouvoir dessiner la scène où Chihiro donne une pilule de guérison au dragon Haku, exactement comme le réalisateur l'avait imaginée (source : DVD de *Spirited Away*, Disney Pictures 2004, Édition Spéciale, Disque 2)<sup>112</sup>.

<sup>112</sup> CAVALLARO, *The Anime Art of Hayao Miyazaki*, op. cit., p. 145.





Figure 63 : Teto terrifié, le poil hérissé, adopte une posture agressive à l'égard de Nausicaä

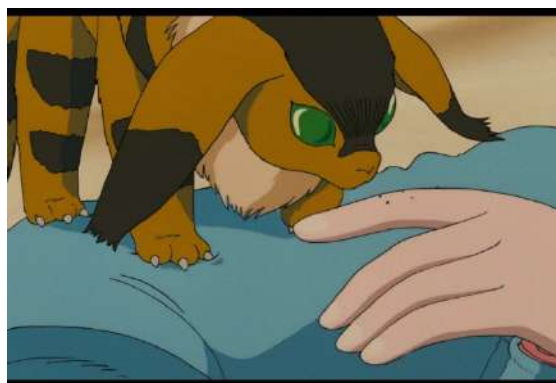


Figure 64 : Teto a les oreilles qui tombent et le regard qui retrouve de la rondeur après avoir mordu Nausicaä sans que celle-ci ne réagisse

L'exemple de la première rencontre de Teto avec Nausicaä est exemplaire : la transition de la peur à la confiance se lit dans la posture, le mouvement des oreilles, jusqu'au léchage de la blessure infligée [Figure 63][Figure 64]. Ces manifestations corporelles ne sont pas des réflexes dictés par l'instinct ; elles constituent un véritable langage, un échange signifiant. De même, les *kodama* communiquent par des pantomimes et des claquements de tête cacophoniques, tandis que les sangliers qui ne parlent pas (à l'exception du *kami* Okkoto), démontrent une capacité à communiquer entre eux, à s'organiser de manière collective et intentionnelle pour mener une charge contre les humains. Zhang mobilise la typologie des signes de Charles Peirce (index, icône, symbole) pour éclairer cette distinction : si le langage humain, en tant que système symbolique, opère souvent une « coupure avec la matérialité »<sup>113</sup>, les modes de communication non-humains s'ancrent davantage dans l'indexicalité (traces physiques) et l'iconicité (ressemblance)<sup>114</sup>. Ils tissent des réseaux matériels de signes.

<sup>113</sup> ZHANG, « To See With Eyes Unclouded », *art. cit.*, p. 63.

<sup>114</sup> *Ibid.*





*Figure 65 : Yakkuru dresse son jabot et esquisse un sourire fier lorsque San témoigne de sa surprise qu'il soit resté auprès de son maître alors qu'elle l'a libéré de son harnachement*

Parfois, le résultat est comique [Figure 65]. Les films restent des films d'animation héritiers d'une tradition fondée sur l'expressivité<sup>115</sup>.



*Figure 66 : Yakkuru et un enfant de Moro communiquent pour éviter un affrontement*

Parfois, il est hautement symbolique. Analysons l'image de la figure [Figure 66]. Un loup du clan de Moro a été retrouvé sous des cadavres de sangliers et les bouviers Tataru sont effrayés. Les deux partis menacent de reprendre le combat. Yakkuru ne bouge pas, et vient au contact du loup. Au premier plan, au centre de l'image, ils se reniflent alors que leurs regards se croisent. « Yakkuru, via non pas le langage mais des formes de sémioses plus incarnées, est capable de

<sup>115</sup> NUSSBAUMER Julia, « Métamorphoses des corps et ambivalence des êtres dans les contes cinématographiques d'Hayao Miyazaki », *Synergies France*, n° 7, 2010, p. 117-120.

communiquer avec succès à travers les barrières des espèces »<sup>116</sup>. Dans le fond, bien au centre, les humains sont stupéfaits. Belle illustration de la notion de « pidgin trans-espèces »<sup>117</sup>. L'élan a apaisé le loup et les humains. Or, dans le franchissement de cette barrière linguistique, les acteurs ne sont pas humains. Ces derniers ne sont pas représentés comme étant les plus à-mêmes à circuler à travers les différentes strates de sémiose, et sont partiellement déçus de leur statut de maîtres du langage.

Cependant, interpréter ces langages alternatifs nous expose toujours au biais de la projection, surtout en matière de pantomime. Au dernier stade du défi du langage *multinaturaliste* (qui reconnaît l'existence de personnalités naturelles multiples)<sup>118</sup>, l'animation de Miyazaki fait le choix de l'ineffable, du *supra-langage* énigmatique et impénétrable, moyen le plus sûr de pointer du doigt une altérité sans risquer de la niveler. Dans *Nausicaä*, la télépathie des Ômus et les nappes d'émotion intenses émises par les insectes de la Fukai relèvent de cette catégorie. Ces phénomènes ne sont pas traduisibles en mots, ils sont plutôt ressentis, perçus comme des flux. *Princesse Mononoké* intègre également cet aspect. La musique, notamment, y acquiert une fonction quasi linguistique, comme le souligne Denison. La partition de Joe Hisaishi est utilisée avec parcimonie, et les leitmotifs sont associés moins aux personnages centraux qu'à des « séquences de transition, des lieux et des événements narratifs tant dramatiques que discrets »<sup>119</sup>. Par exemple, c'est « la musique [qui] donne voix à l'Esprit [de la Forêt] et [qui] aide à le positionner vis-à-vis des autres personnages du film »<sup>120</sup>. Le son lui-même devient un langage. Kazuhiro Wakabayashi, concepteur sonore, a créé des effets spécifiques pour *vocaliser* des entités silencieuses : le cliquetis des boucles d'oreilles de San, le son associé à la malédiction d'Ashitaka (un « gargouillement de basse fréquence et de registre grave »<sup>121</sup>) qui fait écho à la fureur du dieu sanglier Nago ; ou encore le cliquetis rythmique des *kodama* qui atteint son paroxysme dans la « bienvenue cacophonique et troublante pour le Grand Esprit de la Forêt »<sup>122</sup>.

Le silence est investi d'une profonde signification.

---

<sup>116</sup> ZHANG, « To See With Eyes Unclouded », *art. cit.*, p. 64.

<sup>117</sup> *Ibid.*, p. 67. Elle cite KOHN Eduardo, *How Forests Think: Toward an Anthropology Beyond the Human*, Berkeley : University of California Press, 2013, p.141.

<sup>118</sup> CASTRO, *Métaphysiques cannibales*, *op. cit.*

<sup>119</sup> DENISON, « Disembodied Stars and the Cultural Meanings of Princess Mononoke's Soundscape », *art. cit.*, p. 4.

<sup>120</sup> *Ibid.*

<sup>121</sup> *Ibid.*, p. 5.

<sup>122</sup> *Ibid.*, p. 6.

Les moments du film où ni la musique ni le dialogue ne sont utilisés sont plus significatifs encore. L'absence de son perturbe le récit, créant une atmosphère étrange, qui souligne à nouveau les éléments magiques de la scène<sup>123</sup>.

On pense aux apparitions du *Shishi-gami*, souvent nimbées de silence ou accompagnées seulement de sons naturels ténus. Ce silence n'est pas un vide, mais un plein, un espace où se manifeste une présence dont la nature et les intentions demeurent largement impénétrables, même pour les autres dieux animaux. Selon Zhang, « La représentation par Miyazaki de formes de communication qui opèrent au-delà de l'appréhension humaine génère une atmosphère de respect pour l'inconnu »<sup>124</sup>. Le *Shishi-gami*, dont les motivations sont obscures même pour les autres *kami* animaux incarne cette altérité radicale. Le respect pour ce qui échappe à la saisie par l'intellect, cette « humilité épistémologique »<sup>125</sup>, pourrait constituer un des fondements de la pensée écologique de l'auteur. Il ne s'agit pas tant de tout comprendre que de reconnaître l'existence et l'agentivité de modes d'être qui nous dépassent. Ces supra-langages, qu'ils soient musicaux, sonores, émotionnels ou silencieux, jouent sur nos limites perceptives et cognitives en suggérant que la communication ne passe pas toujours par la signification articulée, et qu'il faut renoncer au primat de cette dernière pour apprendre à cohabiter d'autres mondes. L'animation, par sa capacité à rendre visible l'invisible et audible l'inaudible, devient alors un médium privilégié pour explorer ces frontières.

On a parlé, dans l'introduction, de reconnaître le rôle actif du non-humain dans la constitution du monde en citant Donna Haraway. Les trois types d'analyses que nous avons mené ont davantage esquissé le fonctionnement que la constitution de mondes imaginaires. Or, on entend argumenter que le bestiaire est ancré dans les univers de l'auteur au-delà de la fonction ou des logiques visuelles.

---

<sup>123</sup> *Ibid.*, p. 4-5.

<sup>124</sup> ZHANG, « To See With Eyes Unclouded », *art. cit.*, p. 57.

<sup>125</sup> *Ibid.*, p. 69.

## II. Le bestiaire comme matière du monde : la notion de texture

Dans quelle mesure fabriquer un bestiaire et fabriquer un monde imaginaire participent-ils du même geste ? Nous allons explorer l'hypothèse quasi ontologique selon laquelle le bestiaire de Miyazaki est *constitutif de la texture* même des mondes imaginaires qu'il produit.

### A. Manières de donner chair : qualifier la matière au-delà de l'image

Le bestiaire ne semble pas se limiter à sa seule manifestation graphique. Si, en littérature, les personnages ne sont ni plus ni moins que des mots, que ce qu'ils disent et ce qui est dit d'eux, on pourrait postuler par équivalence que dans le cinéma d'animation, ils ne sont que ce que le dessin montre d'eux. Mais une telle perspective limiterait considérablement leur richesse ontologique. L'ontologie, ici, réfère à l'étude de l'être, à ce qui constitue la réalité d'une chose, sa force d'être, sa quantité d'être.

Le répertoire des formes animales de l'auteur semble se distinguer par son caractère protéiforme, au sens où les entités ne se confinent pas à la catégorie des êtres de chair et d'esprit : elles se déploient à travers une étonnante variété de formes, de fonctions et d'états d'existence. Au-delà des créatures-protagonistes, leur présence touche aux représentations picturales, sculpturales, héraldiques, jusqu'aux vestiges inertes (squelettes, fossiles, exosquelettes). Cette multiplicité complexifie la notion traditionnelle de bestiaire. Il acquiert des couches ontologiques supplémentaires, de la profondeur, jusqu'à devenir plus que la somme de ses représentations visibles. Cela multiplie les manières qu'a le bestiaire d'exister. On postule que cette pluralité formelle et ces multiples strates de représentation tissent le bestiaire dans la texture même des mondes imaginaires.

## 1. Bestiaire-matière : une anatomie du merveilleux

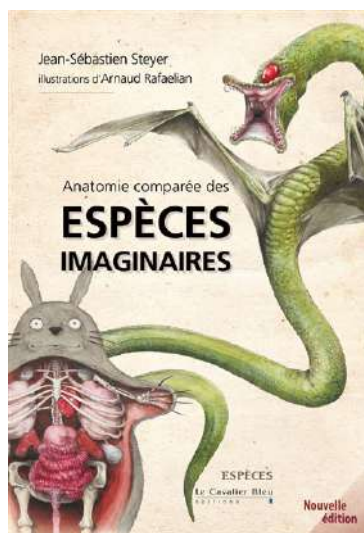


Figure 67 : Couverture du livre de Steyer, *Anatomie comparée des espèces imaginaires* (2019)

Pour le titre de cette partie, on utilise le verbe *incarner* en son sens littéral de donner chair, prendre chair. Jean-Sébastien Steyer a entrepris une démarche intéressante en faisant *l'Anatomie comparée des espèces imaginaires* (2019) [Figure 67]. Il a mis son savoir-faire de paléontologue au service de la mise à nue des créatures fantastiques. Il l'a fait pour Totoro car Miyazaki lui-même ne l'avait pas fait (une telle scène aurait fait tâche dans ce film onirique qui se déploie à travers les regards de l'enfance). Mais dans bien des films, Miyazaki va au-delà de l'apparence externe de son bestiaire pour montrer l'intériorité. On ne parle pas d'intériorité psychologique, mais bien de boyaux, de viscères, de dépouilles, de restes, de sang et d'ossements - chose rare, encore une fois, dans des œuvres destinées à un jeune public. Pourquoi exposer ainsi la substance des créatures imaginaires ?

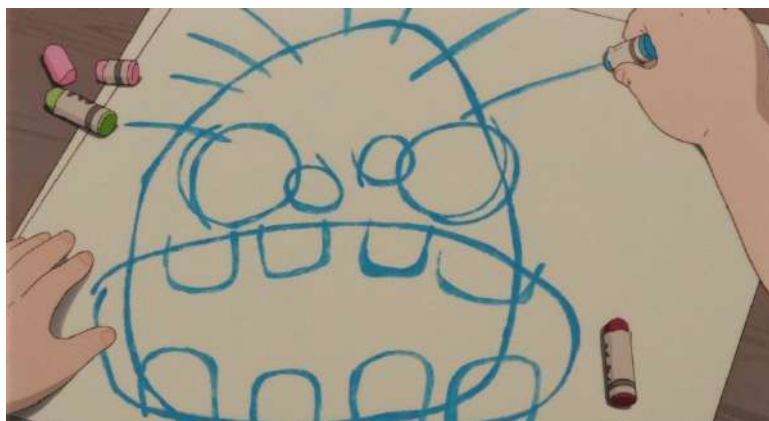


Figure 68 : Dessin de Totoro par Mei à l'issue de leur première rencontre dans la forêt

On pourrait peut-être hiérarchiser la *force d'être* d'une représentation. Par exemple, un dessin de chien possède une présence moins tangible qu'une image cinématographique silencieuse ; elle-même moins *réelle* qu'une image accompagné du bruit qu'il fait quand il respire qu'il aboie ; qui cède le pas à l'expérience sensorielle directe d'un chien vivant - sa chaleur, les battements de son cœur sous sa peau, son odeur après quelques roulades dans l'herbe mouillée. Dans cette perspective, et sans vouloir s'enfoncer dans le gore, un chien fictionnel éviscéré dont on voit le sang et les organes ajoute une couche d'être supplémentaire à l'animal. Quand Mei dessine Totoro [Figure 68], même si le résultat est comique, dans cette logique cumulative, elle ajoute une strate à l'existence fictionnelle de la créature.

Cependant, cette stratégie va bien au-delà d'une simple accumulation de couches d'être. Miyazaki *éviscère, écorche, décompose, presse jusqu'à la moelle* ses créatures. Ce ne sont alors plus des figures éthérées, mais des corps vulnérables, soumis aux lois de la physique et de la biologie. Cette insistance sur la dimension matérielle des formes animales pourrait être perçue comme une forme d'objectivation, de réification du merveilleux<sup>126</sup>. Zhang note :

Sous l'influence du rationalisme, la nature devient matière brute, un objet à maîtriser, contrôler et torturer pour qu'elle livre ses secrets à l'observateur scientifique<sup>127</sup>.

Une telle intention détonnerait par rapport au reste des propos déclarés par l'auteur et par rapport aux interprétations de ses fables écologiques. Cela contredirait ses tentatives de réenchancement et de décentrement. On pose alors l'hypothèse qu'à l'inverse, Miyazaki, loin de disséquer pour objectiver, accentue la matérialité de ses créatures pour incarner le merveilleux.

---

<sup>126</sup> Réification : transformer une idée ou un être vivant en chose inerte.

<sup>127</sup> ZHANG, « To See With Eyes Unclouded », *art. cit.*, p. 59.



Figure 69 : Nago dissout jusqu'à l'os, dans une flaque de sang noir, devant Li-sama la chamane qui prie pour l'apaisement de son âme



Figure 70 : Plan rapproché sur la qualité de la chair bouillante de Nago au moment où celui-ci se décompose



Figure 71 : Plan rapproché sur le crâne du Dieu-guerrier qui se liquéfie dans le sang. Extrait de Nausicaä

*Princesse Mononoké* s'ouvre sur la décomposition spectaculaire de Nago *tatari-gami*. On l'a dit, sa fureur le consume littéralement : les vers noirs qui le recouvrent semblent aspirer sa substance, et révèlent progressivement sa structure osseuse avant qu'il ne s'effondre en un squelette inerte. Le processus n'est pas éludé ; il est montré couche par couche. La matière corrompue ronge pour ainsi dire son essence divine. Le *kami* n'échappe pas à la matière. De même, dans *Nausicaä*, le Dieu-Guerrier, incubé hâtivement par les Tolmèques semble avoir une chair instable. Son corps se décompose à mesure qu'il déploie sa puissance destructrice. Il se liquéfie dans une bouillie organique et sanglante : on voit successivement sa chair sanguinolente, ses tissus musculaires puis os.





*Figure 72 : Premier échange de regard en Ashitaka et San qui aspire le sang de Moro à l'endroit où la balle est rentrée dans sa chair*



*Figure 73 : Mahito est repoussé par les entrailles exubérantes du poisson qu'il vient d'ouvrir*

Les créatures sont ouvertes, au sens où des parties internes sont exposées ou manipulées par des personnages. Par exemple, San est en train d'extraire une balle du flanc de la louve Moro lorsque Ashitaka la voit pour la première fois. Elle a la main plongée dans sa chair, puis elle recrache au sol le sang sombre et corrompu de sa mère adoptive. Il y a un autre exemple dans la filmographie qui illustre encore mieux le propos. Dans *Le Garçon et le Héron*, dans la scène où Kiriko apprend à Mahito à pêcher, ils attrapent un poisson (aussi peu identifiable que ceux qui peuplent la mer de *Ponyo*), une sorte d'hybride gigantesque qui a des nageoires à l'ossature d'ailes, dans lesquelles sont incrustés des yeux. Mais au-delà de sa morphologie, nous sommes surtout intéressés par le moment où Mahito tente de le vider. La scène est grotesque, la taille de l'incision faite par le jeune garçon est inversement proportionnelle à la montagne de viscères et de boyaux sanglants qui jaillissent sans fin, semble-t-il, jusqu'à mettre le jeune protagoniste au sol. L'enchaînement est carnavalesque, et la vitalité exubérante de la créature vient souligner à nouveau que même si la séquence se déroule dans un monde imaginaire (en abyme, en plus, en l'occurrence), les créatures y sont *organiques*, peut-être même plus que jamais.



*Figure 74 : Kiriko goûte le ragoût de poisson*



*Figure 75 : Chihiro fait face à Kaonashi après qu'il a fait fuir l'ensemble des employés et clients des bains*

Notons que le poisson en question finit en ragoût [Figure 74]. Cela nous permet d'introduire une autre dimension de la matérialité du bestiaire : celle de ressource, de consommable. Dans *Chihiro*, les parents de l'héroïne, pour s'être goinfrés sans respect d'une nourriture interdite, sont transformés en cochons [Figure 76], et sur eux plane la menace constante d'être dévorés. Ils sont ramenés au statut de bétail. L'évolution de Kaonashi en monstre affamé [Figure 75] transforme les autres créatures des bains en nourriture potentielle, puisqu'on le voit en engloutir à plusieurs reprises.



Figure 76 : Chihiro découvre ses parents transformés en cochons

On ne manque pas d'en profiter pour ajouter que le bestiaire est souvent un objet de consommation. Le poisson finit en ragoût, les parents de Chihiro deviennent des cochons menacés d'être mangés, alors même qu'ils se sont eux-mêmes goinfrés de viandes dont ils n'ont pas questionné la source [Figure 76].

Parfois, légère variation, la matière animale est une ressource. Dans *Nausicaä*, la carapace et la cornée des Ômus, ces insectes géants vénérés, sont récupérées après leur mort (ou leur mue au début du film) pour fabriquer des outils et des armes - épées indestructibles, cockpit pour le vaisseau de combat de la vallée du vent [Figure 43]. Leur matière sacrée est réintégrée dans le cycle utilitaire des humains. Dans *Le Garçon et le Héron*, Mahito se fabrique des flèches avec une des plumes magiques du Héron. Cette plume dévie la trajectoire des flèches en vol (ce qui n'est pas sans rappeler la marque du *tatari-gami* de Nago sur le bras d'Ashitaka et son influence similaire sur les flèches tirées par ce dernier). Cette dimension consumériste ou utilitaire renforce l'idée que ces êtres, même divins ou merveilleux, appartiennent pleinement au monde matériel. Ils sont fréquemment réinscrits dans les chaînes alimentaires et/ou artéfactuelles.



Figure 77 : San porte Ashitaka jusque sur l'île sacrée du Shishi-gami ; gros plan sur son pied qui se pose sur un os de très grande de taille

La mort des créatures, leur *inanimation*, ne signe pas toujours la fin de leur existence filmique. En effet, l'animateur parsème les paysages de restes squelettiques, de traces tangibles de vies passées. Le lac du *Shishi-gami* dans *Princesse Mononoké*, sorte de sanctuaire sacré au cœur de la forêt, est jonché d'ossements démesurés, cimetière silencieux d'anciennes créatures ou de *kami* dont la vie a peut-être été absorbée par le Dieu-Cerf lui-même. La mort n'est pas abstraite ; elle laisse des reliques matérielles. Le film montre les cadavres encore fumants des sangliers d'Okkoto après leur charge suicidaire contre les humains. Dans ces moments, le bestiaire existe par d'autres sens, notamment l'odorat : Ashitaka se couvre le nez, son élan Yakkuru manifeste son dégoût face à l'odeur des dépouilles. Dans *Nausicaä*, lors de l'exploration initiale de la forêt, c'est l'exploration de la mue d'Omu à laquelle est accordé le plus important temps d'écran. Avant même d'en voir un vivant, on est confronté à un vestige encore frais de la créature. Cela donne lieu à une exposition approfondie du *creature design* de ce colosse sacré, selon des modalités que nous avons déjà largement abordées.

En conclusion, loin de procéder d'un rationalisme objectivant, la mise à nue de la substance matérielle du bestiaire semble plutôt participer d'une vision du monde profondément moniste, c'est-à-dire que le divin et le merveilleux sont consubstantiels au reste de la matérialité représentée dans le film. En montrant l'intérieur, la décomposition, la vulnérabilité physique de ses êtres merveilleux, il refuse de les extraire du continuum matériel. Dieux, esprits, animaux biologiques, animaux fantastiques et humains partagent la même substance, sont soumis aux mêmes processus de vie, de blessure, de mort et de

transformation. Cette insistance sur la chair et le sang ne semble pas altérer le merveilleux et le sacré. On peut reprendre dans un sens élargi cette phrase de Lucy WRIGHT :

Ce concept est également résumé par le mot japonais *nagare*, qui signifie flux, et mène à la conception de liens vitaux entre la nature divine des *kami* et le monde naturel, [...] et par extension le matériel et le spirituel.<sup>128</sup>.

Cela ancre les créatures dans le monde tangible, et rappelle peut-être ce faisant les conceptions animistes shintoïstes selon lesquelles les *kami* sont avant tout une énergie qui imprègne toute chose matérielle. En confrontant le spectateur à cette réalité viscérale, Miyazaki ne cherche pas à « torturer la nature pour [qu'elle livre] ses secrets »<sup>129</sup>, mais plutôt à susciter une reconnaissance de la parenté fondamentale qui lie tous les êtres dans la matière. Ce qui pouvait paraître de prime abord comme une négation du merveilleux, pourrait être, au final, la condition même de son existence incarnée. On pourrait rapprocher cela de la notion de merveilleux discret, car c'est là encore un merveilleux qui repose sur une continuité avec la matière et le matériau réel.

## 2. **Organicité sonore : dialectique du montrer-cacher**

L'analyse sonore de l'introduction de Nago *Tatari-gami* dans *Princesse Mononoké* invite à se demander comment le son, et plus spécifiquement ce que nous pourrions nommer *l'organique sonore*, participe-t-il à la construction du monstrueux, du merveilleux et du vivant fantastique, notamment à travers une dynamique complexe du montrer/cacher ?

Au-delà d'une simple source biologique identifiable, l'organique sonore pourrait être défini ici comme l'ensemble des manifestations acoustiques qui évoquent les processus internes du vivant, la matérialité des corps, leur texture, leur fluidité ou leur friction, souvent indépendamment d'une identification visuelle immédiate. Ces sons (râles, suctions, gargouillis, frottements de carapaces, souffles profonds) ne se contentent pas de signaler une présence ; ils donnent à entendre la substance même de l'être, son poids, sa viscosité, sa vitalité ou sa corruption. Ils engagent l'auditeur sur un plan viscéral, court-circuitant parfois l'analyse

---

<sup>128</sup> WRIGHT, « Forest Spirits, Giant Insects and World Trees », *art. cit.*, p. 3.

<sup>129</sup> ZHANG, « To See With Eyes Unclouded », *art. cit.*, p. 59.

intellectuelle pour toucher directement à des affects comme le dégoût, l'effroi ou la fascination<sup>130</sup>.

L'événement sonore qui introduit Nago *tatari-gami* dans le générique de *Princesse Mononoké* suscite le dégoût, et une certaine forme d'angoisse en cela que l'objet qui émet les sons demeure longtemps invisible. On pourrait même dire que ce n'est pas tant un son d'animal-créature, qu'un son de matière. C'est un bruit de grésillement, de terre humide remuée, de chair qui brûle. Le rendu produit une sensation et tente de donner une consistance à quelque chose qui n'existe pas.

Le ton est donné dès le prologue. Le film ne va pas développer un bestiaire enchanté. Commence une fuite en avant pour comprendre ce qu'est ce monstre. On pourrait dire qu'il s'agit d'une synecdoque sonore puisqu'une partie audible suggère un tout invisible et imaginé. L'apparition visuelle intégrale est retardée de trois minutes. Le son n'est pas qu'un indice neutre, c'est une « qualité d'événement »<sup>131</sup>. Il constitue déjà une révélation partielle et texturée de la nature du monstre. Il s'agit là d'une rhétorique de représentation du monstre assez classique. Comme la pulsion scopique est retenue, le son qualifie une matière organique invisible. On entend d'abord un grognement rauque diffus mêlé au bruit du vent, puis des arbres qui tombent et un début de grouillis visqueux, et enfin, un appendice de vers qui tombe. Ce travail de mise en scène permet soit, de décupler l'intensité de l'apparition retardée, soit de remettre en question le regard qu'on porte sur le monstre dans le cas où l'apparition n'est pas à la hauteur de ce qui a été amorcé<sup>132</sup>. Ici, on retient le premier cas. Par ce jeu sur la présence-absence, Miyazaki semble avoir fait appel à l'imagination amplificatrice des spectateurs pour renforcer l'effet produit par ce monstrueux *kami* enragé. Dès le départ, il est question d'incarner l'invisible. Le contraste est d'emblée saisissant avec la phrase du prologue : « Depuis des temps immémoriaux, c'était là que vivaient les dieux ». Pour bien des spectateurs, ce n'est ni l'image ni le son d'un dieu/*kami*.

---

<sup>130</sup> Le « dégoût par anticipation » introduit une formule particulière de suspense qui mobilise le corps et les sens du spectateur dans l'attente de ce qui suit. HANICH Julian, « Toward a Poetics of Cinematic Disgust », *Film-Philosophy*, vol. 15, n° 2, 2011, p. 14.

<sup>131</sup> WOLFF Francis, « L'expérience musicale : sons et événements », in BEFFA Karol (dir.), *Les nouveaux chemins de l'imaginaire musical*, Paris : Collège de France, 2016, p. 3.

<sup>132</sup> MARYLIN Marylin, « L'entrée en scène de la monstruosité dans *Elephant Man* de David Lynch », *Agôn*, n° 5, Association Agôn, 2013.





Figure 78 : Le corps de Nausicaä vibre après qu'elle a donné un coup d'épée à la mue extrêmement rigide de l'Omu

Le son est également un outil exploratoire de la matérialité des créatures et les films de l'auteur prouvent à maintes reprises qu'il peut médier un rapport charnel avec le bestiaire. De la même manière qu'on donne à voir des attributs, Miyazaki donne à entendre des qualités. Considérons par exemple le moment où Nausicaä interagit avec la carapace d'un Omu. Le son ne fait pas qu'accompagner l'action ; il transmet une qualité tactile - la dureté, la résonance, la résistance de la matière. Le son devient un vecteur de connaissance sensible. Il donne une compréhension quasi-physique de la créature, médiatisée par l'ouïe. On *entend* la solidité. Si la réverbération qui se prolonge dans le corps de Nausicaä a quelque chose de drôle, elle permet en fait d'amplifier la fascination pour la matière. Le cinéaste élève ses créatures au rang d'entités sacrées, non pas par une abstraction spirituelle, mais paradoxalement par une insistance sur leur matérialité, leur force, leur résistance, leurs attributs physiques extraordinaires. Enfin, miser sur plusieurs canaux sensoriels accentue le phénomène d'immersion et la capacité d'absorption de son monde imaginaire.



Figure 79 : Plan rapproché sur la patte griffue de Totoro qui se gratte le pelage



En contrepoint de l'apparition effrayante du *tatari-gami* au début de *Mononoké*, le procédé de montrer-cacher est repris dans *Totoro* de façon comique, au moment de la scène muette où Totoro rejoint les deux jeunes filles qui attendent le bus sous la pluie. Le même procédé (le son précède l'image, et celle-ci commence par se focaliser sur une partie du corps seulement) est utilisé, mais la nature du son (la créature se gratte nonchalamment le derrière [Figure 79]) et le contexte changent radicalement l'effet. Ce contrepoint met le doigt sur la flexibilité de ce procédé qui est décliné plusieurs fois par l'animateur. Ses effets dépendent de la qualité des événements sonores en jeu.

### 3. Une ontologie diffuse : le bestiaire comme texture du monde

Même si la notion de *texture* semble faire référence à des objets ou des phénomènes très localisés, analysés à la loupe, on peut aussi l'appréhender sous l'angle de la diffusion, de l'omniprésence. Afin d'étoffer le propos, on mobilisera des plans tirés d'autres films de l'auteur.

Au-delà de leur existence très incarnée, les créatures qui peuplent les mondes de Hayao Miyazaki manifestent une présence aussi diffuse qu'insistante à travers une vaste gamme d'artefacts et d'éléments décoratifs. Cette omniprésence ne relève pas de la simple illustration ; elle constitue un continuum ornemental et artéfactuel où la forme des créatures s'inscrit dans la matière et dans la texture, le design et l'architecture, jusqu'à brouiller les frontières entre le vivant, le représenté et le décor. On pourrait penser qu'il s'agit seulement d'une collection de motifs. Mais ces motifs sont chargés de fonctions et de potentiels qui dépassent leur fonction décorative immédiate. Il faut maintenant déplier les strates, depuis la représentation explicite jusqu'à l'intégration organique.



Figure 80 : Serpent à deux têtes, étendard de la flotte Tolmèque, héraldique, sans doute une technique de relief en métal repoussé et ciselé incrusté dans du tissu.

La première strate de ce continuum réside dans la représentation de créatures sur des supports variés, comme des emblèmes ou des ornements. Prenons par exemple l'étendard de la flotte tolémique [Figure 80] dans *Nausicaä de la vallée du vent*, qui arbore un serpent-dragon bicéphale en métal repoussé sur fond rouge sang. Il ne s'agit pas seulement d'un symbole héraldique de puissance militaire. Cette image inscrit l'idée d'agressivité prédatrice au cœur même de l'identité et de la technologie Tolmèque. Le serpent représenté ici a une fonction symbolique, au sens où il caractérise les espaces et les individus alentour, ainsi que l'imaginaire Tolmèque autour de l'agressivité et de la prédation.



Figure 81 : Colonnes ornées de la demeure de Yubaba dans *Chihiro* où on aperçoit à la volée des dragons asiatiques

Parfois, à un second niveau, les ornements ont une valeur proleptique auquel cas leur lien à la narration n'est pas que symbolique : elles constituent un cahot qui rompt la linéarité de la narration (uniquement pour qui le remarque et fait le lien) du récit, ou, plus simplement, elles montrent des créatures à venir. Autrement dit, on pourrait parler d'ornement clin d'œil. Par exemple, au moment où Chihiro est happée jusqu'à Yubaba et traverse la demeure à toute vitesse, on perçoit furtivement des colonnes richement ornées à la manière de vases laqués traditionnels. Sur ces derniers [Figure 81], on voit un dragon asiatique au milieu des flots. Ce clin d'oeil anticipe l'apparition d'Haku sous sa forme de dragon, mais le fait de l'apercevoir n'a rien d'essentiel.



Figure 82 : Plan rapproché sur une représentation textile ornementale de l'être de la prophétie de Nausicaä

Parfois, les objets de cette catégorie assument des charges plus importantes. Le bas-relief textile dans la maison communautaire de la Vallée du Vent représente une prophétie [Figure 82]. Il a une fonction mémorielle, et son sens est détenu par la doyenne du village. Un sauveur vêtu de bleu avec un phénix sur son épaule droite est sensé rétablir la paix au moment d'un grand cataclysme. L'image participe d'un récit fondateur et d'une espérance collective. On s'attend davantage, en tant qu'il s'agit d'une prophétie déclarée, à ce qu'elle ait une valeur proleptique. Et en effet, Nausicaä (une femme, et non un homme) trempée du sang bleu des Ômus leur fera face lors de leur charge pour détruire le Dieu-guerrier (avec Teto sur son épaule en guise de phénix, comme indiqué dans la prophétie).



Figure 83 : Chihiro est debout à côté d'une statue rakan (revisitée par Miyazaki) couverte de mousse

Au troisième niveau, on trouve des représentations 3D, souvent statuaire. Ces formes occupent un espace ambigu entre l'objet d'art, le marqueur spatial (marque la frontière d'un espace sacré, marque l'imaginaire des habitants d'un lieu, marque un événement passé important) ou mémoriel, et une potentielle entité en dormance.



Figure 84 : Dans l'étrange prairie qui sépare le monde réel du monde des bains, on voit des bouts de sculptures anciennes poindre du sol



Figure 85 : Mei de nuit, intimidée, découvre une statue de Jizō Bosatsu dans un hokora

Les statues énigmatiques aux allures de *rakan* près du tunnel dans *Le Voyage de Chihiro* fonctionnent comme des gardiens de seuil. Elles imprègnent l'entrée du monde des esprits d'une présence silencieuse et ancestrale<sup>133</sup>. Les statues *rakan* traditionnelles montrent des disciples du Bouddha sous forme humaine, généralement âgés, avec des expressions individualisées mais qui restent dans le spectre humain. Ici, plus la protagoniste avance, plus les statues sont

<sup>133</sup> En japonais, *rakan* désigne les arhats, disciples du Bouddha historique qui ont atteint l'illumination.



animalisées, tirées vers des créatures qu'on ne saurait identifier [Figure 84]. Elles redoublent les signes forêt, gué et pont, tunnel pour marquer l'entrée dans un espace sacré. Comme le montre l'image où Mei entraperçoit une statue de Jizō Bosatsu dans un *hokora* [Figure 85], le cinéaste apprécie cet usage du patrimoine sculpté japonais, auquel il redonne sa force sacrée par le dispositif<sup>134</sup>. Le plan en plongée surplombe la petite Mei, seule porteuse d'une couleur vive dans cet interstice sombre et isolé, face à chien/loup guère rassurant.



Figure 86 : Des squelettes de Dieu-guerriers recouverts par la Fukai ponctuent le paysage

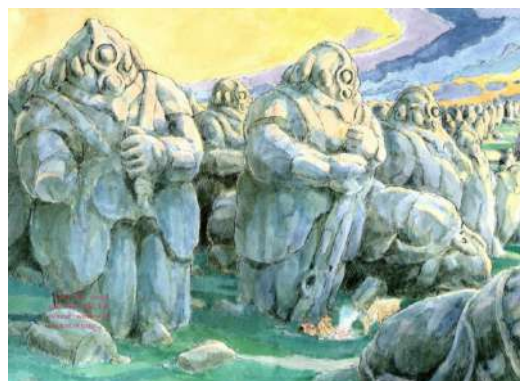


Figure 87 : Des statues géantes comme sorties du fond des âges surplombent Shuna qui campe à leurs pieds. Image extraite de *Le voyage de Shuna* (1983).

Le Dieu-guerrier fossilisé de *Nausicaä* [Figure 86] représente, quant à lui, le vestige monumental d'une puissance organique et technologique passée, oscillant entre la menace latente pétrifiée, et l'ouverture d'un film sur la nostalgie et la poétique de la ruine. Il n'est pas sans rappeler les géants de pierre du livre illustré *Le voyage de Shuna*, soit un an avant le film *Nausicaä*). Le plan [Figure 87] dans lequel ces derniers apparaissent insistait encore plus sur la différence d'échelle et sur un passé technologique peuplé d'humanoïdes guerriers qu'on peine presque à associer à des humains.

<sup>134</sup> Jizō est considéré comme le protecteur des enfants, des voyageurs et des âmes en transit, notamment celles des enfants décédés. Il s'agit d'une iconographie très répandue dans les espaces ruraux japonais. Un *hokora* désigne petit sanctuaire forestier.



Figure 88 : Le Héron en train de passer de l'état de statue à l'état de créature animée dans Le Garçon et le Héron



Figure 89 : Le mascaron qui garde l'entrée de la demeure de Yubaba dans Chihiro



Figure 90 : Le robot gardien-jardinier de Laputa



On trouve un quatrième niveau d'intégration, par exemple dans *Le Garçon et le Héron*. La capacité du Héron à se muer en statue de pierre avant de reprendre vie et couleur comme si de rien n'était [Figure 88] met en scène de manière spectaculaire la *fluidité ontologique* fondamentale du bestiaire miyazakien. La statue n'est plus un état final purement représentatif, mais une phase possible dans le cycle d'existence d'une créature. Cette instabilité matérielle, particulièrement à la frontière des mondes (comme l'entrée de la tour où tout semble susceptible de passer à l'état liquide, les êtres comme les objets), sape la dichotomie facile entre animé et inerte, suggérant que toute forme statufiée pourrait receler une créature vivante métamorphosée. La créature/statue n'est pas forcément figée - elle est peut-être simplement en pause. Encore une fois, le phénomène n'est pas isolé. On pense au mascaron de Yubaba [Figure 89] dans *Le voyage de Chihiro*, à l'épouvantail dans *Le château ambulant*, ou au soldat-robot du *Château dans le ciel* [Figure 90] qui est parfois activé, auquel cas il est un personnage, et parfois inanimé, auquel cas c'est une statue sur laquelle la nature a regagné ses droits, dans laquelle il s'intègre comme un vieil artefact d'un autre temps.

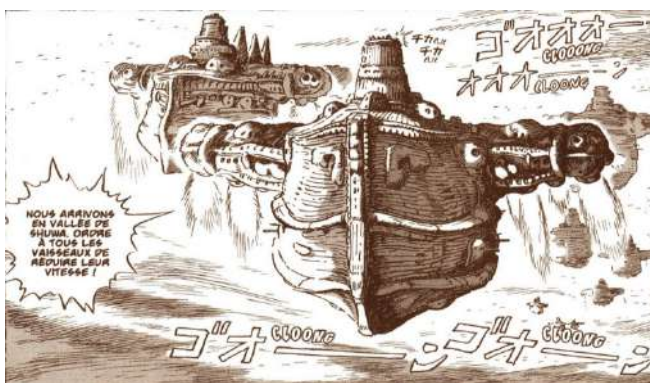


Figure 91 : Un vaisseau Dork en vue frontale, dont les traits semblent animaux (gueule ou bec). Extrait de *Nausicaä manga*, 7,214

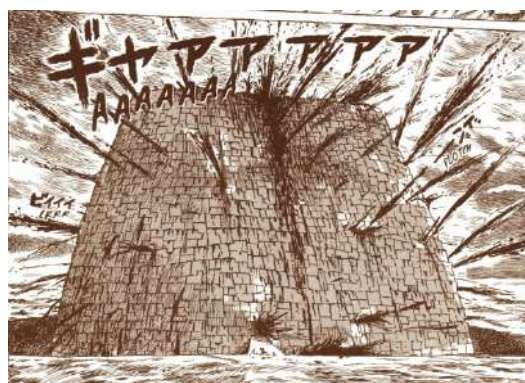


Figure 92 : Vue du tombeau de Shuwa. Extrait du *manga*, 7,212

À la fin, dans une perspective biomimétique, il y a l'*artéfact-créature*, paroxysme de ce continuum. Lorsque les artefacts eux-mêmes adoptent explicitement la forme ou les principes structurels des créatures, la frontière est brouillée. Les aéronefs miyazakiens offrent de multiples exemples : le Möwe de *Nausicaä* évoque un insecte ou un oiseau, les vaisseaux Dork [Figure 91] aux allures d'arthropodes cuirassés, ou encore les ornithoptères du *Château dans le Ciel* et le château aux pattes de gallinacé du *Château ambulant*. Ces machines ne sont pas seulement décorées de motifs animaux ; leur design même, leur aérodynamisme ou leur mode de locomotion s'inspirent ou imitent le vivant. Le cas paroxystique est sans doute le Tombeau

de Shuwa [Figure 92], décrit comme une architecture véritablement organique, une masse vivante et palpitante. Ici, la distinction entre artefact et organisme s'effondre presque totalement. L'architecture n'imité plus seulement le vivant, elle est (ou semble être) vivante, poussant la logique du continuum à son extrême : l'objet technique devient créature, la créature devient habitat.

## B. Légiférer l'imaginaire : biologie et écologie des mondes

Un univers fictif acquiert de l'envergure et gagne en puissance *d'absorption esthétique* en expliquant, ou bien plutôt, dans le cas de Miyazaki, en suggérant les mécanismes de son propre fonctionnement (lois physiques, biologie animale,...). Contrairement au registre fantastique qui maintient l'hésitation, suspend la logique, et met en échec les lois naturelles ; le registre merveilleux où la magie est intégrée d'emblée exhibe ses lois, les donne à la découverte. Le jeu consiste justement à déjouer les lois naturelles. Ces dernières étant suspendues, la manifestation des lois du monde imaginaire devient un processus fondamental pour véhiculer de manière active et performative la pensée de l'auteur.

### 1. Qui voit quoi ? Régimes de visibilité et écologie du désenchantement

Commençons par les lois de la visibilité en explorant le corpus en se demandant : qui voit quoi ? Les créatures, les *kami* et autres *yōkai* sont inégalement visibles par les humains et inégalement intégrés aux mondes humains au sein des films de l'auteur. On va étudier l'évolution de la visibilité des créatures. On explore l'hypothèse selon laquelle le désenchantement n'est pas qu'une métaphore esthétique, pas qu'un thème narratif, mais la représentation de processus historiques. Processus historiques au pluriel, car les mondes de l'auteur s'ancrent dans des périodes très diverses de l'histoire japonaise.

Dans *Nausicaä*, l'espace merveilleux est intégré au reste du monde : la Fukai et ses insectes sont intégrés à la réalité partagée par tous les personnages. Il n'y a pas de frontière entre le monde réel et le monde magique, l'ensemble est rassemblé en un écosystème et en une cosmologie continue. L'histoire ne se déroule pas au Japon, mais dans un espace de fantaisie brouillé, un espace international de la fantaisie composé « des non-lieux fantastiques caractérisés par une architecture de style vaguement européen et des personnages d'apparence occidentale »<sup>135</sup>.

On repère une première construction de ce régime de visibilité du bestiaire au cours de la « trilogie japonaise »<sup>136</sup>. Le changement de paradigme quant au régime de visibilité des

---

<sup>135</sup> NAPIER, *Anime from Akira to Howl's moving castle*, op. cit., p. 249.

<sup>136</sup> « Trois des films de Miyazaki se déroulent au Japon et font appel au bestiaire traditionnel : Mon voisin Totoro (1988), Princesse Mononoké (1997) et Le Voyage de Chihiro (2001). Pour aucun de ces films, la localisation n'est précisée mais il n'est pas difficile d'y reconnaître dans l'ordre des sorties françaises, le Japon d'après guerre,

créatures est justement au cœur de l'intrigue. *Princesse Mononoké* se situe à un point de rupture pour le bestiaire merveilleux : ce dernier est visible mais fragilisé. Les créatures sont perçues par la quasi-totalité des personnages (humains des Forges, moine Jiko, Ashitaka, clan Emishi). Elles inspirent encore crainte, respect et fascination. Mais le conflit avec les factions humaines a commencé, les *kami* gardiens se meurent, et leur vulnérabilité semble croissante. En avançant dans le temps vers le Japon d'après-guerre avec *Totoro*, l'accès à ce monde merveilleux semble se restreindre considérablement. Seuls les enfants peuvent percevoir les créatures fantastiques. Les parents, soutiennent la croyance sans partager l'expérience. Comme le suggère le film : il faut croire pour voir<sup>137</sup>. Le merveilleux commence à être associé à l'imagination enfantine, voire à la littérature (le livre d'images des noiraudes). Par exemple, en 1986, dans *Le Château dans le ciel* (Sheeta et Pazu lisent les légendes concernant Laputa dans un livre), et en 1988 dans *Mon Voisin Totoro* (les deux sœurs se renseignent dans un livre de légendes au sujet des noiraudes et des Totoros), il en va de même. Une double médiation est nécessaire pour atteindre le bestiaire merveilleux : le regard de l'enfance, le registre du conte, et la perception onirique - et les écrits imaginaires qui guident la perception et fondent la croyance au préalable.

Cette tendance à la marginalisation d'un merveilleux enclavé atteint un degré supérieur dans le Japon contemporain tel que représenté dans *Le Voyage de Chihiro*. Le monde des esprits (les bains Aburaya) est devenu un univers séparé, invisible et inaccessible depuis le monde humain ordinaire. La frontière entre ce monde et le nôtre est marquée par de multiples strates : la forêt, le tunnel, le gué, le pont. L'univers fantastique est devenu marginal, secret et refermé sur lui-même. Chihiro est la seule à pénétrer dans le monde des bains, tandis que ses parents, incapables de percevoir cette réalité parallèle, se transforment en porcs après avoir consommé de la nourriture qui ne leur était pas destinée ; autrement dit, ils ne connaissent plus les lois de ce qui est devenu un ailleurs. En effet, ils témoignent d'un mépris manifeste envers les signes *shintō* traditionnels, comme le montre la scène où ils traversent en 4x4 une forêt sacrée jonchée de *torii*<sup>138</sup> et de statues *rakan*<sup>139</sup>, transgression pour laquelle ils seront punis.

---

l'époque de Muromachi (le Japon médiéval) et le Japon contemporain ». ZAGALIA, « Le bestiaire fantastique dans la trilogie japonaise », *art. cit.*, p. 31.

<sup>137</sup> On adapte quelque peu le titre d'un podcast de la série « Philosophe avec Miyazaki » (*Les chemins de la philosophie*, février 2022), qui s'intitulait : « Mon voisin Totoro, faut-il y croire pour le voir ? ». <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-chemins-de-la-philosophie/les-chemins-de-la-philosophie-pad-du-lundi-21-fevrier-2022-2554571>

<sup>138</sup> Portails traditionnels japonais sont communément érigés à l'entrée des sanctuaires.

<sup>139</sup> Kocho Shishimura, un sculpteur de statues bouddhistes a lancé l'idée des sculptures *rakan* dans les années 1980 comme un moyen de générer des fonds pour la restauration du temple d'Otagi Nenbutsu. Cela s'est ensuite étendu à d'autres communautés.

Enfin, *Le Garçon et le Héron* (2023) pousse cette logique à son apogée. Les conditions sont maximales. Le merveilleux est intériorisé comme un refuge psychologique. Seuls ceux d'une certaine lignée peuvent entendre la voix du maître de la tour. Mais cette arche elle-même est instable. L'histoire se passe pendant la guerre, donc un peu avant *Totoro*. Le monde merveilleux de la tour fonctionne comme un monde imaginaire parallèle, composé d'éléments recombinaisonnés du réel dans lequel le spectateur est initialement introduit. La ligne de séparation entre les deux mondes est assez hermétique. Exception faite du Héron médiateur, sorte de Charon qui conduit le Mahito dans cet ailleurs, les créatures merveilleuses ne peuvent pas exister en dehors. La frontière est marquée au point que si une de ces créatures passe d'un univers à l'autre, il y a une conversion immédiate : les perruches anthropomorphes et magiques qui s'échappent par la porte sont normalisées, ramenées à un état biologique réel dans un processus de métamorphose rapide. Il y a une inversion spatiale notable. Plus le protagoniste progresse, plus il s'enfonce dans les souterrains. Il ne s'agit plus d'une ascension comme dans *Le château dans le Ciel*, d'une progression linéaire horizontale comme dans *Shuna* ou *Princesse Mononoké*, mais d'un enfoncement dans les profondeurs. On comprend que ce monde a une fonction de refuge. Refuge face au traumatisme (mort de la mère, guerre, relation difficile avec la belle-mère dans un nouvel environnement amer) et à une réalité décevante, de son intégration dans la nouvelle école où il se fait harceler, à la fadeur de la nourriture. Bref, le bestiaire merveilleux est devenu une construction mentale précaire, une soupape imparfaite avec laquelle le réel ne peut plus interagir<sup>140</sup>. La continuité est rompue.



Figure 93 : Les singes demandent aux loups le corps d'Ashitaka pour le dévorer

<sup>140</sup> On utilise le mot soupape dans le sens de moyen d'échapper à une pression psychologique trop forte, d'exutoire.

Maintenant que cette dynamique générale est déroulée, revenons à notre corpus pour analyser plus précisément ses manifestations. Une fois ces critères établis, l'analyse comparée des principales factions animales révèle différents stades sur une pente de déclin. On peut déceler des temporalités internes à l'œuvre et s'apercevoir que chaque faction constitue une étape plus ou moins avancée d'une décadence du merveilleux. Les créatures perdent leur statut divin, elles perdent les caractéristiques magiques qui les plaçaient au-dessus du simple état biologique.

Au stade le plus avancé de la sécularisation, on trouve les singes<sup>141</sup>. Ils apparaissent la nuit [Figure 93], ce qui permet d'atténuer graphiquement leurs particularismes sous de sombres silhouettes grises et noires - ils sont tout proches de la palette chromatique du bestiaire domestique. Ils n'ont pas de chef, plus aucun *kami* à la tête de la tribu. Ils parlent une langue bâtarde, hachée, et simplifiée. Leur intelligence est diminuée, raison pour laquelle ils n'adaptent pas leur stratégie vouée à l'échec qui consiste à replanter des arbres qui sont détruits par les humains dans la foulée. En revanche, il semble difficile de dire par rapport à quoi ils sont diminués, par rapport à quel état antérieur, étant donné qu'il n'est pas montré dans le film. San fait pourtant signe vers cet état lorsqu'elle s'écrie : « Que s'est-il passé pour que la tribu des singes change ainsi ? ».



Figure 94 : Illustration des shōjō par Matthew Meyers pour la base de donnée [yokai.com](http://yokai.com)

---

<sup>141</sup> Le terme « sécularisation » désigne le processus historique par lequel la religion et ses institutions perdent leur influence sur la société et les différentes sphères de la vie. Par analogie, nous l'employons ici pour décrire la perte du statut divin et des attributs magiques des créatures, qui régressent vers une condition purement biologique et mortelle.



Leur nom dans le script japonais, *shōjō* fait écho à une famille folklorique du répertoire japonais. Le terme vient du chinois *xīng* qui signifie « vivacité »<sup>142</sup>. En japonais, *shōjō* peut se traduire par « orang-outan » ou « gros buveur ». Leurs cheveux écarlates les rendent facilement reconnaissables. Ils passent leur journée sur des plages, où ils se délectent de leur ivresse, chantent, dansent et profitent de la vie ; ils sont doux et pacifiques, curieux des humains, farceurs. Dans l'ensemble donc, ce sont des créatures joviales. Soit, tout l'opposé des *shōjō* représentés par Miyazaki qui sont sombres, agressifs, bornés et spécistes. Pourquoi faire signe vers cette absence, cette perte ? Pourquoi convoquer un univers folklorique par le nom, univers que la représentation contredit totalement ? Probablement afin de marquer la perte et la détérioration. Reprendre une figure folklorique bien instituée et fortement caractérisée par un sentiment (ici, la joie) pour la déformer radicalement et lui faire exprimer l'opposé de ce sentiment dessine une trajectoire de décadence. Ces êtres merveilleux sont devenus des singes mauvais.

Ensuite viennent les sangliers. Okkoto apparaît survolé par des charognards, et manifeste, - au travers de ses choix guerriers, entêtés, et d'une violence désespérée - tout l'inverse de la sagesse qu'on lui prêtait jadis. La harde ne communique plus que par grognements et cris de rage. Okkoto est aveuglé par la colère, et à ce titre sa cécité visuelle n'est peut-être pas une caractérisation hasardeuse. Ils ont conscience d'être au bord de la réification biologique (du retour au statut d'animal biologique). D'ailleurs, lui, le *kami* de la faction, meurt à la fin du film.

À première vue, le clan des loups, mené par la majestueuse Moro, pourrait sembler incarner le merveilleux encore intact, la force divine farouche en pleine possession de ses moyens. Moro parle avec éloquence, elle est imposante et possède des attributs surnaturels comme ses deux queues. Elle représente la nature sauvage, indomptée et pourtant sage. Cependant, un examen plus attentif révèle que la graine de la décadence, la cause même de la sécularisation et du retour au biologique qui frappe les autres clans, a déjà commencé à germer en elle. Le signe point dans ses yeux : la sclère de Moro est rouge, injectée de la même haine qui consume les sangliers et qui anime la malédiction du *tatari-gami*. Cette haine, née de la souffrance infligée par les humains (la balle logée dans son flanc) et de la destruction de son

---

<sup>142</sup> STRASSBERG Richard E. (ed.), « 2. Xingxing » 狺狺, in *A Chinese Bestiary: Strange Creatures from the Guideways Through Mountains and Seas*. University of California Press. pp. 83–85.

territoire, la ronge de l'intérieur. À la racine, nous avons déjà identifié [I.A.1] que la haine apparaît comme la force corruptrice qui attaque l'essence même des créatures merveilleuses, le tirant vers la violence, la souffrance et, ultimement, la réification.



*Figure 95 : Mei découvre un.e susuwatari plus lent.e que les autres qui flotte dans les airs dans le grenier*



*Figure 96 : Les susuwatari, qui ont désormais des pattes, portent des morceaux de charbon*

Ce schéma de transformation et de perte de statut n'est pas un cas isolé dans l'œuvre de Miyazaki, mais une tendance observable chez d'autres créatures récurrentes. Prenons l'exemple des *susuwatari*, ou noiraudes. Dans *Mon Voisin Totoro*, ce sont des esprits fugaces et inoffensifs qui peuplent les recoins oubliés, presque une manifestation de l'imagination enfantine (« comme dans mon livre d'images » dit Mei lorsque son père les désigne). Dans *Le Voyage de Chihiro*, ces mêmes entités sont contraintes au travail forcé. Elles acheminent le charbon dans la chaudière de Kamaji - elles sont intégrées au système économique des bains.

## 2. Le « manger sympathique »<sup>143</sup> comme moteur du récit

On a évoqué la circulation de la haine à plusieurs reprises, et dernièrement, elle a été mentionnée comme l'un des facteurs principaux de la décadence. On a développé un propos sur l'omniprésence de la menace de la dévoration en laissant de côté les cas où la menace se réalisait. Voyons ce qui se passe lorsqu'une créature en mange une autre. L'hypothèse est la suivante : il semble que Miyazaki aime à insérer l'évolution de ses personnages dans le système de croyance de la *magie sympathique*. Paul Rozin explique l'origine de ce concept développé par Edward Tylor en 1871 dans *La civilisation primitive*<sup>144</sup>. Il s'articule autour de deux idées : les *lois de la contagion* selon lesquelles ce qui a été en contact restera en contact, que certaines propriétés fondamentales de l'objet A sont durablement transférées à l'objet B, « qu'un aliment touché par un cafard se *cafardise* pour toujours »<sup>145</sup> ; et les *lois de la similitude* selon lesquelles les choses sont ce qu'elles semblent être, l'apparence égale la réalité, l'image égale l'objet, « si cela ressemble à un tigre c'est un tigre »<sup>146</sup>. Deux exemples permettront de mieux cerner les applications de cette pensée. Chez les Sirionó de la Bolivie, une femme enceinte ne doit pas manger de singe hurleur au risque que le nouveau-né ne cesse de pleurer<sup>147</sup>. Ici, les propriétés du singe sont contagieuses. Dans la même veine, au VI<sup>e</sup> siècle, un préfet d'Afrique, Théodore Picridios, raconte avoir guéri ses troubles intestinaux en ingérant un cachet à l'effigie de saint Syméon le Stylite<sup>148</sup>. Comme ce saint était réputé guérisseur, manger son image revenait à bénéficier de son pouvoir de guérison. Les deux lois sont à l'œuvre ici : Syméon le Stylite est dans l'image (loi de similitude) et à ce titre, rentrer en contact avec l'image revient à rentrer en contact avec Syméon le Stylite et donc à recevoir ses soins (loi de contagion). Même si ces concepts sont qualifiés avec mépris d'irrationnels, leurs survivances sont multiples dans la société contemporaine. Il faut désormais comprendre le rôle dévolu à ces lois dans le modelage et l'évolution du bestiaire de Miyazaki.

Dès le commencement du film, la loi de contagion devient le moteur du cycle de la haine. En effet, Miyazaki active l'imaginaire de la contagion au moment où Ashitaka est touché au bras

---

<sup>143</sup> ROZIN Paul, « La magie sympathique », in FISCHLER, Claude (et al.), *Manger magique. Aliments sorciers, croyances comestibles*. Autrement, Coll. Mutations/Mangeurs, N°149, Paris, 1994, pp. 22-36.

<sup>144</sup> *Ibid.*, p. 25.

<sup>145</sup> *Ibid.*

<sup>146</sup> *Ibid.*, p. 27.

<sup>147</sup> DURIF-BRUCKERT Christine, « « On devient ce que l'on mange » : les enjeux identitaires de l'incorporation », *Revue française d'éthique appliquée*, vol. 4, n° 2, Érès, Toulouse, 2017, p. 28.

<sup>148</sup> KOERING Jérémie, *Les iconophages : une histoire de l'ingestion des images*, Arles : Actes Sud, 2021, p. 86.

par le *tatari-gami*. Ashitaka a absorbé au contact la haine de Nago et des créatures qui luttent dans la souffrance contre l'expansionnisme des humains. Cela motive le conseil de la chamane Ii-Sama : « Porte sur le monde un regard sans haine »<sup>149</sup>. La tension naît de cette dialectique : la haine du protagoniste est croissante, une haine qui prend forme dans son bras et qui se libère ponctuellement. La marque prend le contrôle de son bras pour décupler la puissance de ses tirs, à nouveau lorsqu'elle veut venger Nago et dégainer l'épée d'Ashitaka en face de Dame Eboshi, et enfin lorsqu'il interrompt l'affrontement entre cette dernière et San. Il faut noter qu'à ce moment-là, il semble dominer cette haine et la mettre au service de sa propre volonté de pacification, il s'approprie la puissance de l'affect et la redirige. Du contact initial jusqu'à ces diverses manifestations, la loi de contagion sert de fil narratif.

Cependant, cet exemple n'implique pas l'absorption d'une entité par une autre. Pour trouver un tel exemple, il faut regarder un peu avant. Même si le chemin suivi ne passe pas par la bouche, le corps de Nago a absorbé une balle. Dans ce cas, la contagion est une corruption, une souillure. La balle des Forges a souillé ses entrailles, et a réagi avec la haine qu'il portait en lui pour enclencher la transformation en démon, en esprit vengeur, en *tatari-gami*. C'est ici que la mécanique de la magie sympathique peut être éclairée par le concept d'« écologie sombre » (*Dark Ecology*) théorisé par le philosophe Timothy Morton. Morton définit l'écologie non comme une harmonie hygiénique, mais comme la reconnaissance d'une « viscosité » (*stickiness*) fondamentale : les êtres et les objets sont pris dans un « maillage » (*the mesh*) où les frontières entre le soi et l'autre, entre le vivant et le toxique, sont poreuses<sup>150</sup>. L'application de ce concept contemporain à l'univers animiste de Miyazaki est imparfaite : là où Morton décrit une condition existentielle sans issue propre à l'Anthropocène, Miyazaki, dans les années 1990s, conserve une dimension morale et magique où la purification reste une possibilité, bien que ténue. Néanmoins, l'outil philosophique permet d'épaissir l'analyse là où la magie sympathique décrit la mécanique du transfert (le contact entraîne la contagion), l'écologie sombre en révèle la texture. La transformation de Nago ne se limite pas à l'application clinique d'une loi de contagion ; elle signale un effondrement ontologique. L'objet technologique (la balle) ne se contente pas de blesser la chair, il s'y enkyste, il fusionne avec elle pour créer un hybride monstrueux. En devenant démon, Nago invalide le fantasme d'une Nature qui serait un

---

<sup>149</sup> Même si le script original en japonais 曇りなき眼で見定め、決める se traduit littéralement par « Je regarderai et je reconnaitrai les choses [à venir] avec un regard sans nuage », le choix radical de la traduction française est on ne peut plus pertinent au regard des enjeux posés par cette phrase annonciatrice.

<sup>150</sup> MORTON Timothy, *Écologie sombre. Pour une logique de la coexistence future* (trad. Cécile WAJSBROT), Paris, La Découverte, 2018. Morton y explique que la conscience écologique est « sombre » et « étrange » (*weird*) car elle nous force à reconnaître notre intimité avec des choses que nous préférierions ignorer (déchets, radiations, autres espèces).

« *grand dehors* »<sup>151</sup>, un sanctuaire vierge et lointain que l'homme pourrait contempler ou détruire de l'extérieur. Il n'y a plus de distance. La souillure n'est pas un accident exogène, elle devient, par cette fusion du fer et du sang, le moteur même de l'existence de la créature. On peut tenter d'intégrer à ce contexte une citation de Morton : « nous sommes déjà ce que nous tentons de tenir à distance »<sup>152</sup>. En voulant repousser l'industrie hors de la forêt, le dieu-sanglier a fini par l'incorporer littéralement ; il est devenu la chose même qu'il combattait, illustrant tragiquement l'impossibilité d'une séparation étanche entre la technique humaine et le corps sauvage.

Cependant, cette porosité entre les règnes ne s'arrête pas à la blessure subie ; elle s'étend à l'acte le plus primitif de l'incorporation : le manger. Si Nago a été contaminé par effraction, d'autres créatures envisagent d'absorber l'humain volontairement, faisant de la bouche un seuil critique où se joue l'identité des créatures. On retrouve cette tension lors de la joute verbale qui oppose les loups et les singes à la suite de l'assaut des Forges. L'objet de cette querelle est le suivant : faut-il manger Ashitaka ? Les singes déclarent : « On mange humain, on reçoit sa force ». Cette fois-ci, il n'y a pas de doute, leur intention est de s'approprier une propriété humaine, la force, en dévorant un humain. Face à cette logique, les loups, s'inscrivent dans le même système de croyance, ils reconnaissent le principe de contagion, mais ils rétorquent : « Votre sang sera sali et vous deviendrez quelque chose de pire qu'un être humain » - raison pour laquelle ils se refusent à les dévorer. Une même croyance aboutit à deux interprétations différentes. Dans un cas l'absorption serait faste, les singes pensent gagner en force ; dans l'autre, elle serait néfaste, les loups pensent que des qualités négatives leur seraient transférées, souillure qui les abaisserait en deçà des humains qu'ils méprisent. Comment comprendre ces interprétations divergentes ?

Les singes déclarent : « On veut sa force pour chasser humains ». Absorber pour lutter. Du côté des loups, il y a un rejet des propriétés de l'humain comme d'une souillure avilissante. Ils créent une frontière pour séparer le propre et l'impropre. Dans ce cas également, même s'ils accordent une valeur opposée aux propriétés à acquérir, les interprétations convergent. La réconciliation avec l'homme est impossible. Les uns veulent dérober des propriétés aux humains pour inverser le rapport de domination, les autres dénigrent les propriétés en les assimilant à une

---

<sup>151</sup> MORTON, Timothy, *Écologie sombre. Pour une logique de la coexistence future* (trad. Cécile WAJSBROT), Paris, La Découverte, 2018, pp. 18-22. Morton y développe l'idée que le concept même de « Nature » est un obstacle à la pensée écologique car il maintient l'illusion d'une chose lointaine et intouchable, séparée du sujet humain.

<sup>152</sup> *Ibid.*, p. 43. Cette formulation synthétise le concept d'« étrange étranger » (*strange stranger*) cher à l'auteur : l'intimité inquiétante avec le non-humain qui surgit précisément quand on essaie de l'analyser ou de le repousser.

dégénérescence, excluant par-là l'homme de la nature. Cette frontière que les animaux tentent de rétablir est précisément ce qui s'effondre dans le film : dans une écologie sombre, il n'y a plus de dehors, la contagion est inévitable. En intégrant la loi de contagion dès le début de l'intrigue, il aborde de manière originale le point de divergence entre les créatures et les humains, le moment où la continuité se brise.

### 3. Une phylogénèse imaginaire : l'évolution selon Miyazaki

Étant donné que *Le Garçon et le Héron* est le film qui laisse le plus transparaître la fabrique de ces lois, nous l'utiliserons comme comparant pour aborder certains mécanismes de *Princesse Mononoké*. Pour étudier les pseudo-lois qui nous intéressent à l'échelle d'un bestiaire, on mobilisera deux concepts liés : la biologie merveilleuse et l'écologie merveilleuse. La biologie merveilleuse désigne l'ensemble des règles implicites ou explicites qui régissent l'existence, le comportement, la physiologie, la reproduction et la transformation des entités non-humaines. Si ces lois dérogent aux lois biologiques de notre monde, elles s'en inspirent souvent, à la manière d'un miroir déformant. L'écologie merveilleuse fait référence aux interactions des créatures entre elles et avec leur environnement. Cela inclut les chaînes alimentaires, les relations symbiotiques ou conflictuelles, l'habitat, et la réponse des populations de créatures aux changements environnementaux. Il existe de nombreuses lois biológico-merveilleuses qui ne trouvent leur cohérence qu'au sein de l'œuvre précise dans laquelle elles voient le jour. Celles-ci nous intéressent moins que celles qui semblent encadrer la constitution du bestiaire de l'auteur à l'échelle transfilmique (avec bien sûr des variations à chaque récurrence). Ces lois sont rarement exposées par des protagonistes humains, voire, de façon plus générale, rarement explicitées, et encore moins expliquées. Miyazaki procède par touches successives. Le bestiaire lui-même est vecteur : il incarne et révèle ces lois.

Étudions, par exemple, ce qui s'apparente aux mécanismes d'évolution des créatures, et tentons d'en abstraire un propos quant à la pensée de l'auteur. Les sangliers de *Princesse Mononoké*, par exemple, explicitent un processus évolutif. Okkoto déclare : « Nous sommes de plus en plus petits et de plus en plus stupides. Bientôt, nous ne serons que du vulgaire gibier ». La pression humaine les ferait rétrécir, et cette descente dans l'échelle des tailles au sein du bestiaire, on l'a vu, est souvent le signe d'une réification des créatures merveilleuses, de la perte de leur magie.





Figure 97 : Les minonohashi du livre dessiné *Le voyage de Shuna* (1983)

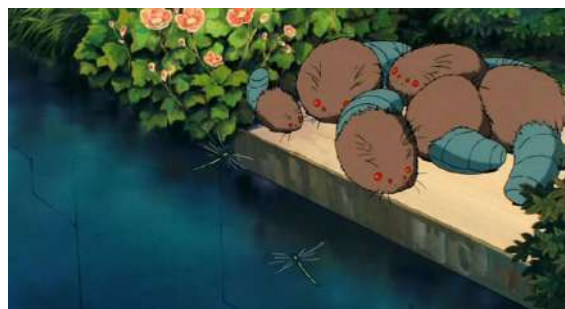


Figure 98 : Les minonohashi de *Laputa dans Le Château dans le ciel*



Figure 99 : Les minonohashi dans le manga *Nausicaä* (1982-1994)



Figure 100 : Un minonohashi dans *La forêt des Cèdres de Princesse Mononoké* (1997)

Cette corrélation taille/puissance magique traverse le bestiaire et les films. Il est une espèce qui en subit chronologiquement et visuellement les effets : les *minonohashi*. C'est une espèce reparaissante, mais chaque réapparition décline les formes d'un déclin, de telle sorte que la récurrence développe en soi un propos évolutif. Dans les figures ci-dessus, on a rangé les *minonohashi* dans l'ordre chronologique d'apparition dans l'œuvre de l'animateur. Ce sont de petits mammifères fictifs, reconnaissables à leurs quatre yeux rouges, et à leur queue de castor striée de noir et de blanc. Chronologiquement, on les découvre dans *Le Voyage de Shuna* en 1983. Ils émergent d'une sorte d'océan primordial au bord du monde, que Miyazaki a rempli de créatures tirées du répertoire paléontologique [Figure 97]. Trois ans plus tard, dans *Le château dans le ciel*, on les retrouve au bord d'une source d'eau de Laputa. Ils ont été drastiquement réduits en taille et ressemblent davantage à de petits rongeurs [Figure 98]. Quelques années plus tard, vers la fin de la publication du manga *Nausicaä*, on les retrouve dans le sanctuaire édénique et au regard de la flore alentour, ils semblent avoir rétréci de nouveau [Figure 99]. En 1997, dans le film *Princesse Mononoké*, on en aperçoit un, furtivement, au cours de la séquence finale, au moment où les êtres vivants fuient l'arrivée des chasseurs déguisés en ours [Figure 100]. Il est à peine plus grand que les rats qui détalent à son côté, et on hésiterait presque à l'étiqueter *minonohashi* tant il semble proche des rats au côté desquels il fuit. Les *minonohashi* ont descendu toute l'échelle des tailles de l'univers miyazakien.

« Il y a un spécimen empaillé de loup japonais à Londres. Il est assez petit. Je pense que les animaux sauvages rapetissent lorsque leur environnement se dégrade. Les sangliers d'autrefois devaient être bien plus grands que ceux que nous voyons aujourd'hui. Après tout, il existe des récits héroïques d'hommes qui chevauchaient des sangliers pour combattre leurs ennemis. Mais quand on voit les sangliers de nos jours, ils ont l'air prêts à être cuisinés, ce qui me fait de la peine. J'imagine que les animaux qui vivaient dans des environnements plus naturels devaient être bien plus imposants. Quand j'ai entendu parler des yaks, on m'a dit que ceux qui vivent à l'état sauvage sont deux fois plus gros que les yaks domestiqués »<sup>153</sup>.

Les deux idées : fin du gigantisme et fin du merveilleux, se sont comme télescopées dans l'esprit de Miyazaki le jour où il a posé les yeux sur le loup empaillé de Yoshino, par l'intermédiaire d'une photographie du Natural History Museum de Londres<sup>154</sup>. Alors qu'il avait lu de nombreux récits des temps anciens où les créatures étaient décrites comme des bêtes massives que les héros chevauchaient, la vue d'un représentant de l'espèce à l'aspect amoindri l'a convaincu que la pression humaine sur un milieu affaiblissait progressivement les espèces, qu'elles pouvaient, en quelques siècles, passer d'un aspect sauvage et effrayant à une version dégradée et pathétique. Bien que cette théorie soit approximative du point de l'évolution, elle possède une certaine puissance d'évocation, et donne une forme visuellement frappante aux conséquences de l'expansion humaine sur les espaces naturels<sup>155</sup>. Le bestiaire de *Nausicaä* est vraisemblablement une application de la réciproque de cette loi. Après la fin de la civilisation industrielle, après le repli de l'humain : la faune et la flore ont connu une croissance exubérante.

Ce mécanisme est encore mieux problématisé dans *Le Garçon et le Héron*. L'introduction artificielle des pélicans et des perruches dans l'univers merveilleux de la tour révèle deux destins contrastés<sup>156</sup>. L'étude de ces deux trajectoires dessine une échelle

---

<sup>153</sup> MIYAZAKI *et al.*, *Turning point*, *op. cit.*, p. 63.

<sup>154</sup> KNIGHT John, « On the Extinction of the Japanese Wolf », *Asian Folklore Studies*, vol. 56, n° 1, Nanzan University, 1997, p. 130.

<sup>155</sup> Un environnement sous pression favorise la sélection de certaines caractéristiques phénotypiques avantageuses dans cet environnement. Cette sélection n'entraîne pas un « affaiblissement de l'espèce » mais un changement de ses caractéristiques. Une diminution en taille pourrait être évolutivement avantageuse si elle permet par exemple d'accéder à certaines ressources. Ici, rien ne semble justifier que ce soit le cas. HOFFMANN Ary A. et HERCUS Miriam J., « Environmental Stress as an Evolutionary Force », *BioScience*, vol. 50, n° 3, 2000, p. 217-226.

<sup>156</sup> Il convient de signaler d'autres interprétations militaristes de cet aspect. Selon ces analyses, les pélicans incarnent les soldats japonais abandonnés à des combats vains par leur gouvernement. SHI Zhaohong et CAO Wudai, « 宮崎駿の映画作品『君たちはどう生きるか』における視覚的隠喩研究 [A Study of Visual

dynamique du merveilleux qu'il est possible de grimper ou de descendre. C'est-à-dire qu'un animal biologique peut acquérir des qualités merveilleuses, et qu'à l'inverse, une créature merveilleuse peut progressivement perdre ses attributs et redevenir un animal biologique standard.

Au moment de mourir, le vieux pélican dit : « si notre espèce a été amenée dans cet enfer, c'est pour manger les *warawara* ». Autrement dit, ils ont subi une adaptation forcée dans une « mer maudite », une introduction dans un écosystème pour lequel ils étaient inappropriés. « Dans cette mer il y avait peu de poissons. Mes semblables mouraient de fin ». Ils n'ont pas réussi à s'échapper, et la dégénérescence a commencé : « Nos petits ont fini par ne plus savoir voler ». Cela rappelle le discours d'Okkoto sur la perte de puissance des sangliers de Mononoké. On peut reformuler de la manière suivante : ils semblent incapables d'intégrer les potentialités transformatrices du merveilleux ou de gravir l'échelle merveilleuse miyazakienne. Cette impasse est confirmée lorsqu'ils franchissent la porte qui les ramène au monde réel. Ce sont les seules créatures de l'autre monde dont la forme ne change pas. Ils sont restés imperméables à la magie transformatrice. Ils incarnent l'échec adaptatif. C'est l'illustration parfaite des dysfonctionnements d'un écosystème créé artificiellement, dépourvu d'auto-régulation naturelle.



Figure 101 : Les perruches sont en train de cuisiner un festin

Himiko nous apprend : « le grand maître en a amené ici [des perruches] et elles ont proliféré ». Tout comme les pélicans, donc, elles ont été artificiellement introduites. Mais au

---

Metaphors in Hayao Miyazaki's Film *The Boy and the Heron* », *Hiroshima University Graduate School of Humanities and Social Sciences*, 31 mars 2025, p. 7.

contraire de ces derniers, elles se sont adaptées pour former une société prospère. Politiquement, cela a pris la forme d'une organisation fasciste, expansionniste, dirigée par un Duc qu'elles vénèrent. Une grande partie de leur temps d'écran consiste en des scènes de repas [Figure 101]. On peut supposer que leur accès à ces ressources abondantes leur a permis de se transformer progressivement en créatures merveilleuses. Mais il serait plus juste, au regard de leur apparence, de les qualifier de créatures grotesques voire monstrueuses. Elles ressemblent à des oiseaux dont l'apparence a été caricaturalement rapprochée de l'humanoïde et dont le bec est redoublé d'un groin de cochon.

Quoi qu'il en soit, elles ont gravi l'échelle des formes merveilleuses. Pour preuve, au moment où elles franchissent le seuil vers le monde réel, elles redeviennent instantanément de petites perruches biologiques et prosaïques. Prosaïques en cela qu'elles interagissent avec les autres personnages présents à grand renfort d'excréments d'oiseau. Il est difficile d'imaginer une technique visuelle plus explicite pour marquer la frontière des lois, et leur circonscription au monde imaginaire de la tour. Contrairement à *Mononoké*, *Nausicaä* et les autres films, l'écologie merveilleuse n'a plus une portée *trans-universelle*, puisque comme nous l'avons dit, le merveilleux a connu un enclavement et un rétrécissement spatial quasi linéaire, et que ce film en représente l'acmé.

## C. Le merveilleux à ses marges : les petits peuples miyazakiens

Le terme « petit peuple » (*fair folk* en anglais) est une désignation générique qui regroupe un ensemble hétérogène de créatures surnaturelles (fées, lutins, gnomes, etc.) issues des folklores et des mythes. On l'utilise à la fois parce qu'on va se concentrer sur les créatures de petites tailles, et parce que ce sont souvent les émanations des forces d'un endroit spécifique (par exemple, les lutins de la forêt, les nains des montagnes). Nous allons étudier les *kodama* de la Forêt des Cèdres. L'objectif général est de voir comment Miyazaki déplace en partie la fabrique du merveilleux du centre vers les marges. On articulera la réflexion autour du concept de *densité merveilleuse*.

### 1. L'invisible et la réinvention des formes anciennes



Figure 102 : Morphologie d'un kodama de près

On va commencer par dresser la généalogie de la créature pour voir comment Miyazaki l'a composée à partir du folklore. L'hypothèse est que les *kodama* créent une fracture douce avec la réalité et qu'en cela, le régime de merveilleux qu'ils instaurent n'est pas le même que celui introduit par des figures plus grandioses comme le *Shishi-gami*, les Ômus ou les *tatari-gami*.

Les *kodama* de *Princesse Mononoké* sont de petits êtres blancs, ils ont un corps de bébé humanoïde. La morphologie de chaque individu est la déclinaison d'un schéma commun : un corps, et un visage où sont disposés trois orifices béants, ou plus grossièrement, deux ronds blancs sur pattes [Figure 102].





Figure 103 : La Parade nocturne illustrée des cent démons, Toriyama Sekien, représentation d'un kodama, 1776

Miyazaki a choisi de ne pas reprendre grand-chose du folklore existant. En vérité, la première mention dans le *Kojiki* section VI d'une entité similaire, le Dieu des arbres, *Kuku-no-chi-no-kami*, n'est ni illustrée, ni généreusement décrite<sup>157</sup>. Et il en va de même lorsque le mot lui-même apparaît pour la première fois dans un livre du Xe siècle, le *Wamyō Ruijushō*, *Les noms japonais des choses*, un ancien dictionnaire. Dans le *Genji Monogatari*, *Le Dit du Genji*, écrit au début du XIème siècle, et attribué à l'écrivaine Murasaki Shikibu, les *kodama* sont décrits comme des gobelins ou des lutins qui habitent dans les arbres. Une première forme est évoquée à l'écrit, mais sans illustration. À ce stade, les *kodama* sont des *kami*, et ils ne perdront ce statut pour devenir des *yōkai* qu'au cours de la période Edo (1603-1868), période à laquelle ils commencent à avoir une forme humaine. Toriyama Sekien invente l'iconographie dans son livre *Gazu Hyakki Yagyō*, *La Parade nocturne illustrée des cent démons*, compilé dans la seconde moitié du XIXème siècle. On y voit [Figure 103] une vieille femme courbée, elle a de longs cheveux rêches, et est enveloppée dans un *kimono*. Rien à voir avec les espiègles petits bébés de *Princesse Mononoké*.

En réponse à un journaliste qui le félicitait d'avoir donné une image concrète aux *kami* (divinités), Miyazaki a mentionné que lui et son équipe étaient « hésitants à donner une forme à quelque chose comme le *tatari-gami*, car à l'origine, il n'en a pas » (*The Returning Point*, 34). Lorsque la forme fut finalisée et qu'on lui demanda si elle était acceptable, il répondit simplement : « Je ne sais pas » (59). Il a avoué que donner des

<sup>157</sup> CHAMBERLAIN Basil Hall et ASTON William George, *Ko-Ji-Ki: Records of Ancient Matters*, Tokyo : Asiatic Society of Japan, 1973, p. 29.



formes aux *kami* était « audacieux et effrayant » (59) car c'était un territoire inexploré ». (*The Returning point*, 138)<sup>158</sup>.

L'animateur a opté pour une apparence opposée à celle choisie par Sekien. Un élément emprunté à un répertoire visuel préexistant est rarement transposable tel quel dans un univers fictif, il y a souvent quelques retouches à faire, quelques ajouts, quelques omissions. Mais ici, l'animateur n'a pour ainsi dire repris que la fonction de la créature. Comment comprendre ces choix ?

Premièrement, l'adaptation a fui l'humain au profit de l'étrangeté. Dans sa tentative de faire de la forêt un ailleurs, l'animateur a élaboré une forme unique. On serait tenté de dire qu'elle est spontanément attachante à la vue du résultat, mais celui-ci n'est pas représentatif des étapes initiales et intermédiaires.



Figure 104 : Une des premières versions des kodama aperçues dans des photogrammes du documentaire *How Princess Mononoke was Born* (2001)



Figure 105 : Une des premières versions des kodama aperçues dans des photogrammes du documentaire *How Princess Mononoke was Born* (2001)

On voit que les traits du *kodama* sont moins arrondis et moins souples [Figure 104]. L'expression est moins rassurante. Leur regard écarquillé, et leur sclère teintée de rouge à la manière de Moro ne les placent pas autant en marge des autres créatures. Ils ressemblent à des tarsiers des Philippines et leur présence inquiète<sup>159</sup>. Dans la seconde esquisse, Miyazaki a accentué leur aspect humanoïde. Ils n'ont plus des corps de bébés mais d'adolescents élancés [Figure 105].

<sup>158</sup> OGIHARA-SCHUCK, *Miyazaki's Animism Abroad*, op. cit., p. 37-38.

<sup>159</sup> Petit primate nocturne endémique des Philippines, le tarsier est surtout connu pour son apparence singulière. Il possède d'énormes yeux (les plus grands de tous les mammifères proportionnellement à sa taille), de longs doigts adaptés à la capture d'insectes et une capacité à pivoter sa tête sur près de 180 degrés.



Figure 106 : Illustration stylisée d'une tête d'extraterrestre, sticker

Leurs formes plus en longueur rappellent la représentation des aliens petits hommes blancs dans la culture pop [Figure 106]. Cela n'est pas étonnant si on maintient que l'intention était de dépayser et de soumettre un visuel profondément mystérieux qui évoque une origine spatio-temporelle lointaine et non-identifiable.



Figure 107 : Extrait d'une planche de *Mud Men* (1981) de Daijirō Morohoshi, tiré de *Sur la piste de Princesse Mononoké* de Laura MONTERO PLATA, Paris : Ynnis éditions, 2023



Figure 108 : Daijirō Morohoshi au milieu de la tribu des *Mud Men* d'Océanie à Asaro en Papouasie-Nouvelle-Guinée

Enfin, si on remonte plus encore en amont, dans le manga *Mud Men* (1981) de Daijirō Morohoshi on trouve une des inspirations visuelles de l'animateur. On voit un personnage qui a tout de l'humain si ce n'est la sorte de masque monstrueux et grimaçant qui remplace son visage [Figure 107]. Même si le masque est composé en suivant le même principe que celui du visage des *kodama*, l'impression diffère grandement. Sur la planche choisie, la présence discrète, et dans un coin semble prédatrice par contraste avec le visage clair de la jeune fille qui n'a pas encore remarquer cette apparition. En fait, l'auteur de *Mud Men* a repris l'apparence des masques des membres de la tribu du même nom lors d'un voyage à Asaro en Papouasie-Nouvelle-Guinée [Figure 108].

Présenter ce panorama des possibles permet de mieux comprendre les motivations qui ont mené au résultat que nous connaissons, et surtout de qualifier avec plus de précision la recherche de l'insolite de l'auteur. La notion de « poésie de l'insolite », titre d'un ouvrage de Stéphane le Roux sur l'œuvre d'Hayao Miyazaki pourrait être une bonne ligne directrice pour interpréter l'exploration des formes à laquelle se livre l'auteur pour créer, via les *kodama*, un espace merveilleux<sup>160</sup>. Ces derniers amorcent, à l'entrée de la forêt, une douce fracture avec la réalité ordinaire, et, dans la plupart des films de l'auteur, plus on s'enfonce dans la forêt, plus les créatures deviennent insolites. Symptomatiquement, à l'orée de la forêt, deux réactions différentes sont montrées : les bouviers des Forges sont effrayés à la vue des petits êtres blancs ; Ashitaka est émerveillé spontanément. Leur regard curieux ; le cliquetis cacophonique qu'ils produisent de temps à autre en contorsionnant leur tête douloureusement pour un spectateur humain ; leur mode de présence évanescent, et leur matérialisation progressive à des endroits improbables (sur une branche au premier plan, dans le creux d'un buisson) sont autant de détails insolites qui tissent une atmosphère merveilleuse.

Penchons-nous plus attentivement sur leur existence sonore<sup>161</sup>. Afin de transmettre à Joe Hisaishi, son compositeur de longue date, le plus précisément possible, l'esprit qui devait guider la conception des *kodama*, il lui a écrit le poème suivant :

À peine semblaient-ils apparaître  
 Qu'ils se mirent à glousser et avaient déjà disparus  
 À peine semblaient-ils cheminer vers mes pieds  
 Qu'ils étaient déjà au loin dans le crépuscule riant

Quand on leur parle, ils s'enfuient timidement  
 Quand on les ignore, ils s'approchent

Petits enfants, enfants de la forêt  
 Ah, pour vous cette forêt que vous habitez est si amusante<sup>162</sup>.

---

<sup>160</sup> LE ROUX Stéphane, *Hayao Miyazaki, cinéaste en animation : poésie de l'insolite*, Paris : Harmattan, 2011, 195 p.

<sup>161</sup> On a hésité à inclure cette analyse dans la sous-partie précédente consacrée au bestiaire sonore, mais elle ne s'intégrait pas bien avec l'aspect organique/ontologique de cette dernière.

<sup>162</sup> MIYAZAKI et al., *Turning point*, op. cit., p. 25.

Just when they seemed to appear  
 They tittered in laughter and have already disappeared

La structure du texte exprime la nature de leur présence, taquine, rieuse et insaisissable. Mais si on s'intéresse plus précisément aux séquences qu'ils peuplent, à la manière dont la musique les introduit et les encadre, on saisit un aspect supplémentaire de leur caractère. En effet, ils illustrent le propos de Rayna DENISON sur le langage que nous avons cité plus tôt :

Au lieu que les personnages centraux aient leurs propres thèmes ou variations, ce sont plutôt les séquences de transition, les lieux et les événements narratifs dramatiques moins importants qui reçoivent la plus grande reconnaissance musicale dans *Princesse Mononoké*<sup>163</sup>.

Première observation : le leitmotiv des *kodama* définit celui de la forêt. La forêt n'a pas de thème musical propre distinct du leur. Cela renforce l'idée qu'ils sont l'esprit de la forêt. Deuxièmement, le son qu'ils produisent en faisant claquer leur tête est cacophonique, et il se positionne à la fois comme une alternative et comme un complément aux partitions symphoniques du reste du film. Cela permet de maintenir l'atmosphère sublime de la scène silencieuse où apparaît le *deidarabotchi*, tout en y superposant ce bruit troublant, manifestant l'enthousiasme de la forêt à l'approche de son *kami*. Tous ces traits se coordonnent pour établir l'intemporalité du lieu.

---

Just when they seemed to be walking at my feet  
They were already in the duskiness far away, laughing  
When spoken to, they run off in shyness  
When ignored, they come close  
You small children, children of the forest  
Ah, to you this forest that you inhabit is so full of fun

<sup>163</sup> DENISON, « Disembodied Stars and the Cultural Meanings of Princess Mononoke's Soundscape », *art. cit.*, p. 4.

## 2. Les agents de la densité merveilleuse et narrative

Cela nous amène en plein dans la question de la *densité du merveilleux*. Ce concept regroupe le niveau de détail, la quantité, la vitalité, des créatures merveilleuses ; la profondeur et la cohérence d'un univers merveilleux. La densité maximale est atteinte quand l'univers merveilleux semble autonome, et que les lois qui le régissent sont opaques, qu'elles ne semblent que partiellement pénétrables. Comme une étude générale serait trop laborieuse, on se concentrera sur l'animation des marges et des arrière-plans par les créatures de Miyazaki.

Le constat est le suivant. Malgré l'effet époustouflant et subjuguant que peuvent produire des figures majestueuses comme le *Shishi-gami*, on pose l'hypothèse que ces créatures ont une importance secondaire dans la création de l'âme d'un lieu. Secondaire par rapport à la puissance d'évocation des marges telles qu'investies par Miyazaki. Le fait qu'elles semblent agir indépendamment de l'avancement de la trame narrative, dans le fond, donne à l'univers tout son potentiel de suggestion. Ajoutons à cela l'impression d'ubiquité des *kodama* grâce à leur alternance entre présence et absence, et grâce à leur couverture sonore caractéristique : on obtient un effet de décentrement puissant, et on accède à la conscience que le passage des protagonistes principaux n'est que l'occasion fortuite d'une farce de plus dans leur cheminement invisible, dense et continu. Cette technique de construction d'univers merveilleux a été étudiée dans le domaine des jeux vidéo en monde ouvert.

Les PNJ [personnages non joueurs] d'arrière-plan sont le plus souvent utilisés pour détailler des environnements vivants tels que des villes et des forêts, mais ils ne sont généralement pas au centre du jeu. Pour donner aux PNJ d'arrière-plan l'illusion de la vie, l'approche couramment employée consiste à utiliser des *boucles d'inactivité* : une animation répétée telle que celle d'un forgeron frappant une enclume de manière répétée. Cette animation est souvent associée à d'autres PNJ qui effectuent des cycles de marche aléatoire dans lesquels ils vont et viennent de manière aléatoire. Ces deux approches offrent des détails mineurs sur le contexte, contribuant à la densité de l'univers fictif<sup>164</sup>.

---

<sup>164</sup> ECCLES Vanya, *Procedurally Generated Background Characters*, Master, Dublin : Trinity College, 2017, p. 14.

La transposition de cette observation à un film d'animation est périlleuse mais éclairante. Le film n'étant pas un monde ouvert, l'effort de caractérisation des *kodama* est concentré sur un nombre réduit de scènes. En conséquence, Miyazaki peut suggérer la profondeur et la variété sans avoir recours à la solution limitée des « boucles d'inactivité ». C'est précisément durant le temps de pause qui sépare deux de leurs petites saynètes que l'on peut imaginer l'ampleur du monde qu'ils habitent et qui ne nous est pas accessible. On peut reprendre ici la dialectique du montrer/cacher et l'appliquer aux *kodama*. Ils semblent jouer un rôle clé dans la création du hors-champ immersif qui aspire l'imagination du spectateur.

Dans sa dernière œuvre, *Le Garçon et le Héron* (2023), l'introduction du spectateur à l'écosystème des perruches s'opère par un travelling vertical descendant. Ce mouvement de caméra dévoile, en une coupe transversale quasi-architecturale, une multitude de cavités où les volatiles s'adonnent à un grand nombre d'activités différentes au sein d'espaces délimités les uns des autres. [Séquence vidéo]. Sur un temps court, l'exposition de nombreuses saynètes en simultané construit l'impression que le travelling ne capture qu'un fragment éphémère d'un macrocosme foisonnant, régi par ses propres codes. Plus encore, l'efficacité de cette immersion repose sur une stratégie de composition visuelle qui multiplie les points de fuite au sein du même plan. Chaque anfractuosité de la roche aménagée par les perruches se constitue en une vignette autonome, un tableau miniature doté de sa propre perspective monofocale. À bien des reprises, on frôle le principe de la perspective forcée tant l'illusion de profondeur est exagérée. Cette exacerbation confère à ces percées le statut de micro-univers autonomes. Là encore, même si en raison de sa brièveté le passage peut paraître insignifiant, on postule qu'il crée un appel puissant vers un hors champ merveilleux. Ce hors champ est un des fondements de la densité merveilleuse instaurée par le bestiaire de l'auteur.



### 3. Cosmogonies transfilmiques : aux origines de la vie du bestiaire

Si l'auteur développe des lois universelles au sens où elles régissent plusieurs de ses mondes imaginaires, on peut parler de cosmologie, au sens de grandes lois sur lesquelles est fondé l'ordonnement de son monde (à l'échelle de toute son œuvre). À ce titre, le mécanisme évolutif n'est pas le seul à intégrer les lois de plusieurs films. Miyazaki met en scène à deux reprises un mythe des origines de la vie par l'intermédiaire du petit bestiaire, du petit peuple merveilleux : les *kodama* et les *warawara*.



Figure 109 : Eboshi tient la tête du Shishi-gami qu'elle vient de décapiter, et les kodama pleuvent sans vie

Dans *Princesse Mononoké*, Ashitaka, lors de sa première rencontre avec un *kodama*, dit à un bouvier des Forges : « [Leur présence] est un signe que la forêt est en bonne santé ». Pour le confirmer par la réciproque, au moment où la forêt est au plus mal, c'est-à-dire au moment où le *Shishi-gami* est décapité par Dame Eboshi, il pleut des *kodama* sans vie [Figure 109]. Leur chute est d'autant plus pathétique qu'elle n'est pas liée à la gravité, elle est lente, ils coulent le long de l'écran et elle n'est arrêtée que par leur liquéfaction dans le sol. Hélène Vial retrouve une image analogue de la connexion des petites entités à la forêt dans son ensemble dans les *Métamorphoses* d'Ovide, à ceci près que le résultat est exactement opposé à celui du dénouement de *Princesse Mononoké*<sup>165</sup>. Le roi Éaque rêve que son royaume soit aussi peuplé et aussi vigoureux que le royaume des fourmis de l'île d'Égine. Il est écrit au livre VII, 634-642 :

<sup>165</sup> VIAL, « La forêt dans les longs-métrages de Hayao Miyazaki: une poétique écologique fondée sur la métamorphose », *art. cit.*, p. 16-17.

La nuit a déployé ses voiles. Je crois voir ce même chêne devant mes yeux. C'était le même nombre de rameaux, le même nombre de fourmis, le même mouvement dont l'arbre fut agité. Il faisait pleuvoir autour de lui des légions de ces insectes laborieux que je vis, par degrés, croître, grandir, se lever de la terre, se redresser, perdre leur maigreur, le trop grand nombre de leurs pieds, leur couleur obscure, et revêtir une figure humaine<sup>166</sup>.

Le parallèle est riche entre l'épisode de la naissance des Myrmidons, et celui de la mort des *kodama*. Dès que le *Shishi-gami* est décapité, le ciel s'obscurcit immédiatement ; dans le texte « la nuit a déployé ses voiles ». De même, Ovide fait écho à un paragraphe précédent où le chêne frémissait, on repense chez Miyazaki à la scène où les *kodama* pleins de clameurs enthousiastes accueillent et célèbrent la venue du *deidarabotchi*, et où les arbres sont comme secoués de spasmes. Mais si l'encadrement du phénomène présente des similitudes chez Miyazaki et chez Ovide, à la fin, les conséquences s'opposent. Dans un cas il s'agit d'une génération : des hommes-fourmis naissent ; dans l'autre, les esprits de la forêt meurent. En ce qui nous concerne, il s'agissait seulement de montrer que ces deux conclusions opposées se rejoignent dans le lien qu'entretient ce petit peuple avec l'âme d'une forêt dans son ensemble. Leur vitalité est connectée à celle de l'ensemble de la forêt. Voilà un développement qui enrichit notre propos précédent sur les unités sentientes et la nature vitaliste.



Figure 110 : Les warawara montent au ciel en spirale.  
Photogramme extrait du film *Le Garçon et le Héron*



Figure 111 : Les kodama grimpent à la cime des Cèdres  
pour assister à la venue du *Deidarabotchi*

<sup>166</sup> OVIDE, *Métamorphoses*, Livre VII, 634-642, traduit par VILLENAVE, G.T, Paris, 1806.



Figure 112 : Les susuwatari s'envolent au ciel le long du grand camphrier de Totoro

On a dit cosmologie, mais l'auteur met aussi en scène une cosmogonie de la vie, au sens d'un récit mythique qui propose une représentation des origines de la vie – toujours via ces petits peuples. Les *kodama*, on l'a dit, sont des jeunes âmes, des expressions premières de la conscience sylvestre, des manifestations de la puissance génésique de la nature. Les *warawara* (*Le Garçon et le Héron*, 2023) semblent assumer une même fonction. Kiriko les introduit comme un état des âmes des créatures vivantes de notre monde avant leur incarnation. Ils représentent un état antérieur à la différenciation des êtres, une vie homogène gaie (ils portent cette qualité directement dans leur nom, qui signifie *rire*<sup>167</sup>.) et innocente. En donnant forme à ces deux espèces de petits peuples, Miyazaki donne forme à un état primordial des formes de vie de son bestiaire. Afin de représenter cette sorte de mythe des origines, il utilise une image récurrente, celle de l'ascension (en spirale). Une fois au ciel du monde imaginaire souterrain [Figure 110], une fois à la cime des cèdres [Figure 111]. Dans son dernier film, ils s'élèvent en mimant la structure d'une spirale à double hélice qui rappelle la structure de l'ADN<sup>168</sup>, forme qui redouble leur statut d'unité primaire de vie potentielle. On retrouve un schéma similaire dans *Mon voisin Totoro* au moment où les *susuwatari* s'envolent dans le ciel au-dessus de la forêt, mais aucun autre élément ne vient alimenter l'idée que ces petits êtres jouent également un rôle à l'origine des formes de vie de leur univers, donc on ne s'avancera pas davantage. Toujours est-il qu'au sein du bestiaire, les entités du petit peuple sont des « bio-indicateurs »<sup>169</sup> du niveau de vitalité des écosystèmes fictionnels.

<sup>167</sup> 笑, わら, *wara*, est l'équivalent de *haha* en français, l'onomatopée qui marque le rire. D'ailleurs, le nom *rire* en japonais se dit わらい, *warai*.

<sup>168</sup> SHI Zhaohong et CAO Wudai, « A Study of Visual Metaphors in Hayao Miyazaki's Film The Boy and the Heron », *art. cit.*, p. 6.

<sup>169</sup> ZAGALIA, « Le bestiaire fantastique dans la trilogie japonaise », *art. cit.*, p. 37.

Pourtant, à l'issue d'un premier visionnage, ce n'est pas ce qui saute aux yeux. On retient souvent des *kodama* qu'ils sont de petits farceurs rigolos. Ils assument à eux seuls la quasi-totalité de la portée comique du film. Cela permet d'aborder un chapitre du bestiaire miyazakien également présent dans nombre de ses films : les petites créatures grégaires qui ont un comportement gaguesque. Blaise ZAGALIA écrit :

Miyazaki oppose [aux grands gardiens de la forêt, menaçants et effrayants] des créatures petites, caractérisées par le fait qu'elles vivent en groupe et dont il fait un usage volontiers burlesque<sup>170</sup>.

En matière de petites scènes comiques, dans *Mon voisin Totoro*, il y a les *susuwatari*, des boules de suie qui vivent en groupe dans les recoins des maisons abandonnés ; on les retrouve dans le *Voyage de Chihiro*, cette fois-ci magiquement créées pour servir de main d'œuvre au bon fonctionnement des Bains ; dans le *Garçon et le Héron*, on découvre les *warawara*. Les *kodama* de *Princesse Mononoké* font partie de ce petit peuple comique. Alors qu'Ashitaka, Yakkuru et les bouviers s'enfoncent dans la forêt, les *kodama* les épient curieusement et animent les marges des plans, tout en les guidant. Ils font des cabrioles et ils sautillent à tout-va. Dans leur attirail de gentils farceurs, arrêtons-nous sur leurs imitations.



Figure 113 : Les *kodama* miment moqueusement Ashitaka qui transporte difficilement un habitant des Forges blessé sur son dos

Le *kodama* qui guide le convoi s'arrête de temps à autre et joue l'épuisement, sans perdre son sourire, pour se moquer d'un Ashitaka essoufflé par la charge du blessé qu'il transporte dans ce

---

<sup>170</sup> *Ibid.*, p. 38.

chemin escarpé. Un duo mime la scène [Figure 113] : un premier *kodama* en porte un second, en tirant une mine abattue qui ne leur est pas familière, taquinant un Ashitaka dans la difficulté. On s'y arrête, car Miyazaki semble avoir détourné une propriété traditionnelle du *kodama*. En effet, dans les textes, il est fréquent que le mot *kodama* soit remplacé par un équivalent : *yama-biko* qui signifie *écho de la montagne*<sup>171</sup>. L'écho serait en réalité le murmure des *kodama* qui répèteraient les mots des voyageurs en riant. Mais, ayant fait le choix de ne pas les doter d'un langage verbal, l'animateur a transformé l'écho sonore du folklore en un écho visuel autrement plus drôle : les *kodama* miment outrageusement tout ce qu'ils voient. Les petites créatures ont un comportement enfantin et candide qui rappelle l'idée d'une nature joyeuse.

Seulement, c'est presque les trahir que de les inclure dans un mémoire dont le propos est analytique. En un sens, leur prêter des fonctions les annule. Miyazaki l'a répété : « Concrètement, ils ne font rien du tout »<sup>172</sup>. Il est important de préciser qu'ils sont inutiles, ils n'ont pas d'utilité fonctionnelle dans cette forêt. Ils sont une pure présence gratuite, et c'est à ce seul titre qu'ils sont indispensables à l'univers qu'ils peuplent. À ce titre aussi, si on reprend les fondements de notre réflexion sur l'agentivité, la leur est maximale. En effet, comme ils se tiennent totalement en dehors des rapports de nécessité pragmatique au monde, leur agir est gratuit<sup>173</sup>. Sur un plan plus abstrait de la réflexion, ils incarnent l'idée que la nature ne doit pas tant être préservée car elle présente une utilité pour les humains - que parce qu'elle existe, tout simplement.

Au moment d'aborder la cosmogonie des petits peuples, et de faire cette généalogie folklorique autour des *kodama*, on a senti une limite à notre approche. Atteindre la texture que nous cherchions ne nous a pas donné l'impression d'atteindre l'ultime ancrage, l'ultime source du bestiaire. En de nombreux endroits, il semble jaillir de fonds communs antérieurs, et entrer en dialogue avec des corpus externes. C'est pourquoi nous allons relancer notre analyse du point de vue des intertextualités mythiques du bestiaire. Le mettre en rapport avec ses inspirations nous permettra de renouveler une dernière fois notre regard sur celui-ci.

---

<sup>171</sup> TADA Katsumi, *Les habitants du monde fantastique*, Shinkigensha, 1990, p. 335

<sup>172</sup> MIYAZAKI et al., *Turning point*, op. cit., p. 35.

<sup>173</sup> Gratuit renvoie à une action qui est dépourvue de toute fonction ou utilité pragmatique. L'agir est dit gratuit lorsqu'il n'est pas motivé par un objectif ou une nécessité extérieure à lui-même.

## D. Continuités transfilmiques : un archipel de formes

Si nos analyses précédentes sur la matérialité des éléments, la texture sonore et les lois naturelles ont permis d'établir la cohérence interne de chaque œuvre prise isolément, un examen plus attentif de la taxonomie des créatures fait émerger plusieurs curiosités à l'échelle de la filmographie intégrale de l'animateur. Comme nous l'avons rappelé en introduction lors de la confrontation entre les thèses de Dani Cavallaro et de Susan Napier, il est d'usage dans la doxa critique qui entoure Hayao Miyazaki de considérer les longs-métrages du Studio Ghibli comme des bulles hermétiques qui ne communiquent pas entre elles, comme des monades sans fenêtres. Pourtant, cette séparation radicale des mondes n'est peut-être qu'une illusion d'optique. Certes, dans *Le Garçon et le Héron*, une œuvre souvent qualifiée de testamentaire, Miyazaki semble avoir explicitement rejeté la *marvélisation* de son univers, cette tendance à créer des univers connectés comme ceux des super-héros. Le couloir des mondes, topos idéal pour interconnecter ses créations, ne débouche pas sur la Forêt des Cèdres ou l'océan de Ponyo, mais sur des univers inconnus. Le cinéaste semble avoir refusé la facilité du *crossover*. Mais s'il ferme la porte principale, il laisse entrouvertes des fenêtres souterraines.

Le phénomène du personnage reparaissant a longuement été étudié en littérature, notamment dans l'œuvre de Balzac. À partir du *Père Goriot*, l'auteur fait circuler une troupe de plus de quatre cents personnages pour faire de ses nombreux romans « un seul livre sans limites »<sup>174</sup>. Il a été plus récemment théorisé pour décrire ce qui a été nommé le *Star System* d'Osamu Tezuka, c'est-à-dire la manière dont certains personnages reviennent d'un manga à l'autre avec le même design, mais de nouveaux costumes<sup>175</sup>. Chez Miyazaki, cette logique de réemploi littéral ne s'applique pas aux humains (bien que des archétypes physionomiques persistent : la vieille femme sage/sorcière, le jeune homme ingénu, etc), mais elle est frappante chez les créatures. Une observation attentive révèle que certaines entités semblent traverser les frontières diégétiques. Elles ignorent la clôture des récits. Il ne s'agit pas ici de simples clins d'œil (*cameos*) destinés à gratifier l'érudition du spectateur. La créature ne semble pas « jouer » un rôle différent d'un film à l'autre ; on dira plutôt qu'elle persiste biologiquement. Elle survit à la fin d'un film pour réapparaître dans un autre, témoignant de la possibilité d'un méta-monde

---

<sup>174</sup> PRESTON Ethel, *Recherches sur la technique de Balzac : le retour systématique des personnages dans la Comédie humaine*, Genève : Slatkine Reprints, 1984, p. 14.

<sup>175</sup> NATSU Onoda Power, *God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*, Jackson, University Press of Mississippi, 2009, p. 65. Inspiré du cinéma hollywoodien classique, ce système est théorisé par Tezuka lui-même comme une troupe de théâtre dont il serait le directeur, réemployant les mêmes acteurs graphiques pour des rôles différents.



unifié par une histoire évolutive commune : une phylogénèse imaginaire, une généalogie des espèces créées. On peut alors considérer le bestiaire comme la carotte glacière grâce à laquelle on peut tenter de relier ces univers entre eux.



Figure 114 : Teto lèche le doigt de Nausicaä qu'il vient de mordre jusqu'au sang au moment de leur première rencontre



Figure 115 : Teto sur l'épaule gauche du robot gardien-jardinier de Laputa

Le cas le plus emblématique est celui du renard-écureuil (*kitsune-risu*). Cette chimère, hybride au pelage rayé brun et orange et aux yeux verts, fusionne la morphologie du petit mammifère fouisseur, la queue touffue de l'écureuil et les oreilles du fennec. Elle révèle un trait d'union entre *Nausicaä de la Vallée du Vent* (1984) et *Le Château dans le ciel* (1986). L'analyse comparée de son statut révèle bien plus qu'une répétition de design ou un simple choix de production lié à la vente de peluches : elle suggère une mutation profonde du rapport à l'animal entre les deux univers filmiques. Dans *Nausicaä*, la créature est nommée Teto, et elle joue un rôle dramatique central. La séquence de sa rencontre avec l'héroïne s'apparente à un rituel de sang. Lorsque le maître Yupa offre l'animal sauvage à Nausicaä, celui-ci, terrorisé, mord violemment le doigt qui se tend vers lui. La réaction de Nausicaä définit l'éthique miyazakienne : elle accepte la douleur, laisse le sang couler et apaise l'animal. Cette morsure est, pour ainsi dire, un acte de langage : il signale que l'animal est un sujet. Le pacte qui se scelle est une alliance. Teto, individualisé par son nom, devient un compagnon spirituel indéfectible qui ne quitte plus l'épaule de l'héroïne. Or, lorsque nous retrouvons cette exacte espèce dans *Le Château dans le ciel* deux ans plus tard, le contexte écologique a changé. Le cinéaste, encore plongé dans l'univers de la Vallée du Vent via la publication du manga, transfère la créature mais modifie son statut ontologique, c'est-à-dire qu'il change sa nature. Les renards-écureuils prolifèrent désormais dans les jardins suspendus de Laputa et s'ébattent sur les épaules du robot-jardinier. Ici, ils ne sont plus des individus nommés, mais une population, un détail du décor

paradisique. Ils ne mordent plus car, dans cette utopie préservée de la souillure humaine, ils ont perdu leur peur, et par là même, leur densité caractérielle.



Figure 116 : Sheeta et Pazu parcourent un livre illustré où on voit un personnage qui rappelle l'être bleu de la prophétie de Nausicaä [Figure 117]



Figure 117 : Le bas-relief textile où est représentée la prophétie de Nausicaä



Figure 118 : Image de la tapisserie du générique de Nausicaä où un des vaisseaux volant ressemble à Laputa



Figure 119 : Sheeta et Pazu découvrent une image de Laputa dans un livre illustré

Cette continuité biologique est renforcée par de troublants échos iconographiques qui suggèrent que les deux films partagent une même histoire ancienne. Dans le générique de *Nausicaä*, une tapisserie dépeint l'histoire de l'humanité perdue : on y aperçoit clairement une île volante, sorte d'arche semblable à Laputa, dont la chute précipite le cataclysme.



Figure 120 : Nausicaä enfant, des fleurs à la main, marche dans un champ de blé



Figure 121 : Sheeta a un souvenir d'enfance dans lequel elle pleure au milieu d'une steppe jaune balayée par le vent

De même, les deux récits sont hantés par une image identique, issue du conte *La princesse qui aimait les insectes* : le rêve de la jeune fille dans un champ de blé doré. Nausicaä, dans son songe, revit un souvenir d'enfance où elle protégeait un bébé Omu dans ces champs ; Sheeta, emprisonnée, se remémore une séquence visuellement similaire <sup>176</sup>. Ces correspondances visuelles permettent de tisser un lien organique : Laputa serait le vestige de la civilisation industrielle mythique dont l'effondrement a engendré le monde toxique de Nausicaä. Cette espèce de petite taille serait le témoin invariable de cette trajectoire civilisationnelle.

Si le renard-écureuil témoigne d'une stabilité morphologique, d'autres espèces subissent une dégradation progressive. C'est le cas des Minonohashi, ces rongeurs à la queue striée étudiés dans la sous-partie précédente. Leur trajectoire dessine une courbe de dégénérescence qui suggère une « théorie de l'évolution » inversée : là où le renard-écureuil s'adapte, le Minonohashi s'atrophie à mesure que le progrès humain gagne du terrain. Nous ne reviendrons pas en détail sur leur analyse anatomique, mais il importe de les citer ici comme le contrepoint tragique de cette phylogenèse : la preuve que la continuité transfilmique peut aussi être le récit d'une extinction.

La continuité transfilmique repose également sur le « petit peuple » avec les Susuwatari (noiraudes dans la traduction française). Ces entités, taches noires aux yeux écarquillés, opèrent une jonction entre le monde rural de *Mon Voisin Totoro* et le monde capitaliste du *Voyage de*

<sup>176</sup> COLSON Raphaël, REGNER Gaël, *Hayao Miyazaki : Cartographie d'un univers*, Lyon, Les Moutons électriques, 2010, p. 213. Si la chronologie diégétique résiste à une linéarité parfaite (Laputa évoque une ère pré-industrielle européenne et Nausicaä un futur post-apocalyptique), Raphaël Colson et Gaël Régner suggèrent de lire ces échos comme les marques d'une histoire cyclique propre à Miyazaki, où l'hubris technologique condamne l'humanité à répéter les mêmes erreurs et à recréer les mêmes ruines.

*Chihiro*. Dans *Mon Voisin Totoro* (1988), ce sont des esprits de la vieille bâtisse dans laquelle la famille emménage, et ils sont associés à l'ombre et à l'inoccupation. Ils incarnent un animisme domestique et ludique, disparaissant dès que la maison est « humanisée ». C'est une présence gratuite et joueuse. Dans *Le Voyage de Chihiro* (2001), les mêmes créatures ont subi une mutation fonctionnelle. Pour survivre, elles ont acquis des membres et un travail. Dans la chaufferie de Kamaji, elles portent le charbon en échange d'étoiles en sucre. La règle est brutale : sans travail, le sortilège se dissipe et elles redeviennent de la suie. Ce glissement marque le passage d'un animisme rural à une forme d'intégration capitaliste du merveilleux<sup>177</sup>. Du point de vue de leur composition anatomique, on remarque que les Susuwatari ont désormais des bras et des jambes. Ce ne sont plus les petites boules toutes rondes qui flottaient dans l'air avec légèreté. Dans le méta-monde moderne, l'esprit ne peut plus exister pour lui-même ; il doit produire de la valeur. La continuité des Susuwatari sert ici d'outil de mesure de l'aliénation socio-économique.

Enfin, il convient d'aborder la clé de voûte de cette architecture, celle qui lie *Princesse Mononoké* à *Mon Voisin Totoro*. Cette connexion, longtemps débattue sur les forums de passionnés, repose sur l'hypothèse d'une spéciation historique, où une espèce se serait transformée pour en donner une autre : le *kodama* serait la forme ancestrale du Totoro. Cette théorie n'est pas qu'une vue de l'esprit. Elle a été prudemment confirmée par la production elle-même. Toshio Okada rapporte que c'est l'animatrice Makiko Futaki qui a suggéré à Miyazaki d'ajouter un dernier *kodama* à la fin du film, en lui demandant : « Est-ce qu'on peut dire que ce *kodama* est Totoro ? ». Une idée que le réalisateur a immédiatement adoptée<sup>178</sup>. Si l'on suit cette logique, les Totoros vus en 1988 sont des *kodama* à un stade d'évolution ultérieur. Cette théorie se heurte à une friction chronologique : on apprend dans un album officiel publié à la suite du film que le Roi de la Forêt serait né au VII<sup>e</sup> siècle, soit bien avant l'époque de *Princesse Mononoké*<sup>179</sup>. En conséquence, si *Princesse Mononoké* se déroule durant l'ère Muromachi (1336-1573), Totoro ne peut pas être le dernier *kodama* perçu dans le film. Mais ces détails

---

<sup>177</sup> MICHELLE J. Smith, ELIZABETH Parsons, « Animating Child Activism: Environmentalism and Class Politics in Ghibli's Princess Mononoke (1997) and Spirited Away (2001) », *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, vol. 26, n° 1, 2012, p. 27. Les autrices voient dans *Le Voyage de Chihiro* une critique de la commodification de l'enfance japonaise post-bulle économique.

<sup>178</sup> La théorie a été validée a posteriori par le studio. Dans l'ouvrage *The Art of Princess Mononoke* (Viz Media, 2014, p. 212), il est mentionné que le dernier *kodama* survivant fut ajouté tardivement pour signifier que la forêt finirait par renaître. C'est le producteur Toshio Suzuki qui, rapportant les propos de l'animatrice Makiko Futaki et de Miyazaki, a explicitement formulé le lien : « Ce *kodama* qui reste à la fin, il va grandir pour devenir Totoro. » (Conférence *Asebamire*, Tokyo, 2002).

<sup>179</sup> *Tonari no Totoro Roman Album*, Tokyo, Tokuma Shoten, 1988, p. 86.

comptent moins que la cohérence symbolique que cette filiation instaure. Pour survivre à la mort du grand Dieu-Cerf et à la sécularisation du monde, les esprits ont dû s'adapter. Ils ont perdu leur translucidité spectrale pour acquérir de la fourrure et de la rondeur ; ils sont passés du statut d'esprit élémentaire à celui de mammifère magique. Cette transformation traduit un changement de régime complet, un changement de régime théologique. Dans *Princesse Mononoké*, la nature est transcendante, lointaine et effrayante. Les *kodama* forment une insouciant masse impersonnelle qui observe le drame humain. C'était le temps où la nature inspirait une terreur sacrée. Des siècles plus tard, la nature est devenue immanente, et bienveillante. Totoro est un voisin, il est individualisé et doux. C'est le temps du charme magique.

La suggestion de la continuité entre les esprits de la forêt des deux films suggère une domestication progressive du sacré ; elle produit un sens. La continuité biologique du bestiaire, validée par les créateurs eux-mêmes, devient une preuve matérielle de l'unité temporelle de l'œuvre ghiblienne. Le bestiaire ne sert pas seulement à peupler l'espace ; il contribue à structurer le temps long du mythe (Partie III).

### III. Réécritures et mythologies : le bestiaire comme acte politique

À l'approche du nouveau millénaire, la vérité mythologique a retrouvé une grande partie de sa légitimité. Partout dans le monde, les mythologies anciennes ont été ressuscitées, non pas en tant qu'artefacts, mais en tant que guides pour aider les créateurs de mythes contemporains dans leur effort pour créer de nouveaux mythes, de nouvelles vérités pour le vingt-et-unième siècle. Cela n'est nulle part plus vrai que dans l'industrie japonaise du manga (bande dessinée) et de l'anime (film d'animation)<sup>180</sup>.

Cette ultime partie aimerait reposer sur le présupposé que le mythe n'est pas conditionné par l'historicité. Autrement, il serait insensé de réfléchir à ce que peut être un *créateur de mythes contemporains*. En vérité, il nous paraît difficile d'argumenter en faveur de ce concept par manque de matière concrète. En revanche, on peut analyser le rapport qu'entretient l'œuvre de Miyazaki avec les mythes et les manières dont elle se construit comme un mythe, se compose de myèmes recyclés ou entre en dialogue avec des récits qualifiés de mythes. Le fait d'intégrer et d'adapter le matériau d'un fonds commun dans ses films tisse une généalogie entre l'œuvre et les réseaux folkloriques dans lesquels elle s'inscrit. En partant d'un motif (d'une créature légendaire par exemple), on peut remonter les strates historiques et contextuelles qui l'ont successivement enrobé, voir quelles formes ont été reprises, rajoutées, retranchées, et le sens de ces modifications. Selon Lévi, il s'agit là de la méthode d'un *mythmaker* contemporain<sup>181</sup>. Or, les idées, les trames et les iconographies que Miyazaki extrait, il les recontextualise et les met au service d'histoires présentes, de problèmes contemporains. Dès lors, il est intéressant de voir comment il crée à partir de répertoires anciens, des formes d'aujourd'hui enrichies par leurs usages passés.

---

<sup>180</sup> « New myths for the millennium: Japanese animation », *art. cit.*, p. 33.

<sup>181</sup> *Ibid.*, p. 38.



## A. La charge politique des créatures : réinvestir l'histoire

### 1. L'héritage contesté : réinvestir les sources nationales

Dans l'introduction, on a invoqué la dimension intertextuelle des bestiaires. L'objet est agglutinant, cumulatif, et inclusif. Analyser le bestiaire de *Princesse Mononoké* du point de vue des corpus sur lesquels sa composition est fondée dévoile une généalogie qu'il convient de problématiser. Mais pour ce faire, il est indispensable d'entrer dans quelques débats intellectuels qui ont entouré sa production, sa réception, et de manière plus générale, qui travaillent la pensée d'Hayao Miyazaki sur trois grands thèmes liés : l'animisme, le shintō et le nationalisme.

Quels sont les corpus sources des deux films que nous étudions ? On pourrait répondre qu'il est inspiré des deux chroniques fondatrices de la culture mythico-folklorique japonaise : le *Kojiki* (712) et le *Nihon shoki* (720)<sup>182</sup>. Ils furent écrits quelques années seulement après la fondation de la première capitale, Nara, par la première dynastie nationale, les Yamato, sur ordre de l'impératrice Genmei (661-721)<sup>183</sup>. L'objectif était de codifier un récit national unifié afin d'établir l'hégémonie symbolique des Yamato sur les traditions concurrentes des autres *uji* (clans ou lignages rivaux). Pour ce faire, l'impératrice Genmei ordonna aux lettrés Hieda no Are et Ō no Yasumaro de compiler les divers récits en une généalogie unique et d'assembler des faits aussi mémorables que foisonnants en une seule histoire. Cela dota la famille impériale japonaise d'une histoire remontant aux origines de l'univers, et d'une filiation divine, à l'image de celle de l'Empire du Milieu à laquelle elle se comparait de plus en plus. En prime, il fallait encadrer le bouddhisme, arrivé de l'étranger par la Corée. Pour ce faire, il était question de développer son pendant nippon, le shintoïsme<sup>184</sup>.

Malgré une longue période d'oubli, ces deux textes ont retrouvé une importance capitale dans la pensée japonaise moderne après que Motoori Norinaga a retraduit et commenté le *Kojiki* en 1798. Il cherchait dans ce texte l'essence de la pensée et de l'âme japonaise. Ces travaux fondèrent les *kokugaku-sha*, « les études nationales »<sup>185</sup>. Le courant intellectuel, initialement philologique et philosophique, a nourri, par la suite l'idéologie du Tennōisme (système impérial centré sur la figure divinisée de l'empereur) et justifié le programme expansionniste du Japon

---

<sup>182</sup> 古事記, *Kojiki*, Notes sur les faits anciens. 日本書紀 *Nihon shoki*, Chroniques du Japon.

<sup>183</sup> Sieffert René, « *Kojiki* », *Encyclopædia Universalis*, <https://www.universalis-edu.com/encyclopedia/kojiki/>

<sup>184</sup> *Ibid.*

<sup>185</sup> WRIGHT, « Forest Spirits, Giant Insects and World Trees », *art. cit.*, p. 2.

aux XIXe et XXe siècles. L'imagerie de la nature et la construction de la pensée shintō ont joué un rôle central dans la pensée de la nation à cette époque. Cela permit de forger le mythe d'un exceptionnalisme japonais, fondé sur une relation prétendument pure et privilégiée avec l'environnement naturel. Ce même privilège était ensuite invoqué pour justifier un droit à la conquête.

Les conquêtes et les massacres auxquels se livrait le gouvernement étaient alors légitimés par cette ascendance divine. C'était l'ordre naturel des choses que les Japonais dominent les autres peuples, et qu'ils aient le contrôle d'une nature avec laquelle ils avaient une relation unique<sup>186</sup>.

Or, Miyazaki, dont l'œuvre est saturée de représentations de la nature et de ses esprits (*kami*), est particulièrement susceptible d'être associé à ces rhétoriques. De plus, au Japon, il est considéré comme un *bunka-jin*, un homme de culture, et à ce titre, il est fréquemment convié à des débats avec des chercheurs et des universitaires sur ces sujets. Enfin, *Princesse Mononoké* a marqué un tournant majeur : Miyazaki a réalisé le « film substantiel »<sup>187</sup> qu'il voulait produire, un film d'animation qui porte un propos théorique, historique, et politique, à partir duquel il est possible de mener des réflexions dérivées des débats contemporains. Par la même, il révolutionne le statut du film d'animation.

Son défi était de transmettre les valeurs qu'il percevait dans l'animisme sans reconduire le discours nationaliste du cœur pur (*mago-koro*) japonais ou de la supériorité culturelle de l'archipel. Il voulait sortir de la logique institutionnelle et éviter les mécanismes susceptibles de réactiver le *shintō* d'État (*Kokka Shintō*)<sup>188</sup>. Cette démarche le rapproche de certains « intellectuels spirituels »<sup>189</sup> contemporains, tels que le philosophe Takeshi Umehara. OGIHARA-SCHUCK (2014) note que Miyazaki a absorbé la théorie d'Umehara en développant sa propre pensée animiste. Umehara, tout comme l'historien des religions Yamaori Tetsuo, a cherché à surmonter l'héritage du Japon impérial et du *shintō* d'État. Umehara, par exemple, a proposé de voir le Shintō comme une « religion de la forêt »<sup>190</sup>, issue d'une forme de culte de la nature, pour dépasser son « allergie au shintō »<sup>191</sup> liée aux souvenirs du chauvinisme d'État.

---

<sup>186</sup> *Ibid.*

<sup>187</sup> « Princess Mononoke: A Game Changer », in DENISON Rayna, *Princess Mononoke: Understanding Studio Ghibli's Monster Princess*, Bloomsbury Academic, 2017, p. 25.

<sup>188</sup> Forme instrumentalisée du Shintō à des fins idéologiques par le gouvernement Meiji jusqu'en 1945.

<sup>189</sup> OGIHARA-SCHUCK, *Miyazaki's Animism Abroad*, op. cit., p. 4.

<sup>190</sup> *Ibid.*, p. 41.

<sup>191</sup> *Ibid.*

Ces intellectuels ont d'ailleurs activement critiqué les gestes politiques ravivant les spectres du *shintō* d'État, comme les visites de premiers ministres au sanctuaire Yasukuni<sup>192</sup>.

Miyazaki, bien que ne publiant pas d'opinions directes sur ces événements, manifeste sa distance par un rejet quasi systématique du terme *shintō* dans ses écrits et discours publics. Il lui préfère le terme animisme. Il « s'est constamment efforcé de se tenir à l'écart du concept de *shintō*, même lorsqu'il en utilisait les termes »<sup>193</sup>. Par exemple, en évoquant le désir japonais d'un espace propre et pur, il utilise *métaphoriquement* le terme *shintō kegare* (souillure, impureté) pour expliciter une mauvaise pensée, mais sans faire référence au *harae* (rite de purification), qui nécessite des rituels et des outils spécifiques à la tradition *shintō*. Il conçoit la purification comme une démarche personnelle et non institutionnelle, pour les raisons mentionnées plus haut.

Une tension subsiste néanmoins dans la démarche de Miyazaki. Comme le soulignent des chercheuses telles que Susan Napier ou Lucy Wright, le cinéaste, tout en répudiant explicitement les implications nationalistes, n'en mobilise pas moins un puissant imaginaire culturel : celui d'un peuple à l'existence idéalisée dans le Japon ancien, dont les japonais contemporains seraient les descendants. Cette ambivalence est palpable lorsque Miyazaki lui-même décrit la forêt de *Princesse Mononoké* comme une « forêt qui avait été dans le cœur des Japonais depuis que leur nation a commencé dans les temps anciens »<sup>194</sup>.

Une telle formulation entre en résonance directe avec le concept de l'« Ancienne Voie » (*kodō*), central dans la pensée de Motoori Norinaga, qui visait précisément à rétablir un contact avec le noyau mystique et pur d'un *Shintō* primitif. Pourtant, les finalités de cette mobilisation de l'imaginaire sont diamétralement opposées. Là où le projet herméneutique de Norinaga a fourni un substrat idéologique au nationalisme moderne, la démarche de Miyazaki subvertit ce même héritage. Il le transpose sur un plan universel pour fonder une éthique environnementale.

Comment Miyazaki absorbe-t-il ces corpus - les mythes anciens, les interprétations de Norinaga, les théories d'Umehara - pour créer du jeu, développer sa propre vision et éviter

---

<sup>192</sup> Le sanctuaire Yasukuni est un sanctuaire shintoïste situé à Tokyo qui honore les âmes de près de 2,5 millions de soldats morts pour le Japon. La controverse naît du fait que, depuis 1978, quatorze criminels de guerre de classe A condamnés après la Seconde Guerre mondiale y sont divinisés. Les visites de responsables politiques sont donc perçues au Japon et à l'étranger, notamment en Chine et en Corée du Sud, comme un geste glorifiant le passé militariste et impérial du pays, et donc comme une résurgence idéologique du *shintō* d'État.

<sup>193</sup> OGIHARA-SCHUCK, *Miyazaki's Animism Abroad*, op. cit., p. 42.

<sup>194</sup> *Ibid.*, p. 37.

l'écueil nationaliste ? C'est en analysant la méthode de fabrication de son bestiaire qu'on peut saisir la subtilité de sa démarche.

## 2. Stratégies de recombinaison et de réappropriation culturelle

Là où Hieda no Are et Ō no Yasumaro avaient pour mission d'homogénéiser les traditions dans le *Kojiki*, Miyazaki semble s'être confié la mission de les détricoter, c'est-à-dire, de décomposer le répertoire symbolique et narratif figé des chroniques anciennes pour en isoler les composantes (les fils que sont les créatures des mythes), afin de les réagencer librement. La réappropriation passe ici par un certain art de la mosaïque. Les créatures mises en récit sont bien extraites des deux chroniques dont on a parlé, mais il est impossible de les retrouver telles quelles à la lecture de ces textes. L'objectif est d'introduire une plasticité, une nouvelle liberté interprétative, au sein d'un répertoire symbolique qui était devenu figé par son statut historique et politiquement sensible.

Revenons une nouvelle fois sur la créature qui ouvre *Princesse Mononoké*. Elle est exemplaire du procédé de composition de l'auteur, en dialogue avec les sources. Cette dernière est désignée par le nom de *tatari-gami* (littéralement, « divinité porteuse de malédiction ») par un veilleur du village. On rappelle qu'il s'agit d'un dieu-sanglier, Nago, mais sa forme divine est corrompue et altérée par une gangue de serpents vermiculaires qui lui sert de seconde peau et lui confère des articulations arachnoïdes. On assiste donc à la fusion de trois archétypes animaux : le sanglier, le serpent et l'araignée. C'est une entrée idéale pour analyser la nature des emprunts et la manière dont l'auteur se les approprie.

Dans la section LXXXVIII du *Kojiki*<sup>195</sup>, on lit :

Yamato-take dit alors : « Quant à la divinité de cette montagne, je la prendrai simplement les mains vides ». Il était en train de gravir la montagne, lorsqu'il rencontra sur le flanc de la montagne un sanglier blanc dont la taille était semblable à celle d'un taureau. Il éleva la voix et dit : « Cette créature qui se transforme en sanglier blanc doit être un messager de la divinité. Si je ne la tue pas maintenant, je la tuerai à

---

<sup>195</sup> Le premier tome du *Kojiki* expose les mythes qui expliquent les origines du Japon, les divinités associées à la création du ciel et de la terre, ainsi que la formation de l'archipel japonais. Les volumes deux et trois se concentrent sur des périodes historiques, ils les événements et anecdotes qui ont marqué le règne de chaque empereur ou impératrice, et retracent leurs arbres généalogiques. Le livre est divisé en sections.

mon retour », et il monta. La divinité fit alors tomber une forte pluie de glace qui frappa et rendit perplexe Son Auguste Yamato-take. Cette créature transformée en sanglier blanc n'était pas un messager de la divinité, mais la divinité elle-même<sup>196</sup>.

Yamato Takeru est un personnage légendaire, brave, violent et rusé du *Kojiki*. Il est le fils de l'empereur Keikō<sup>197</sup>. Son histoire, qui s'étend du chapitre LXXIX à XCII du second volume du *Kojiki*, prend la forme d'une vaste épopée de conquête, souvent interprétée comme le pendant mythologique de l'expansion historique du clan Yamato vers l'est de l'archipel. Durant cette conquête, Takeru pacifie les territoires, il subjugué les familles et les villages encore insoumis dans l'Est du pays, et il *apaise* également les divinités récalcitrantes – *apaisement* qui prend souvent la forme d'un combat héroïque. Les tribus de l'Est qui résistaient aux Yamato étaient appelées les Ezo, ou les Emishi (la tribu d'Ashitaka, on y revient bientôt).

Maintenant, regardons la version de ce passage dans le *Nihon shoki*. Y sont repris de nombreux mythes du *Kojiki*, mais quelques détails changent, les points de vue évoluent. Il est décomposé en trente volumes. Dans ceux qui sont consacrés à l'épopée de Yamato Takeru, volume VII, on lit :

Lorsqu'il arriva au mont Ibuki, le dieu de la montagne prit la forme d'un grand serpent et se posta sur la route. Yamato-dake no Mikoto, ne sachant pas que c'était le maître Dieu qui s'était transformé en serpent, se dit alors : « Ce serpent doit être le messager de la Déesse Sauvage »<sup>198</sup>.

Ici, le *kami* ne prend pas la forme d'un sanglier, il prend la forme d'un serpent. En choisissant de représenter un sanglier recouvert par des serpents, Miyazaki a choisi de piocher dans chacune des deux versions pour en créer une troisième, hybride. Dans les deux cas cependant, le résultat de la confrontation est le même, Yamato Takeru est très affaibli puis atteint d'une maladie qui le conduit lentement à sa mort :

Le Dieu de la Montagne a empoisonné le prince. [...] C'est à cette époque que Yamato-dake no Mikoto est tombé malade. La maladie s'est progressivement aggravée et il est retourné à Ohari »<sup>199</sup>.

---

<sup>196</sup> CHAMBERLAIN et ASTON, *Ko-ji-ki: Records of ancient matters*, op. cit., p. 269.

<sup>197</sup> IWAŌ Seichi et al., « 51. Yamato Takeru no mikoto », *Dictionnaire historique du Japon*, vol. 20, n° 1, 1995, p. 82.

<sup>198</sup> ASTON William George, *Nihongi: Chronicles of Japan from the Earliest of Times to A.D. 697*, Tuttle Publishing, 2011, p. 208.

<sup>199</sup> *Ibid.*, p. 209.

Pareillement, Ashitaka, à la suite du contact avec le dieu-maudit, se voit affligé d'une marque nécrotique qui s'étend sur son bras, une affliction que la prêtresse-chamane du village, Ii-sama, identifie comme un stigmate mortel dont l'issue sera fatale. Pour autant, le brouillage des sources est d'autant plus grand que l'hybridation a produit une troisième figure : une araignée géante. Celle-ci est introuvable dans les deux chroniques, mais elle est vraisemblablement inspirée de deux autres familles folkloriques qu'on étudiera sous peu.

En adoptant une vue d'ensemble du bestiaire de l'épopée de Yamato Takeru, on aperçoit quatre correspondances avec *Princesse Mononoké*. Ces parallèles suggèrent que Miyazaki ne se livre pas à une simple adaptation, mais à une véritable réécriture par recombinaison d'unités narratives et iconographiques. Autrement dit, si les éléments constitutifs du mythe sont bien présents, la syntaxe narrative qui les agence et les liens de causalité qui les sous-tendent sont entièrement refaçonnés. Premièrement, le cerf. On lit, dans le *Kojiki* :

Après avoir soumis tous les sauvages Yemishi et apaisé toutes les divinités sauvages des montagnes et des rivières, il remontait vers la capitale. Arrivé au pied du col d'Ashigara, il mangeait ses augustes provisions lorsque la divinité du col, transformée en cerf blanc, arriva et se tint devant lui. Aussitôt, alors qu'il attendait et frappait le cerf avec un brin de ciboulette [ou d'oignon selon les traductions] sauvage, le cerf fut frappé à l'œil, frappé à mort<sup>200</sup>.

Ici, on retrouve le motif du Dieu-Cerf. Dans les deux cas, un *kami* ayant l'apparence d'un cerf est tué. Seulement, il joue un rôle tout à fait annexe dans l'épopée : c'est un mauvais présage qui annonce la fin proche de Yamato Takeru. Le meurtre de ce Dieu-Cerf préfigure la confrontation à venir avec le sanglier (*Kojiki*) ou le serpent (*Nihon shoki*). Il ne s'agit pas d'un meurtre rituel placé au cœur d'une scénographie dramatique. D'ailleurs sa mort à quelque chose d'anecdotique, de ridicule et de fort malchanceux. L'association de ce Dieu-Cerf à celui de *Princesse Mononoké* paraît peut-être encore hasardeuse, mais c'est la multitude de correspondances avec le mythe de Takeru dans le *Kojiki* et le *Nihongi* qui nous semble confirmer la filiation.

Deuxième correspondance, la source, le cœur de la forêt où a lieu le rituel de soin d'Ashitaka et où on aperçoit le plus souvent le *Shishi-gami*.

---

<sup>200</sup> CHAMBERLAIN et ASTON, *Ko-ji-ki: Records of ancient matters*, op. cit., p. 267.



Ainsi, lorsqu'en redescendant, il atteignit la source fraîche de Tama-kuro-be et s'y reposa, son auguste cœur se réveilla quelque peu. C'est pourquoi cette source fraîche est appelée la source fraîche de Wi-same »<sup>201</sup>.

La source d'Isame où Yamato Takeru retrouve ses esprits et ses forces après avoir subi la malédiction et les coups des divinités rappelle la source de *Princesse Mononoké*, le lac où Ashitaka, blessé, est transporté par San pour y être guéri par l'intervention miraculeuse du Dieu-Cerf<sup>202</sup>. Néanmoins, dans les deux cas, si la source a un effet réel de guérison sur les deux héros, celui-ci n'est que partiel. Yamato Takeru succombe quelques temps plus tard ; Ashitaka est toujours destiné à mourir malgré l'intervention favorable du *kami*, puisque la marque sur son bras n'a pas disparu après son retour à la vie.

Troisièmement, la figure du loup. Dans la version plus tardive du *Nihon shoki*, un loup blanc joue un rôle dans la destinée du prince. Ce dernier sauve la vie de Yamato Takeru en le guidant hors de la forêt alors qu'il est perdu et affaibli :

Le prince s'égara soudain et ne trouva plus de chemin. C'est alors qu'un chien blanc s'approcha de lui-même et fit mine de guider le prince. Celui-ci suivit le chien, poursuivit son chemin et parvint à sortir<sup>203</sup>.

Certes, dans le film de notre animateur, le rôle des loups est beaucoup plus complexe, mais on se souvient que Moro la louve blanche transporte Ashitaka sur son dos jusqu'au lac du Dieu-Cerf pour le ramener à la vie.

Enfin, quatrièmement, on retrouve un sanglier dans les deux récits. Le sanglier déjà cité du *Kojiki* est un immense sanglier blanc.

La façon dont tous ces éléments sont présentés pourrait nous amener à formuler un présupposé étrange : que Yamato Takeru serait le modèle historique du personnage d'Ashitaka. Du moins, on pourrait pressentir une sorte d'équivalence entre ces deux personnages. Même si leurs caractères diffèrent, on pourrait penser que de la même façon que Miyazaki a repris des créatures et leur a donné de nouvelles fonctions narratives voire de nouvelles formes, Ashitaka serait né des aventures de Yamato Takeru. La question semble, à première vue, échapper aux

---

<sup>201</sup> *Ibid.*, p. 269.

<sup>202</sup> Il est bon de noter que le nom Isame donné à la source par Yamato Takeru lui-même après l'effet positif qu'elle a eu sur lui signifie littéralement « réveil, remontant » en japonais.

<sup>203</sup> ASTON, *Nihongi*, *op. cit.*, p. 208.

bornes de mon sujet, mais elle est en fait essentielle. Il est important de comprendre pourquoi Takeru est davantage le contre-modèle que l'inspiration mythique d'Ashitaka. En effet, dans les textes, Yamato Takeru s'est dirigé vers les monts où ont eu lieu les événements qui nous ont intéressé « après avoir soumis tous les sauvages Yemishi »<sup>204</sup>. Il appartient au clan impérial et lutte précisément contre le clan d'Ashitaka qu'il considère comme des « sauvages ». Miyazaki choisit comme protagoniste un descendant des vaincus et réécrit l'épopée nationale du point de vue de la marge, des vaincus.

Maintenant que nous avons vu comment notre animateur est aux prises avec des formes (surtout des récits, ici) anciennes aux enjeux encore brûlants, nous allons montrer qu'il part de ce répertoire pour constituer des « mythes modernes hybrides »<sup>205</sup>, ancrés dans les débats contemporains de la société japonaise. Si on ne voit pas encore à ce stade en quoi le résultat diffère des entreprises de Norinaga ou de Umehara taxées de nationalisme, on pose l'hypothèse que la différence réside dans l'intégration d'éléments syncrétiques et multiculturels. C'est ainsi, nous le verrons, que Miyazaki dépasse le cadre national et lutte contre l'idéologie de l'homogénéité culturelle japonaise.

---

<sup>204</sup> CHAMBERLAIN et ASTON, *Ko-ji-ki: Records of ancient matters*, op. cit., p. 267.

<sup>205</sup> WRIGHT, « Forest Spirits, Giant Insects and World Trees », art. cit., p. 1.

## B. Variations sur les nœuds folkloriques

Tous les récits de folklore avaient un son familier, un air de parenté ; on n'était pas dupe de ce qu'ils contenaient de déformations<sup>206</sup>.

Hayao Miyazaki ne se contente pas de puiser dans un répertoire figé, mais sélectionne préférentiellement des ensembles narratifs, des figures ou des motifs caractérisés par une intense activité de réécriture, de variation et de déformation au fil du temps et des contextes socio-culturels.

« L'extraordinaire profusion des *kami* et *yōkai* dans le folklore japonais, la multi insularité de la culture nipponne (le Japon est un archipel de 3500 îles montagneuses ou volcaniques) et le polymorphisme quasiment constant de ses principales créatures sont tels qu'il est quasiment impossible d'établir, pour la majorité d'entre elle, une forme fixe. C'est cette profusion et cette liberté formelle qui autorise Miyazaki à créer ses propres créatures tout en les incluant dans un bestiaire préexistant<sup>207</sup>.

Le folklore japonais s'est articulé autour de pôles régionaux distincts – chacun avec ses traditions, ses entités surnaturelles (*yōkai*, *kami*) et ses récits endémiques. La circulation de ces éléments, inhérente aux processus de transmission orale mais également nourrie par les traditions écrites et iconographiques, a engendré une dissémination et une évolution constante des formes et des significations. Dans cette perspective, il est opératoire de mobiliser la notion de « famille folklorique ». Ce terme désigne ici des regroupements de récits, de figures (*yōkai*, *kami*) ou de motifs qui, malgré la diversité de leurs actualisations, partagent des structures, des thèmes ou des fonctions suffisamment homologues pour qu'on puisse inférer une origine commune ou une appartenance à un même schème archétypal dynamique. On retrouve ces réseaux dans la base de données Kaii-Yōkai Denshō.

En mobilisant ces figures polysémiques, déjà porteuses de multiples strates d'interprétations et de réappropriations successives, Miyazaki capitalise sur la richesse contextuelle qu'elles ont accumulée. Cette démarche lui permet de complexifier les assignations identitaires, d'ébranler les certitudes interprétatives et d'introduire des nuances substantielles au sein des oppositions morales classiquement représentées à l'écran. C'est l'un des procédés par

---

<sup>206</sup> SIMAK Clifford D., *Demain les chiens*, ROSENTHAL Jean (trad.), Club français du livre, 1953, p. 90.

<sup>207</sup> ZAGALIA, « Le bestiaire fantastique dans la trilogie japonaise », *art. cit.*, p. 35.

lesquels il poursuit sa réflexion sur l'histoire, qu'il représente sous la forme d'un palimpseste de perspectives conflictuelles.

## 1. *Tsuchi-gumo* : l'histoire vue des marges

Comme annoncé, la fusion des deux *kami* des deux versions du *Kojiki* et du *Nihongi*, du sanglier et du serpent, semble avoir été tirée vers une troisième forme arachnoïde (ou tentaculaire selon Florent BARRERE)<sup>208</sup>. Or, la structure de la séquence et l'esthétique du monstre comportent de multiples échos à deux mythes du folklore japonais, deux mythes qui tournent autour d'un même *mononoke* : la *tsuchi-gumo*. Il s'agit d'une araignée géante, dont le nom pourrait être littéralement traduit par « araignée de terre ».

### a) *L'affrontement de Minamoto no Yorimitsu et de la tsuchi-gumo dans Le Dit des Heike (XIIIe siècle)*



Figure 122 : Rouleau illustrant l'affrontement entre Minamoto no Yorimitsu et une *Tsuchi-gumo*, attribué à Tosa Nagataka, XIV<sup>e</sup> siècle

Le premier mythe raconte l'affrontement entre Minamoto no Yorimitsu, l'un des quatre guerriers légendaires de la période Muromachi, et la *tsuchi-gumo* [Figure 122]. On retrouve cette légende dans *Le Dit des Heike*, un texte médiéval de littérature guerrière compilé au XIII<sup>e</sup> siècle<sup>209</sup>. Voici l'extrait où le Minamoto no Yorimitsu et son compagnon Tsuna aperçoivent le monstre pour la première fois :

<sup>208</sup> BARRERE, « Le devenir-poulpe : du mythe à la réalité », *art. cit.*

<sup>209</sup> REIDER Noriko, « Tsuchigumo soshi: The emergence of a shape-shifting killer female spider ». *Asian ethnology*, vol. 72, n°1, 2013, p. 55.

Lorsqu'ils regardèrent à l'intérieur, ils virent une créature de deux cents pieds de long [...]. En l'approchant par l'avant, ils virent une masse de pattes innombrables. Ses yeux brillaient comme la lumière du soleil et de la lune<sup>210</sup>.

Ils découpèrent rapidement le flanc du monstre, après quoi d'innombrables petites araignées de la taille d'un enfant de sept ou huit ans se mirent à courir frénétiquement dans tous les sens<sup>211</sup>.

La description initiale du monstre présente plusieurs homologues avec le *tatari-gami*. On retrouve ici une morphologie définie par une taille colossale, une multiplicité d'appendices locomoteurs et des yeux intenses. Le principe de composition par agrégation est similaire. La chair du *tatari-gami* est un amas de vers-serpents ; celle de la *tsuchi-gumo* est une matrice pour d'autres créatures. Dans les deux cas, un macro-organisme est constitué d'une multitude de micro-organismes. À travers ce dépeçage de *tsuchi-gumo*, on croit voir un écho à la décomposition accélérée de Nago, dont le corps se dissout pour ne laisser qu'un squelette.

Les deux récits introduisent une ambiguïté morale. La *tsuchi-gumo*, comme le *tatari-gami*, s'exprime pour crier sa souffrance et maudire les protagonistes. Elle poussa un grand cri : « Oh, comme nous sommes impuissants ! Comment se fait-il que notre corps meurtri souffre autant ! »<sup>212</sup>, comme Nago : « Bientôt, vous souffrirez tous comme j'ai souffert »<sup>213</sup>. En donnant une voix et une conscience à la souffrance du monstre, les deux récits subvertissent le trope de la chasse héroïque. La mise à mort perd sa gloire pour révéler une potentielle injustice, brouillant la distinction manichéenne entre le protagoniste héroïque et l'antagoniste monstrueux.

### **b) Tawara Tōda et le Mille-pattes géant**

Le second mythe de référence pour la *tsuchi-gumo* appartient à la famille folklorique entourant Tawara Tōda (un personnage mythique inspiré par la figure historique de Fujiwara Hidesato). On retrouve sa légende dans les *Histoires de fantômes de la cour impériale* (1711)<sup>214</sup>. Ici, les correspondances sont d'ordre structurel et scénique. Le héros, après avoir prouvé sa

---

<sup>210</sup> KIMBROUGH Keller et SHIRANE Haruo (dir.), « The Tale of the Dirt Spider », in *Monsters, animals, and other worlds : a collection of short medieval Japanese tales*, New York : Columbia University Press, 2018, p. 59-72.

<sup>211</sup> *Ibid.*

<sup>212</sup> *Ibid.*

<sup>213</sup> Traduction de mon fait du script japonais.

<sup>214</sup> KOYO et al., *Honchō kaidan koji* [Histoires de fantômes et anecdotes du Japon], Tokyo : Dentō to Gendaisha, 1978.

valeur, est sollicité pour affronter un mille-pattes géant (*ōmukade*) qui a décimé la famille d'une entité surnaturelle déguisée sous les traits d'une femme<sup>215</sup>. Dans les deux cas, un jeune protagoniste armé d'un arc et de flèches est en position défensive, il tente de s'interposer entre la charge fulgurante d'un monstre et un village. La description du monstre n'est pas non plus sans rappeler *Le Dit des Heike*.

Du haut du mont Mikani, le guerrier aperçoit deux énormes lumières qui se dirigent vers lui : ce sont les yeux du mille-pattes. Hidesato tira trois flèches jusqu'à ce que les lumières s'éteignent et que la bête meure. En levant les yeux vers le mont Mikami il vit deux ou trois mille torches flamboyantes [les pattes de la bête] descendre du haut du mont Hira. Elles roulaient et se balançaient comme si la montagne elle-même était en effervescence<sup>216</sup>.



Figure 123 : Le *tatari-gami* dévale le flanc de la montagne en poursuivant Ashitaka et détruit tout sur son passage

Outre les motifs récurrents de la taille, des yeux lumineux et de la multiplicité des appendices, un détail crucial apparaît : « l'effervescence » de la montagne elle-même. Miyazaki semble opérer ici une transposition cinétique de cette description textuelle. Lors de la charge du *tatari-gami* [Figure 123] la caméra tremblante et la dévastation de la végétation le long de la pente traduisent visuellement la mise en mouvement du paysage par la fureur du monstre.

Enfin, la modalité d'exécution de l'être l'hybride est presque la même dans le texte :

Lorsque la créature fut à portée, il tendit son arc de toutes ses forces et tira sur ce qui semblait être le milieu de son front. Les deux ou trois mille torches qu'il avait vues

<sup>215</sup> VISSER Marinus Willem de, *The Dragon in China and Japan*, Amsterdam, J. Müller, 1913, p. 191-193.

<sup>216</sup> *Ibid.*



s'éteignirent toutes en même temps. [...]. Puisque le monstre avait été aussi puissant, Hidesato se demanda s'il ne chercherait pas un jour à se venger<sup>217</sup>.



Figure 124 : La première flèche décochée par Ashitaka plante l'œil rouge du tatarigami



Figure 125 : La seconde flèche d'Ashitaka se plante entre les deux yeux de Nago

Pour être précis, Ashitaka tire d'abord dans un des yeux du monstre [Figure 124], puis, comme dans le récit épique, entre les deux yeux de Nago, ce qui le délivre de la gangue maudite [Figure 125]. Les deux yeux brasillants du *tatarigami* s'éteignent instantanément, puis Nago perd la vie lentement. Cependant, là où le texte se conclut sur la crainte d'une vengeance, l'anime commence par la transmission d'une malédiction physique qui concrétise le présage du *kami* : « Vous allez goûter ma souffrance et ma haine ».

Le bestiaire investi par l'animateur est pré-politisé, c'est-à-dire que ses inspirations sont déjà prises dans des tensions politiques. Le terme *tsuchi-gumo* ne désignait pas uniquement la créature mentionnée plus haut. Ce terme était employé de manière péjorative dans les chroniques fondatrices pour désigner les clans locaux qui résistaient à l'autorité impériale Yamato. Afin de légitimer leur subjugation, ces textes décrivent fréquemment ces groupes rebelles avec des caractéristiques physiques anormales pour les déshumaniser. Par exemple, le *Nihon Shoki* les dépeint comme étant « de petite taille mais avec de longs membres, semblables à des pygmées »<sup>218</sup>. C'est une tactique de monstrification de la résistance. Le vocable péjoratif, *tsuchi-gumo*, est conceptuellement équivalent à d'autres termes comme Ezo ou Emishi, qui désignaient les peuples « sauvages » du nord de Tōhoku refusant de se soumettre<sup>219</sup>. Les assimiler à des araignées rampantes était une manière rhétorique de signifier leur état

<sup>217</sup> *Ibid.*

<sup>218</sup> ASTON, *Nihongi*, op. cit., p. 129.

<sup>219</sup> NISHIOKA Hideo et SCHENCK W. Egbert, « An Outline of Theories Concerning the Prehistoric People of Japan », *American Anthropologist*, vol. 39, n° 1, 1937, p. 26.

prétendument non civilisé<sup>220</sup>. Le mot Emishi lui-même qui signifie, « barbare crevette ». L'Empire chinois utilisait également des noms d'animaux proches pour désigner les peuples périphériques<sup>221,222</sup>.

Le contexte étant posé, on peut saisir le paradoxe du début du film. Le clan Emishi d'Ashitaka, un peuple qualifié de *tsuchi-gumo* par le pouvoir central, est attaqué par une divinité qui a précisément pris la forme monstrueuse d'une *tsuchi-gumo*. L'ironie est décuplée par la superposition des strates historiques et légendaires. Le tueur de la *tsuchi-gumo* dans *Le Dit des Heike* est Minamoto no Yorimitsu. Or, le clan Minamoto est précisément celui qui a mené la guerre historique qui a plus ou moins achevé de soumettre les Emishi de Tōhoku au XI<sup>e</sup> siècle ; le général de cette campagne, Minamoto no Yoriyoshi, était le neveu de Yorimitsu<sup>223</sup>. La mention dans le film d'une défaite du clan d'Ashitaka « il y a 500 ans » coïncide parfaitement avec cette chronologie si on considère que le film se passe au XVI<sup>e</sup> siècle, dans la seconde moitié de la période Muromachi.

Cet imbroglio sémantique et historique ne semble pas fortuit. Il réinsère les Emishi au cœur des légendes nationales, et ce, via un travail réfléchi de composition du bestiaire. Dans le film, Ashitaka, un Emishi, accomplit les gestes héroïques des figures impériales (Minamoto Yorimitsu ou encore Fujiwara Hidesato, modèle de Tawara Tōda). Miyazaki répond cinématographiquement à la question : que deviendrait la légende nationale si son protagoniste appartenait au camp des vaincus ?

## 2. Kanayago : l'hybridation comme outil de nuance

Ce n'est pas comme si nous pouvions coexister avec la Nature simplement en vivant humblement, et que nous la détruisions parce que nous devenons avides. Lorsque nous reconnaissons que même le fait de vivre humblement détruit la Nature, nous ne savons plus quoi faire. Et je pense qu'à moins de nous placer dans cette position où nous ne

---

<sup>220</sup> KANO Seiji, « 「もののけ姫」を読み解く [Reading and understanding Princess Mononoke] », 別冊 Comic Box, vol. 2, 1997.

<sup>221</sup> « Chapter 3 : Ethnicity », in BATTEN Bruce Loyd, *To the Ends of Japan: Premodern Frontiers, Boundaries, and Interactions*, University of Hawaii Press, 2003, p. 103-107.

<sup>222</sup> Les kanjis du mot Emi-shi, 蝦夷. LYCAS Alexis, *Les Man du fleuve bleu: La fabrique d'un peuple dans la Chine impériale*, Anacharsis, 2023, p. 62.

<sup>223</sup> Pour être plus précis, Minamoto no Yorimitsu est l'oncle de Minamoto no Yoriyoshi, le général qui a dirigé les forces du clan durant la guerre de Cinq ans.

savons pas quoi faire et de partir de là, nous ne pouvons pas réfléchir aux questions environnementales. (Miyazaki 1997a)<sup>224</sup>.

Cette complexité est au cœur de *Princesse Mononoké*, où la guerre oppose les esprits de la forêt, menés par le duo San et Moro, au village des Forges (Tatara-ba) de Dame Eboshi. Plutôt que de présenter un conflit manichéen, Miyazaki ancre les deux factions dans une origine mythologique commune, celle de la déesse Kanayago. Nous posons l'hypothèse que cette hybridation des sources est une stratégie narrative et visuelle délibérée visant à mettre en forme l'impasse éthique (environnementale) décrite dans la citation ci-dessus, et à déconstruire les oppositions simplistes.



*Figure 126 : La tête de Moro s'élance dans les airs pour dévorer Dame Eboshi*

Le village des Forges est peuplé par les Tatara, nom qui désigne historiquement la pratique et le lieu de la sidérurgie japonaise<sup>225</sup>. La déesse tutélaire de cette industrie est Kanayago, descendue du panthéon shintō pour disséminer les techniques sidérurgiques dans la province d'Izumo. Un détail de sa légende est fondamental : Kanayago hait les loups (*yama-inu*), car un membre de l'espèce l'aurait jadis dévorée. Miyazaki transpose ce mythe dans la confrontation finale entre Moro et Dame Eboshi [Figure 126]. La tête de la déesse-louve se détache de son corps pour sectionner le bras d'Eboshi, dirigeante des Forges et avatar de

<sup>224</sup> CAVALLARO, *The Anime Art of Hayao Miyazaki*, op. cit., p. 57.

<sup>225</sup> Le mot Tatara désignait à l'origine le soufflet à pied utilisé pour faire grimper la température des bas fourneaux utilisés dans l'industrie sidérurgique. Par extension, le terme a fini par désigner les bas fourneaux directement, puis la technique de fabrication du fer à partir de sable de fer, et enfin les villages qui se sont construits autour de cette pratique.

Kanayago. Notons que dans le film, c'est la balle tirée d'Eboshi qui conduit lentement Moro à la mort. Elles se sont entre-détruites.



Figure 127 : Extrait du documentaire *How Princess Mononoke was Born*, réalisé par Toshio Uratani



Figure 128 : San est à califourchon sur le dos de Moro, dans la même position que Kanayago sur sa monture

Parallèlement, Miyazaki utilise l'iconographie traditionnelle de Kanayago comme modèle direct pour le duo adverse. La déesse est souvent représentée à califourchon sur un renard blanc à deux queues et on sait grâce au documentaire *How Princess Mononoke was Born* (2001) que Miyazaki a étudié ces représentations [Figure 127]. La reprise a des allures de citation directe [Figure 128] : la posture, la direction du regard, le bâton de la déesse/la lance de San, et surtout la monture - un grand quadrupède blanc à deux queues - créent une homologie visuelle et compositionnelle.

Il est plus probable que les personnes qui travaillaient dur et qui étaient gentilles avec leurs voisins étaient les mêmes qui, dans un effort pour améliorer leurs conditions de vie, ont découpé les montagnes et dispersé les animaux<sup>226</sup>.

La situation narrative est donc un paradoxe : les protectrices de la forêt (San/Moro) et la promotrice de l'expansion de sa société par l'expansion industrielle (Dame Eboshi) sont rapportées à une même ascendance généalogique. Miyazaki choisit de « montrer le monde tel qu'il est, un conglomerat »<sup>227</sup>. En faisant dériver les antagonistes d'une source unique, Miyazaki désamorce la tension manichéenne. Le jeu de références souligne l'impasse tragique du conflit.

<sup>226</sup> MIYAZAKI *et al.*, *Turning point*, *op. cit.*, p. 59.

<sup>227</sup> OGIHARA-SCHUCK, *Miyazaki's Animism Abroad*, *op. cit.*, p. 37. Cite MIYAZAKI, *Turning point*, p.32.

Ni la vision de San (qui perçoit Eboshi comme un mal absolu) ni celle d'Eboshi (qui refuse de voir l'insoutenabilité de sa politique) n'est tenable. Leur origine partagée rappelle une interdépendance oubliée. L'imbroglio suggère que leur lutte acharnée n'est pas un état naturel, mais la conséquence d'une harmonie brisée où deux légitimités s'affrontent jusqu'à l'autodestruction.

## C. Le meurtre de l'esprit de la forêt

### 1. Enquête sur un déicide

— On dirait que Princesse Mononoké est fondé sur la mythologie japonaise.  
MIYAZAKI : C'est davantage influencé par l'histoire de Gilgamesh que par la mythologie japonaise<sup>228</sup>.

Après lecture de cette citation, sans renoncer à ce que nous avons avancé auparavant, essayons de comprendre pourquoi Miyazaki place au premier plan la généalogie antique mésopotamienne, devant le fonds commun japonais. Sans relancer la question de savoir quelle foi il convient d'accorder aux dires des artistes, cette perspective renverse totalement notre étude de l'intertextualité de *Princesse Mononoké*. Alors même que ZAGALIA inscrit le film au cœur de la « trilogie japonaise » de l'auteur, que YOSHIOKA rapporte : « il n'était pas sûr de ce qu'était un « film substantiel », mais une chose dont il était certain, c'est qu'il ne créerait plus de films se déroulant hors du Japon »<sup>229</sup>. On l'a vu, le film regorge de références érudites extraites de fonds communs locaux. Si dans la citation ci-dessus, il met en valeur un corpus étranger, et en quelque sorte universel en raison de son antiquité et de sa réputation d'être la plus vieille œuvre écrite de l'histoire de l'humanité<sup>230</sup> ; à d'autres moments, il déprécie les corpus japonais :

Jusqu'en 1988, date à laquelle il créa *Mon Voisin Totoro*, il n'utilisa pas le Japon comme décor. « Même si je pensais au Japon comme cadre, je n'arrivais à apprécier aucun de ses contes populaires, légendes et récits mythiques » (266). Au lieu de cela, il se consacrait à « la lecture d'œuvres littéraires provenant notamment d'Occident, de Russie et d'Europe de l'Est » (266) et à la création d'animes tels que *Heidi* (1974) et *Lupin III* (1971–72 - 1980) qui se déroulent à l'étranger<sup>231</sup>.

---

<sup>228</sup> MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshiten*, op. cit. ; trad. angl. *Turning Point*, p. 99. Miyazaki fait référence à l'épopée de *Gilgamesh* (ギルガメシュ) et au meurtre du gardien de la forêt Humbaba. Cette lecture s'inscrit en dialogue avec les thèses du philosophe Takeshi Umehara sur les origines de la civilisation, ce qui permet de situer le conflit de *Mononoké* au-delà de la seule histoire japonaise.

<sup>229</sup> MIYAZAKI, *The Place Where the Wind Returns to*, p.122. cité dans YOSHIOKA, « Princess Mononoke: A Game Changer », art. cit., p. 27.

<sup>230</sup> La première version connue a été rédigée en akkadien dans la Babylonie du XVIIIe au XVIIe siècle av. J.-C, mais sa circulation sous forme orale remonte au IIIe millénaire.

<sup>231</sup> OGIHARA-SCHUCK, *Miyazaki's Animism Abroad*, op. cit., p. 34.

Comme Umehara mentionné plus tôt, il était « [allergique] au Shintō »<sup>232</sup>, et avait développé une méfiance à l'égard de ses manifestations médiatiques, institutionnelles et nationales. Menons une étude comparée de notre film et de *l'Épopée de Gilgamesh*, afin d'analyser pourquoi il préfère cette généalogie. YOSHIOKA<sup>233</sup>, SELAND<sup>234</sup>, et chez ŌTA<sup>235</sup> ont déjà mentionné ce lien au moment de référencer les inspirations de l'animateur. Seule MONTERO PLATA<sup>236</sup> a approfondi l'étude, mais celle-ci n'est pas centrée sur le bestiaire.

Avant de procéder à des analyses plus spécifiques, il convient d'établir un second rapport, entre *Princesse Mononoké*, et une pièce de théâtre écrite par le même Umehara dont nous parlions, justement intitulée *Gilgamesh* (1988). De plus, Miyazaki a eu connaissance de cette pièce, nous en avons la certitude.

Après la publication de *Gilgamesh* en 1988, Umehara envoya la pièce à Miyazaki en vue d'une éventuelle adaptation en anime, mais essuya un refus poli. Dix ans plus tard, on demanda à Umehara d'écrire une critique de *Mononoke-hime*. Il fut contrarié de voir le film car, pour lui, Mononoke avait exactement le même thème que la pièce que Miyazaki avait refusé d'adapter – le meurtre des divinités de la forêt. Umehara reconnut que le film était totalement différent de sa pièce en termes de cadre et d'intrigue, et il commenta : « on aurait pu m'en toucher un mot »<sup>237</sup>.

La pièce d'Umehara se déroule en Mésopotamie, et il met en scène l'idée que le progrès technique a engendré les destructions environnementales. Soit. Seulement, il précise, que « la destruction environnementale actuelle serait uniquement attribuable au monothéisme chrétien »<sup>238</sup> et Shūichi Katō ne manque pas de relever que « l'attaque d'Umehara contre la modernité occidentale et sa présentation du Japon comme un nouveau modèle »<sup>239</sup> frôlent la rhétorique des intellectuels qui ont construit le shinto d'État.

Selon Umehara, permettre l'assassinat de l'esprit gardien de la forêt fut une ligne de pensée fondée dans la civilisation sumérienne - qui en vint à forger la fondation de la

---

<sup>232</sup> *Ibid.*, p. 41.

<sup>233</sup> YOSHIOKA Shiro, « Princess Mononoke: A Game Changer », *art. cit.*, p. 96.

<sup>234</sup> SELAND John, « Comparing Tolkien's The Lord of the Rings and Miyazaki's Princess Mononoke », *Inklings Forever*, n° 4, 2004, p. 3.

<sup>235</sup> ŌTA Tetsuo, « On Princess Mononoke », *Obirin Review of International Studies*, n° 17, 2005, p. 10.

<sup>236</sup> MONTERO PLATA, *Sur la piste de Princesse Mononoké*, *op. cit.*

<sup>237</sup> « Princess Mononoke: A Game Changer », *art. cit.*, p. 30.

<sup>238</sup> OGIHARA-SCHUCK, *Miyazaki's Animism Abroad*, *op. cit.*, p. 39.

<sup>239</sup> *Ibid.*



civilisation occidentale - et une forme de pensée similaire se refléterait ensuite dans les travaux, par exemple, de Platon et Descartes, devenant progressivement le principe de base de la civilisation occidentale (Ishida et Furukawa, 2013 : 136)<sup>240</sup>.

Umehara cite les travaux de Yoshinori Yasuda, chercheur spécialisé dans les sciences de l'environnement, pour établir les racines d'une différence culturelle essentielle entre l'Orient et l'Occident<sup>241</sup>. Selon ceux-ci, une différence de structure de production (la riziculture) induit une différence dans la structure de la pensée et dans l'élaboration des croyances religieuses. À l'apogée de cette logique, dans le livre *Nature Technology Creating a Fresh Approach to Technology and Lifestyle*, il affirme que « l'assassinat de l'esprit de la forêt ne serait jamais survenu en Orient » (Ishida et Furukawa, 2013 : 142).

La question est de savoir si en investissant ce même thème Miyazaki en arrive au même résultat. Ces affirmations incitent à répondre que non : « Je pense que les Japonais ont tué les *Shishi-gami* à l'époque de Muromachi »<sup>242</sup>. Il lui importe de montrer que les japonais ont commis le meurtre rituel sans influence de la pensée occidentale, que le Japon n'est pas une nation modèle, et que les japonais n'ont pas un rapport privilégié avec la nature. Donc, placer le meurtre de l'Esprit de la Forêt au centre de la structure du film était une prise de position forte sur la question du rapport des japonais à la nature. Cela charge le bestiaire d'enjeux politiques majeurs. Maintenant que le contexte global est posé, menons l'étude comparée des deux œuvres.

---

<sup>240</sup> MONTERO PLATA, *Sur la piste de Princesse Mononoké*, op. cit., p. 116.

<sup>241</sup> En Occident, la culture céréalière et l'élevage laitier. En Orient, la riziculture et la pêche. Comme la culture du riz nécessite de grandes réserves en eau, la préservation des forêts (qui limitent l'érosion des sols et améliorent la rétention d'eau) devient la clé de voûte de ce mode de production. KANO, « 「もののけ姫」を読み解く [Reading and understanding Princess Mononoke] », art. cit.

<sup>242</sup> MIYAZAKI Hayao, "Japan's Animated Film Hit Silver Screen," *CNN Today*, 3 October 1997.

## 2. De Humbaba au *Shishi-gami* : échos de Gilgamesh

Épopée de Gilgamesh	Princesse Mononoké
Gilgamesh, le roi de la cité d'Uruk, rencontre Enkidu, un enfant de la nature vivant au milieu des animaux, se comportant comme eux, « accoutré à la sauvage ».	Ashitaka, prince Emishi et futur chef de son village, rencontre San, jeune fille élevée par une meute de loups, portant une peau de loup et une coiffe évoquant un masque tribal, farouchement dévouée au monde sauvage.
Le roi d'Uruk propose à son ami de se rendre dans la lointaine Forêt des Cèdres, à l'ouest, dans les montagnes du Liban, pour combattre le démon Humbaba, qui a été investi de la charge de protéger les lieux.	Ashitaka, frappé d'une malédiction après avoir tué Nago (un dieu sanglier corrompu), quitte son village et, suivant les indications de la chamane, part en quête du <i>Shishi-gami</i> , le <i>kami</i> gardien de la Forêt des Cèdres à l'ouest, pour comprendre et guérir.
Les deux héros parviennent à la Forêt des Cèdres. Sa description (Tablette V) évoque une contemplation, une « polyphonie » où « (À travers) toute la forêt, un oiseau commence à chanter », et où les chants des animaux forment un « vacarme incessant » devant Humbaba.	Ashitaka arrive au cœur de la forêt du <i>Shishi-gami</i> . Il est subjugué par la beauté et le mystère du lieu, notamment l'étang sacré, et par l'apparition majestueuse du <i>Shishi-gami</i> au milieu de sa harde de cerfs, dans un silence quasi-religieux.
Un combat héroïque s'engage contre Humbaba. Avec l'aide du dieu Shamash, Gilgamesh et Enkidu terrassent le géant à la hache, le décapitent, puis procèdent à l'abattage des cèdres.	Dame Eboshi, maîtresse des Forges, organise une expédition pour tuer le <i>Shishi-gami</i> et décapite le <i>kami</i> à l'aide d'une arquebuse, avec l'aide du moine Jiko-bō.
Enkidu est maudit par les dieux et condamné à mourir pour avoir participé au meurtre d'Humbaba et, par la suite, du Taureau Céleste envoyé par Ishtar.	Ashitaka est maudit dès le début du film après avoir affronté et tué le <i>tatari-gami</i> Nago.
Gilgamesh, abattu par la mort de son ami, part en quête de la vie éternelle auprès d'Uta-Napishti.	L'Empereur du Japon, par l'intermédiaire de Jiko-bō, convoite la tête du <i>Shishi-gami</i> , croyant qu'elle lui conférera l'immortalité.
Uta-Napishti, le seul survivant du Déluge lui raconte cet événement. Enlil, agacé par le bruit et la croissance de la population humaine, déclencha un déluge qui rasa la terre.	Lorsque le <i>Shishi-gami</i> est décapité, son corps se transforme en une entité destructrice qui répand une substance mortifère, un <i>déluge</i> noir qui engloutit la forêt et les Forges

Plutôt que de présenter l'épopée de manière générale, on a créé un tableau qui met bout à bout l'intrigue des deux œuvres. Il semble évident que les correspondances, tant elles sont nombreuses, ne relèvent pas de la coïncidence. Dans l'esprit de la citation de Vinciane Despret qui a ouvert ce mémoire, respectons les différences, et soyons attentifs à ce sur quoi cette mise en rapport nous permet de mettre le doigt que nous ne voyions peut-être pas auparavant.

Miyazaki a replacé l'histoire au Japon, mais c'est toujours une évolution technique qui cause la mort de la divinité de la forêt. Okuyama relève :

Ironiquement, dans l'épopée de Gilgamesh, c'est une hache de bronze - signifiant de l'ingéniosité humaine - qui tue le dieu de la forêt (Kantō, 1997). Dans le mythe d'Izanami du *Kojiki*, la femme *kami* meurt en donnant naissance au feu, signifiant de la civilisation (Furukawa, 2011). Dans l'histoire de Miyazaki, la balle de fer fabriquée à Tatara-ba détruit le Dieu Cerf, gardien de la forêt<sup>243</sup>.

Du reste, on peut s'arrêter sur quelques points plus précis de la réécriture et de l'adaptation de ce mythe en animation par Miyazaki.



Figure 129 : Photogramme du moment où la seconde balle de dame Eboshi atteint le cou du Shishi-gami alors qu'il entame sa transformation en Deidarabotchi

Gilgamesh, en entendant son cher ami, a repris ses esprits. Il hurla, souleva sa gigantesque hache, la balança, la planta dans le cou d'Humbaba, le sang jaillit, la hache

<sup>243</sup> « Folklore Motifs in Spirited Away (2001) and Princess Mononoke (2000) », *art. cit.*, p. 121.

mordit à nouveau la chair et les os, le monstre chancela, ses yeux roulèrent, et au troisième coup de hache, il bascula comme un cèdre et s'écrasa sur le sol<sup>244</sup>.

Tout d'abord, Miyazaki a refusé le combat héroïque et le registre épique. Certes, comme Humbaba, le *Shishi-gami* est tué en plusieurs coups : la première balle le traverse mais ne lui arrache qu'un sourire. La seconde l'atteint à un moment de vulnérabilité et le décapite, « le sang jaillit ». Mais la seule riposte du *Shishi-gami*, si on peut appeler cela une riposte, a lieu lorsqu'il tente d'empêcher le tir de Dame Eboshi en obstruant son arme avec des végétaux<sup>245</sup>. Ce sont les autres *kami*, Moro et Okkoto qui ont assumé la fonction guerrière de la nature, et qui ont mené la guerre. L'Esprit de la Forêt se maintient tout du long dans une attitude de contemplation passive, il est tenu hors du cycle de la haine et de la violence. Dans l'épopée sumérienne, tuer Humbaba est un exploit héroïque qui permet de civiliser le monde et de bâtir Uruk. C'est la victoire de la culture sur la nature sauvage. Dans *Mononoké*, le meurtre du *Shishi-gami* est une catastrophe, une amputation ontologique, un régicide qui ne produit que de la boue stérile.



Figure 130 : L'instant qui suit la décapitation du *Shishi-gami*, une boule noire et visqueuse sort de son corps qui se défait mollement

Par rapport à ce que nous disions dans la partie précédente sur le fait d'incarner les créatures jusqu'aux intestins, on est ici étonné que Miyazaki n'en ait pas profité, contrairement au récit mésopotamien, pour faire jaillir les entrailles du *kami*.

<sup>244</sup> MITCHELL Stephen et ALONSO López Javier, *Gilgamesh*, Alianza Editorial Sa, 2008, p. 128.

<sup>245</sup> On note à cet égard qu'il a ici réemployé un motif déjà présent dans *Le voyage de Shuna* (1983) : le fait d'obstruer le fonctionnement des armes à feu par une croissance végétale éclair.

Puis les deux amis l'ont éventré, ont extrait ses intestins, ont coupé sa tête aux dents aiguisées comme des poignards et ses horribles yeux rouges au regard fixe. Une pluie fine tombait sur les montagnes. Une pluie fine tombait sur les montagnes<sup>246</sup>.

Au contraire, le corps du *kami* tombe comme tombe un costume [Figure 130]. L'animateur n'a cette fois-ci pas choisi d'incarner l'être sacré dans une matérialité organique. Jusqu'au bout, il maintient sa texture éthérée.



Figure 131 : Ashitaka ouvre la boîte métallique qui contenait la tête du Shishi-gami

Quoi qu'il en soit, ni l'image de la tête du Dieu-Cerf inerte dans les mains de Dame Eboshi [Figure 109], ni son apparence livide, sans couleurs [Figure 131] au moment où Ashitaka récupère la tête, ne font écho aux « horribles yeux rouges au regard fixe » de la créature qui a fraîchement perdu la vie. Là encore, Miyazaki a davantage choisi, dans sa caractérisation du *kami*, de ne pas composer un démon, un hybride monstrueux. Cela ne l'empêche pas, en revanche, d'enclencher un cataclysme.

Son râle a ébranlé les montagnes du Liban, inondé les vallées de son sang, fait gronder la forêt sur quinze kilomètres<sup>247</sup>.

Le ruissellement du sang du gardien dans la vallée qu'il protégeait prend deux formes différentes : dans *Gilgamesh* c'est un flot de sang, dans *Princesse Mononoké*, une marée noire

---

<sup>246</sup> MITCHELL et LOPEZ, *Gilgamesh*, op. cit., p. 128.

<sup>247</sup> *Ibid.*

et mortifère recouvre la forêt tout entière et le village qui la borde. « La pluie fine [qui] tombait sur les montagnes » rappelle la pluie de *kodama* inanimés ou la décomposition du géant en petits bouts flottants. Miyazaki, pour son cataclysme final, a trouvé une forme équivalente au déluge de l'œuvre sumérienne.

### 3. Le *Shishi-gami* : figure du syncrétisme



Figure 132 : Vue de profil du *Shishi-gami*, alors qu'il est en marge de la discussion entre les loups et les sangliers

Pour terminer cette étude de l'Esprit de la forêt, il est indispensable de se confronter pleinement à la complexité de la créature inventée par Miyazaki. Cette dernière polarise la tension entre le particulier et l'universel. Elle est le fruit d'une certaine pratique du syncrétisme qui révèle l'aspiration de l'auteur à fragiliser la rhétorique nationaliste sur l'homogénéité culturelle japonaise. Plus que jamais, malgré la hauteur de cette ambition, on constate l'aspect de *bricolage mythologique*, de fabrique artisanale dont procède une part du bestiaire de l'auteur. Deux conditions étaient réunies pour permettre à Miyazaki de donner à forme à cet être multiculturel. La première relève de la plasticité du shintoïsme.

Une enquête sur la religion au Japon, menée par l'Agence pour les Affaires culturelles dans les années 1970, a conclu que le shintoïsme fournit « une matrice culturelle [...] pour l'acceptation et l'assimilation des éléments étrangers »<sup>6</sup>, et a révélé que, loin de supplanter les traditions indigènes, les religions introduites sont assimilées dans le système de croyances japonais<sup>248</sup>.

<sup>248</sup> WRIGHT, « Forest Spirits, Giant Insects and World Trees », *art. cit.*, p. 2.



L'autre condition est à chercher dans la lecture d'une œuvre théorique qui a laissé une marque indélébile dans l'esprit de l'animateur. En 1966, Sasuke Nakao a écrit *The Origin of Cultivated Plants and Agriculture* (1966). L'auteur avance que la partie occidentale du Japon était recouverte de forêts de feuillus sempervirents similaires à celles que l'on trouvait dans d'autres régions d'Asie, et que cette continuité de biome était redoublée d'une continuité culturelle, suivant la même logique que celle de Yoshinori Yasuda dont nous avons parlé plus haut. Miyazaki en parle de la manière suivante :

J'ai senti les nuages se dissiper quand j'ai réalisé que, même si les Japonais ont pu commettre diverses erreurs, nous ne sommes pas limités à cette histoire [...]. Cela m'a permis de regarder l'histoire dans son ensemble avec plus de liberté que jamais<sup>249</sup>.

Cette soupape, cette respiration, lui a permis de surmonter son rejet du fonds commun japonais dans un même mouvement qui lui a donné l'envie de tourner son regard vers l'extérieur.

Et quant au géant Deidarabotchi, il existe de nombreuses légendes de géants dans tout le Japon. Mais je n'ai pas utilisé ces géants comme source d'inspiration pour les images. Au contraire, je tenais à leur donner une forme différente, et j'ai attribué un sens différent au mot deidarabotchi. Il est vrai que j'ai tiré quelques idées de ces légendes, mais je n'ai jamais rêvé de réaliser un film fondé sur des mythes<sup>250</sup>.

Cependant, comme le précise cette dernière déclaration, il conserve une grande marge d'indépendance par rapport aux emprunts. Il semble que ce déclic soit en partie à l'origine de la forme culturellement agglutinante du *Shishi-gami*. Sans plus tourner autour du pot, analysons cette forme.

---

<sup>249</sup> MIYAZAKI, *Starting point*, op. cit., p. 370-371.

<sup>250</sup> MIYAZAKI et al., *Turning point*, op. cit., p. 99. Texte d'origine : And for the giant Didarabocchi there are many giant legends all over Japan. But I didn't use those giants as hints for the images. To the contrary, I was intent on giving them a different form, and I put a different meaning onto the word didarabocchi. It is true that I received some ideas from these legends, but I never dreamed of making a film based on myth.





Figure 133 : Figure babylonienne en terre cuite représentant le démon Humbaba, -2004 / -1595, découvert en Irak



Figure 134 : Le Kaimeijū dans *Mud Men* (1981) de Daijiro Moroboshi

Commençons par le visage humain du *kami*. Humbaba, l'esprit gardien de la Forêt des Cèdres dans L'Épopée de Gilgamesh est parfois représenté sous forme humaine [Figure 133]. Le manga *Mud Men* (1981) de Daijiro Moroboshi, représente également un hybride avec des attributs humains, notamment le visage. Cette comparaison est une porte d'entrée vers de possibles emprunts aux corpus chinois. Le Kaimeijū [Figure 134], parfois appelé bête de Kaiming, est une créature divine décrite dans le *Livre des monts et des mers*, un compendium de données géographiques et de mythes de l'Antiquité chinoise<sup>251</sup>. Voilà un premier lien établi avec une référence extra-nippone. On l'avait dit lors de notre étude de l'anthropomorphisme : la bête a un corps de tigre, ainsi qu'un visage humain entouré d'autres petits visages humains. Elle partage avec le *Shishi-gami* non seulement une morphologie déconcertante, mais aussi une fonction analogue de gardien : il protège la colline de Kunlun, capitale terrestre du Divin Empereur.

<sup>251</sup> KANO, « 「もののけ姫」を読み解く [Reading and understanding Princess Mononoke] », *art. cit.*

Ce rapprochement suggère l'appartenance du *Shishi-gami* à la famille des *kirin*, des créatures composites fabuleuses issues de la mythologie chinoise. En effet, le *kirin* a généralement le corps d'un cerf, et la queue d'un bœuf. Celle du Dieu-Cerf ressemble à une queue de bélier. Cette créature est également riche en couleurs, son pelage comporte souvent des nuances de bleu, de rouge, de jaune et de blanc. Le *kirin* est l'incarnation de l'harmonie. Sa démarche est régulière, il ne fait pas un pas sans avoir regardé auparavant où il va mettre le pied et ne détruit rien sous son sabot<sup>252</sup>. Pareillement, le *Shishi-gami* est d'une quiétude sans faille. Il paraît si léger et régulier qu'il peut marcher sur l'eau [Figure 132].



Figure 135 : Planche de *Mud Men* où les protagonistes fuient l'apparition d'un géant



Figure 136 : Le *Shishi-gami* avance sous sa forme de *deidarabotchi* vers le cœur de la forêt

Mais peut-être serait-il plus avisé de chercher du côté de l'Océanie étant donnée le nombre de reprises de *Mud Men* qui ont été identifiées. Par exemple, on retrouve l'imagerie de la [Figure 135] où un géant masqué qui surplombe une forêt s'avance frontalement vers le spectateur dans la [Figure 136] où le *Deidarabotchi* marche frontalement vers la caméra simulée. Tous deux ont le corps parcouru de marques et d'arabesques.

<sup>252</sup> TOURNIER Maurice Louis, *L'imaginaire et la symbolique dans la Chine ancienne*, L'Harmattan, 1991, p.147.



Figure 137 : Représentation de Kokopelli dans le jeu de plateau du même nom, dessin de Markus Erdt, publié par Queen Games, 2021



Figure 138 : Le Dieu-Cerf sous sa forme gigantesque de deidarabotchi, vue de profil

On trouve aussi des pistes du côté du continent américain quant à la forme du géant. On remarque de nombreuses correspondances avec une divinité aux fonctions analogues chez les Hopis : Kokopelli [Figure 122]. Elles sont d'ordre visuel : les appendices ou plumes de Kokopelli rappellent les volutes translucides qui suivent le sillage du géant [Figure 123], et tous deux arborent sur leur corps des motifs géométriques et des arabesques. Elles sont aussi d'ordre structurel. Kokopelli symbolise la fertilité, il se promène avec des graines qu'il sème sur son chemin et auxquelles il insuffle un souffle de vie en jouant de la flûte. Mais ce n'est vraisemblablement pas l'inspiration directe du pouvoir de générer la vie sur laquelle Miyazaki a fondé sa créature.



Figure 139 : Cerf du sanctuaire de Kasuga, période Muromachi, v.1500, couleur sur soie - Musée national de Tokyo - Tokyo, Japon



Figure 140 : *La Vision de saint Eustache*, Pisanello, 65 × 53 cm, tempera sur bois, 1438-1442, National Gallery, Londres

Malgré tous ces appels vers l'extérieur, il faut revenir au réseau de références religieuses et folkloriques japonaises dans lequel le *kami* est inséré. Sa forme de cervidé est possiblement une réinterprétation cerf du sanctuaire de Kasuga [Figure 139]. Seulement, le Dieu-Cerf n'a pas de branche de *sakaki* sur le dos. À la place, il l'a doté de bois exubérants qui relèvent presque plus du végétal de l'animal, comme pour le fondre de manière organique dans la forêt dont il est le gardien. Notons au passage que ces bois foisonnants ne sont pas sans rappeler l'iconographie occidentale du cerf de saint Eustache, tel que Pisanello l'a immortalisé [Figure 140]. Le *sakaki* est un élément important dans de nombreux rituels shintō, et une croyance lui attribue le pouvoir de faciliter le voyage onirique<sup>253</sup>. On comprend alors le geste de San qui a placé une pousse de *sakaki* au côté d'Ashitaka inanimé, comme pour accompagner son voyage incertain vers le monde des esprits. Et c'est de cette dimension rituelle que pourraient provenir les pouvoirs de génération et de régénération de la vie du *kami*.



Figure 141 : Gros plan sur les effets des pas du Shishi-gami sur les végétaux

<sup>253</sup> KANO, « 「もののけ姫」を読み解く [Reading and understanding Princess Mononoke] », *art. cit.*

En effet, durant la période Yayoi (environ 800 av. J.-C. - 250 après J.-C.), les cloches en bronze *dōtaku*, utilisées lors de rituels agraires, étaient fréquemment ornées de représentations de cerfs, symboles de fertilité et de vie<sup>254</sup>. Le sang de cerf était même répandu dans les rizières pour assurer une récolte abondante<sup>255</sup>.



Figure 142 : Illustration d'un deidarabotchi, faiseur de montagnes, [Yokai.com](http://Yokai.com)

Le processus créatif relève d'un syncrétisme savant. On pourrait synthétiser nos hypothèses ou nos mises en rapport de la manière suivante. Parti de la vision d'un géant gardien océanien dans *Mud Men*, il l'a réinscrite dans un cadre de pensée shintō-bouddhiste en dialoguant avec l'iconographie du cerf de Kasuga et le symbolisme des rituels de fertilité de l'époque Yayoi. Pour la forme nocturne, il puise dans le folklore japonais en choisissant le Deidarabotchi, le faiseur de montagnes. Cependant, il subvertit la tradition qui dépeint ce *yōkai* comme une créature massive qui fait trembler le sol à chacun de ses pas et lui préfère la légèreté éthérée du *kirin* tel que décrit dans des textes chinois. Enfin, il intègre des échos de la Bête de Kaiming, de l'art totémique africain (et océanien), et potentiellement de la figure de Kokopelli, dont la fonction symbolique et les attributs magiques correspondent à ceux du cerf japonais. Cette synthèse d'influences diverses ne produit pas un amalgame incohérent, mais bien une figure mythologique nouvelle.

<sup>254</sup> HUDSON Mark J, « Rice, Bronze, and Chieftains: An Archaeology of Yayoi Ritual », *Japanese Journal of Religious Studies*, vol. 19, n° 2-3, 1992, p. 146.

<sup>255</sup> *Ibid.*, p. 147.

## D. Processus de mythification et sacralisation par l'image

### 1. Du fil au celluloïd : filiations matérielles et mythiques

*Princesse Mononoké* met en scène un mythe fondateur (un récit des origines qui établit l'origine du monde, présente ses valeurs telles que perçues par la communauté qui a produit l'objet,...) qui a eu lieu dans un passé approximativement situé, et à ce titre, on a pu y consacrer une étude approfondie. *Nausicaä*, à l'inverse se situe dans un futur indéterminé. On pourrait penser que cette dimension futuriste, prospective, compromet la dimension mythique, en cela qu'une des définitions les plus courantes *mythe* implique les origines, le passé primordial. Mais dès l'entrée dans le film, au moment du générique, Miyazaki a créé un objet à la forme singulière, qui ancre d'emblée le récit dans une temporalité mythique : une imitation de tapisserie ancienne, et plus précisément, de la tapisserie de Bayeux. « Le réalisateur cite explicitement un « mélange [...] des peintures des manuels d'histoire de l'art et des tapisseries de Bayeux »<sup>256</sup>. Le sujet de la broderie de reine Mathilde relève davantage de la légende que du mythe ; c'est de l'histoire écrite dans un registre épique. Néanmoins, on pose l'hypothèse que la filiation matérielle et référentielle directe avec l'une des œuvres textiles narratives les plus célèbres de l'histoire occidentale constitue un moyen de s'insérer dans une généalogie patrimoniale subtile, et contribue à *panthéoniser* les créatures de l'univers de Nausicaä. Le générique, riche de ce paratexte, devient un seuil et place le récit de *Nausicaä* dans un temps cyclique, quasi-religieux. Il charge au préalable le bestiaire qui s'y déploie d'une aura de terreur sacrée<sup>257</sup>.

---

<sup>256</sup> MIYAZAKI Hayao et CHOLLET Sylvain, *L'art de « Nausicaä de la vallée du vent » : un film de Hayao Miyazaki*, Grenoble : Glénat, 2007, p. 141.

<sup>257</sup> OTTO Rudolf, *Le sacré: l'élément non rationnel dans l'idée du divin et sa relation avec le rationnel*, Paris : Payot & Rivages, 2001, p. 217-228. On emprunte ici à l'auteur la notion de *mysterium tremendum* que l'on a traduit par « aura de terreur sacrée ».





Figure 143 : Première image de la tapisserie : un ange et les armoiries tolmèques



Figure 144 : Septième image de la tapisserie : un nouvel ordre du vivant se met en place, on voit un Omu, les fungi de la Fukai, et un humain qui joue avec un insecte



Figure 145 : Huitième image de la tapisserie : les humains fuient vers un ange bleu qui plane vers la forêt de la Figure 144



Qu'est-ce qui nous permet de parler de filiation directe, au-delà de la déclaration de l'auteur ? D'abord, le caractère explicite de la citation. En termes de structure, Miyazaki a repris plusieurs formes d'organisation de la broderie de la reine Mathilde. Il a transposé la division tripartite. L'ouvrage textile du XI<sup>ème</sup> siècle comporte un bande narrative centrale d'une hauteur de 33 à 34 cm, encadrée en haut et en bas par deux bordures plus étroites de 7 à 8 cm de hauteur<sup>258</sup>. En plus d'avoir repris les proportions, l'animateur a inséré les mêmes types de motifs dans les marges : des animaux ou des créatures, séparés par des volutes végétales (il a repris la forme des arabesques en chrisme de l'original pour séparer les créatures des marges). Seulement, il n'est pas certain que ces formes animales marginales occupent la même fonction de commentaire ou de support au jugement moral des scènes principales.



Figure 146 : Quatrième image de la tapisserie : le Dieu-guerrier ravage les villes par le feu, les marges se remplissent de squelettes

<sup>258</sup> MUSSET Lucien, *La tapisserie de Bayeux*, Paris : Éditions Zodiaque, 2002, p. 72.



Figure 147 : Extrait de la broderie de la Reine Mathilde où on voit la marge inférieure se remplir des cadavres démembrés des soldats de la bataille d'Hastings

On peut noter qu'il a repris et adapté certaines logiques de composition. Par exemple, au fil de la bataille d'Hastings, la marge inférieure se vide d'animaux pour devenir un cimetière à corps humains, parfois sans membres, parfois à l'état de squelette [Figure 147]. Pareillement, Miyazaki a rempli les marges de squelettes stylisés [Figure 146] et de corps humains comme flottants dans une marge devenue cercueil en coupe transversale [Figure 150]. Pour séquencer les épisodes, isoler des tableaux dans le défilement, il a également repris les motifs architecturaux [Figure 144][Figure 145] de la broderie d'origine [Figure 152].



Figure 148 : Seconde image de la tapisserie : les vaisseaux humains tentent de gagner le ciel

Ensuite, on relève une citation directe, qui peut paraître anecdotique parce que de petite taille, mais qui ne l'est pas si on considère qu'il a fait le choix de l'intégrer alors que le motif n'a pas

de lien évident avec l'univers du film : la comète de la [Figure 148]. La comète de Halley est passée proche de la terre entre le 24 avril et le 1er mai 1066, soit quelques mois après l'avènement d'Harold. L'élément figure dans la 32<sup>e</sup> scène de la broderie, éclairé par l'inscription, ISTI MIRANT STELLA, « Ceux-ci admirent l'étoile ». D'ailleurs, en parlant d'inscription, ajoutons que Miyazaki a également intégré des inscriptions à sa tapisserie dans une langue cryptique. Il a écrit : « J'aime les inscriptions étranges sur les peintures – les inscriptions celtes sur les peintures, ou sur les tapisseries de Bayeux »<sup>259</sup>. Et effectivement, tout du long, on perçoit des mots dans un alphabet inconnu. On voit déjà en quoi ces reprises contribuent à la temporalité mythique dont nous parlions, mais il nous faut maintenant aborder des éléments plus précis de la proposition de Miyazaki pour avancer. Ce dernier commente en ces termes sa propre réalisation :

Ces images seraient ennuyeuses si elles étaient réalistes. Elles vont devenir des mythes, donc elles ont besoin d'une certaine personnification<sup>260</sup>.

Voyons quelles techniques il utilise pour concrétiser son intention. Si on s'intéresse au rendu, on remarque qu'il a reproduit la texture textile.

Pour les tapisseries suivantes, j'ai d'abord dessiné une esquisse, puis quelqu'un d'autre l'a transférée sur le tissu. Nous avons raidi le tissu avec une sous-couche de peinture, puis nous avons peint par-dessus avec des aquarelles<sup>261</sup>.

Même si la technique n'est pas la même, étant donné qu'il a peint sur du tissu, les couleurs ont été absorbées et leur teinte est mate, elles n'ont pas le brillant des couleurs du reste de son animation. L'imitation tissu donne du relief et contribue à l'effet artisanal du résultat. Enfin, du côté des couleurs, il emploie une palette terreuse composée d'ocres, de bruns, de nuances rouille, avec des touches de bleu et de blanc, et l'ensemble rappelle les vieux tissus. On pourrait qualifier ce travail sur le support de *verniss mythique*, au sens où il imite les supports sur lesquels nous sont parvenus de vieilles illustrations de mythes et légendes.

---

<sup>259</sup> MIYAZAKI et CHOLLET, *L'art de « Nausicaä de la vallée du vent »*, op. cit., p. 131.

<sup>260</sup> *Ibid.*

<sup>261</sup> *Ibid.*, p. 141.



*Figure 149 : Sixième image de la tapisserie : les insectes volants et les spores volent au-dessus des ruines des villes et des squelettes humains*

Le dialogue des médiums produit un résultat intéressant et inattendu. L'animation est légitimée et le regard sur la broderie est renouvelé, il met en exergue son potentiel narratif. Le choix de la progression en travelling à partir du la sixième image [Figure 149], vers la droite, dans le sens de lecture de la broderie de la reine Mathilde, révèle en image tout le potentiel proto-cinématographique de cet artéfact médiéval<sup>262</sup> : l'image est loin d'être statique, elle comporte une progression visuelle et narrative, les séquences sont délimitées par des motifs architecturaux ou végétaux réguliers, il y a des techniques de dessin ingénieuses pour représenter les mouvements et les changements d'état des personnages. Le montage du film d'animation révèle déjà la richesse de montage de la broderie dont il s'inspire.

<sup>262</sup> À l'occasion d'une exposition de l'œuvre de Takahata en 2011, le catalogue « Emakimono et tapisserie de Bayeux – dessins animés du Moyen Âge. Lecture croisée de trésors nationaux japonais et français » a été rédigé. L'animateur, proche de Miyazaki, avait déjà mené des recherches en ce sens, à la fois du côté de la tapisserie médiévale occidentale, et des rouleaux enluminés japonais. TAKAHATA Isao, *Jūni seiki no animēshon* [L'animation du XIIe siècle], Tokyo : Tokuma Shoten, 1999. L'animateur proche de Miyazaki avait déjà mené des recherches en ce sens.





Figure 150 : Cinquième image de la tapisserie : la chute des hommes et des animaux

On peut désormais procéder à l'étude des motifs animaux qui nous intéressent avec à l'appui l'éclairage de ces analyses formelles. La tapisserie de Bayeux compte 994 animaux (dont 202 chevaux et mules, et 55 chiens)<sup>263</sup>, et quelques études ont relevé la présence de fables animalières antiques et médiévales<sup>264</sup>. La version de Miyazaki, quant à elle, raconte un changement de règne dans l'ordre du vivant, une radiation évolutive, un cataclysme qui a mené à la domination taxonomique des *insectes*. Alors que les humains de la civilisation avancée du passé occupent le registre central jusqu'à la chute des hommes et des animaux de ce monde [Figure 150], un renversement s'opère, et les insectes commencent à poindre dans la marge supérieure [Figure 149] puis à peupler complètement la bande du milieu par la suite.



Figure 151 : Troisième image de la tapisserie : des humains s'affairent autour du corps du Dieu-guerrier, pas encore assemblé

<sup>263</sup> BERTRAND Simone, *La Tapisserie de Bayeux et la manière de vivre au onzième siècle*, La Pierre-qui-vire, Zodiaque, coll. « Introductions à la nuit des temps » (n°2), 1966, p. 32.

<sup>264</sup> CHEFNEUX Hélène, « Les Fables dans la Tapisserie de Bayeux », *Romania*, vol. LX, no 237, 1934, p. 1–35 et 153-194.



Figure 152 : Extrait de la broderie de la Reine Mathilde où on voit des soldats discuter avec le roi dans son palais

Ce changement est provoqué par une créature humanoïde dont la forme suscite notre intérêt. On la voit en train d’être assemblée [Figure 151], puis on la voit incendier le monde [Figure 146]. Denis Cavallaro la qualifie en ces termes :

Le Démon du Feu manifeste des caractéristiques précolombiennes mêlées à des éléments de masques de *matsuri* et d'icônes classiques du grotesque et du carnavalesque<sup>265</sup>.



Figure 153 : Culture Paracas, détail d'une bordure textile funéraire provenant de la Nécropole de Paracas, représentant un motif d'homme volant. Datation : 450–175 av. J.-C.

<sup>265</sup> CAVALLARO, *The Anime Art of Hayao Miyazaki*, op. cit., p. 54.



Figure 154 : Labret serpent aztèque en alliage d'or avec langue articulée. Daté entre 1300 et 1520 ap. J.-C. L'ornement labial, représente un serpent prêt à frapper. Actuellement conservé au Metropolitan Museum of Art, New York.

En plus de redoubler la mention au corpus occidental via les grotesques, cette analyse renvoie à des éléments de l'art méso-américain et vers des artefacts religieux japonais : les masques *tengu* ou les masques d'*oni* dont les couleurs prédominantes sont souvent le bleu et le rouge, comme le Dieu-guerrier. L'effet de *personnification* dont Miyazaki parlait passe donc en partie par de nouveaux emprunts à des arts visuels étrangers. Après quelques recherches, on a découvert quelques éléments qui nous incitent à confirmer la source. Déjà, l'empire qui prend le contrôle du Dieu-guerrier dans *Nausicaä* s'appelle l'empire Tolmèque. Or, si les Incas, les Mayas et les Aztèques sont les civilisations méso-américaines les plus connues du grand public, elles ont été précédées par les Olmèques (environ 1200 av. J.-C. et 400 av. J.-C.) et les Toltèques (environ 900 ap. J.-C. et 1150/1200 ap. J.-C.) sont considérés comme les prédécesseurs des Aztèques. Premier indice, Tolmèque semble être un mot-composé créé par Miyazaki à partir de ces deux noms.

Miyazaki explique que « Tout ce que j'ai absorbé comme mythe fait tellement partie de moi maintenant qu'il m'est difficile de distinguer ce qui est original, ce qui est du mythe, ce qui est de l'histoire, ce qui est de moi, ce qui appartient au passé » (Ebert, 1999)<sup>266</sup>.

<sup>266</sup> MOIST Kevin M. et BARTHOLOW Michael, « When Pigs Fly: Anime, Auteurism, and Miyazaki's Porco Rosso », *Animation*, vol. 2, no 1, 2007, p. 34.



Ensuite, de nombreuses sculptures monumentales produites par ces civilisation ont été retrouvées<sup>267</sup>. Ce prisme archéologique a certainement influencé le contenu des livres d'histoire à leur sujet. On a trouvé deux images qui illustrent cette parenté visuelle [Figure 153] et [Figure 154] avec le Dieu-guerrier. C'est précisément dans ces livres que Miyazaki dit avoir pioché des éléments, et informé sa culture visuelle : « Le style provenait du méli-mélo que ma tête avait fait des peintures des manuels d'histoire de l'art et des tapisseries de Bayeux »<sup>268</sup>. Peu importe l'exactitude de la généalogie, l'important est de mettre le doigt sur le goût assumé du brouillage et de l'universalisme de l'animateur. Et sans surinterprétation, on peut avancer que ce goût est stimulé par son envie de ne pas enfermer le Japon dans l'auto-référentialité culturelle, de ménager des répertoires de références externes. En prime, cette intertextualité avec des images mythiques très diverses et le dialogue instauré avec celles-ci participent de la constitution de ses propres films en écrins mythiques.

## 2. Esthétique animée du sacré : une nouvelle iconographie

Du point de vue occidental, l'animation n'est pas un médium assez sérieux pour ouvrir les voies du mythique et du sacré. C'est un médium considéré comme trop enfantin et pas assez sérieux pour intégrer de telles thématiques.

Traditionnellement, dans l'imaginaire populaire occidental, les films d'animation et la religion ne se croisent guère, la religion étant un sujet privé et adulte et l'animation un genre exclusivement destiné aux enfants. Au Japon, les films d'animation s'adressent en réalité à une variété de publics tels que les filles, les garçons, les jeunes adultes et la génération plus âgée, et ils embrassent un large éventail de thèmes s'étendant à la guerre et à l'horreur, et des genres allant de la comédie à la tragédie. Cependant, les films d'animation Disney pour enfants, largement connus, ont jusqu'à présent dominé l'image de l'animation en Occident<sup>269</sup>.

Nous allons néanmoins explorer l'hypothèse suivante : l'animateur sacralise ses créatures non pas en inventant *ex nihilo* un panthéon, mais en (1) les inscrivant dans des généalogies mythologiques réelles ou habilement simulées, et (2) en déployant des dispositifs

<sup>267</sup> PILLSBURY Joanne, POTTS Timothy F. et RICHTER Kim N., *Royaumes d'or : les arts de luxe dans les Amériques anciennes*. J. Paul Getty Museum, Metropolitan Museum of Art (New York, N.Y.), Getty Research Institute. Los Angeles, CA. 2017, p. 87-112.

<sup>268</sup> MIYAZAKI et CHOLLET, *L'art de « Nausicaä de la vallée du vent »*, op. cit., p. 141.

<sup>269</sup> OGIHARA-SCHUCK, *Miyazaki's Animism Abroad*, op. cit., p. 8.

cinématographiques (spatiaux, sonores, narratifs) qui confèrent à ces créatures et à leurs environnements une *aura* sacrée. Le terme panthéon nous semble pertinent (surtout dans le cadre d'une méthode bestiaire) pour aborder la manière dont Miyazaki panthéonise ses créatures. On ne l'entend pas exactement dans le même sens que Tetsuo Yamaori :

Tetsuo Yamaori a qualifié l'univers de Miyazaki de *panthéiste*, soulignant que ses films dépeignent un monde où dieux et esprits sont omniprésents, et où la nature, les animaux, les spectres, les fantômes et les êtres humains sont tous imprégnés de vie (299)<sup>270</sup>.

Dans cette partie, on considère le panthéon au sens d'ensemble de dieux produits par des récits mythiques.

Première stratégie : comme le médium souffre encore d'un manque de légitimité lié à son manque d'historicité, l'animateur simule l'ancienneté (on a déjà vu un exemple dans la partie précédente) avec la tapisserie et l'iconographie méso-américaine. Lévi a identifié un modèle de *mythopoeia* miyazakienne de ce type dans le film *Totoro*<sup>271</sup>.

Cette fantaisie est présentée comme une mythologie ancienne. Les filles reconnaissent instantanément les Totoros comme des créatures qu'elles ont lues dans leurs livres, et lorsqu'elles en parlent à leur père, il comprend lui aussi la référence. À la fin du film, les Totoros, en particulier le plus grand Totoro, sont pleinement intégrés au panthéon shinto. Le shintoïsme contient en fait un nombre exceptionnellement élevé de *kami*, mais les Totoros n'en font pas partie. Du moins, les Totoros n'en faisaient pas partie avant *Mon Voisin Totoro* ; étant donné la popularité du film, ils le sont peut-être maintenant<sup>272</sup>.

Le processus est le suivant : il y a une référence commune simulée à l'intérieur même du film, médiée par un livre de divinités. La surprise liée à l'apparition de la créature de l'auteur est

---

<sup>270</sup> *Ibid.*, p. 40. Tetsuo Yamaori (山折哲雄) est un éminent professeur japonais d'études religieuses et un intellectuel de premier plan dans le domaine spirituel. Il s'est spécialisé en philosophie indienne. Yamaori a succédé à Takeshi Umehara en tant que troisième directeur général du Centre international de recherches sur les études japonaises (*Nichibunken*) à Kyoto. Il est aujourd'hui professeur émérite de cette institution, ainsi que du Musée national d'histoire japonaise et du Collège doctoral de recherche avancée. Ses travaux portent notamment sur la sensibilité et la conscience religieuse des Japonais.

<sup>271</sup> La *mythopoeia* est un processus de création délibérée d'une mythologie par un auteur pour son œuvre de fiction. L'objectif est de construire un arrière-plan historique et légendaire (un *lore*) qui donne une profondeur et une crédibilité à l'univers narratif.

<sup>272</sup> « New myths for the millennium: Japanese animation », *art. cit.*, p. 38.

immédiatement suivie d'une reconnaissance. Cette technique n'est pas isolée. On la retrouve dans *Le Château dans le ciel* (même si le processus n'implique pas de créature). La première découverte de l'île volante de Laputa passe par l'image d'un livre.



Figure 155 : Mahito est sur le point d'ouvrir Shika no Ō Kin'ō, qu'on pourrait traduire par *Le Roi-cerf doré*

Pareillement, dans *Le Garçon et le Héron*, Mahito ouvre un livre après avoir été confronté aux premières manifestations surnaturelles au bord du lac. C'est l'occasion de noter une auto-référence, une référence interne à l'œuvre de l'auteur. Impossible de ne pas penser au *Shishigami* de *Princesse Mononoké* en voyant l'image de couverture [Figure 155] titrée en japonais *Le Roi-cerf doré*. Comme une sorte de consécration du processus, Miyazaki a fabriqué lui-même de toute pièce un livre qui concrétise la déification d'une de ses créatures.

Dans l'expérience de spectateur, ces détails ne sont pas centraux et rarement remarqués. Cependant, il y a une autre stratégie où il n'est pas tant question de temporalité que d'espace pour instaurer l'aura sacrée des créatures. Selon ZAGALIA, « en l'absence de doctrine, le *shintō* se définit plutôt comme un espace »<sup>273</sup>. Partons de cette perspective simple pour renouveler notre regard sur le milieu des non-humains de notre corpus. Renouveler, car nous allons approfondir une dernière fois la comparaison entre *Princesse Mononoké* et *L'Épopée de Gilgamesh* : elle nous semble un point de départ propice car les deux œuvres aménagent différemment un même endroit en l'espace de La forêt des Cèdres.

<sup>273</sup> ZAGALIA, « Le bestiaire fantastique dans la trilogie japonaise », *art. cit.*, p. 32.

Déjà, avant la découverte visuelle (ou dans le présent de la narration), le lieu est introduit dans le discours comme étant sacré. Il est annoncé :

Enkidu : Mais comment un homme peut-il oser pénétrer dans la Forêt des Cèdres ?  
Elle est sacrée aux yeux d'Enlil. N'en a-t-il pas interdit l'accès, n'y a-t-il pas placé Humbaba pour terrifier les hommes<sup>274</sup> ?

Jiko-bo : Il y a un endroit dans les montagnes à l'ouest d'ici. C'est là que réside l'Esprit de la forêt, et c'est très dangereux pour les humains. Y pénétrer, c'est la mort assurée. On m'a dit que les bêtes qui s'y trouvent sont toutes des géants, comme à l'aube des temps<sup>275</sup>.

Au-delà de la charge sacrée apportée par ces indications *a priori*, on peut distinguer les deux espaces par la manière dont leur paysage sonore façonne une aura sacrée. On trouve cette description dans la Ve tablette de *L'Épopée de Gilgamesh* :

(À travers) toute la forêt, un oiseau commence à chanter :  
[...] se répondent les uns aux autres, le bruit était un vacarme incessant,  
Un grillon solitaire (?) entame un chœur bruyant,  
[...] chantent une chanson, faisant la ... flute fort.  
Une palombe gazouille, une tourterelle lui répond.  
[À l'appel de] la cigogne, la forêt jubile,  
[Au cri] du francolin, la forêt jubile pleinement.  
[Les mères-singe] chantent à haute voix, un jeune singe crie :  
[Tel un orchestre (?)] de musiciens et de percussionnistes (?),  
Chaque jour ils font retentir (cette symphonie) devant Humbaba<sup>276</sup>.

---

<sup>274</sup> MITCHELL et LOPEZ, *Gilgamesh*, op. cit., p. 41.

<sup>275</sup> Il s'agit du script dans la version française de *Princesse Mononoké*.

<sup>276</sup> AL-RAWI Farouk et GEORGE Andrew, « Back to the Cedar Forest: The Beginning and End of Tablet V of the Standard Babylonian Epic of Gilgameš », *Journal of Cuneiform Studies*, vol. 66, The University of Chicago Press, 2014, p. 76-77.



Figure 156 : Frans Snyders, Concert des Oiseaux, vers 1630-1640, huile sur toile, 136,5 x 240 cm. Musée de l'Ermitage, Saint-Pétersbourg.

Le motif du concert des animaux qu'on identifie déjà ici a connu une longue fortune. Si on devait tenter de créer un *soundscape* à partir de ce passage, il faudrait superposer de multiples pistes et trouver d'ingénieuses solutions de mixage pour donner au chant de chaque animal la chance de se faire entendre ; pour ne pas obtenir une cacophonie inaudible. En 1987, le bio acousticien Bernie Krause a formulé *l'hypothèse de la niche acoustique*. Elle stipule que dans un écosystème, les chants des animaux s'agencent de telle sorte à produire une « symphonie de sons naturels où chaque voix de créature fait partie intégrante d'un orchestre d'animaux »<sup>277</sup>. Selon cette théorie, les espèces d'oiseaux, afin de minimiser la concurrence dans l'émission de leurs signaux sonores, se répartissent distinctement les fréquences disponibles sur l'ensemble du spectre auditif. Chacune occupe une niche acoustique. Avant que la science ne rationalise cet agencement, le phénomène avait quelque chose de miraculeux, et sa représentation relevait d'une célébration du bon ordonnancement de la nature par une force divine [Figure 156]. La composition de la peinture de Snyders ci-dessus est organisée autour du motif central d'une chouette, autour duquel s'agencent dans un mouvement circulaire un grand nombre d'espèces d'oiseaux. La chouette joue un rôle de chef d'orchestre et semble coordonner les chants des autres volatiles. Quoi qu'il en soit, dans *Gilgamesh*, le *vacarme* sublime établit l'aura sacrée du lieu.

Miyazaki instaure cette même aura par une voie radicalement différente. Au *vacarme*, il a opposé le silence et la lenteur. Toutes les séquences d'apparition du *Shishi-gami* sont

<sup>277</sup> KRAUSE Bernie, « The Niche Hypothesis: How Animals Taught Us to Dance and Sing », *Whole Earth Review*, n° 57, 1987, p. 1.

suspendues dans un silence sublime. Le bestiaire divin a une signature acoustique différente du bestiaire profane. Ces séquences sont encadrées par le leitmotiv des *kodama*, par celui de la forêt, mais à partir du moment où il entre en scène, la bande son est coupée. Le contraste avec les séquences d'action qui encadrent ces apparitions est suffisamment fort pour atteindre une certaine forme de sublime.

Lorsqu'on parle d'un espace, il y a déjà une délimitation par rapport à l'espace, il y a des limites des frontières. Le shintō a le mot *kekai* pour décrire les barrières délimitant un espace sacré d'un espace profane<sup>278</sup>. L'espace sacré dont nous venons de parler est souvent sur-signifié par les frontières. Au début de cette partie, on a expliqué partiellement le processus de panthéonisation de Totoro. Il y avait également des marqueurs spatiaux dans le film, et il semble qu'ils sont en fait plus constitutifs du caractère sacré de l'étrange créature que le titre de « Maître de la forêt » (*mori no ushi*) qui lui est prêté (dans les livres pour enfants et par le père). Par exemple, le camphrier géant de Totoro est entouré d'une corde sacrée (*shimenawa*) immédiatement reconnue par les jeunes filles, leurs pères, et par le public japonais<sup>279</sup>.

Dans les villages de montagne japonais, il existe de nombreuses zones interdites où les gens ne pénètrent jamais. Cela s'explique par le fait que même les hommes qui, d'ordinaire, s'aventurent seuls dans la montagne sans aucune crainte, sont saisis d'une grande appréhension à l'approche de ces lieux. Diverses théories scientifiques existent à ce sujet, mais il ne s'agit pas de la présence d'un animal, d'un oiseau ou d'un arbre particulier »<sup>280</sup>.

Le franchissement de ces limites, dans un sens, et/ou dans l'autre, représente une profanation, un désordre dans l'économie du sacré. Au début de *Princesse Mononoké*, si Nago franchit et démolit sur son passage le mur de pierre qui séparait le village de la forêt, c'est parce qu'il est possédé, et qu'il n'est plus maître de lui-même<sup>281</sup>. Cette transgression initiale engendre une seconde au moment où Ashitaka franchit la limite dans l'autre sens et initie son voyage vers La forêt des Cèdres. Est-ce ce même désordre qui produit la mise en branle initiale

---

<sup>278</sup> Le terme *kekai* (結界), littéralement « monde lié » ou « barrière délimitée », désigne dans le shintoïsme la démarcation d'un espace sacré ou purifié, qui le sépare du monde profane ou de l'impureté (*kegare* 穢れ). Ce concept se matérialise par des éléments physiques (comme les portiques *torii* 鳥居 ou les cordes sacrées *shimenawa* 注連縄) ou des pratiques rituelles, visant à protéger le lieu, à contenir le pouvoir sacré et à permettre le déroulement des rites dans une zone consacrée.

<sup>279</sup> OGIHARA-SCHUCK, *Miyazaki's Animism Abroad*, op. cit., p. 72-73.

<sup>280</sup> MIYAZAKI et al., *Turning point*, op. cit., p. 96.

<sup>281</sup> BARRERE, « Le devenir-poulpe : du mythe à la réalité », art. cit., p. 82.



de l'action dans *Nausicaä*, au moment où un Omu poursuit maître Yupa dans le désert ? À ce moment-là, pourquoi les incursions dans les forêts sacrées par Ashitaka et Nausicaä ne provoquent-elles pas de représailles ?

Pour le comprendre, il faut introduire la notion de « *déférence* »<sup>282</sup>. Il s'agit d'une marque de respect qui se traduit par des actes de soumission volontaire. Ici, la déférence n'est pas seulement un sentiment, mais un ensemble de comportements (discours, rituels, gestes) par lesquels les personnages se conforment aux règles des espaces sacrés, et reconnaissent l'autorité et le pouvoir des entités qui les peuplent. Les deux protagonistes font preuve de respect et se plient aux règles imposées par des espaces qu'ils reconnaissent. Autrement dit, l'attitude des protagonistes humains contribue à la sacralisation du bestiaire en cela qu'ils reconnaissent les espaces sacrés et adoptent une posture respectueuse des règles de ces espaces. Lorsque Nausicaä se précipite hors de la forêt, elle piétine par inadvertance un insecte qui somnolait et elle s'en excuse. Le rituel accompli par Ii-sama, la chamane du village Emishi, implique un discours chargé de déférences à l'égard de la divinité maudite. Lorsque Ashitaka implore Nago de cesser son carnage ou lorsqu'il demande aux *kodama* la permission d'entrer dans la forêt, il s'exprime dans un langage poli. Yupa, quant à lui, n'a pas respecté ces coutumes tacites, et les Ômus ont enragé.

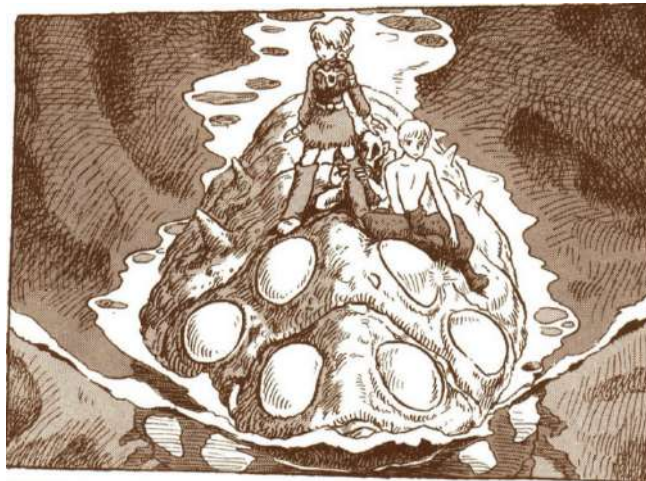


Figure 157 : Nausicaä traverse une rivière profonde de la Fukai à dos d'Omu

---

<sup>282</sup> ZAGALIA, « Le bestiaire fantastique dans la trilogie japonaise », *art. cit.*, p. 33.

Pour finir cette étude de l'animation comme écrin d'un bestiaire sacré, arrêtons-nous justement sur le cas des Ômus, quintessence de la créature sacrée au côté du *Shishi-gami*. En guise de détour éclairant, on peut mobiliser leur lien avec les vers des sables de l'univers de *Dune* (1965) de Frank Herbert. Les vers sont colossaux. Leur cycle de vie complexe, du plancton des sables aux truites des sables puis au ver adulte, a ceci de particulier que leurs métamorphoses successives se nourrissent de la précédente (les vers se nourrissent de plancton). C'est-à-dire qu'ils se situent simultanément au sommet et à la base de la chaîne alimentaire. Ils sont les créateurs perpétuels de l'univers désertique d'Arrakis, l'unité et toutes les parties de son écosystème. Toutes ces caractéristiques ont amené les Fremen (les habitants de cette planète) à les révéler comme des divinités créatrices<sup>283</sup>.

Dans le manga *Nausicaä*, Miyazaki cite explicitement une image de *Dune*. Les Fremen les plus aguerris entrent dans une sorte de symbiose avec les vers des sables, et ils chevauchent ces derniers dans le désert comme le fait Nausicaä [Figure 157]. Outre cette référence, on perçoit de nombreuses correspondances dans la composition des Ômus et des Shai-Hulud en termes de caractéristiques intrinsèques (le gigantisme appliqué au répertoire taxinomique des insectes, la clé de voûte écosystémique), mais leur rapport aux humains diffère en cela que les Ômus sont exécrés et redoutés - pas révéler.

Pourtant ils le sont [révéler], dans les dispositifs audio-visuels de l'auteur, à tel point que si on voulait tirer au maximum l'usage que l'on fait du terme *panthéon*, on pourrait dire que la mue de l'Omu est érigée en temple de divinité. Nous avons beaucoup parlé de la première confrontation de Nausicaä à la mue de l'Omu sans aborder la composition sonore de Joe Hisaishi (le compositeur de *Nausicaä*) à ce moment précis. La mue apparaît après une coupe nette au montage, tant au niveau de l'image que du son. Il y a une série de sept notes intrigantes. Elles sortent probablement d'une [Yamaha DX7](#) avec laquelle le musicien a composé la bande son, un synthétiseur FM très moderne pour l'époque puisque sorti un an avant la réalisation du film<sup>284</sup>. En même temps, elles semblent reproduire le son du [tanpura](#) (grand luth à manche long de la famille des *tambûr*), un bourdon harmonique qui accompagne les chants en produisant des nappes sonores<sup>285</sup>. Il serait futile, ici, de rentrer dans le détail de la philosophie védique à l'origine des chants sacrés liés à ces instruments. Toujours est-il qu'il y a une connotation sacrée immédiate quand on entend ces notes, une sorte de *cliché* (pas au sens péjoratif, au sens

<sup>283</sup> GRAZIER Kevin R., *The Science of Dune: An Unauthorized Exploration into the Real Science Behind Frank Herbert's Fictional Universe*, BenBella Books, Inc., 2007, 248 p.

<sup>284</sup> *Vintage Synth Explorer*, « Yamaha DX7 », 5 mai 2017, <https://www.vintagesynth.com/yamaha/dx7>

<sup>285</sup> *Plateforme Ouverte du Patrimoine*, « Luth à manche long tanpura », Ministère de la Culture, <https://pop.culture.gouv.fr/notice/joconde?id=M50570157412>

d'association figée d'un sens culturellement défini) sonore qui contribue à déstabiliser le spectateur devant l'apparition frontale de l'insecte. On a pris le temps de s'y pencher, car cette série de notes, malgré quelques variations, revient à chacune des apparitions inopinées de ce premier Omu avec lequel Nausicaä tisse un lien particulier. Cet effet, parmi d'autres, tend à faire de l'architecture vide qu'est la mue un temple sacré, un sanctuaire.

## Conclusion

Fabriquer un bestiaire aujourd'hui est une démarche critique. Loin d'être une simple collection de créatures pittoresques, le bestiaire, tel qu'il est réactivé par des œuvres comme celles de Miyazaki, doit être appréhendé comme un véritable dispositif de pensée. Sa portée se mesure à sa capacité à renouveler notre regard sur le non-humain et, par extension, sur certaines structures, sur certains récits de notre monde. On a analysé ce bestiaire moderne non pas tant comme un catalogue qu'un argumentaire ; une proposition pour une écologie non plus de la *préservation*, mais de la *relation*. On va en retenir quelques nœuds problématiques.

La fabrique contemporaine d'un bestiaire, telle qu'opérée par Miyazaki, se définit d'abord comme un geste de rupture. Elle semble dévier de la tradition taxinomique des bestiaires occidentaux, dont la finalité était de produire un catalogue clos, ordonné et à des fins de moralisation. À cette logique de la grille et de la classification, le bestiaire miyazakien substitue une collection dynamique de forces en devenir. La cohérence de cet univers n'est pas à chercher dans une morphologie stable ou une nomenclature fixe, mais dans les fonctions, les relations et les principes invisibles qui animent ses créatures. Ce n'est plus l'être qui prime, mais le devenir ; non pas l'espèce, mais la situation. Les créatures, souvent uniques, échappent à toute tentative de systématisation définitive. Leur nature est fuyante, processuelle, définie par les interactions qui les lient à un environnement lui-même changeant. Ce refus de la clôture taxinomique ne nous semble pas anodin : il constitue le premier pas vers une déconstruction de la posture de surplomb qui caractérise le regard humain lorsqu'il s'arroge le droit de nommer, de classer et, ce faisant, de prétendre à la maîtrise du non-humain. Conséquence directe de cette rupture, le bestiaire miyazakien démantèle la grille de lecture morale binaire qui structure nombre de récits traditionnels. À l'opposition tranchée du bien et du mal, il substitue ce que nous pourrions nommer une esthétique du conglomérat, une éthique situationnelle. Cette ambivalence dans la structure, cette instabilité dans les statuts, force le spectateur à la rétention du jugement naïf. Les monstres sont souvent des victimes, les esprits peuvent être capricieux et dangereux. Le monstre n'est plus une catégorie ontologique, mais le symptôme d'un déséquilibre relationnel. L'éthique qui en découle n'est donc pas une éthique de principes abstraits, mais une éthique de la conséquence, ancrée dans la spécificité de chaque situation.

Si le bestiaire déconstruit nos cadres de jugement, c'est peut-être pour mieux nous ouvrir à la reconnaissance de l'altérité non-humaine. Les outils propres au médium de l'animation - la métamorphose, la personnification, la liberté formelle - sont ici mis au service d'une expérience de la rencontre. Au-delà de l'allégorie, qui reconduirait l'altérité à une simple illustration d'une idée humaine, la créature semble être un détour nécessaire pour appréhender la radicalité des altérités animales et s'initier à leur reconnaissance. Le bestiaire postule l'existence d'une pluralité de mondes de perception, d'intelligences non-verbales et de manières de faire monde. Même l'agentivité du bestiaire investit de nouvelles bornes. Le propos de l'auteur est d'autant plus effectif que ses mondes imaginaires se nichent dans des prolongements du réel. L'ancrage du merveilleux dans le réel passe par son incarnation physique et matérielle. Loin de l'idéalisme, Miyazaki donne à voir la chair du merveilleux. Le sang du Dieu-Cerf coule, les viscères du démon Nago sont exposés, la matière se corrompt, se décompose et se régénère. Par ce geste, il réinscrit les dieux, les esprits et les idées dans la matérialité la plus concrète, la plus organique. Pourtant, et c'est là un paradoxe central, cette même matière qu'il réenchante, il passe son temps à la fragiliser et à la déstabiliser. La chair est vulnérable, les écosystèmes sont précaires, les esprits peuvent disparaître. Cette tension entre la célébration de la matière vivante et la démonstration de sa fragilité est un noeud central.

Dernier point, l'acte créatif de Miyazaki s'apparente à celui d'un *mythographe critique*. Son processus de réécriture des mythes et des folklores s'inscrit dans le prolongement immédiat de ses convictions écologiques et politiques. Il ne s'agit pas de célébrer passivement une tradition, mais de réinventer et d'enchevêtrer des formes anciennes pour produire un discours profondément contemporain sur l'histoire, le progrès et les idéologies. Il construit une *mythologie-monde*, mais une mythologie qui, sans doute grâce à la nature du médium, dépasse l'échelle communautaire et les particularismes pour atteindre à une certaine forme de résonance universelle. Pendant négatif, le bestiaire miyazakien fonctionne aussi comme un *sismographe du désenchantement*. La trajectoire globale de son œuvre semble cartographier une modernité marquée par le repli spatial et la miniaturisation progressive du merveilleux. Cette évolution met en scène une double perte : la fragilisation des écosystèmes se double d'une perte de densité merveilleuse, où l'accès au sacré devient un chemin de plus en plus intime, fragile et menacé.

Créer un bestiaire aujourd'hui selon le modèle miyazakien ne relève donc ni de l'évasion fantastique ni de l'inventaire folklorique. C'est un acte philosophique et politique qui consiste à formuler une thèse pour une écologie non plus de la préservation, mais de la relation. C'est un projet qui affirme la nécessité de reconnaître une matérialité commune, une agentivité plurielle

et un enchantement immanent comme les trois fondements d'une nouvelle alliance possible avec le non-humain.

Au terme de ce parcours, il nous est apparu que la portée du bestiaire miyazakien ne s'arrête pas aux frontières des films. On aimerait recenser quelques pistes d'approfondissement en ce sens.

Il n'y a pas encore d'étude académique des figurines Ghibli et des produits commerciaux dérivés, or, les formes animales semblent prédominer. Mais sous ces formes, la créature pensée comme agent critique est souvent réifiée en produit fétichisé. Sa charge subversive est neutralisée. En parallèle, étant donné le nombre considérable de communautés de fans en ligne qui produisent des contenus inspirés par le studio, on aurait aimé disposer d'une étude sur le caractère expansif du bestiaire, c'est-à-dire, sur la circulation de ses motifs, leur recyclage perpétuel sur les réseaux sociaux.

Ensuite, en réfléchissant à la notion de barde des fonds communs, on a pressenti la mise en tension de l'acte créateur, sa mise au défi par l'émergence des IA génératives fondées sur la combinatoire stochastique à partir de bases de données. Peut-on encore parler de création sans intentionnalité critique ? Qu'est-ce qui fait que pour l'instant l'IA échoue à reproduire des images ou des vidéos de créatures enduites de vernis pseudo-miyazaki qui aient la même force d'être que les originales ?

En aval de la création, enfin, la question de la réception se complexifie à l'échelle mondiale. Il serait intéressant de comprendre comment des créatures-concepts culturellement situés sont négociés et transformés, pour saisir la manière dont l'universalité d'une œuvre se construit activement dans le dialogue, parfois dissonant, des imaginaires.



## Table des illustrations

Figure 1 : La carte de l'univers de Nausicaä au début de chaque tome du manga	22
Figure 2 : Le vaisseau des survivants de Pejitei explose, et les vers qui le rongeaient sont projetés dans le paysage par le souffle enflammé.	24
Figure 3 : Les sangliers d'Okkoto explosent à la chaîne sur les mines des défenses humaines	24
Figure 4 : Kushana contemple l'explosion causée par le tir du Dieu Guerrier, qui ressemble à un champignon nucléaire	25
Figure 5 : Le Shishi-gami, à la recherche de sa tête, dévaste la Forêt des Cèdres et les alentours dont le village des Forges	25
Figure 6 : Moro subit à bout portant la déflagration d'une des armes à feu des Tatara	26
Figure 7 : Nago de profil court dans la Forêt incendiée; il monte une pente vers la gauche	27
Figure 8 : Nago tatari-gami poursuit Ashitaka dans la forêt, vue de profil pendant qu'il descend une pente vers la droite	27
Figure 9 : Okkoto, blessé après l'assaut qu'il a livré, est escorté par San jusqu'au Shishi-gami	27
Figure 10 : La poupée rongée par les spores et les champignons de la Fukai se désintègre au toucher	29
Figure 11 : Le bras d'Ashitaka touché par l'appendice véreux de Nago tatari-gami	30
Figure 12 : Mei vue en contre-plongée depuis l'intérieur de la gueule de Totoro, dans l'encadrement de ses grandes dents	32
Figure 13 : Plan rapproché sur le rire diabolique de Mei dont la bouche ressemble à la gueule de Totoro	32
Figure 14 : Kai (ou Kui ?) tient la tête de Nausicaä dans son bec	33
Figure 15 : Kaonashi attire puis dévore sa première victime avare d'or	33
Figure 16 : Plan rapproché sur la gueule béante d'un pélican qui engloutit de nombreux warawara d'un coup	33
Figure 17 : Première apparition de Yubaba la sorcière en gros plan sur sa bouche	34
Figure 18 : Plan frontal rapproché sur la gueule ouverte et les dents acérées de Moro pendant qu'elle charge le convoi Tatara	35
Figure 19 : Vue de profil sur la gueule démesurément ouverte de Moro déployant des dents tout aussi démesurées	35

Figure 20 : Ernest Thompson Seton, Awaited in Vain, or The Triumph of the Wolves, 1892, National Scouting Museum	37
Figure 21 : Moro tient la tête d'Ashitaka dans sa gueule	37
Figure 22 : Les singes réclament aux loups le corps d'Ashitaka pour le dévorer	39
Figure 23 : Plan large où on voit Nausicaä, en bas à gauche, minuscule face à la mue d'un Omu	42
Figure 24 : Crâne de <i>Myotragus balearicus</i>	43
Figure 25 : Les toriuma de maître Yupa	43
Figure 26 : Vue d'artiste d'un Gastornis et échelle de taille par rapport à un être humain. Par Tim Bertelink	43
Figure 27 : Le dispositif manuel créé pour produire l'impression de mouvement lors du déplacement des Ômus, présenté par Toshio Okada. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=EMBnCdKJtI">https://www.youtube.com/watch?v=EMBnCdKJtI</a>	45
Figure 28 : Le Géant d'Ichibōzu de la province de Hizen (Hizen no kuni ichibōzu 肥前の国市坊主). Extrait du Rekkoku-kaidan-kikigaki-zōshi (列国怪談聞書帖, Recueil de contes de fantômes entendus à travers les provinces), 1802.	46
Figure 29 : Le Deidarabotchi s'apprête à reprendre sa forme de cervidé en vue du rituel de réanimation d'Ashitaka	46
Figure 30 : Totoro attend le bus sous la pluie au côté de Mei et Satsuki	47
Figure 31 : Chihiro attend dans l'ascenseur au côté d'une créature imposante	47
Figure 32 : Photo du visage de Falkor, le dragon de <i>The Neverending Story</i> (1984) © Neue Constantin Film / Bavaria Studios / Westdeutscher Rundfunk / Warner Bros	48
Figure 33 : Dessin préparatoire pour la face du Dieu-Cerf, extrait de <i>L'art de Princesse Mononoké</i> , Hayao Miyazaki, Grenoble, Glénat, 2020	49
Figure 34 : Vue de face du Dieu-Cerf devant une pousse de sakaki	49
Figure 35 : Le Kaimeijū dans <i>Mud Men</i> (1981) de Daijiro Moroboshi	49
Figure 36 : La première apparition du Shishi-gami au milieu de sa harde, dans un entre-deux arbres baigné de lumière dorée	53
Figure 37 : Un des nombreux paysages enchantés que traverse Ashitaka lors de son voyage dans une nature idéalisée	54
Figure 38 : Un des premiers plans sur les bouviers Tatara	54
Figure 39 : Des créatures imaginaires très proches des bœufs. Photogramme extrait du film <i>Le château dans le ciel</i>	54

Figure 40 : Les cavaliers Tolmèques à dos de toriuma en armure, chargent. Extrait du manga, 3,112	55
Figure 41 : Un messager de l'empereur devant les murs des Forges, à califourchon sur un cheval intégralement noir et harnaché de rouge	56
Figure 42 : Yakkuru et Ashitaka font une pause dans leur long voyage initial.	56
Figure 43 : Plan en focalisation interne à Nausicaä : elle tient la cornée d'un Omu à bout de bras et regarde les spores danser à travers. Extrait du film	61
Figure 44 : Les kodama, perchés sur des branches au premier plan, observent le passage des protagonistes en arrière-plan	62
Figure 45 : L'image d'un escargot en train de gravir la tige d'une plante au premier plan ; derrière, on voit le satoyama de la préfecture de Saitama. Extrait de Mon Voisin Totoro.	63
Figure 46 : Des grues du japon stylisées volent au premier plan, tandis qu'à l'arrière plan on voit les ruines de Laputa recouvertes de végétation. Extrait de Le Château dans le ciel	63
Figure 47 : Pendant que Mei et Satsuki attendent le bus sous la pluie, un plan de détail, où une grenouille fixe la caméra virtuelle. Extrait de Mon Voisin Totoro	64
Figure 48 : Photogramme extrait de La planète sauvage (1973) de René Laloux	64
Figure 49 : Nausicaä fait face à l'orée de la Fukai	65
Figure 50 : Nausicaä a été absorbée à l'intérieur d'un Omu qui l'a protégée d'une charge massive de son espèce. Extrait du manga, 6,21	66
Figure 51 : Illustration-croquis de Miyazaki inséré au début de chaque tome de Nausicaä manga. Il illustre le processus de croissance de la Fukai par les mushigoyashi.	70
Figure 52 : Des vers innombrables rongent la coque du vaisseau des survivants de Pejitei	71
Figure 53 : Un raz-de-marée d'Omu aux yeux rouges dont les corps reflètent le rouge des explosions, charge les troupes de Kushana	71
Figure 54 : Le fungus génétiquement modifié par les Dork s'étend pour atteindre les vaisseaux de la flotte. Extrait de Nausicaä manga, 4,131	71
Figure 55 : Une entité végétale croît exponentiellement pour saisir au vol le cavalier volant. Extrait Arzach (1975) de Moebius	71
Figure 56 : San est presque entièrement recouverte par les vers sanglants d'Okkoto tatari-gami	72
Figure 57 : Les Ômus réunissent leurs tentacules jaunes pour ramener Nausicaä à la vie	72
Figure 58 : Un plan qui montre l'ampleur du déchaînement des vers tentaculaires du tatari-gami de Nago	73

Figure 59 : Mahito est recouvert de grenouilles et entouré par le chœur de poissons. Photogramme extrait du film Le Garçon et le Héron _____	73
Figure 60 : Ashitaka pose son pied à côté de l'empreinte de pas gigantesque de Moro et de celle plus petite de San _____	75
Figure 61 : Moro et Ashitaka discutent avant l'assaut final des sangliers _____	75
Figure 62 : La patte d'un héron accrochée sur le bureau de Miyazaki pendant qu'il dessinait le story board du film Le garçon et le héron (2023). Extrait du documentaire Miyazaki et le Héron (2025) _____	78
Figure 63 : Teto terrifié, le poil hérissé, adopte une posture agressive à l'égard de Nausicaä _____	79
Figure 64 : Teto a les oreilles qui tombent et le regard qui retrouve de la rondeur après avoir mordu Nausicaä sans que celle-ci ne réagisse _____	79
Figure 65 : Yakkuru dresse son jabot et esquisse un sourire fier lorsque San témoigne de sa surprise qu'il soit resté auprès de son maître alors qu'elle l'a libéré de son harnachement ____	80
Figure 66 : Yakkuru et un enfant de Moro communiquent pour éviter un affrontement ____	80
Figure 67 : Couverture du livre de Steyer, Anatomie comparée des espèces imaginaires (2019) _____	84
Figure 68 : Dessin de Totoro par Mei à l'issue de leur première rencontre dans la forêt ____	84
Figure 69 : Nago dissout jusqu'à l'os, dans une flaque de sang noir, devant Ii-sama la chamane qui prie pour l'apaisement de son âme _____	86
Figure 70 : Plan rapproché sur la qualité de la chair bouillante de Nago au moment où celui-ci se décompose _____	86
Figure 71 : Plan rapproché sur le crâne du Dieu-guerrier qui se liquéfie dans le sang. Extrait de Nausicaä _____	86
Figure 72 : Premier échange de regard en Ashitaka et San qui aspire le sang de Moro à l'endroit où la balle est rentrée dans sa chair _____	87
Figure 73 : Mahito est repoussé par les entrailles exubérantes du poisson qu'il vient d'ouvrir _____	87
Figure 74 : Kiriko goûte le ragoût de poisson _____	88
Figure 75 : Chihiro fait face à Kaonashi après qu'il a fait fuir l'ensemble des employés et clients des bains _____	88
Figure 76 : Chihiro découvre ses parents transformés en cochons _____	89
Figure 77 : San porte Ashitaka jusque sur l'île sacrée du Shishi-gami ; gros plan sur son pied qui se pose sur un os de très grande de taille _____	90
Figure 78 : Le corps de Nausicaä vibre après qu'elle a donné un coup d'épée à la mue extrêmement rigide de l'Omu _____	93

Figure 79 : Plan rapproché sur la patte griffue de Totoro qui se gratte le pelage _____	93
Figure 80 : <i>Serpent à deux têtes, étendard de la flotte Tolmèque, héraldique, sans doute une technique de relief en métal repoussé et ciselé incrusté dans du tissu.</i> _____	95
Figure 81 : <i>Colonnes ornées de la demeure de Yubaba dans Chihiro où on aperçoit à la volée des dragons asiatiques</i> _____	95
Figure 82 : Plan rapproché sur une représentation textile ornementale de l'être de la prophétie de Nausicaä _____	96
Figure 83 : Chihiro est debout à côté d'une statue rakan (revisitée par Miyazaki) couverte de mousse _____	97
Figure 84 : Dans l'étrange prairie qui sépare le monde réel du monde des bains, on voit des bouts de sculptures anciennes poindre du sol _____	97
Figure 85 : Mei de nuit, intimidée, découvre une statue de Jizō Bosatsu dans un hokora ____	97
Figure 86 : Des squelettes de Dieu-guerriers recouverts par la Fukai ponctuent le paysage _	98
Figure 87 : Des statues géantes comme sorties du fond des âges surplombent Shuna qui campe à leurs pieds. Image extraite de Le voyage de Shuna (1983). _____	98
Figure 88 : Le Héron en train de passer de l'état de statue à l'état de créature animée dans Le Garçon et le Héron _____	99
Figure 89 : Le mascaron qui garde l'entrée de la demeure de Yubaba dans Chihiro _____	99
Figure 90 : Le robot gardien-jardinier de Laputa _____	99
Figure 91 : <i>Un vaisseau Dork en vue frontale, dont les traits semblent animaux (gueule ou bec). Extrait de Nausicaä manga, 7,214</i> _____	100
Figure 92 : <i>Vue du tombeau de Shuwa. Extrait du manga, 7,212</i> _____	100
Figure 93 : Les singes demandent aux loups le corps d'Ashitaka pour le dévorer _____	104
Figure 94 : Illustration des shōjō par Matthew Meyers pour la base de donnée yokai.com _	105
Figure 95 : Mei découvre un.e susuwatari plus lent.e que les autres qui flotte dans les airs dans le grenier _____	107
Figure 96 : Les susuwatari, qui ont désormais des pattes, portent des morceaux de charbon	107
Figure 97 : Les minonohashi du livre dessiné Le voyage de Shuna (1983) _____	112
Figure 98 : Les minonohashi de Laputa dans Le Château dans le ciel _____	112
Figure 99 : Les minonohashi dans le manga Nausicaä (1982-1994) _____	112
Figure 100 : Un minonohashi dans La forêt des Cèdres de Princesse Mononoké (1997) ____	112
Figure 101 : Les perruches sont en train de cuisiner un festin _____	114
Figure 102 : Morphologie d'un kodama de près _____	116

Figure 103 : La Parade nocturne illustrée des cent démons, Toriyama Sekien, représentation d'un kodama, 1776	117
Figure 104 : Une des premières versions des kodama aperçues dans des photogrammes du documentaire <i>How Princess Mononoke was Born</i> (2001)	118
Figure 105 : Une des premières versions des kodama aperçues dans des photogrammes du documentaire <i>How Princess Mononoke was Born</i> (2001)	118
Figure 106 : Illustration stylisée d'une tête d'extraterrestre, sticker	119
Figure 107 : Extrait d'une planche de <i>Mud Men</i> (1981) de Daijirō Morohoshi, tiré de <i>Sur la piste de Princesse Mononoké</i> de Laura MONTERO PLATA, Paris : Ynnis éditions, 2023	119
Figure 108 : Daijirō Morohoshi au milieu de la tribu des <i>Mud Men</i> d'Océanie à Asaro en Papouasie-Nouvelle-Guinée	119
Figure 109 : Eboshi tient la tête du Shishi-gami qu'elle vient de décapiter, et les kodama pleuvent sans vie	124
Figure 110 : Les warawara montent au ciel en spirale. Photogramme extrait du film <i>Le Garçon et le Héron</i>	125
Figure 111 : Les kodama grimpent à la cime des Cèdres pour assister à la venue du Deidarabotchi	125
Figure 112 : Les susuwatari s'envolent au ciel le long du grand camphrier de Totoro	126
Figure 113 : Les kodama miment moqueusement Ashitaka qui transporte difficilement un habitant des Forges blessé sur son dos	127
Figure 114 : Teto lèche le doigt de Nausicaä qu'il vient de mordre jusqu'au sang au moment de leur première rencontre	130
Figure 115 : Teto sur l'épaule gauche du robot gardien-jardinier de Laputa	130
Figure 116 : Sheeta et Pazu parcourent un livre illustré où on voit un personnage qui rappelle l'être bleu de la prophétie de Nausicaä [Figure 117]	131
Figure 117 : Le bas-relief textile où est représentée la prophétie de Nausicaä	131
Figure 118 : Image de la tapisserie du générique de Nausicaä où un des vaisseaux volant ressemble à Laputa	131
Figure 119 : Sheeta et Pazu découvrent une image de Laputa dans un livre illustré	131
Figure 120 : Nausicaä enfant, des fleurs à la main, marche dans un champ de blé	132
Figure 121 : Sheeta a un souvenir d'enfance dans lequel elle pleure au milieu d'une steppe jaune balayée par le vent	132
Figure 122 : Rouleau illustrant l'affrontement entre Minamoto no Yorimitsu et une Tsuchigumo, attribué à Tosa Nagataka, XIV <sup>ème</sup> siècle	145



<i>Figure 123 : Le tatari-gami dévale le flanc de la montagne en poursuivant Ashitaka et détruit tout sur son passage</i>	147
<i>Figure 124 : La première flèche décochée par Ashitaka plante l'œil rouge du tatari-gami</i>	148
<i>Figure 125 : La seconde flèche d'Ashitaka se plante entre les deux yeux de Nago</i>	148
<i>Figure 126 : La tête de Moro s'élance dans les airs pour dévorer Dame Eboshi</i>	150
<i>Figure 127 : Extrait du documentaire How Princess Mononoke was Born, réalisé par Toshio Uratani</i>	151
<i>Figure 128 : San est à califourchon sur le dos de Moro, dans la même position que Kanayago sur sa monture</i>	151
<i>Figure 129 : Photogramme du moment où la seconde balle de dame Eboshi atteint le cou du Shishi-gami alors qu'il entame sa transformation en Deidarabotchi</i>	157
<i>Figure 130 : L'instant qui suit la décapitation du Shishi-gami, une boule noire et visqueuse sort de son corps qui se défait mollement</i>	158
<i>Figure 131 : Ashitaka ouvre la boîte métallique qui contenait la tête du Shishi-gami</i>	159
<i>Figure 132 : Vue de profil du Shishi-gami, alors qu'il est en marge de la discussion entre les loups et les sangliers</i>	160
<i>Figure 133 : Figure babylonienne en terre cuite représentant le démon Humbaba, -2004 / -1595, découvert en Irak</i>	162
<i>Figure 134 : Le Kaimeijū dans Mud Men (1981) de Daijiro Moroboshi</i>	162
<i>Figure 135 : Planche de Mud Men où les protagonistes fuient l'apparition d'un géant</i>	163
<i>Figure 136 : Le Shishi-gami avance sous sa forme de deidarabotchi vers le cœur de la forêt</i>	163
<i>Figure 137 : Représentation de Kokopelli dans le jeu de plateau du même nom, dessin de Markus Erdt, publié par Queen Games, 2021</i>	164
<i>Figure 138 : Le Dieu-Cerf sous sa forme gigantesque de deidarabotchi, vue de profil</i>	164
<i>Figure 139 : Cerf du sanctuaire de Kasuga, période Muromachi, v.1500, couleur sur soie - Musée national de Tokyo - Tokyo, Japon</i>	164
<i>Figure 140 : La Vision de saint Eustache, Pisanello, 65 × 53 cm, tempera sur bois, 1438-1442, National Gallery, Londres</i>	165
<i>Figure 141 : Gros plan sur les effets des pas du Shishi-gami sur les végétaux</i>	165
<i>Figure 142 : Illustration d'un deidarabotchi, faiseur de montagnes, Yokai.com</i>	166
<i>Figure 143 : Première image de la tapisserie : un ange et les armoiries tolmèques</i>	168
<i>Figure 144 : Septième image de la tapisserie : un nouvel ordre du vivant se met en place, on voit un Omu, les fungi de la Fukai, et un humain qui joue avec un insecte</i>	168

Figure 145 : Huitième image de la tapisserie : les humains fuient vers un ange bleu qui plane vers la forêt de la Figure 144	168
Figure 146 : Quatrième image de la tapisserie : le Dieu-guerrier ravage les villes par le feu, les marges se remplissent de squelettes	169
Figure 147 : Extrait de la broderie de la Reine Mathilde où on voit la marge inférieure se remplir des cadavres démembrés des soldats de la bataille d'Hastings	170
Figure 148 : Seconde image de la tapisserie : les vaisseaux humains tentent de gagner le ciel	170
Figure 149 : Sixième image de la tapisserie : les insectes volants et les spores volent au-dessus des ruines des villes et des squelettes humains	172
Figure 150 : Cinquième image de la tapisserie : la chute des hommes et des animaux	173
Figure 151 : Troisième image de la tapisserie : des humains s'affairent autour du corps du Dieu-guerrier, pas encore assemblé	173
Figure 152 : Extrait de la broderie de la Reine Mathilde où on voit des soldats discuter avec le roi dans son palais	174
Figure 153 : Culture Paracas, détail d'une bordure textile funéraire provenant de la Nécropole de Paracas, représentant un motif d'homme volant. Datation : 450–175 av. J.-C.	174
Figure 154 : Labret serpent aztèque en alliage d'or avec langue articulée. Daté entre 1300 et 1520 ap. J.-C. L'ornement labial, représente un serpent prêt à frapper. Actuellement conservé au Metropolitan Museum of Art, New York.	175
Figure 155 : Mahito est sur le point d'ouvrir Shika no Ō Kin'ō, qu'on pourrait traduire par Le Roi-cerf doré	178
Figure 156 : Frans Snyders, Concert des Oiseaux, vers 1630-1640, huile sur toile, 136,5 x 240 cm. Musée de l'Ermitage, Saint-Pétersbourg.	180
Figure 157 : Nausicaä traverse une rivière profonde de la Fukai à dos d'Omu	182

## Bibliographie

### Corpus primaire : œuvres, écrits et entretiens de Hayao Miyazaki

- MAMATAS, Nick (dir.), *The Art of Nausicaä of the Valley of the Wind*, trad. par Jocelyne Allen, San Francisco : VIZ Media LLC, 2019.
- MIYAZAKI, Hayao, « Japan's Animated Film Hit Silver Screen », *CNN Today*, 3 octobre 1997.
- MIYAZAKI, Hayao, *Starting Point: 1979-1996*, trad. par Beth Cary et Frederik L. Schodt, San Francisco : VIZ Media, 2009. (Traduction de *Shuppatsuten*, Tokyo : Studio Ghibli / Tokuma Shoten, 1996).
- MIYAZAKI, Hayao, *Turning Point: 1997-2008*, trad. par Beth Cary et Frederik L. Schodt, San Francisco : VIZ Media, 2014. (Traduction de *Orikaeshiten*, Tokyo : Iwanami Shoten, 2008).
- MIYAZAKI, Hayao, *L'art de « Princesse Mononoké »*, Grenoble : Glénat, 2020.
- MIYAZAKI, Hayao et CHOLLET, Sylvain, *L'art de « Nausicaä de la vallée du vent » : un film de Hayao Miyazaki*, Grenoble : Glénat, 2007.
- MIYAZAKI, Hayao, *Le Voyage de Shuna*, Tokyo : Tokuma Shoten, 1983.
- MIYAZAKI, Hayao, *Tonari no Totoro* [Mon voisin Totoro] Roman Album, Tokyo : Tokuma Shoten, 1988.
- YAMAGUCHI, Izumi, « Hikisakenagara ikiteiku sonzai no tame ni » (Pour ceux qui vivent tout en étant déchirés), entretien avec Hayao Miyazaki, *Eureka*, vol. 29, n° 11, 1997.

### Études sur l'animation, le cinéma et l'œuvre de Miyazaki

- CAVALLARO, Dani, *The Anime Art of Hayao Miyazaki*, Jefferson : McFarland & Company, 2006.
- DELAUD, Michaël, « Guerres et Paix », *Éclipses*, vol. « L'enfance de l'art », n° 45, 2009, pp. 48-55.
- DENISON, Rayna, « Disembodied Stars and the Cultural Meanings of Princess Mononoke's Soundscape », *Scope: An Online Journal of Film Studies*, vol. 3, n° 1, 2005.
- DENISON, Rayna, *Princess Mononoke: Understanding Studio Ghibli's Monster Princess*, Londres : Bloomsbury Academic, 2017.

- ECCLES, Vanya, *Procedurally Generated Background Characters*, Mémoire de Master, Dublin : Trinity College, 2017.
- HANICH, Julian, « Toward a Poetics of Cinematic Disgust », *Film-Philosophy*, vol. 15, n° 2, 2011.
- HENNESSEY, John L., « Shadowing the Brutality and Cruelty of Nature: On History and Human Nature in Princess Mononoke », in *History and Speculative Fiction*, Cham : Springer Nature Switzerland, 2023.
- KANO, Seiji, « 「もののけ姫」を読み解く [Reading and understanding Princess Mononoke] », *Comic Box*, vol. 2, 1997.
- LAMARRE, Thomas, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Minneapolis : University of Minnesota Press, 2009.
- LE ROUX, Stéphane, *Hayao Miyazaki, cinéaste en animation : poésie de l'insolite*, Paris : L'Harmattan, 2011.
- LEVI, Antonia, « New myths for the millennium: Japanese animation », in *Animation in Asia and the Pacific*, Bloomington : Indiana University Press, 2001.
- MARIGNAN, Marylin, « L'entrée en scène de la monstruosité dans Elephant Man de David Lynch », *Agôn*, n° 5, 2013.
- MCCARTHY, Helen, *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*, Berkeley : Stone Bridge Press, 1999.
- MOIST, Kevin M. et BARTHOLOW, Michael, « When Pigs Fly: Anime, Auteurism, and Miyazaki's Porco Rosso », *Animation*, vol. 2, n° 1, 2007.
- MONTERO PLATA, Laura, *Sur la piste de Princesse Mononoké*, Paris : Ynnis éditions, 2023.
- NAPIER, Susan Jolliffe, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York : Palgrave Macmillan, 2005.
- NUSSBAUMER, Julia, « Métamorphoses des corps et ambivalence des êtres dans les contes cinématographiques d'Hayao Miyazaki », *Synergies France*, n° 7, 2010, pp. 117-128.
- OGIHARA-SCHUCK, Eriko, *Miyazaki's Animism Abroad: The Reception of Japanese Religious Themes by American and German Audiences*, Jefferson : McFarland, 2014.
- OKUYAMA, Yoshiko, *Japanese Mythology in Film: A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*, Lanham : Lexington Books, 2015.

- ŌTA, Tetsuo, « On Princess Mononoke », *Obirin Review of International Studies*, n° 17, 2005.
- POWER, Natsu Onoda, *God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*, Jackson : University Press of Mississippi, 2009.
- SELAND, John, « Comparing Tolkien's The Lord of the Rings and Miyazaki's Princess Mononoke », *Inklings Forever*, n° 4, 2004.
- SHI, Zhaohong et CAO, Wudai, « A Study of Visual Metaphors in Hayao Miyazaki's Film The Boy and the Heron », Hiroshima University, 2025.
- SMITH, Michelle J. et PARSONS, Elizabeth, « Animating Child Activism: Environmentalism and Class Politics in Ghibli's Princess Mononoke (1997) and Spirited Away (2001) », *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, vol. 26, n° 1, 2012.
- TAKAHATA, Isao, *Jūni seiki no animēshon* [L'animation du XIIe siècle], Tokyo : Tokuma Shoten, 1999.
- VIAL, Hélène, « La forêt dans les longs-métrages de Hayao Miyazaki : une poétique écologique fondée sur la métamorphose », Presses Universitaires Blaise Pascal, 2022.
- WELLS, Paul, *Animation and America*, New Brunswick : Rutgers University Press, 2002.
- WRIGHT, Lucy, « Forest Spirits, Giant Insects and World Trees: The Nature Vision of Hayao Miyazaki », *The Journal of Religion and Popular Culture*, vol. 10, n° 1, 2005.
- YOSHIOKA, Shiro, « Princess Mononoke: A Game Changer », in DENISON, Rayna (dir.), *Princess Mononoke: Understanding Studio Ghibli's Monster Princess*, 2017.
- ZAGALIA, Blaise, « Le bestiaire fantastique dans la trilogie japonaise », *Éclipses*, vol. « L'Enfance de l'Art », n° 45, 2009, pp. 30-38.
- ZHANG, Cynthia, "To See With Eyes Unclouded": Nonhuman Selves and Semiosis in "Princess Mononoke", *Ecozon@: European Journal of Literature, Culture and Environment*, vol. 15, n° 1, 2024, pp. 55-72.

## Mythologie, folklore et religions

- AL-RAWI, Farouk et GEORGE, Andrew, « Back to the Cedar Forest: The Beginning and End of Tablet V of the Standard Babylonian Epic of Gilgamesh », *Journal of Cuneiform Studies*, vol. 66, 2014.
- ASTON, William George, *Nihongi: Chronicles of Japan from the Earliest of Times to A.D. 697*, Rutland : Tuttle Publishing, 2011.
- BOCKING, Brian, *A Popular Dictionary of Shintō*, Londres : Psychology Press, 1997.
- CHAMBERLAIN, Basil Hall et ASTON, William George, *Ko-Ji-Ki: Records of Ancient Matters*, Tokyo : Asiatic Society of Japan, 1973.
- FOSTER, Michael Dylan, *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*, Berkeley : University of California Press, 2009.
- KIMBROUGH, Keller et SHIRANE, Haruo (dir.), *Monsters, Animals, and Other Worlds: A Collection of Short Medieval Japanese Tales*, New York : Columbia University Press, 2018.
- KIMURA, Takeshi, « Ainu Religion », in *Oxford Research Encyclopedia of Religion*, Oxford University Press, 2024.
- MITCHELL, Stephen et LOPEZ, Javier Alonso, *Gilgamesh*, Madrid : Alianza Editorial Sa, 2008.
- REIDER, Noriko, « Tsuchigumo soshi: The emergence of a shape-shifting killer female spider », *Asian Ethnology*, vol. 72, n° 1, 2013.
- SIEFFERT, René, « Kojiki », *Encyclopædia Universalis* [en ligne].
- STRASSBERG, Richard E., *A Chinese Bestiary: Strange Creatures from the Guideways Through Mountains and Seas*, Berkeley : University of California Press, 2018.
- TADA, Katsumi, *Les habitants du monde fantastique*, Tokyo : Shinkigensha, 1990.
- TOURNIER, Maurice Louis, *L'imaginaire et la symbolique dans la Chine ancienne*, Paris : L'Harmattan, 1991.
- VISSER, Marinus Willem de, *The Dragon in China and Japan*, Amsterdam : J. Müller, 1913.
- YAMADA, Takako, *An Anthropology of Animism and Shamanism*, Budapest : Akadémiai Kiadó, 1999.

## Philosophie, anthropologie et écologie

- BARRERE, Florent, « Le devenir-poulpe : du mythe à la réalité », *Éclipses*, vol. « L'enfance de l'art », n° 45, 2009.
- CHRIS, Cynthia, *Watching Wildlife*, Minneapolis : University of Minnesota Press, 2006.
- DESCOLA, Philippe, *Par-delà nature et culture*, Paris : Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », 2005.
- DESPRET, Vinciane, *Habiter en oiseau*, Arles : Actes Sud, 2019.
- DURIF-BRUCKERT, Christine, « On devient ce que l'on mange : les enjeux identitaires de l'incorporation », *Revue française d'éthique appliquée*, vol. 4, n° 2, 2017.
- ELIADE, Mircea, *Le sacré et le profane*, Paris : Gallimard, 2010.
- HARAWAY, Donna J., *When Species Meet*, Minneapolis : University of Minnesota Press, 2013.
- HOFFMANN, Ary A. et HERCUS, Miriam J., « Environmental Stress as an Evolutionary Force », *BioScience*, vol. 50, n° 3, 2000.
- KNIGHT, John, « On the Extinction of the Japanese Wolf », *Asian Folklore Studies*, vol. 56, n° 1, 1997.
- KOHN, Eduardo, *How Forests Think: Toward an Anthropology Beyond the Human*, Berkeley : University of California Press, 2013.
- KRAUSE, Bernie, « The Niche Hypothesis: How Animals Taught Us to Dance and Sing », *Whole Earth Review*, n° 57, 1987.
- MORIZOT, Baptiste, *Sur la piste animale*, Arles : Actes Sud Nature, 2018.
- MORTON, Timothy, *Écologie sombre. Pour une logique de la coexistence future*, trad. par Cécile Wajsbrot, Paris : La Découverte, 2018.
- OTTO, Rudolf, *Le sacré : l'élément non rationnel dans l'idée du divin et sa relation avec le rationnel*, Paris : Payot & Rivages, 2001.
- ROZIN, Paul, « La magie sympathique », in FISCHLER, Claude (dir.), *Manger magique. Aliments sorciers, croyances comestibles*, Paris : Autrement, 1994.
- STEPANOFF, Charles, *Chamanisme, rituel et cognition : chez les Touvas*, Paris : Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2014.
- UEXKÜLL, Jakob von, *Mondes animaux et monde humain suivi de Théorie de la signification*, Paris : Gonthier, 1965.



- VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo, *Métaphysiques cannibales : lignes d'anthropologie post-structurale*, Paris : Presses Universitaires de France, 2009.

## Histoire, archéologie et société

- BATTEN, Bruce Loyd, *To the Ends of Japan: Premodern Frontiers, Boundaries, and Interactions*, Honolulu : University of Hawaii Press, 2003.
- HANIHARA, Kazuro, « Emishi, Ezo and Ainu: An Anthropological Perspective », *Japan Review*, n° 1, 1990.
- HUDSON, Mark J., « Rice, bronze, and chieftains: An archaeology of Yayoi ritual », *Japanese Journal of Religious Studies*, vol. 19, n° 2-3, 1992.
- IWAJO, Seichi et al., *Dictionnaire historique du Japon*, vol. 20, n° 1, 1995.
- LYCAS, Alexis, *Les Man du fleuve bleu : La fabrique d'un peuple dans la Chine impériale*, Toulouse : Anacharsis, 2023.
- NISHIOKA, Hideo et SCHENCK, W. Egbert, « An Outline of Theories concerning the Prehistoric People of Japan », *American Anthropologist*, vol. 39, n° 1, 1937.
- « Digitization zooms in on Japan's film industry », *Asia Pulse*, 16 mai 1997.

## Histoire de l'art et bestiaires médiévaux

- BAXTER, Ron, *Bestiaries and Their Users in the Middle Ages*, Stroud : Sutton Publishing / Courtauld Institute, 1998.
- BERTRAND, Simone, *La Tapisserie de Bayeux et la manière de vivre au onzième siècle*, La Pierre-qui-vire : Zodiaque, 1966.
- CHEFNEUX, Hélène, « Les Fables dans la Tapisserie de Bayeux », *Romania*, vol. LX, n° 237, 1934.
- CUZIN, Jean-Pierre (dir.), *Copier créer de Turner à Picasso, 300 œuvres inspirées par les maîtres du Louvre*, Paris : Réunion des musées nationaux, 1993.
- KOERING, Jérémie, *Les iconophages : une histoire de l'ingestion des images*, Arles : Actes Sud, 2021.
- MUSSET, Lucien, *La tapisserie de Bayeux*, Paris : Éditions Zodiaque, 2002.
- PASTOUREAU, Michel, *L'Ours. Histoire d'un roi déchu*, Paris : Média Diffusion, 2016.

- PILLSBURY, Joanne et al., *Royaumes d'or : les arts de luxe dans les Amériques anciennes*, Los Angeles : J. Paul Getty Museum / Getty Research Institute, 2017.
- VOISENET, Jacques, *Bestiaire chrétien : L'imagerie animale des auteurs du Haut Moyen Âge (Ve-XIe siècles)*, Toulouse : Presses Universitaires du Midi, 2020.

## Littérature et fictions comparées

- ANDREOLI, Max, *Le Système balzacien, essai de description synchronique*, Paris : Aux Amateurs de livres, 1984.
- CHOUVIER, Bernard, *La médiation thérapeutique par les contes*, Paris : Dunod, 2023.
- DAY, David, *Créatures de Tolkien*, Paris : Hachette, 2002.
- GRAZIER, Kevin R., *The Science of Dune: An Unauthorized Exploration into the Real Science Behind Frank Herbert's Fictional Universe*, Dallas : BenBella Books, 2007.
- HUGO, Victor, *Les Travailleurs de la mer*, Paris : Folio, 1980.
- KIMBROUGH, Keller et SHIRANE, Haruo (dir.), *Monsters, Animals, and Other Worlds: A Collection of Short Medieval Japanese Tales*, New York : Columbia University Press, 2018.
- KOYO et al., *Honchō kaidan koji* [Histoires de fantômes et anecdotes du Japon], Tokyo : Dentō to Gendaisha, 1978.
- MABILLE, Pierre, *Le miroir du merveilleux*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1962.
- MAURIN, Florie et INCA, Elise d', « Les bestiaires fantastiques aujourd'hui : le renouvellement d'un genre dans les univers d'Harry Potter, L'Épouvanteur et Les Chroniques de Spiderwick », *Pensées vives*, 2021.
- OVIDE, *Métamorphoses*, trad. par G.T. Villenave, Paris, 1806.
- PRESTON, Ethel, *Recherches sur la technique de Balzac : le retour systématique des personnages dans la Comédie humaine*, Genève : Slatkine Reprints, 1984.
- ROWLING, J. K., *Les Animaux fantastiques, vie et habitat*, trad. par Jean-François Ménard, Valley View : Pottermore Publishing, 2017.
- SIMAK, Clifford D., *Demain les chiens*, trad. par Jean Rosenthal, Paris : Club français du livre, 1953.
- TOLKIEN, J.R.R., *The Two Towers: Being the Second Part of the Lord of the Rings*, Londres : HarperCollins Publishers, 2005.

- WOLFF, Francis, « L'expérience musicale : sons et événements », in BEFFA, Karol (dir.), *Les nouveaux chemins de l'imaginaire musical*, Paris : Collège de France, 2016.

## Webographie et autres

- Buta Connection, « Les 50 livres jeunesse qu'il faut avoir lus selon Hayao Miyazaki », <https://www.buta-connection.net/>
- France Culture, « Mon voisin Totoro, faut-il y croire pour le voir ? », Les Chemins de la philosophie, février 2022. <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-chemins-de-la-philosophie/les-chemins-de-la-philosophie-pad-du-lundi-21-fevrier-2022-2554571>
- Ghibli Fandom Wiki, « Gastornis », [https://ghibli.fandom.com/wiki/Ghibli\\_Wiki](https://ghibli.fandom.com/wiki/Ghibli_Wiki)
- Ministère de la Culture, « Luth à manche long tanpura », Plateforme Ouverte du Patrimoine, <https://pop.culture.gouv.fr/notice/joconde?id=M50570157412>
- Nausicaa.net, [http://www.nausicaa.net/wiki/Main\\_Page](http://www.nausicaa.net/wiki/Main_Page)
- OKADA, Toshio, « Nausicaä of the Valley of the Wind: The Cel Picture of Ohmu - OTAKING Seminar #263 English DUB », *YouTube*, 16 mai 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=EMBNcdkJtI>
- Vintage Synth Explorer, « Yamaha DX7 », 5 mai 2017, <https://www.vintagesynth.com/yamaha/dx7>