

# des histoires à animer.

# HAYAO MIYAZAKI ET SES HEROS

*Le cinéma de Miyazaki*  
*est fait de vents,*  
*de tempêtes, d'enfants et*  
*de personnages étranges.*  
*C'est une vision*  
*du monde, où se raconte*  
*le lien du vivant*  
*à son environnement.*  
*Incontestablement,*  
*Miyazaki nous parle*  
*au-delà des frontières*  
*et des codes culturels.*

8

Avec Isao Takahata, Hayao Miyazaki a créé le studio Ghibli où une équipe entière le seconde dans ses créations de dessins animés. Dans une recherche de perfection, chaque personnage, chaque expression sont dessinés minutieusement à la main. C'est un travail titanique dont la motivation essentielle de l'auteur serait de transmettre de l'émerveillement avec des créatures magiques ou des émotions très humaines et malgré des thèmes profonds de nous faire sentir en nous l'enchantement de la vie.

Et rien de tels que les enfants pour transmettre l'émerveillement et la magie selon Miyazaki. C'est pourquoi la plupart des héros sont incarnés par des enfants, voire même des petites filles. Chacune a une mission importante qui va la transformer au fur et à mesure du déroulement de l'histoire. A partir de la mise en situation de ses héroïnes, Miyazaki fait tout simplement l'apologie de la vie dans toute sa complexité et diversité. A travers ses films, il développe alors une philosophie de la *différence*. Pour cela, il varie leur âge

et leur mission. En effet, l'émancipation d'une petite fille ne peut être assimilée à celle d'une pré-adolescente.

Dans *Ponyo sur la falaise*, un petit garçon nommé Sôsuké rencontre Ponyo, un poisson à tête de fillette qui vit dans les fonds marins. Ils ont tous deux 5 ans. Et s'ouvrent avec eux les portes d'un monde de plaisir où tout est possible. Ponyo est poussée par une grande volonté et curiosité de voir le monde terrestre. Dans une mer remplie de déchets, elle apparaît alors comme un poisson rouge échoué dans un bocal en verre. Sosuké qui était descendu dans les calanques pour jouer au bord de l'eau la découvre et cherche à la libérer. Mais il se blesse légèrement et son doigt saigne. Ce fait simple et ordinaire va être alors déterminant pour la suite de l'histoire. Ponyo lèche la goutte de sang et le poisson va opérer une transformation totale vers une forme humaine. Et ce qui fait l'essence même du merveilleux est que les lois établies sont changées. Ponyo est un poisson de 5 ans mais elle s'affranchit de toute contrainte parentale, se fait pousser des pieds et des mains, mange du jambon, court sur les vagues avec une grande énergie. Elle incarne la pulsion en ce sens qu'elle explose tous les codes convenus avec une force positive qui porte chaque spectateur vers de l'insouciance, de la légèreté et du rire.

La petite fille, dans *Le Voyage de Chihiro* a une dizaine d'années et à l'opposé de Ponyo, sa mission est très sérieuse. L'histoire commence avec le déménagement d'une famille. A l'arrière de la voiture, Chihiro est sans motivation, un peu boudeuse et dans une sorte de mollesse de la vie. Alors que la famille est presque arrivée, la route s'arrête. Un tunnel où le vent s'engouffre fait obstacle. Comme le bocal dans *Ponyo sur la falaise*, ce sont là les éléments déclencheurs qui symbolisent le chemin où la vie peut s'animer. De l'autre côté du tunnel, se révèle un monde étrange, celui des esprits. Les parents de Chihiro, affamés, s'installent à une échoppe, se servent sans gêne et mangent goulûment, se gavent jusqu'à en devenir des cochons. Témoin de cette horrible transformation, Chihiro est terrifiée et complètement livrée à elle-même. Pour sauver sa vie et celle de ses parents, elle doit accepter de changer de nom et de

travailler dans un établissement de bains tenus par l'effrayante Yubaba. A travers ce travail extrêmement pénible, et dans un risque constant de perdre son identité, Chihiro réussit à se transformer, à devenir responsable, et à discerner ses alliés. Elle accomplit alors la mission de réparer la faute de ses parents mais cela lui permet aussi de s'émanciper, de découvrir véritablement qui elle est.

Ainsi, les enfants-héros de Miyazaki ont bien cette capacité de transformation intérieure et d'enchantement communicatif, ils ont aussi cette capacité de porter des obligations, parfois un peu trop lourdes. Il n'y a donc que l'enfance pour donner la possibilité à l'auteur de traiter simultanément le grave et le merveilleux, situés à la jonction du rêve et du réel.

Le cinéma de Miyazaki s'éloigne de l'humain pour mieux y revenir. Dans ses films, le réel se métamorphose en permanence. Comme si le rêve avait infiltré la réalité tantôt avec douceur et poésie, parfois de manière brutale et effrayante. Le réel n'est pas seulement merveilleux, il est multiple et protéiforme. Il n'y a pas un réel mais de nombreux réels qui se répondent, s'enrichissent et se complètent.

C'est ce que raconte la métamorphose de *Porco Rosso*, une des rares histoires qui échappe à la règle des enfants-héros. Ici Marco Pagotto, le personnage principal affublé du surnom de Porco Rosso, est un pilote d'hydravion avec un visage de cochon. L'histoire se déroule en Italie à l'époque où émerge le fascisme. Porco, un anti-fasciste est chasseur de prime aux valeurs chevaleresques. Loin de combattre pour l'argent, sa priorité est de sauver des vies. Pourtant un Américain le provoque et détruit son avion. Notre héros amène l'épave alors à Milan pour reconstruire son avion. Et c'est Fio, une jeune fille de 17 ans qui a les compétences non seulement de reconstruire et d'améliorer l'avion mais aussi de permettre de conjurer le sort dont Porco Rosso est victime depuis le début de l'histoire. Tout en gardant le mystère de l'origine de la tête de cochon, Miyazaki nous permet ainsi de percevoir comment le héros s'anime, se révèle.

Pour l'auteur, l'enjeu est là, au cœur de la jeunesse. Il en va de la vie des enfants mais aussi de l'avenir du monde. Dans *La Princesse Mononoké*, par exemple, Ashi-



Hayao Miyazaki

taka doit résoudre un conflit insoluble. Il doit impérativement trouver cet équilibre complexe entre les êtres vivants, les inventivités technologiques et la nature. Tout commence quand le prince Ashitaka, pour défendre son village, tue d'une flèche Nago, le Dieu Sanglier devenu fou. Une balle est retrouvée dans la dépouille de l'animal prouvant que ce qui a provoqué sa folie fut le fait d'une intervention humaine. Le destin attend Ashikata : il est frappé d'une malédiction. Son bras qui a porté la mort du dieu est doté d'une force surnaturelle mais aussi démoniaque. Et il en mourra, sauf s'il porte sur le monde un regard sans haine. Il pourra alors vaincre la malédiction qui pèse sur le pays et ainsi peut-être sauver sa propre vie. Sa mission est donc de rétablir la paix dans le conflit qui oppose la nature aux humains. Cette guerre s'incarne par la rivalité entre les deux personnages féminins : San, la Princesse Mononoké, élevée par les loups est le symbole de la préservation de la nature. Elle est en guerre contre Dame Eboshi. Dame Eboshi, elle, porte le flambeau de l'invention technologique, du progrès de l'humanité et un désir profond d'anéantissement de l'état de nature.

Ashitaka, par son empathie, sa bienveillance et sa qualité d'écoute des deux parties opposées, médiate et rend possible l'insoluble car il ne s'agit pas d'exclure une vision du monde par une autre

mais bien de les faire coexister. Et l'ambivalence caractérise la vision de l'humanité de Miyazaki. Loin d'un discours dichotomique, le progrès technique peut autant être une source d'émerveillement que d'horreur. Les avions, par exemple, sont magiques et forcent l'admiration. Pourtant ils peuvent être transformés en machines de guerre et porter la destruction en eux. Et même si parfois Miyazaki use des ressorts des contes de fées ou celui de la mythologie, ses histoires sont toutes en subtilité. Ses méchants ne sont pas tout à fait méchants ni caricaturaux et les décors où se déroulent l'histoire mêlent des valeurs, mêlent l'Occident à l'Orient, l'ancien monde au monde moderne. L'auteur cherche de toute évidence à échapper à l'étiquetage : il n'est ni misanthrope ni humaniste ni même écologiste. Il donne à voir son univers dans les nuances entre des extrêmes, évitant ainsi une lecture réductrice et moralisatrice de son œuvre. S'il y a un point de vue à défendre à travers ses héros, c'est l'équilibre, le mouvement, l'écoute de soi et de la différence dans toute sa complexité.

Enfin, puisqu'il est crucial pour Miyazaki de porter un regard sans haine sur le monde, les héros de ses films peuvent entendre et comprendre les personnages muets : ceux qui sont sans voix et qui ne donnent pas, par conséquent, leurs intentions. Or pour les comprendre, les héros

sont capables de les interpréter grâce à leur qualité d'écoute. Pour Miyazaki, c'est seulement cela qui rend possibles les rencontres authentiques, les collaborations constructives, l'agencement des mondes complexes et fondamentalement hétérogènes. Ainsi, l'écoute et la bienveillance de Chihiro lui donnent cette capacité de collaborer avec les esprits. Ashitaka, Nausicaä, Sophie, Sôsuké, Mei... tant de héros de l'auteur qui peuvent interpréter, interagir avec les sans voix, les démons, les esprits, la nature. *Mon voisin Totoro* l'illustre bien avec le père et ses deux filles, Mei et Satsuké, qui ont emménagé récemment à la campagne pour se rapprocher du lieu où est hospitalisée la mère malade. Les fillettes découvrent désormais leur nouvelle vie dans la nature. Grâce à leur curiosité dénuée d'a priori, il leur est permis de dialoguer avec le monde de créatures merveilleuses, Totoro et le chat Bus. Aussi la curiosité et l'empathie de Mei lui donnent accès au langage inarticulé de Totoro. Et une formule résumerait comment l'auteur nous enchante : *C'était un rêve qui n'était pas un rêve.*

Mais subsistera toujours une question en suspens dans chaque film d'animation de Miyazaki, garant de la vigilance : *à quel moment l'intervention humaine fait du tort ou/et assure un progrès ?*

Hélène Cordier