



HAL
open science

L'imaginaire du milieu

Hannah Garay

► **To cite this version:**

| Hannah Garay. L'imaginaire du milieu. Architecture, aménagement de l'espace. 2025. <dumas-05447040>

HAL Id: dumas-05447040

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-05447040v1>

Submitted on 7 Jan 2026

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

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



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0 - Attribution - Non-commercial use - No Derivative Works - International License

UN MÉMOIRE DE HANNAH GARAY

L'IMAGINAIRE DU MILIEU



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

L'IMAGINAIRE DU MILIEU

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Mémoire réalisé par Hannah Garay
Séminaire «L'art en commun, vers une poétique de la relation»
Réalisé à l'ENSA Nantes
Encadré par Anne Philippe et Jenny Pickett
Illustrations des 1e et 4e de couverture par Dominique Garay
Année 2024-2025

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

À l'issu de ce mémoire de fin d'études, je tiens à exprimer ma profonde gratitude envers toutes les personnes qui m'ont accompagnée, soutenue et encouragée tout au long de ce travail et, plus largement, de mon parcours en école d'architecture.

Je tiens à remercier tout d'abord, Anne PHILIPPE et Jenny PICKETT, mes professeurs du séminaire de mémoire, pour leur suivi tout au long de cette année. Leurs retours et leur regard critique ont contribué à faire évoluer ma réflexion. Grâce à elles, j'ai pu affiner mes idées, approfondir mes recherches et donner une véritable cohérence à mon travail.

Je remercie également mon amie Mailie LOPEZ, pour sa présence constante, mais surtout son soutien moral. Elle a su trouver les mots justes dans les moments de découragement et de stress. Je la remercie de m'avoir accompagné, parfois simplement par sa présence, dans chaque étape de ce mémoire.

Enfin, je remercie du fond du cœur ma mère, pour son aide discrète mais indéfectible, pour sa confiance et ses encouragements. Son soutien m'a été indispensable pendant cette année de travail intensif. J'ai tenu à intégrer une part personnelle dans ce mémoire, en confiant à ma mère la réalisation des deux illustrations des pages de couverture. C'est une façon de lui faire une place dans ce travail, à travers un geste à la fois discret et symbolique.

À toutes ces personnes, merci d'avoir soutenu mes efforts et rendu ce travail possible.

Hannah GARAY.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

SCANNE LE CODE



*Mon mémoire n'est pas seulement une lecture, il se vit. Scanne le code
pour accéder à mon court-métrage.*

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

AVANT-PROPOS

Ce mémoire rentre dans le cadre de l'obtention du double diplôme en architecture et ingénierie, de l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Nantes. Il a été réalisé au sein du séminaire de mémoire "L'art en commun vers une politique de la relation" dirigé par Anne Philippe et Jenny Pickett, lors de mon année en Master 1, en 2024 et 2025.

Lors de ma Licence 3, je suis partie à Valence, en Espagne réaliser mon Erasmus. C'était la concrétisation de cette première partie de mes études. C'était entre autres un moyen de tourner la page et m'ouvrir au master d'architecture. Entre appréhension et curiosité, beaucoup de questions m'ont traversé l'esprit. Je me suis assise sur un banc de l'université de Valence, et j'ai pensé.

« Qu'est-ce qui me passionne réellement dans l'architecture ? Vers quoi je veux m'orienter ? Comment m'ouvrir à une autre vision de l'architecture ? »

Le mémoire de master arrivait à grand pas et je me questionnais toujours sur la thématique que je voulais aborder. J'avais cette idée de faire quelque chose de différent, de moins appliqué directement à l'architecture. J'avais besoin de m'évader à travers un sujet qui me tenait à cœur. Je me souviens encore de ce moment où mon amie était assise avec moi sur ce banc de l'école, et m'a dit «Ne te limites pas. Tu peux faire ce que tu veux pour ton mémoire : sur les styles architecturaux, les arbres, la guerre, les films...».

Et c'est alors que l'idée m'est venue. Pourquoi pas faire mon mémoire sur les œuvres cinématographiques de Hayao Miyazaki. Connue de tous, j'ai grandi à travers ses univers fictifs qui m'ont beaucoup marquée lors de mon enfance. Il m'a fait découvrir différents univers à travers des personnages attachants, rencontrer des êtres surnaturels, des grandes peluches, ou des robots volants.

L'imaginaire dans les mondes qu'il a créés, nous ont tous marqués un moment dans notre vie, que l'on soit un enfant de huit ans, un adolescent proche de la vingtaine, ou un adulte de 45 ans. Cela me paraissait donc évident de traiter ce sujet car il était important pour moi de faire mon mémoire sur une thématique à laquelle je me sentais rattachée.

« C'était aussi un moyen de me détacher de la vision conventionnelle et formatée de l'architecture d'aujourd'hui. »

Hayao Miyazaki est un grand observateur de notre monde et de notre société. Mais il est également un génie dans la représentation des détails.

À travers ses œuvres cinématographiques, il plonge les spectateurs dans un univers entre réalité et fiction. Bien sûr, quand j'étais enfant, je n'avais pas le même recul qu'aujourd'hui qui m'amène à réaliser ce mémoire, et c'est cela qui rend les films de Miyazaki des chefs-d'œuvre à mes yeux. Ils sont intergénérationnels, complexes et ils transcendent le monde de l'animation japonaise.

C'est vers cette direction que mon sujet de mémoire s'est intégré au séminaire de «L'art en commun vers une politique de la relation» : un enseignement hybride mêlant recherche et intuition comme ligne directrice. Ce séminaire tend vers une étude plus sensible de l'art contemporain et du décentrement de notre regard au travers du milieu qui nous entoure.

Avec ce sujet d'étude, j'ai voulu expérimenter une recherche à travers la cinématographie, comme forme d'art qui sortirait des cadres habituelles. Je cherchais l'approche idéale : avoir une démarche artistique face à l'anthropocentrisme.

Ce travail m'a permis de remettre en question la place de l'être humain, à travers des films d'animation qui désanthropisent notre relation au vivant.

« Repenser le sensible des milieux humains et non-humain. »

En relation avec mon mémoire écrit, j'en suis venue à compléter mes recherches par une phase expérimentale à travers un court-métrage, qui pour moi a été essentiel dans la concrétisation de mon mémoire.

J'ai voulu moi-même expérimenter à partir des œuvres de Miyazaki, ce rapport à l'image et au son, en recréant un imaginaire totalement nouveau. En effet, ce n'est pas qu'image, plan et séquence.

Ce court-métrage m'a permis de me rapprocher un peu plus des films du cinéaste. Il vient s'ajouter à toute ma phase de recherche et d'analyse, en y apportant une touche plus sensible, intuitive, qui sort de mon imaginaire propre.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

SOMMAIRE

INTRODUCTION	13
---------------------	----

HYBRIDATION DES CULTURES	DES CULTURES HYBRIDÉES	31
---------------------------------	------------------------	----

UNE ALIÉNATION DU TRAVAIL	39
---------------------------	----

UN IMAGINAIRE FÉMINISTE ?	49
---------------------------	----

EXPÉRIMENTATION	59
-----------------	----

RACONTER LE RÉEL PAR LA FICTION	DES HUMAINS TRANSFORMÉS EN COCHONS	65
--	------------------------------------	----

UN CLIN D'ŒIL À LA BOMBE ATOMIQUE	81
-----------------------------------	----

LES TECHNOLOGIES AU SERVICE DE LA NATURE ?	91
--	----

EXPÉRIMENTATION	107
-----------------	-----

LA RELATION AU MILIEU	UN CONSUMÉRISME HUMAIN	113
------------------------------	------------------------	-----

UN ESPACE DE LIBERTÉ ET DE FUSION AVEC LE MILIEU	121
--	-----

UN CAMPHRIER ET LE TERRIER DU LAPIN BLANC	129
---	-----

EXPÉRIMENTATION	137
-----------------	-----

CONCLUSION	141
-------------------	-----

BIBLIOGRAPHIE / MÉDIAGRAPHIE / FILMOGRAPHIE	145
--	-----

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

INTRODUCTION

Cela fait plusieurs années que nous sommes rentrés dans l'ère de l'anthropocentrisme. En constante recherche de cette modernité occidentale, notre époque s'est ainsi basée sur un système binaire, centré sur l'individualisme de l'Homme. Elle est marquée par un profond déséquilibre écologique, social, et jusqu'à même symbolique.

En effet, cette modernité occidentale a instauré une séparation nette entre l'humain et l'environnement, ou plus largement le sujet et l'objet. Cet héritage a instauré une instrumentalisation et une constante recherche d'appropriation, de possession de ce qui nous entoure, au profit de l'exploitation et de la domination.

Il a donc été nécessaire de repenser nos relations au monde. Cette marginalisation des formes de pensées sensibles et relationnelles, nous a obligé de nous questionner et de désanthropiser notre manière d'être, tout en repensant la place du sensible, à travers notre milieu. Entre philosophie, géographie et art contemporain, différents courants de pensées modernes sont nés, en réponse à cette crise à l'égard du vivant, humain ou non-humain.

Ce concept a été développé par le géographe Augustin Berque¹, qu'il a nommé la « Mésologie », et qu'il caractérise par la science des milieux.

1 Lien de la conférence du géographe Augustin Berque, CELAT, « La mésologie, pourquoi et pourquoi faire ? »
<https://www.youtube.com/watch?v=LeNvRd3DNaQ>

La Mésologie, en tant que discipline, explore les relations complexes entre les organismes vivants et leur environnement, tout en intégrant des perspectives historiques, philosophiques et sociales. Cela nous permet d'observer le milieu d'une façon différente, non pas dans une relation binaire entre sujet/objet, mais plutôt un être à part entière, qui communique et interagit avec le vivant, vis-à-vis de notre manière d'y vivre à l'intérieur.

La Mésologie, tout en étant une science de la nature, a également des implications sociales, reliant les organismes vivants à leur environnement et aux structures sociétales. Elle s'est démarquée du système occidental, et nous a réappris à voir ce qui tisse notre milieu.

Pendant sa conférence, Augustin Berque évoque le concept de médiance, traduction d'un terme japonais : cela représente une structure de l'existence humaine. Il est essentiel pour comprendre comment les humains interagissent avec leur environnement et comment cette interaction évolue.

On retrouve cette façon de penser chez certains philosophes japonais, qui développent une logique du lieu, remettant en question la vision occidentale centrée sur le sujet. Elle propose une approche qui intègre le milieu et les interactions humaines dans la définition de la réalité¹.

Le biologiste et philosophe allemand Jakob von Uexküll a été également amené à développer l'idée de monde propre des animaux. C'est ce qu'il raconte dans son livre *Milieu animal et milieu humain*².

Il a proposé l'idée que chaque être vivant ne vit pas dans un environnement objectif unique, en théorisant le concept de l'*Umwelt* (signifie environnement en allemand).

1 Conférence de Augustin BERQUE, CELAT, «La mésologie, pourquoi et pourquoi faire ?», 1h01min

2 Jakob von UEXKÜLL, *Milieu animal et milieu humain*, Bibliothèque Rivages, mars 2010

« Il existe un milieu irréductiblement propre à chaque espèce vivante. »

L'idée d'un environnement totalement subjectif et irréductible signifie que les caractéristiques d'un *Umwelt* sont dépendantes du sujet qui les perçoit.

En effet, chaque espèce animale perçoit son environnement selon des modalités sensorielles qui lui sont propres. L'environnement physique est riche en stimuli, mais l'animal en capte seulement ceux qui sont pertinents pour sa survie et sa reproduction. Son mode perçu est «une version filtrée de la réalité objective»¹.

De plus, le terme de «Mésologie» n'est arrivé qu'à partir de son œuvre *Incursions dans les milieux animaux et humains*². On y trouve des principes fondamentaux qu'Augustin Berque est venu souligner dans ses œuvres. Un milieu n'est finalement qu'une réalité comme elle apparaît concrètement, propre et optimale à une espèce donnée.

Dans son livre, Jakob von Uexküll met en valeur l'idée qu'il y aie «une co-constitution et une coproduction de l'organisme» et de son «milieu propre».

L'organisme réagit à un monde qu'il a lui-même constitué et auquel il est structurellement couplé, à travers des structures de perception. En parallèle, l'humain détient également une complexité sensorielle mais pas seulement.

Il construit son milieu par les sens mais avec une dimension symbolique et culturelle, par le langage, la culture, l'histoire...

« L'humain partage son milieu avec d'autres individus à travers des systèmes de symboles pour se rattacher à une réalité commune. »

1 Jakob von UEXKÜLL, *Milieu animal et milieu humain*, Bibliothèque Rivages, mars 2010

2 BERQUE Augustin, *Mésologie urbaine*, Paris, éditions Terre Urbaine, Collection L'Esprit des Villes, 2021, p.17

En résumé, Jakob von Uexküll nous montre qu'il existe différents mondes, façonnés par ce qui est essentiel pour les animaux ou les humains, au sein de leur *Umwelt*. Ils sont les résultats d'interactions entre l'organisme et leur milieu naturel, tous deux reliés par les perceptions et les sens.

En élargissant notre propos, la pensée de ces philosophes et naturalistes peuvent prendre sens dans d'autres œuvres qui touchent plus de l'ordre de l'intuition et de la pratique que de la théorie.

En effet, nous retrouvons cette approche au sein des travaux de Hayao Miyazaki, en observant la manière dont il représente le milieu dans lequel cohabite l'être humain avec le non-humain. Durant tout le long de ses œuvres, il est question d'interactions entre l'humain et le milieu qu'il l'entoure, mais surtout la relation qu'il entretient avec le milieu animal, et la cohabitation qui en découle.

Dans une approche artistique et naturaliste du paysage et de l'architecture, les travaux du cinéaste japonais Hayao Miyazaki au sein du studio Ghibli, nous amène à observer le monde vivant d'une autre manière. Ses multiples façons de représenter les choses à travers son style atypique, nous font nous questionner sur une nouvelle vision de l'architecture, ainsi que sur la place de l'humain au sein de notre milieu. Miyazaki nous partage sa sensibilité, tellement riche, aux spectateurs, et nous montre sa conception du monde d'aujourd'hui à travers ses yeux. Il fait également de nombreux allers-retours entre la réalité de notre société et la fiction qu'il a créée, à travers son imaginaire et sa conception d'un monde utopique.

Pour remettre le sujet de mémoire dans son contexte, nous allons tout d'abord parler des origines de l'animation japonaise¹.

Celle-ci, appelée généralement *animé*, fait son apparition dans le début du XXe siècle, par des courts-métrages animés japonais s'inspirant d'autres studios d'animations plus occidentaux et américains tels que Pixar, ou encore Walt Disney.

1 Médiathèque Départementale, *Découvrir et comprendre l'animation japonaise*, La Charente-Maritime
<https://md17.charente-maritime.fr/bibliothecaire/zooms/coups-de-projecteurs/decouvrir-et-comprendre-l-animation-japonaise>

Ces premiers travaux posaient les bases d'une forme artistique en pleine évolution. Ce n'est que dans les années 1910-1920 qu'ils vont commencer à apparaître. Mais l'industrie ne va connaître son essor qu'à partir de la fin de la Seconde Guerre Mondiale.

En effet, les premiers travaux n'avaient que très peu de succès à cause des coûts élevés et la compétition avec l'industrie occidentale. Avec le temps, l'anime développera un style unique après la Seconde Guerre Mondiale, marqué par une narration riche, des thèmes complexes, que l'on abordera et précisera par la suite, ou encore une esthétique graphique atypique.

De nouvelles innovations technologiques vont se développer dans les studios américain, ce qui permettra par la suite à l'animation japonaise de se démarquer et de développer un style distinct.

C'est à partir des années 1950, que l'animation japonaise connaît le début de son succès par la fondation du nouveau studio Toei Animation en 1956.

Devenant le nouveau Disney du Japon, l'animation japonaise se développera, de là à faire émerger un anime moderne. Les bases techniques seront posés par Osamu Tezuka, une des plus grandes inspirations de Hayao Miyazaki¹ : il va transmettre les codes graphiques à l'anime, que ce soit dans la représentation des personnages mais également de celle du décor ou encore tous les autres détails. Le dessin à la main sera l'outil premier pour la réalisation des films d'animation japonaise.

Des thématiques profondes seront abordées telles que l'éthique, l'humanité et la technologie, l'écologie et bien d'autres.

1 Hayao Miyazaki, site internet : BUTA Connection

Ce n'est que plus tard que le studio Ghibli¹ va se fonder, à travers des longs-métrages destinés à un public de tout âge.

Il connaîtra le jour en 1985, par deux figures emblématiques : Hayao Miyazaki et Isao Takahata, qui se sont rencontrés au sein du studio Toei quelques années auparavant. Le studio Ghibli va devenir rapidement une référence mondiale dans son art.

Au sein de ce studio, les deux cinéastes vont créer des films d'animation qui allient une narration riche, des personnages profonds et une attention aux détails visuels².

En effet, les films de Ghibli sont souvent caractérisés par la nature et l'écologie, en explorant la fragilité de l'écosystème face à l'intervention humaine, par des personnages féminins forts, incarnant souvent le courage, l'indépendance et la détermination, par les mondes imaginaires, plongeant le spectateur dans un univers unique, mais également par l'importance des relations humaines, leur donnant un rôle central dans les films.

Avant de rentrer dans les détails de mes recherches, parlons plutôt de qui est Hayao Miyazaki, et comment est-il devenu l'une des plus grandes influences dans les films d'animation japonaise.

Il est actuellement, l'un des plus grands cinéastes d'animation du monde, et est une figure centrale de l'histoire de l'animation japonaise.

Mais comment en est-il arrivé ici ?

1 ANIMELAND, *Hommage au studio Ghibli, les artisans du rêve*, Paris, YNNIS, 2020, p.009

2 *Ibid*, p.003

Reprenons au début. Hayao Miyazaki est né le 5 janvier 1941, à Tokyo, dans l'arrondissement de Bunkyo, au début de la Seconde Guerre Mondiale.

Il a grandi dans un contexte de bouleversements sociaux, politiques et économiques, qui a fortement influencé son travail. Il a été évacué vers des districts plus en sécurité après des bombardements de la ville en juillet 1945. Il a donc vécu beaucoup de déménagements, et donc par conséquent, d'écoles différentes.

Pendant la guerre, son père dirigeait l'entreprise familiale «Miyazaki Airplane» qui fabriquait des gouvernails pour les avions de chasse de type Zéro, qui ont servi ensuite pendant la Seconde Guerre Mondiale.

« Ses premiers souvenirs sont ceux de «villes bombardées.»¹

De l'autre côté, sa mère était touchée par la tuberculose².

Ce contraste entre la figure paternelle, liée à la guerre et à l'aviation, et la fragilité maternelle, a laissé une trace dans les œuvres de Miyazaki, à travers les thématiques abordées, mais également dans la représentation qu'il fait de ses personnages.

Sa mère n'était pas seulement une personne fragile aux yeux du cinéaste, elle a tout de même eu beaucoup d'influence sur son travail et sur la personne qu'il est aujourd'hui. C'était une femme qui remettait régulièrement en question les «normes de notre société»³, chose que l'on ressent énormément dans les œuvres de Miyazaki.

Les années 1940 et 1950 sont marquées par la reconstruction du Japon et par le contexte du traumatisme qu'a laissé la guerre.

1 MIYAZAKI Hayao, *Starting point, 1979-1996*, San Francisco, VIZ Media, 1996

2 Hayao Miyazaki, site internet : BUTA Connection

3 *Ibid*

En grandissant, Miyazaki développe une passion pour les engins volants et la mécanique, inspirée en partie par les récits de son père.

Mais il est également devenu très sensible à la violence et aux conséquences de la guerre, qu'il dénonce régulièrement dans ses œuvres. Son enfance est un élément déclencheur des thématiques abordées. Le contexte dans lequel Miyazaki a grandi durant toute son enfance, est un élément fondamental pour comprendre ses œuvres cinématographiques. Les mettre en relation avec ce qu'il a vécu, et les événements passés nous ramène au monde réel du cinéaste.

Par la suite, son influence du manga lui permettra de rentrer dans l'industrie de l'animation japonaise en 1963, dans le studio Toei Animation. C'est à ce moment que Miyazaki rencontrera d'autres figures qui marqueront sa carrière, comme Isao Takahata, son futur collaborateur et cofondateur du Studio Ghibli.

En effet, les deux cinéastes partagent une volonté de réinventer l'animation japonaise, en travaillant sur la narration et l'authenticité des émotions humaines, comme il est dit dans le livre *Hommage au studio Ghibli, les artisans du rêve*¹, «Justifier les comportements des personnages par des sentiments au lieu de dessiner des attitudes parce qu'elles semblent intéressantes à représenter.»

Enfin, le Studio Ghibli devient ainsi, l'un des studios les plus influents dans l'industrie des films d'animation. Nous reconnaissons immédiatement le cinéma du studio grâce à son graphisme atypique, mais également par ses thématiques récurrentes comme il a été évoqué précédemment.

On retrouve souvent dans le développement des personnages de Miyazaki, la thématique de l'âge, mais aussi une distinction entre chaque personnage par le contexte de leur enfance, d'où ils viennent... On pourrait référer cela à la philosophie du cinéaste.

1 ANIMELAND, *Hommage au studio Ghibli, les artisans du rêve*, YNNIS, Paris, 2020, p.010

En effet, le principe central du travail de Miyazaki, est de s'inspirer du réel, plus précisément des événements passés lors de son enfance. Cela se ressent donc dans l'histoire qu'il crée autour des personnages.

Le réel devient, pour lui, une inspiration à toutes les échelles.

À la suite du succès du cinéaste, plusieurs auteurs ont dédié leur travaux à l'étude précise des œuvres cinématographiques ainsi qu'au style graphique de Miyazaki.

Tout d'abord, deux ouvrages ont été réalisés par Hayao Miyazaki lui-même : *Shuppatsu Ten: 1979-1996* (traduction anglaise : *Starting point*)¹, et *Orikaeshi Ten: 1997-2008* (traduction anglaise : *Turning point*)².

Tous deux sont des compilations d'essais, d'articles, de conférences et de plans écrits par Hayao Miyazaki, et d'entretiens avec lui.

Starting point comprend environ 90 chapitres racontant les réflexions de Miyazaki sur l'animation, l'industrie cinématographique et ses propres œuvres entre 1979 et 1996. *Turning point* se concentre principalement sur deux des films de Miyazaki, entre 1997 et 2008 : *Princesse Mononoke* (1997), et le *Voyage de Chihiro* (2001).

Ces deux livres permettent d'accéder directement à la pensée de Miyazaki, à travers une série d'entretiens réalisés, mais également des conférences, que ce soit sur ses œuvres, mais également les réflexions qu'il s'est faites sur l'animation, ses influences autour de lui, et son processus de création.

Il est important de comprendre de plus près sa relation avec notre monde, notre société et sa vision des choses. Ce sont des sources où le cinéaste s'exprime clairement au sujet de ses œuvres : ses inspirations, la place du spectateur, sa vision vis-à-vis de cette relation entre fiction et réalité.

1 MIYAZAKI Hayao, *Shuppatsu Ten: 1979-1996*, Japan, Tokuma Shoten Co., 1996

2 MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshi Ten: 1997-2008*, Japan, Iwanami Shoten Co., 2008

D'autres auteurs nous proposent une analyse précise sur certaines thématiques des œuvres de Miyazaki.

Emmanuel Trouillard, docteur en géographie a écrit deux articles concernant différentes conceptions que l'on peut se faire de l'univers du cinéaste : *Le poids de l'espace dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*¹, en 2013, et *Géographie animée : l'expérience de l'ailleurs dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*², en 2014.

Dans le premier article, l'auteur s'intéresse plus particulièrement à la spatialité dans les films du cinéaste.

Il se concentre plus sur la nature de cette dimension spatiale dans la fiction à travers une analyse géographique des divisions territoriales et des pratiques des mobilités des acteurs dans l'univers créé par Miyazaki.

L'auteur s'attarde sur la diversité culturelle et géographique de Miyazaki, mais également ses inspirations dans des lieux réels, comme l'Europe ou le Japon, pour construire des paysages fictifs, à travers une étude plus géographique du sujet.

Tisser un lien entre l'architecture occidentale que Miyazaki utilise dans ses films, ainsi que celle du Japon, avec la fiction, pourrait agrémenter cet connexion entre réalité et merveilleux au travers d'un monde révolu.

Cela permet de se rapprocher un peu plus de ses inspirations architecturales et paysagères occidentales, afin de mieux comprendre sa représentation des détails dans les personnages, les accessoires, les engins...

L'autre article propose un discours proprement géographique, mais en se concentrant plutôt sur les thèmes de déracinement du héros et de son ouverture au monde. Il analyse la dimension spatiale devenant un instrument d'exploration des différents modes de relation à l'ailleurs.

1 TROUILLARD Emmanuel, *Le poids de l'espace dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*, Paris, Géographie et cultures, n°88, pp.233-247, 2013

2 TROUILLARD Emmanuel, *Géographie animée : l'expérience de l'ailleurs dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*, Paris, Annales de géographie, n° 695-696, pp.626-645, 2014

L'auteur démontre comment Miyazaki accorde une attention particulière à la matérialité des lieux et leur influence sur les personnages et les récits.

L'auteur se concentre sur la matérialité des espaces dans un premier temps, mais également analyse comment Miyazaki transforme l'espace comme un enjeu narratif. L'importance de qualifier cette tension créée entre les différents types d'espaces que nous transmet le cinéaste : le rural et l'urbain, le naturel et l'artificiel, ou encore l'ancien et moderne, permet de comprendre plus en détail la composition et l'organisation de l'univers miyazakien.

Ainsi nous pourrions les raccrocher au réel, à travers la représentation de notre société, que nous partage Miyazaki.

Ensuite, Stéphane Leroux, doctorant à l'Université de Rennes 2, a fait une thèse, *Scénographie et cinématographie du dessin animé : de Toei à Ghibli (1968-1988), le parti du réalisme de Isao Takahata et Hayao Miyazaki*¹.

Il a orienté ses travaux vers la question du réalisme que les deux cinéastes japonais, Hayao Miyazaki et Isao Takahata, placent au centre de leurs œuvres. L'idée de l'auteur de cette thèse est de définir et de défendre la valeur du réalisme en dessin animé, à travers cette étude approfondie des travaux du Studio Ghibli.

D'ailleurs, à la suite de sa thèse, Stéphane Leroux a rédigé un livre *Hayao Miyazaki, cinéaste en animation, poésie de l'insolite*². Cet ouvrage est la concrétisation de sa thèse. L'étude est centrée sur l'élaboration du style cinématographique de Miyazaki et Takahata, ainsi que de leur poésie singulière depuis les débuts de la création du Studio Ghibli.

1 LEROUX Stéphane, *Scénographie et cinématographie du dessin animé : de Toei à Ghibli (1968-1988), le parti du réalisme de Isao Takahata et Hayao Miyazaki*, Université Rennes 2, Thèse de Doctorat, 2007

2 LEROUX Stéphane, *Hayao Miyazaki, cinéaste en animation, poésie de l'insolite*, Paris, l'Harmattan, 2009

Concernant sa thèse, la première partie fait plutôt une étude d'une œuvre précise de Isao Takahata. La deuxième partie parlant de Miyazaki, est celle qui nous intéresse.

En effet, l'auteur s'attarde sur son travail, enraciné dans une recherche esthétique et scénographique innovante. Il met en lien ses choix artistiques, qui placent le réalisme au centre de ses œuvres, avec ses innovations graphiques, qui mêlent influences occidentales avec esthétiques japonaise.

Le spectateur est ainsi plongé dans l'univers du cinéaste : il n'est plus visionneur du film mais voyageur à travers lui.

Enfin, Camille Ferry, ancienne étudiante de l'ENSA Paris-Malaquais, a fait son mémoire *Hayao Miyazaki : Architecte de l'animation. Dess(e)in architectural au service de la fiction*¹, en 2019.

Elle a orienté ses propos vers une étude précise des œuvres de Miyazaki, en répondant à la question de la place de l'architecture fictive d'animation. Elle s'intéresse tout particulièrement aux influences architecturales du réalisateur et à la manière dont il la représente pour les personnages de ses films.

Beaucoup d'analyses précises de séquences sont réalisés, en s'attardant plus sur les détails de cadrages, de plans et de perspective.

Les enjeux environnementaux ne sont pas forcément approfondis, ainsi que cette connexion entre le réel de notre monde et les différents univers fictifs que Miyazaki nous partage dans ses films.

Elle fait principalement plusieurs comparaisons entre le Studio Ghibli et les studios américains, plus précisément sur leur façon de représenter, ainsi que sur leur style graphique.

¹ FERRY Camille, *Hayao Miyazaki : Architecte de l'animation. Dess(e)in architectural au service de la fiction*, ENSA Paris-Malaquais, Mémoire, 2019

Ses propos sont plus axés vers une analyse vraiment graphique de la représentation de l'architecture dans les films. Mais finalement, peu d'études de cas qui comparent l'architecture occidentale à l'univers de Miyazaki, sont faites.

Justement, le début d'analyse qu'elle fait sur les inspirations architecturales d'Occident du cinéaste, permet de situer un peu plus l'univers du cinéaste, ainsi que des différentes cultures qu'il représente.

L'approche graphique de son mémoire pourra donc apporter des informations plus précises sur le protocole que le cinéaste met en place pour représenter l'architecture et les décors à différentes échelles dans ses œuvres cinématographiques.

Après avoir posé les bases du contexte, en abordant les origines de l'animation japonaise, mais surtout le contexte dans lequel Miyazaki a grandi, nous pouvons en dégager certaines impressions.

En effet, son enfance et les événements passés qu'il a vécu au Japon pendant la guerre, ont laissé une marque à vie sur lui. Son attachement à la nature et à la simplicité se reflète dans ses choix artistiques : un dessin animé fait à la main, avec une grande attention portée aux détails, mais aussi une volonté de se réappropriier des symboles culturels traditionnels japonais et européens.

Ses films, à la fois réalistes et fantastiques, révèlent ce contraste entre la beauté de notre monde, souvent marqué par la violence et la destruction.

Miyazaki met en avant une approche différente de son univers. Il ne le montre pas aux spectateurs simplement comme nous pourrions le penser durant notre premier visionnage.

En l'occurrence, nous pouvons directement mettre en relation l'être humain dans ses œuvres au milieu dans lequel il vit, et les interactions que cela forme à notre manière d'habiter et de vivre en son sein.

Ses films sont une réflexion sur son époque et sur sa propre vie. Miyazaki trouve dans ses personnages, ses paysages et son architecture, une forme d'expression personnelle. Il utilise le milieu qu'il crée pour réapprendre les spectateurs à voir, observer, reconstruire une vision décentrée.

Chez Miyazaki, il n'est pas seulement question d'inventer un monde imaginaire pour amuser les gens, il est surtout question de repenser notre relation au monde.

Nous nous retrouvons dans les idées d'Augustin Berque et Jakob von Uexküll.

À travers l'imaginaire, Miyazaki nous embarque dans une histoire qui réquestionne les concepts de notre existence, nos valeurs, le milieu dans lequel on vit. C'est son point de départ. Il crée à partir de son imaginaire propre, un univers tout à fait merveilleux, afin de décentrer notre regard et repenser nos rapports au monde. Ses films deviennent un univers parallèle, et nous font comprendre mieux la portée de l'intime qui tisse nos relations aux milieux.

On peut se demander en quoi l'imaginaire occupe-t-il une place centrale dans les œuvres de Miyazaki, lorsqu'il est question de repenser notre rapport au monde ?

Pour saisir pleinement le rôle que joue l'imaginaire dans les travaux de Miyazaki, il faut d'abord observer comment celui-ci vient hybrider des mondes et des cultures, mêlant traditions et influences diverses pour tisser des univers singuliers.

À travers la fiction, Miyazaki ne se contente pas d'échapper au réel. Il l'interroge, et parfois même le déconstruit. Enfin, c'est sans doute dans la manière dont il interprète notre rapport au milieu, que son imaginaire articule une vision du monde plus singulière et profonde.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

CHAPITRE 1.

*HYBRIDATION DES
CULTURES,*

un voyage vers l'Occident.

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT COMMIS AU DROIT D'AUTEUR

DES CULTURES HYBRIDÉES 31

UNE RENCONTRE ENTRE OCCIDENT
ET FOLKLORE JAPONAIS 39

UN IMAGINAIRE FÉMINISTE ? 49

EXPÉRIMENTATION 59

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

DES CULTURES HYBRIDÉES

L'univers de Miyazaki repose avant tout sur l'observation de l'architecture et du paysage que nous entoure. Son inspiration des différentes cultures de notre monde est un élément central dans la réalisation et la représentation du milieu, au sein de sa fiction. Le fait d'être influencé par «l'ailleurs»¹ offre une autre dimension à ses œuvres : l'hybridation des cultures. En effet, ce voyage vers l'Occident que nous partage Hayao Miyazaki, nous invite à s'impregner de son art, mais également de sa manière d'hybrider les mondes, afin de recréer un monde vivable à travers la fiction.

Dans un premier temps, le livre *Hommage au studio Ghibli, les artisans du rêve*², présente le «style Ghibli», à travers l'Occident. Qui dit inspiration de l'architecture et des paysages occidentaux, dit voyage. En effet, Miyazaki est un grand observateur, et par conséquent un grand voyageur. À travers ses déplacements, il amenait toutes ses équipes de production en Europe afin de «faire des repérages sur place».

« Créer un Occident rêvé et en quelque sorte exotique pour le public japonais. »³

1 TROUILLARD Emmanuel, *Géographie animée : l'expérience de l'ailleurs dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*, Annales de Géographie, 2014, n°695-696, p626-645

2 ANIMELAND, *Hommage au studio Ghibli, les artisans du rêve*, YNNIS, Paris, 2020

3 *Ibid*, p.94

L'imaginaire de Miyazaki devient une manière à lui d'étendre son regard sur notre rapport au monde, à une échelle plus universelle.

Il parle de «*créer un Occident rêvé*», comme si il était à la recherche d'un monde idéal dont l'architecture et les paysages occidentaux étaient la solution. On retrouve souvent des paysages scandinaves tels que la Suède, mais également des architectures et des paysages des vieilles villes d'Europe de l'Ouest. C'est ce que fait le caractère de l'univers imaginaire miyazakien.

Dans le film *Porco Rosso*¹, le spectateur est directement plongé dans une époque révolue.

Nous sommes dans les années 20, en mer Adriatique sur la côte croate, à bord d'un hydravion pendant la guerre. L'architecture est beaucoup moins présente que les paysages, mais tous deux viennent d'un monde occidental, proche de l'Italie. Nous nous retrouvons plongés dans un milieu nouveau, l'ailleurs, qui vient s'hybrider avec la culture de Miyazaki, venant ainsi créer un tout autre monde.

L'idée dans cette œuvre, est de comprendre la manière dont Miyazaki vient hybrider les cultures dans ses films. Son imaginaire est multiple, et nous aide à remettre en question notre conception du milieu. Peut-être nous aide-t-il à plonger dans son univers, qui mêle Occident et Japon.

Nous pouvons prendre l'exemple de la séquence «Jardin secret»² dans le film *Porco Rosso*, qui nous amène à la rencontre d'un monde nouveau occidentalisé.

Cette séquence nous fait découvrir pour la première et dernière fois du film, le paradis perdu dans lequel Gina habite, l'amie d'enfance de Porco.

1 MIYAZAKI Hayao, *Porco Rosso*, Studio Ghibli, 1992, 1h33

2 Séquence «Jardin secret», *Porco Rosso*, 49min - 51min 30s

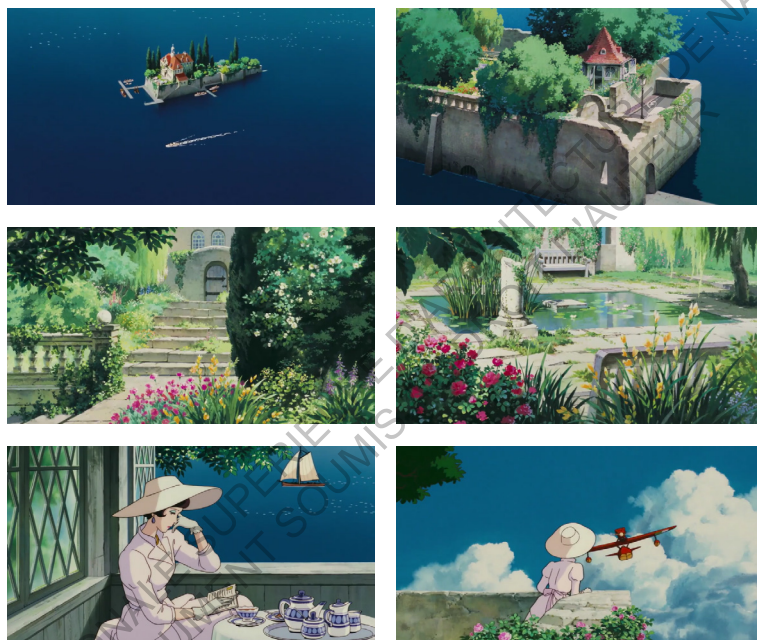


Figure 1 – Séquence «Jardin secret», *Porco Rosso*
49min - 51min 30s

Commençant par un point de vue large sur l'île, en rentrant petit à petit dans son monde propre à elle, le spectateur suit le personnage de Curtis, l'ennemi américain de Marco, s'introduire dans le jardin personnel de Gina, pour lui demander sa main. Mais c'est alors que nous en découvrons un peu plus sur la vie de Gina et sa relation avec Marco, lors de ce moment intime entre elle, Curtis et le spectateur.

Ce moment intime que l'on partage avec elle, se rapproche en réalité d'un moment de pause, loin de toute cette guerre, de tous ces pirates du ciel, tous ces mercenaires. Miyazaki nous autorise à prendre une inspiration et se ressourcer dans son jardin privé. Mais c'est en voyant cette séquence que l'on découvre une toute autre représentation de l'architecture et du paysage. On prend plus le temps d'observer, mais également de porter notre regard sur autre chose que les personnages qui combattent dans les airs.

Nous pouvons illustrer le propos, grâce au livre *Hommage au studio Ghibli, les artisans du rêve*¹.

« Créer une atmosphère unique et utopique »²

L'auteur explicite cette inspiration pour les différents paysages et différentes architecture du monde occidental, que façonnent l'imaginaire du cinéaste.

Miyazaki mélange les cartes postales européennes. Il s'agit d'un dépaysement assez inattendu pour les spectateurs européens car ils retrouvent dans les films, des éléments connus mais rendus étrangers, par le biais de la représentation scénique. Le cinéaste vient hybrider plusieurs références de villes, d'architectures et de paysages occidentaux, ce qui nous plonge alors dans un milieu totalement inventé, mais qui recrée un collage, qui invite l'Occident dans un tout autre univers : celui de Miyazaki.

« Créer
un monde
imaginaire »³

1 ANIMELAND, *Hommage au studio Ghibli, les artisans du rêve*, YNNIS, Paris, 2020

2 *Ibid*, p. 94

3 *Ibid*, p. 95

En analysant de plus près la séquence «Jardin secret»¹, on découvre petit à petit grâce aux différents plans proposés, l'intimité de Gina, et les différentes couches occidentales qui viennent constituer ce paradis perdu.

C'est dans ces premières illustrations, que Miyazaki nous invite à rentrer dans le décors, et ainsi participer à l'histoire.

D'abord avec un plan général de la scène, l'idée est d'introduire petit à petit le contexte, mais aussi d'attiser la curiosité du spectateur, et laisser son imaginaire propre, interpréter ce lieu. On y aperçoit quelques grands arbres verticaux, beaucoup de végétation, mais surtout un grand château sur une île placée au milieu de nulle part dans l'océan.

Finalement, le reste n'a pas d'importance. Il n'a pas été nécessaire ici pour le cinéaste de densifier le paysage. Être plongé dans l'océan de cette manière nous ramène à l'essentiel, sans superflu, avec simplicité. Nous nous concentrons sur l'élément principal, que nous découvrirons plus en détails par la suite.

Figure 2 - Un paradis perdu au milieu de l'océan



1 Séquence «Jardin secret», *Porco Rosso*, 49min - 51min 30s



Figure 3 - Des archétypes occidentaux

En effet, en se rapprochant de ce rocher flottant, on y découvre un tout autre univers, très diversifié. Cette île regorge d'éléments connus pour nous occidentaux, appartenant à un inconscient collectif. Mais finalement, nous les redécouvrons sous un autre angle.

La limite de l'île est en réalité des grands murs en pierre qui s'apparenteraient à des remparts de châteaux forts. Nous entrevoyons un élément architectural, qui s'est répandu en Europe de l'Est mais également de l'Ouest un peu plus tard : le kiosque. À présent, nous pourrions assimiler le kiosque à un élément de recueil, de partage, de rencontre... Un endroit assez romantique et pittoresque.

C'est à se demander si ce lieu est encore habité ou non. La végétation a repris sa place. Elle déborde même sur les remparts. Celles-ci sont quelque peu en ruine. Mais il persiste un lampadaire, qui ravive notre curiosité, du fait de sa place dans ce milieu. Pourquoi avoir placé un lampadaire dans ce décors ancien, qui tend vers un monde repeuplé par la nature, laissant seulement quelques traces de notre passage sur terre.

Dans ce paradis perdu, Miyazaki nous montre une toute autre facette de l'architecture et des paysages occidentaux. À travers son imaginaire, il arrive à recréer notre monde Occidental, sans pour autant ramener des inspirations du monde moderne. Entre ruine et végétation, cet univers est peuplé d'archétypes occidentaux, venant ainsi faire un collage de toutes les références de notre propre milieu et culture.

C'est en s'introduisant un peu plus dans le jardin de Gina, que nous découvrons son monde à elle. Nous arrivons enfin au cœur de l'île.



Figure 4 - Un jardin à l'anglaise et des colonnes grecques



Encore une fois, un monde hybridé de cultures d'Occident s'offre à nous. Miyazaki nous amène vers un monde de l'ailleurs, nouveaux, mais reflétant un milieu connu, à travers la présence d'archétypes dans le paysage. À travers les plans larges et fixes, nous découvrons un grand jardin à l'anglaise, comme si nous regardions une photographie. On observe les différentes essences de fleurs, la nature qui grimpe sur les escaliers. Surtout, le spectateur interagit avec le milieu de Gina.

L'article *Géographie animée, l'expérience de l'ailleurs dans l'œuvre de Miyazaki*¹, de Emmanuel Trouillard, permet de compléter le propos. L'auteur conscientise le rôle de l'espace dans les films de Miyazaki. La représentation des décors, en l'occurrence ici le milieu, devient un «*moteur narratif*» de l'histoire. C'est ce que nous dévoile cette séquence. L'espace qui nous est présenté, amène le spectateur dans

une autre dimension. Nous nous retrouvons hors du temps, dans un lieu si différent du reste, qu'il nous transporte dans un collage imaginaire de l'hybridation des cultures occidentales. Entre un jardin anglais, des remparts à la française, ou encore des colonnes grecques en ruine, Miyazaki travaille constamment sur la matérialité des décors, qui «*révèlent les aspirations et limites des personnages.*».

« La conception de l'espace profondément active, apporte une dynamique unique aux films de Miyazaki. »

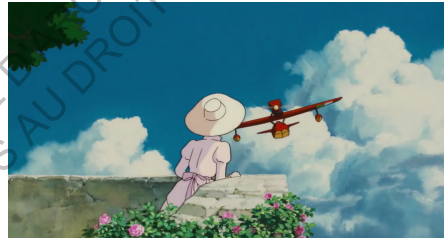
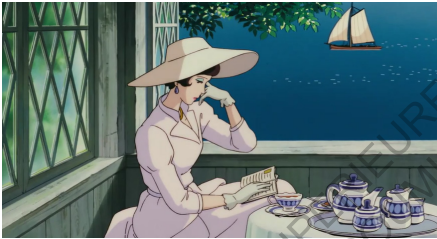


Figure 5 - Dans l'intimité de Gina

Le cinéaste nous fait voyager à l'autre bout de la terre, par le prisme des archétypes occidentaux, que sont le lampadaire, les remparts, le jardin, les colonnes grecques...

À travers une scène de thé passée aux côtés de Gina, notre perception du milieu occidental est à présent changé. Lui qui nous paraissait si familier, est devenu à présent un nouvel univers tridimensionnel imaginaire, qui nous questionne sur notre place dans notre milieu, et nous fait repenser à ce qui est réellement important ou non, à travers ce récit de maturation personnelle.

¹ TROUILLARD Emmanuel, *Géographie animée : l'expérience de l'ailleurs dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*, Annales de Géographie, 2014, n° 695-696, p626-645

UNE ALIÉNATION DU TRAVAIL

Nous l'aurons remarqué précédemment, l'architecture et les paysages du monde occidental, sont l'une des premières sources d'inspiration pour le cinéaste. Son imaginaire passe par l'hybridation du monde qu'il connaît et dans lequel il a grandi, au Japon, et le monde occidental, qui pour lui semble attiser sa curiosité dans sa richesse et son apparence. Dans quasiment la totalité de ses œuvres cinématographiques, on observe un univers tout à fait folklorique qui tend à ressembler dans son esthétique, au monde occidental. Dans le livre, *Hommage au studio Ghibli, les artisans du rêve*¹, l'auteur fait une présentation précise du travail du Studio Ghibli. Il oriente son propos vers une analyse du style graphique du studio.

« Existe-t-il un style Ghibli ? »²

Partant de cette question, l'auteur met en avant le fait que Miyazaki est en constante recherche de nostalgie du passé, et le partage régulièrement dans ses films aux spectateurs : dans les musiques, l'époque choisie. Ici, il est question de montrer que Miyazaki s'inspire d'architecture d'une époque révolue, d'autres modes de vie.

« Il idéalise le passé et critique le monde moderne, à travers ses inspirations occidentales d'un monde révolu. »³

1 ANIMELAND, *Hommage au studio Ghibli, les artisans du rêve*, YNNIS, Paris, 2020

2 *Ibid*, p.90

3 *Ibid*, p.92

Nous pouvons prendre plusieurs exemples, comme le *Château Ambulant*¹, où il s'inspire d'une Europe ancienne, ou encore *Porco Rosso*², en mettant l'avion comme prouesse technique au centre de l'histoire. L'auteur ici, cherche à montrer que l'Europe ancienne est une source d'inspiration pour le cinéaste. Cela lui permet de découvrir de nouvelles architectures, des nouveaux modes de vie, mais tout ça en restant dans une époque révolue, car pour lui l'époque moderne n'est que chaos et destruction.

« L'époque durant laquelle l'urbanisation intensive n'avait pas encore éradiqué les champs et les forêts entourant les villes. »³

Mais l'esthétique du monde occidental n'est pas sa seule source d'inspiration qui enrichit son imaginaire. En effet, il semble également porter une grande attention à la place de l'individu dans la société moderne, la vie en communauté, et plus largement le rapport à autrui. C'est dans cette vision là de notre société moderne, que Miyazaki vient hybrider la notion du travail au folklore japonais.

On pourra se concentrer sur cette thématique plus particulièrement dans le film *Le Voyage de Chihiro*⁴, qui illustre parfaitement cette hybridation des cultures.

Dans cette œuvre, le travail est un élément central de l'histoire. Le spectateur est aux côtés de la jeune Chihiro, qui va partir à la rencontre d'un monde tout à fait inconnu, régit par le travail, la richesse et la consommation. Les habitants ne sont pas des humains, mais bel et bien des esprits venant se ressourcer dans ce grand palais des bains, dirigé par la sorcière Yûbaba. À son arrivée, Chihiro va devoir trouver du travail si elle ne veut pas disparaître ou se transformer en cochon. Elle va devoir s'intégrer et

1 MIYAZAKI Hayao, *Château Ambulant*, 2004, 1h59

2 MIYAZAKI Hayao, *Porco Rosso*, Studio Ghibli, 1992, 1h33

3 ANIMELAND, *Hommage au studio Ghibli, les artisans du rêve*, YNNIS, Paris, 2020, p.92

4 MIYAZAKI Hayao, *Le Voyage de Chihiro*, Studio Ghibli, 2001, 2h05

et vivre une forme d'initiation entourée d'adultes conditionnés par cette société industrielle. Miyazaki nous invite à partager cette expérience à travers le regard d'un enfant, qui est jeté dans ce monde des esprits.

L'idée est rendre le spectateur action de l'histoire, jusqu'à même lui faire vivre à travers l'héroïne Chihiro cette transition entre l'innocence et l'intrépidité lorsque nous sommes des enfants, au monde des adultes, régit par le travail, qui nous en fait souvent oublier notre propre existence. Dans ce film, Miyazaki semble nous partager un monde aliéné par le travail, et nous invite à la rencontre d'un milieu totalement hybridé par sa vision de la société occidentale, et le folklore japonais qui finalement vient nous rappeler d'où il vient.

L'objectif dans ce film est de comprendre comme Miyazaki parvient à nous plonger dans un milieu totalement régit par le travail et la richesse, à travers une enfant encore étrangère au monde des adultes.

La séquence «Le contrat de travail» du film *Le Voyage de Chihiro*¹ est un bon exemple pour illustrer une société moderne qui vient aliéner le travail et créer un monde de contrôle et de conditionnement.

Dans sa composition et sa représentation, cette séquence est très riche et complexe. À son arrivée dans le palais des bains, Haku le jeune garçon qu'elle a rencontré dans le village, lui a expressément dit de trouver du travail pour survivre dans ce monde, et c'est ce qu'elle va tenter de faire. En suivant les instructions d'Haku, la jeune Chihiro va devoir s'infiltrer dans le palais des bains afin de se rendre dans le bureau de

1 Séquence «Le contrat de travail», *Le Voyage de Chihiro*, 34min 30s - 40min 30s

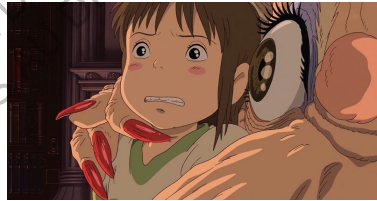
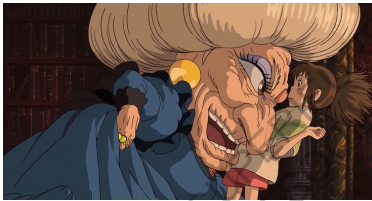


Figure 6 - Séquence «Le contrat de travail», *Le Voyage de Chihiro*
34min 30s - 40min 30s

Yûbaba, la sorcière qui préside les lieux afin de signer un contrat de travail. Mais cela ne sera pas une tâche facile. Elle va d'abord devoir se confronter au vieux Kamatchi, qui ne va pas s'empêcher de lui donner une petite leçon de vie sur le fonctionnement des lieux et de la place de chacun concernant le travail. Chihiro va devoir se faire discrète dans le palais afin d'atteindre le point le plus haut de la bâtisse, à l'aide de Lin, une employée, et à l'inverse va devoir s'imposer face à Yûbaba afin de trouver du travail.

Cette séquence va donc être la première étape du voyage initiatique que Chihiro va entreprendre au sein de ce monde imaginaire. Miyazaki va venir plonger le spectateur dans une autre vision du monde du travail, afin de justement questionner notre rapport à celui-ci. Dans un milieu hybridé par les mondes, Miyazaki va nous montrer la difficulté de trouver un travail, mais également les efforts physiques et mentaux que cela génère.

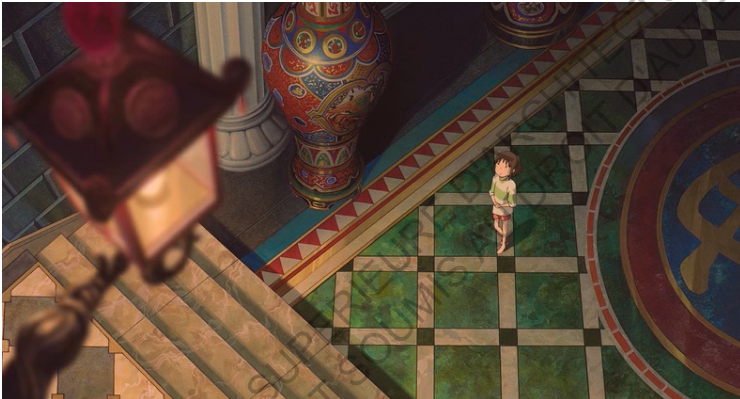


Figure 7 - Une architecture luxueuse et kitsch

À travers les premières illustrations de cette séquence, Miyazaki vient planter le contexte. Pas besoin d'observer longtemps pour voir que nous sommes bien arrivés à destination du bureau de Yûbaba. La représentation des lieux diffère de tout ce qu'on a pu rencontrer jusqu'à présent. À notre arrivée dans le monde des esprits, nous étions dans un village remplis de restaurants, dans le palais des bains, notre parcours a commencé par le bas du palais, c'est-à-dire les salles des machines, à l'image de l'usine, pour enfin remonter tout en haut jusqu'à atteindre le bureau de Yûbaba.

Finalement, nous pourrions attribuer le titre de palais seulement au dernier étage où réside la sorcière. Miyazaki vient créer un contraste entre le «monde» d'en bas et le «monde» d'en haut, à travers une hiérarchisation de l'architecture. Au côtés de Chihiro, le spectateur se retrouve dans un espace où l'architecture est travaillée, luxueuse, qui tend presque vers le kitsch. Le décor est très ornementé, que ce soit sur les murs, les jarres, le sol, jusqu'à même le lampadaire.

L'imaginaire de Miyazaki vient jouer avec les proportions, dans les volumes de l'architecture mais également de l'espace. Les couloirs sont monumentaux, les jarres et colonnes aussi. La hauteur sous plafond n'est même pas visible, mais Miyazaki nous permet d'avoir un ordre d'idée à travers l'une des premières scènes. Le point de vue du spectateur est positionné en plongée, et ne laisse voir que le rapport entre la hauteur du lampadaire et celle de la jeune Chihiro qui apparaît minuscule face au décor.

Figure 8 - Un jeu de profondeur et de perspective





Figure 9 - Demander un travail à Yûbaba

Finalement, nous pouvons observer un décor totalement hybridé. Le palais de bains thermaux, où viennent se ressourcer des esprits, fait référence au folklore japonais, et l'architecture et les décors intérieurs, tirent leur inspiration d'un imaginaire totalement occidentalisé, ostentatoire du pouvoir et de la richesse.

C'est dans l'illustration suivante que nous avons un premier aperçu du monde du travail, bridé par la conquête de richesse, et par le consumérisme. Cette scène nous amène à la rencontre de la sorcière Yûbaba pour la première fois.

Encore une fois, tout se passe dans les proportions et la profondeur de l'espace. Cette forme de représentation des scènes donne un air grave et intense à la scène, un peu comme si Miyazaki préparait également le spectateur à ce travail qui nous attend de pied ferme.

Le son de cette séquence accompagne très bien les scènes, et vient créer une ambiance stressante et déroutante. Le spectateur est confronté à ce milieu du travail. Le choix de ne pas mettre de musique de fond qui pourrait accompagner Chihiro, est stratégique. Nous sommes plus à l'écoute de tous les bruitages

réels des actions des personnages. D'ailleurs, la première chose que l'on voit au premier plan et la tête de Yûbaba qui paraît énorme face au petit corps frêle de Chihiro au fond de la pièce. Nous la voyons compter ses richesses. C'est la première impression que Miyazaki nous donne à voir sur le personnage de Yûbaba.

« Elle va devoir apprendre à vivre collectivement, porter un uniforme. »

Dans le podcast de France Culture, sur le film *Le Voyage de Chihiro*¹, l'invité nous partage sa vision de la représentation du travail, dans l'imaginaire de Miyazaki. Cette première rencontre entre les deux personnages est le début d'un imaginaire de l'ordre de l'absurde. Nous sommes face à Yûbaba qui est la représentation même du règne arbitraire. Nous allons vivre une expédition aux côtés de Chihiro, qui va être jetée dans le monde du travail.

C'est une leçon de vie qu'elle va recevoir d'un monde qui lui est totalement étranger. Elle va devoir appliquer les lois et règles qui résident dans le palais, et *« admettre de ne pas faire ce qu'elle veut »*.

À travers la représentation de la sorcière du palais, mais également la relation qui se crée entre elle et Chihiro, nous assistons à une séquence hybridée.



Figure 10 - La dure réalité du monde du travail

¹ France Culture, *Épisode 6/8 : Le voyage de Chihiro, se perdre pour mieux se retrouver*, publié le mardi 22 février 2022

En effet, Yûbaba est représenté de telle sorte à ce qu'elle dégage de la peur, voire de la terreur. Son visage absurde sort totalement de la réalité que l'on conçoit. L'illustration suivante en est l'exemple. Son œil fait la taille du visage de Chihiro, et ses ongles rouges très longs viennent faire quasiment tout le tour de son cou. C'est une scène assez marquante. Miyazaki plonge le spectateur dans un moment de peur entre les deux personnages, comme si notre vie dépendait de Yûbaba.

Mais, finalement, comme il est dit précédemment, cette séquence est hybridée, ou plutôt l'imaginaire du cinéaste. Le spectateur est en train de vivre le début de cette longue initiation que va entreprendre Chihiro. Cette séquence représente un rapport réaliste et dur entre l'être humain et le travail selon les codes de notre société moderne.

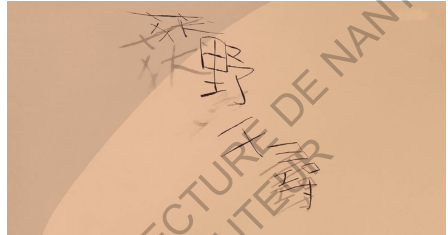


Figure 11 - Un contrat vers l'aliénation

« Proche du réalisme d'un film social. »

Cet aspect réaliste de la séquence se ressent dans la concrétisation du contrat de travail, auquel Chihiro va s'empresser de signer pour survivre dans ce palais des bains.

Miyazaki nous met face à la réalité du travail, et du rapport qui se crée entre celui-ci et individu. Chihiro va devoir se conformer à ce nouvel environnement. *«Elle va changer intégralement car elle est sous contrat. Il prend notre être»¹*. Dans cette scène, nous pouvons même voir le personnage de Yûbaba prendre des caractères du prénom de Chihiro dans sa main, afin de lui changer son prénom : elle devient Sen.

Miyazaki nous met face à cette aliénation du travail qui survient au moment même où Chihiro signe ce contrat. Finalement, le voyage de Chihiro n'est pas physique. Elle va devoir retrouver son identité, en se détachant du travail aliénant de cette société capitaliste.

« C'est un voyage de soi à soi. »

1 Ibid

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

UN IMAGINAIRE FÉMINISTE?

Dans l'animation japonaise, et plus largement le monde de l'animation, nous avons toujours connu une histoire avec un protagoniste aux caractéristiques classiques d'un héros. Nous rencontrons des garçons intrépides, caractériels, et qui ont une soif d'aventure à couper le souffle. C'est d'ailleurs cela qui va annoncer la couleur de leurs expéditions.

À l'inverse, d'autres types de personnages ne remplissent que les rôles secondaires de l'histoire. Souvent, nous avons face à nous des femmes ou des jeunes filles qui s'occupent de ces tâches au second plan. On les voit souvent avoir un rôle plutôt sédentaire, à l'allure domestique dans les films. On retrouve également une sorte de perversité dans la représentation des personnages féminins.

**« Les femmes n'étaient créées
que pour répondre à un fantasme
masculin. »¹**

En effet, comme nous le rappelle l'auteur du livre *Hommage au studio Ghibli, les artisans du rêve*², jusque dans les années 1970, les femmes n'étaient représentées qu'en arrière plan, pour laisser la place à la virilité masculine des héros. Mais peu à peu, les personnages féminins se sont démocratisés, ce qui a permis aux films de l'animation japonaise d'offrir une nouvelle facette de l'héroïsme, mais également de notre rapport aux personnages et à autrui.

1 ANIMELAND, *Hommage au studio Ghibli, les artisans du rêve*,
YNNIS, Paris, 2020, p.100

2 *Ibid*

À la création du studio Ghibli, et par la suite des premiers courts métrages du cinéaste, nous observons par ses œuvres, sa représentation des personnages et leurs différents rôles dans l'histoire, que Miyazaki a voulu aller à l'encontre de ce «*machisme ancestral japonais*»¹.

En démocratisant la place de la femme dans ses films, le spectateur s'est retrouvé face à des protagonistes caractérielles et insoumises dans la fiction, qu'elles soient issues de mondes imaginaires ou inspirées de la vie réelle.

Miyazaki nous a permis à travers ses œuvres cinématographiques, de repenser notre vision du héros classique, souvent représenté par un personnage masculin, aux caractéristiques viriles, et de nous questionner sur le rapport à autrui.

Dans le monde de l'animation, les personnages féminins étaient représentés avec des attributs prononcés, tels que des grands décolletés, une poitrine imposante, ou même tout simplement dans leur façon de s'habiller.

Nous nous sommes petit à petit détachés de cette vision machiste, où seulement les personnages masculins étaient les héros de l'histoire.

L'idée d'avoir une femme comme l'héroïne de l'histoire, mais surtout d'assimiler celle-ci à un pilier de notre société, est apparu dans le film de Miyazaki *Nausicaä de la Vallée du Vent*².

Ce film nous amène à la rencontre de Nausicaä, une jeune héroïne vivant dans un monde fantaisiste en pleine décomposition suite aux guerres industrielles humaines qui se sont produites il y a mille ans de cela. Dans cette œuvre, notre héroïne ne manque

1 ANIMELAND, *Hommage au studio Ghibli, les artisans du rêve*, YNNIS, Paris, 2020, p.99

2 MIYAZAKI Hayao, *Nausicaä de la Vallée du Vent*, Studio Ghibli, 1984, 1h57

pas de marquer le spectateur par son caractère intrépide, mais également par son statut social. En effet, Miyazaki nous amène à la rencontre d'une princesse, qui prend la responsabilité de protéger son village au vu de son père malade, ne pouvant plus assurer ses fonctions. Nous observons assez rapidement que c'est une héroïne totalement affranchie des convenances que devrait respecter une personne de son rang. Mais finalement comme nous l'explique encore une fois l'auteur du livre *Hommage au studio Ghibli, les artisans du rêve*¹, jamais sa condition de femme est remise en cause.

« Elle n'a pas besoin de s'imposer dans la société pour exister. »²

Ici, l'objectif est de comprendre dans ce film comment Miyazaki vient hybrider les codes conventionnels occidentaux mais également de l'animation japonaise, pour ensuite les démanteler, à travers sa représentation du personnage de Nausicaä, une héroïne féminine dans son imaginaire.

Pour illustrer le propos, nous pouvons prendre exemple de la séquence «Renaissance»³ du film *Nausicaä de la Vallée du Vent*, qui vient clôturer le film et amener la paix dans ce monde apocalyptique après mille ans de conflits entre le milieu naturel et l'humanité.

Cette séquence est assez intrigante dans sa représentation, et dans la place qu'elle donne à Nausicaä. Le spectateur est face à un conflit qui dure depuis des siècles, entre les différentes communautés survivantes et la nature. La fin du film montre le point culminant de la guerre. Nous avons d'un côté le peuple Tolmek, voulant, par haine, anéantir la forêt toxique, grâce à la science du «Dieu guerrier», qui jadis avait détruit et rendu la terre en état de décomposition. D'un autre côté, nous avons le peuple Ohmu, des insectes géants de la forêt, qui déverse leur colère sur les êtres humains qui se montrent hostiles et violents vis-à-vis de la forêt. Puis, au milieu de tout cela, nous avons le personnage de Nausicaä, voulant

1 ANIMELAND, *Hommage au studio Ghibli, les artisans du rêve*, YNNIS, Paris, 2020

2 *Ibid*, p.100

3 Séquence «Renaissance», *Nausicaä de la Vallée du Vent*, 1h 49min - 1h 55min

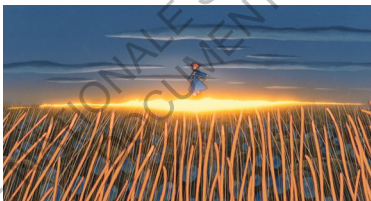
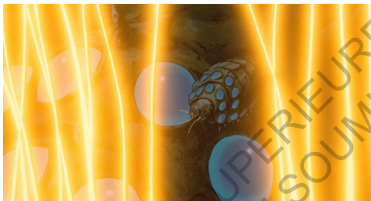
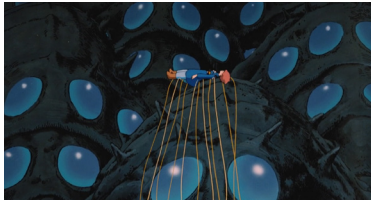


Figure 12 - Séquence «Renaissance», *Nausicaä de la Vallée du Vent*
1h 49min - 1h 55min

à tout prix rassembler les gens, afin d'éviter la guerre et vivre en harmonie. Malheureusement, elle se retrouvera à donner sa vie pour ramener la paix entre tous les peuples. C'est alors qu'un miracle se produit, les Ohmu, par respect et empathie envers l'héroïne, viennent la soigner et la faire renaître grâce à leur faculté de guérison.

Nous assistons à une séquence assez marquante du film, qui met en

avant la relation de respect et de compréhension mutuels entre les Ohmu, gardiens de la forêt et Nausicaä, princesse de la Vallée du Vent.

Dans cette séquence, Miyazaki plonge le spectateur dans un moment qui sort de toute réalité. Même si l'univers de ce film est fantaisiste et rétro-futuriste, la fin de ce film sort tout droit d'un imaginaire de l'ordre du divin, du céleste.

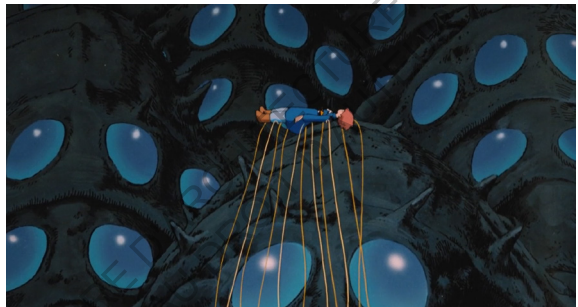


Figure 13 - Une reconnaissance de la nature

Dans les premières illustrations, le spectateur est confronté à une toute autre relation entre les Ohmu et Nausicaä, à l'image de la nature et de l'humanité. La scène que nous propose Miyazaki ne respecte aucune forme de réalité : le sol n'est qu'insectes géants aux yeux de verre, et Nausicaä est soulevé par des membres dorés des Ohmu, donnant l'impression qu'elle flotte dans l'air. C'est une première approche que Miyazaki nous expose. L'héroïne est à présent connectée aux éléments de la nature, et non pas en opposition avec.

Dans le podcast de France Culture sur le film *Nausicaä de la Vallée du Vent*¹, l'invité nous fait part de ses impressions quant au rapport au sensible de cette séquence « Renaissance ». Cette relation qui lit Nausicaä à la nature n'est pas de l'ordre du rationnel.

« Aspect messianique »

Elle est humaine mais elle porte le rôle du Messie et cela se ressent. Le spectateur regarde la scène à travers un point de vue de face, ce qui permet d'observer l'élévation de Nausicaä vers le ciel, soutenue par les membres dorés des Ohmu.

Finalement, Miyazaki ne se contente pas de représenter Nausicaä en héroïne aux caractères génériques à tous les héros des films. Il va faire de la protagoniste, la gardienne de la paix, de l'équilibre et de l'harmonie.

« Elle aspire à l'équilibre de la relation du groupe humain et la nature. »



Figure 14 - Un miracle se produit

Dans l'illustration suivante, Miyazaki nous plonge directement dans son imaginaire divin. Le spectateur a changé de point de vue, comme s'il était omniscient dans l'espace. On se retrouve au sol à voir en contre-plongée un ciel devenu totalement doré, brillant. Nous pourrions presque dire qu'il est aveuglant.

C'est une expérience divine que nous fait vivre Miyazaki. Ce changement soudain de point de vue suscite une forme

¹ France Culture, *Épisode 4/8 : Nausicaä, la revanche de la nature*, publié le jeudi 2 mai 2019

de supériorité, non pas écrasante, qui chercherait la domination, mais plutôt pure et légère, pour signifier sa sacralité. Même les Ohmu géants, qui ont des proportions beaucoup plus importantes que les humains, n'arrivent pas au niveau de ce tapis d'or.

Dans cette illustration, nous pouvons ressentir le miracle qui est en train de se produire. Nulle besoin d'une quelconque sensualité dans la représentation de Nausicaä pour que l'imaginaire de Miyazaki montre une héroïne hors du temps, de l'espace et des normes misogynes de la société.

À présent, nous nous retrouvons près de Nausicaä sur ce tapis d'or. C'est ici que l'imaginaire de Miyazaki arrive à son point culminant. Dans cette illustration suivante, nous redécouvrons la princesse Nausicaä sous un autre angle.

Miyazaki rend de nouveau le spectateur omniscient, en positionnant son point de vue aux côtés de Nausicaä, comme si lui aussi s'était élevé auprès d'elle. Notre regard porte directement sur le visage de l'héroïne, qui d'ailleurs est à peu près le seul élément de son corps que nous voyons. Ce tapis d'or créé par les Ohmu, nous fait voyager dans un autre monde, et vient illuminer le visage de Nausicaä.

Figure 15 - Nausicaä telle un Messie



Nous ne sommes plus sur une terre où règne la violence, la guerre et l'hostilité. L'imaginaire de Miyazaki nous emporte dans un univers valorisant la paix, l'harmonie et la compassion.

Miyazaki semble nous montrer une héroïne qui sort des cases du héros classique. Nous retrouvons dans cette scène, l'aspect messianique du personnage de Nausicaä. Cela passe par sa représentation. En effet, tout le sensible de cette séquence passe par le visage de l'héroïne. On observe une personne qui sourit, renvoyant au spectateur une impression de sérénité, et de paix. Nous la voyons ensuite presque danser sur ce lit d'or. À travers cette scène, Miyazaki vient mettre en avant ce rapport à l'autre.

C'est ce que nous rappelle l'invité du podcast de France culture sur le film *Nausicaä de la Vallée du Vent*¹. La représentation graphique choisie pour le personnage de Nausicaä nous renvoie à ce point d'origine de l'œuvre, celui de se demander

Figure 16 - La divinité de l'héroïne



1 France Culture, *Épisode 4/8 : Nausicaä, la revanche de la nature*, publié le jeudi 2 mai 2019

pourquoi elle vit en symbiose avec cette forêt ? et pourquoi ce respect mutuel ? Chose qu'aucun être humain n'a jamais réussi à comprendre en plus de mille ans d'existence.

Finalement, Miyazaki a représenté une héroïne empathique et compatissante. C'est ce qui la démarque de toute autre personne mais également de tout autre héros classique. Cette empathie qu'elle a vis-à-vis de l'autre, de l'étranger, nous fait nous questionner sur notre rapport à l'étranger, à la différence. En effet, les civilisations survivantes ont passé leur vie à combattre l'inconnu. *«Il faut l'écraser si elle nous dépasse»*¹. C'est ce à quoi nous renvoie l'invité du podcast.

Miyazaki nous amène à repenser cet équilibre auquel l'héroïne aspire au plus profond d'elle. Et nous en voyons les résultats à travers cette séquence. Dans l'une des scènes finales, Nausicaä danse sur ce tapis d'or formé par tous les membres des Ohmu, tels des mains tendues vers elle.

Ici, le cinéaste nous propose une version du héros qui transcende les codes classiques. Nausicaä est une jeune femme, plus précisément une princesse qui cherche à s'affranchir du rôle que la société lui a attribué à la naissance.

On ressent cet appel à une cohabitation entre l'humanité et la nature, et c'est son empathie et sa recherche constante de paix qui va l'amener à vouloir comprendre et respecter la forêt.

Cette héroïne nous fait repenser notre rapport à l'inconnu et à l'étranger et nous détacher de l'ignorance. Finalement, on pourrait penser que cela fait écho à la société occidentale qui tend à rendre ennemi tout ce qu'elle ne domine pas.

¹ France Culture, *Épisode 4/8 : Nausicaä, la revanche de la nature*, publié le jeudi 2 mai 2019

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

EXPÉRIMENTATION

Cette première séquence du court-métrage explore la manière dont Miyazaki vient hybrider des imaginaires culturels, géographiques et esthétiques. Elle insiste constamment sur la cohabitation d'éléments occidentaux avec le folklore japonais, d'univers futuristes et archaïques, et de traditions spirituelles avec la modernité technologique. Cette hybridation des monde est au cœur de son style de représentation, mais également de son rapport au monde.

Dans cette séquence expérimentale, nous allons nous plonger dans une sorte de cartographie visuelle de cette rencontre des différents imaginaires, à travers la construction d'un atlas animé, ou plutôt un atlas de l'imaginaire, c'est à dire un inventaire fragmenté et poétique des formes récurrentes qui structurent l'univers de Miyazaki, à l'image de l'exposition de Rem Koolhaas à la Biennale de Venise en 2014¹.

Pour composer cette partie, une série de motifs visuels et sonores récurrents dans les films étudiés a été sélectionnée et organisée : *Porco Rosso*², *Nausicaä de la Vallée du Vent*³, et *Le Voyage de Chihiro*⁴.

1 Rem Koolhaas, «*Elements of Architecture*», Biennale de Venise, 2014 :

<https://www.youtube.com/watch?v=NGbmBWte1B0>

2 MIYAZAKI Hayao, *Porco Rosso*, Studio Ghibli, 1992, 1h33

3 MIYAZAKI Hayao, *Nausicaä de la Vallée du Vent*, Studio Ghibli, 1984, 1h57

4 MIYAZAKI Hayao, *Le Voyage de Chihiro*, Studio Ghibli, 2001, 2h05

Ces archétypes occidentaux sont à la fois des signes culturels, des symboles poétiques et des points d'entrée dans l'imaginaire de Miyazaki.

Quelques exemples, que nous pouvons retrouver tels que le lampadaire isolé, souvent planté dans un décor étranger, les colonnes en ruine ou les arches d'un autre temps, une végétation florissante, l'avion,...

Ces éléments ne sont pas simplement montrés tels quels, ils sont recomposés au sein d'un montage fragmenté qui les relie entre eux et les fait dialoguer.

Le montage repose sur un principe d'hybridation entre les mondes. Les scènes extraites ne sont pas forcément montrées selon une logique chronologique ou narrative, mais selon une logique thématique.

Par exemple, mettre en miroir le paysage désertique dans *Nausicaä de la Vallée du Vent*, avec le calme du rapport entre le ciel et la mer dans *Porco Rosso*, permet de créer un contraste entre les différents éléments, pas que physiques mais aussi contextuels.

L'hybridation se fait également par la superposition visuelle. Plusieurs couches d'images sont montées ensemble, comme si plusieurs mondes interagissaient.

Cela permet de matérialiser visuellement la porosité des frontières culturelles mais aussi de l'espace chez Miyazaki, comme fait référence Emmanuel Trouillard dans son article *Le poids de l'espace dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*¹.

1 TROUILLARD Emmanuel, *Le poids de l'espace dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*, Paris, Géographie et cultures, n° 88, pp.233-247, 2013

Pour ce qui est du travail sonore, le son vient renforcer cette impression d'hybridation. Certaines musiques des films de Miyazaki ont été extraites, décomposées, restructurées et combinées avec d'autres sons d'univers différents, afin de rappeler ces mondes composites du cinéaste.

Nous pouvons prendre l'exemple du chant d'enfant que l'on retrouve de façon récurrente dans le film *Nausicaä de la Vallée du Vent*, qui vient nous plonger dans un imaginaire de l'ordre du divin, que l'on peut venir contraster avec une séquence à l'image du monde occidental dans *Porco Rosso* ou *Le Voyage de Chihiro*, créant ainsi un décalage.

Contraster des bruits mécaniques comme des hélices d'hydravion, des moteurs, avec des bruits plus naturels comme le vent, l'eau, qui sont des éléments ayant une place bien définie dans les univers de Miyazaki, peut venir créer tout un monde sonore ambigu, entre naturel et industriel.

Intégrer également des phrases extraites des dialogues des personnages dans les films, dans d'autres contextes peut renforcer l'étrangeté et l'impact de l'imaginaire de Miyazaki.

Cette première partie expérimentale du court-métrage vient faire sentir que l'imaginaire de Miyazaki n'est jamais pur, fermé ou encore homogène. Il est influencé par l'architecture et les paysages européens, le folklore japonais, le contexte historique militaire de l'Occident.

À travers cet atlas de l'imaginaire, on peut observer une recherche constante de montrer la vision miyazakienne d'un monde interconnecté, dans laquelle l'imaginaire vient tisser les différentes cultures.

C'est une manière de rendre sensible la partie plus théorique du mémoire écrit, en la rendant perceptible à travers le montage vidéo.

CHAPITRE 2.

RACONTER LE RÉEL,

par le prisme de la fiction.

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT JOUÉS AU DROIT D'AUTEUR

DES HUMAINS TRANSFORMÉS
EN COCHONS 65

UN CLIN D'ŒIL À LA BOMBE
ATOMIQUE 81

DES TECHNOLOGIES AU SERVICE
DE LA NATURE ? 91

EXPÉRIMENTATION 107

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

DES HUMAINS TRANSFORMÉS EN COCHONS

En observant de plus près les films de Miyazaki, certains éléments reviennent de façon récurrente dans plusieurs de ses œuvres. C'est sa manière à lui de nous plonger dans son univers, mais également d'utiliser l'imaginaire et de le manier à travers toutes les formes possibles.

Dans le film *Porco Rosso*¹, nous découvrons dès les premières scènes le personnage principal de l'histoire. Pas besoin d'attendre longtemps pour constater que le protagoniste n'a pas un visage d'humain. Il a une tête de cochon ! Cela est très surprenant, surtout en voyant que tous les autres personnages, sans exception, ne présentent aucune sorte d'altérité.

Dans le film *Le Voyage de Chihiro*², le cochon apparaît également comme un élément important dans le film. Les premières séquences racontent l'histoire de Chihiro et de ses parents, qui découvrent un village en apparence sans vie en haut d'une colline. Nous y trouvons seulement des restaurants, mais personne aux alentours, ce qui attise la curiosité des parents de Chihiro et les invite à se poser à un comptoir d'un restaurant et manger les plats présentés.

1 MIYAZAKI Hayao, *Le Voyage de Chihiro*, Studio Ghibli, 2001, 2h05

2 MIYAZAKI Hayao, *Porco Rosso*, Studio Ghibli, 1992, 1h33

Dans le film *Le Voyage de Chihiro*¹, le cochon apparaît également comme un élément important dans le film. Les premières séquences racontent l'histoire de Chihiro et de ses parents, qui découvrent un village en apparence sans vie en haut d'une colline. Nous y trouvons seulement des restaurants, mais personne aux alentours, ce qui attise la curiosité des parents de Chihiro et les invite à se poser à un comptoir d'un restaurant et manger les plats présentés. Leur désir de consommer la nourriture sans autorisation, va malheureusement les transformer en cochon, en guise de punition. On comprend par ces différentes séquences, que cet animal a son importance dans l'imaginaire, que Miyazaki veut nous transmettre. Mais pourquoi se matérialise-t-il par celui-ci ?

D'abord, il serait intéressant de comprendre la signification du cochon, et ce qu'il représente dans la culture japonaise. On peut d'ores et déjà qualifier cet animal, dans la culture occidentale, comme sale et vulgaire. On dit aussi qu'il représente tous les vices de l'Homme.

« C'est un animal pour lequel on a de l'affection mais qu'on ne respecte pas. »

Dans l'interview entre Michel et Gilles Ciment et Hayao Miyazaki², la représentation du protagoniste de *Porco Rosso* ayant un visage de cochon a suscité des questionnements³. À cette question, Miyazaki nous fait découvrir la vision que les japonais et lui même ont vis-à-vis du cochon. Selon lui, c'est un animal avare, capricieux et qui jouit de sa liberté.

« Il a tous les défauts de l'être humain [...] il nous ressemble beaucoup. »

1 MIYAZAKI Hayao, *Porco Rosso*, Studio Ghibli, 1992, 1h33

2 CIMENT Michel et Gilles, *Portrait d'un cochon volant : Entretien avec Hayao Miyazaki*, Anancy, Positif, n° 412, juin 1995

3 *Ibid*, «Comment vous est venue l'idée d'un cochon comme personnage central ?»

Finalement, sa vision du cochon n'est pas si différente de la vision occidentale. Ici, Miyazaki montre clairement son désintérêt total de l'humain, mais également son dégoût, sa pitié, sa déception qu'il ressent envers les êtres humains, plus largement notre société.

Pour montrer cela, il vient comparer sa représentation du protagoniste du film *Porco Rosso* ou encore des parents de Chihiro, qui sont des cochons, avec sa vision de l'être humain.

Dans son imaginaire, Miyazaki utilise une représentation animale, pour faire écho à sa conception du réel. On pourrait penser qu'il fait cela pour ne pas choquer les spectateurs, en représentant les personnages en cochon pour faire passer plus facilement à l'écran les défauts de l'homme à travers lui.

La manière dont il construit l'imaginaire permet de voir l'importance de notre regard que l'on porte aux choses. Cela nous ouvre également aux relations humain et non-humain. On pourrait le rapporter au concept de médiance, de Augustin Berque, qui remet en cause notre conception du milieu, mais aussi à l'anthropocène.

Dans *Porco Rosso*, Miyazaki utilise l'imaginaire en construisant le protagoniste de façon hybride. Il invente un homme qui a été victime d'un envoûtement dès le début du film. Mais la façon dont il utilise le cochon dans l'histoire, fait que l'animal en devient une normalité.

Le spectateur ne se pose aucune question concernant cette altérité. Miyazaki en fait une construction mentale. Il rappelle l'imaginaire de façon traumatique pour raconter la cause de l'envoûtement du protagoniste.

En effet, nous nous retrouvons face à un homme ayant un visage de cochon, en guise de héros. À première vue, la logique dans cela n'est pas intuitive. Si sa vision du cochon est tant négative, cette altérité n'est pas simplement le fruit de la créativité de Miyazaki.



Figure 17 - Séquence «Souvenirs», *Porco Rosso*
1h05min - 1h 11min 30s

Afin d'illustrer le propos, on retrouve cet imaginaire traumatique dans *Porco Rosso*, lors de la séquence «Souvenirs»¹ où Marco, le protagoniste, raconte les derniers souvenirs qu'il a lorsqu'il avait encore un visage d'humain, un soir, sur son île.

Cette séquence est un retour dans le passé, plus précisément dans les souvenirs de Marco pendant la guerre. Lors d'une soirée en compagnie de Fio, la jeune fille qui l'accompagne dans son voyage, elle lui demande de lui raconter une histoire. C'est là qu'il commence à raconter le jour où il est devenu un cochon et que l'envoûtement s'est abattu sur lui.

C'était un pilote de l'armée de l'air pendant la guerre en mer Adriatique. Un jour plus sombre que les autres, le ciel est devenu un véritable champ de bataille, qui opposait son équipe aux ennemis. Toutes les attaques aériennes ont eu pour conséquence un bain de sang, et la mort de tous les coéquipiers de Marco.

« Je venais juste faire une histoire pour vous faire sourire mais cela est devenu compliqué. »

Dans son interview avec Michel et Gilles Ciment², Miyazaki pose tout de suite le contexte de cette séquence, ainsi que de l'époque dans lequel il a voulu réaliser le film.

En effet, il fait référence au contexte de la société des années 1990, pendant la guerre en Yougoslavie, en Europe, sujet important pour lui, dans son film. Dans ses propos, Miyazaki fait le rapport entre la réalité de la guerre et la fiction qu'il crée à travers les événements passés. On voit clairement ici qui le cinéaste montre sa haine envers la guerre, qui règne entre la Yougoslavie, la Croatie et la Serbie.

« Beaucoup de personnes pensent que cela se passe en Italie mais Porco vit sur la côte croate. Elle est devenue le champ de bataille de la guerre civile. »

1 Séquence «Souvenirs», *Porco Rosso*, 1h 05min - 1h 11min 30s

2 CIMENT Michel et Gilles, *Portrait d'un cochon volant : Entretien avec Hayao Miyazaki*, Annecy, Positif, n°412, juin 1995

Il est question de s'inspirer de faits réels lourds en histoire, et archives, telle que cette guerre, pour ainsi la transmettre aux spectateurs. Cela donne une autre dimension à sa fiction.

Le cinéaste nous illustre son inspiration à l'Europe, par rapport aux événements qui se déroulaient pendant la réalisation du film. Il est question de montrer la réalité que l'on cherche à cacher aux yeux de la société. Même si ce film reste accessible à toute génération, il reste néanmoins un témoignage de la destruction de masse qu'a généré cette guerre en Europe.

Le cinéaste accentue fortement le rapport entre la réalité de notre monde et son univers fictif, en montrant les ravages que ce monde occidental est également capable de faire. Il arrive à fusionner ces deux univers si différents dans la forme, mais tout de même complémentaires dans le fond.

Figure 18 - On aperçoit le visage humain de Marco pendant la nuit



La composition de la séquence «Souvenirs»¹ s'éclaircit un peu plus. Nous l'aurons compris, l'imaginaire de Miyazaki passe par la représentation du cochon. Dans les premiers plans, l'hybridation du protagoniste nous est posé devant nos yeux. C'est bien la seule fois dans le film que l'on verra apparaître Marco avec son physique d'humain. À ce moment précis, l'altérité devient plus le fait d'être humain que cochon.

Miyazaki utilise des plans rapprochés pour ces deux scènes, afin de mettre l'accent sur ce détail, qui ne dure qu'une ou deux secondes dans le film. Le spectateur voit alors pour la première et dernière fois le visage de son passé. Finalement, son envoûtement est hautement lié à sa participation à la guerre et le cinéaste nous le fait bien comprendre.

Si le cochon représente tous les vices de l'Homme, être un soldat pendant la guerre en fait partie. L'animal nous aide à voir ce que l'humain nie. Il est en constante recherche d'auto-destruction, et la conséquence de ses actes est de devenir ce qu'il est au fond de lui : un porc avide de puissance, de richesse, de territoire, se voilant les yeux sur ce qu'il l'entoure.

Il y a dans l'imaginaire de Miyazaki, une connotation spirituelle qui nous ramène à décentrer notre regard et repenser nos relations entre humains mais également non-humain.

Par exemple, dans les scènes suivantes, le ciel, qui était un champ de bataille, devient à présent un tout autre milieu. La mer est un lit de nuage, et le ciel est bleu comme la mer. Tout est calme et paisible. On y voit seulement les pilotes de l'armée de l'air, à bord de leur hydravion rejoindre la ligne blanche dans le ciel, formée par toutes les victimes de la guerre.

Figure 19 - Un mer de nuages dans le ciel



Miyazaki matérialise son imaginaire comme moyen d'expression, pour hybrider le milieu de la guerre, que ce soit en repensant le milieu du ciel et de la mer ou en représentant le protagoniste en cochon. Les deux sont liés.

Dans le podcast de France Culture *Porco Rosso, mythologie du ciel*¹, l'invité Hervé Joubert-Laurencin, met directement en relation la question de vivre avec l'élément du vent.

La connotation spirituelle nous amène à repenser le milieu et nos interactions avec. On reconnaît à travers cette séquence une sorte de nostalgie personnelle relative au passé du cinéaste.

Lors de son enfance, Miyazaki était plongé dans les batailles aériennes de la guerre. Son père à côté, participait au combat en construisant des avions militaires, servant aux kamikases. Finalement, on retrouve dans la séquence des souvenirs de Marco, cette montée vers le ciel nous fait redescendre aussitôt, tels les kamikases pendant la guerre, prenant de la hauteur pour chuter plus violemment.



Figure 20 - La ligne blanche dans le ciel

Hervé Joubert-Laurencin nous fait une analyse étymologique du mot kamikase en japonais : «kami» qui signifie dieu, et «kase» qui signifie vent. À l'époque de la guerre en mer Adriatique, les pilotes d'hydravion étaient fanatisés à en devenir des dieux du vent, tant le progrès de l'aviation et la beauté de faire voler un avion avaient crû.

L'imaginaire traverse cette séquence dans le personnage du

¹ France Culture, *Épisode 2/8 : Porco Rosso, mythologie du ciel*, publié le mardi 30 avril 2019

cochon mais également dans le milieu du ciel. Miyazaki s'en sert finalement pour marquer le contraste entre prendre son envol et s'écraser sur le sol. Avoir été victime d'un envoûtement et de s'être transformé en cochon, devient une punition pour avoir participé à la guerre. L'énigme est résolue : cette construction mentale que nous impose Miyazaki dès le début du film, est explicité dans les souvenirs de Marco.

Il est devenu un porc, la métamorphose est terminée et il ne peut plus l'enlever. C'est une marque qui viendra le hanter jusqu'à la fin de sa vie. Il est devenu en apparence ce qu'il était à l'intérieur, rendant visible au yeux de tous sa vraie nature. Miyazaki a matérialisé le cochon, hybridant ainsi l'humain, pour montrer le vice de participer à la guerre.



**Figure 21 - l'élévation
vers le ciel des
victimes de guerre**

Quelque chose reste tout de même étrange, dans la manière dont Miyazaki fait la représentation du cochon. Il cherche à nous déranger en altérant le visage du héros à travers l'animal. Mais, malgré cela, le héros reste attachant et touchant aux yeux des spectateurs. Normalement, cette altérité viendrait repousser autrui, de par sa différence. Mais ici, cette question de la différence est plutôt un élément essentiel de l'histoire.

À travers la relation de Marco et Gina, une vieille amie de jeunesse du protagoniste, secrètement amoureuse de lui, le spectateur redécouvre une nouvelle vision de cette altérité. Cela nous permet de repenser la question de l'étranger.

Finalement, le film de *Porco Rosso* ne cherche pas à nous faire détester l'humain, en changeant son visage en porc. Ce qui est plus intéressant, c'est d'adhérer à la vision de Gina, qui est proche de Marco.

Elle nous renvoie au spectateur ce qu'il l'anime. L'étrangeté ne l'atteint pas et n'est pas basée sur l'apparence. Cela vient créer un trouble par l'intermédiaire de cette histoire d'amour, puisque sa considération pour Marco va au delà des apparences. Miyazaki nous amène dans une réflexion psychologique du personnage et nous fait réfléchir par le sensible.

Le visage de cochon reste donc une punition personnelle et intime pour le héros, mais qui reste à distance du spectateur. L'important, c'est de requestionner nos relations à l'étranger. L'hybridité du personnage nous enseigne que l'altérité n'est pas liée à la différence, ou à la race par exemple.

Dans *Le Voyage de Chihiro*, Miyazaki réutilise le cochon, non plus avec une intention de normaliser l'altérité du personnage, mais plutôt pour choquer les spectateurs. L'imaginaire du cinéaste nous fait nous questionner sur le comportement humain et sur la façon dont on interagit avec le milieu qui l'entoure. Le cochon vient hybrider l'existence humaine et le rapporter à un état d'infériorité, sans considération, sans respect. Dès le début du film, Miyazaki nous fait vivre un épisode traumatique, à travers la transformation des parents de Chihiro en cochon.

Afin d'illustrer le propos, on retrouve cet imaginaire traumatique dans *Le Voyage de Chihiro*, lors de la séquence «Nuit au village»¹, où la jeune fille voit le village des esprits prendre vie.

À la tombée de la nuit, Chihiro fait la rencontre surprenante d'un jeune garçon de son âge sur le pont du village. Voyant le soleil se coucher,

1 Séquence «Nuit au village», *Le Voyage de Chihiro*, 11min 40s - 13min



Figure 22 – Séquence «Nuit au village», *Le Voyage de Chihiro*
11min 40s - 13min

il lui dit de fuir au plus vite, de récupérer ses parents et de rentrer chez eux. En regagnant, le restaurant où ses parents s'étaient posés pour manger, ce fut à sa grande surprise, qu'elle se rendit compte que le village n'était pas abandonné. Bien au contraire, des esprits venant d'un autre monde, peuplaient les lieux. C'est en arrivant devant ses parents, leur disant de rentrer qu'elle fut horrifiée en voyant ce qu'ils étaient devenus. Des porcs dévorant et détruisant tout ce qui était présenté sur le comptoir du restaurant. Ils étaient devenus gras, sales, et répugnants.

Dans le podcast de France Culture, *Le voyage de Chihiro, se perdre pour mieux se retrouver*¹, l'invité Hervé Joubert-Laurencin expose directement le type de personne que sont les parents de Chihiro. L'histoire a besoin de se débarrasser d'eux pour avancer. On retrouve dès le début du film l'élément du vent, qui vient nous souligner la présence d'un nouveau milieu, peut-être habité par des dieux, des esprits. Le début de la narration est marqué par ce tunnel sombre et profond, que fait face Chihiro et ses parents. C'est le signe d'une transformation, d'un changement.

« Pas besoin d'aller dans l'espace pour aller dans d'autres mondes. Il existe d'autres mondes comme celui des insectes. »

En effet, l'imaginaire de Miyazaki passe notamment par la métamorphose comme moyen de montrer l'essence des choses. Le milieu qu'il fabrique à travers la métamorphose d'un autre, est un monde usé. Des êtres y vivent déjà depuis longtemps. C'est un univers qui fonctionne en lui-même.

Ainsi, la métamorphose devient un outil que Miyazaki exploite dans son imaginaire, afin d'altérer le milieu et les personnages. À travers cela, il nous dévoile sa vision du réel.

1 France Culture, *Épisode 6/8 : Le voyage de Chihiro, se perdre pour mieux se retrouver*, publié le mardi 22 février 2022, 4min30s

La composition de la séquence «Nuit au village»¹, passe par la découverte d'un nouveau village mais aussi de la transformation des parents en cochons. À l'inverse de *Porco Rosso*, l'envoûtement ici, n'est pas déjà présent. Cela permet de prendre conscience plus directement des actes des humains et de la raison de cette altérité soudaine. Mais, si nous observons bien la séquence, cette métamorphose est invisible à nos yeux. Nous voyons le avant, nous voyons le après, mais nous ne voyons pas la métamorphose en elle-même. Finalement, nous ne la voyons jamais, et ce n'est pas nécessaire.



Figure 23 - La découverte du village de nuit

Les premiers plans de la séquence nous plongent dans un tout autre univers. En effet, le spectateur n'est pas seulement observateur de l'histoire, il en fait partie. Miyazaki fait de son imaginaire, un univers collectif qui rend le spectateur personnage de l'action.

Nous visitons les lieux en même temps que Chihiro. C'est ainsi que nous découvrons par ces premières scènes, un tout nouveau village pendant la nuit, habité par des esprits. Miyazaki varie les types de plans, passant de plan d'ensemble à plan moyen, afin de montrer le village de l'intérieur comme de l'extérieur.

¹ Séquence «Nuit au village», *Le Voyage de Chihiro*, 11min 40s - 13min

Cette première illustration est un plan d'ensemble, filmé en contre-plongée. C'est une manière d'utiliser la perspective de l'architecture, pour nous introduire à un autre contexte : le village dans la nuit. Le spectateur se voit plonger avec Chihiro dans cette rue sombre, que nous propose Miyazaki. Il vient hybrider le monde de la jeune fille, en apportant ce folklore japonais aux lieux, à travers les esprits les lanternes, les restaurants qui prennent vie...

Ce n'est qu'à partir de la scène suivante, que l'imaginaire du cinéaste se révèle à travers le cochon. Miyazaki se sert de l'animal, afin de faire découvrir à Chihiro mais également aux spectateurs, une scène horrificante : celle de la transformation des parents en porc. Nous retrouvons la même vision de l'humain, que nous avons dans le cochon de *Porco Rosso*. D'un côté, nous avons un cochon hybridé par un sort, pour le punir de ses actes atroces pendant la guerre. D'un autre côté, le cochon vient salir l'image de l'humain en lui donnant un aspect horrifiant, choquant. Ayant dévoré un buffet de nourriture sans se soucier de demander la permission, les parents se sont transformés en porcs, devenant ainsi la représentation de leurs vices. Comme dit l'expression «manger comme des porcs», ici la représentation du cochon s'y prête totalement.

**Figure 24 -
Manger comme
des porcs**



Les parents sont devenus énormes. Ils sont le fruit de la consommation. On peut voir que tout est détruit sur le comptoir, les tabourets sont renversés, les plats cassés. Tout est devenu déchet et pourriture. Dans cette séquence, Miyazaki réinterprète le cochon pour exacerber l'aspect horrifiant de l'histoire. Il vient choquer le spectateur, en suscitant son imaginaire, à travers cette transformation si soudaine et inattendue.

Ici, la séquence permet au spectateur de prendre conscience à travers la métamorphose, de la vraie nature de l'humain : dans le film, mais également dans notre société.



Figure 25 - De la nourriture et des déchets

Le spectateur vit l'histoire à travers les yeux d'un enfant et non d'un adulte. Peut-être, Miyazaki utilise ce regard innocent de l'enfant, afin de dévoiler le réel, et non la vision d'un adulte, endoctrinée par la société. En effet, quand nous sommes un enfant, notre regard sur les choses, sur notre milieu est brute, et sans idée préconçue qui serait fabriquée par ce que nous avons appris. À l'inverse, l'adulte a perdu son regard objectif et a été formaté par le fonctionnement de la société. Il a sombré dans le conformisme social. C'est ce qui est dénoncé ici, lorsque Miyazaki nous plonge dans le regard spontané de Chihiro, face à la métamorphose de ses parents en cochon.



Figure 26 - La tête de cochon

À travers ce rapport d'étonnement que nous partage la jeune fille, l'imaginaire fait surgir un moment traumatisant pour Chihiro mais également pour le spectateur. Pendant les 10 premières minutes du film, nous nous retrouvons dans un monde totalement différent. Cela marque le changement de milieu, de monde. Les cochons sont fouettés par les serveurs qui eux sont des esprits, des fantômes. Miyazaki fait ressortir de la terreur, de l'horreur face à cette scène.

Pour *Porco Rosso* et *Le Voyage de Chihiro*, l'imaginaire est un moyen de changer notre rapport au milieu. Il vient faire remonter à la surface des épisodes traumatiques pour intégrer le spectateur dans l'histoire, ou tout simplement dans le monde des personnages, afin de le choquer sur sa vraie nature. Miyazaki cherche à faire face à l'anthropocène d'aujourd'hui, en repensant la place de l'humain dans son milieu. Son imaginaire passe par la métamorphose en cochon qui vient requestionner notre regard sur l'être humain et sur sa manière d'interagir avec ce qu'il l'entoure.

UN CLIN D'ŒIL À LA BOMBE ATOMIQUE

Dans les œuvres cinématographiques de Miyazaki, nous rencontrons différents types d'imaginaire. Précédemment, nous avons observé un imaginaire assez contemplatif et merveilleux. Ici, nous nous dirigerons plus vers un imaginaire traumatique, qui nous fait revivre des épisodes spécifiques de l'histoire. Miyazaki a toujours vécu dans un monde rempli de bombardements, de combats aériens, en somme de guerres. Il nous le fait ressentir de façon franche dans ses films. La fiction dans laquelle s'exprime son imaginaire, semble être un moyen pour lui de raconter son histoire, mais également l'histoire de notre monde moderne et ce qu'il a vécu.

Finalement, ses films sont le miroir de notre société, dans lesquels il réinterprète le réel, afin de nous faire repenser notre rapport au vivant, et plus largement au milieu qui nous entoure. Il ne se contente pas de faire la représentation du réel tel qu'il est.

Il est question de s'inspirer de faits réels lourds en histoire, et archives, telle que la guerre, pour ainsi transmettre aux spectateurs non pas un monde utopique qui cherche à s'évader de la réalité, mais plutôt qui tire son univers de la réalité de notre société. Cela donne une autre dimension à sa fiction, devenant ainsi le fruit d'une hybridation entre le réel et son imaginaire. Il est question de montrer la réalité que l'on cherche à cacher aux yeux de la société.

Même si Miyazaki tente de faire des films accessibles à toutes générations, ils restent néanmoins un témoignage de la destruction de masse qu'a généré la guerre et les conséquences des actes de l'être humain.

Le film *Nausicaä de la Vallée du Vent*¹ a été l'un des premiers longs métrages du cinéaste.

Il a connu un succès mondial. Miyazaki a réussi à nous faire découvrir une terre détruite par la pollution des civilisations industrielles depuis mille ans. Une forêt toxique a recouvert presque toute la planète et menace encore aujourd'hui les derniers survivants. Même en faisant partie de ses premiers films, son histoire paraît être de l'ordre du prémonitoire. Il fait découvrir au spectateur un monde ravagé par la pollution et par des toxines que rejette cette forêt, impossible pour les être vivants de les inhaler.

L'objectif dans cette œuvre est de comprendre, à travers ce monde totalement inconnu que nous montre le cinéaste, le rôle de l'imaginaire dans la représentation du réel de notre monde moderne.

Nous pouvons prendre l'exemple de la séquence «Un village mort»², aux décors surprenants et déroutants. Cette séquence est tout simplement l'introduction du film, qui nous fait découvrir les premières illustrations du paysage et de l'architecture du monde de Nausicaä, mais également le contexte post-apocalyptique dans lequel nous allons vivre cette histoire.

1 MIYAZAKI Hayao, *Nausicaä de la Vallée du Vent*, Studio Ghibli, 1984, 1h55

2 Séquence «Village mort», *Nausicaä de la Vallée du Vent*, 15s - 2min

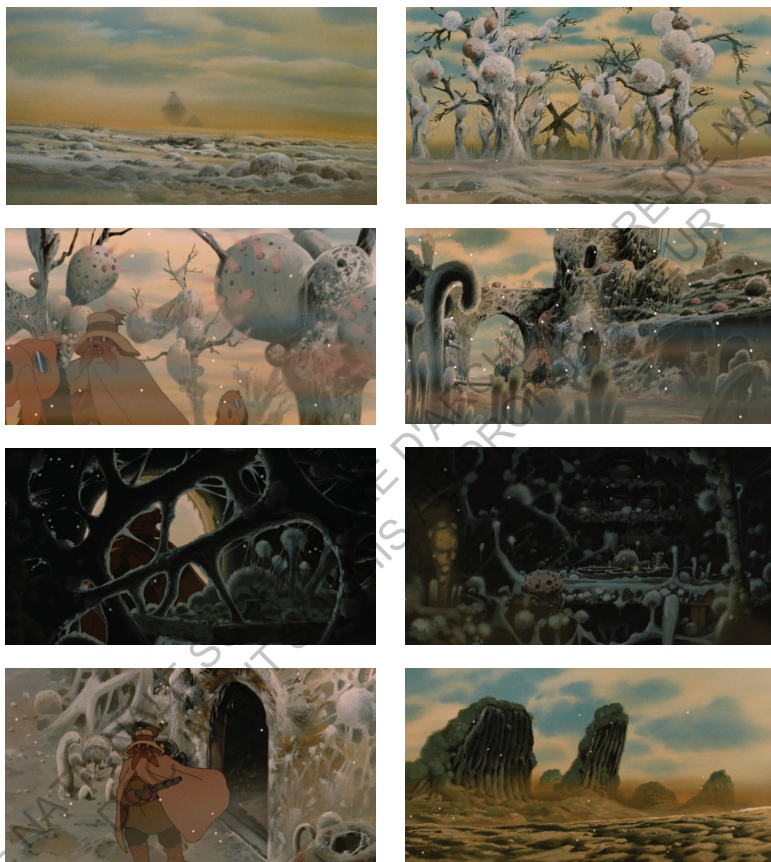


Figure 27 - Séquence «Village mort», *Nausicaä de la Vallée du Vent*
15s - 2min

Nous sommes aux côtés d'un personnage mystérieux portant un masque filtrant l'air ambiant, et nous nous dirigeons vers un lieu qui semble être totalement mort, recouvert entièrement par des sortes de moisissures et de champignons, qui nécrosent le milieu.

Ici, il est question de nous montrer un monde totalement détruit et en phase de décomposition. C'est comme si Miyazaki voulait nous choquer en nous plongeant dans un monde qui pourrait être bientôt le notre. Il y a cet aspect prémonitoire qui apparaît dès les premières scènes d'introduction. Cette séquence reste assez mystérieuse sur le plan de l'histoire. On ne connaît pas forcément le personnage, ni les lieux, mais l'essentiel est raconté : le monde va mal, la population tente de survivre et la pollution et les toxines s'étendent sur la planète.

Pour illustrer le propos, nous pouvons nous pencher sur l'interview qu'a réalisé le magazine Yom avec Hayao Miyazaki :

Figure 28 - Perdu au milieu d'un désert aride



1 Magazine Yom, *Un entretien avec Hayao Miyazaki*, Animint anime & manga, Interview effectuée en 1995

Cette interview retrace les travaux du cinéaste après l'un de ses plus grands succès Nausicaä de la Vallée du Vent. Elle fait surtout référence au rapport entre la réalité de notre monde avec celui de Miyazaki : entre l'écologie, les technologies et la destruction de masse humaine, Miyazaki s'exprime sur ses inspirations qui l'ont aidé, à se rapprocher au plus proche de la réalité, à travers sa fiction.

“ J’étais dégoûté par les problèmes d’environnement mais aussi par la voie où les hommes se dirigeaient. Surtout par la manière d’être du Japon. Et j’ai été le plus dégoûté par ma propre façon d’être à cette époque. ”¹



Figure 29 - Un environnement toxique pour l’humanité

Ici, nous comprenons et voyons plus clair la vision de Miyazaki, vis-à-vis de notre société moderne et son rapport à son milieu qui l’entoure. La question est claire, *“Qu’avez-vous essayé d’écrire [...] un désert ?”*. Nous faisons tout de suite le lien entre l’univers qu’il a créé et sa conception du réel. Son imaginaire permet de représenter ce qu’il ne peut pas dire avec des mots. Il met en avant le fait que nous sommes les propres destructeurs de notre monde dès l’introduction.

¹ Ibid, «Qu’avez-vous essayé d’écrire quand vous pensez à un désert ?»

C'est en observant les premières illustrations de la séquence d'introduction que l'on découvre réellement la fiction que nous partage Miyazaki dans son film.

Il prend le parti de raconter cette histoire dans une esthétique rétro-futuriste, qui vient mélanger l'ancien comme le futur. C'est ce qui crée la singularité de cet univers si particulier. Cette esthétique nous amène également à nous poser des questions concernant l'état de la planète dans laquelle l'histoire se déroule. Dès l'introduction, Miyazaki plonge le spectateur dans un monde totalement détruit, en décomposition. Il ne peut pas respirer sans masque et l'environnement est submergé par un écosystème qui s'apparenterait à des plantes et des champignons qui dégagent des gaz toxiques. On se croirait aux temps de Tchernobyl, lorsque la catastrophe nucléaire s'est produite.



Figure 30 - L'architecture en pleine décomposition

En effet, dans l'interview que Miyazaki a réalisé avec le magazine Yom, il exprime sa volonté de parler de la condition du Japon après avoir réalisé le film *Nausicaä de la Vallée du Vent*¹. Dans le film, Miyazaki fait référence aux problématiques économiques, politiques et sociales du Japon. Son film *Nausicaä* est l'un des plus durs qu'il aie réalisés. Miyazaki parle de la radioactivité à Tchernobyl qui touche toute la population, surtout les enfants dans leur croissance.

1 Ibid, «Et à propos du Japon dont vous disiez être dégoûté avant de commencer *Nausicaä*?»

«Il existe un photographe qui travaille sur un projet pour inviter au Japon des enfants victimes des radiations à Tchernobyl et pour leur fournir un traitement. Après être restés au Japon pendant un mois, ils sont devenus en meilleure santé, comme ils avaient aussi une meilleure nutrition.»

Beaucoup d'événements se sont passés durant les années 90, moments qui sont de près ou de loin assez similaires avec le monde futuriste que Miyazaki nous a fait découvrir dans le film. Avant même que les événements se soient produits, son imaginaire fait prendre forme un milieu futuriste où les conséquences de la guerre rendent l'environnement presque invivable.

Si nous revenons à cette séquence, il est intéressant de l'analyser en observant son rapport au son dans le film.

Cette séquence d'introduction est en réalité sans musique de fond. Le spectateur découvre ce village mort, en même temps que le personnage présent, mais également dans la même ambiance. Miyazaki semble être en constante recherche d'un rapport aux sens.

Figure 31 - La moisissure envahit la Terre



Son imaginaire rend la scène d'autant plus sensible en travaillant l'association des bruits et des images. Le spectateur porte donc un point de vue interne à l'histoire. Il est confronté que ce soit visuellement mais également auditivement à ce milieu en décomposition.

Miyazaki porte beaucoup d'attention sur le traitement graphique. Les illustrations suivantes nous montre une représentation qui met l'accent sur la morphologie et la géométrie du vivant. Le travail de l'espace dans ces scènes est un point fort de son univers.

Finalement, le son et le traitement graphique, si nous rassemblons ces deux éléments, forment un univers qui semble sortir tout droit d'une catastrophe nucléaire, et Miyazaki nous le fait ressentir. Il semble réinterpréter le réel à travers ce que le Japon a traversé, entre Hiroshima et Nagasaki.

Figure 32 - Un désert hostile



En effet, ne l'oublions pas Miyazaki est japonais. Il n'a connu que la guerre pendant son enfance, et nous le ressentons dans cette séquence. Il est fort de parvenir à travers son imaginaire, à plonger le spectateur dès l'introduction dans un ambiance déroutante et apocalyptique.

Dans le podcast de France culture sur le film *Nausicaä de la Vallée du Vent*¹, l'invité Raphaël Colson, essayiste spécialisé dans l'étude de l'imaginaire populaire et l'imaginaire futuriste, nous rappelle finalement le sens de ce film, et comment à travers un imaginaire traumatique et apocalyptique, Miyazaki parvient à faire un miroir de notre société.

¹ France Culture, *Épisode 4/8 : Nausicaä, la revanche de la nature*, publié le jeudi 2 mai 2019

« Porter une réflexion entre l'homme et la nature mais aussi de la vie en communauté. »

En effet, dans cette séquence, il met directement en contact un être humain avec la nature, ou plutôt ce qu'il en reste.

Cette séquence permet de repenser notre rapport au milieu, et de porter une réflexion sur la nature. Miyazaki nous expose dès le début à un rapport conflictuel entre l'environnement et l'humanité. Le spectateur est face à une problématique de ce rapport à l'autre. L'humain est montré comme un intrus, comme s'il était en marge d'un espace hostile à lui. Finalement, Miyazaki ne montre pas non plus une quelconque volonté de la part de l'être humain de comprendre l'autre.

« Il est radicalement étranger à lui. »

Dans cette séquence, Miyazaki nous expose à l'inconnu, à l'étranger qui ne plaît pas, et qui ne va pas dans le sens de l'humanité. On pourrait penser qu'il nous renvoie à une perspective occidentale qui voudrait dominer la nature. Dans le cas présent, c'est la nature qui est montrée comme agressive et qui reprend ses droits.

Nous sommes face à une relation de conflit entre la nature et l'humanité, et cette impression passe par son imaginaire assez traumatique. Miyazaki vient à travers le son et la morphologie de sa représentation, remettre en question notre rapport au milieu et l'action de l'être humain sur celui-ci. Cette séquence montre une relation qui va à l'encontre de toute entente, ni compréhension d'autrui, et c'est ce que Miyazaki semble dénoncer à travers l'introduction du film. Cet univers apocalyptique vient remettre en cause la vision de l'humain sur sa place au sein du milieu. On pourrait dire que cela va à l'encontre du concept de Mésologie étudié par Augustin Berque.

Ici, Miyazaki nous contraint à survivre dans un désert hostile à l'humanité, qui finalement, est en monde en pleine décomposition. Mais en comprenant les dernières illustrations, il s'agit d'un univers qui a été créé de manière artificielle du fait de la société techno-industrielle.

Finalement, Miyazaki nous montre bien un monde qui tire son inspiration du réel, tel un monde détruit par l'action de l'humain, à l'image des conséquences de l'arme nucléaire sur Terre. Les humains subissent donc les effets de ce monde maintenant toxique, ayant oublié qu'ils font partie du même écosystème.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

DES TECHNOLOGIES AU SERVICE DE LA NATURE ?

Dans ce monde où l'anthropocène régit notre façon de penser, d'agir, de vivre, Miyazaki nous amène à déconstruire cette vision individualiste et hiérarchique. Précédemment, nous nous sommes concentrés sur l'essor d'une société industrielle moderne, marquant l'histoire du progrès technologique : une société industrielle plutôt destructrice.

L'imaginaire de Miyazaki s'est résolu à nous montrer une vision traumatique et horrifique de l'être humain dans son environnement, que ce soit dans sa façon d'interagir avec le milieu et le vivant, ou dans l'industrialisation et l'arrivée des nouvelles technologies.

Peut être que l'imaginaire que Miyazaki nous dévoile tout au long de ses films, n'est pas forcément que traumatique et déroutant. Il peut s'adresser à nous, spectateurs, en tant qu'il est calme, paisible, et qu'il nous dévoile une autre vision du monde, autre que destruction et guerre. Miyazaki a grandi dans un monde de guerre et de bombardements, mais également en ayant une grande admiration pour les engins volants.

Dans le mook mettant en avant les travaux de Miyazaki¹, l'entretien avec Stephen Sarrazin, spécialiste de cinéma japonais, a pu révéler des détails sur l'approche de Miyazaki.

Le motif aérien est souvent présent, avec cette idée de l'envol comme possibilité. En raison de cette expérience d'après-guerre qu'il a vécu lors de son enfance, Miyazaki nous a retranscrit à travers l'imaginaire, sa mémoire du conflit qui revient de façon récurrente dans ses films. Mais est-elle la seule vision du monde que nous pouvons observer ?

« L'enfance de Miyazaki est-elle une bonne clé pour entrer dans son œuvre ? »

Dans le film *Le château dans le ciel*², le spectateur va à la rencontre d'un monde peuplé d'avidité de pouvoir, de richesse, et de destruction, où les humains sont à la recherche d'un royaume perdu dans le ciel, nommé Laputa. À première vue, cette œuvre nous offre une vision particulièrement pessimiste de la technologie moderne.

En effet, Miyazaki nous expose un rapport à l'industrialisation assez marquante, et violente. Mais nous pourrions observer par la suite, qu'il tente également de façonner un autre monde possible, qui utiliserait la technologie différemment, afin de nous proposer une toute autre expérience.

L'objectif dans cette œuvre, est de comprendre le rôle de l'imaginaire dans les différentes visions de l'essor des nouvelles technologies. En conséquence, l'idée est de nous questionner et de repenser notre relation au milieu vivant, à travers nos interactions avec celui-ci.

1 BISSON Julien, *MIYAZAKI un mythe au présent*, Entretien avec Stephen Sarrazin, 1 Le un des arts, hors-série, octobre 2023

2 MIYAZAKI Hayao, *Le château dans le ciel*, Studio Ghibli, 1986, 2h04

Nous pouvons prendre l'exemple de la séquence «Générique»¹, qui nous fait découvrir une première vision des technologies, mais nous raconte également le contexte historique du film.

Cette séquence n'est autre que le pré-générique du film. Nous pourrions penser qu'il s'agit là que de simples illustrations. Mais l'imaginaire de Miyazaki ne s'arrête pas simplement à cela. Le cinéaste interprète le générique de début comme un élément narratif en lui-même, nous ramenant le contexte de l'histoire en quelques plans d'images.

Miyazaki nous plonge dans une représentation totalement différente au style Steam Punk, afin de bien marquer le contraste entre l'histoire et le pré-générique, comme si nous étions dans un monde dessiné sur une carte postale, en sépia.

L'idée ici, n'est pas de recréer une histoire avec des personnages, mais plutôt de raconter comment la société de l'être humain a atteint le stade de l'extinction d'un royaume tout entier. Miyazaki plonge le spectateur dans un monde qui a connu un essor industriel et technologique très importants. Si important, que cela a mené ce monde à sa perte.

« Le progrès est-il toujours destructeur ? »

Dans le mook écrit à l'effigie de Miyazaki², l'autrice Marie Pruvost-Delaspre aborde le thème de la technologie et de la vision que l'on peut en avoir à travers les œuvres cinématographiques de Miyazaki.

Il est intéressant de comprendre dans son discours, les particularités de l'univers miyazakien. En effet, il existe de multiples pistes ouvertes par le questionnement que le cinéaste nous fait part, sur le rapport entre les humains et leur environnement.

1 Séquence «Générique», *Le château dans le ciel*, 4min - 5min 30s

2 PRUVOST-DELASPRE Marie, *MIYAZAKI un mythe au présent*, «Le progrès est-il toujours destructeur ?», 1 Le un des arts, hors-série, octobre 2023

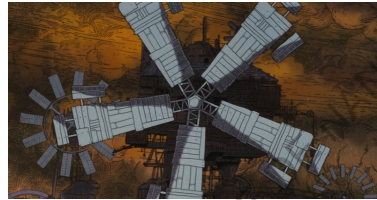


Figure 33 - Séquence «Générique», *Le château dans le ciel*
4min - 5min 30s

« Elle peut parfois être médiatrice, mais plus souvent prédatrice du monde naturel. »

À travers ses œuvres, il nous fait nous interroger sur la technologie à travers les multiples représentations qu'il en fait.

Relier ce questionnement à la séquence du pré-générique fait tout à fait sens. Miyazaki imagine un monde qui traverse des bouleversement brutaux, voir dans ce cas là un anéantissement total. Il réside un «*mélange d'idéalisme et de pessimisme*» dans la représentation de l'imaginaire. En effet, une question reste en suspens, concernant la capacité humaine à se saisir de l'opportunité de renverser ce rapport hiérarchique, de domination qui persiste entre le milieu naturel et les technologies humaines.

Nous retrouvons cette vision des travaux du cinéaste, en analysant plus précisément la composition de la séquence «Générique»¹.

Dans les premières illustrations, Miyazaki nous expose à travers le contexte, la place de la technologie dans son univers, qui en l'occurrence s'apparente fortement à la société moderne dans laquelle nous vivons.

Grâce à son inspiration du style Steam Punk pour représenter le décor, les engins et le milieu, la réalité de l'essor technologique devient peut être plus facile à voir, plus acceptable, face à notre rapport au milieu. À travers la fiction, Miyazaki vient rendre la réalité plus abordable aux yeux des spectateurs.

Dans le podcast de France Culture, sur le film *Le château dans le ciel*², l'invité Alexandre Mathis, critique de cinéma, aborde l'impact de ce style dans cette séquence du pré-générique, qui en devient si particulière. Le style Steam Punk est apparu au

1 Séquence «Générique», *Le château dans le ciel*, 4min - 5min 30s

2 France Culture, *Épisode 8/8 : Le château dans le ciel, les machines au secours de la nature*, publié le jeudi 24 février 2022

19e siècle, jusque dans les débuts du 20e siècle, pendant la période industrielle. Pour Miyazaki, ce style est un moyen de réinterpréter son film à travers le générique de début. En effet, nous retrouvons ce style dans cette séquence pas seulement dans le trait de dessin qu'il emploie. Finalement, il vient *«mélanger à la fois la société du 19e siècle pendant l'industrialisation, avec une sorte de passion pour ce qui est ancien»*. Dans cette séquence, le spectateur se retrouve alors dans un croisement entre modernité et ancien, en mélangeant la nature et la technologie moderne.



**Figure 34 -
Des nouveaux
engins, un essor
technologique**

Il nous montre non pas un paysage ayant du sens visuellement, mais plus un collage de machinerie industrielle. Dans cette vision du monde, les nouvelles technologies humaines sont à leur point culminant.

Dans ces illustrations, le cinéaste nous donne l'impression de faire un inventaire des nouvelles technologies. Tout d'abord, il nous montre des gros engins, qui s'apparenteraient à des machines à extraction des ressources dans le sol.

Nous observons également des grandes usines en marche. Miyazaki nous remet en contact avec des engins liés à l'aviation, qui nous le savons bien à présent, est très admiré par le cinéaste.

Ce qui est intéressant de voir dans ce pré-générique, c'est tout cet imaginaire qui va à l'encontre de toutes nos intuitions. La fiction de Miyazaki nous déracine complètement, en défiant toutes les lois de la gravitation. Alexandre Mathis nous l'explique dans le podcast¹.

L'imaginaire de Miyazaki passe par une mise en scène qui va au-delà de l'engin, «*C'est le monde aérien qui l'intéresse*». Il met en scène des plans jouant avec le mouvement et le vent, pour ainsi créer une sensation de vertige, comme si tout était léger.

Dans cette séquence «Générique», Miyazaki nous montre un monde dans lequel l'humain à travers ses connaissances, peut créer une technologie tout à fait extraordinaire. L'imaginaire du cinéaste permet également d'aller à la rencontre d'un monde idéaliste, où les progrès technologiques ne sont pas que destruction et massacre, mais plutôt quelque chose qui peut être admiré, et être pensé différemment.

RIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
MIS AU DROIT D'AUTEUR

Figure 35 - Une industrialisation rapide et conséquente



1 France Culture, *Épisode 8/8 : Le château dans le ciel, les machines au secours de la nature*, publié le jeudi 24 février 2022

Dans les illustrations suivantes, on comprend un peu plus ce que Miyazaki essaye de représenter. Après être allé à la rencontre d'une société industrielle en pleine expansion, le spectateur se retrouve face à un tout nouveau monde : l'île de Laputa.

Miyazaki nous plonge dans un tout nouveau milieu utopique, où les fonctionnements sont différents de la société capitaliste et de l'industrialisation en marche, que nous venons de voir.

Figure 36 - Le royaume de Laputa



Dans cette séquence, le cinéaste nous fait traverser un monde où utopie et dystopie cohabitent ensemble. Emmanuel Trouillard en parle dans son article «*Le poids et l'espace dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*»¹.

En effet, le film *Le château dans le ciel*, est un film tridimensionnel. L'auteur considère l'espace que crée Miyazaki dans son univers, comme une composition de différents milieux fragmentés. C'est ce que le pré-générique nous fait découvrir dès le début du film.

« Des milieux caractérisés par des découpages en domaines horizontaux et de ruptures sur le plan vertical. »

¹ TROUILLARD Emmanuel, *Le poids de l'espace dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*, Paris, Géographie et cultures, n°88, pp.233-247, 2013

L'imaginaire de Miyazaki passe par une stratification physique à toutes les échelles de l'espace, passant de cette contre-utopie caractérisée par un milieu industrielle d'une société capitaliste, sur terre, à un monde aérien utopique, de l'île volante, qui nous montre que finalement, les technologies peuvent créer un milieu tout à fait extraordinaire.

Dans sa représentation, Miyazaki contraste ces deux types d'univers, aux deux visions différentes des technologies et techniques modernes.

Ainsi, il nous amène à repenser notre rapport au monde et à cet essor industriel, qui pourrait être néfaste et destructeur, ou à l'inverse, un moyen de développement pour l'être humain.

Cependant, il nous met tout de même face à ce dilemme qui oppose notre attachement à cet état antérieur et idéal de cette île qu'il faudrait préserver, à ce désir irréprensible de tout détruire pour repartir à zéro.

Figure 37 - Un monde utopique à son apogée





Figure 38 - Séquence «Nouveau milieu», *Le château dans le ciel*
1h 26min - 1h 34min

Toujours à travers le film du *Château dans le ciel*, Miyazaki tente de repenser notre rapport aux technologies, afin de nous détacher de cette vision négative. Lors de notre rencontre avec l'île de Laputa, plus tard dans l'histoire, l'imaginaire change du tout au tout.

Dans la séquence «Nouveau milieu»¹, Miyazaki plonge le spectateur dans un nouvel environnement inconnu, mais surtout totalement différent de tout ce qu'il a vu précédemment. On découvre enfin, pendant un court instant le monde de Laputa, où vivait une civilisation florissante et riche, mais qui aujourd'hui n'est plus de ce monde. Ici, à travers les yeux des enfants, on part à l'aventure suivant un robot qui paraissait à première vue dangereux, destructeur, mais finalement qui se retrouve à être un guide et gardien des lieux. Miyazaki nous partage dans ce nouvel univers, ses inspirations occidentales.



Figure 39 - Un milieu ou la nature reprend le dessus

On est face à une architecture d'un château à la fois extraordinaire par sa grandeur, son esthétique, sa forme, mais également en ruine, qui laisse la nature reprendre ses droits. Cette île circulaire donne l'impression d'être en lévitation seulement par la présence de cet immense arbre au centre de sa structure. Ses racines se sont infiltrées dans tous les recoins de l'architecture de l'île.

Si l'on reprend les propos d'Emmanuel Trouillard dans son article *Le poids de l'espace dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*², que ce soit sur terre ou dans les airs, Miyazaki fragmente l'espace de son univers à différentes échelles. Même si nous sommes à présent sur l'île de Laputa, sa manière de jouer avec la profondeur de l'espace ne passe pas inaperçue.

¹ Séquence «Nouveau milieu», *Le château dans le ciel*, 1h 26min - 1h 34min

² TROUILLARD Emmanuel, *Le poids de l'espace dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*, Paris, Géographie et cultures, n° 88, pp.233-247, 2013



Figure 40 - L'architecture enfouie sous l'eau

Lors de cette séquence, nous découvrons aux côtés des personnages, cette île pour la première fois dans l'histoire. On se retrouve à éprouver du plaisir de la cartographie.

Lors de notre arpentage des lieux, Miyazaki ne nous autorise que quelques repères géographiques, afin de nous laisser nous perdre au sein de l'île. C'est ce qui va créer l'aventure, aux côtés des enfants mais aussi de ce nouvel écosystème gardé par ce dernier robot encore en marche.

Ici, l'imaginaire de Miyazaki passe par la fiction. Il nous fait découvrir un paysage *«dessiné par ces fragmentation dans lesquelles les personnages vivent»*. C'est ce qui vient densifier l'univers de Miyazaki et ce qui permet de nous ancrer plus dans le décor. On découvre dans cet arpentage de l'île des apparitions du motif des ruines, mais également d'une civilisation disparue, et d'anciens équilibres territoriaux.

Nous sommes à présent dans un milieu totalement imaginaire, à l'esthétique pourtant tout à fait réel. Miyazaki nous emmène sur cette île totalement antinomique. Elle flotte dans le ciel. On l'aura compris, c'est le monde aérien que semble vouloir nous partager Miyazaki.

Dans les premières scènes, il nous montre un paysage et une architecture au bord de la ruine, mais qui tout de même reste en lévitation dans le ciel. Le spectateur a conscience que dans ce monde, tout est fait pour ne pas fonctionner, et pourtant, l'imaginaire de Miyazaki fait en sorte de nous plonger dans cette utopie et de nous faire y croire.

En effet, dans le podcast de France Culture¹, l'invité Alexandre Mathis illustre bien le propos. Il met l'accent sur le côté sauvage et naturel de cette île.

Finalement, on ne sait jamais qui la dirige, ni comment elle se déplace. C'est ce qui rend la chose fantastique mais totalement naturelle.

« Elle échappe aux personnages puissants. Elle échappe totalement au contrôle. »



Figure 41 - Une forêt enchantée

Miyazaki nous amène à la rencontre d'un milieu nouveau où la nature a repris totalement le dessus sur l'intervention humaine. C'est ici que la nature et la technologie moderne la plus avancée se rencontrent. Cette séquence permet au spectateur de repenser son rapport au monde, grâce à un tout autre milieu sans aucune présence humaine. Peut-être qu'à travers la métaphore, Miyazaki cherche à nous signifier *«ce que pourrait être notre planète ou ce qu'elle va devenir»*, ou alors, cette île est totalement *«inventée comme un hors-lieu où le dessin animé nous inviterait finalement à aller»*.

1 France Culture, *Épisode 8/8 : Le château dans le ciel, les machines au secours de la nature*, publié le jeudi 24 février 2022

Dans les deux cas, l'imaginaire fait ressortir chez le spectateur cette curiosité, ce fantasme de découvrir une civilisation disparue, aux technologies et techniques extraordinaire. Miyazaki tente de nous questionner sur notre vision de la technologie moderne, sans forcément la considérer comme néfaste à nos yeux. Cela passe par la création de ce monde utopique. Il nous emmène dans un monde sans être humain, mais où un écosystème s'est recréé, entre la nature et les robots de ce monde. Les être vivants cohabitent avec ces êtres mais surtout sont protégés par lui.

Figure 42 - Au cœur même de l'île



« Si vous êtes incapable d'éprouver de l'empathie pour vos personnages, vous n'êtes pas faits pour faire du cinéma. »

Après nous avoir fait visiter les lieux, une interaction se passe entre les personnages, le spectateur et ce fameux robot. Pour comprendre un peu plus l'intention de Miyazaki, nous pouvons nous appuyer sur les propos qu'il a tenu lors d'une interview avec France Culture en 2006, que rappelle la présentatrice Adèle Van Reeth, dans le podcast sur *Le château dans le ciel*, de 2022¹.

L'imaginaire permet de créer de l'empathie à travers le dessin. Miyazaki est en constante recherche d'intimité, de proximité avec le décors, le paysage, les personnages... C'est ce qui nous fait ressentir de l'empathie et même de la sympathie pour le robot.

¹ France Culture, *Épisode 8/8 : Le château dans le ciel, les machines au secours de la nature*, publié le jeudi 24 février 2022

Ici, Miyazaki ne fait plus en sorte de nous montrer une technologie destructrice, telle qu'il nous avait montré précédemment. Nous sommes face à une technologie au service de la nature. Ce robot que rencontrent les personnages à leur arrivée sur l'île, n'est là que pour protéger les lieux, mais va également les guider à trouver leur chemin.

C'est d'ailleurs grâce à ce robot que l'on va s'engouffrer dans le cœur de l'île et découvrir une gigantesque forêt, mais également des petits êtres vivants qui cohabitent et interagissent avec le robot. Miyazaki ne crée pas *«un prolongement de la technique du dessous mais un prolongement de la verdure, de la nature»* à travers ce robot. C'est un gardien de la nature.



Figure 43 - La technologie au service de la nature

Lors de l'interview avec le magazine Yom¹, Miyazaki nous révèle sa vision des technologies moderne. *«Je pense qu'une technologie en elle-même est neutre et innocente. [...] Nous nous sentons rassurés, en pensant que les machines n'ont pas de cœur mais en vérité, les hommes donnent des cœurs aux machines. Un cœur loyal, une dévotion innocente et le sacrifice de soi sont l'essence de vie des machines. C'est comme un chien qui obéit aux ordres de son maître, sans considérer comment le maître peut être diabolique.»*

Ce qui est intéressant ici, c'est la façon dont Miyazaki humanise la technologie. En utilisant un vocabulaire vivant, il permet de caractériser les engins, technologies comme s'ils faisaient partie de notre écosystème vivant. Ils font partie intégrante de notre environnement. Il les caractérise même de *«neutre et innocente»*. En réalité, ces deux séquences nous permettent de repenser notre rapport aux technologies et de bien différencier les deux monde possibles, entre utopie et contre-utopie.

1 Magazine Yom, *Un entretien avec Hayao Miyazaki*, Animint anime & manga, Interview effectuée en 1995

«À l'approche de la fin du manga, le guerrier géant a un rôle complètement différent de celui du film.»

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

EXPÉRIMENTATION

Dans cette seconde partie du cour-métrage, l'objectif est de mettre l'accent sur un aspect fondamental de l'imaginaire de Miyazaki : la manière dont il interprète la fiction pour faire résonner le réel de notre société moderne.

Loin d'une simple représentation du merveilleux, ses œuvres deviennent un miroir révélateur des conflits historiques, politiques et existentiels. Miyazaki vient reconstruire le réel à travers des récits de fiction ancrés dans la mémoire collective japonaise mais aussi dans une vision plus universelle du monde.

Cette partie du court-métrage est basée sur une dynamique de déconstruction et de déplacement. Des fragments visuels et sonores ont été extraits de plusieurs films tels que *Nausicaä de la Vallée du Vent*¹, *Le château dans le ciel*² ou encore *Le Voyage de Chihiro*³ et *Porco Rosso*⁴, dans lesquels les thématiques du post-apocalyptique, de la guerre, de l'aliénation et de la perte d'identité sont présentes. Ces fragments ont ensuite été détachés de leur continuité narrative, afin de composer une séquence nouvelle qui réinterprète tous ces éléments de l'histoire.

Nous pouvons prendre l'exemple des paysages toxiques de *Nausicaä de la Vallée du Vent*, avec la forêt en décomposition, qui peuvent être montés en boucle, alternant avec des images de ruines du royaume de Laputa, dans *Le château dans le ciel*.

1 MIYAZAKI Hayao, *Nausicaä de la Vallée du Vent*, Studio Ghibli, 1984, 1h57

2 MIYAZAKI Hayao, *Le château dans le ciel*, Studio Ghibli, 1986, 2h04

3 MIYAZAKI Hayao, *Le Voyage de Chihiro*, Studio Ghibli, 2001, 2h05

4 MIYAZAKI Hayao, *Porco Rosso*, Studio Ghibli, 1992, 1h33

Dans cette partie, l'idée est également de mettre en relation la fiction et la réalité, en intégrant des images d'archives issues de l'INA¹, relatant des essais nucléaires, des journaux d'époque, des discours de guerre, ou encore des résultats de conflits politiques en relation avec ce qui est évoqué dans les films de Miyazaki.

En effet, ces archives visuelles font écho aux paysages dévastés dans les films, mais surtout la vision que le cinéaste nous montre sur le rapport entre l'humanité et le milieu.

Le traitement sonore joue ici un rôle fondamental dans la lecture critique des images. Recomposer la bande-son à partir d'extraits sonores des films, de répliques clés, ou encore de bruitages et musiques originaux est un moyen de mettre en avant ce lien qui unit la fiction et le réel dans les œuvres du cinéaste.

Nous pouvons prendre exemple des voix des héroïnes comme Chihiro ou Nausicaä qui sont utilisées comme matériau sonore brut, que l'on est venu détacher de leur contexte pour appuyer le sujet de cette deuxième partie du court-métrage.

Également, il est intéressant de venir hybrider des musiques de films en les associant à des images ou bruits de destruction, accentuant le contraste entre les deux. Ces matières sonores évoquent les tensions d'un monde au bord de la rupture.

Il est question de venir lier l'imaginaire de Miyazaki à des traces de notre histoire, en évoquant la mémoire collective.

En créant ce montage, il est intéressant de plonger physiquement et mentalement le spectateur dans la fiction du cinéaste. Il ne s'agit pas simplement de raconter l'histoire, mais de rappeler les problématiques existentielles de notre monde moderne : la guerre, la pollution, la perte d'identité, l'effacement du vivant.

Chaque extrait devient le miroir du réel. La fiction le rend visible à travers un imaginaire traumatique.

1 <https://www.ina.fr/>

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

CHAPITRE 3

NOTRE RELATION AU MILIEU,

un rapport au vivant.

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

UN CONSUMÉRISME HUMAIN 113

UN ESPACE DE LIBERTÉ ET DE
FUSION AVEC LE MILIEU 121

UN CAMPHRIER ET LE TERRIER
DU LAPIN BLANC 129

EXPÉRIMENTATION 137

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

UN CONSUMÉRISME HUMAIN

Nous l'aurons compris, Miyazaki est un virtuose dans art de la représentation. Il allie douceur et violence, à travers les personnages, l'architecture ou encore les décors de ses films. Son imaginaire lui permet de créer un univers nouveau aux yeux des spectateurs, mais qui nous semble pourtant si familier. En effet, nous l'avons observé précédemment à travers un imaginaire venant hybrider les mondes, et plus précisément les cultures, mais également un imaginaire se servant de la fiction pour représenter la réalité de notre monde moderne.

Miyazaki nous fait repenser nos relations au monde, par le prisme des différentes facettes de son imaginaire, qu'il nous fait découvrir dans ses films. Finalement, il nous reste un aspect dont le cinéaste nous fait part, dans sa représentation : notre relation au milieu. Pour Miyazaki, il peut être important de faire référence au monde occidental, ou encore de montrer l'art de l'humain sur terre. Mais la base de tout cela, réside dans nos interactions avec le milieu qui nous entoure.

À travers la définition du milieu qu'élabore Augustin Berque, dans son livre *Mésologie urbaine*¹, nous retrouvons des idées similaires dans les œuvres de Miyazaki. L'idée de la Mésologie est de concevoir notre environnement non pas comme un seul élément, mais de différents milieux propres à chaque individus vivants. Chaque être sur terre interagit constamment avec ce qui lui est propre autour de lui, ce qui le stimule, ce qu'il capte au sein de notre environnement. Ce concept est rapidement venu s'opposer à la moralité de l'Occident moderne.

1 BERQUE Augustin, *Mésologie urbaine*, Paris, éditions Terre Urbaine, Collection L'Esprit des Villes, 2021

L'auteur nous rappelle que «les occidentaux modernes ont tendance à concevoir sur le monde de la binarité tant le rapport public/privé que le rapport société/individu.»¹

Finalement, à travers ce dualisme moderne, la Mésologie vient donc nous faire repenser notre conception de l'appartenance aux choses, et nous pousse à recouvrer nos liens avec la Terre et ses ressources.

C'est cette idée là que Miyazaki tente de nous partager à travers ses œuvres cinématographiques. Nous observerons par la suite, différentes manières de représentations de notre rapport au milieu.

« La planète devient un objet appropriable individuellement et à la merci du monde occidental moderne. »

Dans le film, *Le Voyage de Chihiro*², Miyazaki aborde un sujet essentiel dans notre rapport au milieu. Une chose est sûre, la société moderne d'aujourd'hui a transformé, nous, êtres humains, en objets de la surconsommation. Et Miyazaki nous le fait bien remarquer dans cette œuvre. Le principal sujet de discussion, a toujours été et le restera, de produire plus, pour consommer plus.

Ce film nous fait vivre un voyage, nous montrant les vices de l'être humain, et plus largement de notre société. Cette envie irrépressible de tout posséder, de consommer encore plus de chaque ressource sur terre, sans en avoir la nécessité, seulement par pur plaisir ou envie, est une composante à part entière du *Voyage de Chihiro*.

1 BERQUE Augustin, *Mésologie urbaine*, Paris, éditions Terre Urbaine, Collection L'Esprit des Villes, 2021, p.97

2 MIYAZAKI Hayao, *Le Voyage de Chihiro*, Studio Ghibli, 2001, 2h05

Par exemple, la séquence «Consumérisme»¹ dans le film, nous montre le point de non retour de notre société moderne.

Dans cette séquence, nous nous retrouvons face à l'esprit du Sans Visage. Tout au long du film, Miyazaki ne nous permet pas réellement d'aller à sa rencontre. Il est marginal, et seul, il reste toujours discret, et en arrière plan.

Au fur et à mesure de l'histoire, une relation va naître entre lui et Chihiro. Il va à tout prix l'aider dans ce qu'elle entreprend. Malheureusement, le seul souhait de Chihiro est de sauver son ami Haku de l'emprise de Yubâba, la sorcière du palais, de retrouver ses parents, et de rentrer chez elle.

Evidemment, le Sans Visage ne peut pas lui offrir cela. Ses cadeaux en pépite d'or ne réussit pas à la combler. Dans sa solitude, le Sans Visage cherche un réconfort dans les offrandes des employés du palais, en échange d'or. Il devient alors un monstre énorme, idolâtré par les gens, se gavant de toute la nourriture qu'on lui offre.

Ici, le spectateur redécouvre l'univers de Miyazaki. Le spectateur est confronté à un moment révoltant et obscène de gavage bestial, où l'imaginaire vient susciter de l'horreur et du dégoût.

Dans cette séquence, Miyazaki nous montre une autre facette de notre société. Nous sommes dans un monde où l'anthropocène régit notre façon d'être et de voir les choses. Ici, la représentation de cet esprit vient dénoncer la société de consommation que nous avons créé, nous les êtres humains.

Notre relation aux ressources de notre milieu devient toxique, et rend l'humain avide de posséder tout, qui pense l'individualité, sans se soucier du milieu des autres.

1 Séquence «Consumérisme», *Le Voyage de Chihiro*, 1h 32min 30s - 1h 36min

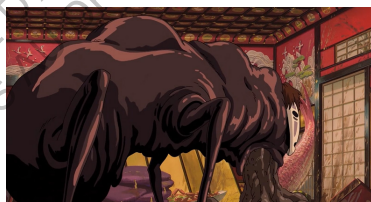
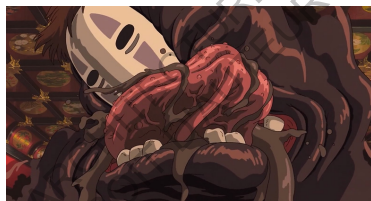


Figure 44 - Séquence «Consumérisme», *Le Voyage de Chihiro*
1h 32min 30s - 1h 36min

En décortiquant la séquence, nous pourrions analyser de plus près les outils de représentation du cinéaste, qu'il met en place à travers son imaginaire.

Dès la première scène, Miyazaki prend le parti de choquer le spectateur, en rendant le moment impressionnant et horrifiant. Nous rentrons aux côtés de Chihiro, dans cette pièce immense sans limite, où l'on voit l'esprit Sans Visage apparaître. Il est devenu énorme, gras et monstrueux. Grâce au travelling horizontal que Miyazaki met en place, cette scène met en contraste la jeune fille, face à cet être immense.

Ici, le spectateur prend place à la discussion entre ces deux personnages. Il se retrouve face à la tentation, à l'avidité, à la pléonexie, que représente l'esprit, désireux de consommer plus, toujours plus.

D'un autre côté, Chihiro reste impassible, face à cette tentation. Une montagne de nourriture non entamée, intacte, ou à l'inverse complètement déchiquetée, ne laissant que les entrailles et squelettes de viande, remplit la pièce. Il ne reste finalement qu'un petit coin devant l'entrée pour Chihiro.

Figure 45 - Face au monstre, qu'est devenu le Sans Visage



Dans cette scène, Miyazaki nous fait ressentir cette tension qui se crée entre les deux personnages. Également, il suscite un sentiment de malaise chez le spectateur, qui se retrouve dégoûté par ce qu'il voit.

Finalement, le Sans Visage ne fait qu'agir comme la plupart d'entre nous, les être humains, dans notre société moderne. C'est ce qui se dégage de la séquence, et de la représentation de Miyazaki. En effet, le cinéaste donne l'impression d'avoir voulu représenter l'esprit Sans Visage, à des fins de dévoiler petit à petit les défauts de la société occidentale moderne, dans laquelle nous vivons.

Le spectateur suit le point de vue innocent d'une enfant, n'ayant pas encore été formatée par les normes sociales. Finalement, il retrouve son âme d'enfant à travers le personnage de Chihiro, voulant à tout prix partir de cette société toxique qu'est le palais des bains.

Lors des entretiens qu'a réalisé Miyazaki aux côtés de Yôichi Shibuya¹, il dévoile ses impressions et ses volontés lors de la réalisation du personnage du Sans Visage.

«J'ai eu mon compte des transformations géantes avec le dieu-cerf². Enfin de compte, si on va au fond des choses, ce n'est jamais là qu'une image de la bombe atomique ! Et pour ce film-ci, je voulais non pas de ce motif, mais d'un monde doté d'une réalité tangible aux yeux et à l'esprit d'une jeune fille.»³

Figure 46 - Ne pas succomber à la tentation



1 MIYAZAKI Hayao, *Là où le vent revient : Entretiens. Tome 1, De Nausicaä de la Vallée du vent au Voyage de Chihiro*, Imho, 22 novembre 2024, p.171

2 Ici, Miyazaki fait référence à la transformation du dieu-cerf, en un être gigantesque, dans son film *Princesse Mononoké*.

3 MIYAZAKI Hayao, *Là où le vent revient : Entretiens. Tome 1, De Nausicaä de la Vallée du vent au Voyage de Chihiro*, Imho, 22 novembre 2024, p.180

«C'est donc bien parce que vous n'avez pas fait grandir le Sans-visage que vous avez réussi à faire monter Sen dans le train, n'est-ce pas ?»

Cette réalité tangible dont il parle, se ressent à travers la jeune fille. Malgré cette altération du Sans Visage, Miyazaki ne donne pas l'impression de vouloir nous dégoûter de ce personnage, ou de le détester.

Même si à ce moment précis, il paraît plus proche de l'humain, que de sa propre nature qu'est l'esprit, dans son attitude ou même physiquement, Miyazaki arrive à faire ressentir chez le spectateur, de l'affection pour le Sans Visage.

Cet imaginaire assez traumatique prend un tout autre tournant. Miyazaki nous montre une vision du monde plus achevée, où le Sans Visage paraissait à première vue monstrueux, n'est finalement qu'un être auquel le spectateur s'attache au fil de l'histoire, tel un être vivant malade cherchant de l'aide. C'est l'une des impressions qui se dégage de ce personnage.



Figure 47 - Des vomissements pour se vider l'estomac



À travers la relation qui se crée entre Chihiro et le Sans Visage, Miyazaki nous fait repenser notre rapport au milieu dans lequel se passe l'histoire, en l'occurrence le palais des bains. Lors de notre rencontre avec la bâtisse et ce nouveau monde, aux côtés de Chihiro, Miyazaki nous mettait plus dans un état contemplatif, et de curiosité.

À présent, en découvrant un peu plus les lieux, mais surtout les effets néfastes qui se sont abattus sur le Sans Visage, nous redécouvrons un tout autre milieu.



Figure 48 - Quitter cette toxicité du palais des bains

Dans les scènes suivantes, Miyazaki nous propose un esprit transformé, altéré, devenu malade à en vomir, du palais des bains. Chihiro réussit tant bien que mal à l'éloigner de toute toxicité de cette société, qui ne lui correspond pas.

Lors de ses entretiens avec Yôichi Shibuya¹, Miyazaki nous partage sa vision de cette scène assez déroutante, où l'on voit l'esprit Sans Visage, vomir jusqu'à sa sortie du palais des bains, ce qui lui rendra d'ailleurs son apparence initiale. *«Si on me demande ce que signifie la transformation du père en cochon, ou pourquoi il y a autant de scènes où quelqu'un vomit, je pourrais affirmer en réponse la nécessité impérieuse d'expulser tout ce qu'il peut hors de son corps.»*

Si nous comparons la société des bains à notre société moderne, nos deux milieux ne sont pas si différents. Le Sans Visage devient un élément révélateur par le prisme de sa métamorphose et son état physique. Il s'en dégage ici un imaginaire violent, dévoilant les vices de notre société moderne, et surtout condamnant le comportement humain face aux ressources de son milieu. Miyazaki nous fait repenser notre relation au monde à travers le regard et l'approche innocente de Chihiro.

¹ MIYAZAKI Hayao, *Là où le vent revient : Entretiens. Tome 1, De Nausicaä de la Vallée du vent au Voyage de Chihiro*, Imho, 22 novembre 2024, p.174

UN ESPACE DE LIBERTÉ ET DE FUSION AVEC LE MILIEU.

Notre société s'est développée en pensant l'humain au centre de notre réflexion. Nous sommes entrés dans l'ère de l'antropocène. C'est ce qui habite les œuvres cinématographiques de Miyazaki.

Son univers nous apprend à voir les choses différemment. L'imaginaire est un moyen pour lui, de repenser nos relations entre humains, mais également avec le non-humain. Cela concerne les animaux par exemple. Si nous élargissons la réflexion, on peut dire que cela concerne le milieu qui nous entoure.

Dans ses films, Miyazaki est en constante recherche de réinterprétation du milieu. Il requestionne les relations entre chaque individu, chaque humain, chaque être vivant, et comment faire face à cet anthropocentrisme qui s'est installé.

On pourrait penser que ce qui est mis en avant dans ses œuvres, c'est principalement la critique face à l'égoïsme de l'être humain. L'objectif final serait de montrer toutes les atrocités, tous les vices de celui-ci, et ainsi critiquer la société moderne : mettre en avant la destruction au lieu de la reconstruction. Certes, comme il a été observé précédemment, Miyazaki en parle, le montre, beaucoup. Mais ce n'est pas la seule vision du monde qu'il autorise le spectateur à voir.

Dans un monde de peur, d'horreur et de destruction, se cache un tout autre monde, un autre type de relation : la coexistence du vivant et du milieu.

Dans le film *Le Voyage de Chihiro*¹, l'environnement dans lequel évoluent les personnages et le spectateur, est un élément très significatif dans la narration.

Miyazaki apporte de l'importance au voyage à travers différents milieux, comme si nous faisons partie intégrante de son univers. C'est une de ses manières de nous faire découvrir son imaginaire, afin de nous faire repenser nos relations au milieu. Dans ses œuvres, le paysage devient un élément de narration à part entière, et une symbiose se crée entre celui-ci et les personnages. Il n'y a plus de rapport hiérarchique entre les deux, ils cohabitent ensemble.

Il serait donc intéressant dans cette œuvre, de comprendre le sens du voyage que nous fait vivre Miyazaki, à travers les différents milieux, et comment nous interagissons avec eux.

Nous pouvons prendre l'exemple de la séquence «Voyage»² dans le film *Le Voyage de Chihiro*, lorsque la jeune fille part du monde du palais des bains, afin de rejoindre la maison de Zeniba, la sœur jumelle de la sorcière du palais, Yubaba.

Cette séquence est une sorte de fragmentation de l'univers de Miyazaki. Nous quittons cette société capitaliste qu'est le palais des bains aux côtés de Chihiro et du Sans Visage, et nous prenons la route en direction de la maison de Zeniba.

Leur chemin va se différencier de tout ce qu'ils auront rencontré jusqu'à présent dans le monde des esprits. À ce moment de l'histoire, Chihiro prend l'initiative de partir seule vers la gare, et de rejoindre le train, afin de quitter ce lieu autrefois inconnu pour elle, mais devenu son quotidien à présent.

Elle va parcourir plusieurs kilomètres en train avec le Sans Visage, et découvrir de nouveaux paysages à travers la fenêtre, en l'occurrence, la montée des eaux qui marque les lieux, en créant cet océan, venant surplomber la ville.

1 MIYAZAKI Hayao, *Le Voyage de Chihiro*, Studio Ghibli, 2001, 2h05

2 Séquence «Voyage», *Le Voyage de Chihiro*, 1h 36min 30s - 1h 40min 30s

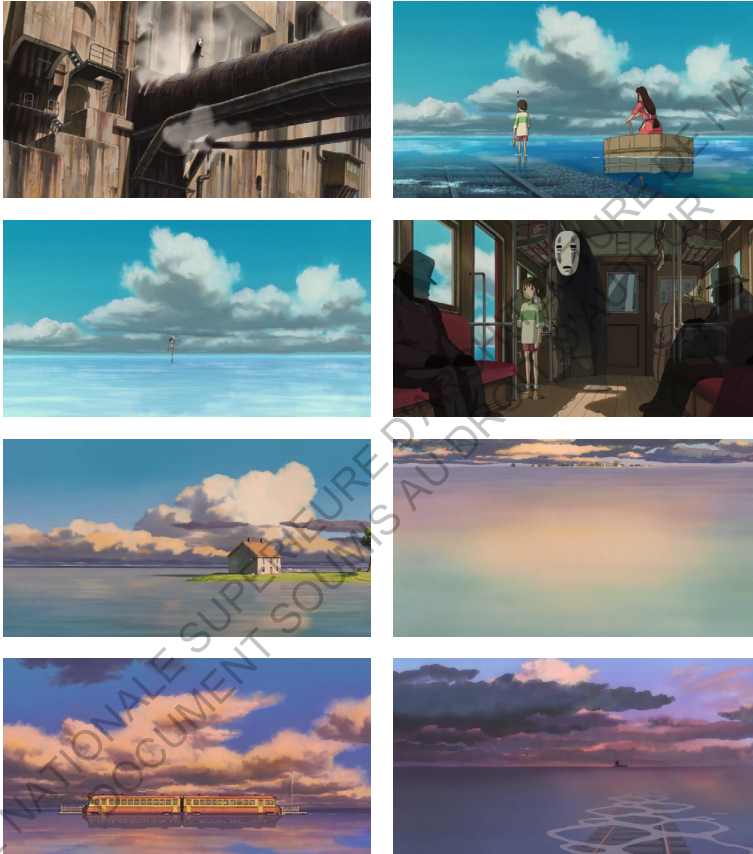


Figure 49 - Séquence «Voyage», *Le Voyage de Chihiro*
1h 36min 30s - 1h 40min 30s

Dans l'article d'Emmanuel Trouillard, *Le poids de l'espace dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*¹, l'auteur fait ressortir le type d'espace que compose les milieux de Miyazaki.

Il caractérise les milieux miyazakiens comme des espaces à la fois «fragmentés» et «visqueux». C'est ce que démontre la séquence «Voyage». Le milieu est fragmenté par des moments de transition, de métamorphose, ce qui crée des ruptures dans le voyage des personnages. *«Son univers fragmenté ouvre tout un champ de potentialités narratives.»* Cela permet de contraster les milieux et les différentes interactions que l'on peut avoir en leur sein.

« Les multiples transgressions et connections transfrontalières qui jalonnent ses récits, [...] ont un rôle révélateur. »



**Figure 50 -
S'affranchir de
la société des
bains**

Quitter un lieu et se laisser perdre dans un autre à travers un voyage qui nous fait découvrir l'ailleurs, l'inconnu, permet aux personnages mais également aux spectateurs de se reconstruire, et se reconnecter au milieu. C'est ce que traduit l'imaginaire de Miyazaki en venant créer différents milieux qui viennent recréer du lien avec le vivant.

1 TROUILLARD Emmanuel, *Le poids de l'espace dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*, Paris, Géographie et cultures, n°88, pp.233-247, 2013

En analysant la construction de la séquence «Voyage»¹, on observe mieux la composition et l'influence du milieu qui nous est montré. Ici, l'imaginaire nous permet de repenser notre relation au milieu, en tant qu'il est montré hybride dans sa forme et ce qu'il représente.

Nous pouvons extraire plusieurs phases dans cette séquence. La première phase est marquée par le départ de Chihiro vers la gare, et du Sans Visage qui la rejoint, venant créer une transition entre deux milieux

distincts. C'est une première rupture. D'un côté, nous avons une vision sur la face cachée du palais des bains, toute la machinerie, cette architecture très verticale et imposante. Ce plan fixe en contre-plongée accentue la hauteur et la monumentalité de l'édifice, marquant ainsi le pouvoir, l'autorité et l'influence que cette société a sur les personnages. Cette scène est la dernière relation physique que l'on a avec ce milieu toxique que représente le palais.



Figure 51 - Départ vers l'ailleurs

C'est en changeant de point de vue vers l'océan, dans cette deuxième phase, que l'on découvre un tout autre milieu, à l'apparence sans fin, qui annonce ce voyage, que l'on s'apprête à prendre vers l'inconnu.

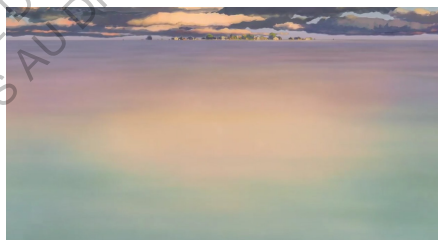
Le spectateur suit la jeune Chihiro sur les rails du train, en direction de la gare, permettant ainsi de nous affranchir de cette société toxique et capitaliste. On se retrouve face à un vaste océan qui se distingue à peine du ciel.

¹ Séquence «Voyage», *Le Voyage de Chihiro*, 1h 36min 30s - 1h 40min 30s

La médiance est un concept fort qui se dégage à ce moment précis de l'histoire. Comme le conçoit le théoricien Jakob von Uexküll¹, chaque être vivant perçoit son environnement selon des modalités sensorielles. Les nombreux stimuli présents dans notre environnement, ne sont pas perçus et interprétés de la même manière selon l'être vivant. Il réside une complexité sensorielle qui vient construire le milieu qui nous entoure par les sens.

Ici, à travers l'élément de l'eau, Miyazaki suscite notre imaginaire pour nous reconnecter au milieu. Pour la première fois, Chihiro n'est plus étrangère dans le monde des esprits. Avec cette impression d'elle flottant sur l'eau au loin, ne devenant plus qu'un simple point dans le paysage, nous redécouvrons une relation plus saine, plus en paix, avec le milieu. À travers cette nouvelle relation qui se crée entre le vivant et l'environnement, ce vaste océan devient alors le milieu propre de Chihiro.

Figure 52 - L'océan comme protagoniste



Finalement, cette séquence nous fait nous affranchir de toute artificialisation et de toute conformité de la société. D'un point de vue plus universel, Miyazaki nous fait repenser totalement notre rapport au monde. L'imaginaire est un moyen pour lui de détourner notre vision binaire du milieu qui nous entoure, en allant chercher par les sens une réaction, ou plutôt une remise en question chez le spectateur.

Ces illustrations ne sont pas simplement des décors de film. L'océan n'est pas seulement un point d'eau. Le palais n'est pas simplement un édifice traditionnel japonais. L'imaginaire nous aide à observer au delà de ça, et à questionner la place de l'être humain, au sein du vivant dans le milieu.

1 Jakob von Uexküll, *Milieu animal et milieu humain*, Allemagne, Bibliothèque Rivages, n°428, 10 mars 2010

Il nous amène à réfléchir à nos actions et notre manière de penser, afin de s'affranchir nous même du formatage auquel nous sommes imposés par la société occidentale moderne.

Le spectateur devient la jeune fille, en regardant à travers la fenêtre les paysages extérieurs. C'est un moment qui nous laisse en suspend. On perd la notion du temps, et nous quittons pour la première fois dans l'histoire la protagoniste, pour ne faire plus qu'un avec le milieu.

Enfin, nous partons en voyage. Dans le livre *Là où le vent revient : Entretiens*¹, de Hayao Miyazaki, le cinéaste s'exprime lors d'un entretien, sur la réalisation de cette séquence du *Voyage de Chihiro*. «*Quand on s'endort dans le train sur la ligne Chûô, et qu'on se réveille en sursaut, on ne sait plus si on est à Nishi-Ogikubo ou à Kôenji ! Tout ce qu'on voit, ce sont les néons et les lumières de la ville qui défilent, et on se demande alors : "Ou suis-je ?". C'est cette sensation que je souhaitais faire ressentir.*»²

Figure 53 - Le train qui nous fait voyager



1 MIYAZAKI Hayao, *Là où le vent revient : Entretiens. Tome 1, De Nausicaä de la Vallée du vent au Voyage de Chihiro*, Imho, 22 novembre 2024, p.29

2 *Ibid*, p.184

Se poser cette question résume parfaitement ce qu'est la notion de l'ailleurs, de l'inconnu, et lorsque l'on y fait face. Ce qu'est en train de vivre Chihiro, cette expérience à la fois terrifiante et enrichissante, nous l'avons tous déjà vécu, et Miyazaki nous la fait vivre une nouvelle fois.

C'est ce qu'évoque Emmanuel Trouillard dans son article *Géographie animée : l'expérience de l'ailleurs dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*¹.

Prendre le train est un voyage initiatique pour Chihiro mais également pour nous grâce à l'imaginaire. Il en réside une dimension existentielle, à travers la découverte et la réalisation de soi-même.

À travers cette séquence, Miyazaki a réussi à intégrer le monde imaginaire et le monde réel tout entier dans notre vision des choses. Miyazaki a dépassé le récit d'aventure classique en ancrant l'expérience spatiale dans une introspection universelle.

Comme le souligne l'auteur, l'ailleurs permet d'avoir «un regard neuf et ouvert dénué de tout préjugé», sur notre milieu propre. À travers l'inconnu, nous redécouvrons un tout autre type de relation avec l'environnement et le vivant, en s'affranchissant de ce regard anthropisé.

1 TROUILLARD Emmanuel, *Géographie animée : l'expérience de l'ailleurs dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*, Annales de Géographie, 2014, n° 695-696, p626-645

UN CAMPHRIER ET LE TERRIER DU LAPIN BLANC

La fiction de Miyazaki est tout un spectre d'informations, et de représentations, qui permet au spectateur, de se plonger totalement dans son univers. Nous découvrons des architectures et des paysages hybridés par de multiples cultures du monde. Il nous fait repenser notre rapport au milieu à travers l'imaginaire.

Nous avons observé précédemment l'importance du regard innocent que portent les enfants. Miyazaki nous met en immersion totale dans le milieu des protagonistes, mais les être humains ne sont pas les seuls personnages dans l'univers du cinéaste. On rencontre tout un milieu, où vivent des écosystèmes entiers interagissant entre eux : des animaux, des insectes... Tout cela est connu aux yeux des spectateurs, c'est le vivant qui nous entoure au quotidien. C'est là que l'imaginaire de Miyazaki a son importance.

Le cinéaste nous fait découvrir dans ses films, un tout nouvel univers, qui émane du folklore japonais : un milieu dans lequel vivent des êtres surnaturels, des esprits, des fantômes, des démons. Nous ne sommes plus dans le monde réel, mais bel et bien dans l'imaginaire de Miyazaki. Il apporte à l'histoire un aspect spirituel auquel le spectateur y croit sans se poser aucune question. Nous nous retrouvons alors une nouvelle fois dans un univers hybridé, entre réel et fiction. Miyazaki rend étranger notre monde, en le transformant à travers une hybridation du milieu grâce au folklore japonais.

On pourrait penser que Miyazaki pense ses films avec animisme. En effet, il nous fait ressentir par le prisme de son imaginaire que tous les éléments de la nature sont dotés d'une conscience.

Il représente la nature non pas comme un simple décor, mais comme un élément narratif à part entière, vivant, interagissant avec les êtres présents dans l'environnement. On en revient donc à cette considération du milieu comme un lieu sacré, porteur de forces et d'êtres invisibles. Il crée tout un univers qui suscite chez le spectateur un sentiment de présence spirituelle, ce qui rajoute une autre dimension à son histoire.

Dans le film *Mon voisin Totoro*¹, Miyazaki propose une représentation particulière de la spiritualité à travers une vision profondément passive du monde.

À l'inverse d'autres œuvres qu'il a pu réaliser, ce film n'est pas là pour désigner un gentil ou un méchant, le bien ou le mal. C'est le milieu idéal pour y apporter cet aspect spirituel dans le film. Le spectateur est plongé dans un monde à l'écart de toute société, plutôt à la campagne, là où l'imaginaire de Miyazaki peut nous emporter, dans un monde vivant et merveilleux.

D'ailleurs, à travers l'imaginaire, il nous fait revivre la scène d'Alice qui tombe dans le terrier du lapin blanc, dans le film *Alice aux pays des merveilles*. Quelle belle référence pour détacher le spectateur du monde réel, et permettre d'y apporter une touche de spiritualité japonaise, où les esprits de la nature existent tout simplement.

Nous pouvons illustrer le propos avec la séquence «Le terrier du lapin»² dans ce film, qui nous fait revivre la chute d'Alice dans le pays des merveilles, partie à la poursuite du lapin blanc.

1 MIYAZAKI Hayao, *Mon voisin Totoro*, Studio Ghibli, 1988, 1h27

2 Séquence «Le terrier du lapin», *Mon voisin Totoro*, 30min 40s - 35min 30s



Figure 54 - Séquence «Le terrier du lapin», *Mon voisin Totoro*
30min 40s - 35min 30s

Dans cette séquence, nous suivons la petite Mei, partie à la recherche des Totoros, les esprits de la forêt. Miyazaki nous fait découvrir les lieux, mais également la forêt, jusqu'à son cœur, qui nous était encore inconnu.

La jeune fille Mei, en jouant seule dans le jardin, pendant que sa sœur était à l'école et son père travaillait dans son bureau, se retrouve à apercevoir des petits êtres inconnus, qui ont la capacité de disparaître. Mais en restant attentive et patiente, Mei les suit jusque dans le cœur du camphrier, l'arbre géant de la forêt, en passant par un petit chemin à travers les branches.

Ici, Miyazaki nous fait redécouvrir un milieu à travers les yeux curieux et innocents de Mei. Il permet au spectateur de se connecter à son imaginaire, qui nous éclaire sur la vision qu'il a du rapport entre l'être humain et le milieu. Lorsque Mei tente de rattraper les petits Totoros et qu'elle tombe dans le terrier, nous pouvons imaginer cette scène comme une descente dans un monde spirituel, dans la nature. Miyazaki nous ramène à un état d'enfant lorsque l'on découvre ces lieux cachés dans le jardin.

Dans cette séquence, le spectateur part à la rencontre d'un lieu qui se détache du reste de l'histoire. Nous vivons un moment de transition avec la jeune Mei. L'imaginaire du cinéaste nous fait découvrir un tout autre milieu, finalement plus proche que ce que l'on aurait pu penser.

D'ailleurs, ce n'est pas anodin de vivre tout cela aux côtés d'une enfant. Peut-être que Miyazaki ne nous autorise à voir ces êtres merveilleux de la forêt, qu'à travers les yeux de Mei et non d'un adulte, c'est-à-dire que lorsqu'on se détache du monde extérieur et qu'on revient à cet état d'innocence.

Finalement, cette connexion est rendue possible par la sensibilité et l'imaginaire de Mei. Miyazaki nous offre un moment spirituel dans lequel le spectateur expérimente ce premier contact avec les esprits, par les émotions et les sens, en nous détachant du rationnel.

Dès la première scène, Miyazaki nous fait prendre contact avec le milieu de la forêt. En poursuivant les petits Totoros, Mei se retrouve la tête la première dans un buisson. C'est alors que son visage est rempli de feuilles vertes. On n'en distingue plus aucun trait facial, que ce soit les yeux, la bouche ou le nez. Il est devenu totalement végétalisé.

On pourrait penser que c'est une manière, propre à Miyazaki, de jouer avec son imaginaire afin de créer une première interaction entre la petite fille et le milieu des êtres de la forêt.



Figure 55 - Le visage végétalisé de Mey

À travers cette scène, le spectateur est confronté à une première étape dans son cheminement vers un milieu plus spirituel. Miyazaki nous confronte à la nature, ou plutôt il nous impose ce contact, afin que l'on remette en question la relation entre l'être humain et les plantes, les arbres, en bref, le vivant qui nous entoure.

Lors de cette première interaction avec le milieu, Miyazaki donne l'impression de créer un jeu de miroir avec la nature. Le spectateur se retrouve face à face avec le buisson, comme s'il représentait la porte d'entrée d'un autre monde, un monde caché.

C'est à partir des scènes suivantes que nous rentrons réellement dans cet autre univers, ou plutôt nous sommes en train. Miyazaki nous fait passer à travers un petit chemin assez étroit, où seul un enfant pourrait s'y introduire.

Dans le podcast de France Info qui traite du film *Mon voisin Totoro*¹, l'un des deux invités, Benjamin Renner, explique à travers cette scène, l'importance de la spiritualité du milieu dans les œuvres du cinéaste.

Miyazaki représente la nature de manière très fidèle. Mais plus important encore, il nous fait vivre à l'intérieur comme un enfant. «*Totoro nous remet dans cette situation comme si on découvrait un têtard pour la première fois.*».



Figure 56 - À la poursuite des Totoros

Le spectateur redécouvre à travers le personnage de Mei, cette sensation d'explorer les lieux, de courir, de grimper, de s'imaginer mille et une histoires dans sa tête. On comprend alors qu'il y a toute une réflexion autour de cette séquence. C'est un moment de transition vers un monde où le merveilleux ne fait plus qu'un avec l'histoire.

« Cet état d'explorateur du quotidien à travers l'imaginaire du cinéaste. »

1 France Inter, "Mon voisin Totoro", tout ira bien, publié le dimanche 14 mars 2021

Miyazaki nous rappelle qu'il faut découvrir les choses. Il permet au spectateur de se requestionner sur sa manière de vivre et d'interagir avec le milieu. Miyazaki nous expose de façon extraordinaire face à son imaginaire, afin que l'on se reconnecte à notre âme d'enfant, que l'on avait plus jeune, mais qui s'est estompée avec le temps.

Dans la scène suivante, Miyazaki réinvente la scène d'Alice aux pays des merveilles, lorsqu'Alice part à la poursuite du lapin blanc, jusqu'au moment où elle tombe dans son terrier et découvre un tout autre univers, où fiction et réalité se rencontrent.

Les cadrages des plans sont également une manière de jouer avec les différents points de vue, afin que le spectateur participe à cette descente jusqu'au cœur du camphrier. Lorsque Mei se retrouve face au trou du terrier, encadré par les racines de l'arbre géant, nous observons la scène directement de l'intérieur de l'arbre, comme si nous étions aussi sur le point de tomber dans le trou.

Lors de cette scène, Miyazaki accorde beaucoup d'importance à l'espace et les transitions. D'un côté, nous sommes proches de la nature entre des buissons, des branches et des feuilles. D'un autre côté, on se retrouve dans un endroit très sombre, sous terre qui nous fait passer d'un monde à un autre, pour finalement atteindre l'autre du grand Totoro.



Figure 57 - La chute dans le terrier

Tout ce chemin que l'on a parcouru auprès de Mei, a pour finalité la rencontre avec cet esprit de la forêt. Nous sommes au cœur de l'imaginaire de Miyazaki. Nous observons qu'il a accordé beaucoup d'importance à cet être, et cela se ressent. Notre rapport à la nature que l'on développe tout au long de cette expédition est très calme, paisible.

Dans l'article d'Emmanuel Trouillard¹, l'auteur nous éclaire sur la représentation complexe de Miyazaki de l'espace. En effet, il est facile d'observer que cette séquence a été longuement et intelligemment réfléchi. Miyazaki tente de nous rapprocher de la nature, à travers «une représentation des espaces traditionnels tels que la forêt», dans ce cas précis. En y rajoutant cette connotation spirituelle, nous partons à la rencontre d'êtres surnaturels, protecteurs des lieux sains.



Figure 58 - Le face à face

Il semble important pour le cinéaste, de représenter la forêt en tant qu'espace sacré, habité par le vivant que l'on peut voir ou non. Il nous fait ressentir cette volonté de sa part de parler de la forêt comme un «véritable être vivant»² à part entière. C'est ce qu'évoque Hervé Joubert-Laurencin dans le podcast de France Culture.

À travers le personnage imaginaire de Totoro, ainsi que cette expédition que l'on a parcouru aux côtés de Mei, Miyazaki nous apprend à penser la nature autrement, et à retrouver ce regard d'enfant que nous avons perdu avec le temps. La nature est si complexe et si pure à la fois.

« La nature se situe au-delà de notre compréhension, au-delà de notre psychologie. »

1 TROUILLARD Emmanuel, *Le poids de l'espace dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*, Paris, Géographie et cultures, n°88, pp.233-247, 2013

2 France Culture, *Épisode 5/8 : Mon voisin Totoro, faut-il y croire pour le voir ?*, publié le lundi 21 février 2022

EXPÉRIMENTATION

La troisième partie du court-métrage se concentre sur le rapport au milieu, dans l'imaginaire de Miyazaki, et plus particulièrement sur la manière dont celui-ci permet de repenser notre façon d'habiter le monde.

Dans ses films, le milieu est un élément narratif à part entière, un être sensible avec lequel les personnages interagissent. Miyazaki nous invite à observer, à ralentir, à renouer un lien sensible avec notre environnement. C'est cette relation là entre être humain et milieu, qui est recherchée ici.

Plusieurs motifs visuels, sonores et sensoriels liés au milieu ont été mis en valeur dans cette séquence : le souffle du vent, les bruits de la végétation, les scènes de vol dans *Porco Rosso*¹ ou encore *Le château dans le ciel*², la pluie dans *Mon voisin Totoro*³... Dans cette séquence visuelle, les éléments naturels deviennent dominants. Les personnages sont présents de sorte à les fondre dans le paysage. Le milieu prend le dessus comme une entité autonome.

Cette séquence est pensée comme un atlas du sensible. Tout devient matière à immersion. Le but est de faire ressentir le milieu comme vivant, presque conscient.

1 MIYAZAKI Hayao, *Porco Rosso*, Studio Ghibli, 1992, 1h33

2 MIYAZAKI Hayao, *Le château dans le ciel*, Studio Ghibli, 1986, 2h04

3 MIYAZAKI Hayao, *Mon voisin Totoro*, Studio Ghibli, 1988, 1h27

Pour ce qui est du travail sonore, contrairement à la deuxième partie où le son caractérise les tensions, ici, il est plutôt de l'ordre de l'immersif.

Des bruits naturels ou même relatifs à l'humain mais immergé dans le milieu, sont prélevés pour composer une ambiance sonore plus organique. Certaines phrases prononcées par les personnages sont extraites, isolées et insérées dans des moments de silence.

Ces fragments de paroles deviennent des points d'ancrage. Mais ce qui vient particulièrement contraster ici avec le reste, c'est les moments de silence total.

Le vide sonore est un choix qui permet de mettre en tension notre rapport à l'écoute, de laisser au spectateur un espace plus calme, de pause.

Ce montage vise à faire ressentir ce que Berque et Uexküll nomment «*la Mésologie*» ou «*l'Umwelt*» : le monde perçu et vécu par un être en relation constante avec son milieu. Chez Miyazaki, cette relation n'est pas anthropocentrée. Il y a dans son imaginaire une poésie de la cohabitation.

Nous pouvons prendre l'exemple du vol de Porco dans le ciel qui devient une expérience de liberté et d'harmonie ou encore le terrier de Totoro, caché dans la nature, devenant une porte vers l'inconnu.

Cette séquence expérimentale explore notre rapport au milieu à travers les films de Miyazaki. Elle illustre, par des moyens sensibles tels que le son, l'image, le rythme, comment l'imaginaire peut nous ouvrir à une autre manière de percevoir l'environnement.

Miyazaki nous pousse à questionner notre rapport utilitaire au monde, pour retrouver une forme d'attention, de respect, de cohabitation. Le court-métrage permet de provoquer un déplacement du regard, une nouvelle manière de voir, d'écouter et d'habiter le milieu.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

CONCLUSION

Repenser notre rapport au monde est sans doute l'un des enjeux les plus importants de notre époque, traversée par des crises écologiques, sociales et existentielles majeures.

Dans ce contexte, l'imaginaire ne se réduit pas à un simple espace d'évasion ou de divertissement, il devient un élément narratif de l'histoire, qui tend à reconfigurer notre manière de percevoir, de ressentir et d'habiter le monde.

Ce mémoire a proposé d'interroger cette hypothèse à travers l'univers de Hayao Miyazaki, en mobilisant les pensées d'Augustin Berque et de Jakob von Uexküll, pour mettre en avant la manière dont l'imaginaire cinématographique peut nous inviter à requestionner la notion de milieu et le rapport entre celui-ci et le vivant.

En analysant l'hybridation culturelle dans les films de Miyazaki, nous avons vu comment celui-ci tisse des univers où se mêlent traditions japonaises, influences occidentales, mythes et symboles divers. Ces formes d'hybridation, perceptibles dans l'architecture, les paysages et les personnages, traduisent une volonté de créer des mondes poreux, en trois dimensions.

Les identités sont en mouvements, les frontières sont floues et l'imaginaire fonctionne comme un lieu de résistance au cloisonnement culturel et existentiel.

L'exemple du jardin secret de Gina dans Porco Rosso, ou encore la figure messianique de Nausicaä, témoignent de cette capacité de Miyazaki à convoquer des archétypes pour mieux les transformer, en dialogue avec des problématiques sociales, comme le féminisme ou l'aliénation du travail.

Dans un second temps, il est apparu que ces univers imaginaires ne sont pas coupés du réel, ils en sont le miroir décalé, parfois dystopique.

La fiction devient, chez Miyazaki, un moyen d'exprimer les tensions du monde contemporain : l'héritage traumatique de la guerre, la menace de l'industrialisation incontrôlée, ou encore les effets destructeurs du capitalisme.

Le monde post-apocalyptique de Nausicaä, les figures de transformation dans Porco Rosso et Chihiro, ou encore les rapports ambigus aux technologies dans le Château dans le ciel, sont autant de manières de donner une forme sensible au réel, en le transposant dans des récits qui parlent à la mémoire collective.

L'imaginaire réinterprète le réel pour mieux révéler les tensions invisibles.

Enfin, notre dernière partie a mis en lumière la manière dont les films de Miyazaki réinventent le rapport au milieu, non pas comme simple décor, mais comme élément actif de la narration. Le milieu devient un acteur à part entière, avec lequel les personnages interagissent, cohabitent ou entrent en conflit.

Le personnage du Sans Visage, la fusion avec le ciel dans Porco Rosso, ou encore la rencontre intime avec Totoro dans le terrier, sont autant de scènes où le milieu est une expérience vécue, sensible, transformatrice.

Il met en scène des mondes relationnels où l'environnement est constitutif de l'identité et du devenir du vivant.

Ainsi, à la question «en quoi l'imaginaire occupe-t-il une place centrale dans les œuvres de Miyazaki lorsqu'il s'agit de repenser notre rapport au monde ?», on peut répondre que l'imaginaire chez Miyazaki fonctionne comme un élément de décentrement.

Il nous invite à changer de regard, à sortir d'une vision utilitariste et dualiste de la nature, pour envisager des formes de cohabitation sensibles, éthiques et poétiques. Miyazaki ne se contente pas seulement d'inventer des mondes imaginaires. Il nous ramène au cœur même de notre réalité, celle que nous avons peut-être oubliée de voir, d'écouter et d'habiter pleinement.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

BIBLIOGRAPHIE

ARTICLES :

TROUILLARD Emmanuel, *Géographie animée : l'expérience de l'ailleurs dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*, Paris, Annales de Géographie, 2014, n° 695-696, p626-645

TROUILLARD Emmanuel, *Le poids de l'espace dans l'œuvre de Hayao Miyazaki*, Paris, Géographie et cultures, n° 88, pp.233-247, 2013

BORTZMEYER Gabriel, *Miyazaki, un voyage par-delà nature et culture*, Animation et imaginaires, 31 mars 2022

LIVRES :

ANIMELAND, *Hommage au studio Ghibli, les artisans du rêve*, Paris, YNNIS, 2020

MIYAZAKI Hayao, *Là où le vent revient : Entretiens. Tome 1, De Nausicaä de la Vallée du vent au Voyage de Chihiro*, Imho, 22 novembre 2024

LEROUX Stéphane, *Hayao Miyazaki, cinéaste en animation, poésie de l'insolite*, Paris, l'Harmattan, 2009

MIYAZAKI Hayao, *Shupatsu Ten: 1979-1996*, Japan, Tokuma Shoten Co., 1996

MIYAZAKI Hayao, *Orikaeshi Ten: 1997-2008*, Japan, Iwanami Shoten Co., 2008

BERQUE Augustin, *Mésologie urbaine*, Paris, Collection L'esprit des villes, Terre Urbaine, 2021

Jakob von Uexküll, *Milieu animal et milieu humain*, Allemagne, Bibliothèque Rivages, n° 428, 10 mars 2010

AUTRES ŒUVRES :

FERRY Camille, *Hayao Miyazaki : Architecte de l'animation. Dess(e)in architectural au service de la fiction*, ENSA Paris-Malaquais, Mémoire, 2019

LEROUX Stéphane, *Scénographie et cinématographie du dessin animé : de Toei à Ghibli (1968-1988), le parti du réalisme de Isao Takahata et Hayao Miyazaki*, Université Rennes 2, Thèse de Doctorat, 2007

Mook, *MIYAZAKI un mythe au présent*, 1 Le un des arts, hors-série, octobre 2023

MÉDIAGRAPHIE

INTERVIEW :

Magazine Yom, *Un entretien avec Hayao Miyazaki*, Animint anime & manga, Interview effectuée en 1995

CIMENT Michel et Gilles, *Portrait d'un cochon volant : Entretien avec Hayao Miyazaki*, Annecy, Positif, n° 412, juin 1995

SITES INTERNET :

Hayao Miyazaki, site internet : BUTA Connection (sa biographie, son parcours, son art)

PODCASTS :

France Culture, *Épisode 2/8 : Porco Rosso, mythologie du ciel*, publié le mardi 30 avril 2019

Lien : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-chemins-de-la-philosophie/porco-rosso-mythologie-du-ciel-1809262>

France Culture, *Épisode 4/8 : Nausicaä, la revanche de la nature*, publié le jeudi 2 mai 2019

Lien : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-chemins-de-la-philosophie/nausicaee-la-revanche-de-la-nature-2901531>

France Culture, *Épisode 5/8 : Mon voisin Totoro, faut-il y croire pour le voir ?*, publié le lundi 21 février 2022

Lien : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-chemins-de-la-philosophie/les-chemins-de-la-philosophie-pad-du-lundi-21-fevrier-2022-2554571>

France Culture, *Épisode 6/8 : Le voyage de Chihiro, se perdre pour mieux se retrouver*, publié le mardi 22 février 2022

Lien : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-chemins-de-la-philosophie/les-chemins-de-la-philosophie-pad-du-mardi-22-fevrier-2022-4449060>

France Culture, *Épisode 8/8 : Le château dans le ciel, les machines au secours de la nature*, publié le jeudi 24 février 2022

Lien : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-chemins-de-la-philosophie/hayao-miyazaki-4-4-le-chateau-dans-le-ciel-1660752>

France Inter, *"Mon voisin Totoro", tout ira bien*, publié le dimanche 14 mars 2021

Lien : <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/barbatruc/mon-voisin-totoro-tout-ira-bien-9901103>

DOCUMENTAIRE/VIDÉOS:

Conférence du géographe Augustin Berque, CELAT, «*La mésologie, pourquoi et pourquoi faire ?*» :

<https://www.youtube.com/watch?v=LeNvRd3DNaQ>

Rem Koolhaas, «*Elements of Architecture*», Biennale de Venise, 2014 :

<https://www.youtube.com/watch?v=NGbmBWte1B0>

ARCHIVES AUDIO-VISUELLES :

<https://www.ina.fr/>

LOGICIELS DE MONTAGE VIDÉO :

DaVinci Resolve (Montage Vidéo)

OBS Studio (Capture Vidéo)

FILMOGRAPHIE

MIYAZAKI Hayao, Nausicaä de la Vallée du Vent, Studio Ghibli, 1984, 1h57

MIYAZAKI Hayao, Le château dans le ciel, Studio Ghibli, 1986, 2h04

MIYAZAKI Hayao, Mon voisin Totoro, Studio Ghibli, 1988, 1h27

MIYAZAKI Hayao, Porco Rosso, Studio Ghibli, 1992, 1h33

MIYAZAKI Hayao, Le Voyage de Chihiro, Studio Ghibli, 2001, 2h05

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

