

Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

UFR 04 Arts Plastiques et Sciences de l'Art
Master 2 Recherche Cinéma & audiovisuel : esthétique, analyse, création

La figure féminine dans l'animation japonaise contemporaine

Soutenu par David Pedreira



Sous la direction de José Moure

Session de Septembre 2015

Année universitaire 2014/2015

Résumé :

L'animation japonaise est un moyen technique qui permet de mettre en avant les plus profondes difficultés sociales d'un pays. La possibilité de créer un monde complet en intervenant sur tous les éléments du cadre offre au réalisateur la possibilité de pouvoir transmettre son message au travers de plusieurs procédés. La crise sociale japonaise des années 90 a été dure et a fait subir à la population des catastrophes économiques et politiques dures. Elle a touché l'art de son époque et le malaise conflictuel s'y est exposé. Tous les piliers sociaux du pays ont été touchés par ses difficultés : La nature, la technologie et l'ordre social. Les œuvres de ce corpus mettent en avant les difficultés de ce pays par l'intermédiaire d'un symbole commun : La Femme. Elle est l'image du conflit entre la population et le système social japonais. Elle permet de faire ressurgir les bases d'existence de la société.

Mots-clefs :

Femme, société, hybridité, conflit, nature, technologie, ordre, renouveau, cycle, éphémère

Introduction

Le cinéma d'animation japonais :

A l'aube du 21ème siècle, le dessin animé japonais est considéré comme la 1^{ère} production industrielle du monde en termes de qualité et de quantité. Le secteur culturel japonais s'est développé de 1960 à 2000 de façon spectaculaire à travers trois éléments qui se sont répandus dans le monde entier: les jeux vidéo, l'anime (dénomination du dessin animé japonais) et le manga (la bande dessinée japonaise). Ce fort développement a permis à la culture japonaise d'être connue des occidentaux. Cette contre-culture japonaise a la particularité d'être un secteur étanche. Les trois univers cohabitent et interagissent entre eux. Ils ont un développement de type transmedia depuis leurs créations. Au Japon, le manga et l'anime ne sont pas dissociés, ils font partie du même art.

Cette contre-culture a pris une part prépondérante dans la structure de la société japonaise, des quartiers entiers du Japon comme celui de Shibuya (aussi grand que la ville de Paris) vivent entièrement de ces médias. Ce système a par la suite créé de nouveaux codes sociaux. C'est l'année 1947 qui marque un tournant fondamental dans ce média par l'intermédiaire d'un jeune auteur : Osamu Tezuka. Il introduit de nouvelles techniques cinématographiques dans le manga en termes de cadrage, de montage et de création de personnages qui sont introduit par la suite dans l'animation. En termes de narration, les histoires tournent autour du catastrophisme technologique dû à une population marquée par la guerre. Après la guerre, deux grandes tendances se dégagent dans l'animation japonaise définies par des esthétiques et des normes différentes : le cinéma d'animation et les séries tv d'animation. Le cinéma d'anime avait une exigence artistique et esthétique et son plus grand représentant à l'époque était la Toei animation. En opposition, la série tv développe des principes standards de réalisation cadencée et de rentabilisation économique. Quelques années plus tard, dans les années 80, se développe un modèle hybride l'OAV (original vidéo animation), des vidéos d'une durée moyenne d'une heure à 1h30. Ce sont en majorité des

adaptations de manga ou de série mais crée pour les fans. Ils possèdent des budgets supérieurs aux séries TV. Tout ceci est décidé et mise en place par de gros conglomerats du multimédia comme Kodansha ou cité précédemment la Toei. Dans son esthétique, l'anime japonais se définit par le mélange d'une animation limitée basé sur une esthétique du mouvement dans l'immobilité avec des traits graphiques récurrents. Mais on a une diversité dans le chara design au travers d'éléments comme les yeux ronds, plus ou moins grands, des visages pointus, de petites bouches et des chevelures multicolores. Ceci donne une identité visuelle à l'anime japonais et permet de la faire reconnaître dans le monde entier. Mais la particularité de l'animation japonaise est d'avoir développé une diversité d'œuvres pour adulte, enfant, adolescent, femme, homme, jeune fille. Au travers d'un contexte éditorial qui permet de produire différent type de manga et d'anime. Ceci permet à différents auteurs et réalisateurs de pouvoir aborder différents sujets comme le sexe, les conflits familiaux, la mort, la guerre ou le viol que les œuvres occidentales n'abordent pas ou très peu. Le film le tombeau des lucioles est un exemple emblématique, un film sur des enfants vivant dans la misère dans la rue après les bombardements de l'armée américaine durant la seconde guerre mondiale. Une tragédie grecque visible en anime. Cette force d'écriture et de lecture est possible par l'intermédiaire animiste de la religion shinto. Au travers de leurs mythes et leurs croyances dans les éléments naturels. Leur monde est rempli de mythes, de dieux, de démons, d'animaux étranges. Ce qui rend l'art de l'anime accessible à une population habituée à l'irréalité.

Le mythe de la création du japon :

Au Japon, les deux divinités les plus importantes de la religion Shinto sont Izanagi et Izanami. Ils sont à l'origine de la création des îles du Japon. Ils ont donné naissance à de multiples kamis (des dieux et des déesses). D'après le mythe fondateur du Japon, le sexe et le sacré sont liés à l'existence du Japon. C'est une religion aux origines préhistoriques qui assimile la création du monde à une copulation cosmique. Tout commence par une explosion, une sorte d'huile flottante voguant comme une méduse. De cette gélatine spermatique naissent les kamis, les dieux. A la septième génération de dieux apparaissent Izanagi-no-Mikoto « le male séducteur » et Izanami-no-Mikoto « la femelle séductrice ». Ignorants, Izanagi et Izanami ont essayé d'inventer la sexualité. Ils s'informèrent en premier lieu de leurs

anatomies réciproques. Ils s'inspectèrent et découvrirent à un même endroit qu'il y avait une différence. Ils pensèrent à une fusion et tentèrent le coup. Ils essayèrent, ils tournèrent autour d'une lance et tombèrent nez à nez. Izanami déclara « Oh le beau jeune homme » et Izanagi répondit « Oh, la belle jeune fille ». Ils se mirent en position, s'emboîtèrent mais rien ne se passa. C'est à ce moment qu'apparait une bergeronnette qui se mit à bouger les plumes de sa queue de manière suggestive. Ils comprirent et tentèrent le sexe mais le premier enfant fut difforme. Une erreur avait été faite la femme avait fait le premier pas. Ils recommencèrent avec Izanagi qui fit le premier pas « Oh, la belle jeune fille » et Izanami répondit « Oh, la belle jeune fille ». De l'éjaculation d'Izanami « la déesse » une flopée d'enfants naquit : les îles et province du Japon. Mais un jour, elle tomba enceinte du dieu du feu qui la brula de l'intérieur. Elle mourut alors et descendit dans le royaume des morts, le Yomi-no-Kuni. Izanagi partit à sa recherche mais trop impatient de voir sa femme, il alluma une torche et découvrit un horrible cadavre rongé par la pourriture. Izanagi saisit d'horreur, s'enfuit et la répudia. Humilié Izanami jure qu'elle tuera mille personnes et Izanagi répliqua qu'il en fera naître mille cinq cent. C'est ainsi qu'est inauguré le cycle de la vie et de la mort. La femme est à l'origine du monde et est responsable de la mort.

Amaterasu :

Amaterasu est la déesse du soleil, elle est représentée sur le drapeau du Japon sous l'aspect d'un disque solaire. Elle est la déesse la plus importante du panthéon japonais. C'est elle qui dirige le monde de la terre et qui crée les champs de riz. Mais elle est surtout considérée comme l'ancêtre de la famille impériale japonaise. De ce personnage apparaît une importante symbolique qui va naître et faire partie de la société japonaise. De multiples temples occupent les cités japonaises avec de multiples kamis en vénération, des cérémonies ou des cultes comme le culte de la pureté qui prend place dans la société japonaise. Mais surtout ces symboles vont installer des codes comportementaux, structurels et sociaux développés durant l'époque médiévale japonaise et présents de nos jours. Une étude historique soulève aussi l'idée que la déesse Amaterasu serait en fait la Reine Himiko, un personnage qui aurait régné de 188 à 248 après J.C et serait à l'origine de l'unification du Japon. Durant des guerres tribales, elle aurait vécu ses ennemis et unifié en un seul royaume le Yamatai. Ce royaume aurait permis la création de la famille impériale japonaise et de son état.

La crise japonaise :

En 1945 à la sortie de la guerre, le Japon est en ruine. La plupart des villes sont détruites. Il est sans ressources naturelles et il a perdu une bonne partie de sa population d'homme durant la guerre. Mais pourtant, dix ans après, un énorme boom économique se produit et une croissance spectaculaire s'installe au Japon durant trois décennies. Des nouveaux styles de vie apparaissent comme le salaryman, des cadres non dirigeants d'une entreprise ou employeur dont leur style de vie se concentre dans leur travail. Les collègues de travail occupent l'essentiel du temps de vie et des centres d'intérêts. Ils sont dévoués au succès de leur entreprise et la majorité d'entre eux travaillent toutes leurs vies pour la même société. Ce sont plusieurs modes de vie du même type où on met en valeur le travail, le respect de l'entreprise, du patron, l'honneur dans le sacrifice et le respect de la hiérarchie. On annonce un futur radieux aux jeunes s'ils font leurs études correctement. Mais toute cette image va être mise à mal par la crise économique qui éclate entre 1986 et 1990 due à une bulle spéculative. La plupart des sociétés s'effondrent dans d'énormes récessions, des sociétés disparaissent et l'idéal social éclate en plein vol. Les étudiants à la sortie de leurs études au lieu de trouver du travail comme on leur avait promis si ils travaillaient consciencieusement, découvrent chômage, pauvreté et rejet. La faute de la crise leur est mise sur le dos et une crise sociale s'installe. On appelle cette population la « génération sacrifiée ». Une révolte se met en place et la volonté de vouloir changer le mode de vie des Japonais pour un avenir plus humain commence à apparaître au travers de différents modes d'expression comme par exemple la télévision et le cinéma.

La problématique :

Dans la société des années 90, la population était en crise, en perte de repère. Les jeunes, les vieux, la population active se retrouvent dans une situation qu'ils n'ont jamais connue. Le cinéma devient un moyen d'expression de cet état de malaise. Ils abordent différents sujets et thématiques comme la violence, le sexe, la dictature sociale, la psychologie, le malaise. En observant un groupe de films de cette période, on peut voir la présence de références historiques et narratives qui se dégagent. Parmi celle-ci, on a la catastrophe apocalyptique liée au passé du pays avec les bombes atomiques. Tout ceci lie le pays à une crainte et un état de danger permanent dans lequel la population se sent. En étudiant un corpus de films précis, on découvre que l'animation japonaise est empreinte d'une cohérence visuelle, thématique qui

permet alors de trouver des points communs. On remarque alors une particularité dans tous ces films : le rôle de la femme. Dans chaque cas observé, une question commence à naître et à se développer qui est l'importance des rôles des femmes dans les films. On remarque alors que contrairement au cinéma occidental, la femme est en dominance dans les rôles principaux des films japonais. Après avoir remarqué ce premier point, un deuxième se dégage qui est l'hybridation. L'hybridation est le croisement entre deux variétés d'espèce ou de genres. Ce point produit des incertitudes narratives. Tout ceci s'accorde alors avec l'état de crise de la société. Un cinéma de la crise apparaît. Au milieu de tout ça, on cherche des symboles de survie et d'espoir. C'est alors qu'un élément se dégage et interroge. C'est le rôle de la femme. On remarque que tous les rôles féminins sont en difficultés, sont touchés par l'hybridité. La structure visuelle se construit autour de leur personnage et les met en valeurs. On voit que des éléments symboliques se dégagent autour de leurs rôles narratifs. On se demande alors pourquoi une telle importance dans les films ? Pourquoi le personnage féminin est toujours dans un rôle hybride dans plusieurs films différents ?

En quoi la femme hybride est une figure de la société japonaise dans le dessin animé japonais contemporain ? Comment peut-elle être un symbole de renouveau et d'espoir d'un pays en crise.

La femme est utilisée comme symbole de confrontation face à la mort, elle en est à l'origine dans la mythologie, c'est elle qui crée le lien entre le monde des morts et le monde des vivants. Sa représentation est une façon de résister à cette mort permanente présente au Japon. La société japonaise est un pays isolé dans une île dangereuse climatique et qui a développé un mode de vie propre. Elle se construit autour de trois piliers qui permettent au pays d'avoir une stabilité sociale. Le premier pilier est la nature liée à leur religion ancestrale : le shintoïsme. Le deuxième pilier s'est les codes stricts comme le respect de la hiérarchie et le dernier pilier c'est la technologie liée à leurs sociétés industrielles : les Keiretsu (anciennement les zaibatsu). Ces conglomérats tiennent à bout de bras l'économie du pays. Ceci est lié à leur culture shintoïste. Ils respectent des règles strictes dans le travail, l'honneur est important et ils ne doivent pas dépasser la limite qui leur a été imposée. La femme est utilisée dans chacun de ses piliers comme symbolique auprès de la population dans la crise des années 90. Cela permet de dégager quel rôle joue la femme.

Le corpus :

Le corpus du mémoire est composé de 11 films. Il est construit autour de plusieurs critères précis qui permettent de donner un cadre au sujet. Le premier critère du corpus est la période des œuvres, cela est situé dans une période contemporaine d'une durée de vingt ans auparavant. Le film le plus vieux datant de 1984 et le plus récent datant de 2006. Ces films ont été créés par quelques-uns des réalisateurs les plus reconnus de l'animation japonaise : Miyazaki, Oshii, Rintaro ou Satoshi Kon. Un autre critère utilisé est la diversité des genres, le corpus est composé de différents genres : aventure, science-fiction, drame, fantastique, historique. Ceci devant permettre de montrer que le corpus touche toute la société japonaise dans toutes ses époques, endroits et situations. Mais surtout en lien avec les codes sociaux japonais. Le dernier critère du corpus est que dans le thème principal de la filmographie, le personnage féminin doit avoir un rôle primordial et interagir avec l'environnement filmique.

Le premier film du corpus est *Nausicaa de la vallée du vent* (風の谷のナウシカ, *Kaze no tani no Naushika*). Il est sorti en 1984. Il a été réalisé par le réalisateur, scénariste et dessinateur MIYAZAKI Hayao. C'est son deuxième long métrage réalisé après le *château de Cagliostro*. Le film est un énorme succès au Japon et il permet la création du studio Ghibli en collaboration avec TAKAHATA Isao. Notamment connu comme réalisateur d'œuvres reconnues mondialement comme *Le Tombeau des Lucioles* ou *Pompoko*. Ce film est aussi la première collaboration avec le compositeur Joe Hisaishi, qui va l'accompagner dans la création d'autres films comme *Le vent se lève* (2013).

Le film *Nausicaa* se déroule dans un univers post-apocalyptique, la majorité de la planète est occupée par une forêt toxique du nom de Fukai, les Omus d'énormes insectes en sont les protecteurs. Des pays militaires comme l'empire Tolmèque tentent de la détruire par tous les moyens. Dans la petite vallée du vent, ses habitants tentent de survivre face à ces différentes menaces. Elle est gouvernée par Nausicaa, la princesse de la vallée du vent, l'héroïne éponyme du film. Elle est animée par un amour pour la vie et est un défenseur du prochain. Elle tente de ramener la paix entre les différentes factions, mais surtout entre l'homme et la nature. Elle se sacrifie face aux Omus pour calmer leur colère et sauver le monde.

Le deuxième film du corpus est *Princesse Mononoke* (もののけ姫, *Mononoke Hime*). Il est sorti en 1997. Il a aussi été réalisé par MIYAZAKI Hayao. Ce film est son premier succès international. Il a aussi été l'un des plus grands succès du Japon des années 90. Le film est la sixième collaboration avec le compositeur Joe Hisaishi.

Princesse Mononoke raconte l'histoire du jeune Ashitaka. Il a reçu la malédiction d'un dieu-sanglier devenu démoniaque par la balle de Dame Eboshi. Dans sa tentative de libération de la malédiction, il rencontre la princesse Mononoke, une jeune femme élevée par les loups. Elle tente de sauver la forêt face à la menace du village des humains avec à sa tête son ennemi mortel, Dame Eboshi. Ashitaka s'interpose pour sauver Princesse Mononoke et rétablir la paix. Mais Dame Eboshi vole la tête du dieu cerf et provoque sa colère, il se transforme en un géant translucide. Mais Ashitaka et San (princesse Mononoke) vont lui rendre sa tête et il va disparaître.

Le troisième film est *Origine* de SUGIYAMA Keichii, sorti en 2006. Le réalisateur a travaillé sur *Nausicaä* et *Neon Genesis Evangelion* comme technicien et réalisateur. *Origine* est son premier long métrage et il est aussi le premier long métrage du studio Gonzo. Studio reconnu pour la réalisation de série animée comme *Vandread*, *Last Exile* ou *Fullmetal Panic*. Ils ont aussi travaillé sur des clips comme *Breaking the Habit* de Linkin Park.

L'histoire d'*Origine* commence 300 ans dans le futur, sur une planète ravagée par les hommes. La forêt s'est révoltée et a exterminé la majorité des êtres humains. Les esprits de la forêt dominent la planète mais un pays militaire du nom de Ragna veut reprendre le dessus. Une cité neutre sépare les deux belligérants et entretient une paix partielle. C'est alors que Toola, une jeune fille en hibernation, apparaît et menace la fragile paix. Elle possède le pouvoir de faire disparaître la forêt. La forêt par l'intermédiaire d'Agito va empêcher cela. Mais c'est grâce à un exploit de Toola que la disparition de la forêt ne sera pas provoquée.

Le quatrième film est *Escaflowne : une fille sur Gaia*. Il a été réalisé par Shoji Kawamori et Kazuki Akane. Il est sorti en 2000. Il est l'adaptation de la série animée *Vision of Escaflowne*.

Elle a eu un succès à l'étranger et introduisait le mélange des genres shonen (manga pour jeune garçon) et shojo (manga pour jeune fille).

Hitomi, une jeune fille pas à l'aise dans sa vie, est emporté sur le monde de Gaia. Dans ce monde, elle rencontre le roi dragon, Van. Il est en conflit avec son frère aîné, Folken. Il a décimé toute leur famille et tente par tous les moyens de se débarrasser de Van pour devenir Roi. Il veut utiliser Hitomi et ses pouvoirs, elle est considérée à cause d'une prophétie comme étant une déesse venu sauver leur monde. Mais l'amour entre Van et Hitomi va enrayer les desseins de Folken.

Le cinquième film est *Le Royaume des chats* du studio Ghibli sortie en 2002. Il a été réalisé par Hiroyuki Morita. C'est l'adaptation du livre *Baron, neko no danshaki* d'Aoi Hiiragi. Le film raconte le rite initiatique du passage de l'adolescence à l'âge adulte.

L'histoire suit une jeune lycéenne de 17ans du nom d'Haru. Un jour, elle sauve de la mort un chat. Mais il n'est pas n'importe qui, il est le prince du royaume des chats. Le roi l'invite en récompense à épouser son fils. Mais Haru ne veut pas et à l'aide du baron Humbert Von Gikkingen, elle va trouver un moyen pour réussir à ne pas l'épouser et permettre ainsi au prince Loon et à la servante Yuki de se marier.

Ces cinq films interviennent dans la première partie comme film proche de la nature. Les trois suivant interviennent dans la seconde partie.

Le premier film est *Perfect Blue* de Satoshi Kon. Il est sorti en 1997. C'est son premier long métrage et sa première collaboration avec le studio Madhouse, grand studio fondé par les disciples d'Osamu Tezuka le père du manga. Le film suit l'univers de la télévision, du monde numérique du cinéma. Il a une approche graphique très réaliste. Il développe un thriller assez dur et crue sur la société japonaise.

Le film suit l'histoire d'une jeune idole du nom de Mima qui quitte son groupe pour devenir une actrice de cinéma. Mais à partir de ce moment-là, elle reçoit de plus en plus de menace de mort et plusieurs personnes de son entourage se font tuer. Elle commence aussi à perdre le sens des réalités et à avoir des troubles psychiques. Mais elle découvre que la personne

responsable de tous ses problèmes n'est autre que son agent Rumi. Elle est devenue folle et pense être Mima, elle tente alors de tuer la vraie Mima mais en vain. Elle est finalement internée dans un hôpital où elle continue à croire qu'elle est Mima.

Le deuxième film est *Millennium Actress* aussi de Satoshi Kon, sorti en 2002. C'est sa deuxième réalisation et il continue à développer dans ce film le concept de réalité subjective qu'il a entamé dans *Perfect Blue*. Dans ce film il raconte la vie d'une grande actrice de cinéma. Il fait entrecroiser des scènes de succès de sa carrière avec des événements importants de la vie de l'actrice. Ce personnage est Chiyoko Fujiwara, elle aurait été une grande actrice dans les années 40, 50. Mais elle a subitement arrêté sa carrière le jour d'un tremblement de terre. Le journaliste vient découvrir ce qui a guidé la vie de Chiyoko et découvrir qu'elle était à la recherche d'un homme.

Le troisième film est *Paprika*, aussi de Satoshi Kon. Il est sorti en 2006. C'est l'adaptation du roman éponyme de Yasutaka Tsutsui. Le film raconte la création de machines permettant d'accéder aux rêves des gens. Elles sont utilisées par les médecins à des fins thérapeutiques. Mais les machines sont volées et détournées de leurs usages. On a alors les rêves et la réalité qui se côtoient dans le même espace dimensionnel. Chiba Atsuko avec son double paprika, va empêcher cela en affrontant le président de la compagnie, il est celui qui a volé les machines et permettre au rêve et à la réalité de revenir à nouveau distincts.

Dans la troisième partie, on a aussi trois films qui la composent mais de trois réalisateurs différents.

Le premier film est *Ghost in the Shell* de Mamoru Oshii. Il est sorti en 1995 et est l'adaptation du manga éponyme de Masamune Shirow. Le film se passe dans un univers cyberpunk. Le mot Ghost fait référence à l'esprit, à l'âme humaine. Il est considéré avec *Blade Runner* et *Matrix* comme un des films emblématiques du genre. Les frères Wachowski se sont inspirés de beaucoup de scènes du film pour créer *Matrix*. La suite *Innocence : Ghost in the Shell* est sélectionnée en 2004 au festival de Cannes pour l'obtention de la Palme d'or. Le style de Mamoru est composé en majorité de scènes lentes rythmées par quelques scènes d'actions.

L'histoire nous fait suivre le Major Motoko Kutsanagi avec son unité spéciale de la police « la section 9, une section anti-terroriste », elle est accompagnée par Batou et Tokusa. Ils essaient de capturer un pirate informatique du nom de Puppet Master, le plus dangereux du monde. Cette traque se réalise pendant une guerre des services avec la section 6. Mais Kutsanagi n'est pas une humaine, elle est un cyborg comme Batou et pendant son enquête des questions sur elle-même vont se développer, jusqu'au moment où ils capturent le Puppet Master. Elle veut alors plonger en lui et comprendre ce qu'elle est. C'est alors qu'on apprend que c'était l'objectif de départ du Puppet Master car il veut fusionner avec elle pour créer un nouvel être avec une conscience et une connaissance supérieure de l'univers. Après avoir fusionné, elle s'en va découvrir le monde.

Le deuxième film est *Métropolis* de Rintaro. Il est sorti en 2001. Ce film est l'adaptation du manga éponyme d'Osamu Tezuka écrit en 1949. La particularité de cette histoire est qu'elle serait venue à l'idée de Tezuka après avoir vu une photo du film de Fritz Lang. Il n'a jamais vu le film. Rintaro est associé à l'écriture du scénario avec Katsuhiro Otomo, tous les deux sont des gens reconnus de l'animation japonaise. Rintaro a été l'élève de Tezuka et a réalisé des séries comme Albator. Otomo est quant à lui connu dans le monde entier par l'intermédiaire du film Akira qui est l'un des plus grands succès de l'animation japonaise à l'étranger et lança le cinéma d'animation japonais à l'étranger. Pour *Métropolis*, Rintaro et Otomo décidèrent de fusionner des éléments du film de Lang et du manga de Tezuka pour créer une œuvre originale avec un univers rétro futuriste.

On suit le détective Shunsaku Ban et son neveu Rock à la recherche du Dr Laughton. Mais à la suite de l'assassinat de celui-ci par Rock, un robot Tima est libéré et perdu dans la cité. Elle rencontre Kenichi avec qui elle s'échappe. Mais Duke Red, un riche industriel, l'a retrouvé et l'amène au destin pour lequel elle a été créée, dominer le monde. Elle se transforme en robot froid et tente de détruire l'espèce humaine et la cité de *Métropolis*. Mais Kenichi va juste à temps réussir à l'en empêcher mais pas à la sauver. Kenichi décide de rester vivre au milieu des robots.

La troisième œuvre est une série, *Neon Genesis Evangelion*, de Hideaki Anno. Elle est sortie en 1995 au Japon. Elle est composée de 26 épisodes et est accompagnée par la suite de 5

films. Elle a connu un succès public et critique au Japon, mais elle a aussi provoqué des controverses surtout en ce qui concerne les deux derniers épisodes. Série commençant comme une série mécha « armure robotisée » (exemple : Goldorak), elle s'aventure progressivement dans l'introspection des personnages et l'étude psychologique, thème assez rare dans l'animation. En France, cette série fut un grand succès auprès du grand public. Ce fut la première diffusion d'une série animée japonaise sur Canal + et permit de lancer une émission à succès du nom de La Kaz.

En l'an 2000, une énorme explosion se produit en Antarctique, provoquant la destruction du monde. C'est un Ange du nom d'Adam qui s'est autodétruit. Cet événement est appelé le Second Impact. Quinze ans plus tard de mystérieuses créatures nommées Anges apparaissent et tentent de détruire la capitale Tokyo – 3. Les humains les combattent à l'aide d'une arme appelée l'« Eva », géant organique robotisé. Ils sont pilotés par les pilotes Shinji Ikari, Rei Ayanami, Asuka Langley. Tout au long de la série, nous allons découvrir que tous les personnages ont des problèmes avec leurs entourages et le conflit avec les anges va provoquer de plus en plus de mort jusqu'à qu'on arrive à la situation ultime. Shinji se retrouve devant l'ange Lilith caché sous Tokyo 3 dans la base de NERV. Elle a pris possession de Rei et donne le choix à Shinji de faire disparaître ou non l'humanité, il décide de la laisser vivre.

Partie I

L'homme et la Nature :

La femme entre deux mondes

Dans cette partie, on va étudier les points communs de 5 films et mettre en avant leurs références communes au sujet du rôle de la femme. On va voir les points communs narratifs, les comportements sociaux, les rôles métaphoriques et religieux ; ou simplement leurs rôles émotionnels. Dans la narration, nous allons étudier leurs impacts dans le développement de l'intrigue, les points communs comme le personnage central, le protagoniste. On étudie le lien étroit avec la figure christique, de sacrifice, aucune crainte de la mort. On a une interaction avec les personnages secondaires. A partir de cela, on a le développement d'un contexte commun et d'un squelette de personnage au travers du contexte des films : nature, ville et combat militaire.

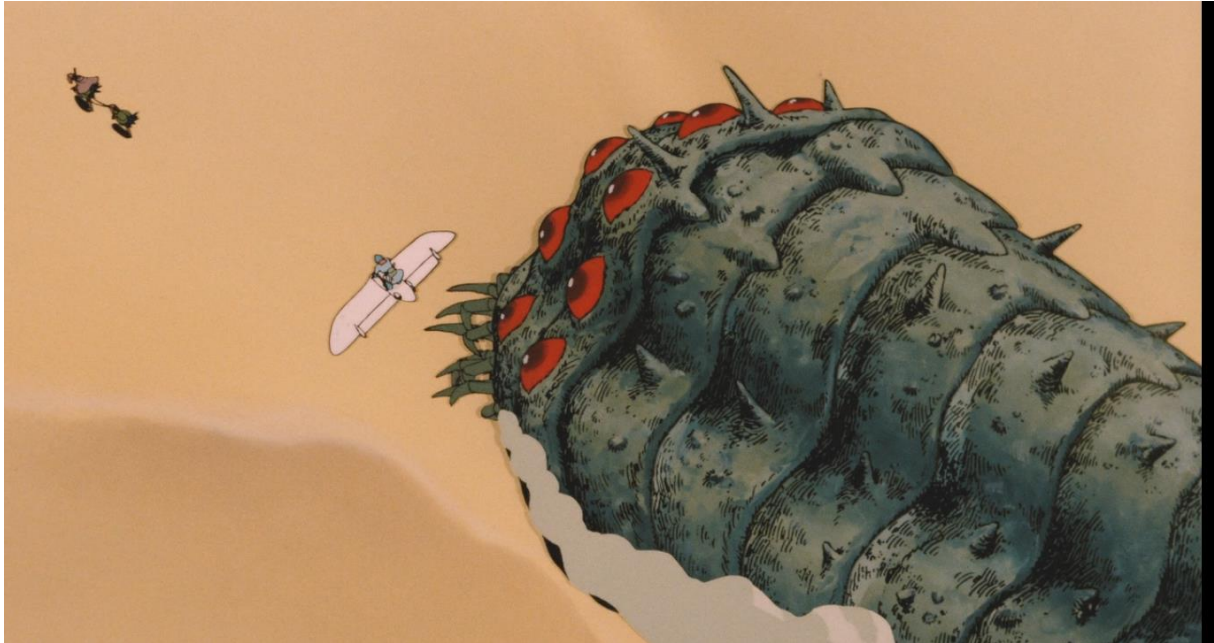
1. Origines et structures des récits.

a) Nausicaa : création et structure narrative.

Nausicaa est sorti en 1984. Il a été un succès public. Ce film est le résultat de la première vie de Miyazaki, l'auteur de manga (bande dessinée japonaise). En 1983 Miyazaki sort le 1^{er} volume du manga. Miyazaki venait de réaliser un long-métrage et il voulait en lancer un nouveau. Il propose à ses producteurs l'adaptation d'un manga qu'il avait écrit en 1981 Mononoke Hime (le voyage de Shuna). La Tokuma édition refuse et son ami Takahata propose à la place d'adapter les deux premiers volumes de Nausicaa. A partir de ce moment-là s'enclenche la création du comité de production. En 1983 au Japon pour lancer la création d'un long-métrage il faut réunir un comité de production constitué de différents partenaires couvrant chacun un domaine. Chaque entreprise exerce dans son secteur et le finance. La

Tokuma s'occupe de l'édition, Miyazaki qui est le réalisateur est à la tête du comité, il demande à la Tokuma que le producteur soit Isao Takahata. Ils cherchent un studio et Takahata prend contact avec la Topcraft. Le planning de production de 9 mois et le budget de 1 million de dollars sont serrés. On a donc une structure qui se construit sur un système de sous-traitance où l'on confie à chaque entreprise un secteur, le but est d'avoir le minimum de coût et le maximum de rentabilité. Mais on peut remarquer qu'il y a deux personnes qui dirigent ce comité le réalisateur Hayao Miyazaki et Isao Takahata qui ont tous deux des objectifs artistiques. Ils arrivent donc à affronter le président de la Tokuma pour éviter de perdre de la qualité visuelle. Miyazaki n'a que 16 chapitres du manga lorsque la production du film est lancée. Sans trop dénaturé son manga, il arrive à créer une histoire sans qu'aucune personne extérieure viennent lui interdire quelque chose. Après avoir réuni les fonds et fait son scénario, il organise son équipe technique en différents groupes: les animateur clé s'occupent de l'animation d'un personnage, un autre groupe d'animateur s'occupent des décors dessinés en celluloïd. Un groupe s'occupe de coloriser les scènes. Miyazaki supervise et vérifié chacun des dessins tout en apportant des finitions personnelles. Joe Hisaishi s'occupe de la musique du film sous l'égide du réalisateur. Miyazaki hiérarchise le travail par rapport à ses objectifs et sa vision du film. Les origines de l'histoire proviennent de l'observation par Miyazaki de la catastrophe de Minamata sur l'île de Kyushu. Cette catastrophe s'est produite entre 1932 et 1977. Une usine rejetait des métaux lourds pollués dans le port de la ville. Ceci provoqua la mort des poissons et l'apparition de maladies. Mais quelques temps après la fin de la catastrophe, il fut découvert que des poissons s'adaptèrent à la pollution et commencèrent à se développer dans la baie. Cette capacité d'adaptation de l'environnement face à la pollution de l'homme, surprit Miyazaki et lui donnait l'inspiration pour écrire Nausicaa. Le récit du film tourne autour de ceci. Le film Nausicaa est construit narrativement au travers de plusieurs critiques de la société: la guerre, l'antiféminisme, l'anti-écologisme. Les personnages principaux du film représentent chacun un groupe et des valeurs de la société humaine. Le récit est construit autour de trois mondes qui ont chacun un objectif d'action. Le premier monde est la vallée du vent, il est représenté par l'héroïne du film Nausicaa. Ce monde se rapproche de l'idée de peuple vivant en harmonie avec la nature. Ceci se rapproche des idées de Rousseau représentant la nature comme une situation heureuse où les hommes vivent libres, égaux et dans l'abondance. Cette idée de communauté est représenté par une Nausicaa princesse de la vallée mais qui vit au côté du

reste de la population comme leur égal. Il n'y a aucune hiérarchisation stricte qui est imposée. Cette non-hiérarchisation est explicitée par le personnage de Yupa qui est le mentor de Nausicaa mais aucune action entre les deux n'indique qu'il y est une supériorité. Le deuxième monde est composé de l'empire Tolmèque et du royaume de Pejite. Il représente la civilisation humaine loin de la nature, obnubilée par les armes et la guerre. Ce monde représente tout le caractère destructeur de l'humanité qui est prête à tout pour se sauver. Ceci est un parallèle métaphorique de l'époque du film. En 1984, on est en pleine guerre froide, c'est la course à l'armement entre les USA et l'URSS le monde entier craint le désastre d'une guerre mondiale. Au générique du film on apprend que le monde a été pollué par les hommes lors d'une guerre apocalyptique 1000 ans avant par la sur utilisation d'armes destructrices. On a donc à travers ce monde une critique de son époque. Les représentants de ce monde sont la princesse Kushana et son second Kurotowa de l'empire Tolmèque; et Asbel du royaume de Pejite. Les personnages de ce monde ne sont pas des personnages manichéistes mauvais avec l'envie de détruire. Ils représentent chacun des personnages types avec leurs caractères et leurs objectifs. Comme par exemple Asbel qui n'est qu'un personnage tourmenté par la mort de sa sœur et la crainte de la Fukai tout en étant un personnage intrépide, rempli de bon fond. Et comme dans la catastrophe de Minamata, la nature s'est adaptée. Ceci est le troisième monde, la forêt polluée appelée la Fukai. C'est une forêt qui se propage dans le monde et détruit toute structure humaine. Dans cette forêt, on peut circuler qu'avec un masque sinon on meurt. La forêt est protégée par des insectes appelés Omu qui sont les gardiens de la forêt.



On découvre par la suite que la forêt exerce en fait un travail de purification de la planète en détruisant la pollution provoquée par les humains. Ceci les humains ne le savent pas. On remarque que la forêt est représentée de façon unitaire, par exemple les Omu se ressemblent tous et aucun insecte n'est mis en valeurs. Cette unité donne une impression de force. Ce qui est le cas car on découvre que les Omu sont indestructibles par les armes humaines. Ce sont les Omu qui provoquent la crainte des humains car ils ne peuvent leur résister. On a donc une représentation par Miyazaki de la nature comme élément supérieur à l'homme pouvant lui tenir tête et lui inspirer la crainte. Il crée l'idée donc que la nature sera toujours supérieure à l'homme. Le film est construit sur l'opposition entre la civilisation humaine et la nature. L'empire Tolmèque a récupéré une arme de la guerre apocalyptique et veut l'utiliser contre la Fukai. Le royaume de Pejite, par peur de l'arme, pousse les Omu à attaquer les Tolmèque qui sont dans La Vallée du Vent. Nausicaä va tenter alors d'arriver à un consensus et à une paix entre tout le monde. Pour arriver à résoudre le problème, Nausicaä va résoudre une prophétie. Dans le film on apprend qu'une prophétie a annoncé l'apparition d'un être en bleu qui sauvera le monde. On suit dans le film le parcours messianique de Nausicaä. Elle devient le personnage qui a un amour éternel envers le monde et crée le pont entre la nature et l'homme. On a une représentation de cette union par l'utilisation de son planeur motorisé pour aller visiter la Fukai. On a la création d'un lien entre la forêt et la technologie. On voit donc que le film se construit autour de ces trois mondes et l'enjeu de possibilité ou non de coexistence entre eux.

b) Princesse Mononoke: création et structure narrative.

Le film Princesse Mononoke est sorti en 1994. Sa création a vécu beaucoup de péripétie. Il a fallu dix ans pour que ce film voie le jour. Comme cité précédemment, à l'origine il y a un manga du nom de *Mononoke Hime* qui sort en 1981. Miyazaki voulait déjà l'adapter en 1984 mais cela avait été rejeté. En 1994 le manga *Nausicaa* finit d'être publié. Miyazaki propose d'en profiter en adaptant le film *Mononoke Hime*. Il aura demandé trois ans de travail de production. Il est le premier des films de Miyazaki commencé sans qu'il soit écrit la fin du story-board. Ceci stresse son équipe de réalisation, ceci s'explique par le fait qu'il souhaite faire évoluer son rapport avec les personnages. Ce film est le premier à exploiter l'infographie. Une centaine de plan sur mille six cents sont réalisés en animation assisté par ordinateur. Contrairement à *Nausicaa* où le travail était rapide et intense dû au peu de temps offert par la maison d'édition. Le fonctionnement est totalement différent sur *Princesse Mononoke*. Le premier élément différent est les animateurs. En 1984, les animateurs étaient des intérimaires fonctionnant sur un système proche des intermittents du spectacle. Ils travaillent sur un projet puis ils vont travailler pour d'autres entreprises. Le succès de *Nausicaa* permet de créer le studio Ghibli et en 1990 la succession de réussite a permis au studio de mettre un système de rémunération fixe et de garder les mêmes animateurs et d'assurer leurs formations. Par-là l'animateur¹ connaît le fonctionnement de création, le style graphique et il peut pousser plus loin sa réflexion artistique. Depuis l'existence du studio Ghibli, la création des longs-métrages est sortie aussi du système de comité. L'entreprise décide elle-même ses projets, elle a ses locaux, ses animateurs et sa structure de création. Elle peut lancer le projet quand elle veut et peut décider du temps qu'il lui faut pour faire le film. Ceci a permis à Miyazaki de travailler pendant un long moment sur son scénario. L'histoire du manga à l'origine était proche de celui de *la Belle et la Bête*, il se construisait autour de l'amour entre deux personnages diamétralement opposés. Mais en 1991, *la Belle et la Bête* vient de sortir au cinéma et ne voulant pas être considéré comme une copie, il décide de réécrire le scénario en se concentrant sur le thème de l'environnement. Dans ce

¹ Animateur : Il est le créateur de l'animation. Il dessine les images clés, qui déterminent les étapes principales de la décomposition d'un mouvement, assurant le rythme et le style de celui-ci. C'est lui qui invente le jeu des personnages ou la dynamique de n'importe quel type d'objet (accessoires, éléments naturels, effets spéciaux, décors en mouvement...).

film est mis en valeurs des aspects comme la nature, l'égalité, l'amour et la critique des armes. Le film *Princesse Mononoke* est construit sur une dualité homme/nature. C'est cette dualité qui va guider l'histoire. L'histoire est construite sur l'opposition entre la civilisation et la nature. Elle se déroule en plein Japon médiéval² où les premiers fusils apparaissent. On est au commencement de la pré industrialisation de l'homme. Les hommes ont perdu leur foi et leurs respects pour la nature. Dans le film, 2 personnages vont s'opposer, chacun représentant leur monde. D'un côté on a le village de la forge, il exploite le minerai de fer pour construire des armes. Le village est guidé par le personnage de Dame Eboshi. Son objectif est de détruire la forêt qui l'environne pour exploiter les mines de fer. Le village est composé de populations pauvres représentant de la classe sociale la plus basse du Japon: on a des paysans, des prostituées, des lépreux. Il est en total contradiction avec les mœurs de l'époque où ces populations étaient rejetées. On a donc une communauté irréaliste créée par Miyazaki défendant les valeurs d'égalité entre tous les hommes. Les femmes comme les hommes maîtrisent les armes dans le village. Dame Eboshi a comme objectif de détruire la forêt pour pouvoir avoir des moyens de se défendre et de protéger sa population. Les valeurs représentées par Dame Eboshi sont des valeurs positives. Ses objectifs s'opposent à ceux du personnage de San. Ce qui va créer le conflit. Le monde de la forêt est mené par le personnage de San surnommé Mononoke. C'est une enfant-louve. C'est une humaine qui a été recueillie et élevée par une louve.

² Cela se situe durant la période Epoque du commerce Nanban, lorsque le pays était en contact avec les européens entre 1543 et 1650.



Elle tente par tous les moyens de protéger la forêt face aux humains. La forêt est composée d'animaux-dieu pouvant s'exprimer, ils sont les esprits de la forêt. Ils représentent les croyances japonaises. Ses animaux sont divisés en tribu, il y a la tribu des loups dont fait partie San, la tribu des sangliers, la tribu des gorilles. Tous ceux-ci sont dirigés par le dieu-cerf qui est l'esprit de la forêt. Ces multitudes de communauté agissent séparément face à l'unité humaine qu'est le village. Cette humanisation des esprits de la forêt crée une représentation faible de la force de la forêt. L'humanité de San est l'élément qui va permettre au scénario d'être résolu car elle est le personnage principal qui représente l'union entre l'humanité et la nature. Au milieu de cet affrontement un troisième personnage va apparaître, c'est le protagoniste du film Ashitaka. Il a été maudit par la haine des humains qui ont détruit un animal de la forêt; il est originaire d'un village qui vit en harmonie avec la forêt³. Il est venu dans la forêt pour pouvoir se débarrasser de sa malédiction et tenter de résoudre le conflit. Il est dans l'histoire un intrus, il possède des valeurs humanistes. Il a une considération égale envers les hommes et la forêt. Mais c'est la dualité qui va s'installer entre lui et San et le développement de leurs sentiments respectifs qui va faire avancer l'histoire. Le film se construit donc autour de l'amour entre San et Ashitaka comme dans *la Belle et la Bête*; ils sont les représentants de deux mondes et c'est leurs ententes ou non qui va permettre de résoudre l'histoire. On a donc un film qui n'est pas construit sur un manichéisme de bien et de mal. Il construit le récit autour de personnages qui ont chacun des valeurs et qui tentent

³ Ceci fait référence à l'ethnie des Aïnous exilé durant cette période vers le nord et peuple proche de la nature.

d'atteindre leurs objectifs. La dualité humaine/ nature est l'obstacle du récit et ce sont deux anomalies des deux camps qui permettent sa résolution. Du côté humain, un homme maudit proche de la nature et du côté nature une femme élevée par des loups. On a donc une mise en valeurs de la différence. Ce sont des personnages qui ne font pas partie des codes habituels de leurs sociétés respectives qui vont guider le récit. On a donc la construction du récit autour du conflit entre les hommes et la nature. C'est une malédiction qui va créer une anomalie dans le cycle conflictuelle. On a deux camps avec leurs motivations qui s'affrontent à cause d'incompréhension et d'absence de dialogue. Le protagoniste va permettre le dialogue entre les deux mondes en trouvant l'amour et la purification.

c) Origine: création et structure narrative.

Le film *Origine* est sorti en 2006. Il a fallu trois ans pour réaliser ce film et trois studios ont participé à sa création : Gonzo, Media Factory et Shochiku. Pour pouvoir faire travailler trois studios ensemble, il a fallu dès le départ délimiter le pré-carré de chacun en terme de fonction dans la création du projet. Keichii Sugiyama, le réalisateur, a travaillé sur des films comme *Nausicaa* ce qui l'a aidé à créer *Origine*. Les dessins originaux ont été faits à la main et scanné par la suite. Le film est composé de 3d et de 2d. La 3D est utilisé comme dans *Princesse Mononoke* pour la création de décors et des effets spéciaux. Quant à la 2D, elle est utilisée pour les mouvements, la création des personnages et le traitement d'environnement comme la forêt. L'idée originale était au départ d'une autre personne, Sugiyama a pris le scénario en cours de route et a retravaillé le scénario avec ambition de se concentrer sur l'histoire d'amour entre le personnage d'Agito et de Toola. Il a beaucoup travaillé les images, les contrastes en jouant avec au maximum, cela c'est fait par l'intermédiaire des couleurs les plus vives possibles. La musique est quant à elle exploitée comme musique de témoin des sentiments des personnages. Le réalisateur utilisait les planches de story-board pour indiquer la musique qu'elle voulait dans chaque plan. Ceci a permis de créer une ambiance avec des décors somptueux de paysages et de ruines, des précipices vertigineux. Tout en ayant en plus des décors, une représentation de la machinerie rétro futuriste extrêmement détaillé. Comme le train, ou la montagne Istok. Ce projet de long métrage a été la première réalisation des trois studios ce qui leur permis de se confronter à la difficulté de la création

d'un long métrage, ce qui est à l'origine de la durée de création du film. Ce film est un conte dystopique⁴, il raconte l'histoire de l'homme qui essaye de survivre dans un monde qu'il a ravagé après avoir provoqué sa propre destruction en ayant abusé de la technologie, des usines et de la pollution. L'histoire commence par l'apparition d'un personnage du passé qui va nous faire découvrir ce monde étrange. Elle est notre guide dans ce monde et permet de créer un parallèle chez le spectateur. On découvre ainsi que l'histoire se construit autour d'un but très simple qui est la survie et la denrée rare de ce monde est tout simplement l'eau, parallèle oblige avec notre époque où l'eau est la question de notre époque pour devenir l'élément qui va provoquer de terribles guerres dans le futur, élément essentiel à la vie. Dans cet univers, on découvre qu'il existe trois mondes: la forêt, la cité neutre et le pays militaire Ragna. La forêt est représentée par des humanoïdes verts que l'on appelle druide et qui ont le visage rempli de feuille. Ils sont dirigés par deux jeunes filles jumelles vertes avec des yeux rouges et marrons et des cheveux rouges et marron.



Le monde de la cité neutre est dirigé par une vieille dame du nom de Yolda. Elle est habillée d'une longue blouse et elle a des cheveux argentés, ceci est dû au fait qu'elle soit devenue

⁴ Une dystopie, également appelée contre-utopie, est un récit de fiction dépeignant une société imaginaire organisée de telle façon qu'elle empêche ses membres d'atteindre le bonheur. Une dystopie est comme une utopie qui vire au cauchemar et conduit donc à une contre-utopie.

un être amélioré. Ceci est provoqué par l'union avec la forêt qui donne des pouvoirs et augmente la capacité physique des humains. Le troisième monde est celui de l'état militaire de Ragna, un état vivant dans un milieu désertique. C'est un pays industrialisé composé d'usines et d'armement, il est construit visuellement comme un état militairement dictatorial dirigé par le colonel Shunak et son second une jeune femme blonde. Ce pays est visuellement représenté par la couleur rouge, couleur du sang mais aussi couleurs de plusieurs dictatures militaires comme l'Allemagne nazie, l'URSS ou les dictatures asiatiques comme la Corée du nord. Dans ce film, on a la mise en valeurs de la nature, de l'amour, du partage mais aussi la critique de la guerre et de l'intervention humaine par la chimie ou la biologie sur la nature. Ce film est construit comme dans *Princesse Mononoke* sur une dualité nature/ humain. Les hommes ont perdu leurs sens et leur vie s'est construite avec une crainte de la nature. D'un côté, on a la forêt qui produit de l'eau de façon naturel au travers de la pluie et du temps, de l'autre on a Ragna qui récupère l'eau à l'aide d'usines qui vont la chercher au plus profondément de la terre. Au milieu la cité crée le consensus et accepte les conditions que la forêt lui impose. Cette opposition des mondes et des personnages est la base narrative d'*Origine*. Au milieu de ce conflit, le personnage Toola va être un témoin de ce monde.

On comprend en analysant ce film qu'il possède de nombreux points communs avec *Princesse Mononoke* et *Nausicaa*. La notion d'affrontement de monde est la base de ces trois films et elle résulte pour les trois d'un conflit entre l'homme et nature. Mais au milieu de ce conflit, nous avons dans les trois films, une sorte de cité neutre qui vit en harmonie avec la nature et sert de base au personnage principal pour agir. Il permet de comprendre les objectifs et les envies des personnages.

d) Excaflowne: création et structure narrative.

Excaflowne: Une fille sur Gaïa est sortie au Japon en 2000. Shoji Kawamori et Kazuki Akane en sont les réalisateurs. Au départ *Vision of Excaflowne* est une série animée de 26 épisodes datant de 1996. Elle a aussi été réalisée par Kazuki Akane pour les studios Sunrise et aussi réalisé par Kazuki Akane datant de 1996. Elle fut ensuite adaptée en manga et en long métrage.

Vision of Escaflowne fut un succès critique et public surtout dans le monde occidental. Shoji Kawamori a créé *Vision d'Escaflowne* à l'aide de plusieurs inspirations comme *Never Ending Story*, *Super Dimension Century Orguss* (série animée), et *Les Chroniques de la guerre de Lodoss* (série animée) avec un style personnel.

En 1996, Nobuteru Yūki devient chara-designer sur la série d'heroic fantasy *Vision d'Escaflowne*. Sur cette série, il réalise les génériques de début et de fin et la création des personnages. Les dessins des épisodes ont été confiés à Hiroshi Ōsaka. Nobuteru Yūki avait été embauché sur le film de X1999⁵ en tant que chara-designer et animateur. En 2000, Nobuteru Yūki revient sur le projet *Escaflowne*, pour en adapter la série en un film appelé « *Tsubasa no kami* », Contrairement à la série, il obtint cette fois carte blanche pour la création des personnages, il durcit leurs apparences et les masculinise, et il fit disparaître le style "shōjo"⁶ (ainsi que les nez à qui l'on reprochait une certaine longueur). *Excaflowne* est considéré par Nobuteru Yūki comme une de ses créations les plus importantes (dont son personnage féminin favori de tous ceux qu'il a pu créer, est Hitomi). De plus, on lui a confié une autre tâche des plus importantes pour ce film : il en était également le directeur de l'animation. L'animation est un mélange homogène d'effets spéciaux générés par ordinateur et d'animation plus traditionnelle. On y trouve une histoire d'amour, de l'action, des trahisons, des dragons, des méchas en pleine période presque médiévale, un message écologique et pacifique assortis de la très belle histoire entre Hitomi Kanzaki et Van. C'est par l'exploitation de tous ces éléments que *Vision d'Escaflowne* devient une œuvre avec des thèmes sociaux et narratifs récurrents.

⁵ Le réalisateur de ce film était Rintaro, c'est l'adaptation d'un manga écrit par une équipe de mangaka féminine

⁶ Manga pour jeunes adolescentes, typé dans une structure éditoriale précise, réalisé en majorité par des auteurs féminins. Ils possèdent ses propres codes graphiques : visage finement détaillés, personnages longilignes.

L'histoire d'Escaflowne suit le personnage d'Hitomi, jeune lycéenne solitaire, mal dans sa peau vivant une vie banale et rempli par les attrait de la jeunesse: garçon, athlétisme.



Lorsqu'elle est emmenée d'un coup par un homme dans un autre monde : le monde de Gaia. Sur cette planète, elle rencontre Van, jeune roi du clan des dragons et découvre un monde en pleine guerre. Une guerre entre Van et Folken, son frère. Il veut lui prendre sa place de roi. Comme on peut voir le film est construit sur l'opposition entre

deux hommes. Le déclenchement de l'histoire est l'apparition d'Hitomi qui lance l'idée qu'elle serait la déesse de la prophétie de l'apparition d'un être ailé qui viendrait aider Van. On a donc un point de départ de la narration autour du religieux et du messianique.

L'univers filmique est construit autour de plusieurs mondes. On a la terre représentée par Hitomi, monde lointain. Ensuite, on a le village proche de la nature dans lequel Van pense vouloir vivre et pour finir le monde de la cité industriel dans lequel vit Folken, l'antagoniste. L'histoire se construit autour de l'opposition entre deux personnages n'ayant pas les mêmes valeurs morales et les mêmes ambitions. Folken est le représentant de la société militarisé près à tout pour gagner la guerre. Van lui représente le monde de la terre, proche de la nature et voulant vivre avec elle, le clan avec qui au départ il voyage, ne fait que traverser des forêts luxuriants. On a donc une opposition visuelle entre la mécanisation et la nature qui se fait et Hitomi au milieu représente la société japonaise. Elle est le personnage central de la narration et devient l'objectif de l'antagoniste et du protagoniste. La structure est construit entre l'opposition entre deux mondes, deux moralités, deux modes de penser. Il met en avant des sujets de notre société comme la guerre provoquée par des sociétés militaires mais aussi le partage et la proximité avec la nature. Il permet de visualiser une opposition guerrière mais aussi un jugement social au travers des personnages.

e) Le Royaume des chats: création et structure narrative.

Le Royaume des chats est un film d'animation japonais sorti en 2002. Il a été réalisé par Hiroyuki Morita. C'est un film du studio Ghibli. En 1999, le Studio Ghibli reçoit une demande

de la part d'un parc de loisirs pour créer un film de 20 minutes autour d'un personnage particulier : le chat. Cela intéresse assez vite Hayao Miyazaki qui demande en contrepartie que l'on utilise les personnages Muta et le Baron Von Gikkingen du film *Si tu tends l'oreille* (*Mimi o sumaseba*). Le but de ce film est de créer une nouvelle histoire fantastique comme *Princesse Mononoke* ou *le voyage de Chihiro*. Mais aussi de mettre à l'essai de nouveaux réalisateurs dans la même veine que le regretté Yoshifumi Kondô (mort en 1998) réalisateur du film *tu tends l'oreille*, qui connut un grand succès en 1995. Miyazaki demande à Aoi Hiiragi, scénariste du Manga, d'écrire une nouvelle histoire pour ce projet de court-métrage. En utilisant les éléments de *Si tu tends l'oreille* - le Baron, Mouta, le magasin d'antiquités - Aoi Hiiragi écrit un nouveau manga intitulée *Le Chat Baron*. Ce manga est publié chez Tokuma Publishing (dont le studio Ghibli est une filiale) par le biais d'Animage Comics Spécial. Il est appelé le *Baron Neko no Danshaku*, il est sorti en 2002. Malheureusement l'histoire qu'elle a développée est beaucoup plus longue que ce qui est prévu à l'origine. Mais quelques temps plus tard, le parc de loisirs retire sa commande suite à des problèmes économiques. Cependant, le projet ayant été adopté, le Studio décide de continuer et de porter le projet vers un moyen métrage de 45 minutes en vue d'une sortie vidéo. Ils veulent éviter une trop grande pression sur les épaules du futur réalisateur du *Royaume des chats*. Car le but de ce projet est de tester de donner une chance à des jeunes réalisateurs, c'est en effet une volonté de Miyazaki. Des cours de mise en scène sont déjà donnés au sein du Studio pour trouver un successeur. Mais Miyazaki ne trouve aucun talent qui le satisfasse. C'est alors que Takahata se souvient d'un jeune technicien du Studio Ghibli du nom de Hiroyuki Morita. Il avait été en charge de l'animation sur les films *Mes voisins les Yamada* et *La grande ballade de Koro*. Il avait trouvé qu'il avait une grande sensibilité. Hiroyuki Morita accepte d'être le réalisateur du film et tente sa chance dans cette première aventure. Morita réalise un long story-board⁷ sur le scénario d'Aoi Hiiragi. Et au bout de six mois d'un long travail éreintant, il réalise plus de 525 planches, donnant la vie à ses personnages en couleurs et en papiers. Lorsque Suzuki voit ses croquis pour la première fois il est impressionné par son travail et il décide alors de transformer le film en un long métrage. Il prend la tête d'une équipe d'environ 400 personnes et il prend alors conscience qu'il représente un style, un studio envers lequel il doit avoir un respect artistique. *Le Royaume*

⁷ C'est la représentation illustré d'un film avant sa réalisation. C'est le premier document réalisé par le réalisateur en animation.

des Chats est une œuvre courte (75 minutes) avec un budget restreint. C'est un film modeste avec très peu d'ambition contrairement aux autres films des studios Ghibli. A sa sortie au cinéma, il a été accompagné par un court-métrage du nom de Ghiblies II, six scènes comiques sur les employés du studio jouant des sketches. Ils utilisent le succès du Voyage de Chihiro pour promouvoir le Royaume des chats à l'aide de produit dérivés et de publicités. Le film a rapporté 50 millions de dollars. Il a été un des succès de l'année 2002. Ce succès inattendu est dû à des éléments empruntés aux contes occidentaux qui donnent des personnages avec des aspects et des styles différents à ceux que l'on voit habituellement dans le studio Ghibli. Pour beaucoup de critique, il existe un rapprochement visuel entre Alice aux pays merveilles de Carroll et Le royaumes des chats surtout avec l'œuvre de Disney.

Comme pour Alice, le personnage principal Haru est une petite fille tête-en-l'air, qui n'est pas du tout intéressé par les cours et rêve de découvrir autre chose. Un jour, elle sauve un chat qui sait parler et est le Prince d'un royaume composé de chats. Son père le roi veut la remercier en l'invitant dans son royaume pour épouser son fils. Elle pénètre dans ce monde étrange par l'intermédiaire du roi qui désire voir la jeune fille à ses côtés, ce qui évoque évidemment le monde d'Alice. L'inquiétant Roi des chats en fait une de ses obsessions. C'est un roi tyrannique qui prend un malin plaisir à humilier et maltraiter ses proches, à leurs faire subir des mésaventures et à faire tuer la moindre personne qui lui déplaît. La vie semble être pour lui qu'un simple jeu, il s'amuse par exemple de la fuite de Haru avec le Baron, car pour lui ce n'est qu'une partie de chasse qui se met en place. Il est donc l'archétype du roi tyrannique, monstrueux et sans morale, il est un pur personnage manichéen. Cela contraste avec les œuvres habituels de l'univers de Miyazaki et de Takahata composé en majorité de personnages nuancés et égaux dans la difficulté. Il est plus proche d'une œuvre occidentale comme l'adaptation d'*Alice au Pays des Merveilles* par Disney.

L'un des principaux atouts de ce film est son rythme et sa longueur comme dans les films occidentaux, les scènes se succèdent dans un rythme effréné au travers de plusieurs décors différents. Morita met en avant un monde médiéval plus européen où se côtoie scène de bal et de combat venant des films de cape et d'épée. Dans ce film, il n'y a jamais de moment contemplatif comme chez Miyazaki ou Takahata. Morita utilise plus tôt des techniques de

mise en scène venant d'Europe et des Etats unis. Ils s'inspirent donc des cartoons et des films de prise de vue. L'un des exemples les plus pertinents est le running gag dans la scène de banquet. Le Roi Chat fait jeter par la fenêtre tous les amuseurs qui lui déplaisent. Ce ressort narratif est utilisé plusieurs fois de suite, ceci le fait rapprocher plus des films de Looney tunes que des films Ghibli. Morita joue avec le comique sans que le spectateur ne puisse être choqué par la mort de pauvres victimes car on voit plutôt un vol plané drôle accompagné d'une musique ridicule.

Même ses personnages se construisent de façon caricaturale et grossière. Chacun menant vers une symbolique très manichéenne. Les personnages sont codifiés autour d'exagération. Haru est un personnage qui n'est pas capable de dire « non ». Le Baron Von Gikkingen est le symbole du gentleman bon et fidèle de façon exagéré. Muta est un personnage qui passe



son temps à critiquer tout ce qui se passe, il est gourmand mais aussi courageux. Le roi est un personnage colérique, paresseux et autoritaire et la jeune servante Neige représente la bonté. Ceci contraste avec les habituels personnages nuancé des œuvres

de Ghibli.

Dans le film, on dégage trois mondes. Le monde des humains représenté par la ville de Tokyo et le personnage de Haru. Elle représente l'humanité dans son monde contemporain avec tous les problèmes, les tensions, le rêve et le cauchemar qui accompagne une ville. Le deuxième monde est celui du ministère des chats composé du Baron et de Muta un gros chat blanc. C'est un quartier de ville dans une autre dimension. Il est une sorte de passerelle entre le monde des chats et le monde humain. Le troisième monde est le royaume des

chats. Situé au centre de la nature au milieu de plusieurs étangs d'eau. Le royaume est un château au milieu de prairie et d'habitations encrée dans la nature. Ce royaume est représenté par le roi des chats, un chat avec un aspect horripilant. Le royaume reprend tous les codes du monde médiéval occidental avec tous ces défauts exagéré : un roi avare, acariâtre qui fait jeter par la fenêtre tous ceux qui lui déplaisent. En opposition, nous avons un baron prenant les coté bon et positif de la noblesse allemande : le respect, la bonne tenu, le bon parlé, la politesse. Cette opposition stylistique et visuelle va construit la narration au travers de



thème et d'objectifs des personnages. L'objectif du protagoniste et de l'antagoniste est d'obtenir ou de libérer le personnage central : Haru. Le récit va donc être guidé par le cheminement de Haru au travers des différents de son opposition ou son rapprochement avec les divers personnages. Dans le film, on va suivre et découvrir la vie des chats qui ont été personnifié. On va découvrir leur monde au milieu de la nature mais aussi le parallèle social qu'ils se sont créé.

Les thèmes de l'amour, de la vie, de la société, des codes sociaux, de la hiérarchisation construisent l'univers filmique. Voilà comment est construit le film le royaume des chats.

2. Ressemblances : les points communs

La ressemblance dans *Princesse Mononoke*, *Nausicaa*, *Origine*, *Escaflowne* et *le royaume des chats* est à première vue thématique. Comme on l'a vu précédemment, ils partagent plusieurs thèmes récurrents: le héros chevaleresque, l'héroïne courageuse, l'hymne à la nature, la guerre, l'égalité. Le sujet des cinq films est aussi le même: la confrontation entre l'homme et la nature, hors le royaume des chats ou cela est plutôt entre les chats et l'humanité mais de façon abstraite et comique. Les cinq films sont des films écologiques. Mais l'observation et l'analyse des cinq films permet de découvrir que les cinq films possèdent des points communs plus importants. Trois des cinq films sont construits sur les mêmes mécanismes de récit. Ils ont un squelette narratif commun et deux autres sur un squelette narratif proche mais avec des objectifs finaux un peu différents. Le récit est de base construite sur trois mécanismes: le personnage, les obstacles et les objectifs. Dans les trois films, on remarque qu'ils ont à peu près les mêmes personnages avec des obstacles et des objectifs proches. Pour comprendre cela on va décrire leurs squelettes narratifs. Au départ on a le sujet: conflit entre les hommes et la nature. D'un côté, on a les humains menés par Kushana dans *Nausicaa*, Shunak dans *Origine* et Dame Eboshi dans *Princesse Mononoke*. Leurs objectifs à tous les trois est de détruire la forêt. En face on a la forêt avec les Omu dans *Nausicaa*, les druides dans *Origine* et les sangliers et San accompagné des loups dans *Princesse Mononoke* qui se défendent face aux attaques des humains. Au milieu on a un arbitrage du protagoniste qui tente de trouver une entente entre les deux groupes. C'est Nausicaa dans le film éponyme, la cité neutre avec Agito et Yolda dans *Origine* et Ashitaka dans *Princesse Mononoke*. On a donc une structure narrative commune. Dans *Escaflowne*, la structure est assez proche, on a l'affrontement entre deux groupes: le militariste et dictateur Folken et son frère Van, proche de la nature. On a donc une structure narrative proche des trois mais ce sont des humains qui s'affrontent. La même chose pour *Le royaume des chats*, c'est un affrontement d'opinion entre Haru, humaine, et le roi des chats, un animal. On a donc une sorte de confrontation entre l'animal et l'homme. Mais il n'y a pas que ça. Chez les humains, on a une définition commune de la société militariste avec les fusils dans *Mononoke*, les unités mobiles dans *Origine*, les armures mobiles appelé Mecha dans

Escaflowne, les griffes et les lances dans *le royaume des chats* et l'arme antique dans *Nausicaa*. Les animaux dans les cinq films sont considérés comme des gardiens de la forêt. Après les ressemblances narratives, on a des ressemblances qui se dégagent dans les personnages. Ils ont déjà les mêmes objectifs mais ils ont aussi des ressemblances dans leurs actions. Par exemple Dame Eboshi et Kushana sont deux personnages qui représentent le pouvoir politique et ont des personnalités proches. Elles sont toutes les deux des femmes autoritaires qui ont une haine envers la nature mais elles sont bienveillantes envers les humains. Ceci est pareil pour la représentante de la cité neutre dans *Origine*, Yolda qui possède la même personnalité. Dans l'esthétique des deux personnages, Eboshi et Kushana, on remarque une ressemblance dans le dessin. La couronne sur la tête de Kushana est disposée de la même façon que les cheveux de Dame Eboshi. La forme des yeux, la disposition de la forme du visage sont proches graphiquement. Pour ce qui est du royaume des chats et *Escaflowne* s'est le choix des personnages qui se rapproche le plus. Ce sont des animaux qui sont choisis pour représenter la nature avec des comportements humains proches dans les deux films. Les protagonistes *Nausicaa*, Ashitaka, Agito, Toola, Haru, Van, Hitomi se ressemblent par leurs sagesses et leurs respects envers toutes les formes de vie. Ils possèdent tous les mêmes valeurs et les mêmes objectifs. *Nausicaa* est une jeune fille élevée proche de la nature. Elle est amie avec un animal du nom de Teto et pendant ses péripéties elle rencontre un ami Asbel et découvre la vérité sur la Fukai. Ceci est la même construction pour Ashitaka. Il a été élevé dans un village qui a un profond respect pour la nature. Il est toujours accompagné par Yakkuru un animal inventé par Miyazaki. Pendant ses péripéties il rencontre San et devient très proche avec elle. Il découvre alors la vérité sur la forêt et le dieu-cerf. On a deux héros courageux, compréhensif du monde qui les entourent et qui ne sont pas remplis de haine. Leurs aspects esthétiques sont aussi très semblables. Tous les deux portent des tuniques bleues qui sont assemblées de la même façon. Le bleu qui est symbole de calme, de sagesse et de liberté; les caractères des deux personnages. Agito est un personnage née dans la cité neutre, cité respectueuse de la forêt et de ses règles. Il rencontre Toola fille du passé durant une de ses péripéties et tombe amoureux d'elle. Dans *Escaflowne*, Van est un personnage en conflit avec son frère, il a un profond respect pour la nature du à son rôle de roi du clan des dragons, lorsqu'il va pour récupérer une unité mécha, il rencontre Hitomi qu'il pense que c'est la déesse d'une prophétie, il devient proche d'elle et décide de la protéger. Haru, quant à elle, est une jeune lycéenne vivant tranquillement sa vie

lorsqu'elle sauve le prince des chats, le roi veut alors lui proposer d'épouser son fils. On a donc dans tous les films plusieurs points communs entre les divers personnages. On a à chaque fois le protagoniste qui rencontre un personnage qui déclenche un enchaînement important dans la narration, il est souvent l'élément déclencheur de l'histoire et a souvent un lien avec l'amour. Dans les cinq cas, c'est la rencontre entre un personnage féminin et masculin au début de la narration. Ensuite on a la situation des personnages Asbel, San, Agito, Van, Muta et le baron qui sont les mêmes, tous sont des ennemis des antagonistes Kushana, Dame Eboshi, Shunak, Folken et le roi des chats. Ils veulent les empêcher



d'exécuter leurs objectifs. Ils sont remplis d'agressivité et de rage qu'ils vont ensuite s'adoucir au contact des personnages principaux de l'histoire. Il y a aussi les vieilles sages qui se ressemblent Hii-sama pour *Princesse Mononoke*, Obaba dans *Nausicaa*, Yolda dans *Origine*. Elles représentent toutes les trois l'histoire des villages et des cités des protagonistes. On remarque qu'il y a beaucoup de ressemblances dans les films ceci permet de dégager une base commune qui insinue l'idée d'une base

sociale commune, d'un élément commun qui guiderait les réalisateurs dans leur écriture. Ceci se voit surtout par la base principale de l'histoire qui est l'objectif du protagoniste. Dans les cinq films, les protagonistes masculins ont tous comme objectif principal de sauver le personnage féminin hors *Nausicaa*. Dans *Princesse Mononoke*, Ashitaka veut sauver San, dans *Origine* Agito veut sauver Toola, dans *Escaflowne* Van veut sauver Hitomi et dans *le Royaume des chats* le Baron veut sauver Haru. On remarque aussi que des séquences sont construites de la même façon surtout pour *Nausicaa*, *Princesse Mononoke* et *Origine*. L'une des premières séquences qu'on peut analyser est celle citée précédemment, la rencontre entre *Nausicaa*/Asbel, San/Ashitaka et Toola/Agito. Elles interviennent toutes les trois après la première rencontre entre le protagoniste et la représentante de la civilisation humaine Eboshi/Kushana, pour *origine* c'est après la rencontre avec les représentants de la forêt.

Leurs vaisseau/village est attaqué par San/Asbel avec comme objectif de tués le représentant de l'autorité ennemi Kushana/Eboshi.



Mais le protagoniste empêche d'agir et sauve l'attaquant mais en sauvant l'attaquant il se fait blesser. Pour *Origine*, Toola est attaqué par les flots qui sont en train de l'engloutir et Agito la sauve en la libérant. On peut donc voir que ces trois scènes sont construites narrativement de la même façon, que les personnages interviennent de la même façon et que les conséquences sont proches. On remarque donc que pour *Princesse Mononoke*, Miyazaki s'est inspiré de la scène de *Nausicaa* et pour *Origine* Sugiyama s'est inspiré des deux autres. Mais ce n'est pas la seule scène du film. La scène de combat entre les sangliers et les humains dans *Mononoke* ressemblent à celle des Omu et des humains dans *Nausicaa*. La scène d'introduction des trois films est aussi la même. On a *Nausicaa* qui sauve son maitre Yupa d'un Omu. Tout comme Ashitaka qui sauve des membres de son village d'un dieu-sanglier corrompu et Agito qui sauve Toola des flots. On remarque donc que la scène d'introduction, la scène finale de combat entre les humains et la scène où se produit l'incident déclencheur sont construites de la même façon. On peut donc déduire que le récit des cinq films est construit avec une forme narrative proche mais surtout avec une structure de personnages proches. Avec surtout un cercle de personnages gravitant autour d'un personnage central féminin qui permet la construction de la narration, qui développe les objectifs et les obstacles.

3. Nature et Cité : deux mondes en conflits

a) La nature :

Dans le Japon contemporain, la structure sociale qui lie la population se construit autour de trois piliers : l'un de ces piliers est la nature. Lorsqu'on visite et découvre le Japon, on s'aperçoit que cela se sur peuple et s'entasse dans les villes, dans des immeubles et des quartiers remplis d'écran lumineux et panneaux publicitaires.

La nature est exploitée différemment dans l'art par les japonais par rapport aux occidentaux. Ils cherchent continuellement à la dominer et à la modifier. Elle n'est pour eux qu'une simple terre. Alors que pour les japonais, la nature est considérée comme notre égal, tenter de la dominer est pour eux absurde et impossible. Pour eux, il faut s'incorporer à la nature pour vivre en harmonie avec elle car nous sommes qu'une partie de cette nature et chercher à la dominer est présomptueux. Pour éviter qu'elle soit dépecée, les japonais ont mis en place des systèmes de protection. Les japonais craignent la nature. Ils pensent qu'il existe une logique que les hommes sont incapables de comprendre et de connaître. La nature est un écosystème trop complexe pour lui. C'est pour ça que le développement technologique a pris plus de temps au Japon par rapport au monde occidental. Ils considèrent que les expériences menés par les humains vont conduire au désastre. Cela va provoquer la création de nouveaux être monstrueux comme par exemple le monstre du docteur Frankenstein. Les japonais sont fascinés par la nature et plus particulièrement par le rythme des saisons. Ceci est lié à la culture Shintoïste dont la vie sociale des japonais en est imprégnée. Cette religion de la communion avec la nature, où tout est sacré, les arbres, les rivières, les ancêtres, les hommes célèbres est présentes dans toutes les traditions japonaises. Dans un archipel surpeuplé, les japonais vouent un culte une passion pour la nature. Leurs environnement est composé d'immenses forêts sauvages, de montagnes verdoyantes surplombant les profondeurs océanes, de champs de rizières et de prairie abondante. Tout ceci s'accordant avec les jardins aménagés avec minutie au centre de la ville. C'est le pays des jardins zen et des cerisiers en fleurs, des forêts émeraude voilés de brume. Tout ceci compose le paysage et l'espace naturel japonais. C'est un monde composé de différents climats et de territoire

particuliers comme la mer intérieur⁸, sorte de mer méditerranée japonaise. Tout ce décor a guidé le Japon dans son histoire et la création de son monde particulier. Mais en contraste de cette nature imposante. On découvre une ville de Tokyo imposante avec ses voies express, ses métros aériens, ses enseignes lumineuses et ses grattes ciels comme le Tokyo Sky Tree. Mais les Japonais savent ce que représente la puissance de la nature. Depuis tout temps, ils ont vécu au quotidien avec un climat imprévisible et pouvant être extrême. Ce qui les a amenés de plus en plus à respecter la nature. Les jardins japonais sont pensés pour être en harmonie avec la nature. En pleine ville, ils parviennent à restituer les impressions et



les sentiments que susciterait la vue d'un paysage naturel. Tout ceci en opposition avec la représentation d'un jardin occidental comme le jardin à la française⁹ de longue forme géométrique, symétrique et ordonné de façon théâtrale. L'art de l'arrangement floral obéit à des règles codifiées visant à célébrer la nature. Tout ceci amène que l'environnement de

⁸ Mer intérieure de Seto : les premiers peuples japonais se sont développés durant la préhistoire autour de cette mer.

⁹ Sa création date de l'époque de la monarchie absolue (Louis XIII, Louis XIV), fixée par Joseph Dezallier d'Argenville : *La Théorie et la pratique du jardinage, où l'on traite à fond des beaux jardins appelés communément les jardins de propreté*

l'archipel, sa dureté, ses climats extrêmes sont à l'origine des spécificités et du sens artistique de la culture japonaise, elle aurait porté ce peuple vers de la simplicité et de l'endurance. Au Japon, les agriculteurs doivent partager les mêmes eaux d'irrigation. Elles doivent couler d'amont en aval entre les différentes parcelles. Les agriculteurs étaient donc obligés de bien s'entendre et de coopérer. Ce travail dans les rizières aurait donc insufflé le sens de l'ordre, le consensus et la discipline aux Nippons. Bien qu'elle parle du terrain, cette idée de déterminisme géographique et agraire continue de séduire une partie des intellectuels japonais et de la population. La même, sans doute, qui voit dans les forêts d'arbres centenaires, le symbole d'un Japon immuable, non entaché par la modernité. L'ambiguïté du rapport des japonais à la nature vient peut-être de ces pentes escarpées dangereuses et brutales qui fascinent les hommes autant qu'elles les effraient. Le Japon est un pays composé en majorité de montagnes escarpées dont la moitié, trop abrupte, est quasi inaccessible. L'autre moitié peu hospitalière est sujette à l'érosion et aux glissements de terrain. Si bien que les reliefs du Japon sont restés couverts d'un tapis de forêts luxuriantes, ou pullulent cerfs, sangliers et ours. Tous les animaux en dehors du loup sont représentés dans *Princesse Mononoke*. Le loup ayant disparu au début du 20^{ème} siècle, lien avec l'une des trames principales qui est la disparition du clan des loups, dernier vestige d'une faune sauvage et menaçante, d'un mode de vie ancien éphémère. Ce monde sauvage compose pas moins de 70% du territoire, les nippons doivent se contenter du reste comme le littoral et doivent se côtoyer séisme, tsunami, éruptions volcaniques, typhons et inondations, l'émergence de sa brillante civilisation, puis de sa puissance économique peut être considérée comme une résultante de cet affrontement de l'homme avec la nature. Très tôt les japonais ont appris à gérer ces fléaux naturels, en privilégiant notamment le bois de construction, résistant mieux au tremblement de terre que la pierre ou la brique. Et du bois, les habitants en consommèrent pour se chauffer, pour édifier, préparer ou reconstruire des villes régulièrement ravagées par les catastrophes. Tant et si bien qu'un jour il finit par manquer. Au XVII^{ème} siècle, la déforestation était telle qu'elle eut pour conséquences une érosion des sols entraînant de fortes inondations. Confronté à ce problème, le shogun¹⁰ Tokugawa¹¹ institua un replantage systématique de tous les arbres coupés. Cette gestion sauva le Japon

¹⁰ Le shogun : titre héréditaire indiquant le dirigeant de facto du Japon (dictateur militaire), il était partagé par des clans et l'empereur n'était que le gardien des traditions.

¹¹ Le clan Tokugawa : dernier clan à avoir dirigé le shogunat entre 1603 et 1867, on appelle cette période la période Edo, du nom de leur capitale Edo (Tokyo), la capitale de l'empereur étant Kyoto.

et lui permet de préserver la richesse d'un patrimoine végétal qui reste une source d'inspiration permanente, conscience de la fragilité de la nature et de l'impermanence de la nature. Cette histoire passée peut être considéré comme étant à l'origine de la création de l'histoire de et de la narration du film Princesse Mononoke avec le conflit entre la cité et la forêt est la destruction par le feu de celle-ci. C'est sur ce thème de la nature que l'histoire est centrée, en plus de cela l'histoire se passe à l'époque médiévale proche de la date du shogunat Tokugawa responsable de cette action, hommage conscient ou simple réaction involontaire. Tout ceci laisse supposer l'importance de la nature dans l'existence japonaise par la description visuelle mais aussi une narration métaphorique. Les nippons savent que leurs œuvres soumises aux caprices de la nature ne pourront défier le temps. Dans un pays en reconstruction permanente, ils attachent un grand prix à leurs modes de vie, à leurs artisanat et à leurs traditions qu'ils considèrent comme leur véritable patrimoine, bien plus que leurs édifices. Ceci est responsable de l'aspect chaotique des agglomérations japonaises qui forment de gigantesques mégaloilles. A la fois bétonneurs invétérés et environnementaux précoces, les japonais ont été contraint par la puissance des éléments à s'entasser dans des villes immenses, laissant du même coup une grande partie de l'archipel préservée. Qui sait si peuple n'aurait pas malgré lui, inventé la cité de demain. Ce sont les décideurs des campagnes qui ont fait la ville et l'industrie. La construction mégalopolitaine et hyper industrielle du japon contemporain s'est faite tout en défendant les valeurs socioculturelles des campagnes. Plus les politiciens montent à Tokyo, plus ils s'embourgeoisent, plus ils cultivent la nostalgie de la campagne, garante de l'ordre ancestrale contre la décadence du monde urbain. La communauté villageoise est aussi encensée pour son harmonie, sa cohésion, le sens des hiérarchies familiales et professionnelles incarné par le système patriarcal. La nature jardinée et paysagée est admirée. La riziculture est valorisée comme le symbole de la maîtrise écologique et territoriale du japon, l'emblème de l'autosuffisance face aux pressions du marché international. Tout ceci tient son origine de la culture Shintoïste. Pour les japonais, la nature est composée d'esprit qui vit et côtoie les humains. Ce sont eux qui régissent le monde. On les appelle les Kami, pour chaque plante animal ou insecte. Il y a un kami. Dans tout le pays il existe des sanctuaires en vénération ou hommage de ces kamis. Dans Princesse Mononoke par exemple ils sont représentés par les Kodamas, esprit de la forêt.



Ce profond respect de la nature des japonais et en même temps sa crainte peut être considéré comme étant liés à la situation géographique du pays. Le Japon est situé sur une faille tectonique. Ceci engendre l'apparition d'imposant volcan (le mont Fuji). Cette nature déchaînée fait partie des nombreuses représentations de catastrophe dans les films japonais comme le film *origine* ou une graine donne naissance à une forêt qui détruit les villes qui l'entourent pour se protéger.

La même chose se produit dans *Nausicaa* où les Omu attaquent les hommes pour protéger leur monde. On voit donc que la nature impacte intensément dans la structure de vie du japonais. Dans les films de Miyazaki, *Nausicaa* et *Princesse Mononoke*, la nature est primordiale dans la construction du récit, il en est même l'élément central de l'histoire. Dans *Princesse Mononoke*, les loups sont gigantesques. Cela permet d'ailleurs à la princesse de les chevaucher. C'est le même cas pour les gorilles ou les sangliers qui ont des tailles imposantes. La grandeur renvoie au genre fantastique et traduit la divinité des animaux. Ce qui est indiqué par un sanglier qui considère que la taille normale n'est qu'une dégénérescence due à la destruction de la forêt. Autre élément de la nature qui est mis en avant particulièrement dans tous les films du corpus, c'est la montagne, il est un lieu sacré pour les japonais. Elle est comme un lieu de vie des divinités mais surtout comme un lieu où des divinités donnent naissance aux plantes et aux forêts. Elle est donc un élément important de représentation de la nature. Dans quatre des cinq films, le premier plan qui introduit la narration est un plan de montagne. Dans *Princesse Mononoke* nous sommes immédiatement plongés au cœur d'une nature mystérieuse avec un long plan sur la

montagne recouverte de forêt et de nuages. Un arbre tombe, un être fantastique passe. Dans *Escaflowne*, on découvre un flanc de montagne avec des moutons courant dessus, avant de découvrir un énorme dirigeable. Dans *Origine*, on découvre des montagnes de la forêt au milieu des nuages. Pour finir, on découvre Nausicaa voguant au-dessus d'une immense forêt composée de montagne.

Au début de *Princesse Mononoke*, un arbre tombe. Le problème est posé. La nature est en péril. Plus tard, il sera raconté que Dame Eboshi a brûlé la forêt. Le feu détruit tout et fait fuir les animaux, il laisse le champ libre aux hommes pour exploiter la terre. À l'inverse la forêt encore vierge de la présence des hommes est dense et rempli d'être fantastiques, les Kodamas, les esprits des arbres. La nature est verdoyante. Les Kodamas guident Ashitaka. Il arrive dans un lieu où le temps semble être arrêté. Les événements clés du film se dérouleront dans cet espace utopique. Enfin le dernier plan du film montre que malgré la disparition du Shishigami, sous la forme d'un cerf, un Kodama des forêts réapparaît au niveau des pousses d'arbres, ce qui indique que le cycle de la vie reprend ses droits. De même dans *Origine*, la forêt est une entité vivante qui contrôle le cycle météorologique et le cours de l'eau, elle décide de la quantité de l'eau que l'homme a le droit d'obtenir. Elle a donc un énorme pouvoir d'action. Elle est représentée seulement par des êtres végétaux, des lianes, des dragons de feuilles ou des druides remplis de feuilles sur le visage. Aucun animal n'est visible dans cette forêt durant tout le film. Ce qui donne à la flore une importance et une force narrative. Elle prédomine visuellement, à chaque présence elle remplit le cadre spatialement et est accompagné d'une énorme musique symphonique annonçant son mouvement. L'eau est l'élément naturel déclencheur de la narration. Tout ceci est une réponse au sentiment japonais qui a une crainte et un respect pour cette nature puissante et dominatrice par ces catastrophes inattendues et meurtrières, c'est ce que cette forêt représente.

Dans *Escaflowne*, la nature est un village au milieu d'une prairie et d'une forêt paisible, ou



l'âme peut se reposer et acquérir sagesse et calme, elle est une sorte d'Eden pour les personnages principaux. Ce qui est confirmé à la fin par le plan où on les découvre dans ce village. Elle induit l'idée de protection chez l'homme de ses démons. On a des plans d'ensemble lent de ce décor qui contraste avec le reste des autres qui ont des rythmes plus soutenus. Ce qui accentue l'impact visuel de ce village proche de la nature. Une nature verdoyante, paisible composée d'animaux humanisés et proche du bon sauvage de Rousseau, vivant en harmonie avec la forêt. Tout ceci transmet l'image d'une vie calme.

b) La cité :

En opposition à la nature, on a la ville, symbole de la modernité en opposition avec la nature symbole de la tradition japonaise. Elle est le lien de plusieurs mondes et d'un mélange de codes et de cultures venant de tout bord comme l'Occident par exemple. Elle est aussi considérée comme responsable de dégâts causés à la nature. Dans *Princesse Mononoke*, le nombre de loups est très restreint mettant en exergue le risque d'extinction. L'Omu capturé dans *Nausicaä* et ses cris face à l'attaque du royaume guerrier en est un autre exemple du danger que l'homme peut provoquer sur la nature. L'arme d'Istok¹² dans le royaume de Ragna est un moyen de détruire totalement la forêt. Le même exemple se produit

¹² Une énorme montagne avec une arme à l'intérieur permettant de faire disparaître toute vie sur la planète

différemment dans les autres films entre la voiture qui a failli percuter le prince dans *le Royaume des chats*.

Dans les films, elle est la représentation du monde moderne humain construit autour de la notion d'avancée technologique et de bellicisme. Ceci représente l'abondance d'outillage guerrier montré par certaines cités en conflits avec la nature. En contraste avec les cités neutres qui vivent en harmonie avec la nature ou l'outillage présenté est un outillage rudimentaire agricole. Dans les quatre films, la cité est un monde isolé entouré par la nature. Dans *Mononoke*, elle est au sommet d'une colline entouré par une rivière et la forêt.



Dans *Nausicaa*, la cité belligérante n'est pas montrée, elle s'écrase dans la cité neutre entourée par la mer et la Fukai. Dans *Escaflowne*, elle est au centre d'un désert aride. Dans *Origine*, la cité neutre est au sommet d'une colline entouré par la forêt et le monde humain guerrier et la cité de Ragna est au centre d'un désert aride. Dans le *Royaume des chats*, la cité est représentée par Tokyo et la cité des chats. La cité est dans les films un lieu unique avec un nombre de population restreint hors Tokyo. Dans chacune des cités présentes : une notion de belligérance est représentée par les armes : l'arme antique dans *Nausicaa*, les fusils dans *Mononoke*, dans *Escaflowne* des épées et des armes, *Origine* des unités militaires et le *Royaume des chats* des lances et des griffes. Il transcrit l'état de guerre dans laquelle se retrouve l'humanité et la nature l'opposition métaphorique entre la modernité et la tradition : symbole de la modernité japonaise le boom économique des années 60 à 80 avec une destruction excessives de la nature pour donner une vie meilleur à la population. Cette

notion est interprétée par cet îlot isolé. Les cités de *Princesse Mononoke*, le *Royaume des chats* et *Origine* ressortent par leur importante ressemblance. On remarque une verticalité de ces cités. Elles s'élèvent vers le ciel et ont une sorte de forme cyclique. Un humain peut traverser ces cités en très peu de temps, ce qui est montré par exemple dans *Origine* avec les scènes de course d'Agito et Caïn. On a donc la notion de cycle qui est induite par ces cités mais aussi sa verticalité crée l'idée d'une structure pyramidale respectant un ordre, des codes de société et de monde.

Ces ressemblances dans la cité, font suite au point commun de la nature et la structure narrative. Ils ajoutent de l'importance dans le rôle du personnage mais aussi lui permettent d'atteindre visuellement son rôle de figure du renouveau.

4. La Femme : un rôle commun.

Lorsqu'on regarde des films comme *Nausicaa*, *Princesse Mononoke*, le *Royaume des chats* ou *Origine*, plusieurs points communs apparaissent. Le 1^{er} est l'importance du rôle de la nature lié à la narration et élément clé de l'évolution de l'histoire. L'autre point est la notion de destruction. Chaque film est lié à l'idée d'apocalypse, *Nausicaa* est un monde futuriste qui a été créé à la suite d'un conflit destructeur entre les humains. *Princesse Mononoke* : les dieux animaux disparaissent les uns à la suite des autres dus à la destruction de la nature par les êtres humains. *Origine* : les êtres humains vivent dans un monde futuriste où la nature et les humains sont en conflit. C'est un monde post apocalyptique. Et le *Royaume des chats* est une société au bord de la disparition, régit par des animaux. Tous ces films ont comme point commun la destruction et la disparition. Cette proximité avec la mort fait partie intégrante du scénario et il traduit un ressenti culturel de la population japonaise. L'idée d'un monde auto destructeur. Dans ces films, le monde est construit autour d'un conflit entre la nature et l'homme, la nature et l'environnement est lié à la structure mythologique du Japon et cette opposition, cette rupture est une fissure dans la culture shintoïste. Mais les réalisateurs ont créé un être hybride commun qui crée le lien entre ces deux mondes. Cet être hybride est la femme. Lorsqu'on observe les films où la nature est en conflit, on

remarque que la présence du personnage féminin est situé au milieu des deux mondes qui sont le monde humain et le monde de la nature. Et qu'elle est celle qui crée le lien entre les deux. Son rôle est fort, dans la majorité des films elle est une jeune fille de 14 à 18 ans avec un corps svelte et juvénile en pleine croissance et adolescence. Ce qui s'accorde avec la tradition japonaise, ils sont intéressés par la métamorphose de l'être que plutôt l'être déjà achevé. Depuis longtemps, ils ont cette tradition de déformer la réalité. Les choses qui n'ont pas atteint leur plein développement traversent de façon éphémère un état de transition qui est la beauté même aux yeux des japonais. Au japon, ils cherchent la beauté dans l'éphémère « l'Akanai », un concept important pour eux, ceci désigne la fugacité des choses. Un autre concept important pour eux aussi est le « Moe », qui est le fait d'aimer les choses inachevées, petites, en train de grandir. On peut rapprocher le terme Moe avec le bourgeonnement des plantes. C'est au travers de ce concept que l'aspect visuel des personnages des films est construit. L'importance du rôle du corps, de l'aspect physique pour traduire l'état d'une société devient par-là primordiale. C'est pour ça que le personnage féminin dans les films a ses traits de visage avec un aspect angéliques, lisse avec des grands yeux et un regard infantile « kawai ». Les mouvements du corps sont fluides et dénoués de difficulté. Mais elle a aussi un aspect animal, proche du félin. Elle a toujours une force de combat à la limite de l'humain pouvant faire des sauts ou des prouesses extrêmes. Ceci est un élément dû à son hybridation et cela est décrit visuellement. Dans princesse Mononoke, on aperçoit San avec une fourrure sur le dos, des peintures sur le visage représentant le loup avec des images en forme de dent, un couvre-chef au milieu des cheveux liant le tout en un amas de cheveux en forme de crinière. En plus de cette représentation sur le corps, sa démarche est double. Elle peut courir la tête vers l'avant avec les pieds à plats et une vitesse élevé proche de la course d'un loup et réaliser des poses à genoux ou des sauts en ayant la disposition des jambes, des avant bras comme celle d'un animal en attaque. Ceci contraste avec la pause et le mouvement très humain lorsqu'elle discute avec Ashitaka. Elle se tient sur ses deux pieds. On remarque donc que son langage corporel s'adapte à son interlocuteur et à la situation auquel elle est confrontée. Elle agit comme un animal dans la défensive et son langage du corps exprime la difficulté des animaux mais aussi la tension et la précipitation de la nature. En face d'Ashitaka, elle agit plus humainement car elle a un répondant à la situation et une écoute, l'action est paisible et elle n'est plus comme un animal sur la défensive envahit par la peur de la menace. Cette

libération visuelle provoque un transfert de langage corporel et permet de retrouver son humanité, une humanité proche de la nature tout en ayant les défauts et les difficultés avec. Ce va et vient du personnage de San est un exemple type d'une figure de la femme. Dans les films japonais contemporains qui traduisent un état de tension. Cet être de San a gagné un titre princesse Mononoke elle côtoie les kamis de la religion shintoïste. Elle est une figure humaine du temps ancien japonais qui se confronte à la représentante féminine de la technologie : Dame Eboshi. Ce tiraillement entre la nature et l'humanité va provoquer la



destruction de ce monde conflictuel. Au milieu, le personnage féminin exploite ses doubles compétences et ses doubles identités : l'identité de destruction et de mort et l'identité de résistance, de survie. Cette double identité s'imbrique pour créer la force de résoudre cette angoisse. Description de la volonté de survie des japonais face aux catastrophes qu'elle provoque. La princesse Mononoke est humaine et elle se définit comme une louve mais le réalisateur la présente également comme appartenant à ces être mystiques : les Mononoke. Cette définition est une transcription de l'attitude sociale, culturel du Japon. Dans ce multiple monde où les humains nés et deviennent nature et partagent leurs codes. Il traduit l'état éphémère du peuple allant de monde en monde et s'adaptant. Cette transgression des frontières et ce voyage éphémère est présenté par le personnage féminin. La femme est la figure de la survie de la société (référence à la structure matriarcale et à la femme comme origine du monde). Dans les divers films du corpus le personnage féminin intervient comme pièce maîtresse de l'organisation sociale et narrative. Elle se confronte aux points positifs et négatifs des systèmes politiques, écologiques, sociaux du pays comme par exemple avec la

nature et la cité ou c'est elle qui fait le lien entre ces deux mondes en conflits et qui crée le consensus. Elle est le symbole de confrontation face à la mort. Chez Miyazaki, Sugiyama, Morita et Akane, c'est ce qui provoque l'affrontement et la résolution. Par exemple dans *Escaflowne*, c'est son apparition qui déclenche la résolution d'un conflit permanent depuis un temps long. Dans les cinq films, la femme est le personnage central de l'histoire, elle est l'objectif narratif de tous les personnages : antagoniste et protagoniste. Dans *Princesse Mononoke*, l'objectif d'Ashitaka est de la sauver. Dans *Nausicaa*, l'objectif de Nausicaa est l'être de la prophétie qui n'est autre qu'elle-même. Dans *Origine*, Agito veut libérer Toola qui a été enlevé par Shunak. Dans *Escaflowne*, Van doit protéger Hitomi que L'antagoniste Folken veut enlever. Dans *le Royaume des chats*, le roi veut faire épouser Haru avec son fils et le baron veut la sauver. A chaque fois donc le personnage est le point central de la narration. Au travers de ces multiples films différents, la femme devient un objet avec une importance supérieur qui lui confère un pouvoir de représentation du monde japonais. Au travers de ces films, on peut voir que divers réalisateurs dans différents époque lui ont conféré un rôle ou la vie et l'existence d'une société écologique était lié à l'existence même de la femme dans la narration mais aussi à ses choix et ses décisions comme dans *Princesse Mononoke* ou *Origine* en décidant d'appuyer ou non sur le bouton de destruction de la forêt ou de donner la tête du dieu – cerf, esprit de la forêt. L'existence d'une société écologique est liée au choix de l'humanité, figuré par le personnage féminité dans ces décisions. Mais surtout le point important, c'est qu'elle est la figure du cycle de vie dans la nature, dans la plupart des films du corpus, la conclusion narrative provoqué par le personnage féminin est toujours indécis. La tête rendue du dieu cerf provoque la fin de la destruction mais on retrouve une forêt détruite. Dans le royaume des chats, on a juste la servante qui remplace Haru pour le mariage mais le royaume reste comme il est avec ses défauts. Mais à chaque fois, on a une scène finale où on voit la réapparition d'un Kodama autour d'une fleur naissante, ou de Van vivant dans une prairie. On a toujours la représentation d'un nouveau cycle de vie qui s'engage après la conclusion du personnage féminin. Un autre exemple de ce cycle se retrouve dans *Nausicaa*. Au début du film, on la découvre dans une scène volant vers la Fukai, découvrir une situation tierce, être surpris par un danger, s'y dirige en volant et à la fin de la séquence sauver son maître Yupa. Ce schéma de scène va se répéter tout le long du film. La scène avec le vaisseau se crachant dans la vallée se construit de la même façon, elle découvre une situation, prend son planeur vers le vaisseau et tente de sauver les

passager. Pareil dans l'avion des Tolmèque puis dans la Fukai lorsqu'elle sauve Asbel. Mais surtout à la fin du film lorsqu'elle sauve le bébé Omu. On voit donc dans un cycle répétitif les actions de Nausicaa à chaque fois lié à la notion de mort et faisant souvent confronté la nature et l'homme. Dans ces scènes, on a toujours la même conclusion qui est qu'à chaque intervention de Nausicaa, les deux personnages qui se font face, sont à chaque fois sauvés. Elle intervient à chaque fois de façon pacifique, voulant toujours la paix entre les deux. Un autre cycle se dégage donc dans Nausicaa qui ajoute un élément plus dans la figure féminin comme élément de représentation de l'Akanai d'une société lié à la nature qui est continuellement en conflit et en paix avec elle. C'est par ce cycle que cette société s'est construite et s'est développé et que les réalisateurs représentent consciemment ou inconsciemment. La femme est la figure de la vie, de la naissance face à la mort. Elle est parallèle à cette nature ou tout disparaît et repousse au fil des saisons, elle est la figure humaine des saisons que *Princesse Mononoke*, *Nausicaa*, *Origine*, *Escaflowne* et *le Royaume des chats* transcrivent dans leur scénario. L'hybridation femme/nature (animal) représente une société japonaise lié culturellement à la nature et qui construit et codifie son cycle de vie par rapport à cette nature. Voilà comment la figure féminine est utilisée pour montrer l'impact de la nature dans le mode de vie japonais.

Mais cette représentation, cette dualité de la femme dans le monde japonais se retrouve aussi dans cette société ultra codifié qu'est le Japon ou tout doit avoir des règles. Ce qui peut engendrer un conflit entre l'homme et les codes imposés par la société japonaise.

Partie II

La société et son ordre social : Un système schizophrénique

Au Japon, la contre-culture des idols a pris une part prépondérante dans la structure de la société japonaise, des quartiers entiers du Japon comme celui de Shibuya (aussi grand que la ville de Paris) vivent entièrement de ces médias. Ce système a par la suite créé de nouveaux codes sociaux mais aussi des nouveaux systèmes de « starisation ». Le premier phénomène est la création des idoles. Elles font partie des cultes japonais. Ce sont des jeunes artistes, adolescentes, sélectionnées pour leurs physiques lors d'auditions. Elles doivent avoir une image gaie, sympathique et représenter l'innocence. Elles doivent représenter la jeune fille pure, vierge. Elles sont vendues comme objet de fantasme et doivent respecter des règles comme ne pas avoir de relation amoureuse ou ne pas se dénuder. Leurs carrières sont brèves, pour la plupart elles s'arrêtent lorsqu'elles atteignent leur majorité. Ce sont pour la plupart des chanteuses de pop, des présentatrices d'émissions pour jeunes. Elles chantent souvent des génériques de dessins animés pour enfant et apparaissent dans des conventions pour fans de manga ou d'anime. Elles sont donc pour la plupart écoutées par des jeunes adolescents dont une certaine catégorie en particulier: les otakus¹³. Ce sont des personnes qui consacrent leurs journées à des activités pratiquées en intérieur comme les mangas, les animes, les jeux vidéo ou écouter des idoles liés à la culture japonaise. Dans ce système de « starisation », les moyens de communication ont pris une place prépondérante dans la vie des japonais. Internet, smartphone, réseau sociaux sont exploités pour se montrer et créer des vies médiatiques pour les japonais mais surtout les japonaises. Au Japon, 95% des filles de moins de vingt ans possèdent un téléphone

¹³ Otaku : personne fan de manga, d'animation, de jeux vidéo et de chanteuse lié cet univers.

mobile. Elles donnent leurs numéros à toutes personnes qu'elles croisent dans la rue et qu'elles trouvent gentilles. Plus on a de numéros, plus on est populaire. Certaines collectionnent les numéros en gérant leur fichier comme une nouvelle drogue. Au Japon, on appelle ça la network society (la société du réseau) –terme inventé par la presse - aucune fille ne peut se permettre de rester isolée. Ceci est ce qui est devenu la règle du monde japonais. Un monde où le jeu de rôle devient primordial.

C'est dans ceci que l'auteur Satoshi Kon a commencé. Au départ il a commencé en écrivant des mangas pour des magazines tels que le Weekly Shonen Jump (vendu environ à 2 millions d'exemplaires). Après avoir fait plusieurs mangas, il est repéré par Katsuhiro Otomo (auteur et réalisateur d'*Akira* manga et film) qui l'engage comme dessinateur sur un de ses films. Il s'occupe des décors de l'OAV *Roujin Z*. Il participe par la suite aux trois quarts des conceptions visuelles du film *Memories*. Des expériences enrichissantes et frustrantes à tel point que Kon reviendra à sa planche de dessin. Jusqu'à ce qu'Otomo insiste en 1995 auprès de lui pour qu'il réalise son premier long-métrage: *Perfect Blue*. Il va réaliser 4 longs métrages et une série: *Perfect Blue*, *Millenium Actress*, *Tokyo Godfather*, *Paprika* et *Paranoïa Agent*. Il est mort en 2010. Beaucoup de critiques considèrent ses œuvres comme des chefs d'œuvres. Ils ont inspirés beaucoup de cinéastes américains comme Aronofsky qui copie des scènes de *Perfect Blue* dans *Requiem For a Dream* et *Black Swan*. Christopher Nolan s'est inspiré du film *Paprika* pour créer le film *Inception*. Les quatre films de Kon sont centrés autour d'un même sujet qui est l'interaction entre le rêve et la réalité, et la remise en question de l'esprit humain en tant qu'élément structuré sans fantasmes. Il étudie aussi avec ses films la société contemporaine et ses problèmes identitaire. La dualité entre le rôle sociale que la population joue et sa vraie personnalité. Nous allons nous concentrer sur *Perfect Blue*, *Millenium Actress* et *Paprika*. *Perfect Blue* est lancé en 1995 et est sorti en 1997. Au départ le film était prévu pour sortir comme OAV (film produit pour le marché vidéo) mais il décida finalement ensuite de le faire sortir au cinéma. Kon jouit d'une totale liberté pour remodeler ce film et entraîner les spectateurs au-delà d'une simple histoire d'harcèlement. *Millenium Actress* sort en 2001, film centré sur le

cinéma, le montage financier a été compliqué à réaliser. *Paprika* sorti en 2006 est un film se concentrant sur la psychothérapie et la communication au travers des rêves.

Le film *Perfect Blue* raconte l'histoire d'une jeune fille du nom de Mima Kirigoe. Au départ, elle fait partie d'un groupe de chanteuses pop. Elle décide de quitter son groupe pour devenir actrice. Elle obtient un rôle dans un téléfilm mais des événements étranges vont commencer à apparaître. Un fan, du nom de Mimaniac, la menace et les gens travaillant autour d'elle meurent tous les uns à la suite des autres. Mima croit progressivement qu'elle est responsable et devient peu à peu schizophrène jusqu'à ce qu'on découvre qu'elle n'est pas la coupable. L'histoire du film est donc centrée sur un personnage schizophrène. On assiste à l'évolution psychologique du personnage. Le film *Millenium Actress* conte quant à lui l'histoire de Chiyoko, star du cinéma entre les années 30 et les années 60, qui s'est reclus pendant 30 ans en pleine campagne et qu'un journaliste est allé rencontrer pour faire un documentaire sur elle. Kon fait entrecroiser réel et fiction pour créer une réalité totale où tous les éléments d'un être sont réunis visuellement en un tout unique. Une surréalité riche de la personnalité et des contradictions de Chiyoko. *Paprika*, quant à lui, conte l'histoire d'une machine permettant d'entrer dans les rêves des gens permettant des traitements psychothérapeutiques. Les machines sont volées et détournées pour manipuler les gens. Au milieu de ces événements nous suivons le Dr Atsuko Chiba et son alter ego Paprika affrontant ses propres démons et ses propres problèmes personnels. Le personnage central des 3 films est un personnage féminin. Il possède un rôle social calqué à son époque. Mima est une idol, pris son essor dans les années 90. Chiyoko ancienne actrice de la grande époque du cinéma japonaise des années 30 à 60. Hommage à Ozu et Kurozawa, surtout à l'actrice Setsuko Hara. Quant à Atsuko, elle est la représentante du monde des multimédias. Chaque personnage est une figure de son époque. Dans ces films, on peut remarquer que différents sujets adultes sont abordés que le cinéma d'animation n'aborde pas habituellement comme la violence, le sexe¹⁴, le vol, les structures de mise en abyme, les troubles psychologiques, les problèmes politiques liés à

¹⁴ La représentation du corps féminin était ultra contrôlée et censurée jusqu'au milieu des années 90, la partie basse était très peu représentée à l'image

la seconde guerre mondiale... Ceci est exploité dans la narration pour développer différents éléments thématiques. Lorsqu'on observe les films et qu'on étudie leurs constructions, on remarque un élément qui se dégage des films: c'est le malaise identitaire du personnage. On a des narrations exploitant les codes du thriller et qui tirent leur inspiration d'Hitchcock avec des codes et des techniques inspirées du film *Psychose* et des codes du mélodrame. On remarque une énorme influence de De Palma et Hitchcock dans le travail filmique. Tout ceci retranscrit un malaise qui existe à l'époque dans la population japonaise. L'un des problèmes majeurs de la société japonaise durant les années 90 et 2000 qui était la place des jeunes dans la société surtout celle des jeunes filles, leurs positions et leurs rôles dans la société. Satoshi Kon veut à travers ce film mettre en place une structure visuelle cherchant non pas à montrer mais à faire ressentir la situation de l'époque qui est toujours valable de nos jours.

Kon se fait un malin plaisir d'exploiter l'objet film pour créer un dispositif permettant d'incorporer le spectateur comme acteur du film. Il lui fait percevoir la schizophrénie des personnages principaux à travers le médium. Il nous présente par la suite les personnages au travers de cadres, de lieux et d'éléments les caractérisant visuellement. Tout ceci est un moyen permettant à Satoshi Kon de pouvoir interroger la situation de son pays et du traitement qu'il fait subir à la jeunesse japonaise, tout particulièrement le traitement des femmes.

1. le médium cinéma: un art schizophrénique.

Dans *Perfect Blue*, *Paprika* et *Millenium Actress*, Satoshi Kon entretient plusieurs rapports avec le médium cinéma. Il utilise le dispositif visuel pour créer différents niveaux de réalité et les interpénétrer pour favoriser le brouillage narratif. Kon joue avec le point de vue du spectateur et des personnages. Ceci entraîne la question de savoir qui observe qui ? Il exploite différentes méthodes pour produire une

interrogation et une recherche de la vérité. Le but de Kon est d'utiliser les techniques visuelles pour créer chez le spectateur les sensations et les émotions des personnages principaux. Il veut créer un parallélisme entre Mima Kirigoe, Atsuko Chiba, Chiyoko Fujiwara et nous spectateur.

Le personnage principal dans *Perfect Blue* est schizophrène et on a la construction par le dispositif et le récit d'une perception de la schizophrénie, il cherche à faire ressentir tous les symptômes de la schizophrénie chez le spectateur. Leurs symptômes sont le sentiment d'étrangeté, la bizarrerie, le sentiment de persécution, le délire paranoïde (hallucination, illusion, interprétation, non structuration), désorganisation de la pensée et du discours, trouble de la mémoire. Le schizophrène entend des voix, il a une perte de la notion de réalité, est dépressif, anxieux. Tous ces symptômes sont reproduits avec le médium cinéma par Satoshi Kon avec comme but d'atteindre les spectateurs pour qu'ils ressentent, perçoivent et aient une idée sensorielle de la schizophrénie. Pour cela, il utilise le voyeurisme, le montage et le cadrage pour créer des troubles psychiques. D'un autre côté avec le personnage de Paprika, il cherche à développer la notion de perte de sens chez le spectateur et d'identification avec le personnage. Il peut ainsi créer deux personnages dans une même personne et leur donner vie au point qu'ils puissent communiquer ensemble. Il développe le monde de la réalité et de l'imaginaire vu au travers de l'esprit pour créer deux perceptions du monde.

Kon exploite, dans *Perfect Blue*, le voyeurisme dès le début du film en faisant des spectateurs les premiers voyeurs du film et donc la première menace. Ceci se produit pour la première fois lors de la première scène de l'appartement de Mima. Elle est devant le fax, elle vient de recevoir une lettre de menace, elle se sent observée et d'un coup elle se tourne vers la fenêtre et observe la caméra qui fait un dézoom et sort de l'appartement. Le mouvement de caméra devient vivant et menaçant, il ressemble au

mouvement subjectif du film *Evil Dead*¹⁵ où le démon était représenté par les mouvements de caméra. Kon révèle donc dès la première séquence du film au personnage l'existence d'un regard extérieur. Ceci rend mal à l'aise et crée un trouble malsain chez le spectateur car il n'a plus une position externe à l'histoire mais il devient personnage et membre du récit, il va donc à partir de là lui aussi participer et évoluer avec Mima. Ce plan subjectif avec mouvements est un plan très peu pratiqué en dessin animé, voire jamais. Cette scène inattendue est nouvelle en termes de technique, ça permet de surprendre le spectateur en cassant ses habitudes. C'est un élément d'étrangeté ressenti par le spectateur. Le personnage sait qu'on l'observe et on sait qu'il le sait, un doute s'installe sur la signification de notre regard: l'idée que la subjectivité va être partie prenante de l'histoire se met en place. On remarque qu'un schéma type se construit. Chaque scène d'intimité dans l'appartement de Mima est précédée d'un plan extérieur montrant sa fenêtre. L'entrée de la caméra dans la pièce devient alors un interdit transgressé et produit l'interprétation d'un viol du lieu. Cette idée de voyeur présent va être un fil conducteur du récit, l'utilisation de plus en plus importante d'écrans avec le reflet de Mima piégé dedans va développer la notion de caméra subjective qui tourne autour d'elle et d'un regard externe continuellement présent comme dans *The Truman Show* on va avoir l'impression de l'omniprésence du

¹⁵ Film réalisé par Sam Raimi, sorti en 1981, référence dans le genre horreur, il a mis en place la base narrative du groupe de jeune isolé dans une cabane au milieu d'une forêt et attaqué par des démons.



regard proche de Big Brother. On a un parallèle avec les scènes de miroir de Truman se rasant le matin. Une scène qui traduit bien cette notion est la scène d'installation d'un ordinateur chez elle. Le premier plan est le reflet de la tête de Mima dans l'écran de l'ordinateur, un objet permettant l'accès à un espace externe. On voit donc Mima au travers d'un objet de transmission d'informations (début de l'internet à l'époque) à la forme d'une télévision, on a un effet produit de contrôle à distance et de surveillance autour de la personne de Mima. On a une introduction dans l'intimité par un intermédiaire offrant de la distance, il crée une atmosphère étouffante autour du récit que le spectateur vit comme faisant partie des agresseurs car lui-même observe de façon externe, sans véritable autorisation. Un ressenti jouissif, transgressif voire limite pervers se développe chez le spectateur. Ceci sera par la suite accentué par la scène du viol du téléfilm où on se retrouve proches de Mima et qu'on découvre les plans de viol plus les plans de pause du tournage. On se retrouve dans la situation d'avoir un regard externe de technicien et en même temps un montage de la scène comme si on voyait le téléfilm. On nous impose de subir cette jouissance malade sans pouvoir la contrôler ou l'empêcher, tout en ayant su à quoi s'attendre. Par-là, on découvre qu'on a la construction de plusieurs espaces filmiques dans lesquels Mima se partage. On a une perte progressive de repères. Les éléments deviennent des éléments de guide narratif tout en apportant du désordre informatif. Par exemple dans la scène de discussion entre la manager Rumi et le producteur Tadokoro. Nous avons une transition qui se

produit à travers une scène d'essai de Mima vue directement par le spectateur. On découvre ensuite qu'il est en fait situé sur un écran dans une salle de réunion. On a une fusion et une incarnation du regard du spectateur et des personnages secondaires. La multiplicité des miroirs et des écrans tout le long du film laisse une tension présente entre le spectateur observateur et le personnage observé. Il permet aussi au spectateur de sentir le voyeur et d'avoir une incarnation sensorielle. On a un sentiment d'enfermement par ce regard. La ligne narrative se place dans cette optique. On a donc les premiers symptômes que subit le spectateur: le sentiment d'étrangeté, l'anxiété et les mécanismes du ressentit de persécution se mettent en place. Les cadrages mais surtout le montage vont les accentuer.

Dans *Paprika*, Kon exploite cette même notion de voyeurisme visuel comme élément de thérapie mais aussi de manipulation. Il joue d'une autre façon pour créer le désordre schizophrénique, il exploite l'univers numérique comme élément déclencheur de changement de perception, mais il ne donne aucun déclenchement visuel pour indiquer lorsque nous sommes dans le monde du rêve ou non. Il crée un trouble chez le spectateur. Cette visualisation du rêve comme thème narratif crée la possibilité d'une tension dans la personnalité de chaque personnage car toutes les façades de chacun peuvent être visibles ; où on peut se créer une toute autre personnalité proche de ce que l'on veut chacun. Il utilise plusieurs fois les écrans de cinéma et d'ordinateur non pas comme un regard voyeur menaçant mais comme un moyen d'expression du mal être de la personne, c'est par cet écran qu'on a le partage de l'information enfouit de la personne. La première scène où on a ce regard, se passe au début du film. On découvre le commissaire Konagawa dans un rêve où il est la poursuite de quelqu'un, il se fait

repérer et emporter par son rêve qui l’emmène de scène de film en scène de film. Par-là, on découvre sa passion et sa peur du cinéma. Puis une scène de meurtre se déroule brutalement devant lui et il se réveille. On le découvre au côté du personnage de Paprika en train de regarder son rêve au travers d’un écran d’ordinateur dans une sorte



de logiciel pouvant lire les rêves. On a la transformation des rêves en une sorte de court métrage. Kon transforme le subconscient en image visible et révèle ainsi les peurs et les émotions les plus profondes des personnages. Il fait confronter le réel et l’imaginaire à l’aide d’écran et de sons. Il exploite aussi les techniques cinématographiques pour dévoiler l’état mental de chacun. C’est par un plan en mouvement d’une voiture qu’il nous révèle la véritable personnalité de Paprika. Il utilise les cadres pour enfermer les symptômes des personnages. Il utilise les références entre film pour transcrire un état psychique. Par exemple les scènes de sautellement de paprika au milieu de la rue font rappeler ceux de la double Mima. Ceci fait comprendre la véritable existence de Paprika : une personnalité double schizophrénique. Il utilise la colorimétrie pour traduire l’état de folie des personnages. Il exploite les couleurs chaudes comme le jaune ou le rouge pour traduire l’état de fête et de folie de certains personnages. Il crée deux espaces spatio-temporel : le monde réel, un monde froid accompagné par des couleurs bleus et blanches de l’espace médical où se passe les scènes du monde réel. Il donne une froideur à l’ensemble, ce monde médical confirme l’idée de maladie. L’autre monde est le monde des rêves visible au travers d’un écran. Dans ce monde, la folie est exprimée au travers de poupée sans âme et avec le regard figé, expression visuelle qui

permet de connaître l'état mental d'une personne, en liant avec l'état catatonique. Il joue sur la fusion visuelle entre le rêve et la réalité pour produire de la tension et de la peur chez les personnages principaux. La base de la narration est construite sur un axe qui est la fusion progressive du rêve et de la réalité et la possibilité d'aller de l'un à l'autre. On voit par exemple à l'aide d'apparition fantomatique le personnage de Paprika apparaître au côté de Chiba comme une bonne fée lui indiquant la menace approchant. Kon utilise les portes comme élément de passage d'un monde à l'autre, il continue avec la notion de fenêtre et d'écran. Les portes et les fenêtres sont les portes dérobées pour entrer dans les rêves de chacun. Toutes ces notions de porte, d'écran, de cadre sont les passerelles d'accès au trouble des personnages et leurs symptômes schizophréniques. Le DC mini, élément technologique permettant d'entrer dans l'esprit des malades. Le miroir est utilisé par Atsuko pour parler à Paprika, son double. Paprika fait même une comparaison entre le monde des rêves et internet, monde où chacun peuvent exprimer les sentiments refoulés dans le monde réel. Kon utilise les cadres, les fenêtres pour pénétrer dans le subconscient des gens. Il crée des images virtuelles et des films oniriques pour donner une image de l'état psychologique des malades. Une parade pour définir la folie, des extraits de film pour définir la peur du cinéma. Une double peau pour traduire l'état mental d'Atsuko. Voilà comment Kon traduit visuellement la schizophrénie dans *Paprika*.

Dans *Millenium Actress*, Satoshi Kon utilise aussi la caméra et le cadre pour troubler le spectateur et lui faire perdre ses sens. Il multiplie les univers visuels et les mélange dans le même cadre pour produire un multiple langage. Il construit des tableaux visuels des divers événements de la vie de Chiyoko au travers de scènes de films que Chiyoko a tourné dans son passé. On a une mise en abyme réalisé par Kon. Il traduit visuellement la vie labyrinthique de Chiyoko Fujiwara. Il joue avec le point de vue de la caméra pour créer un parallèle entre les deux personnages témoins : le journaliste Tachibana et le cadreur et le spectateur. Ceci met dans la même condition de découverte les témoins et le spectateur. Le cadreur pose les questions du spectateur. Ce labyrinthe visuel est la traduction du trouble de Chiyoko qui l'a accompagné durant toute sa vie et de montrer ses émotions. Mais contrairement à *Perfect Blue* où la schizophrénie visuelle est

maladive dans *Millenium Actress* elle permet plutôt de retrouver des souvenirs, des sensations et des émotions. Dans les scènes, on voit les flashbacks devant les yeux de Tachibana et du cadreur. Ils sont présents dans le cadre. Tachibana interagit dans les scènes et aide Chiyoko. On voit les scènes importantes de la vie de Chiyoko transcrites dans des décors de film comme la deuxième rencontre avec le peintre située à l'époque Sengoku, l'époque des provinces en guerre. Ce qui fait de la scène une référence



visuelle au conflit dans lequel se trouve le Japon à l'époque. La relation du Japon avec son histoire passée durant la seconde guerre mondiale est une histoire schizophrénique où ils ne sont pas capables de lui faire face, ce qui est traduit visuellement par les allusions filmiques et crée un parallèle avec l'histoire de Chiyoko. On a une structure cristalline dans ce film avec différentes temporalités qui coexistent de manière fluide. Par exemple trois exemples mettant en scène la jeune Chiyoko (les ruines, le ferry, la gare) vont se répéter dans différents ordres tout au long du film. Il y a une perte des repères entre le passé, la fiction et le présent. Le récit s'enchaîne dans différents lieux et époques mais les personnages sont continuellement les mêmes. Chiyoko traverse le temps et l'espace pour atteindre l'homme qu'elle aime. Le documentaire est là pour témoigner de ce voyage au tréfonds de son âme. Le trouble visuel n'est donc pas là comme maladie. Mais comme un processus sensoriel. Les voix qui commentent ses actions sont celles de l'équipe documentaire. Ces voix servent d'appoint comme moyen d'atteindre le but final. La fusée finale étant une métaphore du lancement d'un

nouveau parcours. On a donc le dispositif filmique qui est utilisé pour traduire l'état mental et émotionnel de Chiyoko. On a l'utilisation du voyeurisme comme transmission d'information.

Kon s'affirme dans *Perfect Blue* dans sa tentative de déstabilisation en oscillant entre la nouvelle image renvoyée par Mima et celle qu'elle a abandonné. Kon expose dès le départ son intention de brouiller les pistes. Il continue par là en en développant l'espace spatio-temporel. Il le construit à l'aide du montage et du cadrage. Comme cité précédemment, la subjectivité de la caméra produit une tension. Il est le déclencheur de la schizophrénie. Par la suite, le montage apporte un désordre visuel. On a une narration éclatée accompagnée de rupture de ton, ceci est visible dans la scène de viol avec les arrêts du tournage de la scène à cause de changement d'axe de la caméra et on a une rupture totale de ton où on passe d'une discussion entre acteur posé et une scène de viol avec des cris, de la haine... Ceci est permis par une dualité produite par un montage alterné. Cette intention de brouiller les pistes intervient dès le début du film. On découvre un groupe de jeunes filles, les Chams, chantant à un concert qui est une convention pour fan. En parallèle on a des plans de Mima, qui est la chanteuse principale, dans sa vie quotidienne: supermarché, marchant dans la rue, etc. Les scènes sont raccordées à travers les mouvements mais on a une rupture sonore avec une coupe nette quand on passe du concert à la rue et le contraire. Ce montage double place Mima dans la tête du spectateur et l'interroge au sujet de la première impression qu'il a d'elle. Mais il offre aussi une double réalité avec deux facettes d'une même personnalité qui se suivent et s'accompagnent l'un l'autre. Au point qu'après on peut réussir à ne pas la confondre comme on peut voir dans la scène d'ouverture avec la séquence du groupe sur scène. Mima se met à chanter une chanson et on la retrouve dans le train près de la fenêtre écoutant la même chanson, la fredonnant et la mimant avec des gestes de la main, ce sont ces gestes qui permettent la transition.



Satoshi Kon produit dès le début une indiscernabilité d'abord entre les registres temporels. Dans ces scènes d'introductions aucun élément d'information n'est donné au spectateur pour qu'il puisse se situer temporellement dans la narration. On ne sait pas si la scène du métro est avant le concert ou après. Ceci crée un questionnement chez le spectateur. Ces scènes produisent aussi une indiscernabilité de la réalité. On peut aussi se demander si les scènes d'ouvertures peuvent pour l'une être un rêve et l'autre la réalité. Cela peut même produire une indiscernabilité fictionnelle. Kon joue avec le spectateur via le montage alterné, il permet de mélanger le présent, le passé et le futur. Il utilise la technique du flashback et du flashforward pour augmenter la possibilité de désordonnement du récit, tout en apportant un puzzle d'informations que le spectateur doit regrouper seul. Comme par exemple, au début, lors de l'arrivée de Mima chez elle, en alternance avec la fin de son solo pendant le défilement du générique. Ces deux scènes successives sont soit un flashback l'un et une scène du présent l'autre, soit un flashforward pour l'un et une scène du présent l'autre. Cette question de savoir qui est quoi désoriente le spectateur et provoque un flou chez lui, un nouveau symptôme de délire paranoïde. Mais en plus ne pas savoir permet au réalisateur d'avoir une possibilité indéfini de pouvoir produire une alternance diversifié qui crée une réflexion sur les informations transmises car le spectateur n'est pas capable à cause de ce désordre de situer la ligne directrice. Cela produit une bulle temporelle qui fait apparaitre une impression de huis clos psychique. Mais en plus de

ça, d'autres éléments sont exploités en terme de montage pour apporter une complexité visuelle qui met en valeur et aggrave l'impact du ressenti d'un nouveau symptôme: la perte de notion de réalité. Satoshi Kon produit aussi à travers ce film une bulle spatiale. Dans *Perfect Blue*, il a la particularité d'utiliser tout le long de la continuité narrative, plusieurs lieux clés. Un des lieux qu'on revoit le plus souvent est la chambre de Mima, les autres sont la salle de réunion Tadokoro-Rumi-Mima et les concerts. Ensuite on voit aussi beaucoup l'agence, le plateau de tournage du téléfilm et les scènes de rue avec les trios de fans. Dans la narration plusieurs lieux reviennent systématiquement, ils sont des éléments qui construisent le puzzle tout en apportant une cohérence dans la vision de Kon de jeu entre la réalité et le rêve. Cette répétition produit un cercle vicieux qui provoque chez le spectateur une sensation de mal être dépressif proche de problème mémorielle car reproduisant des mêmes gestes. On a un huis clos spatio-temporel comme dans *Memento*¹⁶ le personnage revit dans certaines scènes les mêmes actions, une répétition des lieux intervient de façon rapide et intense, les personnages agissant de la même façon mais par rapport à *Memento* c'est le spectateur qui n'a aucun indice pour situer le temps des scènes et surtout où est la réalité et le rêve. Un exemple concret dans *Perfect Blue* de cette situation. C'est une scène où Mima qui est devenu actrice, tourne une scène dans la fiction policière Double Bind, au moment de donner la réplique finale de la scène elle aperçoit Mimaniac. Mais d'un coup, on a un Jump Cut. On a la création d'une boucle de cauchemar. On a 3 narrations qui se mettent en place: la réalité, les rêves et les hallucinations de Mima et le tv show Double Bind. Elles s'entrecroisent, se joignent ou s'opposent. Ces entrecroisements et ces univers parallèles ont visuellement un lien qui est retranscrit par le métro, il est le seul objet mouvant visible. Il donne l'impression qu'il est l'élément qui lie ces multi univers. Ils ont chacun leurs ordres et leurs ligne directrice mais leurs mélange, créer un désordre qui facilite la possibilité chez le spectateur de théoriser sur l'histoire et de voir des hallucinations narratives mais aussi d'être dans le même état que Mima de ne plus savoir qu'est-ce qui est illusion. Le spectateur perd le contrôle de son esprit à cause de ce continuum d'espace-temps qui est placé dans le même temps du récit. On passe d'un univers à l'autre comme Mima avec l'impression d'être une

¹⁶ Memento : premier film de Christopher Nolan, sorti en 2000, traitant de la mémoire et construit dans un ordre chronologique inversé.

éponge mais à chaque passage une partie de la personne est abandonnée dans un des univers jusqu'à une division en trois. Dans l'univers du téléfilm, l'histoire est une mise en abyme du film *Perfect Blue*, le personnage Rika joué par Mima est schizophrène et tue des gens. Une enquête est menée pour trouver des preuves, ce téléfilm apporte des informations visuelles par des angles différents et à l'aide du montage. La scène d'interrogatoire du téléfilm est sa scène de conclusion, c'est un remake de la scène finale de *Psychose* avec le psychologue et les policiers reprenant ses codes. Mais la première version de la scène est une conclusion du film *Perfect Blue* avec un montage proche tout en jouant sur la double scène et le retour en arrière d'un écran qu'on aperçoit, on a donc la même scène deux fois pour conclure deux univers et apporter enfin une explication au désordre visuel.

On a donc pu voir que Kon a utilisé tous les éléments visuels à sa disposition pour retranscrire l'état psychologique d'une personne avec un trouble identitaire de façon sensorielle et émotionnelle. Il met en transe le spectateur pour qu'il puisse sentir et subir ses symptômes. Après que le spectateur connaît l'état psychique, Kon peut alors présenter la situation des personnages, leur personnalité mais aussi leurs conditionnements et leurs interactions avec d'autres personnages et voir leurs conditions d'identité.

2. Les personnages: leurs conditions d'identité.

Les médias et le réel deux éléments qui se côtoient depuis des siècles, qui vivent l'un de l'autre cherchant à se dominer, à prendre le contrôle l'un de l'autre. Dans *Perfect Blue*, *Paprika* et *Millenium Actress*, Satoshi Kon cherche à travers les personnages de Mima, Atsuko ou Chiyoko à retranscrire la construction symbolique d'une identité. Par l'intermédiaire des différents personnages qui la côtoie, qui l'inspire, la guide ou l'empêche. On va voir comment un récit construit ou détruit une identité et la fonction

qu'on lui donne. Kon utilise la porosité entre le cinéma et la vie d'une actrice pour étudier ce travail identitaire.

Dans *Perfect Blue*, on assiste à l'évolution psychologique chaotique du personnage de Mima. L'histoire tourne autour de sa personnalité et l'impact qu'a le monde sur elle et l'impact qu'elle a sur le monde. Kon l'exprime très bien: « j'ai simplement voulu montrer le murissement d'une jeune fille, son devenir d'embarrassée parce que son vieil ensemble de valeur est brisé. » On assiste donc à une destruction progressive de son identité. Au début du film, lorsqu'on observe le personnage de Mima, la chose qui nous frappe est son effacement. On voit une jeune fille sans personnalité, proche des personnages secondaires qui l'entourent. Les gens s'expriment pour elle. Le plan juste avant le titre est un bon exemple, elle rentre sur scène et un fondu blanc apparaît pour introduire le titre, on a une rupture au milieu de sa fonction de chanteuse, on la coupe dans son élan ce qui résume la suite de l'histoire. Ceci s'exprime dans le même cas dans *Millenium Actress*. On introduit le personnage de Chiyoko au travers d'un plan tiré d'un des films qu'elle a tourné, vu au travers d'un écran qu'on arrête et rembobine. Le titre apparaît en surimpression. Il introduit dès le départ l'enfermement dans un cadre et un objet : l'écran. Ceci installe le cadre de l'histoire dans lequel il va se réaliser. Dans *Paprika*, on découvre au début du film Konagawa et Paprika leur arrivant des péripéties irréelles, ils vont de scène en scène de film. Pour ensuite découvrir que nous sommes dans un rêve de Konagawa et que Paprika lui fait une thérapie. On découvre le rêve dans un écran d'ordinateur dans l'exécution d'une sorte de montage. Les trois films mettent en place un univers fermé autour des conditions diégétiques dans lesquels les personnages vont évoluer. On a la condition de chacun qui est mis en place. Dans *Perfect Blue*, on a une femme enfant aliénée, doutant de sa propre identité et se perdant dans les divers miroirs médiatiques qui l'entourent. On a une sortie violente de l'enfance et de l'innocence et on accompagne Mima dans la découverte de nouvelles capacités qui lui sont offertes comme la sexualité. Avant ça, au début du film, on découvre un individu qui était mécanisée. Le monde médiatique avait construit un rôle avec des codes qu'on lui a imposés. Elle s'en est emparée et on a eu une autonomisation et une mécanisation de sa représentation. Ce rôle a été forgé pendant des années pour

elle: la vedette de show business. Elle est l'archétype, le moule idéal. On a une spécialisation du vécu apparent. L'individu a renoncé à toute autonomie, à toute capacité de contrôle personnel pour s'identifier et se soumettre à loi générale de l'obéissance. Dans *Millenium Actress*, on a l'entrée brutale de Chiyoko dans le monde adulte au travers d'une rencontre entre deux mondes, une rencontre violente. L'affrontement entre l'ordre familial représenté par sa mère et la défense visuel du pays représenté par le directeur de studio, qui veut recruter Chiyoko comme actrice. On a la mise en place d'un rôle de représentante des valeurs de son pays, pays en guerre à l'époque. Dans *Paprika*, Atsuko incarne le dédoublement de personnalité dans lequel divers filles et garçons se sont jetés dans le monde médiatique actuel.

Dans *Perfect Blue*, on remarque que Kon utilise le décor et la lumière de l'appartement comme éléments de démonstration de la personnalité de Mima. On découvre la première fois une pièce extrêmement rempli d'objet, de meuble. Chaque plan d'un coin de la pièce est un cadre lourd ou très peu d'espace est dégagé, on a un fouillis visuel. L'autre élément qu'on remarque est la lumière de la pièce. Une lumière puissante tendant vers le jaune. On a des amas de lumière qui apparaissent sur les murs. Une brillance se dégage et on a une forte surcharge de l'exposition, ceci traduit l'impression d'une lumière artificielle et rend la pièce irréaliste. L'accord entre l'univers de la pièce rempli de peluche, de coussin en forme de cœur et la lumière artificiel intense donne une impression de fausseté de Mima comme si cela n'était que l'image imposé, le rôle qu'on lui avait imposé s'exprimait par les murs de son appartement. Un exemple concret démontre bien ça. Mima est au départ une idole, une chanteuse ayant une image devant traduire un état particulier de jeune fille adolescente, innocente faisant parti d'un groupe participant à des conventions de fan et jouant sur les fantasmes de l'otaku et du salaryman¹⁷ libidineux. Après l'annonce faite qu'elle va arrêter son rôle de chanteuse et qu'elle va devenir actrice la première chose qu'elle est fait c'est de décrocher l'affiche de son groupe cham du mur de son appartement pour que la pièce s'accorde avec sa nouvelle fonction identitaire. On a donc une idée que

¹⁷ Cadre non dirigeant d'une entreprise japonaise, il désigne un style de vie

chaque personne a une personnalité exprimé qui s'accorde avec sa fonction sociale, c'est-ce qui se passe dans *Perfect Blue* avec les personnages secondaires. Tadokoro est l'expression du producteur agent de starlette avec tous les codes du producteur, très peu voir aucun geste ne transgresse cette fonction. Le scénariste du téléfilm Double Bind est pareil, il n'est présenté que par rapport à sa fonction de scénariste et rien d'autre n'est donné. Les plus impactant sont le trio de fan et Mimaniac où on les suit tout le long du film mais aucune information personnel, aucune caractéristiques permettant de dégager une particularité ne se dégage. La fonction du trio est de traduire l'évolution du fan de Mima, c'est la fonction que Kon leur a donné et ils vont jamais la transgresser, pareil pour Mimaniac qui a son rôle de fan obsessionnel et il ne sortira jamais de cette fonction, on ne le verra jamais en dehors. Kon montre donc que la société est régie et hiérarchisé comme un scénario de film. On donne aux gens une fonction, une hiérarchie avec des codes à respecter et les gens les suivent à la lettre. La société fonctionnelle est donc constituée de rôles que l'individu est contraint d'endosser pour survivre sans conflit sauf avec lui-même. Il n'y a pas de possibilité d'existence en dehors des rôles médiatisé pour Mima. Kon cherche à montrer l'état identitaire et psychologique d'une personne subissant dans ce système, avec l'être qui se disperse en de multiple rôle. On a une lecture psychanalytique de l'héroïne de *Perfect Blue* en exploitant la domestication mécanisée des notions de dyschronie¹⁸ et de réincarnation. Ils rendent apparent et concret l'état pathologique.

Mima se fait manipuler par Kon, il tente de déconstruire sa position confortable en la mettant face à des contradictions qui vont casser les codes identitaires et vont la placer dans un entre deux. Cela va ensuite pousser Mima à tenté de prendre le contrôle de soi mais ça va rentrer en conflit avec sa situation et on a donc un combat avec une désagrégation personnelle. Progressivement plusieurs personnalités de Mima apparaissent, ils sont dû à son changement de rôle et ce que ce changement provoque. On a une fracturation qui est dû au fait que Mima s'efface face aux autres. Une scène qui traduit parfaitement cet état de fait est la scène de discussion entre Tadokoro et

¹⁸ La dyschronie consiste en une difficulté à appréhender toute notion du temps ou organisation temporelle.

Rumi dans une salle de réunion, il se dispute sur l'arrêt de la carrière de chanteuse pour devenir actrice. On a alors Mima qui est au bout de la table à sa droite Tadokoro et Rumi à sa gauche. Lorsqu'elle s'exprime Mima ne fait alors que répéter les mots que lui a appris Tadokoro sans apporter aucune nuance. Mais surtout ce qui frappe est qu'on perçoit le reflet des deux agents de Mima derrière elle qui la surplombe. On a alors un placement qui donne l'impression de voir une enfant, entre ses deux parents, assistant à une dispute au sujet de sa personne et ne cherchant à suivre que le vainqueur tout en s'écrasant pour ne pas avoir de problème. On a utilisé dans cette scène le marionnettisme que subit Mima de la part des gens qui l'entoure. Elle est manipulée par tous les protagonistes. Sa tenue de scène juste au corps de danse, jupe et jarretière l'annonce à la scène d'introduction, la matérialisation des fantasmes. Elle rappelle les vêtements des marionnettes italiennes de la renaissance et des habits des boîtes à musiques. C'est Tadokoro qui décide pour elle d'abandonner la carrière de chanteuse pour devenir actrice. Elle est incapable de prendre une décision par-elle-même et de s'affirmer. Elle devient le jouet de ses admirateurs, de ses producteurs et perd pied dans les nombreuses personnalités qu'on lui attribue. Elle est placée dans un environnement inconnu, le monde du cinéma, dangereux. Les producteurs vont la soumettre à des actions de plus en plus traumatisantes, sa côté de popularité s'effile au contraire de ses anciennes partenaires. Tout ceci va entamer une déstabilisation oscillant entre la nouvelle image renvoyée (scène de nu) et celle qu'elle a abandonnée (les chams). Une perte de réalité progressive. Tout le monde veut la posséder même son ami Rumi. On a alors une division de Mima, comme dit précédemment, le film se divise en trois univers, la personnalité de Mima s'est elle aussi divisé en trois, chacune s'accordant avec un rôle qu'on lui a imposée. Cette division entame la destruction de l'esprit enfantin vu au début du film. Après la scène tournée du viol, Mima rentre chez elle, elle est habillée en noir. Elle donne l'impression de porter le deuil de la Mima enfantin qui a disparu d'elle après cette scène. Ceci s'enchaîne avec la destruction de son espace enfantin. C'est à ce moment-là que la Mima chanteuse prend vie, corps et devient indépendante. Cette identité décide de vivre séparément et de se trouver un nouvel hôte en accord avec son identité et sa fonction d'idol. On a le signifiant visuel de tout le cheminement émotionnel et sensationnel qui s'est produit chez elle. La Mima chanteuse est représenté par le déguisement d'idol du début du film. Ce déguisement

répond à celui vu dans la scène du viol. La ressemblance permet de comprendre qu'il est le symbole de l'érotisme virginal. Cette virginité Mima l'a perdu symboliquement, elle ne peut donc plus redevenir une idol, ça lui est interdit. La scène du viol est l'élément déclencheur de cette séparation d'identité et des changements que ça apporte par la suite. Mima et Rumi sont toutes deux détruites par cet événement. La Mima chanteuse vogue d'univers en univers cherchant sa place. Rumi disparaît d'auprès de Mima après ça, on a donc une démonstration de Mima par la disparition d'un rôle identitaire (celui d'idol). On a alors une dualité identitaire qui s'installe. La Mima chanteuse prend possession de Rumi et elle devient schizophrène et a un dédoublement de la personnalité. Mima devient schizophrène par la perte d'une partie d'elle et Rumi devient schizophrène par l'ajout d'une identité en trop. On a un désordre qui s'installe, qui crée une rupture temporelle et mémorielle. On voit alors progressivement la schizophrénie de Mima s'installer. Les plans immobiles de foules ou ne subsistent que des formes sans visages sont interprétés comme la figuration de la menace sourde que représente le public pour Mima, car elle est rempli de terreur depuis qu'elle ne correspond plus à l'image que les autres se font d'elle. Elle a perdu sa fonction d'origine et les codes dans laquelle elle est était bien installé et ne sait plus comment subsister tout en restant dans le monde médiatique. Cette emprise se fera plus ressentir de manière physique. Un état que Satoshi s'emploie à illustrer de magistrale. Les reflets derrière Mima sont une émanation de sa psyché perturbée et lorsque le spectateur bascule de l'autre côté le double apparaît. Un double qui se matérialise comme une image lumineuse en surimpression de la réalité. Sa nature devient tangible à mesure que les fantasmes de ses admirateurs Rumi l'imposteur, Mimaniac, Mima elle-même et les spectateurs convergeront. Dans la mise en scène, l'image d'une Mima idéalisée n'apparaît qu'aux personnes mentalement dérangées (dont le spectateur expliqué en première partie). On va semer le doute au point que même après plusieurs visions du film, le spectateur s'interroge toujours sur la nature de ce qui a été montré. L'hypothèse même que le personnage vivant ces tourments (Mima) ne soit que la représentation mentale de ce que l'on prenait pour un double. La Mima figure public est confronté aux espérances et aux addictions de ses fans. La présence de Mima actrice, de Mima idol et de Rumi double crée la contradiction et le paradoxe dans la confusion croissante de Mima qui reflète la frontière entre rêve et

réalité. Ce double physique et virtuel impose un parallélisme spirituel. Son appartement physique devient de plus en plus échevelé pour la durée du film. Ses poissons meurent, elles empaquettent des souvenirs des Cham. La perte de contrôle de la réalité entraîne un rangement de la chambre par la Mima virtuel. Les plans larges de son appartement soulignent son isolement visuel, seul contre le monde qui l'entoure. Elle vit seul dans un appartement petit. Kon améliore l'impact émotionnel du film en recouvrant des images les unes sur les autres. Par exemple l'ordre de montage que Kon crée pour dépeindre une scène de meurtre et la séance photo de nue de Mima. L'inter coupe entre le démontage de Mima et le meurtre violent souligne le niveau de dégradation que Mima subit dans la séance photo et l'effet traumatisant qu'il a sur son psychisme. Kon peint à travers l'action le brisement en éclat de son état psychologique, son exploitation et renforce la question dramatique principal: qui est Mima ?

Dans *Millenium Actress*, Kon traduit au travers de l'image l'affrontement entre deux identités qui coexistent en elle. Il exploite le montage, les références cinématographiques pour incarner les deux identités entremêlées et leurs situations. Ceci est construit autour d'un cycle de va-et-vient entre le présent de la vieille Chiyoko et le passé de la jeune Chiyoko qui incarne chacune cette identité multiple. On a le personnage exploitant le métier actrice et l'art cinématographique comme simple intermédiaire pour atteindre une émotion suprême : c'est le personnage amoureux guidé par ses simples émotions primaires et ne faisant pas cas des codes de sa société. Ce personnage se confronte à la police politique, à l'opinion des personnages secondaires et au cadre visuel qui l'enferme dans un labyrinthe filmique. Cette identité se confronte à la deuxième identité imposée par l'environnement social du pays. Cette identité est le rôle offert par la société et qu'elle doit incarner. Un rôle politique, familiale et symbole de la jeunesse. On suit dans une alternance d'image appartenant à des époques différentes, un personnage caméléon prenant les codes et s'adaptant sans aucune difficulté. Chaque extrait retranscrit une époque, une situation sociale du Japon : guerre médiévale, occupation Mandchourie, conflit familiaux. Dans chaque extrait, elle découvre la scène et s'incorpore directement sans aucune transition temporelle. Ceci exprime la situation d'une identité désincarnée et faux, d'un rôle joué

et imposé. On passe d'une identité à une autre sans aucune difficulté et sans aucune attache. La passerelle visuelle se crée entre le passé de Chiyoko raconté en flashback et les extraits des films qu'elle joue. Ce mélange visuel par l'intermédiaire d'un montage elliptique permet de fusionner ces deux mondes : celui de la vie réelle et celui du monde filmique. Pour ainsi créer le parallèle entre l'identité jouée dans la vie réelle et son équivalent dans un film. La vraie personnalité étant incarnée par un objet, la clé du peintre. On a la personnification de la réelle identité de Chiyoko au travers de cette clé. Ceci se voit lors des scènes de perte. Dans le film, on a plusieurs phases identitaires. On a la phase où Chiyoko est en possession de la clé et elle est capable de se confronter au monde qui l'entoure et les séquences où elle est dépossédée de la clé et elle se fait engloutir par le monde japonais et son jeu de rôles. On a un conflit psychique sur lequel le film est basé et un cycle identitaire. Kon utilise même les éléments de la nature pour traduire cet impact cyclique dans la vie de Chiyoko. A chaque nouvelle rencontre de Chiyoko, un tremblement de terre se produit. Surréalisme narratif que Kon utilise pour imposer un ordre narratif dans les divers rencontres et montrer l'impact dans la vie de Chiyoko. On a donc dans *Millenium Actress*, un personnage avec une double identité : un rôle imposé par l'environnement du monde des médias et de la société japonaise incarné par l'actrice Chiyoko et une femme à la recherche de son amour de peintre affrontant pouvoir politique, économique et sociale.

Dans *Paprika*, on a deux personnages en un avec chacune leurs propres identités, leurs propres langages. Leurs propres ambitions mais aussi leurs propres attaches. Une sorte d'indépendance existentielle s'est créé, auquel pour nous spectateur, cela paraît normal. Le personnage central du film est le personnage Atsuko/Paprika. Elle est le lien entre le rêve et la réalité. Elle est une thérapeute des rêves. Elle lie le monde des rêves et de la réalité comme étant chacun responsable l'un de l'autre. Le rôle de Paprika est de mettre en valeur ce lien. Le dc mini permettant d'accéder au rêve éveillé n'est pas qu'un simple gadget scénaristique. Il est une clé permettant d'accéder dans la personnalité des personnages et la comprendre. Il permet d'étudier le rapport de chacun entre sa réalité concrète et son soi intérieur, imaginaire. Chaque personne contrôle son soi intérieur et l'empêche d'intervenir dans l'individu inscrit dans la réalité

de sa société. Atsuko est le personnage emblématique de ce type de comportement. Sa dualité avec son double opposé Paprika en est la concrétisation. Une seule, deux personnalités. On a la personnalité du professeur, Chiba incarnation du souci de maîtrise de la réalité. Femme froide dans ses relations, elle a un visage impassible, des traits de visage affirmé, un regard sévère. Les cheveux noirs attachés et ne bougeant pas, pas le moindre sourire sur le visage. Les vêtements incarnent aussi cette personnalité rigide, incarnant sa fonction : des vêtements beiges moroses, un tailleur et un haut impeccables sans aucuns plis. Elle est à une expression minimaliste et une démarche avec le minimum de mouvement superflu : l'incarnation parfaite de la maîtrise physique et psychique. Paprika est à l'opposé une jeune fille frivole et volage. Elle s'amuse et profite de la vie. Elle a un physique radicalement opposé à celui de



Chiba. Elle a les cheveux détachés d'un roux intense, traduisant visuellement sa fougue. Elle porte des vêtements plus simples et incarne la liberté d'action. Un t-shirt rouge virevoltant à chaque pas. Un jean bleu offrant une facilité de mouvement. Des couleurs plus affriolants en accord avec l'envie de s'amuser. Une démarche plus vivante et enjouée accompagné de sautillerment ou de course. Tout ceci exprime une personnalité plus libre et n'ayant aucun rôle à incarner. Elle est le for intérieur d'Atsuko qui n'est jamais exprimé dans le monde réel. Mais pour Atsuko les caractéristiques propres de Paprika ne servent pas pour affronter la réalité et ses codes sociaux. Pour exercer sa vie, Atsuko refoule et nie la personnalité Paprika dans le monde réel pour ne laisser que ce qu'elle a besoin pour vivre dans sa réalité : le professeur Chiba, sa fonction de

docteur. Pour sa vie donc, Atsuko applique à la lettre le principe d'incarnation du rôle social imposé par l'environnement ambiant. L'incarnation de son rôle de Paprika lui serait fatale et dangereux.

Son rapport avec son soi imaginaire et son soi réel est ce qui construit la narration. Au début du film, Atsuko refoule Paprika, elle est dans le déni total. Dans le monde socialisé situé dans le réel, l'identité professeur Chiba d'Atsuko est la seule qui s'exprime, tandis que l'identité Paprika est reléguée au monde du rêve et de l'imaginaire. Le rôle social domine et prend place dans l'identité visible de la personne. Mais aucune tension n'existe entre les deux, chacune vivant indépendamment l'une de l'autre dans son monde propre. On a un vrai double personnalité qui s'est créé. On a une distinction nette ce qui se fait qu'on se doute pas du lien qui existe entre les deux au début du film. Atsuko est consciencieuse dans son travail et sèche avec Tokita. Il n'y aucun écart, alors que Paprika est vivante et libre dans sa façon d'agir. Ce n'est qu'au moment de la transformation qu'Atsuko accepte sa personnalité de Paprika. Ces personnalités entre par la suite en conflit. Au point qu'Atsuko demande une obéissance de paprika étant son double, elle lui renverse l'argument : si c'était elle la véritable Atsuko. Cette confrontation visuelle des deux personnages pousse Atsuko à affronter ses vrais sentiments et ses deux personnalités pour éviter l'autodestruction. Dans les séquences finales, on passe du refoulement à l'incorporation de Paprika. Ceci est traduit par l'aveu de l'amour pour Tokita et donc faire abstraction de l'aspect extérieur et du jugement de la société.

Satoshi Kon exploite donc les problèmes identitaires, la rupture psychologique des personnages de Mima, Chiyoko et Atsuko et son exploitation pour mettre en avant une situation, un contexte sociale. Les personnages de Mima, d'Atsuko et de Chiyoko sont les figures et les porte-parole d'une population enfermée dans une société et qui subit des manipulations qui se répercutent dans leur santé mentale. Kon a cherché à apporter un regard critique sur cette situation.

3. Dualité : destruction de la jeunesse.

Pendant 30 ans le Japon a vécu l'une des croissances les plus exceptionnelles du monde entier. Cette croissance a créé des structures et des mythes sur lesquels la société japonaise s'est construite. L'un des exemples de ces mythes est le salaryman: homme travaillant avec acharnement pour son entreprise, fidèle et respectueux de sa hiérarchie. En 1990, lorsque la bulle spéculative de la bourse de Tokyo éclate, toute cette vision du travail comme élément centrale de la structure de la société japonaise disparaît. Le pays s'engage alors dans ce que l'on appelle « la décennie perdue ». Les entreprises tombent en faillites, l'état entre en récession et beaucoup de personnes se retrouvent sans emploi. A cette époque, la population la plus touchée est celle qui entre dans la vie active, c'est-à-dire les jeunes. Pendant des années on leur a imposé une hiérarchie, des objectifs, des rôles avec comme gagne-pain à la fin un travail, l'honneur, le mérite, la succession à la tête de la famille. Mais à la place, ils ont découvert chômage, solitude, déshonneur, abandon. En plus de cela, on les a considérés comme des coupables de ce désastre. La plupart des jeunes subissent sans broncher. La culture japonaise est construite autour de la structure de la maison de famille où l'identité familiale est plus importante que la personne. Le Japon est un pays féodal jusqu'au 19^{ème} siècle. Il est construit autour du code de l'honneur. La mort a plus de valeurs que la vie, si un homme a fait un geste qui a déplu à la société. Il préférera mourir que porter atteinte à l'honneur de sa famille et lui apporter le désarroi. L'un des exemples les plus probants est le code du Samourai¹⁹ où la mort est plus honorable que le déshonneur. A l'époque féodale, la femme était la garante de cette mentalité et de ces valeurs en gérant la maison. Ceci a permis sa continuité dans les familles japonaises jusqu'à aujourd'hui. Tout ceci est inspiré du shintoïsme: la mise en valeur de l'esprit, des ancêtres côtoyant toujours les vivants dans la maison et lesquels il ne faut jamais contrarier. Mais toutes ces valeurs s'opposent à l'influence occidentale et à leurs codes.

¹⁹ Classe guerrière qui a dirigé le Japon féodal pendant 700 ans

On a l'installation d'une schizophrénie avec la dualité de la société oscillant entre tradition asiatique et influence européenne.

Perfect Blue est sorti en 1997, il a fallu 2 ans pour le réaliser. Il est sorti en plein milieu de la crise. C'est un reportage de la société japonaise. On a la jeunesse japonaise abandonnée qui tente de trouver un objectif de vie. La structure sociale expliquée précédemment crée un conflit émotionnel chez les jeunes. Le film *Perfect Blue* analyse cette situation et son impact dans la décomposition de la jeunesse. Dans les précédentes parties, on a pu voir que Satoshi Kon faisait une introspection de la psychologie humaine autour de plusieurs personnages jeunes se côtoyant: comme le spectateur otaku et l'idol. Il construit son film autour de cette dualité et interroge par là même deux éléments représentatifs du Japon des années 90. Il retranscrit le trouble du spectateur et l'exploitation de la jeune fille. Dans le Japon des années 90, la technologie a pris un essor sans précédent. Les modes de communication se sont énormément développés tout comme les problèmes ont gagné en impact et en rapidité. Cette situation se retrouve aussi dans le film *Paprika*, sorti en 2006, il met en avant aussi la situation d'une société perturbée et malade au travers de la création d'une histoire de docteur créant une machine pour soigner l'esprit des gens. Dans *Paprika*, on a aussi la transcription d'une société conflictuelle au travers de la dualité et du dédoublement d'Atsuko/Paprika. Ce dédoublement permet de faire confronter les structures sociales imposées à la population japonaise, la jeunesse des années 90 est maintenant adulte dans les années 2000 mais la crise n'a pas disparu. En plus de cela, les moyens de communications se sont encore plus développés et ont accompagné le désarroi de la population. Le personnage de Mima va subir ce phénomène, tout comme Paprika. On a une situation critique, les gens cherchent à combler le vide et des phénomènes culturels, de spectacle prennent de l'ampleur comme au temps des jeux du cirque sous l'empire romain. On offre quelque chose qui adoucit et calme la plèbe. Une parade musicale est produite dans le monde des rêves dans *Paprika*, c'est un parallèle évident avec le monde d'internet et l'apport des vidéos buzz dans la vie quotidienne, des folies nouvelles et incontrôlables. On leur fait oublier l'idée de révolte. L'histoire décrit par l'intermédiaire du montage, du cadrage, du son, de la lumière, l'état d'une population

démoralisée, au bord de la crise de nerf. Les spectacles gagnent en teneurs, le système des idoles explose dans les années 90. A côté, nous avons une population des années 2000 en perte de repère identitaire confronté à la non résolution des problèmes apparurent dans les années 90. Une nouvelle jeunesse apparait avec les otakus des fans hard core prêt à tout pour posséder quelque chose de leur idole. Il sacrifie leur vie pour leur passion. Ce phénomène est inquiétant et important au Japon. Satoshi Kon utilise ceci pour égratigner la société de consommation et le système d'icône. Ceci est une résultante de la situation créée chez les jeunes par la crise. On a une jeunesse qui arrive sur le marché du travail et découvre que rien n'est disponible. Ils se retrouvent au chômage avec du temps libre qu'ils doivent combler par des éléments comme le manga, le modélisme, l'anime. Le film *Perfect Blue* décrit cette situation. De même *Paprika* est une critique de Kon de la société fermée dans le travail et dans ces fonctions et installe une oppression psychique qui peut se libérer que dans les rêves ou sur Internet. Il affronte cet ordre social grâce à Paprika/ Atsuko. Dans *Perfect Blue*, il exploite des personnages secondaires comme le trio de fan mais surtout Mimaniac



pour montrer la névrose dans laquelle est plongée l'otaku. Kon porte le regard du spectateur à la même position pour faire comprendre que tout le monde est dans la même situation psychique. Comme

précédemment cité, seul les névrosé voit le double de Mima. Ceci explicite bien la situation de cette jeunesse partageant leur souffrance. Aucun des personnages, ni le spectateur n'a le courage de s'élever contre cette situation. Par-là, des actions terribles sont exercées que les jeunes doivent subir pour vivre. Le passage à l'âge adulte est un passage violent et conflictuel de l'être vivant imposé par la société. La femme est la figure de ce passage et insiste sur le fait que ce passage est éphémère, il résulte au moment dans l'entrée à l'âge adulte. Les difficultés d'ordre sociaux sont par la suite dans *Paprika* un affrontement entre deux personnalités existante : le rôle social visible dans le monde réel et le soi intérieur des rêves et de la communication qui finit eux aussi par fusionné et devenir un passage de la vie face à une structure tentaculaire qu'est la société japonaise. Dans les deux films, Kon nous présente un conflit entre 2 personnalités d'une même personne et nous donne une conclusion commune.

Confrontation obligatoire pour l'aboutissement du soi et la mise en place d'un nouveau cycle de vie. On peut dire que *Perfect Blue* est le premier cycle qui amène au deuxième cycle *Paprika*. Chacun amenant un renouveau et permettant l'évolution de la personnalité et de la personne.

Dans *Millenium Actress*, Kon concentre et compare cette dualité au travers de la vie de Chiyoko. Dans le film, on découvre toute sa vie construite autour de deux personnalités. La Chiyoko actrice qui va réaliser plusieurs films avec divers personnalités, divers conflits et divers objectifs. Ceci donne l'idée par les différents extraits : une multiplicité de vie éphémère mais toujours dans des scènes en crise, en guerre ou en combat sont présents comme pour indiquer que le monde du Japon a toujours été un monde du conflit et du combat dans lequel le Japonais et la Japonaise a toujours eu une vie éphémère et à l'opposé nous avons Chiyoko de la vie réelle avec l'objectif de retrouver son peintre qui travers ces différentes vies avec le même objectif, le même but gardant cette personnalité de vie intact. Elle se fait absorber par son rôle social, elle perd cette personnalité en perdant sa clé. Mais au final la scène final de la fusée qu'on a vu au début du film, nous explique que sa vie est finie et qu'un nouveau cycle va s'engager lors du décollage de la fusée. On a donc l'idée que la vie terrestre n'est qu'une vie éphémère dans lequel nous traversons et elle est la figure d'une vie qui résiste à cette vie sociale et qui trouve un renouveau. Il fait écho à tous les extraits de films qui se passent dans différentes époques avec différentes crises et différents problèmes sociaux que Chiyoko subit avec divers personnes. Elle continue quand même avec son objectif clair : trouver son peintre. L'idée d'affronter l'ordre social avec une émotion personnelle. *Millenium Actress* peut être considéré comme une jonction de *Paprika* et *Perfect Blue* étudiant toutes les périodes de la vie de l'homme et accentuant toutes ses péripéties pour montrer le cycle de la vie humaine au travers de la figure de la femme : origine de la vie.

Le star-system japonais est une bulle, un cosmos particulier concentrant tous les maux. La société japonaise est l'exemple d'une société spectacle destructrice avec une

hypertrophie structurelle dans laquelle les problèmes se diluent. Ils sont supplantés par une façade dangereuse et illusoire dans laquelle le spectateur se perd, c'est ce que retranscrit le dispositif visuel de Kon. Le regard du spectateur est transporté d'un univers à l'autre cherchant à retrouver la ligne directrice guidant son interprétation de la narration. Le système des idols en est la représentation la plus extrême. Des jeunes filles sont aux aguets attendant leur quart d'heure de gloire. Elles sont exploitées dans un classement impitoyable que fans font évoluer au gré de leurs envies. Un personnage comme Mima Kirigoe est géré comme une valeur monétaire et ses fans la consomment virtuellement. On a la description d'un sujet tabou de la société japonaise qui est l'exploitation de la jeune fille au travers de son corps. Ceci est moins présent physiquement mais présent quand même dans *Millenium Actress* au travers de ses différents aspect de jeune fille. Ils la voient comme un objet qu'ils peuvent posséder, contrôler. Ces fans les otakus ont par là le moyen de s'effacer et d'oublier leur problème. On a un huis clos social représenté par le personnage de Mimaniac, une vie fermée vivant dans un monde irréel exerçant un travail de bénévole de gardien de sécurité de son idol. On a la description d'un sujet tabou de la société japonaise qui est l'exploitation de la jeune fille au travers de son corps. Kon construit un personnage qui interroge et met les japonais en face de leurs responsabilités. Ceci se voit grâce à l'aide des décors qui aide à établir l'état d'âme de Mima face à la situation. On a visuellement une ville tentaculaire et un paysage urbain. On a un arrière-plan figée et indifférent à la tragédie qui se produit dans un film. On a un parallèle avec la société japonaise: l'état, les entreprises, le monde artistique qui assiste à l'abandon de sa jeunesse avec une indifférence tragique. Les couleurs sont ternes et grisâtres comme les sentiments de la jeunesse. Le métro en mouvement contraste. Le paysage démontra l'état des personnages principaux et leur crise identitaire. On a la représentation du désarroi, de la solitude Mima. Cet espaces aseptisé et isolant construit le puzzle paranoïaque dans laquelle la jeune s'installe et qui fait partie de son travail. La fabrication d'une image féminine idéale et fausse qui est progressivement déconstruit pour rejoindre une réalité plus terrible. La perte de son innocence devient une valeur d'évaluation du degré de dégradation de l'humanité. Un pays fasciné par la virginité et la valorise comme un objet plastique sans âme et avec une vie éphémère. Elles doivent passer par des difficultés terribles pour pouvoir devenir quelqu'un tout en ayant dans *Perfect Blue*

une fin qui introduit le doute de la possibilité qu'il y est une réussite finale. Satoshi Kon vit avec son temps, il sait pour quel média il travaille. Il connaît ses forces et ses faiblesses et tente de traduire son opinion. Il exploite les personnages de Mima et de Chiyoko comme être intériorisant toute difficulté et créant des conflits pathologiques personnels. L'utilisation de l'élément spectateur-voyeur est là pour mettre un parallèle l'université du conflit. La scène finale de *Perfect Blue* explique et décrit tous les problèmes des années 90. Une femme âgée Rumi vivant dans ses rêves et voulant devenir la jeune fille frêle exploitée comme un animal. Le spectateur a une position interne et découvre, en même temps que Mima, les actions de Rumi. Il subit donc l'attaque au même niveau de violence psychique. Ce qui expose le spectateur face à ses contradictions, car il devient aussi acteur face à l'agression. Tout ceci résume bien la situation du film avec un spectateur-personnage qui partage les mêmes souffrances, les mêmes combats car il le vit lui aussi en 1978. Ils ont tous les deux vécu la même catastrophe: le parallèle schizophrénique crée entre les deux, appuie cela et accentue en même temps l'impact qu'il a l'un sur l'autre pour donner une vraie ampleur au ressenti émotionnel produit par le film.

On a trois films qui chacun se concentre sur trois situations de crise identitaire différentes. *Perfect Blue* nous parle d'une jeunesse des années 90 sans lendemain dans une crise identitaire car il ne découvre pas le futur identitaire qu'on leur avait promis. *Paprika* se passe dix ans après cette crise identitaire. On découvre des personnages cyniques ayant pris comme identité leur fonctions pour exister et ayant effacé leurs émotions de la vie active pour les faire vivre dans les mondes du multimédia. On a un dédoublement d'identité qui s'est produit. Une manière de résister à la perte d'identité. Au milieu de tout ça, *Millenium Actress* crée un parallèle identitaire avec une autre population jeune qui a été en crise. La population de la seconde guerre mondiale, elle aussi confrontée au désarroi identitaire de la défaite mais aussi des horreurs commises. Avec la difficulté d'accepter cette identité et la recherche d'une autre plus convenable. On a donc par l'intermédiaire des trois films, une description de la crise identitaire qui fait partie de la société japonaise contemporaine face à laquelle la population combat. Le film est le symbole d'une vie, d'une situation, d'une époque. On

a la retranscription d'un ressenti à travers l'utilisation d'une image. Satoshi Kon a utilisé le dispositif visuel pour faire percevoir la crise identitaire dans laquelle est engouffrée la jeunesse japonaise. Ils utilisent le symbole des films qui est l'explosion du culte de l'icône idol par exemple dans Perfect Blue. Il exploite le personnage de Mima pour mettre en avant le risque dans laquelle la population se retrouve. Mais elle est surtout un symbole narratif et visuel de la soumission de la jeunesse et surtout des jeunes filles face à une exploitation à laquelle ils n'étaient pas préparés et contre laquelle ils n'osent pas se révolter. Il exploite les différents symptômes de la schizophrénie pour construire son cadre et développer son dispositif visuel. Ils sont les symptômes qui construisent la société japonaise. Une société construite dans un mode binaire oscillant entre la tradition asiatique et l'occidentalisation. Un peuple vivant dans l'illusion, le rêve d'une identité qu'ils n'ont pas et Mima est devenu ce personnage qui subit ce rêve dans lequel elle doit patauger. Dans chacun de ces trois films la femme est la figure de ce combat identitaire et elle est celle qui traduit l'idée que ce combat est permanent et fait partie de l'existence même de l'homme. Cela est montré par le voyage temporel et filmique de Chiyoko. Où son identité a combattu différents mondes et pertes pour se retrouver au final dans une fusée et comprendre que cette identité était en permanence présente dans sa vie et qu'elle a à reprendre dans un nouveau monde après l'avoir perdue un temps. Cela est montré par la scène finale dans l'hôpital avec Mima qui accepte enfin son identité d'adulte actrice et entame un nouveau voyage. Atsuko acceptant au final Paprika comme une partie de son identité et l'incorporant progressivement pour créer une nouvelle Atsuko qui n'est pas qu'un docteur fonctionnel. On a donc pas ces trois figures : la fugacité identitaire que la société leur impose. L'Akanai identitaire que leur impose la société se confronte au sentiment personnel qui produit une évolution permanente de l'identité de chaque personne en résistance au mode établi. A bien regarder, Satoshi Kon nous invite chacun de nous à ne pas renier ce moi intérieur que les convenances de la société ont tendance à faire taire, au point de faire perdre toute saveur à notre existence. L'épice qui redonne goût à la vie, c'est ce paprika qui est au fond de nous tous, un personnage refoulé qui doit nécessairement s'exprimer. Mais là ne s'arrête pas pour autant la démarche de Kon. Si les films valorisent l'expression de notre identité intérieure, de notre moi rêveur, il pose également comme déduction presque logique qu'il y a donc un intérêt pour tous

d'entretenir et de nourrir nos rêves. C'est là que la mise en abîme du cinéma qui est faite dans ce film prend toute sa signification, et ce deuxième aspect du propos de Kon transparait au travers du personnage de Konagawa.

La subjectivité, le conflit entre rêve et réalité sont des éléments avec lesquels Satoshi Kon joue dans tous ces films. Par là il cherche toujours à analyser une situation et des problématiques proches, voir commune. Un film comme *Tokyo Godfather* met en avant des problématiques comme l'abandon, le rêve qui rentre en conflit avec des situations présentes difficiles. La situation même du réalisateur Kon en est l'exemple le plus probant. Sa carrière remplit d'embuche pour chaque tentative de financement d'un de ses films. Ses scénarios entraînent en conflit avec la non valorisation des œuvres non originales prônée par les productions des années 2000. Ces boîtes se sont emprisonnées dans un dispositif valorisant le fan service (offre ce que le spectateur sans aucune profondeur narrative) A la mort de Kon en 2010 tous les éléments décrits et représentés dans *Perfect Blue* en 1997 étaient toujours valables et présents. Ils ont même gagnés en force. La société spectacle japonaise se meurt tout en emmenant avec elle des spectateurs et des acteurs dans son agonie. Satoshi Kon a donc fait un film présentant une situation critique d'une génération via le bien des sens et de l'esprit pour toucher plus profondément le spectateur. La subjectivité a été un élément qui lui a permis de faire vivre le spectateur et permettre l'accomplissement d'une compréhension. Il a exploité le personnage féminin comme figure de résistance à ce système et comme figure de renouveau social.

Partie III

Technologie et femme : l'hybridité

1. Ghost in the Shell : la femme cybernétique

a) L'univers diégétique

Ghost in the Shell est un film sorti en 1995. La narration se passe dans un univers cyberpunk, dans une ville futuriste. Son nom n'est jamais cité tout au long du film, tout comme son emplacement. Ses fonctions politiques et économiques ne sont jamais mises en avant. Elle rejoint le rang des villes fictives comme Métropolis de Lang ou Alphaville de Godard, des villes faisant des études sociales sur le fonctionnement de leur pays. Cette cité est le symbole de la cité postmoderne : une cité ultra technologique. Elle est composée en majorité de voie de communication comme les autoroutes ou les fleuves, surplombé par des grattes ciels. La particularité de la cité est qu'elle mélange technologie et bâtiments dégradés, la modernité et le désuet se côtoie. Le film suit l'histoire du Major Motoko Kusanagi. Sa particularité est qu'elle est un cyborg, son corps est robotisé en grande partie et seul quelques cellules et son cerveau reste humain. Elle est membre d'une unité d'élite de la police appelé la section 9. Cette unité est utilisée pour les situations extrêmes. Elle est composée de 4 membres principaux : deux membres humains, le directeur Daisuke Aramaki et Tokusa, et deux membres cybernétiques, le major Kusanagi et Batou. Le film est construit autour de deux intrigues parallèles. La première est l'affaire du Puppet Master. Une section de la police, la section 6, a créé un virus informatique qui pirate les cerveaux et les réseaux informatiques pour récupérer des informations. Mais il est devenu un être conscient et ils en ont perdu le contrôle. La deuxième intrigue est plus introvertie et psychologique, c'est le questionnement principal de la narration. Cela se construit autour de la crise identitaire du

Major Kutsanagi. Elle questionne son existence réelle en tant qu'être humain. On a une dualité narrative : l'affaire policière et l'affaire de psychologie interne. Elles vont évoluer parallèlement, s'entrecroiser et fusionner à la fin pour permettre la conclusion du conflit narratif. Mamoru Oshii utilise tous les éléments disponibles dans le film pour produire un effet d'enfermement autour du Major Kutsanagi. Il exploite l'environnement, la corporalité, la narration et la psyché du personnage pour montrer la crise identitaire au travers de son hybridité. Mamoru Oshii utilise par exemple le fonctionnement mécanique pour montrer le contrôle social qui est exercé sur la personne du Major. Il décrit un monde ultra contrôlé et dans une existence fantasmagorique. Par exemple on a un conflit entre la fonction sociale imposée par la technologie, créée par l'homme, et la liberté de pensée de l'être humain. Ce conflit est figuré par le personnage féminin : le Major Kutsanagi.

On a déjà la présentation de l'univers diégétique. Oshii nous présente les règles sociales de cette cité. On a une ville avec une vie mondaine dans des hôtels ultra éclairés, opposé à une vision de la rue dans le noir, dans la nuit composé de bâtiments à l'aspect morose. Il nous décrit en quelques scènes l'état de la ville. Une ville divisée en deux entre une humanité enfermée dans des grattes ciels impersonnels et une cité technologique sans âme. Il nous montre l'une des premières conditions sociales de la ville qui est le rôle fonctionnel de la technologie. Les premiers éléments que l'on voit, ce sont des véhicules, des câbles, des tours. Il installe dès le début une rupture visuelle qui va par la suite être développée comme rupture narrative. Cette rupture va par la suite être transcendée par le corps du Major Kutsanagi. Ceci est dû à son hybridité. Elle a la capacité de voguer dans différents mondes et ce sont ses déplacements qui vont provoquer les premiers troubles psychiques. Dans la société japonaise actuelle, la population vit quotidiennement avec la technologie : elle est au centre de la vie sociale. Des jeunes filles passent leurs journées par exemple dans le quartier de Shinjuku²⁰ à chasser des numéros pour avoir l'impression d'être des femmes occupées. Le pays a dix ans d'avance technologique sur les autres pays du monde. Mais elle a aussi un mode de fonctionnement industriel propre dont l'exemple le plus connu est le toyotisme²¹. Elle permet au pays de contrôler la productivité économique et de s'adapter rapidement à

²⁰ Shinjuku est un arrondissement situé dans la ville de Tokyo, c'est à cet endroit que ce sont situés les plus grands centres commerciaux de Tokyo, quartier remplie de salles de jeux, de restaurants, de bar...

²¹ Une forme d'organisation du travail mise en avant par Toyota, elle se construit autour de la demande et du juste-à-temps, on produit la quantité nécessaire sur le moment.

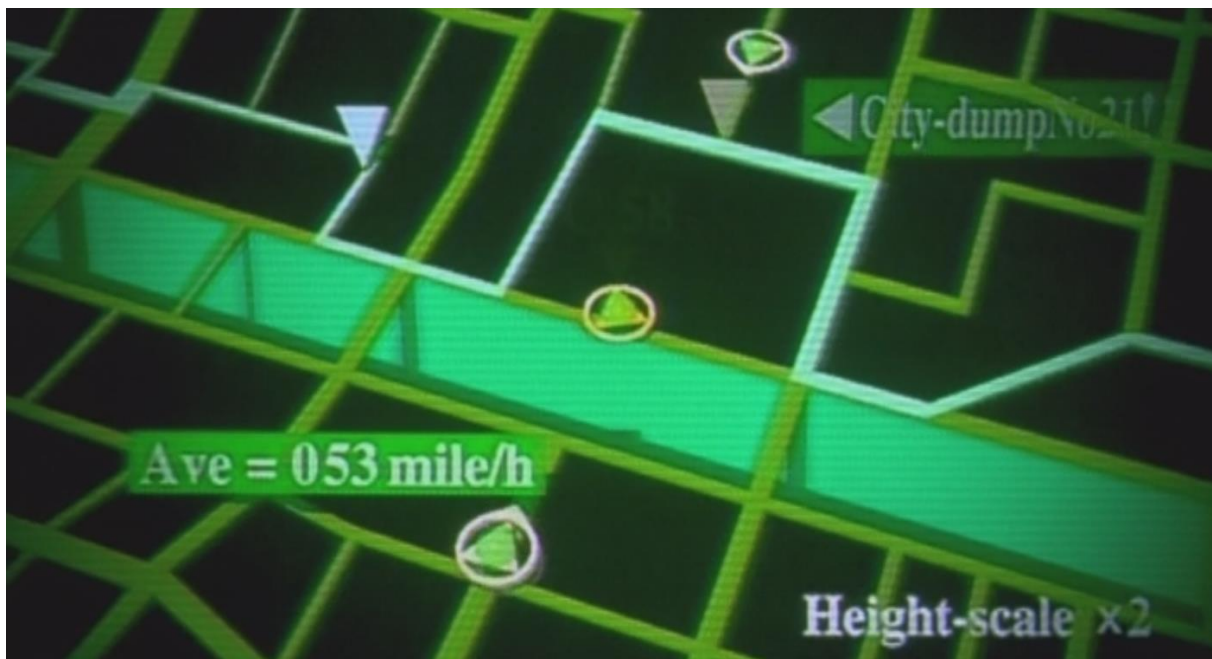
toute situation. Mais cela provoque aussi des interrogations dans la population autour de l'utilisation de la technologie dans la vie de tous les jours au travers de catastrophe comme Hiroshima, Kobe ou tout récemment Fukushima. Ceci apporte une inquiétude dans la population sur l'utilisation appropriée et judicieuse faite par l'état de la technologie et l'impact que cela produit sur la population. Dans le film, la question de l'existence même de l'homme face à cette technologie est interrogée. La femme est l'être qui affronte, interroge et résout ce questionnement. Dès les premiers plans, on découvre un major en conflit avec le décor ambiant. Les premiers éléments présentés à son sujet sont sa fonction sociale, les éléments mécaniques de son corps et son isolement dans la cité. Tout ceci accentuant son état de fonction robotique. Par exemple, elle est la seule, dans la première séquence, à pouvoir passer de l'intérieur de l'hôtel à l'extérieur dans la ville. Elle passe par le passage le plus dérobé qui existe dans un bâtiment : la fenêtre. On la va disparaître, en tombant dans la ville, au travers d'un camouflage. Ceci crée l'image d'un être se faisant happer par la ville.



Ce qui est le point de départ de sa situation initiale. Elle appartient à la ville. Seul son existence d'outil et ses fonctions de travail sont visibles. Après cette séquence, on a le générique qui nous fait découvrir sa fabrication, ce qui accentue son rôle fonctionnel. On a donc visuellement la construction d'un tiraillement entre la part technique de l'être Kusanagi et sa part humaine qui cherche son indépendance. Tout ceci est transcrit visuellement par différents points dont le 1^{er} est l'environnement.

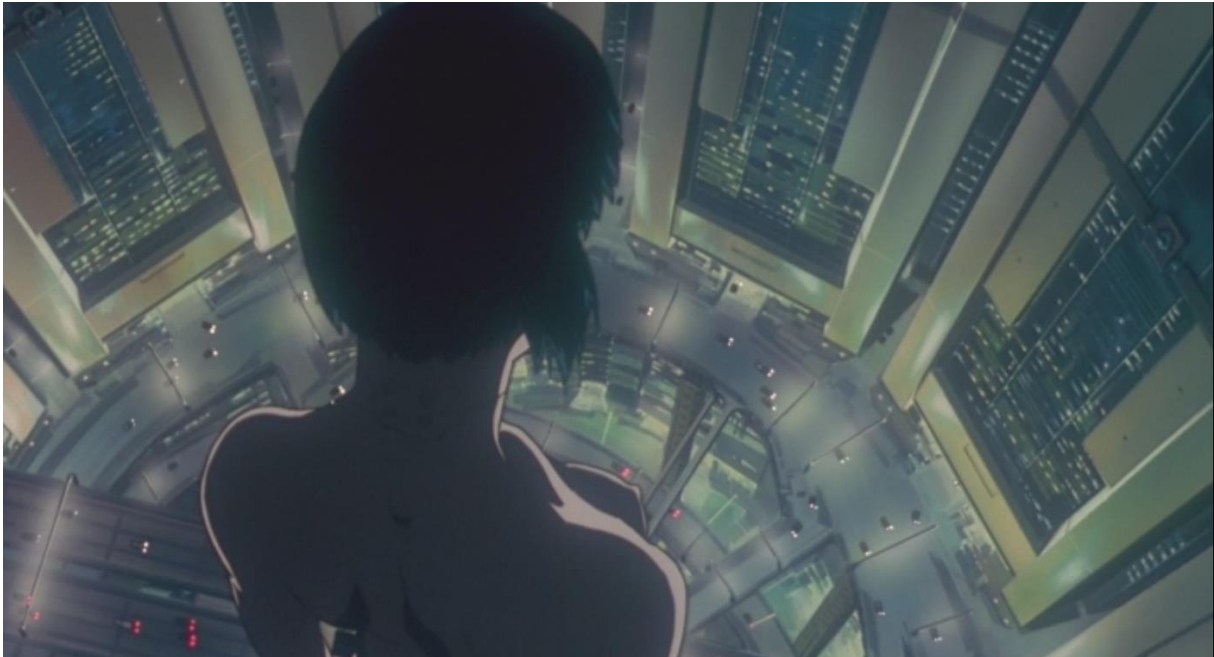
b) L'environnement urbain :

Dans la narration, la ville a un rôle primordial et accompagne le développement des obstacles et des objectifs. Dans le film, l'entité ville ou cité apparaît au premier plan comme un imposant cadre. Elle a une structure spatiale vaste et elle occupe le cadre filmique. Elle ne laisse aucune éclaircie visible. Le ciel participe lui aussi à l'étouffement produit par le cadre. Les couleurs sombres du ciel produisent une torpeur, une bulle visuelle. Pendant tout le film, la ville s'impose auprès des personnages. Il devient un élément dans la narration et construit un emprisonnement visuel autour du major Kutsanagi. On a deux visions de la ville : la carte numérique et la vision humaine. Le dessin traditionnel permet de montrer des décors en perspective. Mais on a un assemblage de différentes perspectives. On a une forte utilisation de la géométrie des bâtiments avec des lignes droites verticales, des bâtiments rectangulaires, des lignes de perspectives. Ceci produit des déformations visuelles qui donnent un espace tridimensionnel particulier. Une sorte de prison rectangulaire. Toute cette architecture donne un détail important de tous les éléments de la ville : objet, bâtiment, véhicule, fenêtre, etc. Mais cette importance du détail crée une désorientation du spectateur car il a beaucoup d'information et d'éléments à absorber et à analyser en peu de temps. En plus de cela, le film alterne constamment entre différents quartiers de la ville sans jamais les relier visuellement. Chaque quartier possède son propre décor différent : d'immenses gratte-ciels, quartiers pauvres aux bâtiments délabrés et aux rues sales, quartiers touristique, quartiers fluvial. Par ces différents décors et la non possibilité de définition de la ville on a l'idée d'une ville composée de différentes cellules dans lesquels différents groupes sociaux vivent. Oshii représente une ville sans nom, sans repère géographique pour qu'elle puisse être la ville futuriste de n'importe quel endroit du Japon. En opposition, la vision numérique permet une découverte de la ville bien plus précise au



travers de carte numérique et de point de précision de l'emplacement des personnages. Ceci s'accorde avec la notion que la ville n'existe que comme cité informatique et technologique au lieu d'opposer de façon systématique l'homme et la technologie, le film combine dessin traditionnel et animation 3D. On a donc dès la création du décor de la ville : une fusion entre le dessin, création à la main de l'homme et la création digitale permit par l'ordinateur. Le décor est donc extrêmement important dans le langage d'Oshii autour de l'importance du lien entre l'homme et la machine mise en place dans le film. Ils ont fusionné et provoqué l'emprisonnement de l'homme. Ceci est la première présentation par le décor de la ville : une société technologique. On a des plans sur les gratte ciel avec à leurs sommets des antennes, des câbles électriques, des grues, des autoroutes avec des voitures roulant dessus. Tout ceci présente la cité futuriste. Toute cette architecture est utilisée par Oshii autour du personnage de Kutsanagi comme description fractionnelle du major. Dans *Ghost in the Shell*, le major Kutsanagi est l'image de l'hybridation de la société et de l'homme comme élément fonctionnel. La ville est utilisée cinématographiquement pour accentuer cette notion d'emprisonnement dans un rôle. Dès le premier plan, on a un ciel sombre, noire et violet créant un mal être visuel. On découvre en arrière-plan trois tours en construction, un poteau en premier plan avec des gros câbles et des tuyaux. Au milieu entouré par cet univers visuel, on découvre pour la 1^{ère} fois Kutsanagi. On a dès ce plan, la mise en place de l'enfermement de Kutsanagi par la ville. Elle est encerclée par des façades, par des câbles, des tours en construction. Ensuite on voit des rails de trains, des routes remplis de véhicule. Chaque

élément présenté autour de Kutsanagi a un rôle précis, une fonction. La ville entoure



continuellement Kutsanagi, cela crée un encerclement. Le cercle est pendant tout le film utilisé en arrière fond du major Kutsanagi. Cette notion d'encerclement est constamment exploitée pour donner un visuel à l'emprisonnement ressenti par Kutsanagi. La ville est aussi utilisée par Oshii pour accentuer les propos de son personnage. Lors de la scène de la plongée, on a une discussion entre Batou et Kutsanagi au sujet du rôle des cyborg de la section. Lorsqu'elle déclare que le corps et l'esprit sont faits d'innombrable composant qui fait d'elle un être unique, à ce moment elle déclare se sentir confiner dans son cycle d'évolution. Visuellement pendant qu'elle déclare ça, on a un gros plan sur elle avec un rapprochement en arrière fond entre le major et la ville qui devient imposant lors de sa dernière phrase et prend place dans tout le cadre. Le bleu verdâtre des immeubles tend à créer une image malsaine, le vert ayant une vision négative dans le monde asiatique. Dans tout le film, on a de multiple plan sur la ville. Un plan sur l'autoroute, un plan sur une ruelle d'un quartier pauvre, sur une rue de nuit, sur un feu rouge, sur un bateau. Ces scènes sont accompagnées d'une musique symphonique proche des chorales religieuses. Elle accentue la présence de ces plans : une voiture, un feu rouge, un bateau, des enseignes, des écrans publicitaires des magasins, des mannequins. On a donc en gros plans que des objets ayant un rôle, une fonction créée par l'homme. Ce sont des mécanismes sans pensées, sans choix, exécutant leur fonction et c'est après cette séquence de la ville fonctionnelle qu'on découvre le Puppet Master (programme informatique doué d'intelligence qui s'oppose à ce

monde programmé). Mamoru Oshii traduit par la ville un état de la société japonaise et impose un décor, une architecture qui devient un système de perturbation. Il met en place par ça une société informatique régie par des fonctions et des outils, des mécanismes, des rouages ayant une seule existence. Il utilise le décor pour mettre en valeur cette notion de fonctionnalités et entoure Kutsanagi dans un emprisonnement visuel. Ceci accentue le rôle du major et crée un parallèle entre la ville et le major ou elle aussi n'est qu'un pion et une fonction de cette société sans aucune possibilité d'existence avec une identité libre propre.

c) La contrainte corporelle :

En plus de ce confinement architectural, le major est aussi confiné au travers de son corps qui devient une contrainte pour son émancipation identitaire. L'hybridation homme machine devient une contrainte du à sa création : comment cela a été créé. Le rôle perçu par la société humaine de la technologie. L'homme exploite et considère la technologie comme un simple moyen de création d'objet. Un élément va résoudre un problème ou faire gagner du temps ou faire disparaître une contrainte. On voit donc la technologie que comme un outil fonctionnel pas comme une évolution. Mamoru Oshii décrit alors avec *Ghost in the Shell*, que la société japonaise est arrivée au point de créer l'outil idéal pour défendre et protéger la ville : le super policier cybernétique mi humain, mi- machine : le major Kutsanagi. La société a transformé l'être humain en outil sans se soucier de son ressenti et de ses états d'âme. Ses capacités sont augmentées. Elle est capable de saut vertigineux, d'une résistance supérieure, une communication instantanée via internet le réseau et elle peut pénétrer dans toutes les machines et les capturer. Elle peut devenir invisible à l'aide d'un système thermo-optique. Le major possède des capacités supérieures à un être humain moyen mais elle a toujours une apparence humaine. Le corps du cyborg est donc un corps problématique à la fois humain à l'extérieur et robotique à l'intérieur. La monstration dans l'œuvre d'Oshii est de nous montrer l'aboutissement mécanique du corps cybernétique. Un corps avec un intérieur composé d'armature et squelette mécanique recouvert d'un tissu musculaire. Dans les jointures, on a des câbles, des morceaux métalliques qui s'emboîtent au niveau du cou : quatre ports permettant une connexion informatique, une vision modifiée. Elle peut communiquer par l'esprit et a une capacité à récolter des informations extérieures. Mais aussi l'aboutissement mécanique du fantasme de l'humain, la possibilité de boire de grande quantité d'alcool sans enivrement parce que le corps a été conçu pour l'éliminer

immédiatement. Tout ceci accompagne l'idée du cyborg comme aboutissement d'une société mécanisée et autour de l'idée de fonction et pas dans l'idée de la quête d'une vie à la multiple possibilité d'action. Le générique du film nous présente la création du major Kusanagi comme la création d'une voiture dans une usine avec la mise place des pièces détachées, la création de l'armature. Elle passe de bassin en bassin pour compléter l'unité



cyborg qui aboutit à la pause de la peinture : la peau. Le générique est construit de façon à que l'on perçoive le major comme un outil de création humaine pour une fonction sociale. D'autres éléments du film vont accompagner cette notion. Par exemple, l'interprète attaqué par le Puppet Master, c'est un cyborg interprète. Elle a été fabriquée pour ce but-là. On la découvre allongée, le crâne ouvert avec son système électronique visible et des batteries de test sont faites. L'autre scène qui confirme tout ça est la discussion entre Batou et le major qui parle de la possible envie de se retirer du major. Mais on apprend alors que le corps appartient à la section 9 et qu'elle ne possède que son Ghost (son esprit) et quelques cellules humaines. Elle est donc considérée comme la propriété d'un état, d'un système. Dans une autre scène avec Tokusa, ils discutent de son recrutement et du pourquoi il a été recruté. Le major avance l'idée que c'est par ce qu'il est humain. Il permet un autre regard et a une capacité d'adaptation que le major ne peut pas avoir car trop spécialisé dans son corps et son cerveau. Elle a les limites d'un corps standardisé. La corporéité dans *Ghost in the Shell* est donc un questionnement de l'être hybride humain et machine. Toute cette possibilité crée un avantage d'action pour le cyborg pouvant obtenir des résultats d'enquête supérieur. Mais ce corps pose aussi un dilemme chez le major en termes de possession, d'existence.

Elle a un corps asexué où l'élément pouvant donner la vie, l'utérus, n'est pas présent dans son corps. Une autre fonction outre la défense de l'ordre n'a pas lieu chez elle. L'érotisme physique du corps nu ne s'impose jamais alors que cela est présent visuellement, une certaine distance s'installe avec le spectateur. Ce que le regard du major amplifie avec son visage sans expression, ce qui crée une sensation d'étrangeté, de malaise. Même si elle a une apparence humaine, toute la question liée à un humain moyen et réel n'est jamais posée. Le corps et la vie sont exploités pour faire face à cette identité hybride auquel Kusanagi fait face. Ce corps est une entrave dans son évolution.

La base de la narration est cette quête d'identité d'être et la libération par son être éthérée. Elle cherche sa conscience et elle a envie d'avoir un passé, un futur qui se confronte à cette société oppressante. Le corps cyborg est considéré par le major comme une contrainte pour elle. Le seul lieu où elle sort de cette contrainte est la plongée dans le noir, dans la mer où elle se sent libérée de sa condition physique. On a donc deux éléments qui sont considérés comme des contraintes la ville et le corps cybernétique que le major veut se libérer pour trouver son identité. Dans tout le film, on a la naissance, l'apprentissage, le questionnement et la mort du major dans un cycle de vie conflictuel ou société mécanique s'oppose à la libre pensée technologique. Car Oshii ne présente pas une vision pessimiste de la technologie mais plutôt un changement d'utilisation radical par la renaissance de Kusanagi en un nouvel être.

Cette quête d'identité et le conflit entre la partie humaine et la partie mécanique va produire chez le spectateur un questionnement sur comment se libérer de cette contrainte d'identité, de cet emprisonnement dans ce rôle. Oshii, au travers de ce film situé dans l'univers du manga de Shirow Masamune adapté très librement par rapport au matériel originel, va pouvoir mettre en place un discours personnel sur la libération identitaire.

Par ce film *Ghost in the Shell*, on voit donc que Mamoru Oshii fait confronter deux mondes identitaires au sein d'une figure commune : la femme. Il exploite toutes les parties physiques de la femme comme moyen de critique de la société et l'oppose à la structure sociale. Pendant tout le film, nous voyons plusieurs cyborg de divers sexes mais ceux qui possèdent une importance narrative primordiale sont deux êtres à l'apparence féminine : le major et le

Puppet Master qui prend possession d'un corps féminin blond. Les cercles concentriques autour de la tête du Puppet Master et du major Kutsanagi accompagnés d'une musique chorale leur donnent une image divine. Dans le film Oshii crée un contexte horrible en montrant nombre de défauts de la ville, le rôle de Kutsanagi et de son état psychique. Il crée visuellement une ville en fin d'existence dans un sale état avec un aspect de cité proche de la disparition. Il crée la sensation de fin de vie de la cité. Au travers de son personnage féminin, il développe une histoire de sauvetage du major qui est un parallèle de sauvetage de la société et la ville. Mais ce renouveau est permis selon Oshii par la destruction totale du problème qui est la destruction totale du corps contraignant. Il se sépare du poids social et ses règles. A la fin du film, nous découvrons un corps de petite fille avec le Ghost du major Kutsanagi dedans. Elle est donc dans un corps de petite fille tout en ayant le même visage mais plus juvénile. Cette renaissance est permise par la fusion totale entre l'être informatique et l'être mi humain. Le Puppet Master avec sa liberté et sa capacité de déplacement sans contrainte fusionne avec un être stable avec un esprit. Lui et le major créent un être qui s'émancipe de la contrainte corporelle composée par la section 9. Ceci permet au major d'être la représentante d'un monde où la technologie ne serait pas qu'un simple apport outil mais un moyen d'émancipation et d'évolution. Dans son interrogation identitaire, Oshii parle donc d'un pays, le Japon, qui possède un conflit identitaire depuis 3 ans entre le monde traditionnel et le monde occidental. Et d'après Oshii, une évolution se passe par la destruction et la renaissance. On a donc dans ce film la base de la société japonaise : une société conflictuelle dans les propres racines de son existence, une société en fin de cycle et qui doit se retrouver. Oshii cherche à développer une nouvelle identité autour d'une figure : la figure de l'adaptation. Il exploite l'idée revendiquée par les Japonais d'un monde qui tourne autour du cycle de la vie et d'un renouvellement permanent. Ceci dû à la narration finale du conflit. Tous les points de la société japonaise sont avancés: conflit, cycle de la vie, crise personnelle liée à la crise sociale et combat identitaire. Tout ceci représenté par la figure de la femme. La femme visage d'une société dégradée qui cherche un renouveau dans une nouvelle société. La scène finale du film est bien éloquentes là-dessus. On a un plan du nouvel être Kutsanagi qui surplombe la ville. Ceci est permis par un plan en plongée qui écrase le décor face au Major en premier plan. C'est le premier plan d'ensemble de la ville et il apparaît à la fin lorsque le personnage féminin a réussi à surmonter cette cité technologique.

2. Métropolis : la femme robot

Dans le film *Métropolis*, l'origine du personnage féminin est différente de celui de Ghost in the Shell. Elle n'est pas la transformation d'un être humain en cyborg. Mais elle est la création complète d'un robot avec l'apparence physique et les mouvements d'une jeune fille. Elle est créée avec des organes synthétiques et possède le visage d'une fille de 11, 12 ans. Dans tout le film, on ne voit apparaître que deux personnages féminins, le robot qui a comme nom Tima et vers la fin du film une servante qui apparaît dans deux scènes dont l'une est une tromperie de l'antagoniste Rock qui a pris son apparence. Le manque total de personnage féminin donne au personnage de Tima une unicité visuelle et une figure d'importance par sa différence par rapport au monde masculin qu'elle côtoie. Ceci la rend à part et préfigure de son rôle particulier dans la narration. Car elle est construite autour de ce personnage. La cité Métropolis lui est liée physiquement et technologiquement car elle a été



créée dans les tréfonds de son antre. Dans une cité dont l'apparence fait penser au New York industriel des années 40. Son rôle est au centre de l'histoire et guide l'intrigue. Elle est le personnage central et l'objectif des protagonistes et antagonistes. Elle crée les obstacles, les tensions émotionnelles et elle sert de déclencheur aux sous-objectifs comme le coup d'état des ouvriers et leur révolte. Ceci a été possible par la destruction du laboratoire du Dr Laughton, l'endroit où était entreposé Tima. Ceci a provoqué la colère de la classe ouvrière.

On a un rejet par la population humaine de la population robotique. Une sorte de racisme s'installe avec la peur du grand remplacement par les robots. On a donc un nœud narratif lié à Tima. Mais en plus du nœud narratif, on a un nœud émotionnel qui existe autour d'elle. Le 1^{er} est celui de l'antagoniste Duke Red. Tima est une demande de création de sa part. C'est un puissant industriel qui domine la cité de Métropolis et en contrôle la majeure partie ; il possède les entreprises qui produisent les robots. Tima a été créé avec le visage et l'aspect physique de la fille de Duke Red. Elle est le visage d'un déni de deuil de Duke Red tout en étant le symbole de la pureté et de l'espoir dans laquelle il transfigure avec l'aspect le plus familier. Ce lien émotionnel est le déclencheur de la rupture avec Rock. Le fils adoptif de Duke Red qui est à la tête des Marduk, milice privée. Autre lien émotionnel est celui entretenu entre Kenichi et Tima. Il est le premier personnage que Tima aperçoit et comme pour tout enfants : il devient une figure paternelle pour Tima mais aussi un amour naissant apparaît. Ce lien va être le déclencheur de l'action des protagonistes mais aussi l'obstacle principal de la résolution du conflit. On voit donc que le personnage féminin est le point central de la narration et que protagoniste, actions, obstacles, émotions, résolutions et questionnement lui sont complètement liés. Elle construit deux nœuds permettant le développement de l'intrigue. Elle devient aussi un nœud spatial en liant les différents décors au travers de son cheminement lié à sa fuite. On découvre par exemple pour la première fois la ziggourat au travers de la première apparition de Tima à l'intérieur. Elle permet aussi au spectateur de découvrir les différents mondes, personnages ou ambiances qui composent chacun un coin de Métropolis. Tout ceci nous montre que le monde du film de Rintaro est construit autour d'une figure féminine. Elle est le guide narratif et spatial. Elle permet d'analyser la ville avec toutes ses composantes sociales et d'en faire une étude critique et métaphorique d'un monde en fin de vie. Tima est représenté comme une figure de fin de vie d'une civilisation. La métaphore d'un vieux monde japonais.

Quand on découvre pour la première fois les premières scènes de *Métropolis*, on est surpris par la grandiloquence du décor, de la lumière, de la musique et des plans. On découvre plusieurs plans d'ensemble sur des gratte-ciel et des avenues larges. On a une importante foule massée dans la rue synchronisée dans leurs mouvements entourée de statues, des rues entourées de projecteurs de lumière. Ce sont des scènes créées complètement en 3D apportant une profondeur spatiale réaliste. On a une ambiance de nuit autour de lumière dorée et

sombre. Puis un montage de multiples plans s'accorde au rythme de la musique, créant une perte de repère en lien avec la cacophonie ambiante. Elle pose la base visuelle de la suite de l'histoire composée de cadre énorme, vide, contrastant avec des musiques et des ambiances enjouées : Une ambiance de vie folle. Ceci est le premier parallèle fait par Rintaro avec l'époque des années 20-30 : « les années folles » qui se finit par le déclenchement de la grande dépression. En analysant profondément le film, son origine, le manga dont il est adapté. On comprend que le film est une métaphore historique de la fin de l'empire japonais. Il disparaît en 1945 à la suite du désastre de la seconde guerre mondiale et des deux bombardements atomiques. *Métropolis* est l'adaptation du manga éponyme créée par Osamu Tezuka dans les années 60. Tezuka était très critique de l'époque militariste et guerrier du Japon des années 30-40. Son œuvre se développait autour du pacifisme entre les peuples et du rôle de la population, quelle identité elle doit avoir. Il avait une certaine fascination pour la science-fiction. *Métropolis* a été créé à la suite de photos du film de Fritz Lang vu par Tezuka. On a donc deux *Métropolis* créés dans deux pays militarisés et belliqueux de l'entre-guerre. Celui de Lang situé avant et ayant une approche centrée sur les problèmes de classes sociales. Alors que celui de Tezuka est une critique acerbe du monde japonais technologique et militaire. Rintaro et Otomo ont exploités les deux œuvres de Lang et Tezuka pour traduire l'état du Japon des années 90, 2000. Un Japon en crise sociale, politique mais surtout psychique. Ils ont fait alors le parallèle métaphorique avec une autre période critique pour faire ressortir les points noirs de la société. Dans les années 90, le Japon est touché par une crise économique et sociale qu'elle n'a plus connue depuis 1945. Tous les codes sociaux qui donnaient de la stabilité au pays se sont détériorés et ont gagné une image négative. La population cherche à s'accrocher sur les éléments de survie et de trouver un nouveau social. Or à cette époque, le seul élément qui avait une activité stable et saine était la technologie avec ses sociétés en vogue comme Nintendo ou Sony²². Il est le secteur qui a le mieux résisté à la crise et qui a continué à se développer. Rintaro exploite cette fascination technologique pour créer le symbole et le mythe Tima, symbole de nouveau et changement dans laquelle la société place ses espoirs (une société auto destructrice). On a dans le film deux personnages qui s'attirent et s'éloignent comme des aimants. Ils sont les personnages les plus importants de la narration au point d'être représentés sur l'affiche du

²² En 1995, la société Sony commercialise les premiers DVD qui deviennent rapidement un énorme succès

film. C'est le lien entre les deux que Rintaro exploite pour transcrire le Japon du XXIème siècle. Ces deux personnages sont bien sur Tima et la ville de Métropolis. Une opposition se crée entre les deux, entre la ville et ses représentants et Tima et ses alliés. La ville n'est pas seulement un décor mais elle est aussi un être tentaculaire composé de codes et de démarches d'existence, elle est la figure métaphorique de l'état de santé de la société japonaise.

Comme indiqué plus tôt, *Métropolis* est une vision rétro futuriste de la société des années 20, 30. Plusieurs éléments du *Métropolis* de Lang sont exploités et associés à la culture japonaise. L'exemple le plus probant est la ziggourat inauguré au début du film. Elle fait référence à la cathédrale de Lang. Mais elle est en accord avec la culture japonaise et la religion shinto : religion préhistorique et animiste. La ziggourat en est la figure la plus proche. L'architecture de la cité utilise la géométrie et les formes du style art déco des années 30 jouant avec les couleurs dorés des armatures des bâtiments et des ornements décoratifs. Tous les éléments sont exploités pour lier le film à cette époque. L'ambiance musicale insiste la dessus avec l'utilisation du jazz qui a eu son âge d'or dans les années 30, certaines musique du compositeur Honda exploite les sonorités de cette époque musicale. Les premiers plans de foules sont des plans festifs qui permettent de donner un ordre chronologique à la narration qui se situe métaphorique à la fin des années 20 et la période année folle ou fête et crise sociale commence à se côtoyer. Autour de cette foule, nous avons des statues justes devant la ziggourat. Ce sont des statues de guerriers qui encadre la foule bruyante, elles sont au nombre de 4. Elle donne une impression visuelle d'enfermement de la foule et de soldats encadrant une manifestation. La tension visuelle est mise en place. Des références historiques sont exploités par Rintaro pour créer du spectaculaire et de la tension. Les premières scènes de *Métropolis* par exemple sont des



plans de chorégraphie de masse encadrée par deux rayons de lumières, elle donne l'impression d'avoir la foule devant un espace scénique. Mais surtout le cadrage est emprunté visuellement au style de cadrage du film *le triomphe de la volonté* de Leni Riefiensthal²³, réalisatrice qui exploitait l'image pour glorifier la dictature nazie. L'autre élément est le moyen de transport pour accéder à Métropolis. Comme dans *Star Wars*, on a un plan d'introduction avec l'arrivée d'un dirigeable par une entrée dans le haut du cadre et se dirigeant en avant plan vers la ziggourat. Le plan est juste avant l'apparition du titre. Il nous présente le seul accès connu entre l'extérieur et la ville de Métropolis. Il ne permet pas de donner un lien terrestre avec l'extérieur, il montre aussi comment les protagonistes sont arrivés. Il permet aussi de créer un lien métaphorique avec le monde des années 30 car le dirigeable était un des principaux moyens de transport des années 30 en Europe surtout en Allemagne. Toutes ces multiples références à l'Allemagne des années 30, au film de Fritz Lang permet de donner une crédibilité métaphorique et de produire un parallèle entre le monde rétro futuriste imaginaire de *Métropolis* et la période sombre de la crise économique des années 30. Elle finit par provoquer l'apparition d'un état militarisé à la suite de révolte. Tout ceci est reproduit dans la cité de Métropolis au travers de divers personnages responsables de cette société. On a au départ une structure politique démocratique mais corrompue avec le maire, le président et le ministre de la défense qui est un général. Ensuite on a le pouvoir industriel représenté par le personnage de Duke Red. Il est à la tête de la société qui crée les robots et contrôle la majorité de la ville. Il possède surtout une milice politique qui agit en

²³ Réalisatrice allemande qui eut un énorme succès entre 1930 et 1936 sous la direction de l'Allemagne nazie.

son nom. On a là une proximité avec l'Allemagne des années 30, un pouvoir démocratique faible, une présence militaire importante et surtout un homme externe possédant une milice personnelle (référence aux Section d'assaut du parti nazi). Rintaro cherche à représenter au travers de métaphore une société en crise et perverti progressivement par un pouvoir militaire et dictatorial. Il reproduit l'accession au pouvoir du parti nazi en la personne de Duke Red, au travers d'une guerre civil manipulé. Il recrée un état de panique et de peur dans la population. Métropolis est le symbole d'une ville industriel devenant progressivement automatisé dû à la progressive supplantation crée par l'automate et la mécanisation des ouvriers. On remarque que plusieurs dualités autour de la ville apparaissent comme responsables de l'état guerrier et conflictuel de la ville. La première dualité est un des sous objectifs de la narration : le conflit entre l'homme et le robot. La cité de Métropolis est une entité monstrueuse. Chaque habitant perd son travail et sa place au profit d'un automate. Ce sont des êtres mécanisés qui renferment divers dispositifs électrique doté d'une mémoire et programmée pour traiter une information et l'exécuter. Divers automates sont montrés dans cette disposition : robot-pompier, robot-policiers, robot-ouvriers, et ceci provoque chômage et crainte de la part de la population pauvre. Cela entretient la colère, responsable de la révolte des humains. Ce qui amène à la deuxième dualité de la ville qui est exploités/puissants. Ceci est décrit par la structure pyramidale et verticale de la ville. Elle installe une hiérarchie sociale au travers de 3 niveaux : le sommet des grattes ciels, la zone 0 et la zone -1. Au sommet des grattes ciels représenté par la ziggourat nous avons le pouvoir. A la zone 0, on a la population aisée et les robots autorisés à les côtoyer, les robots les plus perfectionner. Puis on a la zone -1, appelé la ville souterraine. C'est la zone ouvrière où vivent nantis, pauvres et robot de bas étage. Leur ciel est composé de tuyau, de plaques de métal.



L'ambiance de la ville est composée essentiellement de noirceur, de saleté, de bâtiments délabrés, d'usines. C'est dans cette zone que robot et pauvre se confrontent. Mais c'est surtout à ce niveau qu'on a la révolte humaine dans l'espace le plus noir. L'ambiance lumineuse accompagnant l'état psychique de la population. La ziggourat n'est que la représentation imagée de cette structure pyramidale construite en plusieurs niveaux comme durant l'époque mésopotamienne, tout ceci met en avant l'état hiérarchique et contrôlé que représente la ville. L'humain se sent rejeté par le décor et sa volonté d'emprise. Et le but premier de la révolte est de reconquérir cet espace. Elle se construit sur une avancée vers le haut. La suivante dualité que provoque la ville est celle entre le religieux et le scientifique. Ceci est représenté par la confrontation entre deux personnages : Rock et le Dr Laughton. Rock est guidé par un objectif : la destruction de Tima car il a la haine des robots. Il les considère comme des êtres sans âme et sans existence émotionnelle, ce qu'il dira à Tima. Il est aussi envahi par une jalousie de son lien avec Duke Red. En opposition, nous avons le Dr Laughton une représentation du Dr Frankenstein : docteur qui voulait créer l'être parfait à l'aide de rouage, d'électricité et de chair. Il a une fascination morbide pour la création, on découvre son laboratoire avec des cerveaux dans des bocal avec des câbles électriques branchés dessus et il est poursuivi par plusieurs pays pour vol d'organes. Il est l'exemple du professeur mégalomane obnubilé par sa création. Cette fascination devient presque religieuse. En plus de ceci on a une autre opposition entre le religieux et le scientifique. Elle se produit entre la ville et Tima. Elle est représentée symboliquement comme un archange venant sauver la ville, les affiches du film la représentent avec une aura autour de son corps.

Son aspect extérieur s'oppose à son antre composé de câbles, d'électricité et de rouage mécanique. Une opposition visuelle se produit lors de son réveil et de sa première apparition dans la ville. Nous sommes dans la ville souterraine, lieu sombre, sale, crépusculaire et Tima apparaît avec une lumière blanche sur son corps qui contraste avec l'ambiance terne du cadre de la ville. Cette apparition reprend les codes d'apparition des anges dans la religion catholique. Ce qui lui donne un cadre surnaturel et religieux. Ceci est la base de la narration du film, il est l'élément déclencheur. Mais il installe aussi le rapport entre le yin et le yang présent dans la société japonaise entre la lumière et l'obscurité. Pour les japonais, pour atteindre la lumière, il faut traverser l'obscurité. Les routes qui mènent aux temples shintos sont pour la plupart au milieu de forêt sombre ou dans des zones isolées. Ils considèrent ceci comme un parcours initiatique permettant la libération. La dernière dualité est l'opposition entre Rock et Kenichi. Tous les deux ont pour objectif narratif Tima. Mais chacun avec une conclusion différente : Rock veut la tuer et Kenichi veut la protéger. Cette opposition répond aux autres dualités. On remarque qu'à chaque fois la dualité dans Métropolis est une opposition entre deux croyances qui sont liées à la ville et à Tima. Mais aussi des oppositions politiques et sociales liées à l'état de la ville. L'opposition entre Rock et Kenichi est celle entre la mort et la vie. Elle tourne autour de la figure féminine car c'est elle qui la crée. On a donc un espace urbain qui est exploité comme un révélateur de l'état social de la ville. Il permet d'apercevoir l'état émotionnel de chaque personnage, chacun étant lié à un problème particulier de la société : l'acceptation de la différence, la pauvreté, la croyance, l'industrie, le pouvoir, le contrôle. Il révèle conflit et obstacle. Elle montre l'état inconscient du Japon. La ville Métropolis étant une métaphore de la société japonaise des années 90. Dans cette ville, on a une ziggourat qui est une métaphore visuelle du pouvoir politique et militaire. Il est aussi un symbole religieux et de croyance envers le



pouvoir de la machine. Il fait confronter deux visions, la croyance entre l'idée que le futur viendra de la technologie et celle qu'elle viendra de la population elle-même. Ceci est transcrit par Tima au travers de ses actions, ses agissements humains et ses capacités de robot que Duke Red veut lui imposer avec la ziggourat.

Comme dit précédemment la ziggourat est un symbole religieux, élément de la préhistoire. Elle fait référence à la légende de la Tour de Babel. L'homme avait voulu créer une tour permettant d'atteindre les cieux avec comme but de dominer le monde et de contrôler la nature. Dieu détruisit la tour et éparilla les hommes dans le monde avec différentes langues pour qu'ils ne puissent plus recommencer. Dans *Métropolis*, la tour ziggourat est exploitée dans cette même situation. Duke Red, le riche industriel crée la ziggourat pour sauver le monde en la contrôlant au travers d'une arme puissante à l'intérieur qui permet de contrôler le monde. On a donc au travers de la ziggourat un symbole d'autodestruction de l'humanité à travers l'industrie technologique. Ceci se rajoute au conflit civil de la structure pyramidale.

Dans *Métropolis*, on a donc de multiples oppositions entre divers couches de la société. On a une utilisation de la technologie, de la mécanisation comme remplacement de l'homme. La crainte qui existe dans la société est la théorie du grand remplacement par la machine. Mais aussi la machine comme élément de manipulation de la masse. Dans *Métropolis*, le robot n'a pas l'aspect d'un humain. Il est construit de façon à optimiser sa fonction. Il entre en conflit dans tous les secteurs de la société. On a par exemple le plan dans le département de police qui en est un parfait exemple. On a tour à tour deux plans en plongée de policier écrasé

visuellement qui parle d'un remplacement de l'homme par la machine. Ceci met en place une tension dès le début du film qui sera permanent par la suite. Au milieu de ce conflit, nous avons un être Tima. Elle est un robot avec un aspect extérieur d'être humain. Elle parle comme une petite fille, elle n'est capable de déclarer que des mots sans aucune construction de phrase au départ. Elle a des cheveux blonds, des grands yeux, un corps frêle. Sa représentation est en total opposition avec la représentation des autres robots. Ce qui la rend unique. Elle est l'union du robot et de l'homme comme dans *Ghost in the Shell*. Cette réunion provoque une crise identitaire chez elle. Elle se pose la question si elle est humaine ou robot. Mais contrairement à *Ghost in the Shell*, elle n'est pas dans une société cybernétique et elle n'est pas un mélange. Elle est dans une société industrielle où la question du cyborg n'est pas soulevée et le questionnement identitaire est résolu à la fin. Elle est une création de Duke Red et elle est considérée comme le sauveur de Métropolis. Elle devient un symbole messianique. Ceci se traduit par des plans d'elle avec une aura blanche. Elle a un regard sans émotions et sa non connaissance de comment se nourrir, parler lui donne une base d'être pure sans aucune souillure du monde qu'elle découvre. Tout ceci devient une sorte de rituel et de parcours pour l'objectif final : la ziggourat. Comme indiqué plutôt la ville et Tima sont des aimants qui s'attire et se repousse. Cela régit la survie de la société. Une société militarisée industrielle et en crise sociale, politique et économique. Nous avons la représentation d'une société enfin de cycle. On a le parallèle en termes de décor, de personnage et d'ambiance musicale avec les années 30, 40. Cela fait créer un parallèle avec la société de l'ère Showa de l'avant-guerre²⁴ ; l'époque de l'empire japonais avec ses ambitions belliqueuse et militariste. Plusieurs parallèles sont installés comme la destruction, l'utilisation d'ouvrier coréen pour remplacer les japonais dans les usines qui coute moins chères. Une société qui s'est autodétruit avec la seconde guerre mondiale. Ce parallèle est installé dans *Métropolis*. Avec l'utilisation d'une figure féminine créée par la société humaine comme aboutissement de sa domination. Car elle est dans le mythe japonais, l'être supérieur représenté par la déesse Amaterasu. Cet aboutissement doit aboutir au travers d'une fusion entre Tima et la ziggourat. C'est donc la fusion entre la ville et le robot à l'aspect féminin qui doit permettre la domination et le renouveau de la société humaine par l'armée et l'industrie symbolisé par Duke Red. Il a l'image d'un gourou

²⁴ L'ère Showa est la période de règne de l'empereur Hirohito (du 25 décembre 1926 au 7 janvier 1989)

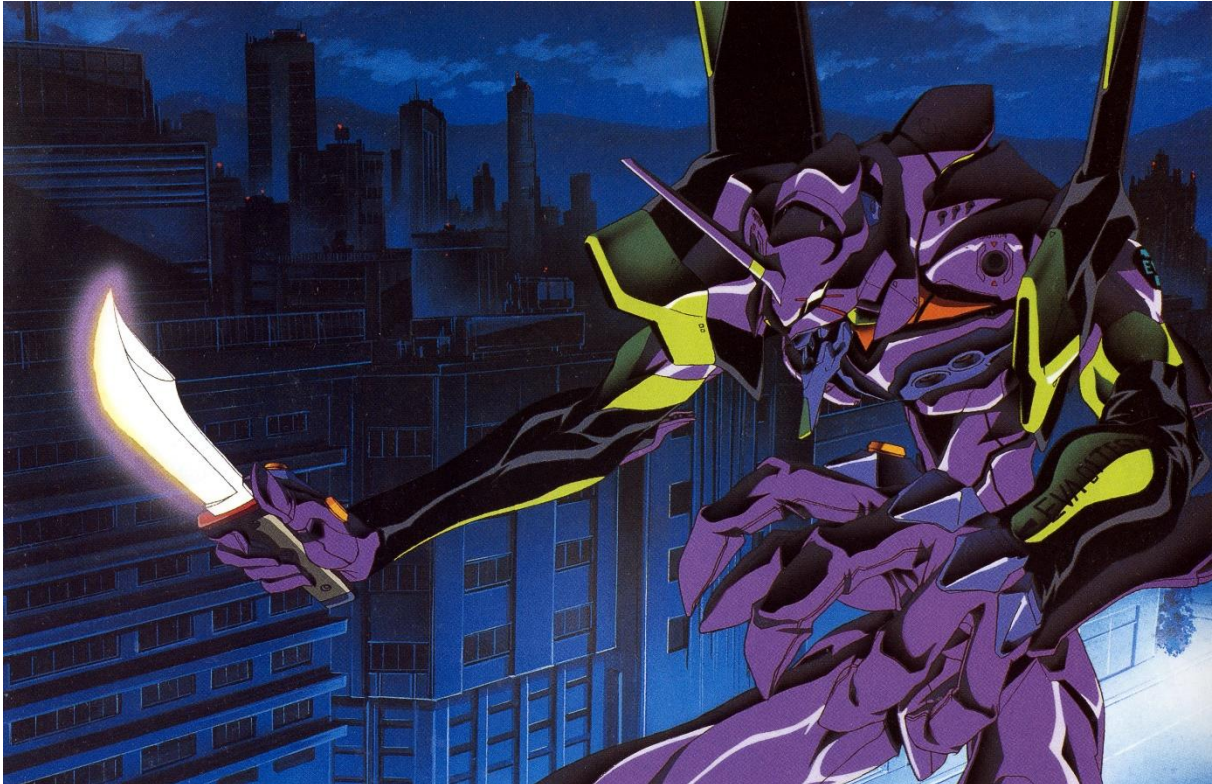
voulant contrôler la société, la vie et la mort par l'intermédiaire d'un être artificiel qui a l'aspect de sa fille morte. On a par cela l'image de l'homme qui essaie de vaincre la mort. La fusion entre deux ponts de l'humanité provoque l'autodestruction de la cité. Ce film est utilisé par Rintaro pour décrire plusieurs notions : une critique de l'époque militariste japonaise, l'état social du Japon des années 90, 2000 mais aussi la perte de repère et de symbole. Sa conclusion à la fin du film est le non sauvetage possible de l'être hybride par le seul humain qui la traitait comme un être égal. Ceci provoque la fin de la société de Métropolis comme dans la légende de la tour de Babel, la tour s'effondre. On a ensuite une séquence finale où on découvre que toutes les zones ont fusionné dû à l'effondrement des niveaux. On n'a plus un éclairage sombre et lugubre. Mais un soleil rayonnant et des bâtiments en ruines colorés. On a ensuite Kenichi qui veut vivre au milieu des ruines avec les robots. A la fin il se produit une scène finale qui ressemble au plan final de princesse Mononoke : la radio que Tima gardait constamment avec elle, élément de communication, de partage, s'allume et une voix exclame quelques mots : c'est la voix de Tima. Le film finit là-dessus, ceci fait penser au dernier plan de princesse Mononoke avec un esprit de la forêt qui apparaît au côté d'une nature renaissante. Un renouveau se produit après la destruction d'une société industrielle.

On voit donc que dans *Métropolis*, la femme technologie est utilisée comme un symbole religieux, sa création comme machine lui fait atteindre un niveau de capacité supérieur. Sa création comme machine lui fait devenir un symbole de la société qui est à l'origine de son existence. Le fait qu'elle soit une figure féminine et la seule du film lui confère un rôle à part. En plus de cela elle est le seul robot avec un physique humain et ayant une crise d'identité. Elle allie donc tous les troubles de la société en sa personne. C'est comme dans les autres films, elle provoque l'autodestruction de la ville. On remarque le parallèle avec le Japon impérialiste, on est dans une société éphémère. Car Tima provoque la fin d'une société et lance une nouvelle sur les ruines de l'ancienne. Ce qui s'est produit en 1945, ou durant l'ère Showa. L'empire japonais disparu et sur ses ruines fut créée la République japonaise qui amena une nouvelle société dans laquelle Osamu Tezuka créa *Astro boy* et *Métropolis*, symbole d'un monde pacifiste. On voit donc que la figure féminine est exploitée comme symbole de renouvellement de la vie et de résolution du conflit social et psychologique.

3. Evangelion : l'être génétique psychanalytique.

Dans *Evangelion*, la technologie est utilisée narrativement de manière différente. *Neon Genesis Evangelion* se situe dans un monde futuriste post apocalyptique. Après une explosion en antarctique surnommée le second impact, une fonte des glaces et une montée des eaux fut provoqué. Guerre et catastrophe apparurent provoquant la disparation d'un milliard de personne. Cette explosion est provoquée par un ange du nom d'Adam qui s'est autodétruit. Ceci réveille 17 anges qui attaquent le Japon à la recherche d'Adam, l'être originel des 17 anges. Le cadre de l'univers est simple. Nous avons un ordre chronologique d'attaque des 17 anges au travers des 26 épisodes. Ils attaquent les humains qui tentent de survivre. Mais les humains ont aussi planifié un projet top secret du nom de plan de complémentarité de l'humanité. Ceci est à l'origine de l'apparition des anges. Nous avons trois personnages principaux : Shinji Ikari, Rei Ayanami et Asuka Langley. Ce sont des pilotes qui affrontent les anges. Ceci au service de la société secrète du nom de NERV. Ils utilisent pour le combat des robots du nom d'EVA. C'est la seule arme qui leur tient tête. La narration est donc construite autour d'une confrontation entre des anges et des humains. On a dès le départ une implication ésotérique et des références religieuses qui prennent le pas sur la narration. On découvre que le religieux est exploité visuellement. Dans tout ça, la technologie intervient de façon différentes par l'intermédiaire de l'utilisation de la génétique ; on a 3 utilisation de la technologie : la protection (Tokyo 3), le combat (les Eva), l'existence originelle (le clonage). La technologie devient un secteur de questionnement psychologique mais surtout une utilisation de lecture philosophique. Le premier point

technique est la cité qui est mobile. Pour permettre la survie de la société, les japonais ont construit une société de défense au travers de l'enfoncement de la cité sous terre évitant de devenir un champ de bataille. La capitale a aussi été créée deux fois, on a eu Tokyo 2 et Tokyo 3. La deuxième exploitation de la technologie s'est les Eva, des robots appelés Mecha et qui sont d'origine organique. Ils sont faits de chair, de sang et de paramètre électrique. On a donc une technologie organique. Elles ont été créées à partir d'Adam et de Lilith à l'aide de leur génome. La particularité de ces méchas est de lier l'organisme extraterrestre et



humain au travers de connaissances scientifiques. L'accès à l'intérieur de ces robots organiques se fait par des modules du nom d'entry plug et chaque Eva a besoin d'une synchronisation parfaite avec le pilote pour que cela s'active. On a l'exploitation de la technologie comme élément de fusion entre des êtres de chaires. Chaque robot Eva a la particularité d'être possédé ou plutôt d'être lié à un esprit. L'Eva 01 est possédé par l'esprit de Yui Ikari, la mère de Shinji et la femme de Gendo Ikari (directeur de la NERV). L'Eva 02 est possédé par l'âme de la mère d'Asuka. Le robot devient un incubateur et un véhicule de transport d'esprit. La technologie n'est pas au centre de la narration, elle est plutôt un moyen pour révéler et atteindre des positions, des sensations, des émotions, des contacts irréalistes comme avec la mort, l'âme, le créateur, le rêve. Elle est un moyen de contact, un intermédiaire narratif, pas une finalité ou un but. Le troisième élément technologique dans

la série est le clonage au travers du personnage de Rei Ayanami. Elle a été créée génétiquement à l'aide de l'ange Lilith et du génome de la mère de Shinji. Elle est une répercutions de Yui Ikari. On découvre dans un épisode qu'il existe de multiple corps de Rei et quelle n'est qu'une production en série. La seule différence s'est quelle possède un esprit et une conscience. Son rôle permet de voir une confrontation entre le corps et l'esprit : l'importance du lien entre les deux. Dans *Evangelion*, ils surnomment le lien entre corps et l'âme l'AT field. Rei Ayanami est un sacrifice physique face à l'ennemi. On peut donc déjà remarquer que la technologie est dans les trois cas utilisé pour se confronter à la mort. Tokyo 3 disparaît sous le sol pour survivre à l'attaque des anges. Les Eva sont là pour les combattre et Rei est lié au sacrifice et à la renaissance d'un être disparu. La technologie devient donc un art subtil de transcription d'un état ésotérique²⁵ et philosophique de la personne face à la mort. Elle traduit l'importance de l'aspect technique dans le développement des personnages.

Mais au milieu de cette technologie, des personnages féminins émergent donnant l'appoint pour le jugement et le développement narratif. Le premier personnage est le déclencheur de l'univers narratif. C'est le personnage de Lilith. Elle est un personnage mystérieux, et possède un nom avec une signification religieuse importante. Elle est enfermée sous la NERV. Elle est un être extraterrestre. Avec Adam elle est une graine de vie, ce sont des êtres qui créent la vie sur des planètes. Ils sont surnommés les anges. Adam a donné la vie à 17 anges et est entré dans le coma. Ensuite Lilith est arrivée sur terre et a donné naissance à l'humanité qui est surnommée Lilims. Or deux graines de vie ne peuvent coexister sur une même planète. L'explosion d'Adam en antarctique déclenche le second impact et les 17 anges sont attirés par Lilith pensant que c'est Adam. L'ange Lilith a donc le nom du premier être féminin de la religion catholique. Figure égale au premier homme, elle aurait été créée à partir d'argile comme Adam. Elle est donc une figure de résistance et de donneuse de vie et de mort, elle est donc la figure de la mortalité. Dans la série, elle est donc à l'origine de l'être humain. Son aspect est celui d'un être à multiple yeux avec un triangle sur le visage. Dans des sociétés traditionnelles, elle est le symbole de la femme et de la stabilité. Par l'intermédiaire de ce personnage, nous avons tous les personnages principaux qui sont

²⁵ Un ensemble de mouvements et de doctrines relevant d'un enseignement élitiste caché, souvent utilisé dans la culture populaire pour parler de courants de pensée faisant partie de sociétés secrètes.

impactés dans leurs objectifs et leurs obstacles. On remarque qu'en plus de Lilith, nous avons une majorité de rôles féminins. On a deux pilotes féminins : Asuka et Rei. Dans la direction de la NERV, nous avons une scientifique Ritsuko et la directrice Misato puis nous avons des personnages importants du passé: Naoko (la mère de Ritsuko) et Yui Ikari. Les deux seuls personnages masculins sont de la même famille : Gendo et Shinji Ikari. Nous avons une prédominance de la féminité dans la narration qui accompagne le personnage principal. On remarque que deux trinités sont mises en place, en référence à la trinité chrétienne²⁶ mais aussi à la trinité familiale. La première trinité est celle des pilotes composés de Shinji Ikari entouré de Rei et Asuka. Cette trinité se construit autour de la notion de rejet et du rapprochement entre chaque personnage, entre le lien qu'entretient Shinji avec les deux autres. La deuxième trinité est celui entre Shinji, Misato et Asuka qui est la création de la cellule familiale dans l'habitation de Misato. La dernière trinité est celle de la direction de la NERV composé de

Gendo, Ritsuko et Misato. Dans chacune des trinités, la femme est en majorité et elle domine émotionnellement. Elles s'expriment plus que l'homme renfermé et instable



dans ses émotions. Mais la trinité la plus importante est celle composé de Gendo Ikari, Shinji Ikari et Yui Ikari avec l'assistance de l'eva-01. Il sert d'incubateur d'esprit. C'est la seule trinité avec l'homme en majorité, hors la femme n'est pas présente physiquement. Elle a un substitut l'eva-01. Le robot produit un effet d'effacement mais de présence mentale par rapport aux autres trinités. Ce qui expose les personnages par rapport aux vides de leurs consciences. La présence d'être féminin dans chaque Eva est ce qui permet leurs actions et leurs mouvements. Le personnage féminin sert de déclenchement et il sert à l'activation de la technologie permettant de combattre les anges d'Adam. On a un conflit entre l'homme et la femme au travers d'Adam et de Lilith représenté par les anges et les Eva. Chacun représentant deux éléments de la mythologie : l'immortalité pour Adam et la mort pour Lilith. Ceci va prendre son importance par la suite. Mais il reste un dernier personnage féminin sur lequel nous nous ne sommes pas encore concentré qui est Rei Ayanami. Elle est

²⁶ Dogme du dieu unique en trois entités : le Père, le Fils et le Saint Esprit, ils ont la même essence mais ils sont fondamentalement distincts.

un personnage à part, particulier dans la narration. Elle est le premier pilote d'Eva. Elle est un être créé génétiquement à partir de Lilith²⁷ (l'être originel) et le génome de Yui Ikari. Elle est donc une création féminine, création de vie par l'humanité. Elle est le symbole de l'apparition de la vie. Mais elle a aussi l'image de production de série d'une société industrielle vue à l'épisode 26 où on découvre une salle occupée de centaines de corps de Rei sans vie, des coquilles où il n'y a pas d'esprit. Rei n'est donc qu'un être fractionné entre son rôle humain et son rôle de messenger. On se rapproche par-là avec le rôle du major dans *Ghost in the Shell*. Mais la différence avec Rei Ayanami est son lien avec Gendo Ikari et l'existence d'émotions qui grandissent envers Shinji. On a la figure d'un être découvrant les imperfections, les difficultés humaines. Elle est un personnage fermé, sans émotions, instable et sans contact extérieur. Elle va par la suite devenir plus sereine. Elle contraste avec Shinji, un être stable avec ses émotions et avec des contacts qui va par la suite se renfermer. Ayant la même origine, la mère de Yui, l'idée que Shinji et Rei soit deux faces d'une même pièce fait son chemin. Son rôle de récepteur, d'incubateur sert à comparer son personnage avec les unités d'Eva qui ont la même origine surtout l'Eva 02 qui est aussi une création à partir de Lilith avec l'âme de Yui dedans. Ce parallèle de création entre Rei et l'Eva installe un parallèle d'existence avec le questionnement sur l'organisme vivant. On a un avatar organique de résistance à la mort et on a la création d'un complexe d'œdipe car une proximité amoureuse naît entre Rei et Shinji hors elle est une sorte de création réincarnée de sa mère. La narration d'*Evangelion* est complètement liée à l'affrontement d'une mère et son enfant et d'une femme et un mari. La technologie et la femme sert à lier au travers de ces deux rôles situés à chaque extrémités de la narration : Lilith l'origine et Rei, Eva – 01 l'aboutissement (l'un le corps et l'autre l'esprit). Ceci permet de faire un marquage spatial et temporel autour du personnage principal au travers de ses objectifs. On découvre que chaque personnage féminin a un lien étroit avec la mort. Ceci est utilisé dans la narration pour le développement des objectifs principaux. La remise en question par Shinji, Asuka et Rei de leurs existences. Ceci dû à la non capacité de chacun à faire le deuil. *Evangelion* utilise la religion et la figure première de la femme comme moyen de confrontation avec le deuil et d'affrontement de la mort. Chaque personnage de la série a la particularité d'avoir vécu un moment de tragédie. Dans la série, nous avons un épisode sur la mort d'un personnage

²⁷ Lilith : première femme et compagne d'Adam dans la bible, elle est présente dans différentes religions et mythologie comme celle des sumériens, des akkadiens ou les autres religions hébraïques

proche auquel ils ont assisté: la disparition de Yui Ikari, le suicide de Naoko et la mort de la mère d'Asuka. Tous ces personnages féminins sont utilisés comme éléments impactant le spectateur en abondance visuelle.

Le personnage principal de la série est Shinji Ikari. C'est par son intermédiaire que le spectateur découvre l'univers filmique et les autres personnages. Autour de sa sphère proche navigue trois personnages féminins importants : Rei, Asuka et Misato. A leurs contacts, il va apprendre qui il est et à accepter le monde dans lequel il vit. Tout en le guidant dans la résolution narrative. Chacun des personnages confrontant Shinji avec un problème personnel, Misato étant la référence avec le conflit familial, la perte du chez soi. Asuka quant à elle, elle installe le conflit avec l'acceptation de la non-reconnaissance et l'instabilité émotionnelle. Quant à Rei, c'est la confrontation avec le complexe d'œdipe²⁸. Dans le 1^{er} épisode, par exemple la question de l'habitation de Shinji pose problème, vivre seule. Misato l'emmène chez elle pour aussi créer la notion de foyer. La série fait aussi intervenir des points psychanalytiques.

Anno lie le mythe de la création à une logique scientifique et théorique au travers de concepts physiques mécaniques et quantiques. Ceci lui permet de solidifier son univers et lui donner une cohérence réaliste mais face à ça, on découvre que les règles de bases de protection de la nature ou d'humanité sont omises, aucun dogme face à la mort. La destruction du monde est normale, la mort, la destruction de la nature font partie du quotidien. Ce qui rend abstrait et surréaliste la série. On a par là une transcendance du désir qui prend le pas sur l'existence terrestre. L'historien suit un groupe d'hommes voulant assouvir un désir en ne prenant en compte aucune contrainte. L'histoire est une sublimation du désir et du rejet. L'Eva est une unité qui devient un moyen d'expression de la conscience profonde de l'être. La génétique permet d'ouvrir les portes que la nature rend inaccessibles. Evangelion a pour ainsi dire un aspect clinique. Anno exploite beaucoup de concepts psychanalytiques : l'acte manqué, la libido, la névrose, le refoulement, la position dépressive, l'effet miroir. Ces différents symptômes se retrouvent dans chaque personnage. Les combats des Evas sont aussi souvent instables, dénués de réalité militaire et martiale. On les retrouve plus souvent dans des positions de survie désespérée, de fuite et de nombreuses

²⁸ Concept psychanalytique freudien : c'est le désir inconscient d'entretenir un rapport sexuel avec le parent du sexe opposé et celui d'éliminer le parent rival du même sexe.

interventions externes (La mère de Shinji dans l'Eva 01), ceci sublimant l'état maladif des personnages. Il se joue alors un conflit dans l'appareil psychique du patient. Shinji pénètre dans l'Eva (être organique avec l'esprit de sa mère), un liquide l'entoure le lcl qui provient de l'ancre de Lilith. Il devient un parallèle aux liquides utérins, on a retour de 'l'enfant dans le ventre de la mère. Ce qui crée la confrontation de l'être avec son passé. Il fait partie de ces circonstances inconcevables et absurdes que la psyché cherche à contextualiser. Comme par exemple Gendo qui au lieu d'accepter la mort de sa femme utilise la recherche scientifique et l'ésotérisme pour la retrouver.

La technologie devient un moyen pour Shinji d'affronter ses traumatismes et son passé



douloureux. Nous avons le même parallèle avec les deux autres pilotes qui forme la trinité. Asuka et le non reconnaissance de sa mère vers elle et Rei avec sa recherche d'existence et d'émotion. Ceci fait rappeler le film Shutter Island de martin Scorsese. Nous avons la mise en place de la pathologie de chacun et de leurs symptômes au travers d'un univers scientifico-esotérique. Une création imaginaire du patient lui permet une confrontation et une

tentative de résolution du problème psychologique, or le problème du personnage de Di Caprio dans *Shutter Island* est le même que celui de Shinji et Gendo dans *Evangelion*. La prédominance du passé sur le présent avec la non –acceptation de la mort d’un être chère : la mère et la femme. On a donc aussi un traitement du deuil par l’intermédiaire ici d’un conflit apocalyptique à la place d’une enquête policière pour *Shutter Island*.

Le deuil est un problème majeur pour au moins 5 personnages de la série : Shinji et Gendo Ikari pour la mort de Yui Ikari. Asuka pour sa mère, Misato pour son père et Ritsuko Akagi pour sa mère. Dans chacun des 5 cas, c’est la perte d’un parent proche qui déclenche l’attaque psychique et le déni. L’exemple le plus probant est le personnage de Gendo Ikari. La perte de sa femme est le déclencheur de sa participation dans le plan de complémentarité de l’humanité. Il change son nom de départ Gendo Rokubungi en Gendo Ikari pour s’approprier le nom de sa femme, il la recrée partiellement en la personne de Rei Ayanami. Son déni le guide dans la science; il détruit son contact avec la réalité et la sphère affective et relationnelle. Il s’enferme dans un délire de retour suicidaire auprès de sa femme pour cela il défie l’éthique, la logique du cycle du vivant et son lien avec Shinji. Ce déni du deuil l’enfoncé dans un délire paranoïaque. L’autre personnage impacté par le deuil est bien sûr Shinji, tout comme Gendo il est dans une forme de rejet au travers du rejet de l’unité familiale et la perte de repère. Il s’attache dans une solitude et une souffrance physique ; ce n’est que l’affrontement visuel avec son père et le soutien volontaire ou involontaire des personnages féminins qui le font avancer ; contrairement à son père il affronte son déni au travers de l’Eva 01 et de sa proximité physique avec sa mère. Les deux derniers épisodes de la série ont provoqué une polémique auprès du public car ce sont des introspections de Shinji sur lui-même, dans un enfermement visuel dans l’Eva et une noirceur visuelle. On découvre la plupart de ses traumatismes, les obstacles qui l’y ont amenés et le nœud de résolution qui se retrouve être le même que dans *Shutter Island*, la libération ou la régression.

On a donc une narration qui articule son présent autour de la résolution tardive et désespérée d’un deuil non effectué ou mal effectué. Le nœud du problème est un conflit interne du personnage entre un désir et une réalité qui lui échappe. Freud l’a souvent mis en exergue dans sa recherche psychanalytique. L’utilisation par Anno du complexe d’Œdipe est un moyen pour mettre en avant le comportement de rejet au travers de la production

scientifiques et spirituel. Tout ce combat entre l'être et le deuil est permis par un personnage Lilith. Elle est le déclencheur de ce travail psychique au travers de ces différents être créée à partir d'elle qui sert de guide au personnage principal Shinji Ikari. Elle est à l'origine de l'Eva 01 dans lequel l'esprit de Yui est enfermé. Rei est créée à partir d'elle, de son génome. Elle est à l'origine du plan de complémentarité mais surtout à l'origine de l'humanité. On voit que l'évolution de Shinji et Gendo sont liés dans leurs obstacles et leurs objectifs aux personnages féminins. L'être féminin dans *Evangelion* est exploité par Anno comme élément pour créer l'univers ésotérique permettant l'affrontement psychologique. Dans la série, un personnage déclare que l'humanité a atteint les derniers stades de son évolution pour qu'elle puisse s'améliorer, il faut qu'elle renaisse sous une nouvelle forme plus proche de celle des anges. C'est au travers de cette recherche de forme que Rei va être créée dans le seul but d'être le détonateur du Third Impact, déclencheur de cette évolution. L'Eva est la métaphore d'un avatar maternel, figure de la renaissance dans lequel Shinji va être plongée. Lilith est donc le lien entre le développement technologique et l'utilisation de la génétique comme moyen de transgression de la mort pour l'humanité, ceci permet la confrontation avec le deuil et s'accorder avec la notion de nouveau cycle de la vie. L'être féminin sert avec la modification génétique dans *Evangelion* comme figure psychanalytique et de confrontation avec le deuil. Elle est exploitée comme un moyen de confrontation avec le complexe maternel. Un complexe très présent au Japon et centrale dans son existence, le noyau familial est ce qui impose et forme les Japonais dans les divers codes sociaux et règles du pays. Ceci est apporté par la femme au foyer, pilier de la société japonaise. La figure féminine est donc une figure du deuil dans *Evangelion* et la technologie un intermédiaire religieux et surnaturel de contact. Le lien de la technologie et du féminisme et son utilisation est donc différent de celui de *Ghost in the Shell* et *Métropolis*, tout en ayant un but commun.

Dans cette partie, nous avons donc étudié le rôle que tient la femme en lien avec la ville technologique. Nous avons trois films de trois auteurs différents, chacun exploitant la technologie différemment pour faire avancer une idée propre, mais surtout prenant une direction d'interprétations différentes. Nous avons un univers où robot et humain se côtoient et s'opposent, nous avons un univers où les humains fusionnent avec la technologie et pour

finir nous avons une approche génétique de l'homme et le mécha. Chacun des trois films étudiant un point de la société : crise identitaire, le conflit social et la notion de deuil. Mais au travers de ces trois traitements une figure commune se détache : la femme. Dans chacun des cas la femme a un rôle narratif central. Elle permet le développement du questionnement de chaque film mais aussi dans chacun des cas elle est une passerelle d'étude. Dans *Ghost in the Shell*, elle est aux cœurs du sujet narratif et l'objectif principal est ancré dans le corps du personnage féminin. Il en est la question principale du film. Dans *Métropolis*, elle est le déclencheur du conflit social mais surtout une métaphore du Japon dans la crise des années 90 par rapport à la société des années 30, 40. Le personnage féminin sert à créer le parallèle et à installer les obstacles qui provoquent les interrogations. Dans le dernier film de la partie, la technologie prend une autre tournure car elle est exploitée de façon ésotérique et psychanalytique. On utilise la technologie comme élément de contact avec la mort, la figure féminine est le déclencheur de ce contact par la mythologie et l'acte génétique originel. On a donc dans les trois films, trois cas différents de l'exploitation de la technologie au travers d'une figure commune : la femme. Chacun interrogeant des troubles particuliers de la société japonaise : l'identité japonaise, le conflit social, le deuil lié à l'époque dans lesquels les films ont été réalisés. Toutes ces questions ont été soulevées. La crise a amené la population dans un état de crise et de désintégration sociale. Mais au travers de cette figure de crise commune qu'est la figure féminine. On remarque qu'un élément récurrent lié au personnage féminin revient en conclusion du rôle du personnage. Dans chacun des cas, une sorte de nouveau cycle de vie se met en place. Dans *Ghost in the Shell*, on a un nouvel être Kusanagi qui est la figure de l'adaptation, dans *Métropolis* on a une nouvelle société où robot et homme voyage dans une cité horizontale et non plus verticale. Dans *Evangelion* on a un troisième impact qui se déclenche et une introspection personnelle qui permet une libération finale de Shinji et Rei. On a dans les trois cas un secteur de la technologie qui permet de percevoir l'état social et psychique japonais des années 90, 2000. Mais aussi la base philosophique de survie des japonais. La même chose s'est vue dans les deux autres piliers de la structure de la société japonaise.

Conclusion

Le cinéma d'animation est un art de la création. Il offre la possibilité de créer une histoire, un univers complet. Le réalisateur peut interagir sur tous les éléments composant son cadre. Il peut créer le décor de toute pièce, décidé du type de lumière et de la durée précise de chaque plan. Il peut donner le visage qu'il veut à ses personnages et décider de leurs corpulences. Il a aussi le pouvoir d'agir sur la création de leurs mouvements. Mais surtout le dernier pouvoir qu'il a, c'est qu'il peut donner un style graphique à son film pour qu'il puisse s'accorder avec son propos. Le réalisateur possède un énorme pouvoir de décision dans sa création. Chaque choix est prévu et pensé à l'avance. Quand les divers réalisateurs du corpus font leurs films, chaque élément présent est pensé longtemps en amont. Ceci donne aux arguments, aux thèmes abordés dans les films une consistance en terme de volonté créatrice. Dans le corpus, nous avons des films qui proviennent de réalisateurs comme Miyazaki, Oshii, Kon, Rintaro. Ils ont chacun leurs styles, leurs thèmes de prédilection, leurs visions du monde. Mais même en allant dans des directions différentes, ils ont tous exploités des éléments communs qui deviennent des récurrences dans le cinéma contemporain japonais. Durant une même période, chacun des réalisateurs a exploité la figure féminine pour mettre en avant des situations difficiles, conflictuelles et apporter un message. La majorité des films s'étalent sur une dizaine d'année, seul *Nausicaa* a été fait quelques temps auparavant. Ils interviennent pour la majorité dans ce que l'on appelle « la décennie perdue », une période qui intervient après la crise de 1986 à 1990. Ils mettent en avant la difficulté sociale du pays et surtout l'affrontement entre la population japonais, surtout la population jeune, et la société.

Cet affrontement social et la difficulté qui en résulte est représenté par une figure commune dans toutes les œuvres : La femme, surtout la jeune femme. La femme symbole de confrontation et de résistance face à la mort. Elle est le lien entre le monde des vivants et le monde des morts dans la mythologie japonaise. Dans chaque film, elle intervient comme un être hybride. Elle est partagée entre une société et ses codes et une humanité perturbée et

dans un état de difficulté. Elle est utilisée dans différents rôles comme la figure de résistance, du renouveau, de l'adaptation ou de la maturité. Elle intervient dans chacun des piliers de la société japonaise. Le mémoire est divisé en trois parties, chacune représentant un des piliers de la société japonaise. La première partie, le monde de la nature, est le monde traditionnel japonais lié à la culture shintoïste. Cette culture se confronte au modernisme du pays et tente d'exister. Le symbole de cette confrontation est figuré par la femme. Dans *Nausicaa*, *Princesse Mononoke*, *Origine*, *le Royaume des chats*, elle est le seul être hybride. Elle est l'unique personne à être lié à deux mondes différents : l'animalité et l'humanité, la forêt et l'humanité. Cette hybridité crée une instabilité dans la personne figurée qui se retrouve entre un monde de la nature et du religieux, avec ses valeurs ancestrales disparaissant ou en voie de disparition, et une puissance technologique. Mais en étant le symbole de cette souffrance narrative, elle est la métaphore d'une souffrance sociale où paysan, citadin, vivant du respect de la nature et du système traditionnel, se retrouve en difficulté dans ce mode de vie. Dans chacun des films du corpus, une autodestruction se produit avec la femme qui en est à l'origine puis un renouveau apparaît.

Le personnage est ensuite exploité dans un deuxième pilier de la société : les codes sociaux, le respect de la hiérarchie. Le Japon est un pays ultra codifié où honneur et respect sont les mots d'ordres qui régissent la société. C'est autour de cette façon de penser que plusieurs fonctionnements industriels se sont créés. Le réalisateur Satoshi Kon se confronte à ce mode de fonctionnement au travers d'un des modes responsables de la diffusion de cette structure sociale : le monde médiatique. Trois personnages, d'époques différentes, se retrouvent en difficultés entre deux personnalités : le rôle médiatique et la véritable personnalité. Une dualité est mise en place entre l'identité de la vie réelle et l'identité de la vie fictionnelle. Le personnage se retrouve englué dans un monde et se retrouve à essayer de trouver une résistance psychologique et sociale. Le réalisateur exploite le cadre pour traduire l'état émotionnel du personnage principal féminin et transcrire une figure de résistance à cet état social. La troisième partie se concentre sur l'intervention de la technologie dans la vie humaine et les difficultés d'existence qu'elle peut engendrer. Elle est le poids lourd du Japon. Les industries technologiques permettent au pays de survivre face à la crise. Ils représentent 40% du PIB japonais. On surnomme ces conglomérats d'entreprise : les Keiretsu. Elles possèdent des filiales dans tous les secteurs de la société. Dans chacun des

films, on a un personnage féminin qui a subi des modifications corporelles ou a été créé de toute pièce par une entreprise. Une moitié de son existence résulte donc de la société. Ceci est utilisé pour représenter le conflit que cela produit chez l'homme, il crée un questionnement identitaire autour de la réalité de son humanité que la société lui a enlevé. Il pose la question du conflit social entre le pouvoir et la base que la robotique provoque. Mais surtout il installe la mort parmi le vivant et le rejet d'existence. La technologie crée de l'instabilité à l'intérieur de l'homme et à l'intérieur de la société.

La femme est un être symbolique. Dans chacune de ses œuvres, elle est un personnage central, un objectif de narration ou un protagoniste avec des objectifs communs : la confrontation avec la détérioration d'une société. Que le personnage s'appelle Kutsanagi, Toola, Chiyoko, Mima ou Tima dans chacun des cas, elle subit des difficultés qu'aucun autre personnage ne subit dans chacune des œuvres. Son corps se fait détruire, elle subit des troubles psychologiques, elle a perdu toute sa famille et se retrouve isolé dans un nouveau monde. Seul l'être féminin doit dans la narration faire face à une souffrance sociale et psychologique terrible. Elle devient le symbole d'une société en désagrégation. En 1990, des groupes de jeunes montent des bandes de motard qu'on appelle les Zokus. Ce sont des jeunes déscolarisés, aux chômages qui se retrouvent ensemble en moto. Ils vont de ville en ville pour s'amuser et occuper leur temps libre. Ils cherchent un but à leurs vies. Ceci est la vie de la plupart des jeunes de l'époque que tous les réalisateurs veulent représenter au travers d'univers sombres visuellement, narrativement et socialement dont le personnage commun servant de figure est donc la jeune femme. Mais le monde artistique peut aussi l'utiliser pour créer une figure historique qui devient le symbole d'un monde cyclique. Le Japon est un pays qui a toujours vécu entre crise et renouveau. Le système impérial japonais se construit autour de cette notion de cycle. Chaque règne est situé dans une ère, actuellement au Japon ils sont dans l'ère Heisei. A chaque mort d'empereur, le pays change d'ère et de cycle de vie selon leurs codes. L'empereur, à sa mort, prend le nom de son ère. La société civile japonaise est construite sur cette idée de changement de monde. Tout ceci s'accordant avec le modèle culturelle japonais qui est l'« Akanai », l'éphémère, et le symbole de cet éphémère est dans les films la femme. Pour les japonais, la mort fait partie du quotidien et tout être vivant doit vivre et mourir cela fait partie de l'évolution de la nature. C'est cette disparition qui permet au monde d'évoluer et d'avancer. La mort est un

élément fondamental dans l'existence du pays japonais, il en a peur et il le respecte. Mais l'éphémère, la fugacité sont liés à un pays instable géologiquement ou tout peut disparaître dans une catastrophe naturelle. La notion de reconstruction fait partie de la base d'existence du japonais. Dans chacun des films du corpus, la femme est la figure d'un monde éphémère et sa présence est toujours fugace. Dans la moitié des films, le personnage meurt et renaît des cendres en un être nouveau comme le phénix. Dans chacun des cas, c'est la dernière scène du film qui donne un espoir dans le futur des différents univers diégétiques. On voit que ceci est ancré dans la culture japonaise et leur permet de survivre.

On peut donc voir que le personnage féminin est donc utilisé dans trois cas différents : la première partie une introspection externe. Elle est le symbole d'un conflit externe entre deux groupes membres de la société japonaise : le monde traditionnel et le monde moderne. Ensuite elle sert dans la deuxième partie à une introspection interne. Elle est le symbole du conflit entre le personnage médiatique et le personnage réel. Un combat schizophrénique pour la reconnaissance dans la société de sa véritable personne, de son véritable caractère. La troisième partie allie les deux mouvances des précédentes parties. Un conflit externe, un combat social entre le monde technologique et le monde humain, et un conflit interne entre l'être humain fonctionnel et l'être humain libre penseur. Il montre l'impact du conflit social sur la psychologie humaine. Dans toutes les situations, le personnage féminin est le symbole de ce conflit. On a donc pu voir que le personnage féminin est primordial dans le cinéma japonais contemporain durant les années 90 et début année 2000. Il permet à la population d'affronter ces démons et d'avoir un symbole d'espoir. Elle est donc la figure d'un conflit social lié à la crise d'une époque.

Aujourd'hui, ce symbole est toujours présent dans le cinéma japonais et le nombre de films et séries avec un personnage principal féminin s'est multiplié. Mais leur rôle a changé en accord avec l'évolution sociale actuelle. Le monde japonais est devenu un monde où l'image et le monde médiatique prime sur tout le reste et les femmes sont devenues celles qui dirigent ce monde médiatique. Ce sont elles qui décident des modes et qui imposent leurs règles, ceci provoquant des crises de masculinité au Japon avec par exemple l'apparition d'école pour former les hommes à aborder les femmes. Le rôle des femmes a changé aujourd'hui pour devenir un autre symbole en accord avec l'état social du pays d'aujourd'hui. Ceci étant lié au fait que ce pays est à l'origine un pays à structure matriarcale et qui n'est devenu patriarcal

qu'à la suite d'influence extérieur venant de chine. La femme hybride est donc la figure d'un conflit social dans une époque en crise. Elle exploite le symbole de l' « Akanai », l'éphémère pour traduire la mentalité du Japon.

BIBLIOGRAPHIE

L'esthétique du cinéma :

- COPPOLA, Antoine, *Le cinéma asiatique*, 2004, édition Broché
- BELLOUR, Raymond, *Le corps du cinéma: Hypnoses, émotions, animalités*, 2009, collection Trafic, édition P.O.L
- DEBRAY, Régis, *Vie et mort de l'image: Une histoire du regard en Occident*, 1995, édition Folio.
- GARDIES, André, *Le récit filmique*, Paris, Hachette, 1993.
- BOURDON Laurent, *Les Remakes*, édition Larousse, 2012
- LAVANDIER Yves, *La dramaturgie*, édition Le clown et l'enfant, 1994

Le cinéma d'animation :

- LUCCI Gabriele, *Le cinéma d'animation*, édition Hazan, 2006
- DENIS Sébastien, *Le cinéma d'animation*, édition Armand Colin, 2011
- SIFIANOS, Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Le Cerf, 2012

Le monde japonais :

- GIARD, Agnès, *L'imaginaire érotique au japon*, 2006, édition ALBIN MICHEL
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte, *L'animation japonaise, Du rouleau peint aux Pokémon*, 2010, édition Flammarion.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte, *Les estampes japonaises, média de l'époque d'Edo*, 2013, <http://www.nippon.com/fr/views/b02305/>
- Article de Anime Kun, *le business de l'animation japonaise*, 2014, <http://www.anime-kun.net/webzine/decryptage-le-business-de-lanimation-japonaise-1490>
- Conférence-débat à Mont Saint-Aignan, *Manga et animation japonaise : une vision du monde*, 2003, http://7ombre.free.fr/pagesinternes7o/conference_rouen.htm

- CHATRIAN, Carlos, GRAZIA, Paganelli, *MANGA IMPACT! Le Monde de*

L'animation japonaise, Phaidon, 2010.

-DEQUEN Bruno, l'anime en quête d'identité,
http://www.synoptique.ca/core/en/articles/dequen_anime/

-BELLEVAIRE Patrick, « l'autre de l'autre » Contribution à l'histoire des représentations de la femme japonaise, 1994, http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/mots_0243-6450_1994_num_41_1_1925

Au sujet de Perfect Blue :

- ZUGASTI Nicolas, L'ouvreuse, <http://louvreuse.net/analyse/perfect-blue.html>

-BARDOT Nicolas, Film de Culte, <http://archive.filmdeculte.com/culte/culte.php?id=60>

-MAETH, Clan Takeda, <http://www.clan-takeda.com/asiemute/articles/263/perfect-blue/>

Au sujet de Paprika :

- AVENEL Vincent, critique paprika, <http://www.critikat.com/actualite-cine/critique/paprika.html>

- AGATHE, Quelques repères sur l'animation japonaise : histoire et représentation des femmes, <http://www.lecinemaestpolitique.fr/quelques-reperes-sur-lanimation-japonaise-histoire-et-representation-des-femmes/>

Autour de Mamoru Oshii :

- DE VELP Axel, Tenshi no Tamago, <http://www.oshiimamoru.fr/analysetenshi.html>

- DE VELP Axel, Avalon, <http://www.oshiimamoru.fr/analyseavalon.html>

-ZILBERMAN Jean-François, Naissance légendaire du Japon, 2015,
http://www.herodote.net/11_fevrier_660_avant_JC-evenement--6600211.php

-CHAPPUIS Romain, Le Japon est-il le pays des catastrophes naturelles ?, <http://www.culture-sens.fr/pour-se-faire-une-idee/4027/le-japon-est-il-le-pays-des-catastrophes-naturelles>

-PELLETIER Philippe, La Fascination du Japon, 2012,
http://www.lecavalierbleu.com/f/index.php?sp=liv&livre_id=335

- CENA Mathias, la fascination mutuelle du Japon et de la France, 2014,
<http://www.20minutes.fr/culture/1504483-20141219-deux-expos-ligne-montrent-fascination-mutuelle-japon-france>

- GUILLOT Catherine, *Corps Hybrides et métaphores de la peau dans l'art contemporain*, 2004, http://www.brown.edu/Research/Equinoxes/journal/Issue%204/eqx4_Guillot.htm
- AGATHE, *Les héroïnes de Miyazaki : représentation physique, personnalité et mise en scène*, <http://www.lecinemaestpolitique.fr/les-heroinnes-de-miyasaki-representation-physique-personnalite-et-mise-en-scene/>
- LAGANE Jean, « Catastrophes au Japon et complexité des relations homme/nature. De l'apport de la médiancée... », *Amnis* [En ligne], 13 | 2014, mis en ligne le 27 septembre 2014, consulté le 04 septembre 2015. URL : <http://amnis.revues.org/2104> ; DOI : 10.4000/amnis.2104
- ALLEMAND Sylvain, « La culture japonaise fait de la nature la source de l'ordre social, *Libération*, 25/01/2001, http://www.liberation.fr/week-end/2001/08/25/la-culture-japonaise-fait-de-la-nature-la-source-de-l-ordre-social_375212
- PELLETIER Philippe, « L'homme, la nature, les sciences et les catastrophes au Japon », 07/03/2012, <http://www.franceculture.fr/emission-planete-terre-%E2%80%99homme-la-nature-les-sciences-et-les-catastrophes-au-japon-2012-03-07>
- SEIICHI Kondon, « Les Japonais et la culture japonaise », 22/03/2013, <http://www.nippon.com/fr/column/g00085/>
- SCHERRER Jean-Baptiste, *Esthétique et poétique du loup dans l'animation japonaise*, Paris 1, 2014 <http://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01060087/document>
- OGINO Fumitaka, « Nature, rupture et modernité au Japon », 1995, http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/quad_0987-1381_1995_num_27_1_1119
- BERQUE Augustin, « Représentations de l'urbanité japonaise », *Géographie et cultures* [En ligne], 1 | 1992, mis en ligne le 06 janvier 2014, consulté le 04 septembre 2015. URL : <http://gc.revues.org/2548> ; DOI : 10.4000/gc.2548
- MALHERBE Michel, « SHINTO – JAPON Qu'est-ce que le shintoïsme », <http://www.1000questions.net/fr/religions/religions2.html>
- CROOSON Lionel, « Les Japonais et le culte de la nature », *National Geographic*, 23/05/2015, <http://www.nationalgeographic.fr/17799-les-japonais-et-le-culte-de-la-nature/>
- PELLETIER Philippe, « Le Japon : Géographie, géopolitique et géohistoire », Editeur Sedes, 2007
- PELLETIER Philippe, « L'insularité dans la Mer Intérieure », Editeur Pu Bordeaux, 1995,

Autour du corpus :

- REGNER Gael, « Hayao Miyazaki, cartographie d'un univers », Editeur Les Moutons Electriques, 2010,
- MAKOTO, « Vision d'Escaflowne – Atlantide, le mythe », 18/05/08, <http://www.clan-takeda.com/asiemute/articles/691/vision-descaflowne/>
- Xavier, Le Royaume des Chats, 2002, http://www.butta-connection.net/films/neko_creation.php
- BOUNTHAVY, « La représentation du corps féminin dans le manga et le dessin animé japonais : robots, cyborgs, intelligences artificielles », 06/01/2014, <http://bounthavy.com/wordpress/manga/la-representation-du-corps-feminin-dans-le-manga-et-le-dessin-anime-japonais-robots-cyborgs-intelligences-artificielles/>
- COLLIGNON Stéphane, « La structure cristalline dans Millenium Actress », 2003-2004, http://www.academia.edu/1403269/La_structure_cristalline_dans_Millenium_Actress
- SILVIO Carl, « Refiguring the Radical Cyborg in Mamoru Oshii's « Ghost in the Shell » », Science-Fiction Studies, Vol. 26, No. 1 (Mar, 1999), pp. 54-72
- BOUNTHAVY, « Ghost in the SHELL : héritage du film de Mamoru Oshii », 08/09/2014, <http://bounthavy.com/wordpress/manga/ghost-in-the-shell-heritage-du-film-mamoru-oshii/>
- LEMIEUX Philippe, « article sur Métropolis », <http://www.iletaitunefoislecinema.com/chronique/1966/metropolis-de-fritz-lang-1927>
- ROUSSEAU Alexandre Fontaine, « Ghost in the Shell », <http://www.panorama-cinema.com/html/critiques/ghostintheshell.htm>
- BALUTET Nicolas, « L'identité au temps de la postmodernité : de l'usage du concept d'«hybridité » », 17/03/2014, <http://teteschercheuses.hypotheses.org/1141>

Fusion l'homme et l'artificiel :

- COLLIGNON Stéphane, L'allégorie dans Métropolis chez Lang et Rintaro, http://www.academia.edu/1403128/Lall%C3%A9gorie_dans_Metropolis_chez_Lang_et_Rintaro
- DE VELD Axel, Corps et identité, 2010, <https://notapaxamericana.wordpress.com/2010/05/11/20/>
- Le corbeau invisible, Ghost in the Shell, <http://www.lecorbeauinvisible.com/chronique/ghost-shell>
- RUBIO MARIN Miguel Federico, Le numérique en tant que véhicule de transcendance, 2013 http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo13/Rubio_Ludovia_2013.pdf
- CORCORAN Marc Joly, Fantasia 2014 – Mamoru Oshii et Ghost in the Shell, <http://www.kinephanos.ca/2014/fantasia-2014-mamoru-oshii-et-ghost-in-the-shell/>

- exposer n°5, décembre 2009 : Ghost in the Shell, http://cpes.over-blog.com/pages/Ghost_in_the_shell-2516227.html

- Blog de l'homme-grenouille, Ghost in The Shell : le chef d'œuvre méprisé, <http://lhommegrenouille.over-blog.com/article-ghost-shell-chef-d-oeuvre-m-pris-82960787.html>

- DE LAMARTINE Alphonse, « Le cyborg animé », 2009, <http://oshiimamoru.free.fr/articles.php?pg=art3>

Autour de Métropolis:

- Dossier de presse Métropolis de Rintaro, 11/06/2015 , <http://www.cinemalefrance.com/fiches/MetropolisRintaro.pdf>

-BUNEL Philippe, « Rintaro, le sombre merveilleux », <http://www.cinefuzz.fr/2010/01/25/rintaro-le-sombre-merveilleux/>

- GONZALEZ Francisco, « Osamu Tezuka's Metropolis (2001) », 05/05/2015, <http://filmconnoisseur.blogspot.fr/2015/05/osamu-tezuka-metropolis-2001.html>

- La cinémathèque de de TOULOUSE, Exposition « Métropolis dossier documentaire », 2012, http://www.lacinemathequedetoulouse.com/system/photos/45/original/Dossier_Metropolis_BD.pdf?1330329417

- ALFRO, « Portrait de légende : Osamu Tezuka », 28/10/2014, <http://www.9emearth.fr/post/dossier/manga/portrait-de-legende-2-osamu-tezuka-378>

Autour de Evangelion :

- SHINJI, « Etude sur Rei Ayanami », 2002, <http://evamedias.free.fr/reflexions.htm#Rei>

- NEGENERV.COM, « un autre regard sur Evangelion », http://www.negenerv.com/reflexion-evangelion_adh.html

- SURYCE, « La trilogie Rebuild of Evangelion : conflit entre personnages et intrigue », 6/07/2013, <https://backtoanime.wordpress.com/2013/07/06/la-trilogie-rebuild-of-evangelion-conflit-entre-personnages-et-intrigue/>

-BELDI Ariane, « Une (pas si) brève histoire de l'industrie japonaise du divertissement audiovisuel », 2014, <https://arianebeldi.wordpress.com/iii-1-les-facteurs-commerciaux-socio-culturels-et-esthetiques-de-la-globalisation-des-animes-a-partir-des-annees-70/>

Table des matières

Introduction	03
PARTIE I : L'homme et la Nature : la femme entre deux mondes.....	14
1. Origines et structures des récits.....	14
a) Nausicaa : création et structure narrative	14
b) Princesse Mononoke : création et structure narrative.....	18
c) Origine: création et structure narrative	21
d) Excaflowne: création et structure narrative	23
e) Le Royaume des chats: création et structure narrative	25
2. Ressemblances : les points communs.....	30
3. Nature et Cité: deux mondes en conflits	34
a) La Nature.....	34
b) La Cité.....	40
4. La Femme: un rôle commun	42
PARTIE II : La société et son ordre social : Un système schizophrénique.....	47
1. Le médium cinéma : un art schizophrénique.....	50
2. Les personnages : leurs conditions d'identité.....	61
3. Dualité : destruction de la jeunesse.....	71
PARTIE III : Technologie et femme : l'hybridité.....	79
1. Ghost in the Shell : la femme cybernétique.....	79
a) L'univers diégétique.....	79
b) L'environnement urbain.....	82
c) La contrainte corporelle.....	85
2. Métropolis : la femme robot.....	89
3. Evangelion : l'être génétique psychanalytique.....	100
Conclusion.....	110
Bibliographie.....	115

