

Université de Montréal

Rite initiatique et *ma* dans le cinéma d'animation de Hayao Miyazaki

par

Sara Bouvelle

Département des littératures et langues du monde, Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de Maitrise en Littérature comparée

décembre 2023

© Sara Bouvelle, 2023

Université de Montréal

Département de littératures et de langues du monde, Faculté des arts et des sciences

Ce mémoire intitulé

Rite initiatique et *ma* dans le cinéma d'animation de Hayao Miyazaki

présenté par

Sara Bouvelle

A été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Terry Cochran

Président du jury

Livia Monnet

Directrice de recherche

Adam Lyons

Membre du jury

Résumé

Les films d'animation de Hayao Miyazaki sont parsemés de *ma*, des moments de silence, de mouvement gratuit qui célèbrent des instants en apparence anodins du quotidien. Ce mémoire discute l'importance de ce concept dans la construction identitaire des personnages au sein du rite initiatique à travers une analyse du *ma* dans *Le Voyage de Chihiro* et *Le Château Ambulant*. Le *ma* soutient la vision d'un bien-grandir typiquement miyazakien : percevoir le *ma* devient une capacité essentielle pour sortir de l'aliénation de la vie moderne, envisageant la restauration d'une mémoire collective disparue des centres urbains. Ce mémoire est structuré selon chacune des trois phases du rite de passage telles que définies par Victor Turner et Arnold Van Gennep. Dans la phase de séparation, le *ma* est lié à un être-dans-le-monde dont la perception permet une reconnexion au monde sensible. Dans la phase liminaire, il est un être-ensemble proche du concept de *communitas* et permet la création de communautés authentiques dans la troisième phase, la phase de réintégration dans la collectivité. L'omniprésence du *ma* tout au long du rite de passage supporte les convictions du réalisateur, exprimant son espoir que les jeunes générations puissent s'épanouir dans des sociétés modernes aliénantes.

Mots-clés : Hayao Miyazaki, *ma*, rite initiatique, rite de passage, animation japonaise

Abstract

Hayao Miyazaki's animated films are sprinkled with *ma*, moments of silence and gratuitous movement that celebrate seemingly insignificant moments of daily life. This thesis explores the significance of *ma* in the construction of characters' identities within the initiation rite through an analysis of *Spirited Away* and *Howl's Moving Castle*. *Ma* supports Miyazaki's vision of the rite of passage into adulthood: the ability to perceive *ma* becomes an essential skill to break free from the alienation of modern life, envisioning the restoration of a collective memory lost in urban spaces. The thesis is structured according to the three phases of the initiation rite defined by Victor Turner and Arnold Van Gennep, each associated with a specific definition of *ma*. In the separation phase, *ma* is a feeling of being-in-the-world, whose perception allows a reconnection with the sensory world. In the liminal phase, it is a being-together close to the concept of *communitas*, fostering the creation of authentic communities in the third phase, the phase of reintegration into society. The omnipresence of *ma* throughout the rite of passage reinforces Miyazaki's convictions, expressing his hope that younger generations can thrive in modern alienating societies.

Keywords: Hayao Miyazaki, *ma*, rite of initiation, rite of passage, Japanese animation

Table des matières

Introduction	1
Chapitre 1 : Phase de séparation, le <i>ma</i> comme être-dans-le-monde	6
1.1 Deux héroïnes déconnectées du monde sensible	6
1.2. Émergence du <i>ma</i> , fruit d'une sensibilité à la nature héritée de traditions populaires shinto.....	9
1.3. Nostalgie pour un monde perdu, préservé par l'espace naturel	14
1.4. Des espaces d'accueil corrompus	16
1.5. Restitution d'une liminarité saine	22
Chapitre 2 : Phase liminaire, le <i>ma</i> comme être-ensemble	27
2.1. Crise identitaire et perturbations corporelles	28
2.2. Le <i>ma</i> , tension intersubjective avec l'Autre	33
2.3. Une perception du <i>ma</i> comme <i>communitas</i> , l'être-ensemble	38
2.4. Confrontation à un système déshumanisant	40
2.5. Guides, shamans, médiatrices	44
Chapitre 3 : Phase de réintégration, guide du bien-vivre	48
3.1. La disparition de l'enfance	49
3.2. Fantasme d'une communauté désaliénée	57
3.3. Le pouvoir subversif de l'espace domestique	60
3.4. Des communautés connaissables	62
3.5. Deux conclusions en demi-teinte	65
Conclusion	69
Bibliographie	76

Remerciements

Je tiens à remercier ma directrice de recherche Livia Monnet pour son aide précieuse, ses conseils et sa patience. Merci de m'avoir guidée et outillée tout au long de la conception de ce mémoire et ce, jusqu'à la dernière minute.

Je tiens également à remercier Adam Lyons et Terry Cochran, membres de mon comité d'évaluation, pour leurs conseils et leurs retours exhaustifs sur mon travail.

Introduction

En 2002, lorsqu'il reçoit l'Oscar du meilleur film d'animation pour *Le Voyage de Chihiro*, Hayao Miyazaki est encore relativement inconnu en Occident. Le réalisateur japonais, qui œuvre au sein du Studio Ghibli cofondé en 1984 avec son collaborateur de longue date Isao Takahata, s'est pourtant imposé depuis le début de sa carrière comme un grand nom du cinéma d'animation. Miyazaki invente des mondes imaginaires mais rejette la mode des films fantastiques de superhéros qui selon lui sont « révélateurs d'une mentalité infantile »¹. Il choisit plutôt de porter à l'écran ses préoccupations personnelles : antimilitarisme, catastrophe environnementale, réflexion sur l'identité japonaise d'après-guerre. De ces thèmes sérieux naissent pourtant des films que les enfants adorent, empreints de poésie, de calme, peints dans une palette de couleurs verdoyantes. À l'occasion de la sortie du *Voyage de Chihiro*, le journaliste Roger Ebert interroge Miyazaki sur une particularité dans son œuvre, ces moments de rien, de calme, de « mouvement gratuit ». Miyazaki répond que ces moments sont du *ma*, des espaces laissés intentionnellement vides qui permettent de maintenir la tension dans ses films: “If you just have non-stop action with no breathing space at all, it's just busyness, but if you take a moment, then the tension building in the film can grow into a wider dimension.”².

Le *ma* est un aspect essentiel de la richesse du cinéma miyazakien : souvent moment de calme, de pause et de suspension, le *ma* se définit avant tout comme un espace laissé délibérément vide, ouvert, un entre-deux qui offre une distance

¹ Hayao Miyazaki (2021). *Starting point: 1979-1996*. VIZ Media LLC, p. 45.

² Hayao Miyazaki dans Roger Ebert (2002). “Hayao Miyazaki interview”.
<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>

soigneusement travaillée, celle qui réunit autant qu'elle sépare³. Le concept de *ma* fait partie d'une plus large préoccupation concernant l'aménagement de l'espace dans les arts japonais. Cela ne veut pas dire que le *ma* est, en soi, une notion purement japonaise. Comme Kitagawa Juno le précise, le concept du *ma* n'est pas absent en Occident et n'est pas spécifique au Japon⁴. La définition du concept a évolué avec le temps, et cette évolution est liée à des préoccupations chères à Miyazaki. Au 18^e siècle, le peintre Ike no Taiga affirmait que ce sont les espaces vides de *ma* qui sont les plus difficiles à réussir dans une œuvre⁵. Le *ma* est en effet loin d'être un espace laissé au hasard : il remplit une fonction bien particulière, celle de forcer l'attention, de créer de la tension. Il est donc une manière d'aménager l'espace vide en y créant du sens. Pour Michael Lucken, qui a étudié en détail l'évolution du concept du *ma* dans son article "The Limits of *ma* : Retracing the Emergence of a 'Japanese' Concept"⁶ cette première définition du *ma* rappelle le *dasein* heideggérien ou *being-there*, c'est-à-dire cette concentration de l'esprit qui permet de s'immerger dans le moment présent. Toujours selon Lucken, le *ma* fait partie, dans les années 50, d'un ensemble plus large de concepts destinés à construire la spécificité de l'identité nationale japonaise, aidant à définir l'essence « unique » du Japon et de ses traditions axées vers le calme, le Zen, la lenteur. Dans les années 60, le *ma* est peu à peu interprété par les artistes comme un remède au rythme effréné de la vie moderne, un espace de refuge par rapport à la modernité et au capitalisme. Aujourd'hui le *ma* semble communément défini comme un « espace de tension intersubjective », comme

³ Murakami-Giroux (2016). *Ma et Aïda : Des possibilités de la pensée et de la culture japonaises*. Picquier Poche, p. 56

⁴ Kitagawa, Juno. « "Nihon ongaku ni okeru 'ma' gainen no kentō" (Exploration of the Concept of ma in Japanese Music) ». *Ōsaka kyōiku daigaku kiyō* (Osaka Kyoiku University Bulletin), vol. 59, septembre 2010, p. 9

⁵ Cité dans Mitsuo Inoue (1985). *Space In Japanese Architecture*. New York, Weatherhill, p. 135

⁶ Lucken, Michael. *The Limits of ma : Retracing the Emergence of a "Japanese" Concept*. 13 juillet 2021, scholarworks.iu.edu/iupjournals/index.php/jwp/article/view/4544.

une sorte d'idéal à atteindre (Lucken, 53) pour aménager un espace de résistance à la modernité résolument non-occidental (Lucken, 49).

Concept aux multiples facettes, le *ma* s'affiche au cœur des tentatives de la société japonaise de se constituer une identité nationale unique « pure », débarrassée de l'influence occidentale à l'après-guerre, mais aussi comme une tentative de résistance à la modernité. Miyazaki est depuis le début de sa carrière un fervent critique du Japon d'après-guerre et de la société capitaliste moderne. Il porte ces thèmes dans ses œuvres avec une sensibilité que l'on pourrait qualifier de romantique : en effet, selon Löwy et Sayre, auteurs du livre *Romantisme anticapitaliste et Nature*, le romantique perçoit les problématiques majeures de la vie moderne : « désenchantement du monde, quantification et mécanisation du monde, dissolution des liens sociaux », étant par-là « douloureusement conscient de l'aliénation des relations humaines, de la destruction des formes de vie organiques et communautaires de la vie sociale, de l'isolement de l'individu dans son moi égoïste »⁷. Cette déconnexion au monde caractéristique de la vie moderne entraîne un rapport problématique à l'espace : les travaux de Marc Augé sur les non-lieux démontrent que certains espaces ont perdu tout lien avec la réalité pour ne devenir que des espaces « vides » dénués d'histoire, d'identité ou de mémoire⁸.

Miyazaki questionne dans ses films le devenir des nouvelles générations et tente de construire un modèle de « bien-vivre » dans un monde face auquel il est de plus en plus pessimiste. Pour ce faire, il privilégie souvent le rite initiatique (ou rite de passage) comme structure narrative, en sa qualité de modèle didactique de transformation, comme guide du « bien-grandir ». La structure du rite de passage en tant que telle a été

⁷ Sayre, Robert, et Michael Löwy (2022). *Romantisme anticapitaliste et nature*. Payot, p. 13

⁸ Voir Augé, Marc (1995). *Non-places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. Verso.

développée par l'anthropologue Victor Turner au début du 20^e siècle. Il en dégage trois phases principales : une phase de séparation où les jeunes novices sont séparés de la société et abandonnent leur identité pour la durée du rite, une phase dite liminaire où les novices subissent des épreuves qui prouvent leur valeur et pendant laquelle ils se confrontent à eux-mêmes en intégrant une nouvelle identité sociale, puis enfin une dernière phase de réintégration dans la société où les jeunes initiés démontrent les fruits de leur apprentissage et apprennent à trouver leur place dans la collectivité.

Les deux films que nous retenons pour notre analyse, *Le Voyage de Chihiro* et *Le Château ambulant*, offrent un schéma narratif fortement imprégné de cette structure et un aperçu clair des préoccupations du réalisateur sur le passage à l'âge adulte, et le futur des nouvelles générations. Pour Miyazaki,

[Children] are at an age when they should start living, but they have no clue as to how. Because they have no way of becoming their own person, they turn to self-destructive acts or attacks on others. [...] Before labeling their condition as good or bad, we must nurture the ability of children to become living beings that are full of life. (Miyazaki, 123)

De sa sensibilité romantique naît deux protagonistes, Chihiro et Sophie, « seul[e]s, incompris[es], incapables de communiquer de manière significative avec leurs semblables, et cela surtout au centre de la vie sociale moderne » (Löwy et Sayre, 15). Miyazaki utilise le *ma* comme le cœur de sa vision du bien-grandir et du bien-vivre dans nos sociétés modernes. Pour le prouver, nous analyserons la portée du *ma* et ses multiples significations dans *Le Voyage de Chihiro* et *Le Château ambulant* à chacune des phases du rite initiatique : séparation, liminarité, réintégration. Ce faisant, nous montrerons comment le *ma* devient un remède contre l'aliénation de la vie moderne, sa perception

étant pour les deux protagonistes, Sophie et Chihiro, un outil puissant pour leur construction identitaire et la création d'une communauté désaliénée.

Dans la première phase, la phase de séparation, nous montrerons comment Miyazaki utilise le *ma* pour résoudre la perte d'affect et la déconnexion au monde vécues par ses deux protagonistes. Ce faisant, il construit un *ma* comme un « être-dans-le-monde » qui offre la possibilité de retrouver une mémoire collective enfouie, gardienne d'un lien fort avec son environnement et avec les autres. Dans la deuxième phase, il fait du *ma* une tension intersubjective avec l'Autre dont la perception permet de faire l'expérience d'un être-ensemble comme *communitas*, menant à la recréation de liens forts avec la communauté dans la troisième phase de réintégration dans la collectivité. L'utilisation du *ma*, dans cette dernière phase, souligne les préoccupations du réalisateur concernant la reconnexion à la Nature, l'espace domestique et le développement de valeurs telles que le soin, l'entraide ou l'hospitalité. Miyazaki utilise la perception du *ma* comme une capacité qui vient défier l'ordre social et rend aux individus aliénés leurs subjectivités dans des sociétés capitalistes déshumanisantes.

L'étude du *ma* dans le cinéma d'animation de Hayao Miyazaki est donc essentielle pour lier l'art cinématographique du réalisateur et ses thèmes favoris, notamment ses préoccupations sur le devenir des jeunes générations, d'où notre analyse des rites initiatiques. Cette étude permet donc d'aborder en profondeur la spécificité du cinéma miyazakien à travers l'un de ses constituants essentiels.

Chapitre 1 : Phase de séparation, le *ma* comme être-dans-le-monde

1. 1 Deux héroïnes déconnectées du monde sensible

Les deux héroïnes, Sophie et Chihiro, évoluent toutes deux dans des espaces urbains étouffants, dans lesquels elles sont mal intégrées. Sophie est une jeune modiste qui a repris l'atelier familial par sens du devoir. Son pays, au tournant d'une révolution industrielle, est en guerre contre le royaume voisin. La ville natale de Sophie est bruyante, envahie par la fumée noire et la vapeur. La ville grouille de monde qui s'entasse dans les transports en commun et dans les boutiques, et chaque plan est surchargé de détails : mouvement de foule, lignes géométriques venant désorienter le regard, arrière-plan peint de couleurs vives. Les plans successifs sur différentes parties de la ville empêchent le spectateur de s'y repérer. La ville, coquet village alsacien, est visiblement en fête, mais le spectateur est troublé en comprenant que l'on célèbre une victoire militaire. Des tanks, peints en couleurs « sales » participent à un grand défilé militaire. Dans la ville, on peut voir des affiches de propagande sur les murs, et en arrière-plan, des passants évoquer la guerre qui se prépare comme un fait divers quelconque. La ville est ainsi empreinte d'un malaise ambiant à l'aube d'une guerre et d'une révolution industrielle, en opposition avec la campagne environnante où semble régner un mode de vie plus rustique.

Chihiro vit à une époque plus récente, dans le Japon des années 90. En route vers sa nouvelle maison avec ses parents, elle est peu enthousiaste à l'idée de déménager. Ici aussi, l'espace urbain porte un malaise ambiant. Les couleurs de la ville sont ternes, comme si elles avaient perdu de leur brillant, et des lignes géométriques déstabilisent le regard, la route découpant l'image en morceaux. Habillés à l'occidental, les parents de

Chihiro se vantent d'avoir un 4x4 pour rouler à pleine vitesse sur un petit chemin de terre, ignorant complètement les statues et constructions traditionnelles qui indiquent qu'il s'agit là d'un espace sacré. Les parents de Chihiro semblent bien plus intéressés par la vitesse de leur véhicule que par leur environnement, et le père s'engage sur le chemin, poussant la voiture à aller plus vite alors qu'à l'arrière, sa fille terrifiée est ballotée en tous sens. Cette scène est d'ailleurs l'un des rares exemples chez Miyazaki d'un regard cinématique tel que défini par Thomas Lamarre dans son livre *The Anime Machine*, la voiture fonçant à toute vitesse vers le spectateur qui est comme pris pour cible par la machine⁹. Délaissant les traditions, les parents de Chihiro font partie d'une classe moyenne qui s'affirme par son américanisation. Une rupture semble s'être creusée entre le présent et le passé, d'où découle le désintérêt décomplexé des deux parents envers leur propre culture.

Si Sophie comme Chihiro ne sont que des « représentations banales et anonymes de la société dont elles sont issues : société moderne de consommation pour Chihiro, société militaro-industrielle pour Sophie »¹⁰, ni l'une ni l'autre n'est pourtant à l'aise dans son environnement, toutes deux complètement déconnectées du monde.

Les deux jeunes filles sont repliées sur elles-mêmes et retirées de la vie sociale. Apathique, Sophie évite le regard des autres. Elle effectue ses tâches quotidiennes sans entrain, par automatisme. Dans la ville en fête, elle emprunte les ruelles. Pessimiste, Sophie a un discours très autocritique, affirmant qu'elle n'est pas belle et qu'elle ne

⁹ Lamarre, Thomas (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press, p. 7.

¹⁰ Trouillard, Emmanuel. « Géographie animée : l'expérience de l'ailleurs dans l'œuvre de Hayao Miyazaki / Animated Geography : The Experience of the Elsewhere in Hayao Miyazaki's Work ». *Annales de Géographie*, vol. 695/696, season-01 2014, p. 640

mérite aucune attention. À la boutique où sa sœur travaille, alors que celle-ci semble connaître tout le monde, la présence de Sophie est à peine relevée, comme si elle n'était pas là. Comparés à ceux de sa mère et sa sœur, toutes deux attirant l'attention, bien maquillées et habillées de couleurs vives, ses vêtements et sa coiffure sont trop sobres, ternes. Elle enfonce son chapeau sur son visage comme si elle cherchait volontairement à faire l'abnégation de sa propre existence.

Chihiro est dans une situation similaire : boudeuse, ses vêtements trop grands accentuent une silhouette élongée peu commune chez les protagonistes de Miyazaki. Le spectateur la découvre affalée parmi les détritrus dans la voiture familiale. Elle ne fait preuve d'aucune curiosité pour son nouvel environnement, tirant la langue à sa nouvelle école. Alors que ses parents semblent animés d'un esprit de conquête en découvrant un tunnel vers l'inconnu, elle les supplie de ne pas aller plus loin, geignant avant de les suivre tout de même, agrippant le bras de sa mère qui semble parfaitement insensible à sa fille. Ses parents marchent trop vite pour elle, la forçant à trotter pour les rejoindre. Son corps trop long s'agite de manière désarticulée et ses expressions faciales sont exagérées, la rendant pathétique et maladroite. Tout comme Sophie, elle est définie par son abnégation, « comme si le seul moyen d'affronter le monde était de le rejeter »¹¹ qui associée à leur manque d'affect témoigne d'une déconnexion complète au monde sensible chez les deux jeunes filles. L'élément déclencheur des deux récits vient matérialiser leurs plus grandes peurs : Sophie est transformée en femme âgée par la Sorcières des Landes, exacerbant ses insécurités sur son apparence. Chihiro perd ses parents, transformés en cochons pour avoir mangé de la nourriture réservée aux dieux, la laissant livrée à elle-même dans un monde effrayant.

¹¹ Napier, Susan (2021) *Le monde de Miyazaki (French Edition)*. Editions IMHO, p. 279

1.2. Émergence du *ma*, fruit d'une sensibilité à la nature héritée de traditions populaires shinto

Quittant la ville, les deux jeunes filles traversent une zone de transition qui les mène à ce qui sera leur espace d'accueil pour toute la durée de leur voyage initiatique : l'établissement des bains de Yubaba et le château ambulant du magicien Howl. C'est dans cet espace que se révèle le premier sens du *ma* dont l'appréhension sera l'enjeu de la phase de séparation.

Chihiro et ses parents entrent dans ce qu'ils prennent pour un parc historique désaffecté, traversant d'abord une gare à l'abandon. Poussière, feuilles mortes, lumière diffuse: le lieu semble attendre, accentuant le sentiment d'anticipation du spectateur. Plusieurs plans s'attardent sur les détails de ce décor : une fenêtre multicolore (la même qu'au château ambulant, révélant au spectateur averti la nature surnaturelle du lieu) qui projette une lumière colorée, de l'eau qui goutte d'une fontaine. Dans le silence, les objets semblent investis d'une présence qui contribue à l'atmosphère pesante du lieu.

Le parc désaffecté où ils débouchent est un environnement sensoriellement beaucoup plus riche que l'espace urbain. D'abord, il est peint en trois couleurs vives, le rouge du bâtiment principal, le vert de l'herbe, et le bleu du ciel contrastant avec les couleurs ternes de la ville. Le *sound design* attire l'attention sur les éléments naturels : le bruissement de l'herbe dans le vent, la rivière. Le ciel, absent depuis le début du film, occupe la moitié du cadre. Tout comme la gare, le parc a été laissé à l'abandon : la mousse recouvre les statues, les bâtiments sont délabrés, comme si la nature et le passage du temps triomphaient peu à peu de la présence humaine. L'usage de l'image multiplane contribue à cette impression : les couches de l'image glissant de manière latérale pour

donner l'illusion du mouvement, cette vision *animétiste*, selon Thomas Lamarre, s'oppose au *cinématisme* qui favorise un rapport conquérant à l'espace dans lequel on pénètre, ce qui était le cas plus tôt lorsque le père testait la puissance de son 4x4 sur le chemin de terre.

There is a sense of a world opening up, a world with multiple layers that invite exploration...and awe. Such a technique of sliding the planes makes the children's viewing position (and ours as well) feel less instrumental. This way of looking does not encourage us to seize this place instrumentally, that is, to poke into its every corner, to plunder its treasures, to dominate and exploit it (as the bad guys are prone to do). Rather this is a world that opens to us as it remains apart to us. [...] This manner of viewing thus invites awe and reverence. (Lamarre, 39)

L'intervalle animétique, l'espace laissé apparent entre les différentes couches qui composent l'image, permet donc de montrer un monde qui s'ouvre à la découverte et à l'imagination propre au regard enfantin tout en se dérochant aux envies conquérantes des adultes. Dans cette scène, c'est Chihiro qui est seule capable de comprendre ce paysage alors que ses parents veulent se l'approprier (comme en témoigne le fait qu'ils se servent plus tard impunément dans les offrandes réservées aux dieux). Elle seule perçoit la présence surnaturelle de l'endroit, s'inquiétant du vent qui la pousse vers l'avant et des bâtiments qui gémissent.

Si c'est le temps qui triomphe de la présence humaine au parc laissé à l'abandon, pour Sophie c'est l'arrière-plan immense, un paysage de montagnes très détaillé, qui réduit la vie humaine à une petite bande de terre dans le creux d'une immense vallée. La nature est presque menaçante, alors qu'un vent fort empêche Sophie d'avancer et que des nuages noirs couvrent le ciel.

Miyazaki donne donc à la nature « une présence irrationnelle qui est extrêmement puissante » (Miyazaki, 40), en partie grâce à l'intervalle animétique qui la dérobe au regard colonisateur et force plutôt une attitude respectueuse face à sa puissance intimidante. Cette sensibilité particulière à la Nature est sans doute influencée par la sensibilité du réalisateur, inspirée des traditions populaires liées au shinto, Miyazaki affirmant en effet que :

In my grandparents' time...it was believed that spirits [kami] existed everywhere- in trees, rivers, insects, wells, anything. My generation does not believe this, but I like the idea that we should treasure everything because there is a kind of life to everything. (Miyazaki, 110)

La nature acquiert une subjectivité propre, qui force le film lui-même à ralentir le rythme dans ces deux scènes pour se calquer sur le rythme de la nature, plus lent, d'où les plans qui s'attardent sur l'herbe agitée par le vent, la rivière qui coule et le motif récurrent des ruines.

Cette sensibilité particulière à la nature chez Miyazaki qui apparaît dans ces deux scènes de « pause » dans la tension du récit est intrinsèquement lié au *ma*. Takemitsu cite l'auteur Kanze Hisao pour affirmer que « la nature n'est pas quelque chose qui s'oppose à l'homme mais survient à un moment donné » ajoutant qu'« un tel type de pensée a certainement influencé cette manière d'appréhender le réel qu'est le *ma* »¹². La perception du *ma* est assez proche de la perception de l'immédiateté de la nature dans le cinéma miyazakien et de l'émergence d'une conscience écologique et spirituelle, créant

¹² Takemitsu, Tōru (2018). Écrits. SYMÉTRIE, p. 143

un sentiment de « being at home in the world »¹³, un moment où l'être se comprend comme un être-là.

En ce qu'il est la prise de conscience soudaine d'un être-dans-le-monde puissant, le *ma* évoque le *dasein* heideggerien, défini comme « the self as the there (Da) of being (Sein), the place where an understanding of being erupts into being »¹⁴. Cette définition est aussi proche du fondement de la pensée taoïste. Selon les mots d'Okakura dans son *Livre du thé*, « les historiens chinois ont toujours décrit le taoïsme comme 'l'art d'être dans le monde', en ce qu'il a trait au présent – à nous-mêmes [...] Le Présent est l'Infini en mouvement »¹⁵.

Dans le cadre du rite initiatique, cette altération du temps et de l'espace permise par la relation à la nature permet de déclencher le rite. En effet, ces espaces imprégnés de *ma* sont des « espaces immanents : des espaces où quelque chose pourrait arriver, où quelque chose pourrait être trouvé, ou se cacher »¹⁶, des espaces « de passage d'un état à l'autre...*ma* est l'attente immobile du moment accompagnant ce genre de changement. »¹⁷. La présence du vent, à la fois signe de vitalité et preuve d'une subjectivité propre à la nature, contribue à cette impression que l'espace naturel est un espace prégnant, propice au changement.

En intervenant comme le sentiment puissant d'un être-dans-le-monde déclenché par l'entrée dans l'espace naturel, le *ma* permet donc à Sophie et Chihiro de se reconnecter au monde pendant un bref instant, brisant l'abnégation qui les caractérise. Pour Bachelard,

¹³ Kasulis, Thomas (2004). *Shinto : The Way Home*. University of Hawaii Press, p. 166

¹⁴ Stapleton, Timothy J. « Dasein as being-in-the-world » . Martin Heidegger Key Concepts, Acumen Publishing, 2009, p. 44-56. <https://doi.org/10.1017/upo9781844654475.004>.

¹⁵ Okakura, Kakuzō (1996). *Le livre du thé*. Editions Philippe Picquier, p. 64

¹⁶ Koeck (2010) *The City and the Moving Image : Urban Projections*. Palgrave Macmillan, p. 99

¹⁷ Pilgrim, Richard. « Intervals ("Ma") in Space and Time : Foundations for a Religio-Aesthetic Paradigm in Japan » . *History of Religions*, vol. 25, février 1986, p. 270

c'est en effet le sentiment d'être-dans-le-monde, « cette communion à l'univers, l'espace en un mot, l'espace invisible que l'homme peut pourtant habiter » qui permet que « l'espace de l'intimité et l'espace du monde deviennent consonants »¹⁸. L'espace imprégné de *ma* serait donc capable de restaurer, ne serait-ce que temporairement, un lien perdu entre l'espace de l'intime et le monde.

Ce lien perdu, restauré dans l'espace naturel, incarne davantage qu'une déconnexion au monde sensible chez Miyazaki. Plus largement, il incarne la perte d'une mémoire et d'une identité. La nature est souvent associée symboliquement à la sauvegarde d'une identité nationale¹⁹ et Miyazaki accorde beaucoup d'importance à l'idée d'une mémoire collective intégrée à la Nature. Pour lui,

Even though we have become modern people, we still feel that there is a place where, if we go deep into the mountains, we can find a forest full of beautiful greenery and pure running water that is like a dreamscape. And this kind of sensibility, I think, links us to our spirituality. [...] This collective ethnic memory is not something handed down from parent to child, yet it continues to be held by a large number of people who consider it to be something sacred buried in a part of their souls. (Miyazaki, 36)

La Nature fait davantage que rendre aux humains un sentiment puissant d'être-dans-le-monde : elle est aussi gardienne de la mémoire collective, créant ce qu'Anthony Smith appelle un *ethnoscape*²⁰, l'idée d'un paysage qui allie mémoire et identité collective. Chihiro est la seule à percevoir la présence de la nature et elle est aussi la seule qui, délaissant le village traditionnel factice, est plutôt attirée vers de véritables structures

¹⁸ Bachelard, Gaston (2004) *La poétique de l'espace*. PUF, p. 184

¹⁹ Rots, Aike P. (2019) *Shinto, Nature and Ideology in Contemporary Japan : Making Sacred Forests*. Bloomsbury Academic, p. 112

²⁰ Smith, Anthony D. (1999) *Myths and memories of the nation*. Oxford UP on Demand, p. 150

traditionnelles, les bains. Plus tôt, elle était déjà attirée par de petites statues de pierre à l'entrée de la forêt. Miyazaki joue donc avec ce rapport avec une mémoire collective enfouie dans l'inconscient, sauvegardée dans la nature.

1.3. Nostalgie pour un monde perdu, préservé par l'espace naturel

Si ce lien a disparu de la vie quotidienne, c'est bien à cause des espaces urbains modernes qui annoncent une globalisation visant à effacer une identité nationale, comme les parents de Chihiro qui affichent fièrement l'influence américaine sur leur culture. Pour Miyazaki, la globalisation est directement liée à la déconnexion du monde et l'abnégation qui touchent Sophie et Chihiro et de manière plus large, la société :

Today's children are surrounded by a high-tech world and increasingly lose sight of their roots in the midst of so many shallow industrial products [...] In a truly borderless age, people are liable to think lightly of those who have no firm sense of place. Our place is in the past and in history. People who have no sense of history, or ethnic groups that have forgotten their past, are destined to disappear like the short-lived mayfly (Miyazaki, 19).

C'est bien ce qui menace les deux jeunes filles, Chihiro voyant même son corps disparaître avant que Haku, un jeune garçon semblant tout droit sorti du passé avec sa tenue traditionnelle, ne la force à manger pour l'ancrer dans le monde des *kami*, incarnation de la richesse folklorique de la culture japonaise. Par l'intervention du fantastique, Miyazaki "describes the relationship between the past and present by virtually resurrecting the past"²¹.

²¹ Macwilliams, Mark Wheeler (2014) Japanese Visual Culture : Explorations in the World of Manga and Anime. Routledge, p. 261

Sophie et Chihiro sont alors forcées de perdre leur identité dans le présent pour adopter une identité reliée davantage au passé. Chihiro est acceptée dans le monde des *kami* en devenant Sen, employée de Yubaba, enfilant un uniforme traditionnel. Sophie perd sa jeunesse et incarne dès lors une génération plus ancienne.

L'enjeu principal des deux récits, dans le cadre du rite initiatique, sera donc de retrouver ce lien perdu au passé, « the means to maintain continuity with the past »²², indispensable si elles ne veulent pas disparaître. De façon plus large, Miyazaki interroge la survie de la mémoire collective, de l'héritage culturel et des traditions qui lui sont associées dans la vie moderne. La lente disparition de l'*ethnoscape* crée une tension nostalgique pour un passé possiblement perdu à jamais et une relation dynamique au monde survivant uniquement dans l'espace naturel menacé par le développement des espaces urbains.

Dans les deux récits, cette nostalgie est d'autant plus émouvante que la mémoire qui lui est associée a quasiment disparu, faisant des espaces rencontrés des non-lieux, des espaces « qui ne peuvent être définis comme relationnels, historiques, ou investis d'une identité » (Augé, 77). La ville natale de Sophie est perçue à travers les yeux de la jeune fille principalement comme un lieu de passage : la rue, le tramway, le pont. Sophie traverse sa ville sans affect, sans attachement particulier. À l'inverse, le parc historique désaffecté que Chihiro et ses parents traversent correspond à l'autre définition que Berque propose du non-lieu: un espace imprégné d'histoire et de mémoire collective qui, ayant disparu du réel, ne subsiste que sous forme d'image, ou d'illusion. Le parc est en effet l'incarnation d'un passé et d'un ensemble de traditions qui, ayant disparu du présent,

²² Ando, Satoshi. « Regaining Continuity with the Past : Spirited Away and Alice's Adventures in Wonderland » . *Bookbird : A Journal of International Children's Literature*, vol. 46, no 1, Johns Hopkins UP, janvier 2008, p. 26

devient un espace parallèle et imaginaire, matérialisé sous une forme inférieure intégrée à une logique capitaliste moderne, le parc d'attractions.

En présentant des lieux corrompus devenus non-lieux et des héroïnes complètement désinvesties à la fois de l'espace social et domestique, Miyazaki propose, au début du rite initiatique, la vision troublante d'un « monde liminal [...] où le désir de rentrer chez soi ne sera peut-être jamais exaucé »²³. Pour Pilgrim, le *ma* est essentiel à la restauration d'un lieu car il est un outil de *place-making* (Pilgrim, 266), investissant un espace de sens en reproduisant l'être-dans-le-monde propre à la perception de la nature, nécessaire pour restaurer une continuité perdue avec le passé qui menace de disparition les lieux comme les individus. Il est donc essentiel que Sophie et Chihiro deviennent capables de percevoir le *ma* comme l'être-dans-le-monde qui leur permettrait de se reconnecter au monde sensible, et par le même coup de retrouver leur identité et leur subjectivité.

1.4. Des espaces d'accueil corrompus

C'est dans leurs espaces d'accueil que les deux jeunes filles vont être mises à l'épreuve pour tenter de restituer cet être-dans-le-monde, des espaces où ce lien entre le soi intime et le monde extérieur est perturbé et qui se présentent comme des miniatures cauchemardesques des problèmes plus larges de leurs sociétés d'origine.

La première impression qu'ont les deux jeunes filles de leurs futures « maisons » est ambiguë. L'établissement des bains est, à première vue, un bâtiment intimidant mais auquel Chihiro porte moins d'attention que le train qui passe en contrebas. Des indices

²³ Napier, Susan. « Matter Out of Place : Carnival, Containment, and Cultural Recovery in Miyazaki's *Spirited Away* ». *The Journal of Japanese Studies*, vol. 32, no 2, 2006, p. 295

sont toutefois glissés pour le spectateur averti : un plan sur la fumée qui sort d'une cheminée, le vent qui ébranle les battants d'une porte coulissante à un étage, et une cascade d'eau chaude. Ces trois endroits qui perturbent le silence environnant sont les lieux où Chihiro évoluera pendant cette première phase, et désignent aussi une perturbation des éléments naturels : feu, vent et eau. Contrairement à l'espace ouvert horizontalement du parc, la structure du bâtiment des bains annonce un retour d'une verticalité inconfortable, alors que sa construction complexe surcharge visuellement l'image. Ce bâtiment traditionnel censé s'inscrire dans un passé ressuscité a, sournoisement, les mêmes caractéristiques que l'espace urbain, annonçant qu'il porte probablement les mêmes problèmes que celui-ci.

Le château ambulante est, quant à lui, un assemblage précaire de ferraille qui se déplace sur deux pattes de poulet, la démarche bancal et maladroit. Ses couleurs sont aussi sales que les vaisseaux de guerre aperçus plus tôt dans la ville (serait-il fait de pièces récupérées sur des engins de guerre?), et ses déplacements sont accompagnés d'un tintamarre et d'un nuage de fumée qui font tache dans le paysage montagnard paisible environnant. Si l'intérieur est calme, grâce à la présence d'un bon feu dans le foyer, le « château » (sobriquet ironique que relève Sophie) a tout l'air d'un bâtiment abandonné : toiles d'araignée, poussière et saleté désignant discrètement que s'il a des habitants, personne « n'habite » vraiment ici. Ce sont deux espaces à l'apparence trompeuse : si les deux tentent de s'intégrer dans leur environnement, des indices laissent penser que cette intégration n'est que superficielle.

La supercherie ne s'arrête en effet pas là. À l'intérieur du château, le séduisant côtoie le répugnant. La nourriture que Markl prend pour préparer le petit-déjeuner est appétissante mais placée dans un véritable dépotoir, à côté d'une bassine d'eau croupie. La vaisselle est sale, essuyée à la hâte. Le petit-déjeuner, copieux et alléchant (des œufs jaune vif, et des tranches de lard frissonnant dans la poêle) sert à distraire le spectateur du délabrement général. Howl, avec son calme, son sourire séducteur et ses gestes parfaitement maîtrisés, profite d'une Sophie déstabilisée pour reprendre les rênes et imposer son autorité, poussant Sophie hors du cadre de l'image. Lorsqu'ils s'attablent, Sophie est témoin de la nature troublante des habitants du château : Markl dévore sans manières son repas, et Howl laisse glisser son masque un instant pour prendre un sourire féroce lorsqu'il tente de détruire le maléfice laissé par la Sorcière des Landes.

Aux bains, la nourriture est pareillement associée aux déchets : en passant à travers plusieurs salles, Chihiro voit des montagnes de nourriture empilées dans les sous-sols, dans de grandes salles semblant laissées à l'abandon. Porteurs d'une richesse sensorielle qui séduit et dégoûte à la fois, ces espaces incarnent une tendance malsaine à l'excès propre à la société de consommation, perturbant par la même occasion l'espace domestique qui n'est pas un foyer familial chaleureux mais un espace menaçant où les jeunes filles doivent rester vigilantes.

Les bains et le château incarnent en effet des maisons problématiques, portant tous deux ce que Château²⁴ perçoit comme

²⁴ Château, Dominique (2022), et José Moure. Du quotidien dans le cinéma japonais (et français). Editions L'Harmattan.

les deux risques symétriques liés à la maison, envisagée comme l'espace quotidien par excellence : celui d'empêcher l'accès au dehors [...] par sa manière de se donner au monde, et celui de ne jamais être assez hospitalier pour fonctionner comme point d'appui à un milieu existentiel plus vaste (Château, 67)

Le château présente une structure qui défie la logique, et l'agencement de son intérieur dépend des humeurs de son propriétaire Howl, qui fait figure d'adolescent bordélique. Le château se donne comme monde autosuffisant : sa porte d'entrée mène à quatre endroits différents. Cette ouverture au monde est paradoxale car elle semble aussi une tentative de s'en isoler, en compressant le monde entier aux alentours immédiats du château, son énorme bouche comme une tentative d'avaloir le monde extérieur. Pour Napier, sa construction en patchwork, « sa capacité à compresser l'espace et son ouverture au monde rappelle les conditions instables qui caractérisent les sociétés modernes » (Napier, 295). À l'intérieur de cet espace claustrophobique, Sophie ne se voit pas offrir l'hospitalité mais doit se rendre utile pour rester. De même, l'établissement des bains n'offrent l'hospitalité qu'à ses clients, puisque les employés en son sein sont en fait tous les esclaves de Yubaba. Là aussi, Chihiro se voit obligée de former une relation contractuelle pour pouvoir rester. En plus d'avoir enlevé Chihiro à sa famille en transformant ses parents en cochons, Yubaba détruit davantage son lien à son foyer familial: "By showing her power to steal Chihiro's family name, Yubaba [...] humiliates Chihiro by demoting her from being a member of a family to a mere employee"²⁵.

Les deux jeunes filles ne sont pas accueillies au sein de ces espaces par hospitalité mais dans une relation contractuelle qui assure leur (relative) sécurité en échange de leur travail. Les bains et le château sont des simulacres de maisons, incarnant plutôt la logique

²⁵ Suzuki, Ayumi. « A Nightmare of Capitalist Japan : Spirited Away ». Jump Cut : A Review of Contemporary Media, 2009, www.ejumpcut.org/archive/jc51.2009/SpiritedAway.

capitaliste régnant dans la société des adultes qui vient ici toucher l'espace domestique, lieu rassurant par excellence de l'enfance.

Les deux lieux sont donc littéralement pollués par l'influence plus large du système capitaliste qui vient détruire des valeurs simples telles que l'entraide et l'hospitalité, remplacées par une commodification des êtres humains en leur sein qui n'y ont leur place que s'ils remplissent leur rôle au sein de l'entreprise. Le château est encombré d'objets, sale, délabré. Personne ne prend soin de cette espace car personne n'y habite, c'est-à-dire que personne ne le considère comme un foyer. Aux bains dont le but est pourtant le service et le soin des dieux de passage, les employés sont constamment en compétition et sont peu portés à s'entraider, ligüés entre eux au service de Yubaba : un employé refuse de donner à Chihiro ce dont elle a besoin pour travailler, et elle est affectée à une tâche particulièrement difficile par pure malveillance.

Pourtant, ces deux espaces devraient à priori être des lieux propices au déroulement du rite en leur qualité d'espaces liminaires. Les bains et le château existent entre les mondes, entre le présent et le passé. L'établissement des bains est un « bricolage incluant des éléments d'architecture des temples de Meiji et Tokugawa mélangé avec des styles de restaurants chinois [...] capturant le mix-and-match de l'entre-deux du Japon moderne » (Napier, 298). Le château ambulant est également dans un entre-deux liminaire, à la fois en déplacement constant et implanté dans plusieurs endroits à la fois.

En tant que lieux liminaires, le château et les bains devraient donc être des lieux « imprégnés de sacralité »²⁶, capables d'invoquer ce que Grove appelle le « temps du sanctuaire »²⁷, la marque d'un être-dans-le-monde spirituel.

Pollués, ils ne sont plus porteurs de cette sacralité et incarnent une liminarité malsaine. Comme ces espaces incarnent une intimité perturbée et déconnectée du monde, la stagnation qui les caractérise est la marque d'une résistance à la transformation intérieure, métaphore particulièrement omniprésente au château qui n'est autre que la projection du cœur de Howl, un cœur d'enfant qui a fait de son propriétaire un éternel adolescent, « a man arrested in childhood » selon les mots de Reindeers²⁸. Les images récurrentes d'eau stagnante, de poussière et de saleté prouvent que ces endroits doivent être nettoyés, purifiés pour retrouver une liminarité saine, plus fluide, ouverte au changement et propice à la transformation qui caractérise la phase suivante du rite initiatique, la phase liminaire. Miyazaki fait donc intervenir une phase pré-liminaire, la purification de ces espaces pollués étant l'épreuve que Sophie et Chihiro doivent réussir si elles veulent poursuivre leur aventure et passer à la prochaine étape du rite de passage.

Nettoyer ces espaces de leur pollution, c'est donc aussi l'occasion pour Sophie et Chihiro de faire un ménage intérieur et de se débarrasser, elles aussi, de l'influence néfaste de leurs sociétés d'origine pour retrouver une connexion perdue entre le soi et le monde.

²⁶ Berthon, Jean-Pierre. « Les formes de la pratique religieuse au Japon : persistance et changement » . *Civilisations*, no 39, octobre 1991, p. 24

²⁷ Greve, Anni (2016). *Sanctuaries of the City : Lessons from Tokyo*. Routledge, p. 102

²⁸ Reindeers, Eric (2016). *The Moral Narratives of Hayao Miyazaki*. McFarland et Company, p. 150

1.5. Restitution d'une liminarité saine

Sophie nettoie de fond en comble le château de sa crasse, passant plusieurs jours à récurer, épousseter au grand dam de Howl, Calcifer et Markl. Chihiro est chargée de nettoyer les bains, avant d'être mise à l'épreuve en assistant un Esprit puant, représenté comme un tas d'excréments dont l'odeur hérisse les cheveux de Yubaba et Chihiro. Leur labeur s'oppose directement à leur apathie première, l'effort physique rétablissant un rapport au corps absent jusqu'alors. Pendant cette phase, le paysage et l'espace naturel réapparaissent graduellement. Au château, lorsque Sophie a fini de nettoyer le rez-de-chaussée, elle est récompensée par une vue sur le paysage en ouvrant un balcon. De même, Chihiro quitte ponctuellement l'espace étouffant et claustrophobique des bains pour sortir à l'extérieur, comme lorsqu'elle va rejoindre Haku au pont, effectuant le trajet inverse du premier jour. Si la première fois Chihiro avait dévalé les escaliers à toute vitesse, s'écrasant contre un mur, terrifiée, elle est désormais beaucoup plus calme, d'où sa perception différente de son environnement : il fait jour, elle marche calmement, prenant le temps de contempler le ciel. Cette réouverture progressive à l'espace naturel prouve que les efforts des deux jeunes filles portent leurs fruits. Elles prennent également leurs repères dans des espaces au premier abord labyrinthiques, signe de leur intégration progressive dans leur nouvel environnement : grâce à l'usage de l'image multiplane, les différentes parties d'une structure semblent bouger indépendamment, créant une impression de profondeur qui permet au spectateur de mieux comprendre leur agencement, rendant ces univers « parfaitement intelligibles sur le plan spatial » (Trouillard, 245).

Grace à leur persévérance, Sophie et Chihiro parviennent à rendre ces espaces liminaires stagnants sains, symbolisé par la restitution de leur fluidité. Chihiro comprend que l'Esprit Puant a besoin d'aide, et avec l'assistance de tous les employés, incluant Yubaba (la première démonstration d'un véritable travail collectif), elle parvient à déloger une quantité astronomique de déchets du dieu qui reprend son apparence véritable, un esprit de la rivière. Triomphant de l'influence néfaste de la société de consommation humaine, elle a rendu au dieu sa fluidité première. De même, le château ambulante a enfin l'apparence d'un foyer habitable plutôt que d'un espace délabré, sale et encombré, affirmant la vie comme une présence dynamique en son sein.

En libérant leurs milieux d'accueil de leur stagnation par un travail de purification et de désencombrement, Sophie et Chihiro ont aussi accompli un grand ménage intérieur qui leur permet d'accéder à nouveau à l'être-dans-le-monde accessible dans la Nature via leur perception du *ma*, puisque selon Isozaki, « the ultimate state of *ma* must be continuous with a *productive* emptiness like the place prepared and purified to receive the gods, *yuniwa*»²⁹.

Les deux jeunes filles ont amené un vent de changement certain dans leurs milieux d'accueil : le château ambulante s'arrête pour la première fois, et les bains deviennent un espace de célébration et de connexion à l'espace naturel en pleine nuit, qui est d'habitude la période où tout le monde travaille. Dans ces deux scènes, Miyazaki associe la reconnexion à l'espace naturel à une reconnexion au monde sensible et à l'espace social et domestique.

²⁹ Isozaki, Arata (2006). *Japan-ness in Architecture*. MIT Press (MA), p. 100

Après ce travail de purification, les deux jeunes filles profitent d'un moment de communion avec la Nature qui témoigne de leur transformation intérieure qui rappelle le *lichtung* heideggérien, un moment semblable à l'illumination où l'individu prend conscience de son existence comme *dasein*, c'est-à-dire comme être-dans-le-monde.

Le château ambulant s'arrête pour la première fois depuis le début du film devant un grand lac, sa présence enfin silencieuse et immobile permettant de mieux l'intégrer dans l'environnement. Un long plan s'attarde sur la surface du lac, puis sur la montagne, le paysage baignant dans une lumière chaude. Sophie sort pour la première fois du château depuis son arrivée pour s'installer au bord du lac, les vagues touchant ses pieds. Non seulement elle est reconnectée à l'espace naturel, elle y réassocie l'espace domestique en amenant une table et une chaise dehors pour y prendre le thé avec Markl, après avoir étendu le linge dehors. Elle avoue n'avoir jamais connu une telle paix en contemplant le paysage, démontrant sa perception du *ma* comme du moment où « s'éprouve l'expérience de l'unité entre cœur, corps et paysage » (Murakami-Giroux, 146).

De même aux bains, les employés profitent d'une soirée de célébration en l'honneur de la réussite de Chihiro face à l'Esprit Puant. Chihiro fait le point sur les épreuves traversées et sur ce qu'elle compte faire plus tard. Ses expressions faciales ont déjà commencé à perdre leur exagération pathétique pour être plus mesurées. Elle semble réconciliée à son corps et ouverte aux relations sociales, acceptant la nourriture que lui tend son amie Lin. On peut noter d'ailleurs que jusqu'à la fin du film, on ne verra Chihiro manger uniquement la nourriture offerte par les personnes en qui elle a confiance. Après une pluie incessante depuis son entrée aux bains, un océan est apparu, symbole par excellence d'une fluidité restaurée, démontrant l'influence plus large que le travail de nettoyage de la

jeune fille a eu sur son environnement. Un plan montre Chihiro au balcon, les mains et pieds dépassant comme si elle entraînait dans le paysage environnant.

Intégrées dans leur environnement, capables de percevoir le *ma* comme un être-dans-le-monde préservé dans la nature, les deux jeunes filles ont su se reconnecter à leur intimité, comme le prouve la réussite de leurs grands ménages. Miyazaki fait de la perception de ce *ma* une part intégrante du rite de passage, puisque c'est en le restituant dans leurs milieux d'accueil que Sophie et Chihiro parviennent à leur rendre leur liminarité fluide et donc à déclencher la phase liminaire. La perception du *ma* vise également à garder la tension dans le cadre du récit initiatique, une tension nostalgique venant laisser planer le doute sur la capacité des deux jeunes filles à rentrer chez elles.

Si les deux jeunes filles ont réussi à se reconnecter au monde sensible et à retrouver leur subjectivité, c'est aussi surtout grâce à leurs amis, particulièrement leurs compagnons qui ont joué un rôle important de mentor au cours de cette phase.

En effet, Howl et Haku étaient des modèles de fluidité, tous deux capables de voler avec aisance. Haku a aidé Chihiro à surmonter son abnégation en lui offrant de quoi survivre dans le monde des *kami*, lui rendant également la continuité qu'elle a avec le passé en lui offrant des *onigri*, « invoquant la mémoire aussi clairement que s'il lui avait offert une madeleine »³⁰, le mets évoquant l'affection maternelle sur laquelle Chihiro ne comptait plus. Il lui restitue son nom véritable, que Yubaba avait confisqué, lui permettant de retrouver sa propre subjectivité.

Sophie est, quant à elle, sous l'emprise d'un maléfice dont elle ne peut révéler l'existence et qui a « effacé » son vrai corps. Pourtant, lors d'une scène où Howl la regarde dormir,

³⁰ Osmond, Andrew (2008). *Spirited Away*. Palgrave Macmillan, p. 76

son corps apparait jeune. Est-ce que Sophie, libérée de son mal-être dans son sommeil, retrouve son corps d'avant? Ou bien est-ce Howl qui voit au travers du maléfice, et est donc le seul à voir Sophie telle qu'elle est réellement? Sous l'influence de ses sentiments naissants pour lui, Sophie rajeunit ponctuellement, laissant espérer que sa relation avec le magicien pourra peut-être la délivrer du maléfice.

Ayant retrouvé leurs identités premières, les deux jeunes filles naviguent donc entre deux identités. L'une affirme un rôle bien défini dans la société : Sen est l'employée modèle de Yubaba, Mamie Sophie la femme de ménage du château de Howl. L'autre affirme plutôt une identité, un soi unique en développement, associé à un certain environnement et à leur passé. Ce brouillage identitaire est la marque que la phase liminaire est sur le point de se déclencher. En tant que vieille femme, Sophie est libérée de la pression qu'elle ressent d'être jolie, mais progressivement, elle utilise le maléfice comme un masque derrière lequel se cacher et dissimuler son affection grandissante pour Howl. Chihiro prend peur de ne plus être capable de libérer ses parents en restant trop longtemps aux bains. C'est dans la phase liminaire qu'elles devront affronter ces problèmes, car celle-ci est le siège d'une crise identitaire qui va être l'occasion pour elles d'appréhender une nouvelle facette du *ma*, qu'elles vont apprendre à percevoir à mesure que leur relation avec leur entourage se complexifie.

Chapitre 2 : Phase liminaire, le *ma* comme être-ensemble

Pendant la première phase du rite initiatique, Sophie et Chihiro ont pu faire l'expérience du *ma* comme d'un être-dans-le-monde quasi-spirituel, agent de reconnexion au monde sensible. Elles ont restauré dans leurs milieux d'accueil et en elles-mêmes une liminarité saine, fluide, propice au changement. Les deux jeunes filles sont maintenant préparées pour la phase liminaire. Sophie et Chihiro ont ainsi déjà surmonté dans la phase de séparation un problème majeur du bien-grandir de la vie moderne: selon Miyazaki,

the most serious problem for children nowadays is that they are unable to start [...] they come to think they don't need to start their own lives [and] become doubtful about the possibility that people can change. (Miyazaki, 150)

Sophie et Chihiro ont surmonté cette angoisse et amorcent une phase de transformation intérieure et d'épreuves. La phase liminaire est en effet le moment où les jeunes novices sont « betwixt and between », confrontées à deux identités, le soi véritable entrant en tension avec un rôle social naissant. Selon Holm, cette phase est essentielle car « the degree to which people harmonise their sense of self-identity in relation to their official social status is the degree to which they will flourish as individuals and play a creative part in the social world »³¹. La réussite de cette phase est donc essentielle dans la construction identitaire de Chihiro et Sophie : désormais porteuses d'un rôle social au sein de leur société d'accueil, et ayant retrouvé leur identité originelle, elles devront apprendre à médier ces deux identités pour sortir de la phase liminaire. Lors de ce

³¹ Holm, Jean (1994) Rites of Passage. A&C Black, p. 8

processus, elles vont découvrir une nouvelle facette du *ma*, un être-ensemble comme *communitas* né de la perception d'une tension intersubjective avec l'Autre.

2.1. Crise identitaire et perturbations corporelles

Les personnages qui entourent les jeunes filles entrent aussi dans la phase liminaire, après être restés longtemps bloqués dans la liminarité stagnante qui caractérisait leur environnement. Howl, par exemple, est un éternel adolescent dont le cœur n'a jamais dépassé le stade de l'enfance. Quant à Haku, son apparence d'enfant ne s'accorde pas avec sa forme de dragon qui semble beaucoup plus mature. Échouant à médier entre leur soi véritable et leur identité sociale, ces personnages oscillent constamment entre les deux, un processus initialement très déstabilisant pour Sophie et Chihiro. Le motif du double, au château ambulante, évoque une performance sociale à laquelle tous se plient pour survivre aux contraintes de leur environnement, donnant même lieu à des hybridations monstrueuses. Les personnages sont constamment déchirés entre ce qu'ils sont réellement et le « costume » qu'ils doivent porter pour répondre aux attentes de la société à leur égard. Le petit Markl porte un déguisement de vieillard pour assister Howl et être pris au sérieux, obligé d'assumer ce rôle mature pour contrebalancer l'immatérité de Howl qui ne prend pas correctement en charge ses responsabilités. Sophie est à la fois vieille femme de ménage et jeune fille ordinaire, les deux identités existant en superposition l'une avec l'autre. La Sorcière des Landes, qui rejoindra le château peu après, prend l'apparence d'une sorcière d'âge mûr, séductrice et puissante, mais Suliman la force à reprendre sa véritable apparence, celle d'une vieille femme un peu gâteuse. L'apparence, dans ce monde, est une illusion qui cache le vrai visage des gens. Aux bains, les habitants

portent une duplicité perturbante : chaque personnage semble porter deux visages (la statue à l'entrée du tunnel, au début du film, portait d'ailleurs deux faces, comme un avertissement). Chihiro s'étonne de la froideur de Haku lorsqu'elle le rencontre à l'intérieur des bains, confuse de constater qu'il est l'apprenti de Yubaba alors que le garçon est le seul à l'avoir aidée lors de son arrivée dans le monde des *kami*. Lin, alliée de Chihiro aux bains, se montre d'abord stricte et impersonnelle, avant de la féliciter chaleureusement pour son courage dès qu'elles sont dans les quartiers des employés. Chacun porte un masque professionnel, une performance qui témoigne d'une déshumanisation progressive (Haku, assistant direct de Yubaba, ne se souvient plus de son nom). Elle-même, sous l'influence de la culture d'entreprise, a adopté temporairement ce masque en devenant Sen. La restitution de son nom par Haku a néanmoins arrêté le processus, alors qu'elle oubliait déjà son nom et ses parents. C'est en effet l'influence du lieu qui déshumanise ainsi ses habitants. Chihiro s'en rend bien compte quand le timide Sans-Visage devient progressivement violent et agressif en passant du temps aux bains, un parfait exemple de l'association chez Miyazaki de l'intime au lieu.

Nul autre, pourtant, n'incarne cette relation symbiotique problématique autant que Howl, le château étant l'incarnation même de son cœur et donc de son intimité. Celui-ci est physiquement en errance perpétuelle à travers la lande, mais sa porte mène à quatre endroits différents : Kingsbury, la capitale royale, Salisbury, une ville portuaire, la lande, et enfin un ciel noir au milieu des combats, entrée interdite aux autres. Ces quatre portes sont un témoignage frappant de la liminarité problématique de Howl, qui correspond aussi à ses constants changements d'apparence. À Kingsbury, il est le jeune prodige

ancien apprenti de la grande magicienne Suliman : il porte alors un habit extravagant et un carré blond qui est la marque des apprentis de la magicienne, mais aussi de l'emprise psychologique de cette dernière. À Salisbury et dans les autres villages, il a la réputation d'être un playboy dangereux : il porte une tenue et une coiffure plus négligées, toujours avec la blondeur caractéristique de sa vanité. Lorsqu'il passe la porte noire, il se transforme en oiseau gigantesque, en dépit des avertissements du démon Calcifer qui l'avertit qu'il ne pourra bientôt plus redevenir humain s'il persiste à se battre comme il le fait. Howl est un hybride qui devient de plus en plus monstrueux au fil du récit, ses transformations en oiseau de plus en plus fréquentes et élaborées. Entrant dans la première fois dans sa chambre, Sophie découvre un intérieur encombré, rempli de toutes parts de gris-gris et de talismans destinés à le protéger. Comme le constate Eric Reindeers, Howl est un jeune homme « arrested in childhood » et représente « a boy's idea of a man » (Reindeers, 150). Susan Napier le compare plutôt à un *hikikomori*, peu évolué socialement, fuyant le monde en s'isolant chez lui (Napier, 304). Par la suite, le masque parfaitement maîtrisé s'efface définitivement pour révéler le vrai Howl : capricieux, enfantin et immature.

En effet, derrière leurs apparences soigneusement étudiées, tous ces personnages sont en crise identitaire, que l'influence des deux jeunes filles, après leur travail de purification, vient révéler au grand jour. Au château, une erreur d'inattention de Sophie rend Howl roux. Alors qu'il sort de la salle de bains en courant, son corps est élongé, flasque, les proportions exagérées vers le grotesque. L'animation de ses mouvements est différente : il est maladroit et pathétique, se cognant contre le mur, replié sur lui-même,

ses membres s'agitant comiquement dans tous les sens. Ses expressions faciales sont exagérées et étirées : il est aux antipodes du jeune magicien calme et intimidant auquel le spectateur est habitué. Cédant à la panique, son corps se couvre d'une substance gluante et dégoûtante. Déchiré entre son rôle de soldat, de magicien, d'apprenti, Howl est en fait un jeune homme immature qui est incapable de « s'ancrer » définitivement dans un rôle précis, d'où la fuite perpétuelle du château dans sa forme physique, et l'intérieur sale et encombré du château qui reflétait déjà la demeure d'un jeune homme infantile.

Miyazaki fait du grotesque le signe que ses personnages sont en prise avec une « pollution » intérieure impossible à contenir, et qui doit être excrétée pour révéler le soi véritable. Howl se couvre d'une substance gluante alors qu'il admet enfin son insécurité. La Sorcière des Landes, avouant sa rancœur envers Suliman à Sophie, se couvre de sueur et reprend lentement son apparence véritable à mesure qu'elle monte les marches vers le palais, son corps massif prenant des proportions plus exagérées, les traits déformés, son maquillage coulant sur son visage. Ce motif était déjà présent plus tôt dans la phase préliminaire, lorsque Chihiro confrontait l'Esprit Puant. Ce rapport au grotesque exacerbe la nature pathétique des personnages, mais permet aussi de véritables moments cathartiques pour le spectateur. Selon Miyazaki,

Even now, I think that deep in the hearts of us inhabitants of these islands these ideas remain – to be purified, to purge, to get rid of defilement, to be refreshed, to be rid of unwanted thoughts. Even now, I think that deep in our hearts we still pursue the dream of this kind of purity (Miyazaki, 220)

D'où un rapport au corps « pollué » qui cherche à se purifier de ses impuretés. Aux bains, Chihiro est obligée de confronter le Sans-Visage, un esprit timide et poli qui, cédant à l'influence des bains, devient progressivement violent alors qu'il gobe plusieurs

employés, empruntant leurs voix pour réclamer de la nourriture, s'empiffrant jusqu'à devenir énorme, et jetant à la volée des pépites d'or qu'il fait jaillir de ses mains. Chihiro lui donne une boule médicinale acquise auprès de l'esprit de la rivière purifié, le forçant alors à régurgiter tout ce qu'il a consommé aux bains, comme elle le fera avec Haku par la suite pour lui faire recracher le sortilège qui permettait à Yubaba de le contrôler, excréant littéralement l'influence de Yubaba sur lui.

À ce rapport au grotesque s'ajoute une dimension bestiale chez les personnages en crise identitaire dont la subjectivité est menacée de disparition. Howl se transforme progressivement en oiseau à mesure qu'il privilégie son masque social au détriment de son identité véritable, au risque de devenir un monstre comme plusieurs de ses semblables ayant définitivement perdu leur humanité. De même, Haku se comporte comme un animal sauvage sous sa forme de dragon, une conséquence directe de la perte de son identité et de son nom véritable. Chihiro voit également ses parents se transformer en cochons et Sans-Visage prendre la forme d'une araignée géante, matérialisations d'un désir dangereux et incontrôlable dans une culture de l'excès.

Sous la pression de leurs environnements, les perturbations corporelles qui touchent les personnages entourant les deux jeunes filles sont un avertissement sur le sort qui attend ceux qui échouent à passer la phase liminaire et à médier correctement leur soi véritable et leur rôle social, désignant ainsi l'échec de leur intégration en société puisqu'ils sont incapables de mesurer leurs désirs, et donc incapables d'être indépendants.

2.2. Le *ma*, tension intersubjective avec l'Autre

Déchirés entre des identités à priori irréconciliables, qui altèrent sans cesse leur apparence et leur comportement, ces personnages étranges, grotesques, pathétiques ou monstrueux forcent les jeunes filles à se confronter à elles-mêmes. En effet, selon Bégout³²,

L'étrangeté de l'autre [...] me rend étranger à moi-même, fébrile et incertain, non plus tellement de l'autre, mais de moi-même face à l'autre. Toute expérience de l'étranger équivaut à un *estrangement* personnel, à savoir une manière plus ou moins violente de m'aliéner, de me faire autre et différent de moi-même. (Bégout, 420)

Confronter l'altérité de l'Autre, c'est donc aussi la confronter en soi, forçant une remise en question. Ce questionnement identitaire n'est pas sain lorsqu'il est accompli en isolation, comme nous venons de le voir. Au contraire, ce doit être un processus de confrontation à l'Autre pour percevoir la tension issue de la scission interne entre le soi véritable et le soi social. Pour Lucken,

Gazing implies two moments, two gaps, a first which is a simple opening up to light and a second which is a return to the self after the confrontation with the object. Only this double movement allows self-discovery as such; in other words, the discovery of self is always enhanced by the gap separating it from the Other. (Lucken, 51)

Si la construction identitaire se fait en étant conscient du « vide » entre soi et l'Autre, cette tension intersubjective devient une forme de *ma* comme la perception de ce qui unit et divise le soi par rapport à l'Autre. Sophie et Chihiro doivent donc apprendre à appréhender ce *ma* pour réussir à passer la phase liminaire.

³² Bégout, Bruce (2005). La découverte du quotidien. Éditions Allia.

Cette tâche est facilitée par le fait que les deux jeunes filles possèdent une forte capacité d'empathie qui leur permet de communiquer avec aisance avec autrui. Elles sont capables, par exemple, de communiquer avec des personnages dépourvus de parole ou d'expressions faciales, tels que l'épouvantail Navet ou le Sans-Visage. Bien qu'elles soient introduites pour la première fois dans des mondes surnaturels, elles interagissent avec des personnages non-humains avec une remarquable facilité. En se liant d'amitié avec eux, Chihiro et Sophie prouvent qu'elles sont déjà capables de percevoir qu'une connexion à l'Autre est possible, au-delà du « vide » que constituent leurs différences.

En revanche, il est bien plus difficile pour Sophie et Chihiro de se révéler à autrui et de se construire par influence réciproque, toutes deux initialement caractérisées par leur abnégation et leur détachement des relations intimes. À mesure que leur relation avec leurs compagnons respectifs se développe, leurs insécurités se révèlent au spectateur dans un jeu de miroir mettant en lumière tantôt leurs similarités, tantôt leurs différences.

Si Howl et Sophie échouent tous deux à rentrer dans le cadre de leur société, Sophie affirme son échec tandis que Howl prétend réussir à s'intégrer en se déguisant pour survivre. Le spectateur perçoit cette différence d'intégration dans leur environnement via l'animation de leurs mouvements. Lorsque Howl se déplace, il est gracieux, porté par le vent qui agite sa cape et ses cheveux. Il vole, descend les escaliers en flottant plutôt qu'en marchant. Howl semble à l'aise dans son environnement lorsqu'il prend ses différentes apparences, se mouvant avec une aisance surnaturelle. Sophie, au contraire, est mal à l'aise dans les airs : que ce soit lorsque Howl la fait voler ou lorsqu'elle conduit un engin volant, elle s'agite et panique, maladroite. Sa robe et ses cheveux ne flottent pas comme ceux de Howl. Haku et Chihiro offrent un contraste similaire: Haku marche calmement,

toujours au même rythme. Il est capable de voler en serpentant dans l'eau et dans les airs. Le spectateur ne cesse en revanche de voir Chihiro s'écraser contre les murs, trébucher, se cogner la tête. Ce contraste illustre la difficulté qu'ont les deux jeunes filles à trouver une place dans leur environnement, au contraire de leurs compagnons qui jouent leur rôle à la perfection. Leur aisance est en effet superficielle : Haku se transforme en dragon, sa forme véritable, alors qu'il ne se souvient même pas de son nom, et les transformations de Howl en oiseau ont un coût physique élevé. Leur fluidité apparente est une illusion. Howl se transforme en oiseau noir avec beaucoup d'aisance, mais lorsqu'il veut redevenir humain, la transformation est difficile : les différentes parties de son corps semblent redevenir humaines séparément, et son visage est contracté par la douleur et l'effort. Sophie, de même, ne peut redevenir jeune seulement lorsqu'elle n'en est pas consciente. Lors de sa confrontation avec Suliman, sa transformation est progressive, l'animation graduelle, mais lorsqu'elle redevient vieille, cela ne prend qu'une fraction de seconde, comme si elle érigeait ses défenses à nouveau. Sophie et Howl portent tous deux des masques qui sont difficiles à retirer parce qu'ils servent de bouclier : Howl parvient à garder sa liberté (ou plutôt, à rester en fuite) en se battant sous sa puissante forme d'oiseau, Sophie évite de se confronter à ses insécurités lorsqu'elle est vieille. Plus ou moins fluides, leurs transformations physiques révèlent au spectateur les tensions au sein de leurs identités et leur difficulté à se révéler au regard des autres. Pour Napier, ces transformations, permises grâce aux possibilités de l'animation comme medium, ne sont pas négatives. Au contraire, "animation can tap effortlessly into the dreamworld of subconscious archetypes, allowing its characters free rein to construct new forms of subjectivity and identity" (Napier, 295).

Construisant peu à peu leur propre subjectivité à travers leurs transformations, les personnages commencent aussi à s'influencer mutuellement, gage d'une appréhension progressive du *ma* comme d'une tension intersubjective.

Sophie est responsable des cheveux noirs de Howl, un changement imprévu qui force le jeune homme à se révéler sous son vrai jour. Howl participe à « embellir » Sophie en changeant par exemple la couleur de sa robe, un processus plus significatif qu'il n'y paraît car malgré l'apparente simplicité de ce changement, Howl précise qu'il y a mis beaucoup d'efforts. Au lieu d'un tour de magie, ne serait-ce pas plutôt le résultat de son influence sur Sophie, qui la pousse à avoir plus confiance en soi, affectant ainsi son apparence? À cette étape, s'ils s'ouvrent l'un à l'autre presque malgré eux, ils sont encore réticents à s'accepter mutuellement : en rêve, Howl accuse Sophie de ne pouvoir le sauver, alors qu'elle lutte déjà avec son propre maléfice. Elle-même se replie dans son armure lorsqu'elle est confrontée à son amour pour le jeune homme. Chihiro et Haku sont dans la même situation : Haku rejette l'aide de Chihiro lorsqu'il est menacé par Zeniba, la sœur jumelle de Yubaba. Pourtant les jeunes filles n'en démordent pas et plutôt que de rejeter l'Autre, elle souhaite le comprendre et en être acceptée coûte que coûte.

Afin de pouvoir passer la phase liminaire, Sophie et Chihiro doivent donc prouver qu'elles sont prêtes à accepter entièrement l'Autre : le double mouvement de la tension intersubjective avec l'Autre évoqué par Lucken implique qu'une acceptation totale de soi passe nécessairement par une acceptation totale de l'Autre. Les deux jeunes filles vont le démontrer en devenant l'Autre, en prenant sa place et en se substituant à lui.

Sophie prend la place de Howl lorsqu'elle va au palais pour lui en prétendant être sa mère. Elle le remplace également progressivement en tant que maitresse de maison : c'est elle

qui dirige le château et donne des ordres à Calcifer. Chihiro prend le rôle et l'autorité de Haku lorsqu'elle est appelée pour faire face au Sans-Visage à sa place. Son attitude est calme, mesurée : sa démarche est similaire au garçon, tout comme ses expressions faciales.

En empruntant l'autorité et le rôle social de leurs compagnons, Chihiro et Sophie démontrent que leur propre construction identitaire est fluide, bénéficiant de l'influence d'autrui au point de pouvoir l'incarner. De plus, elles prouvent qu'elles sont désormais capables d'assurer un rôle important au sein de la collectivité. Au cours de ce processus, elles acquièrent une capacité exceptionnelle à percevoir le soi véritable de leurs compagnons, au-delà de leurs perturbations corporelles : Chihiro, par exemple, montre à plusieurs reprises qu'elle est la seule capable de reconnaître ses compagnons lorsqu'ils changent de forme : elle reconnaît intuitivement Haku sous sa forme de dragon, et s'étonne que Yubaba ne reconnaisse pas son bébé lorsqu'il est métamorphosé en souris.

Sophie et Chihiro acceptent l'altérité d'autrui, reconnaissant l'existence d'une différence « immanent in all things » (Isozaki, 95) qui n'empêche néanmoins pas le développement de liens intimes. Plutôt que de proposer un récit où le héros doit affronter et détruire l'Autre comme c'est le cas dans de nombreux récits occidentaux, Miyazaki choisit de privilégier une approche empreinte d'empathie, affirmant l'acceptation totale de l'Autre comme une étape nécessaire pour une construction identitaire saine. L'identité est alors médiée par une conscience permanente que « [le moi] est une composition duale,

une unité formée par moi et l'autre »³³. Ce n'est pas sans rappeler la notion heideggérienne de *zwischen*,

a commitment to a relational mode of thinking in which subject and object, [...] identity and difference never stand completely apart from one another, but instead belong essentially together [...] The elements given in relation come into being only in and through their relationality – only in and through the between³⁴

Cette perception de l'« in-between » comme *ma* permet donc une conscience de l'Autre accrue, développant la perception du tissu social comme d'une entité fluide et dynamique et offrant l'opportunité, pour Sophie et Chihiro, de créer des liens plus authentiques que les relations purement contractuelles existant au sein de leurs sociétés respectives.

2.3. Une perception du *ma* comme *communitas*, l'être-ensemble

La perception du *ma* s'apparente, dans le cadre de la phase liminaire, à un sentiment que Victor Turner avait défini comme *communitas*. Holm décrit *communitas* comme un moment “when people suddenly find themselves caught up in a shared sense of oneness” (Holm, 7), “an intense awareness of being bound together in a community or shared experience” (Holm, 4). On peut penser à la célébration commune après une épreuve, comme lorsque les employés des bains font la fête après la purification de l'Esprit Puant. Ou encore un effort collectif pour résoudre une situation, comme lorsque tous les employés des bains affrontent Sans-Visage ou tirent la corde pour déloger les déchets de l'Esprit Puant. Dans son expression la plus simple, elle peut être un moment de

³³ Bouchy, Anne. « Des expériences autres du monde ». Archives des Sciences Sociales des Religions, no 145, Éditions de l'EHESS, janvier 2009, p. 53

³⁴ Malpas, Jeff. « Between (Zwischen) ». The Cambridge Heidegger Lexicon, Cambridge UP, 2021, p. 119-20. <https://doi.org/10.1017/9780511843778.027>.

communion avec autrui, comme lorsque Sophie regarde avec les passants un bateau s'échouer dans la baie, la foule partageant pendant un bref instant une même expérience. Benko voit l'espace social comme un vide rempli de symboles, de rites et de valeurs qui participent à créer une identité commune³⁵. Le rite initiatique participe donc à cette affirmation de l'ordre social en venant encourager le sentiment d'appartenance naissant des novices, ce que vient exacerber la conscience d'un *ma* comme tension intersubjective entre soi et les autres. L'expérience de *communitas* est ainsi liée à l'affirmation d'une identité collective : Chihiro et Sophie, en étant acceptées dans leurs milieux d'accueil, ont donc graduellement conscience de faire partie, de façon ponctuelle, de cet être-ensemble complètement absent au début de leur aventure, alors qu'elles étaient toutes deux repliées sur elles-mêmes et complètement fermées à ce genre d'expérience. Le sentiment de *communitas* comme un être-ensemble ressemble beaucoup à l'expérience du *ma* dans la phase de séparation, tous deux étant ultimement des formes d'être-dans-le-monde.

La perception de cet être-ensemble et donc de manière plus large de l'ordre social pousse Sophie et Chihiro à questionner leur société,

[what] they have hitherto taken for granted [...], encouraged to think about their society, their cosmos, and the powers that generate and sustain them. Liminality may be partially defined as a state of reflection.³⁶ (Turner, 105)

La phase liminaire étant un moment de questionnement sur l'autorité et l'ordre social en place, les deux jeunes filles confrontent donc le siège même de l'autorité de leurs

³⁵ Benko, Georges, et Ulf Strohmayer (1997) *Space and Social Theory : Interpreting Modernity and Postmodernity*. Wiley-Blackwell, p. 151

³⁶ Turner, Victor (1970). *The Forest of Symbols : Aspects of Ndembu Ritual* (Cornell Paperbacks). Cornell UP.

mondes : le palais royal et les appartements de Yubaba. Dans ces lieux, néanmoins, *communitas* est complètement absent, désignant les problèmes auxquels font face leurs sociétés, des problèmes typiques de la vie moderne qu'identifiaient Löwy et Sayre : « désenchantement du monde, quantification et mécanisation du monde, dissolution des liens sociaux » (Sayre, 13), auxquels s'ajoutent « l'aliénation des relations humaines, la destruction des formes de vie organiques et communautaires de la vie sociale, l'isolement de l'individu dans son moi égoïste ». Dans ces lieux, fortes de leur expérience nouvelle de *communitas*, Sophie et Chihiro sont enfin capables de percevoir les défauts de leurs sociétés d'origine.

2.4. Confrontation à un système déshumanisant

En effet, le palais royal et les appartements de Yubaba sont des lieux désenchantés. Les bâtiments du palais sont peints en couleurs criardes, et laissent à certains moments deviner le ciel derrière, comme s'ils n'étaient que de simples façades.

Les appartements de Yubaba sont décorés de façon éclectique, surchargeant l'espace dans une véritable indigestion visuelle. Parfois, le décor est peint sans être animé, donnant l'impression d'être factice : l'intérieur semble alors dépourvu de toute vie, comme si personne n'y habitait vraiment, un contraste saisissant avec les intérieurs encombrés de personnalité et de détails que Sophie et Chihiro ont restaurés en tant qu'espaces domestiques. Ces lieux sont tous deux empreints d'une cacophonie d'influences historiques, surtout européennes : il est impossible de déterminer avec précision l'époque ou l'inspiration précise des lieux, ce qui renforce leur nature de non-lieux : ils n'existent

que comme des illusions, des anomalies au sein de leur environnement qui ne sont destinées qu'à intimider les visiteurs.

Ceux qui circulent au palais et chez Yubaba sont au service de l'autorité : les soldats du palais sont dessinés sur un seul modèle, certains dépourvus de visage. Ils marchent au même rythme, de façon synchronisée, démontrant une soumission à un ordre établi, dans un rythme quasi-mécanique qui accentue leur déshumanisation. Ce rythme particulier rappelle les idées de Benko pour qui l'assimilation d'idéologies dans une communauté se fait via un « training of bodies » (Benko, 192). Ici, les corps sont utilisés par l'autorité pour reproduire et perpétuer l'ordre social en place, au contraire de Salisbury, par exemple, où les foules sont toujours animées avec une quantité impressionnante de détails, affirmant la subjectivité propre des individus et l'impression pour le spectateur que la vie est autonome et indépendante du déroulement du récit. Au palais, il aura plutôt l'impression que les gens ne peuvent bouger que lorsqu'on leur en donne l'ordre, effaçant toute convivialité au sein de cet espace. Les petits garçons que Suliman emploie comme serviteurs offrent une image particulièrement perturbante : en tout point identiques, ils ont le même carré blond, la même tenue, la même attitude servile, sans affect. Il est plus facile alors de comprendre pourquoi Howl, qui continue à l'occasion de porter son propre carré blond, symbole de son obéissance, est autant terrifié par Suliman, craignant d'être à son tour commodifié au service de la magicienne. Chez Yubaba, cette commodification des êtres vivants est si présente que la sorcière ne remarque même pas que sa sœur Zeniba a interchangé ses serviteurs et son propre enfant, sa première préoccupation allant au profit et aux biens matériels.

Les liens sociaux sont complètement dissolus au sein de ces espaces qui viennent bafouer des valeurs telles que l'hospitalité, l'entraide et le soin, signes d'une ouverture à l'Autre et d'une appréhension d'un être-ensemble solidaire. Sophie et la Sorcière des Landes se voient refuser de l'aide pour monter les marches du palais, alors qu'elles sont toutes deux âgées. Chez Yubaba, Bô et les serviteurs refusent d'aider Chihiro à sauver un Haku mourant, au service de leurs propres intérêts égoïstes. Suliman invite la Sorcière au palais en tant qu'invitée mais use de ce prétexte pour la piéger et lui dérober ses pouvoirs, montrant ainsi un rejet de l'Autre qui est considéré comme une menace à éliminer. De même, les menaces de Suliman envers Howl désignent une volonté de faire disparaître l'individu pour le forcer à l'obéissance envers l'autorité. Sophie et Chihiro refusent cet état des choses et opposent à cette mentalité déshumanisante une attitude qui vient directement confronter le système en place.

En opposition directe avec la cadence militaire du palais qui refuse d'aider les plus faibles, Sophie s'adapte au rythme unique de ses compagnons. Elle aide le petit chien Heen à monter les marches en le portant à bout de bras et encourage son ennemie, la Sorcière des Landes, lorsque celle-ci se fatigue, lui offrant sa canne. Confrontée à l'Autre dans sa forme la plus menaçante, celle de l'antagoniste, Sophie refuse de se départir de son empathie : elle se distingue au contraire par ses gestes d'affection, de *care*, qui détonnent au palais. Furieuse, elle ose même confronter Suliman, relevant, indignée, le manque de considération pour les individus dont elle fait preuve. De même, Chihiro garde ses bonnes manières en toute circonstance, une capacité qui découle directement de son appréhension du *ma* comme tension intersubjective avec l'Autre. En effet, selon

Kikuchi, l'importance des gestes formels de politesse serait une façon de respecter la « distance » qui doit exister entre les gens dans une structure hiérarchique (Murakami-Giroux, 117). Chihiro s'incline avec respect, dit merci, bonjour et s'il-vous-plait, peu importe le rang de la personne à qui elle s'adresse. Malgré l'urgence de sauver Haku et sa frustration face à l'impatience de Bô qui lui demande de jouer avec lui, elle s'adresse à lui avec respect, expliquant poliment pourquoi elle ne peut pas rester jouer. Les deux jeunes filles articulent donc une grammaire du *care* qui vient directement remettre en question l'autorité.

De fait, c'est leur empathie qui vient triompher des « monstres » du récit, exacerbée par leur appréhension du sentiment de *communitas* et fortes d'une confiance en soi qui découle directement de l'influence positive de leurs compagnons. Elles comprennent toutes deux que les véritables responsables, ce sont Yubaba et Suliman, qui incarnent un système déshumanisant dont l'influence néfaste est responsable des perturbations corporelles et identitaires des personnages qui les entourent.

Sophie et Chihiro prennent sous leur aile les victimes des deux magiciennes : Sophie accueille la Sorcière des Landes et Heen, le chien espion de Suliman, et Chihiro prend soin de Bô, le bébé de Yubaba, ainsi que de son oiseau. Elles inspirent leur confiance en leur proposant une nouvelle voie, fortes de leur compréhension de l'être-ensemble, prêtes à accepter l'Autre et à affirmer son altérité et sa subjectivité, tranchant radicalement avec l'ordre établi au sein de ces milieux impersonnels qui favorisent la soumission à l'autorité et des relations contractuelles au détriment des relations intimes.

2.5. Guides, shamans, médiatrices

En confrontant ainsi l'autorité, Sophie et Chihiro affirment leur positionnement au sein de l'ordre social et définissent leur propre rôle, un rôle unique qui n'est pas celui qui leur a été attribué initialement, mais qui leur appartient en propre. Sophie n'est plus la femme de ménage du château mais s'impose graduellement comme maîtresse de maison au même titre que Howl. Chihiro n'est plus l'employée modèle de Yubaba mais affirme un rôle plus indépendant, hors de la structure hiérarchique rigide des bains.

En acceptant les victimes de Yubaba et Suliman, elles deviennent leurs guides pour les aider, eux aussi, à retrouver leur propre subjectivité, notamment en se substituant temporairement à eux pour les encourager à se confronter à eux-mêmes. Lorsque Sophie et Chihiro vont confronter l'autorité à la place de leurs compagnons, ceux-ci finissent par les suivre en dépit de leur réticence, inspirés par les deux jeunes filles. En agissant ainsi, Sophie et Chihiro amorcent également la création d'une communauté par l'apparition d'un réseau de responsabilités : une faute est partagée entre les membres de la communauté, chacun étant prêt à protéger les autres en passant outre ses intérêts égoïstes. Cette qualité est d'ailleurs vue avec mépris par Yubaba et Suliman, Suliman considérant Sophie comme la faiblesse de Howl parce qu'il échappe à son contrôle. Les deux jeunes filles sont en train de renverser le rapport qu'entretiennent les gens entre eux au sein de leurs milieux d'accueil : au lieu de relations verticales contractuelles de soumission à un système autoritaire qui méprise l'individu, elles affirment la valeur des relations horizontales qui font fi des classes sociales et des différences, acceptant les individus dans leur entièreté et les liant à travers un ensemble de gestes qui viennent affirmer le

respect, la politesse et le *care*, même auprès de personnages initialement menaçants ou antagonistes.

Turner avait identifié un statut particulier pour ceux qui parvenaient ainsi à percevoir de façon permanente le *communitas* lors de la phase liminaire. Pour lui, ceux qui réussissaient à appréhender ce sentiment de « humankindedness, a sense of the generic social bond between all members of society » (Turner, 117), c'est-à-dire le *ma* comme la perception d'un être-ensemble, devenaient des *outsiders* perpétuels puisque capables de naviguer dans toutes les couches de la société avec aisance, sans souci des classes sociales ou de la hiérarchie. Turner liait cet état à la figure du shaman ou, de façon générale, du médiateur. Le shaman est, de manière symbolique, celui qui médie entre les mondes et s'en fait le messager. Chihiro et Sophie existent entre le monde ordinaire des humains et le monde surnaturel, acceptées au sein des deux, leur condition liminaire les rendant fluides entre les deux univers. Les deux jeunes filles sont aussi capables de circuler entre univers physique et univers psychique : Sophie entre dans les souvenirs et les rêves de Howl, Chihiro communique avec l'esprit de la rivière et avec Haku par télépathie. Leur rôle de médiatrice constitue « cet entre-deux particulier [qui] permet de circuler aisément entre les différents territoires qui constituent leur univers fictionnel » (Trouillard, 636) en tant que parti neutre des différents conflits en cours. En développant un rôle social qui leur est propre, elles affirment leur indépendance, prouvant qu'elles peuvent non seulement fonctionner de manière autonome au sein de leurs univers respectifs mais également être des membres actifs au sein d'une collectivité. Cette autonomie, qui découle de l'acquisition de qualités « horizontales » d'empathie,

d'entraide et de médiation, est justement ce qui permet « une surmobilité, sans commune mesure avec celle de la majorité des autres personnages de l'univers fictionnel » (Trouillard, 635). Cette surmobilité interviendra dans la dernière phase du rite de passage, phase de réintégration dans la collectivité pendant laquelle Sophie et Chihiro devront démontrer qu'elles sont capables de faire partie de la collectivité comme membres actifs.

Après avoir fait l'expérience du *ma* comme d'un être-dans-le-monde permettant d'échapper à la déconnexion au monde sensible qui touche les individus dans leurs sociétés respectives, Sophie et Chihiro ont fait dans la phase liminaire l'expérience du *ma* comme tension intersubjective avec l'Autre affirmant leur propre subjectivité. Leur perception de ce *ma* favorise l'accès au sentiment de *communitas*, l'être-ensemble, une capacité exceptionnelle qui leur garantit un rôle social très particulier, celui de médiatrice. Ce rôle social étant l'incarnation même d'une identité harmonisée, Chihiro et Sophie démontrent qu'elles sont sorties de la phase liminaire en réconciliant leur identité propre et leur rôle social, guidant désormais les personnages qui les entourent dans ce processus. Elles établissent, à travers leur rôle naissant de médiatrice, une attitude axée vers le *care* et le respect d'autrui. Ce faisant, elles s'opposent directement à l'ordre social établi déshumanisant, qu'elles savent désormais responsable du désenchantement du monde et de la corruption progressive des lieux en non-lieux. En réaction, elles amorcent la création de communautés réinstaurant des valeurs disparues de leurs sociétés d'origine : entraide, soin, hospitalité, des valeurs, selon Weber, « retirées de la vie publique pour se réfugier [...] dans la fraternité des relations directes que les individus entretiennent entre eux »³⁷. C'est donc en développant des liens durables et authentiques avec autrui dans des espaces purifiés de leur pollution initiale que Sophie et Chihiro vont réhabiliter

³⁷ Weber, Max (2003). Le savant et le politique : une nouvelle traduction. Editions La Découverte, p. 108

progressivement l'espace domestique pour accueillir les communautés nouvellement créées. Pour cela, il leur faudra appréhender le *ma* dans son entièreté, c'est-à-dire comme un être-ensemble-dans-le-monde, en clair, un bien-vivre.

Chapitre 3 : Phase de réintégration, guide du bien-vivre

La phase de réintégration est l'occasion pour les novices de revenir dans la société et de prouver qu'ils sont capables de s'y intégrer de façon durable, bénéficiant des leçons acquises pendant la phase de séparation et la phase liminaire. Chihiro quitte les bains pour aller ramener le sceau volé par Haku à Zeniba. Sophie et ses compagnons réaménagent les entrées du château, dont une ramène Sophie dans sa ville natale. Pendant cette phase, les deux jeunes filles doivent prouver qu'elles peuvent réintégrer la collectivité en tant que membre actif. Grâce à leur appréhension du *ma* comme être-dans-le-monde, et leur apprentissage du *ma* comme être-ensemble, elles démontrent qu'elles sont capables de se réintégrer entièrement à la fois dans le monde sensible et dans l'espace social. La fonction du *ma* dans cette dernière phase est de témoigner de leur appréhension simultanée de ces deux capacités. La phase liminaire a permis de montrer la capacité des deux jeunes filles à envisager l'être-ensemble comme "a dynamic facing of the other, a flowing from I to Thou"³⁸. Cette capacité de percevoir le *ma* possède graduellement un fort pouvoir subversif. En effet, fortes de leur expérience de *communitas*, leur capacité à "faire" la communauté va s'opposer directement à l'ordre établi dans la collectivité, car "collectivity is based on an organized atrophy of personal existence, community on its increase and confirmation in life lived towards one another" (Buber, 37).

³⁸ Buber, Martin (2003). *Between Man and Man*. Routledge, p. 37

3.1. La disparition de l'enfance

Le climax du *Voyage de Chihiro* est unique en son genre : au lieu de faire monter la tension après l'affrontement du Sans-Visage, Miyazaki offre une pause dans l'action alors que Chihiro prend le train vers la maison de Zeniba. Le rythme du film s'arrête presque totalement, faisant du climax une scène contemplative. Une musique calme accompagne le roulement du train et le bruit des vagues, la résonance du piano entre chaque note gardant l'attention du spectateur. Le paysage est mis à nu : mer et ciel se confondent, alors que sur certains plans les nuages remplacent les vagues. La palette de couleurs épurée offre des tons doux de bleus et de blancs qui créent une atmosphère onirique.

À l'intérieur du train, Chihiro reste assise calmement, mains sur les genoux, regardant par la fenêtre pensivement. Pour la première fois, le spectateur a tout le loisir de prendre conscience des changements qui se sont opérés en elle : elle invite le Sans-Visage à bien se comporter et à rester respectueux, loin de la petite fille réprimandée pour ses mauvaises manières. La Chihiro qui prend le train est calme, affiche un air déterminé, et s'assoit sagement. Elle a compris les règles de ce monde, au point d'agir comme guide pour ses compagnons. Sa grammaire gestuelle est principalement axée autour du soin et du respect: elle porte Bô et l'oiseau dans ses bras, leur propose plus tard de monter sur son épaule, salue respectueusement le lampadaire sautant de Zeniba. Ses gestes ne sont plus chaotiques et maladroits comme ils l'étaient au début du film, ils sont au contraire mesurés, motivés, intentionnels. De façon similaire à Haku, ses déplacements sont désormais contrôlés, et elle reste immobile lorsqu'elle n'a pas de raison de bouger. Ses expressions faciales sont moins exagérées : de façon subtile, son apparence physique a

subi des micro-changements tout au long du film dont le spectateur peut prendre la pleine mesure dans cette scène.

Le nom du train est surprenant : 中道 (*nakamichi*), qui se traduit par « la Voie du Milieu ».

Ce concept issu du bouddhisme désigne l'équilibre à trouver entre l'excès et l'abnégation, synonyme de tempérance. C'est bien le rôle de Chihiro, qui mène ses compagnons via le train à une relation au monde libérée de l'abnégation comme de l'appétit vorace de l'excès. Sans-Visage, qui oscille constamment entre sa timidité effacée et une boulimie monstrueuse, a bien besoin d'être guidé dans cette voie. Chihiro a incarné tout au long du film le signe d'une consommation maîtrisée : elle refuse les richesses offertes par Sans-Visage et priorise uniquement ce dont elle a besoin.

Le paysage qui défile dans cette scène est complètement nouveau : au contraire de l'indigestion visuelle et claustrophobique des bains, le monde semble débarrassé du superflu. De temps à autre, on aperçoit une bande de terre au loin, une maison sur un îlot, le quai d'une station avalé par l'océan. Chacun de ces lieux est aperçu brièvement, le temps d'un coup d'œil, comme des brèches ouvertes momentanément sur le monde. En effet, comme le décrit Bénédic, « à chaque instant, un monde en filigrane laisse présager un probable fondu sur celui du moment, un monde possible, qu'un seul plan suffira pour faire exister à la prochaine collure »³⁹. C'est bien parce qu'ils existent dans un espace mis à nu que ces « mondes possibles » révèlent leur potentiel poétique. De plus, Miyazaki n'offrant aucune explication au spectateur sur le monde à l'extérieur des bains, chacun laisse travailler son imagination comme bon lui semble pour remplir de sens cet espace

³⁹ Bénédic, Sébastien (2018). Hayao Miyazaki : Au gré du vent. Rouge profond, p. 33

ouvert à l'interprétation. C'est la fonction du *ma* dans cette scène : permettre aux spectateurs de réinvestir par eux-mêmes le monde de sens et de présence.

Le choix du train comme moyen de transport n'est pas anodin. C'est en effet le train qui, selon Schivelbusch, dans son livre *The Railway Journey: The Industrialization of Time and Space in the Nineteenth Century*, a été le premier responsable de la perturbation de l'espace-temps moderne. Le train compresse la distance tout en offrant des possibilités de déplacement comme jamais auparavant pendant la révolution industrielle, modifiant le rapport qu'entretiennent les humains au temps et à l'espace. De plus, sa vitesse transforme les lieux traversés en un spectacle ou en un paysage à conquérir. Le train est donc parmi les premiers créateurs de non-lieux, par la transformation du lieu en spectacle et la création des stations qui ne sont que des lieux de passage. Dans la phase de séparation, nous avons vu que les mondes de Sophie et Chihiro étaient faits de tels non-lieux, dont découlait une déconnexion complète au monde sensible. Pourtant Miyazaki fait de ce voyage en train une expérience du *ma* comme d'un être-dans-le-monde puissant, offrant des poches de vie qui parsèment le trajet,

demeurant seulement suggérées et comme refusées au regard du spectateur [et contribuant] à générer le sentiment poétique d'univers autonomes, dont l'existence irait au-delà des seuls événements dépeints et qui pourraient potentiellement accueillir des fils narratifs très divers. (Trouillard, 642)

Le trajet en train est loin d'être déconnecté du monde sensible : au contraire il y est profondément ancré, à la fois par la création d'un paysage épuré parsemé de telles brèches, ainsi que par l'univers sonore imprégné par le bruit des vagues au premier plan.

Contrairement aux technologies « sales » à l'intérieur des bains (telle que la fumée noire du fourneau de Kamaji), le train semble harmonieusement intégré dans son environnement, comme le souligne l'usage de l'image multiplane. En effet, selon Thomas Lamarre, filmer un engin en mouvement implique souvent un regard cinématique, quasi-colonisateur parce que la caméra se déplace en profondeur dans un monde statique, comme si elle venait le conquérir en le pénétrant. Au contraire, le cinéma d'animation de Miyazaki compose l'image en faisant glisser des couches les unes contre les autres, préférant un mouvement latéral, « [implying a different way] of *inhabiting* a technology-saturated world » (Lamarre, 6). L'animation permet de penser des manières différentes d'habiter le monde et modifie le rapport des humains à la technologie. Parce que le monde et le sujet bougent ensemble de façon dynamique, cette technique permet d'affirmer une relation plus holistique au monde où le sujet en fait partie plutôt que cherchant à le dominer, envisageant alors l'humain intégré pleinement dans son environnement et restituant au monde une présence dynamique. L'usage de l'image multiplane sert l'arc narratif de Chihiro qui affirme un être-dans-le-monde complexe et réciproque, assurant que “when we move, the world moves, and vice versa” (Lamarre, 63). De plus, en séparant les couches de l'image, Miyazaki invite le spectateur à penser un monde “that opens to us even as it remains apart from us” (Lamarre, 39). Le paysage est laissé volontairement inaccessible, portant une part de mystère et une présence propre qui favorise l'expérience d'un *ma* comme un être-dans-le-monde proche de la Nature. 中道, le nom du train, a d'ailleurs un deuxième sens et désigne peut-être également le concept de vacuité, comme le pense Reindeers qui précise que dans le bouddhisme *mayahana*, par exemple, il s'agit de reconnaître que rien n'a d'existence intrinsèque, car

toute chose existe en interdépendance (Reindeers, 135). Une vision que semble partager Napier pour qui *Le Voyage de Chihiro* “is about accepting responsibility, not solely for oneself in the narrowest sense, but for one’s self as part of a broader land community [...] one that includes the rivers, the flora, and the fauna – the sum of all sustaining relationships”⁴⁰, une vision que l’on peut mettre en lien avec l’expérience du *ma* comme *communitas*.

Loin d’être l’expérience d’un non-lieu, Miyazaki choisit donc de faire de ce trajet une expérience puissante et méditative de connexion à un univers poétique, principalement à travers l’utilisation du *ma* qui invite le spectateur à porter attention au monde. Parmi les passagers, Chihiro semble être la seule qui fait cette expérience : les autres ne sont que des ombres. Est-ce elle, par la capacité qu’elle a acquise à être-dans-le-monde, qui transforme ces non-lieux pour leur rendre leur présence et leur puissance poétique? Si le paysage est ainsi mis à nu, est-ce une capacité propre à Chihiro d’en dégager les poches de vie, occultant le reste? Suzuki remarque que tous ces éléments laissent penser qu’il existe encore « a sense of home »⁴¹ dans ce monde, apportant une touche d’espoir sur l’étendue de la corruption de l’établissement de Yubaba sur son environnement.

Une nostalgie particulière est présente dans cette scène, semblable à celle que nous avons évoquée dans la phase de séparation, une nostalgie pour un chez-soi perdu que Miyazaki associe souvent dans ses films à un mode de vie préindustriel. Plusieurs temporalités semblent en effet se superposer, des panneaux publicitaires lumineux

⁴⁰ Hall, Chris. « Totoros, Boar Gods, and River Spirits : Nature Spirits as Intermediaries in the Animation of Hayao Miyazaki ». *Resilience : A Journal of the Environmental Humanities*, vol. 2, no 3, 2015, p. 47

⁴¹ Suzuki, Ayumi. « A Nightmare of Capitalist Japan : Spirited Away ». *Jump Cut : A Review of Contemporary Media*, 2009, www.ejumpcut.org/archive/jc51.2009/SpiritedAway.

succédant à l'apparition d'une maison rustique. Les passagers représentés comme des ombres accentuent cette impression. De plus, la présence du *ma* dans cette scène, qui concentre l'attention du spectateur dans une scène sans action évoque l'image-temps de Deleuze, laissant le spectateur confronter le temps comme un élément omniprésent dans cette scène, le train devenant la métaphore même du temps qui passe :

In showing us long, long takes in which 'nothing' happens, we begin to see that other invisible component of the world, time. Time, like darkness, is indifferent towards the prejudices and hierarchies of humans, it equalises everything in that everything falls into decay and ruin (Luca, 120)

Dans le cadre du rite initiatique, il s'agit pour Chihiro d'un moment pour prendre la mesure de ce que l'on perd lorsqu'on quitte le monde de l'enfance. Une image forte vient renforcer cette interprétation : une petite fille sur le quai de l'une des stations regarde le train qui s'en va, simple ombre laissée en arrière. La forme spectrale des autres passagers laisse d'ailleurs penser que ce voyage en train est une mort symbolique.

Chihiro quitte le monde de l'enfance transformée par ses aventures. En gagnant en maturité, elle a appris à se débarrasser de son abnégation infantile et à s'ouvrir au monde sensible, à l'écoute des autres. Elle est capable de guider les autres grâce à son rôle de médiatrice, mais elle laisse aussi derrière elle la naïveté et l'insouciance de l'enfance. La « perte » est donc une double métaphore dans cette scène: à la fois épuration qui permet de ne garder que l'essentiel, elle est aussi une tension nostalgique qui évoque la disparition définitive de l'enfance. Pour Kawamura, le train incarne aussi la conscience d'une disparition progressive des traditions japonaises :

In the Meiji period, the train became a powerful symbol of Western modernisation, and in this bathhouse world that represents the Meiji era, the train is a key icon that indicates modernisation is taking place. Furthermore, the passengers on the train represent the forgotten parts of Japanese tradition that are literally being carted away by the train of modernity, an idea that is reflected in the passengers' translucency and lack of identity. It is also significant that there is no return train, and that the passengers get off the train at stations that are surrounded by nothing but water, which is emphasized by the extreme long shots. These factors further emphasize this point that something important is being irrevocably lost⁴².

Cette scène est donc aussi une manière pour Miyazaki de faire le deuil sur le passé, montrant qu'il ne désire pas tant le restaurer que de faire prendre au spectateur la mesure de ce qui disparaît.

Pour Sophie aussi, la perte marque le début de cette phase de réintégration. Au château, Howl a réaménagé l'intérieur pour accommoder les nouveaux habitants, en faisant une réplique de la maison de Sophie. Le château vient se greffer dans sa ville natale, un espace qui, on le rappelle, évoquait un gigantesque non-lieu pour la jeune fille qui ne semblait avoir aucun attachement émotionnel pour celui-ci. Un décalage se crée alors, la présence chaleureuse du château accentuant le rapport compliqué que Sophie entretient avec son environnement d'origine. Bien qu'ils soient revenus dans sa ville natale pour lui faire plaisir, Sophie et les autres ne peuvent pas sortir, menacés par les sbires de Suliman et les bombardements sur la ville, bientôt désertée par les habitants.

Sophie est confrontée, lors de ce retour, à la superficialité des relations qui constituaient sa vie jusqu'alors. Sa sœur a complètement disparu du récit, et c'est sa mère qui vient la

⁴² Kawamura, Honami. « Spirited Away, an Exploration of Japanese Identity » . GEEKS, 2017, vocal.media/geeks/spirited-away-an-exploration-of-japanese-identity.

voir, débordante d'énergie. Pourtant, le spectateur ne parvient pas à voir cette interaction comme positive : la mère de Sophie est bien habillée, bien maquillée, et dans ce monde, une apparence aussi soigneusement maîtrisée est le signe d'une superficialité de caractère. Sa venue est dérangeante, intrusive même, son visage apparaissant en gros plan de manière grotesque, ses expressions faciales exagérées d'affection laissant une impression de malaise. De fait, la mère de Sophie est venue la trahir, laissant un piège de Suliman derrière elle. Lorsqu'elle repart, elle demande à ce qu'on la ramène à son nouveau mari, et semble n'éprouver qu'un remords passager après avoir trahi sa fille. Il est clair que Sophie est une arrière-pensée, sa mère priorisant ses nouvelles relations.

De fait, ce retour à la maison n'est pas un retour au foyer. Howl propose à Sophie de vivre « comme avant » en s'installant dans sa ville natale, mais ils savent tous deux que Howl en paiera le prix en usant de sa magie pour les protéger. Il est d'ailleurs dans une posture similaire : lui aussi effectue un retour en arrière en amenant Sophie vers la maison de son enfance, au sein d'un cadre idyllique. Une plaine fleurie, un moulin à eau, le ciel bleu, pur, des couleurs vives et chatoyantes : et pourtant, quelques minutes plus tard, un avion de guerre débarque dans cet endroit, tranchant avec l'atmosphère féérique du lieu. Howl et Sophie ne peuvent plus retourner en arrière, à une époque où ils étaient insouciants des problèmes du monde : le temps de l'enfance est bel et bien terminé. Sophie est la première à le comprendre, sacrifiant ses cheveux (une métaphore commune de la perte d'innocence) à Calcifer pour qu'il déplace le château. Sophie abandonne sa famille, sa vie d'avant, sa ville natale, et en sacrifiant ses cheveux, elle assume ce sacrifice. Son apparence se modifie en conséquence : bien qu'elle redevienne jeune,

abandonnant son apparence de vieille femme dont elle se servait comme bouclier, elle en garde les cheveux argentés, signe d'une maturité durement acquise. De plus, les traits de son visage sont modifiés : ses sourcils sont plus fournis, ses yeux plus grands, permettant de mieux porter des émotions fortes dans cette dernière partie : colère, détermination, tristesse.

Tout comme Chihiro, Sophie n'agit plus seule, mais est toujours entourée de ses compagnons. Assumant le rôle de maitresse de maison en l'absence de Howl, elle n'est plus sa remplaçante mais son égale, passant elle aussi un contrat avec Calcifer.

Ses dernières oscillations entre femme mûre et jeune fille démontrent son intégration progressive dans son environnement. L'animation de ses mouvements est beaucoup plus fluide lorsqu'elle rajeunit, et de manière similaire à Howl, elle semble « flotter » dans son environnement, cette fois le signe qu'elle y est intégrée. Il suffit alors d'un coup d'œil au flottement de sa robe ou de ses cheveux pour deviner son âge. Avec une liberté de mouvement retrouvée, cette fluidité exceptionnelle est le signe qu'elle a su se débarrasser de ce qui l'encombrait. Le château sous contrat entre Calcifer et Sophie (le thème musical de la scène s'appelle d'ailleurs *Le château de Sophie*) perd alors la plupart de son bric-à-brac pour émerger réduit à une seule pièce : le salon, pièce où se réunissent les membres de la famille, signe que Sophie et Howl se sont débarrassés de leur moi égoïste et qu'ils envisagent désormais le château comme un foyer familial.

3.2. Fantasme d'une communauté désaliénée

C'est en effet aux relations familiales que Miyazaki porte le plus d'attention dans cette phase. Les membres du château affirment leurs liens de façon explicite, Sophie affirmant

à Markl qu'ils forment une famille, et qu'elle ne les quittera pas. Ils agissent en groupe, se soutenant les uns les autres : Sophie n'agit plus seule jusqu'à la fin du film, toujours accompagnée par un des membres de la famille. Chihiro et Sophie sont donc désormais des membres actifs d'une communauté, aussi modeste qu'elle puisse être dans sa forme la plus réduite, la famille.

Nous avons vu que dans la phase liminaire, l'expérience du *ma* comme une expérience de *communitas* a permis à Sophie d'être plus attentive à ceux qui l'entourent, développant une attitude axée sur le soin. Dans la phase de réintégration, cette capacité est portée à l'écran de manière plus large comme le fantasme d'une communauté respectueuse de la subjectivité de chacun qui « préserve la solitude de ses membres et surtout leur rythme propre »⁴³. En effet, on retrouve ici le *ma* comme des moments de « mouvement gratuit » que Roger Ebert avait admiré lors de son interview avec Miyazaki. Ces moments sont dans cette troisième phase concentrés autour de chaque membre des communautés nouvellement formées. Chez Zeniba, le spectateur peut s'amuser à se concentrer sur chaque personnage et observer ses actions. Miyazaki fait le choix de laisser le spectateur faire ce travail plutôt que de mettre en avant la perspective d'un seul personnage. Le *sound design* vient renforcer cette multitude de points de vue : par exemple, alors que Chihiro et Zeniba discutent, on entend au même volume Bô et l'oiseau qui s'activent pour filer la laine, avant de venir dans le cadre chercher des gâteaux pour reprendre des forces, pendant que le Sans-Visage plonge avec attention sa fourchette dans une part de gâteau. De même au château, lorsqu'un personnage est au premier plan, on peut souvent en apercevoir un autre qui vaque à ses occupations en arrière-plan. Cette liberté de mouvement des personnages, comme s'ils existaient en-dehors des contraintes du récit en

⁴³ Goetz, Benoît (2011). *Théorie des maisons : l'habitation, la surprise*. Editions Verdier, p. 202

cours, renforce la sensation qu'il s'agit là d'un univers autonome imprégné de vitalité. Cette attention dans la composition des scènes permet la coexistence de plusieurs rythmes propres à chaque personnage dans un même plan, contribuant à la fois à affirmer la subjectivité de chacun tout en maintenant visuellement l'unité plus large de la communauté. De fait, ces petits moments de *ma* contribuent à renforcer la cohésion de la communauté en respectant l'individualité, au contraire des relations déshumanisantes et affirmant un rythme collectif unique comme c'était le cas aux bains et au palais royal.

C'est également là une articulation de la différence entre l'espace domestique qui a été réinvesti de sens tout au long du récit et les non-lieux que Sophie et Chihiro ont dû affronter et dans lesquels elles vivaient au début de leur aventure. En effet, les lieux créent une forme de social « organique », alors que les non-lieux sont gouvernés par “formal agreements and contracts [...] instead of organic needs and emotions”⁴⁴, affirmant ainsi une forme de “solitary contractility”. Dans leurs milieux d'accueil au début du récit, les relations étaient en effet purement contractuelles, et les personnages étaient caractérisés principalement par leur isolation sociale : Bô le bébé surprotégé et interdit de sortie, le Sans-Visage timide et maladroit, Howl l'éternel adolescent et *hikikomori*.

L'espace domestique est gouverné par des gestes et des rituels bien précis, créés pour les besoins mutuels de ses membres. Par exemple, au château, le spectateur aperçoit des rituels familiaux : Sophie se charge de faire manger la grand-mère, et s'occupe aussi de la coucher, s'assurant qu'elle n'a besoin de rien. Markl et Heen viennent dire bonne nuit à

⁴⁴ Tagsold, Christian (2017). *Spaces in Translation : Japanese Gardens and the West*. University of Pennsylvania Press, p. 169

Sophie avant d'aller se coucher. Le *modus vivendi* domestique devient signe d'un être-ensemble-dans-le-monde puissant, la marque même d'une « communion atmosphérique [...] entre le soi et le lieu »⁴⁵.

3.3. Le pouvoir subversif de l'espace domestique

Miyazaki fait d'une vertu en particulier le signe de cet être-ensemble-dans-le-monde domestique : l'hospitalité. En effet, Chihiro et Sophie ont toutes les deux été acceptées au sein d'un milieu d'accueil alors qu'elles y sont entrées comme intruses : une place a été faite pour elles. De même, elles ont recueilli auprès d'elles des personnages qui, pour le spectateur, ne le méritaient pas forcément selon le déroulement du récit. Sophie accueille l'espion de Suliman et la sorcière qui lui a jeté son maléfice, et Chihiro recueille le Sans-Visage alors qu'il vient de l'attaquer, ainsi que Bô et l'oiseau de Yubaba, qui ont tous deux voulu l'empêcher de sauver Haku. Et pourtant c'est cela qui leur permet de recréer un espace domestique sain. En effet, Bégout compare le quotidien à « l'effort perpétuel d'hospitalité fait à l'étranger » (Bégout, 433), ce qui qualifie bien la nature de l'espace domestique chez Miyazaki. Sophie et Chihiro doivent volontairement créer des liens avec l'Autre, même avec des personnages intimidants ou menaçants, si elles veulent parvenir à intégrer une communauté. L'hospitalité est donc faite même aux antagonistes. Zeniba, dont la dernière interaction avec Chihiro en faisait une sorcière aussi terrifiante que Yubaba, accueille la jeune fille et ses compagnons dans sa maison, leur proposant du thé et des gâteaux. Pour Goetz, l'hospitalité est une vertu « interstitielle [qui] se faufile entre les lois » (Goetz, 136). En tant que tel, elle peut devenir une forme de conscience du *ma*

⁴⁵ Bégout, Bruce (2005). *La découverte du quotidien*. Éditions Allia, p. 429

comme tension intersubjective avec l'Autre, en ce qu'elle crée "a formula for a distinct ritual choreography that opens up an in-between realm [...] in accordance with a social etiquette for meeting on equal terms" (Greve, 102). L'ensemble des pratiques associées à l'hospitalité, dont Zeniba offre une démonstration, est capable d'effacer les rapports hiérarchiques comme les tensions entre les personnages. C'est pour cela que Zeniba, en offrant l'hospitalité à Chihiro, se départit de sa colère initiale, tout comme Sophie ne montre pas la moindre rancune envers la sorcière dès lors qu'elle accueille celle-ci au château.

L'hospitalité est une vertu puissante, qui vient menacer les liens basés sur une « solitary contractility » mise en place par l'autorité. En cela, elle est une contestation directe du système capitaliste déshumanisant qui impose un contrôle ferme sur les individus et les prive de leur subjectivité (après tout, Yubaba confisque le nom de ses employés). Pourquoi Zeniba semble vivre dans la périphérie du monde? Pourquoi Suliman s'acharne autant sur les membres du château? N'est-ce pas parce que l'hospitalité qu'ils promeuvent est une forme de résistance intolérable, particulièrement lorsque Chihiro et Sophie se montrent aussi capables de restituer les subjectivités perdues de leurs compagnons? Bô n'hésite pas à s'affirmer devant une Yubaba déstabilisée, tout comme Haku et Howl trouvent le courage de se battre pour retrouver leur liberté sous l'influence des deux jeunes filles.

De plus Miyazaki, en associant le *ma* comme être-dans-le-monde à une nostalgie pour un mode de vie préindustriel, vient directement critiquer l'émergence d'un système capitaliste agressif. Il précise ce désir en expliquant: "We don't want to control [nature],

and we want to create a place where it isn't controlled. We want a place that won't be defiled by human desire or greed" (Miyazaki, 220).

3.4. Des communautés connaissables

Les lieux imprégnés de *ma* sont ainsi ancrés dans le monde naturel, loin des espaces urbains : un lac dans les montagnes, une maison sur l'océan, un village à l'abandon au milieu d'une plaine.

Ces lieux, loin de la ville, viennent idéaliser l'espace rural. Zeniba habite une maison rustique, simple, où chaque chose semble avoir été faite à la main : la clôture grossière en bois, les bouquets de fleurs séchées pendant au plafond, les gâteaux servis pour le thé. Miyazaki valorise ainsi davantage qu'un mode de vie plus simple, promouvant un mode de production circulaire, désaliéné : le sujet produit ce qu'il consomme. C'est d'ailleurs la leçon que Zeniba laisse à Chihiro, en lui offrant un élastique tissé par ses amis, affirmant qu'il s'agit d'un talisman contre l'influence de sa sœur. Sa vertu protectrice réside sans doute moins dans la magie que dans l'affirmation d'un communautarisme qui vient directement contredire le capitalisme aliénant des bains.

Ici, le tissage est affirmé comme une métaphore du travail communautaire, en étant à la fois le fruit d'un travail circulaire et collectif. Ce savoir-faire représente une forme mature d'être-ensemble-dans-le-monde : en prenant les ressources de façon modérée dans son environnement et en produisant quelque chose ensemble. Ce mode de vie sain existe à l'opposé des bains, de l'autre côté de l'axe tracé par la ligne ferroviaire, symbolisant deux visions opposées du monde que seule Chihiro a le privilège d'explorer dans son ensemble. À l'opposé d'un système capitaliste effrayant et « grouillant », la maison de Zeniba

propose une communauté réduite. Löwy et Sayre reprennent les termes de Raymond Williams dans son livre *The Country and the City* en affirmant les « solidarités concrètes [d'une] communauté connaissable » (Löwy et Sayre, 159) comme un idéal rural. Pour Williams, ces communautés connaissables s'imposent comme une forme de résistance: "When the pressure of a system is great and increasing, it matters to find a breathing-space, a fortunate distance, from the immediate and visible controls"⁴⁶. Se distancer du monde des humains pour vivre dans des lieux plus ruraux, plus proches de la Nature, c'est une idée qui revient souvent chez Miyazaki, comme dans *Mon voisin Totoro*, par exemple. Chez le réalisateur, la communauté, et particulièrement la famille, finit par supplanter la collectivité, le récit s'ancrant dans des lieux intimes qui deviennent des refuges. L'espace domestique s'impose donc comme une manière de « préserver une sorte de flou dans l'existence ordinaire, quelque chose de non employé et non employable, une frange d'expérience indisponible qui ne pourra jamais être mise au service de la normalisation sociale », faisant du quotidien une « esquive des normes transcendantes et cet équilibre entre l'instabilité de la vie quotidienne et la stabilité des systèmes normatifs qui entreprennent de la coloniser » (Bégout, 243).

En affirmant des héroïnes « ordinaires » dont l'évolution vient développer leurs capacités d'empathie et encourager des vertus telles que l'hospitalité et le soin, Miyazaki rend Sophie et Chihiro capables de bousculer le système en place. En effet, en tant que héroïnes « horizontales », pour reprendre les mots de Trouillard, Sophie et Chihiro sont capables d'aplanir des sociétés résolument verticales, comme en témoigne le passage des bains, structure labyrinthique fortement hiérarchisée, à la maison de Zeniba, un espace

⁴⁶ Williams, Raymond (1973). *The Country and the City*. Oxford UP, p. 106

chaleureux où le travail est communautaire. En revenant à Yubaba, Chihiro trouve les employés, les *kami* et Yubaba rassemblés pour la première fois ensemble sur le même plan, célébrant sa victoire dans une joyeuse démonstration de *communitas*. Cette capacité d'horizontalité est, de manière plus large au sein du récit, une capacité à former des relations intimes sans égard pour la structure hiérarchique en place ou les relations de pouvoir en jeu. En appelant Zeniba et Yubaba « grand-mère », Chihiro transgresse l'ordre social établi fait de relations purement contractuelles. De plus, cet acte est une manière de rendre sa subjectivité à Yubaba, Chihiro venant « rassembler » les deux jumelles sous un même surnom affectueux. Non contentes de bouleverser les structures hiérarchiques en place, Sophie et Chihiro ont remis en cause le status quo en insufflant un vent de changement au sein d'espaces jusque-là stagnants, et cela par le développement d'une capacité de médiation qui découle de leur horizontalité. Sophie et Chihiro résolvent les conflits en prônant le pacifisme et la non-violence, toutes deux capables de réformer les antagonistes. Ainsi, elles sont capables de réconcilier deux partis opposés, comme lorsque Chihiro réconcilie symboliquement Zeniba et Yubaba.

Enfin, elles sont capables de libérer leurs compagnons aliénés en leur rendant leur propre subjectivité. Chihiro libère Haku du joug de Yubaba en lui rendant son nom véritable : ce faisant, elle lui rend symboliquement son humanité lorsque sa forme non-humaine de dragon se détache complètement de lui. Chihiro ne le chevauche plus comme un animal, mais flotte avec lui dans les airs. Lorsqu'ils se posent plus tard devant Yubaba, ils sont main dans la main, égaux. De même, la forme bestiale de Howl, qui menaçait de détruire son humanité, se détache de lui alors que Sophie vient lui rendre son cœur.

Sophie témoigne d'ailleurs d'une capacité exceptionnelle à libérer ses compagnons de leurs maléfices respectifs : en leur prouvant son amour par un baiser, elle libère la sorcière, Howl, Calcifer mais aussi Navet. C'est par l'affirmation volontaire de leurs liens avec autrui que les deux jeunes filles libèrent leurs compagnons de leur aliénation. Tout comme Chihiro, Sophie guide ses compagnons vers une consommation sans excès, débarrassant Howl de l'encombrement matériel que le château incarnait, et délivrant la Sorcière des Landes de son attachement malsain envers Howl.

3.5. Deux conclusions en demi-teinte

La fin du rite initiatique est souvent un retour « chez soi », le jeune initié pouvant devenir un membre actif de sa communauté de façon permanente. Miyazaki illustre un rapport plus ambigu au retour au status quo à la fin du voyage initiatique.

Chihiro a réussi toutes les épreuves et peut enfin rentrer dans son monde et revoir ses parents. Main dans la main avec Haku, elle lui demande s'ils se reverront un jour, ce qu'il lui promet. Au moment de se séparer, Haku lui demande de ne pas regarder en arrière avant d'être de retour dans son monde. Cet avertissement n'est pas sans rappeler l'interdiction mythique de regarder en arrière en tentant de quitter les Enfers, sous peine d'y rester à jamais. Miyazaki propose une interprétation légèrement différente. Lorsque les mains de Chihiro et Haku se séparent, celle du garçon reste un instant en suspens. Son avertissement résonne alors plutôt comme une prière à Chihiro : qu'elle laisse un *ma* s'installer entre elle et lui, un entre-deux investi d'émotion malgré la distance qui va les séparer. Haku incarnait, tout comme les bains, un non-lieu : ancré dans le passé, il avait perdu sa place dans le Japon moderne, et errait alors que la réalité à laquelle il était

attaché n'existait plus. Chihiro incarnait, à l'inverse, une petite fille de l'époque moderne qui avait perdu la mémoire du passé, celle de son héritage culturel. Tous deux se sont mutuellement aidés à retrouver ce qu'ils avaient perdu : le souvenir de leur lien. En ouvrant un *ma* entre eux, Miyazaki fait le vœu que Chihiro garde le lien avec son passé et son héritage culturel, et cela même si la jeune fille oublie tout de ses aventures : Zeniba la rassure qu'on n'oublie jamais vraiment, que les choses sont simplement enfouies en nous. MacWilliams y voit là un message d'espoir pour les spectateurs japonais sur la possibilité de retrouver leur héritage culturel (MacWilliams, 238) et de manière plus large, leur propre subjectivité. Si Chihiro n'a pas détruit les bains et le système capitaliste qu'il incarne, elle est néanmoins une petite fille de dix ans bien ordinaire qui y a survécu, prouvant que n'importe qui en est capable.

Le Château ambulant offre une conclusion plus amère, sans doute influencée par le dégoût de Miyazaki pour l'intervention américaine en Irak pendant la création du film, d'où l'omniprésence de la guerre tout au long du récit. Si Suliman admet que « tout est bien qui finit bien », la facilité avec laquelle elle arrête la guerre est une preuve sinistre de son absurdité. Le « chez soi » de Sophie a été détruit par les bombes, et de toute façon, toute tentative de retour était impossible, l'endroit étant déjà corrompu (comme le prouvait la trahison de sa mère). Si Chihiro retourne dans le monde ordinaire, Sophie et les siens préfèrent s'installer dans les marges de la société à bord d'un château volant. Modèle parfait de la famille nucléaire (le couple, l'enfant, la grand-mère, l'animal de compagnie), les habitants du château ne peuvent s'intégrer totalement dans la collectivité, préférant préserver leur petite communauté et conserver une connexion au monde plus large, plus holistique et baignée dans une sensibilité proche des traditions populaires du

shinto : alors que Sophie et ses compagnons sont tous réunis et libérés de leurs maléfices respectifs, un paysage de montagne immense et très détaillé se dévoile en arrière-plan, affirmant une relation dynamique avec leur environnement.

Sorti après *Le Voyage de Chihiro*, *Le Château ambulante* est sans doute la marque d'un pessimisme chez Miyazaki concernant la survie et la résurgence possible de « communautés connaissables » au sein de la société moderne. Est-il réellement possible de préserver et de créer un « chez soi » dans un monde qui s'acharne à le détruire? Miyazaki n'hésite pas, dans ses rites initiatiques, à montrer que le retour à la société n'est pas nécessairement désirable, et ses jeunes initiées devront peut-être, si elles veulent protéger leur subjectivité retrouvée, faire le choix de disparaître dans les marges de la société.

Cette dernière phase du rite initiatique conclut donc l'arc narratif des deux jeunes filles désormais bien intégrées dans leur environnement, ayant non seulement résolu leur propre crise identitaire mais également celle de leur entourage, allant jusqu'à transformer leurs espaces d'accueil. Pendant la phase de réintégration, Miyazaki réunit les deux fonctions du *ma* comme être-dans-le-monde et comme être-ensemble, particulièrement au sein d'espaces intimes et domestiques. La perception du *ma* devient alors un outil puissant pour « faire » la communauté, en intégrant à la fois l'étranger et le familier, le fantastique et le domestique. Les communautés ainsi créées par Chihiro et Sophie s'opposent directement à la mentalité capitaliste déshumanisante de leurs sociétés, raison pour laquelle les deux représentantes de celles-ci, Yubaba et Suliman, s'acharnent autant pour les détruire.

Miyazaki construit le “chez soi” comme un espace de résistance, particulièrement lié à un mode de vie préindustriel. Il envisage la possibilité d’un “lastingly non-alienated subject attentive to his or her place in relation to others and envisioning at all times both movement and non-action” (Lucken, 46). Sophie et Chihiro ne sont pas seulement capables de sortir de l’aliénation, elles sont capables de médier l’identité de leur compagnons et de leur rendre leur subjectivité perdue. Pourtant, les deux récits sont habités par une forte tension nostalgique, qui équivaut la perte de l’enfance du rite de passage à l’âge adulte à la perte d’un mode de vie plus simple, reconnecté au monde sensible, prônant des valeurs telles que le soin, l’hospitalité, le travail en communauté qui disparaissent peu à peu des centres urbains, progressivement exilées dans la périphérie du monde. Les conclusions ambiguës des deux films laissent deviner les préoccupations du réalisateur sur le devenir des jeunes générations, et son pessimisme sur la condition de l’humain dans la vie moderne.

Conclusion

Dans la phase de séparation, Sophie et Chihiro ont appris à percevoir le *ma* comme un être-dans-le-monde qui offre non seulement une reconnexion au monde sensible mais permet d'accéder à une mémoire collective enfouie dans l'*ethnoscape* de la Nature, que Miyazaki souligne en créant une tension nostalgique au sein des espaces investis par ce *ma*. Conscientes que cette capacité ne peut être acquise qu'au prix d'un grand ménage intérieur, les deux jeunes filles purifient leurs espaces d'accueil, restaurant par la même occasion leur liminarité fluide, ce qui permet de déclencher la phase suivante, la phase liminaire. Sophie et Chihiro comprennent que le *ma* peut aussi être une tension intersubjective avec l'Autre, dont l'appréhension permet de faire l'expérience d'un être-ensemble ou *communitas*. Pendant ce processus de construction identitaire, les deux jeunes filles apprennent à affirmer leur propre subjectivité et à critiquer l'ordre social établi. En effet, leur capacité exceptionnelle à percevoir le *ma* comme être-ensemble leur donne un rôle unique de médiatrice, parti neutre hors de la structure hiérarchique en place. En développant des relations intimes avec leur entourage, elles délivrent leurs compagnons de leur aliénation et leur rendent leur subjectivité perdue, rétablissant des liens sociaux authentiques au sein d'espaces où les relations étaient uniquement contractuelles. Elles créent des communautés réduites où elles rétablissent des vertus perdues de la vie moderne : soin, hospitalité, entraide. Ce faisant, elles s'opposent directement au pouvoir en place qui cherche à détruire ces communautés qui respectent l'individualité et restaurent l'espace domestique, espace qui échappe à la normalisation sociale.

En achevant avec succès le rite du passage, Sophie et Chihiro confrontent toutes deux la perte de l'enfance et de manière plus large, apprennent à faire le deuil d'un passé et d'un monde perdu qui subsistent dans des poches de *ma* dissimulées, accessibles seulement via le recours au fantastique. En associant ce passé perdu au retour « chez soi » qui est l'enjeu du rite de passage, Miyazaki offre au spectateur l'occasion de prendre la mesure de la disparition d'un héritage culturel dont la restauration complète est inenvisageable. Miyazaki est conscient qu'il est impossible de revenir en arrière : la statue à l'entrée du tunnel, à la fin du *Voyage de Chihiro*, n'a plus qu'un seul visage qui regarde vers l'avant. Après tout, ses films, en prenant pour structure narrative le rite initiatique du passage à l'âge adulte, sont avant tout la métaphore d'une perte, celle de l'enfance. Si le passé ne reviendra pas, il peut, à travers les espaces ouverts par le *ma*, s'ouvrir à nous au-delà du temps et de la distance. La nostalgie devient donc un outil pour aller de l'avant. Peu importe alors que Haku et Chihiro se revoient un jour : un *ma* s'est ouvert entre eux, et comme le dit Zeniba, les choses que l'on porte en soi ne disparaissent jamais, même si elles ne sont pas accessibles directement. Demeurent les valeurs qu'il enseigne à ses héroïnes, qu'il transforme au fil du récit en jeunes médiatrices incarnant le meilleur du passé et de l'avenir. Le choix de figures féminines pour incarner la lutte pour la restauration d'un « chez soi » collectif n'est d'ailleurs pas anodin selon Napier qui rappelle que “the predominance of femininity may also be linked with the notion of the *furusato* which, as Robertson points out, involves a tenacious equation of females and native place” (Napier, 300).

Miyazaki envisage avec espoir une jeune génération capable de sortir de l'aliénation de la vie moderne, désireuse d'un mode de vie plus sain, plus proche de la Nature. Il est impossible de dire avec certitude si Sophie et Chihiro ont changé de façon durable leurs sociétés respectives. Pour le réalisateur, il est bien plus important qu'elles aient fait bouger les choses à leur échelle : "It is time for each person to think about what he or she can do in everyday life. It is enough that people do only what they can" (Miyazaki, 41). Miyazaki propose des archétypes nouveaux pour ses protagonistes : pacifiques, empathiques, ses héroïnes diffèrent des archétypes héroïques traditionnels, le plus souvent masculins, chargés d'éliminer l'Autre et de maintenir le status quo pour perpétuer l'ordre social établi.

En donnant au *ma* une place prépondérante dans son œuvre, Miyazaki défend une vision d'un monde romantique : la vraie fantasy dans son œuvre est ce fantasme d'une désaliénation permanente de ses héroïnes, capables de retrouver leur subjectivité, intégrées totalement à leur environnement au sein de communautés connaissables. Il réenchante le monde, tisse patiemment des liens sociaux dissolus par l'apathie de la vie moderne et construit des espaces domestiques réinvestis de sens qui luttent contre le développement des non-lieux. Il affirme des communautés connaissables qui supplantent des collectivités où les liens sont superficiels.

La perception du *ma* est, pour ses personnages, une capacité essentielle pour être capable de comprendre le monde. En effet,

appréhender correctement son univers chez Miyazaki, c'est donc être capable d'y lire les signes, même discrets, des multiples lignes de faille qui le traversent, [...] qu'elles prennent la forme de barrières, de zones de transition ou encore de simples

délimitations entre deux domaines qualitativement hétérogènes.
(Trouillard, 237)

C'est précisément cette capacité, associée à leur rôle de médiatrice, que Sophie et Chihiro ont développé au cours du récit via leur perception de l'être-dans-le-monde et de l'être-ensemble. Comprendre le *ma*, dans le cadre des récits miyazakiens, c'est rendre à l'humain sa capacité à appréhender sa place dans son environnement social, culturel et naturel, favorisant le développement d'une conscience véritablement écologique.

Les convictions de Miyazaki font de son cinéma une œuvre souvent à contre-courant. En particulier, le *ma* qui parsème son œuvre de longs plans sur le paysage, de silence et de moments de non-action rappelle les revendications du *slow cinema* d'après-guerre qui voit dans la non-action une forme de résistance au capitalisme et au rythme effréné de la vie moderne. Miyazaki lui-même évoque dans son interview avec Roger Ebert un objectif similaire lorsqu'on lui demande comment son cinéma se démarque de l'animation à l'américaine : "What my friends and I have been trying to do since the seventies is to try and quiet down things a little bit – don't just bombard [children] with noise and destruction"⁴⁷. Un objectif qui s'aligne aussi avec l'antimilitarisme de Miyazaki et son dégoût pour la banalisation de la guerre dans les médias, d'où peut-être sa préférence pour le cinéma d'animation qui favorise l'animétisme, un mode qui envisage une relation différente à la technologie et un regard non-colonisateur sur la Nature. Alors que le monde de l'animation s'est depuis longtemps tourné vers l'animation par ordinateur, Miyazaki continue de défendre l'animation à la main et le Studio Ghibli

⁴⁷ Hayao Miyazaki dans Roger Ebert (2002). "Hayao Miyazaki interview".
<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>

comme cette communauté réduite qui favorise le travail communautaire et affirme le savoir-faire de chacun.

Les films du réalisateur sont construits dans des univers mythopoïétiques laissés largement autonomes. Miyazaki trace les grandes lignes de ses mondes et offre au spectateur de participer à leur création en complétant les zones laissées vides par son imagination, une autre utilisation du *ma*, certainement, dans les films du réalisateur. Ainsi, ses mondes non-manichéens ne peuvent être possédés ou conquis, privilégiant un rapport plus holistique au monde en forçant les spectateurs à en assembler les morceaux eux-mêmes pour en dégager un tout cohérent. Le fantastique et la mythopoeïa permettent au réalisateur de créer, en collaboration avec le spectateur, des visions alternatives du monde et des propositions originales pour le futur, développant de nouveaux archétypes pour guider les nouvelles générations.

L'omniprésence du *ma* dans le cinéma miyazakien le place également dans la lignée des *iyashikei*, un genre popularisé dans les années 90 destiné à « guérir » le spectateur en proposant des environnements calmes et des enjeux du quotidien. Si le genre propose des espaces de résistance au capitalisme, un ralentissement de la vie moderne et une attention particulière au quotidien et à un mode de vie rural proche de communautés connaissables (on peut penser à des œuvres telles que *Natsume's Book of Friends*, *Escale à Yokohama*, et d'autres titres de Miyazaki tels que *Kiki la petite sorcière* et *Mon voisin Totoro*), il est aussi la marque d'une tendance plus perturbante : « the emergence of calm as a lucrative and marketable feeling » selon Paul Roquet⁴⁸. Si le *ma*

⁴⁸ Roquet, Paul. « Ambient Literature and the Aesthetics of Calm : Mood Regulation in Contemporary Japanese Fiction » . *Journal of Japanese Studies*, vol. 35, no 1, janvier 2009, p. 89

est un outil de contestation, il continue de s'intégrer ultimement dans une logique capitaliste.

Les films de Miyazaki portent donc des dimensions contradictoires, d'où leur tendance à proposer des conclusions ambiguës où certains enjeux du récit restent en suspens. L'espoir du réalisateur de retrouver, à travers le *ma*, une identité collective purifiée de l'influence occidentale est sans doute influencée par certains courants nationalistes qui voient dans le *ma* un concept résolument non-occidental, d'où son association à la lutte du réalisateur contre l'américanisation de la société japonaise moderne. Si Miyazaki propose des visions nouvelles, il reste néanmoins aussi plutôt conservateur dans son affirmation des traditions et la prédominance des rôles genrés dans son œuvre. Des contradictions qui existent aussi de manière plus large au sein du Studio Ghibli : si Miyazaki aimerait faire du studio un espace de vie communautaire avec une garderie ou des mentors qui guident les jeunes animateurs, il n'en reste pas moins que le studio est une entreprise lucrative dont Miyazaki est la tête d'affiche et qui s'exporte à l'international à travers une quantité de produits dérivés. Plus récemment, l'ouverture du parc d'attractions Ghibli à Nagoya offre une contradiction perturbante entre les convictions idéalistes des films fantastiques du réalisateur et les logiques capitalistes qui les gouvernent dans le monde réel. Miyazaki lui-même incarne à certains égards une personnalité si forte, au sein du studio, qu'elle en vient à dissimuler la nature collective de la création des films du studio.

Impossible de nier néanmoins l'impact que les films de Hayao Miyazaki ont eu sur ses contemporains, et sur les nouvelles générations de créateurs. Que ce soit des *anime* tel que *The Ancient Magus Bride*, des jeux vidéo comme *The Legend of Zelda* que

l'influence du réalisateur a contribué à revitaliser, ou encore des réalisateurs tels que Wes Anderson qui admet l'influence du *ma* miyazakien sur son travail⁴⁹, le *ma* fait partie intégrante de la vision du réalisateur et contribue à partager ses convictions pour un monde plus juste, plus proche de la Nature, plus communautaire.

⁴⁹ Sharf, Zack. « Wes Anderson Explains Hayao Miyazaki's Influence on 'Isle of Dogs' and Stop-Motion Challenges ». IndieWire, 15 février 2018, www.indiewire.com/features/general/wes-anderson-isle-of-dogs-hayao-miyazaki-inspiration-favorite-dog-films-1201928932.

Bibliographie

Ames, Roger, et al. *Self as Image in Asian Theory and Practice*. Amsterdam, Pays-Bas, Amsterdam UP, 1998.

Ando, Satoshi. « Regaining Continuity with the Past : Spirited Away and Alice's Adventures in Wonderland » . *Bookbird : A Journal of International Children's Literature*, vol. 46, no 1, Johns Hopkins UP, janvier 2008, p. 23-29.

<https://doi.org/10.1353/bkb.0.0016>.

Asai, Chiaki. « The Marginal World and the Role of Water in the Films of Hayao Miyazaki » . *Inconnu*, octobre 2011, p. 10-15.

Asher Isbrucker. « The Immersive Realism of Studio Ghibli » . *Youtube*, 23 novembre 2016, youtu.be/v6Q6y4-qKac.

Augé, Marc. *Non-places : Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. Verso, 1995.

Bachelard, Gaston. *La poétique de l'espace*. PUF, 2004.

Bégout, Bruce. *La découverte du quotidien*. Éditions Allia, 2005.

Bénédict, Sébastien. *Hayao Miyazaki : Au gré du vent*. Rouge profond, 2018.

Benko, Georges, et Ulf Strohmayer. *Space and Social Theory : Interpreting Modernity and Postmodernity*. Wiley-Blackwell, 1997.

Berque, Augustin, et Maurice Sauzet. *Le sens de l'espace au japon : Vivre, Penser, Bâtir*. ARGUMENTS, 2004.

Berthon, Jean-Pierre. « Les formes de la pratique religieuse au Japon : persistance et changement » . *Civilisations*, no 39, octobre 1991, p. 19-39.

<https://doi.org/10.4000/civilisations.1642>.

Bouchy, Anne. « Des expériences autres du monde » . *Archives des Sciences Sociales des Religions*, no 145, Éditions de l'EHES, janvier 2009, p. 51-72.

<https://doi.org/10.4000/assr.21002>.

Buber, Martin. *Between Man and Man*. Routledge, 2003.

Çağlayan, Emre. *Poetics of Slow Cinema : Nostalgia, Absurdism, Boredom*. New York, États-Unis, Springer Publishing, 2018.

Cavallaro, Dani. *Anime intersections : Tradition and Innovation in Theme and Technique*. McFarland, 2007.

Certeau, Michel de, et al. *L'invention du quotidien : 2. habiter, cuisiner*. Editions Gallimard, 1990.

Certeau, Michel de. *The Practice of Everyday Life*. 2e éd., University of California Press, 1988.

Le Château ambulante. Réalisé par Hayao Miyazaki, 2004.

Chateau, Dominique, et José Moure. *Du quotidien dans le cinéma japonais (et français)*. Editions L'Harmattan, 2022.

Conan, Michel. *Landscape Design and the Experience of Motion*. Dumbarton Oaks, 2003.

Craig, Christopher, et al. *Images, Philosophy, Communication : Aesthetics and Thought in Japan and the World*. Mimesis International, 2021.

Cresswell, Tim. *Place : A Short Introduction*. 1re éd., Wiley-Blackwell, 2004.

Deleuze, Gilles. *L'image-mouvement*. Les Éditions de Minuit, 1985.

Du quotidien dans le cinéma japonais (et français). Réalisé par Dominique Chateau et José Moure, L'Harmattan, 2022.

Ebert, Roger. « Hayao Miyazaki interview » . *RogerEbert.com*, 12 septembre 2002, www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview.

Garcia, Raquel Bouso. « Arakawa and Gins's Nonplace : An Approach from an Apophatic Aesthetics » . *Journal of Japanese Philosophy*, vol. 2, no 1, Project Muse, 2014, p. 75-103. <https://doi.org/10.1353/jjp.2014.0005>.

Goetz, Benoît. *Théorie des maisons : l'habitation, la surprise*. Editions Verdier, 2011.

Grapard, Allan G. « Flying Mountains and Walkers of Emptiness : Toward a Definition of Sacred Space in Japanese Religions » . *History of Religions*, vol. 21, no 3, University of Chicago Press, février 1982, p. 195-221. <https://doi.org/10.1086/462897>.

Greve, Anni. *Sanctuaries of the City : Lessons from Tokyo*. Routledge, 2016.

Hall, Chris. « Totoros, Boar Gods, and River Spirits : Nature Spirits as Intermediaries in the Animation of Hayao Miyazaki » . *Resilience : A Journal of the Environmental Humanities*, vol. 2, no 3, 2015, p. 158-65.

<https://doi.org/10.5250/resilience.2.3.0158>.

Heidegger, Martin. *Introduction à la recherche phénoménologique*. Editions Gallimard, 2013.

Holm, Jean, et John Bowker. *Rites of Passage*. A&C Black, 1994.

Inoue, Mitsuo. *Space in Japanese Architecture*. Weatherhill, 1985.

Isozaki, Arata. *Japan-ness in Architecture*. MIT Press (MA), 2006.

kaptainkristian. « How Studio Ghibli Makes Animation Feel Alive » . *Youtube*, 25 novembre 2019, youtu.be/jM6PPxN1xas.

Kasulis, Thomas. *Shinto : The Way Home*. University of Hawaii Press, 2004.

Kawamura, Honami. « Spirited Away, an Exploration of Japanese Identity » .
GEEKS, 2017, vocal.media/geeks/spirited-away-an-exploration-of-japanese-identity.

Kitagawa, Juno. « “Nihon ongaku ni okeru ‘ma’ gainen no kentō” (Exploration of the Concept of ma in Japanese Music) » . *Ōsaka kyōiku daigaku kiyō (Osaka Kyoiku University Bulletin)*, vol. 59, septembre 2010, p. 9.

Knox, Julian. « Hoffmann, Goethe, and Miyazaki’s “Spirited Away” » . *The Wordsworth Circle*, vol. 42, no 3, University of Chicago Press, juin 2011, p. 198-200.
<https://doi.org/10.1086/twc24043148>.

Koeck, et Les Roberts, éditeurs. *The City and the Moving Image : Urban Projections*. Palgrave Macmillan, 2010.

Kraemer, Christine. « Between the Worlds : Liminality and Self-Sacrifice in Princess Mononoke » . *Journal of Religion and Film*, vol. 8, no 2, décembre 2016,
digitalcommons.unomaha.edu/jrf/vol8/iss2/1.

Kuroda, Akinobu. « Le coeur, le corps et le paysage ne font qu’un : La formation de l’espace intérieur du monde dans la littérature japonaise classique » . *Ma et Aïda : Des possibilités de la pensée et de la culture japonaises*, par Murakami-Giroux, Picquier Poche, 2016.

Lamarre, Thomas. *The Anime Machine : A Media Theory of Animation*.
University of Minnesota Press, 2009.

Leddy, Thomas. *The Extraordinary in the Ordinary : The Aesthetics of Everyday Life*. Broadview Press, 2012.

Luca, Tiago Jorge de. *Slow Cinema*. Amsterdam, Pays-Bas, Amsterdam UP, 2016.

Lucken, Michael. *The Limits of ma : Retracing the Emergence of a “Japanese” Concept*. 13 juillet 2021,

scholarworks.iu.edu/iupjournals/index.php/jwp/article/view/4544.

Macwilliams, Mark Wheeler. *Japanese Visual Culture : Explorations in the World of Manga and Anime*. Routledge, 2014.

Malpas, Jeff. « Between (Zwischen) » . *The Cambridge Heidegger Lexicon*, Cambridge UP, 2021, p. 119-20. <https://doi.org/10.1017/9780511843778.027>.

Miyazaki, Hayao. *Starting point : 1979-1996*. VIZ Media LLC, 2021.

---. *Turning point : 1997-2008*. VIZ Media LLC, 2014.

« Miyazaki : un mythe au présent » . *Le UN des Arts hors-série*, octobre 2023.

Morgan, Gwendolyn. « Creatures in Crisis : Apocalyptic Environmental Visions in Miyazaki’s Nausicaä of the Valley of the Wind and Princess Mononoke » . *Resilience : A Journal of the Environmental Humanities*, vol. 2, no 3, 2015, p. 172-83. <https://doi.org/10.5250/resilience.2.3.0172>.

Napier, Susan. *Le monde de Miyazaki (French Edition)*. Editions IMHO, 2021.

---. « Matter Out of Place : Carnival, Containment, and Cultural Recovery in Miyazaki’s Spirited Away » . *The Journal of Japanese Studies*, vol. 32, no 2, 2006, p. 287-310. <https://doi.org/10.1353/jjs.2006.0057>.

Naskar, Deep. « SPIRITED AWAY : A Study of The Symbolical Significances in Hayao Miyazaki’s Surreal Masterpiece » . *IJELLH (International Journal of English Language, Literature in Humanities)*, vol. 5, no 12, décembre 2017, p. 21.

Nitschke, Günter. *From Shinto to Ando : Studies in Architectural Anthropology in Japan*. Academy Editions, 1993.

- Okakura, Kakuzō. *Le livre du thé*. Editions Philippe Picquier, 1996.
- Oosterling, Hens. *Japanese Inter-Esse : « MA » as In-Between : MA OR SENSING TIME-SPACE Towards a culture of the inter*.
www.backlashmedia.nl/oosterling/pdfs/lect_berlin_ma_2005.pdf. Berlin, Allemagne.
- Osmond, Andrew. *Spirited Away*. Palgrave Macmillan, 2008.
- Pallant, Chris. *Animated Landscapes : History, Form and Function*. Bloomsbury Academic, 2015.
- Pilgrim, Richard. « Intervals (“Ma”) in Space and Time : Foundations for a Religio-Aesthetic Paradigm in Japan » . *History of Religions*, vol. 25, février 1986, p. 255-77. *JSTOR*, www.jstor.org/stable/1062515.
- « Pourquoi rêvons-nous de mondes imaginaires ? » *Le UN des libraires*, 23 novembre 2022.
- « A Quiet Place » . *Layered Butter*, no 5, 2021, p. 62-70.
- Reider, Noriko. « Spirited Away : Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols » . *Film Criticism*, vol. 29, season-01 2005, p. 4-27. *JSTOR*, <https://doi.org/10.2307/44019178>.
- Reindeers, Eric. *The Moral Narratives of Hayao Miyazaki*. McFarland et Company, 2016.
- Renske, Maria van Dam. « Home Within Movement : The Japanese Concept of Ma (間) : Sensing Space-time Intensity in Aesthetics of Movement » . *Ancient and Modern Practices of Citizenship in Asia and the West*, Amsterdam UP, 2018, p. 241-58. <https://doi.org/10.1017/9789048538317.012>.

Roquet, Paul. « Ambient Literature and the Aesthetics of Calm : Mood Regulation in Contemporary Japanese Fiction » . *Journal of Japanese Studies*, vol. 35, no 1, janvier 2009, p. 87-111. <https://doi.org/10.1353/jjs.0.0050>.

Rosenstone, Robert A. *Revisioning history : Film and the Construction of a New Past*. Princeton UP, 1995.

Rots, Aike P. *Shinto, Nature and Ideology in Contemporary Japan : Making Sacred Forests*. Bloomsbury Academic, 2019.

Saito, Yuriko. *Aesthetics of the Familiar : Everyday Life and World-making*. Oxford UP, 2017.

Sayre, Robert, et Michael Löwy. *Romantisme anticapitaliste et nature*. Payot, 2022.

Sharf, Zack. « Wes Anderson Explains Hayao Miyazaki's Influence on 'Isle of Dogs' and Stop-Motion Challenges » . *IndieWire*, 15 février 2018, www.indiewire.com/features/general/wes-anderson-isle-of-dogs-hayao-miyazaki-inspiration-favorite-dog-films-1201928932.

Sheringham, Michael. *Traversées du quotidien : Des surréalistes aux postmodernes*. Presses Universitaires de France, 2013.

Sikka, Sonia. « Clearing (Lichtung) » . *The Cambridge Heidegger Lexicon*, Cambridge UP, 2021, p. 152-59. <https://doi.org/10.1017/9780511843778.036>.

Smith, Anthony D. *Myths and memories of the nation*. Oxford UP on Demand, 1999.

Stapleton, Timothy J. « Dasein as being-in-the-world » . *Martin Heidegger Key Concepts*, Acumen Publishing, 2009, p. 44-56.

<https://doi.org/10.1017/upo9781844654475.004>.

Stehlin, Laurent. *Mondes du soi et lieu des mondes chez Nishida Kitarô*. Berne, Suisse, Peter Lang, 2008.

Suzuki, Ayumi. « A Nightmare of Capitalist Japan : Spirited Away » . *Jump Cut : A Review of Contemporary Media*, 2009,
www.ejumpcut.org/archive/jc51.2009/SpiritedAway.

Suzuki, Daisetz. *Zen Buddhism and its Influence on Japanese culture*. Pantheon Books, 1959.

Tagsold, Christian. *Spaces in Translation : Japanese Gardens and the West*. University of Pennsylvania Press, 2017.

Takemitsu, Tōru. *Écrits*. SYMÉTRIE, 2018.

Thomas, Jolyon Baraka. *Drawing on Tradition : Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*. University of Hawaii Press, 2012.

Thoreau, Henry David. *Walden*. 2013.

Trouillard, Emmanuel. « Géographie animée : l'expérience de l'ailleurs dans l'œuvre de Hayao Miyazaki / Animated Geography : The Experience of the Elsewhere in Hayao Miyazaki's Work » . *Annales de Géographie*, vol. 695/696, season-01 2014, p. 626-45. www.jstor.org/stable/24569841.

---. « Le poids de l'espace dans l'œuvre de Hayao Miyazaki » . *Géographie et cultures*, vol. 88, 2013, p. 233-47. doi.org/10.4000/gc.3126.

Turner, Victor. *The Forest of Symbols : Aspects of Ndembu Ritual* (Cornell Paperbacks). Cornell UP, 1970.

---. *The Ritual Process : Structure and Anti-structure*. Chicago : Aldine Publishing Company, 1969.

Le Voyage de Chihiro. Réalisé par Hayao Miyazaki, 2001.

Weber, Max. *Le savant et le politique : une nouvelle traduction*. Editions La Découverte, 2003.

Williams, Raymond. *The Country and the City*. Oxford UP, 1973.

Yoshioka, Brenda. « Review of Literature -The aesthetics of Ma : a possible dialogue with Literature » . *Academia*, 12 décembre 2018, [www.academia.edu/37962313/Review_of_Literature_-
The_aesthetics_of_Ma_a_possible_dialogue_with_Literature](http://www.academia.edu/37962313/Review_of_Literature_-_The_aesthetics_of_Ma_a_possible_dialogue_with_Literature).