La forêt de Princesse Mononoké d'Hayao Miyazaki : une contribution poétique à la prise de conscience environnementale

Mauricette Fournier

▶ **To cite this version:**

Mauricette Fournier. La forêt de Princesse Mononoké d'Hayao Miyazaki : une contribution poétique à la prise de conscience environnementale. Armelle Decaulne. Arbres et dynamiques, Presses universitaires Blaise Pascal, pp.203-218, 2013, Croisée des SHS, 9-782845-166080. halshs-00820508v2

HAL Id: halshs-00820508
https://shs.hal.science/halshs-00820508v2

Submitted on 23 Sep 2020

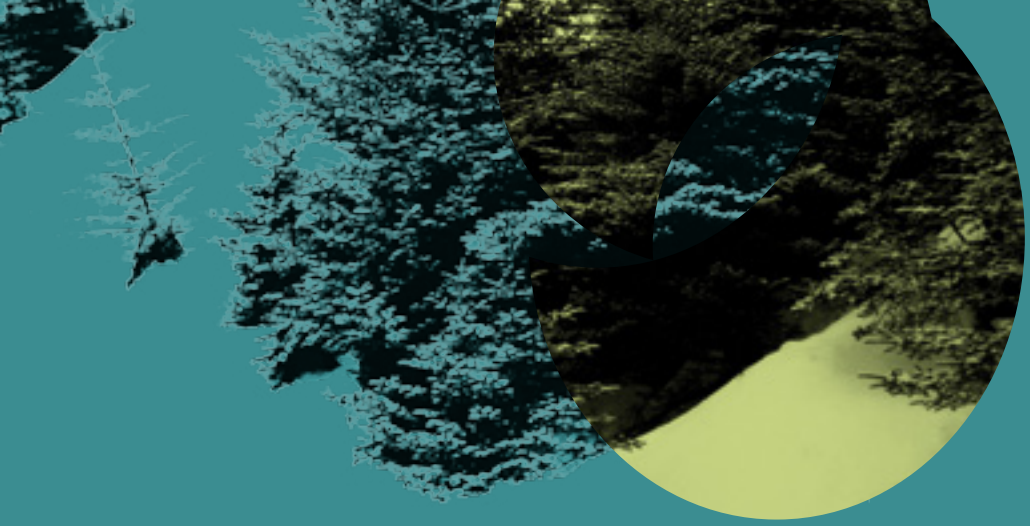
HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

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

Arbres & dynamiques

Études réunies et présentées par
Armelle DECAULNE

MSH CLERMONT-FERRAND
maison des sciences de l'homme



Arbres & dynamiques

L'arbre est par lui-même un objet de recherche, car il suscite un intérêt scientifique (écologie, botanique), économique (exploitation du bois), politique (gestions des espaces forestiers) et touristique (parcs, espaces de récréation), et ce à différentes échelles de temps et d'espace. À partir d'un objet commun, l'arbre, l'ouvrage présente les résultats de travaux en cours, expose les problématiques actuelles des acteurs de la recherche et de la gestion, les méthodes qu'ils mettent en place pour atteindre leurs objectifs ; leurs questionnements, interrogations concernant le passé, le présent et l'avenir sont également des sujets pertinents de discussion transversale. En s'associant au thème des dynamiques, notre volonté est de fédérer les acteurs de la recherche scientifique, mais aussi ceux des territoires (élus, porteurs de projets) et le monde forestier (techniciens, ingénieurs et propriétaires gestionnaires), tous porteurs de dynamiques variées autour de l'arbre.

collection croiSée H deS

ISBN (pdf)
978-2-84516-609-7

16€

Presses Universitaires Blaise Pascal ©

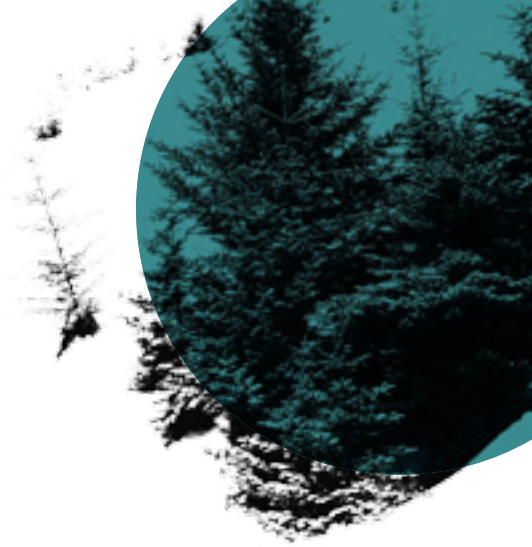
Maison des Sciences de l'Homme
4, rue Ledru — 63057 Clermont-Ferrand Cedex 1
Tel. 04 73 34 68 09 — Fax 04 73 34 68 12
Publi.Lettres@univ-bpclermont.fr
www.pubp.fr
Diffusion en librairie : C*i*D — en ligne : www.lcdpu.fr

Publié par la Maison des Sciences de l'Homme, Clermont-Ferrand

Illustration de couverture : Armelle Decaulne, *Plantation d'épicéas de Sitka (*Picea sitchensis*) sur les pentes d'Islande du Sud-Ouest*, janvier 2012.

ISBN (papier) 978-2-84516-608-0
ISBN (pdf) 978-2-84516-609-7

Dépôt légal : premier trimestre 2013



Sommaire

Armelle DECAULNE, Éric LANGLOIS, Manon CABANIS
Introduction 9

Partie 1 Bois des cours d'eau, bois des versants

Christophe BIGOT, Laurent ASTRADE, Frédéric BERGER, Jean-Jacques BRUN
Optimisation de la gestion des forêts à fonction de protection contre les chutes de pierres par l'utilisation des rémanents 15

Armelle DECAULNE, Ólafur EGGERTSSON, Þorsteinn SÆMUNDSSON
Summer growth tells winter tales: Dendrogeomorphology applied to snow-avalanche research in Northern Iceland 31

Łukasz PAWLIK
Remodelling of slope surfaces in the Suche Mts., SW Poland, as an effect of catastrophic windthrow caused by the Kyrill storm in 2007 49

Olimpiu POP, Stefan BUIMAGA-IARINCA, Markus STOFFEL, Titu ANGHEL
Réponse des épicéas (*Picea abies* (L.) Karst.) à l'accumulation des sédiments dans le bassin de rétention Dumitrelul (massif du Călimani, Roumanie) 71

Mircea VOICULESCU, Alexandru ONACA, Patrick CHIROIU
Dynamique forestière et impact des avalanches
par la méthode dendrochronologique
Vallée glaciaire Bâlea, massif Făgăraş (Carpates méridionales, Roumanie)..... 89

Partie 2 La forêt d'hier et d'avant-hier

François BLONDEL
Pré-inventaire des bois gorgés d'eau
du Néolithique à la période moderne découverts en Auvergne 105

Jean-Marc LUROL, Manon CABANIS
Deux charbonnières gallo-romaines en grandes fosses,
à Enversin sur la commune de Joux (Rhône) 129

Partie 3 Aujourd'hui, une forêt multifonctionnelle et ses activités plurielles

Éric LANGLOIS, Laurent RIEUTORT
« L'arbre des possibles » :
enjeux et jeux d'acteurs autour d'une Charte forestière
en Margeride de Lozère..... 157

Yves PETIT-BERGHEM
Les zones humides développées en environnement forestier
(Normandie, Limousin) : enjeux patrimoniaux,
dynamiques territoriales, et difficultés de gestion 179

Partie 4 Formes et paysages de l'arbre

Mauricette FOURNIER
La forêt de *Princesse Mononoké* d'Hayao Miyazaki :
une contribution poétique à la prise de conscience environnementale 203

Sébastien LARRUE
Ficus prolixa J.G. Forster: a bio-indicator of archaeological remains
in the Society Islands (French Polynesia)?
A preliminary study focusing on traditional knowledge in Tahiti..... 219

Yves-François LE LAY
La coutume hors-la-loi ?
La forêt dans les recueils des usages locaux à caractère agricole
de 1855 à nos jours..... 233

Les auteurs 259

Liste des illustrations / Illustration list 261

Liste des tableaux / List of tables 273

La forêt de *Princesse Mononoké* d'Hayao Miyazaki : une contribution poétique à la prise de conscience environnementale

Mauricette FOURNIER

Résumé / Mots-clés

La filmographie d'Hayao Miyazaki est profondément marquée par quelques thèmes récurrents : le pacifisme et la dénonciation des guerres, la destruction de la nature, les relations que les sociétés humaines établissent avec leur environnement naturel. Cet article s'intéresse plus particulièrement aux représentations de l'arbre et de la forêt dans *Princesse Mononoké*. Il cherche à montrer quels sont les ressorts de l'imaginaire de Miyazaki, comment ils s'inscrivent dans une culture (la spiritualité shintoïste) et une histoire (le Japon de l'après-guerre) singulières, comment l'œuvre d'un artiste ainsi pleinement inscrit dans son temps et dans son lieu, a pu rencontrer et même anticiper des préoccupations universelles contemporaines et contribuer à la prise de conscience environnementale.

Forêt, dessin animé japonais, représentation symbolique, conflit environnemental, conscience environnementale.

Abstract / Keywords

The *Princess Mononoke* forest, from Hayao Miyazaki: a poetic contribution to the environmental awareness

Hayao Miyazaki's filmography is profoundly marked by a series of recurring themes: pacifism and denunciation of wars, destruction of nature, and relations that human societies establish with their natural environments. This article focuses more particularly on representations of the tree and the forest in *Princess Mononoké*. It attempts to reveal the dynamics of Miyazaki's imagination and the way they are grounded in a unique culture (shintoist spirituality) and in history (post-war Japan). The paper examines the way the work of an artist may be entirely

registered in his own time and place, but is able at the same time to meet and even to anticipate contemporary universal concerns and to contribute to environmental awareness.

Forest, Japanese cartoon, symbolic meaning, environmental conflict, environmental consciousness.

La forêt de *Princesse Mononoké* d'Hayao Miyazaki : une contribution poétique à la prise de conscience environnementale

Mauricette FOURNIER

Né en 1941 à Tokyo, Hayao Miyazaki a d'abord été dessinateur de mangas avant de devenir une référence internationale dans le domaine des films d'animation depuis le succès de l'adaptation cinématographique de *Nausicaä*, qui lui a permis de fonder en 1985, avec Isao Takahata et Toshio Suzuki, le désormais célèbre Studio Ghibli. Les films de Miyazaki jouissent en effet d'une immense popularité tant au Japon que dans le reste du monde : ainsi en 1997, *Princesse Mononoké* (*Mononoke Hime*) a rassemblé 13,6 millions de spectateurs au Japon soit environ 10 % de la population (335 000 entrées en France) et reçu des dizaines de prix dans les festivals internationaux. La diffusion de ce film culte s'est poursuivie par l'intermédiaire des ventes de vidéo, puis de DVD. Le succès de *Princesse Mononoké*, que les spécialistes avaient pensé exceptionnel, a été surpassé en 2001 par celui du *Voyage de Chihiro* qui a atteint 23 millions d'entrées au Japon (environ 1,5 million en France) et qui a été consacré par l'ours d'or du meilleur film au festival de Berlin et l'oscar du meilleur film d'animation.

Le présent article, qui se propose d'explorer les représentations (Bailly, Debarbieux, 1984 ; Bailly, 1993) de la forêt dans *Princesse Mononoké*, s'inscrit dans une géographie culturelle qui a placé la réflexion sur les lieux au cœur de ses préoccupations. Le terme « lieu », défini par le sens commun comme une portion de l'espace, a pris avec la rupture paradigmatique des années 1960-1970 une acception particulière ; il s'agit dès lors d'insister sur la relation entre un (ou des) individu(s) et une portion de l'espace. Ceci s'affirme avec le développement de l'approche humaniste en géographie, à partir des années 1970 dans le monde anglophone (article fondateur de Tuan, 1974), et francophone dans les années 1980 (Berdoulay, 1988). Dès lors, le lieu est défini comme l'endroit où la relation homme-terre est la plus étroite, le lieu et l'homme se fondant mutuellement, le lieu participant de l'identité de l'individu ; en retour les individus donnent une identité au lieu, voire tout simplement une existence (Berdoulay, Entrikin, 1998). Le lieu de la géographie humaniste est donc bien plus qu'une localisation : il donne sens, identité (Lévy, Lussault, 2000 ; Berque, 2003). Les dessins animés d'Hayao Miyazaki offrent un excellent terrain d'expérimentation pour essayer de montrer comment l'espace intervient dans la production artistique, au travers, dans le cas présent des paysages forestiers

singuliers. L'hypothèse de départ est que l'imaginaire est toujours référencé à des lieux, que ceux-ci sont reconstruits par la perception de l'artiste, influencé par sa culture. L'œuvre restitue le lieu par le parcours physique et intellectuel de l'artiste : quels sont les ressorts de l'imaginaire géographique de Miyazaki ? Comment transcrit-il dans ses films d'animation la culture et l'histoire singulières du Japon ? En retour, l'œuvre donne du sens aux lieux, ce qui conduit à s'interroger aussi sur la réception de ce regard par les spectateurs : comment les réalisations d'un artiste pleinement inscrit dans son temps et dans son lieu ont-elles pu rencontrer et même anticiper des préoccupations universelles contemporaines, participer à la prise de conscience environnementale ?

Miyazaki, un artiste dans son temps

La filmographie d'Hayao Miyazaki est profondément marquée par quelques thèmes récurrents : le pacifisme et la dénonciation des guerres et des conflits, la destruction de la nature, les relations que les sociétés humaines établissent avec leur environnement naturel. Comme l'a souligné McCarthy (1999) plusieurs des dessins animés de Miyazaki développent plus particulièrement cette dernière thématique : *Nausicaä, la Vallée du vent* (1984), *Mon Voisin Totoro* (1988), *Princesse Mononoké* (1997) et *Ponyo sur la falaise* (2008). Cependant chaque film aborde la question par une approche différente, tantôt inquiétante, tantôt bucolique : *Nausicaä* s'inscrit dans la lignée des œuvres post-apocalyptiques ; *Totoro*, récit onirique, décrit avec une certaine nostalgie une paisible campagne et s'attarde sur l'esprit qui anime un énorme camphrier ; *Ponyo* explore le monde marin ; *Princesse Mononoké*, dont l'action se déroule pour l'essentiel dans la forêt, reste cependant le plus explicitement didactique.

Avec *Princesse Mononoké*, Miyazaki propose une fable politico-humaniste et écologique (Miyazaki, Génin, 2001). C'est l'histoire du jeune prince Ashikata qui, pour protéger son village, a dû tuer un sanglier en rage, possédé par de mauvais esprits à la suite d'une blessure infligée par le clan des Tatara que dirige Dame Eboshi. Frappé à son tour par la malédiction mortelle (dans le combat, il a été touché au bras), il doit quitter son village, sur les conseils de la chamane, dans l'espoir de trouver une solution au mal qui désormais le ronge. Cette fiction à caractère historique — Miyazaki a transposé l'action dans le Japon médiéval — s'inscrit dans la lignée des voyages initiatiques. Son périple conduira Ashikata dans le village fortifié de Dame Eboshi, où il sera le témoin d'un conflit archétypal entre nature et civilisation moderne ; la nature est défendue par *Princesse Mononoké*, San de son véritable prénom, une jeune fille élevée par les loups, ainsi que par les animaux et esprits (*kamis*) de la forêt ; la civilisation moderne est représentée par Dame Eboshi et le clan des forgerons Tatara, qui détruisent la forêt pour alimenter leurs forges. Par le biais de cette transposition historique, Miyazaki propose aux spectateurs une réflexion contemporaine sur les conflits environnementaux qui font

intervenir surconsommation du milieu et relation identitaire aux lieux. Le propos montre clairement que Miyazaki est un artiste concerné par les enjeux de son temps.

Cependant, la plupart des thèmes récurrents chez Miyazaki, la réflexion sur la guerre, sur les relations complexes qu'entretiennent l'homme et la nature, ne sont pas propres à cet artiste. Comme l'a souligné Bouissou dans un récent essai sur le manga, les dessinateurs-scénaristes de la génération d'Hayao Miyazaki, ont successivement connu le traumatisme de la seconde guerre mondiale avec les bombardements nucléaires d'Hiroshima et Nagazaki, puis les excès du boom économique et technologique de l'après-guerre. « *La première génération des mangakas d'après-guerre est née à la fin des années 1920. À l'âge des jeux, ils ont assisté, en spectateurs à la fois terrifiés et excités, à la guerre et au désastre de leur pays. Dans ce chaos les jeunes japonais sont livrés à eux-mêmes : leurs pères sont morts ou murés dans le silence coupable des vaincus* » relève l'auteur avant d'expliquer que « *de ce traumatisme, les futurs mangakas ont tiré deux grandes narrations qu'on retrouve sous des formes multiples dans le manga jusqu'à aujourd'hui. La première est une histoire d'apocalypse* [à laquelle se rattache Nausicaä] *et de faillite des adultes, au milieu desquelles un groupe de jeunes survivants orphelins lutte pour survivre et rebâtir un monde nouveau* » (Bouisson, 2010, p. 52). Certes, né en 1941, Miyazaki n'était qu'un très jeune enfant durant la guerre, mais il a certainement gardé en mémoire le souvenir de sa famille fuyant la capitale en 1944. Surtout Miyazaki partage avec les générations de Japonais nés juste avant ou après la guerre une mémoire historique douloureuse où le sentiment de la honte le dispute à celui de la colère de la défaite et de l'expérience du cataclysme nucléaire. L'expérience traumatisante de la guerre le conduit aussi à partager avec les autres mangakas la volonté de promouvoir un message humaniste, d'où la multiplication dans leurs œuvres des jeunes héros rédempteurs.

À partir des années 1980 et surtout 1990, c'est la question du péril environnemental, reliée au danger de la science, qui devient centrale. La dénonciation des excès de l'urbanisation a inspiré plusieurs réalisateurs de films d'animation de sa génération : on pourrait citer *La légende de la forêt* de Osamu Tezuka, qui met en scène des écureuils luttant contre des bulldozers ou *Pompoko* de son ami Isao Takahata où des *tanukis* — des chiens viverrins associés dans la mythologie japonaise à des esprits de la forêt dotés de pouvoirs magiques — cherchent désespérément à détourner les grues des promoteurs de leur habitat. Les problématiques développées par Miyazaki ne sont donc pas celles d'un artiste isolé ; ses œuvres s'inscrivent dans le contexte social et culturel du Japon contemporain. Pour Bouissou, qui avance l'idée qu'avec le manga post-apocalyptique *Nausicaä* « *Miyazaki anticipait aussi de manière prophétique l'avènement de la conscience écologique à laquelle nous assistons aujourd'hui* », il est cependant un précurseur (Bouissou, 2010, p. 235). L'originalité de Miyazaki tient encore dans sa volonté explicite de développer une réflexion à vocation pédagogique au travers du divertissement que constitue le dessin animé. Avec *Princesse Mononoké*, il dit avoir voulu réaliser « *une œuvre dont le message écologiste et animiste ne serait pas infantile* » (cité par Miyazaki, Génin, 2001, p. 15). Ainsi, Miyazaki a certainement participé à la diffusion de la prise

de conscience environnementale en raison de l'immense succès rencontré par ses œuvres comme n'ont pas manqué de le relever des chercheurs en économie écologique : «*This film may help critical viewers to consider issues surrounding personal and collective agency in addressing environmental problems* […] *Miyazaki masterfully creates mysterious connections between remediation and the politics of environmental problems, over-consumption, and sense of place* » (Mayumi *et al.*, 2005, p. 6).

Représentation de la forêt : la nature sublimée

De l'harmonie initiale à la forêt dévastée

L'action de *Princesse Mononoké* se situe dans un Japon médiéval reconstitué, qui pourrait correspondre à l'ère Muromachi (XIV^{e}-XVI^{e} siècle), une période de transition économique et sociale. Le début du film s'attarde sur de paisibles paysages humanisés, de tranquilles villages installés dans des clairières agricoles soignées, cernés par la forêt. Voilà donc une situation d'heureuse harmonie, d'équilibre, entre les sociétés humaines et le milieu naturel, une Arcadie orientale. Mais déjà ce monde paisible est en train de changer ! Le développement des forges, l'introduction d'armes à feu, symbolisent ces changements, une modernisation technologique et économique qui ne va pas manquer d'affecter aussi les modes de pensée : les populations impliquées dans la voie de la modernité s'éloignent de la nature et se détachent de leurs anciennes croyances.

Le résultat visible de cette évolution se manifeste à l'écran par une forêt dévastée, un paysage saccagé et dénaturé, le plus souvent représenté de nuit, dans une atmosphère particulièrement lourde, assombrie par les nuages, la pluie, le brouillard, ce qui contribue à accentuer le caractère dramatique des scènes. Les plans montrant des « montagnes chauves » hérissées de troncs morts alternent tout au long du dessin animé avec des vues de la forêt restée sauvage en un contraste très saisissant.

La forêt n'est pas seulement ravagée du fait des nécessités strictement économiques. Elle l'est aussi pour des raisons idéologiques, au nom d'une certaine représentation du monde excessivement prométhéenne. Son malheur en effet est d'être perçue par Dame Eboshi, qui veut contrôler la nature sauvage, comme un obstacle au développement, un ennemi à réduire : « *La montagne sera un havre de paix et d'abondance quand sera détruit l'esprit de la forêt* » affirme-t-elle. Cette idée justifie la guerre totale qu'elle mène contre les animaux qui prétendent la défendre, une guerre qu'elle entreprend avec des moyens disproportionnés. Ainsi assiste-t-on au massacre de véritables cohortes de sangliers, projetés dans les airs sous l'action d'une terrible explosion qui s'apparente à un champignon nucléaire. Mais la guerre contre la nature ne se fait pas sans sacrifices humains et à l'issue du combat, de nombreux cadavres de soldats se mêlent à ceux des animaux.

Forêt en majesté, forêt esthétisée

La plus grande partie de ce très long film d'animation (il dure 2H15) se passe dans la forêt qui est représentée sous tous les plans, sous tous les angles, sous toutes les lumières. Cette omniprésence de la forêt à l'écran est là pour signifier qu'il s'agit bien du personnage principal du film.

De vastes plans panoramiques montrent l'immensité forestière recouvrant les collines à divers moments de la journée, au lever du jour, en plein midi, au crépuscule, de nuit enfin, éclairée par la lune. Alternent mouvements de plongée et de contre-plongée ; tantôt il est proposé au spectateur de se mettre à la place d'un oiseau scrutant depuis le ciel ce qui se passe au sol par quelques trouées dans les frondaisons ou à celle des *kodamas* (voir ci-après) qui observent les protagonistes depuis les branches plus ou moins élevées des arbres ; tantôt il est incité au contraire à élever son regard vers les cimes pour apprécier le caractère majestueux de ces arbres, éprouver l'effet cathédrale de ces troncs gigantesques. Sont également très nombreux les plans montrant d'énormes racines d'arbres plongeant dans les eaux des marais ou faisant éclater la roche des falaises. Nul doute que Miyazaki souhaite alors souligner l'ancienneté de cette forêt, son caractère ancestral sous la double perspective chronologique et symbolique.

Mais le plus souvent le spectateur est placé à hauteur d'homme, cheminant avec les protagonistes du film dans des sous-bois aux couleurs sombres. Miyazaki multiplie les plans fixes et les très longs *travellings*, insistant sur l'enchevêtrement des végétaux. Les détails abondent, et les *zooms* s'attardent sur les mousses perlées de rosée, les fougères, les plantes épiphytes, les champignons… Cette méticulosité, cette précision dans l'illustration, ont pour objectif de crédibiliser l'univers proposé aux spectateurs (Toccoli, Bollut, 2008). Cependant, la nature que Miyazaki leur donne à voir ne correspond que partiellement à la réalité. Plus lumineuse, plus vive, la forêt de *Princesse Mononoké* a été embellie, esthétisée afin de la magnifier et de la re-sacraliser. Il utilise ainsi tout son savoir-faire de dessinateur pour faire naître l'émotion, susciter le sentiment d'empathie des spectateurs.

Miyazaki, un artiste dans son lieu

Le lieu du film : une forêt identitaire

L'île de Yakushima et la forêt de Princesse Mononoké

Quoique souvent féerique du fait de l'esthétisation à laquelle la soumet Hayao Miyazaki, la forêt représentée dans *Princesse Mononoké* est loin d'être une forêt imaginaire. C'est au contraire une forêt très symbolique de l'enracinement de son dessinateur dans la culture japonaise. En effet, la forêt de *Princesse Mononoké* existe bel et bien : elle se trouve tout au sud de l'archipel japonais, dans l'île de Yakushima ou île Yaku, inscrite au patrimoine mondial de

l'UNESCO (Centre du Patrimoine mondial : http://whc.unesco.org/fr/list/662). C'est dans cette île que Miyazaki avait emmené toute son équipe pour s'imprégner des paysages et des lieux afin de préparer le film.

La particularité de cette île montagneuse (jusqu'à 2 000 m), très touristique, est d'avoir conservé d'importantes surfaces de forêts primaires, composées notamment de cèdres japonais *(Cryptomeria japonica* D. Don (Taxodiaceae) ou « *sugi* » en japonais), les plus anciens étant estimés à 2 000 ans par les botanistes. De très nombreuses plantes sont ici endémiques, que l'on rencontre principalement dans la partie centrale et montagnarde de l'île, où abondent mousses rares et plantes épiphytes. Il s'agit de l'un des rares lieux de préservation de l'ancienne forêt subtropicale à larges feuilles qui recouvrait autrefois le sud du Japon, et qui a été peu à peu éliminée.

Cette forêt est désormais protégée ; à l'échelle internationale, le centre, une partie du sud et de l'ouest de l'île de Yakushima sont devenus réserve de la biosphère en 1980 et inscrits en 1993 sur la liste des biens du patrimoine mondial de l'UNESCO en raison de la richesse floristique ainsi que le rappelait en 2003 le rapport périodique de la Convention du patrimoine Mondial : *«The Yakushima World Heritage Area contains Yakusugi trees which are thousands of years old and unique in the world* […] *Yakushima represents a unique remnant of ancient forest extending through an altitudinal sequence from coastal forest, temperate coniferous, through to cold-temperature bamboo grassland at the central peaks, and contains one of the oldest cedars in the world estimated to be some 7,200 years old* […] *It therefore is a region containing a unique ecosystem and extraordinary natural scenery.*» (extrait de : State of Conservation of specific World Heritage properties, 2003, http://whc.unesco.org/archive/periodicreporting/APA/cycle01/section2/662.pdf). Cette reconnaissance internationale a fait suite à plusieurs mesures de protection à l'échelle nationale, conduisant à la multiplication des périmètres sauvegardés : parc national en 1964, zone naturelle en 1975 (Loi sur la conservation de la nature), *Special Natural Monument Area* (Loi sur la protection des biens culturels), réserve de l'écosystème forestier en 1992.

La lucidophyllous forest, *forêt identitaire pour Hayao Miyazaki*

Au plan artistique, Hayao Miyasaki est très attaché à l'idée de nature en général, aux arbres et aux forêts en particulier, d'où son souci de vouloir les représenter avec précision ; de ce point de vue, il se déclare volontiers admiratif du travail réalisé par Frédéric Back pour le film *L'homme qui plantait des arbres*, inspiré de la nouvelle éponyme de Giono. Chez Miyazaki les forêts sont constitutives de l'expérience, l'histoire, l'identité des individus ; elles sont associées à un concept identitaire et culturel : « *Pour moi, les insectes, les arbres, les plantes, c'est tout cela la nature. Quand je l'ai compris, je me suis dit que j'étais vraiment japonais* […] *En fait les forêts japonaises sont plutôt sombres et font un peu peur. Pour les Japonais, ce sentiment de crainte témoigne en fait du respect qu'ils portent aux forêts, aux religions primitives ou à l'animisme. La Nature est un chaos qui nous oblige à penser qu'il y a bien "autre chose". Je ne*

crois pas forcément au surnaturel, mais je pense qu'il peut exister car le monde n'appartient pas seulement aux hommes […] *Si l'on détruisait la nature, on perdrait la dernière fondation de l'esprit japonais ; je crois que l'avenir du XXI^e^ siècle tient au respect et à l'amour de la nature dans toutes ses dimensions* » (Entretien cité par Toccoli et Bollut, 2008, p. 159). Si Miyazaki se sent en empathie avec la nature, c'est d'abord avec les espèces et formations endémiques du Japon, dont la *lucidophyllous forest* ou laurisylve est hautement symbolique.

Les biogéographes utilisent le terme de *lucidophyllous forest* pour décrire la formation climacique originale du Japon, composée d'espèces sempervirentes à feuilles persistantes (Hattori, Nakanishi, 1985). Ils préfèrent en effet réserver la dénomination laurisylve à la couverture végétale des îles et archipels de l'Atlantique Nord (Madère, Cap Vert, Açores). Cependant d'autres géographes francophones emploient le mot laurisylve pour désigner cette forêt primordiale (Berque, 1986 ; Pelletier, 1990, 1998). Berque nous donne les origines de cette terminologie : « *Cette sylve a un nom : c'est la laurisylve, la forêt à feuilles luisantes* […] *La notion de laurisylve est assez ancienne (elle remonte à la traduction, dans les années trente, d'un terme de biogéographie allemand) ; mais son agrégation dans la mythologie des racines de la culture japonaise date du succès d'un petit livre : Shöyôju-rin-bunka (La culture laurisylvaine) paru en 1969.* » (Berque, 1986, p. 113). Pour Pelletier également, « *la formation végétale primitive est de type laurisylvain* » (Pelletier, 1990, p. 314), et elle a servi de support à une véritable « *civilisation laurisylve* » (Pelletier, 1990, p. 323). Dans cet article, nous considèrerons donc les deux termes *lucidophyllous forest* et laurisylve comme équivalents.

La *lucidophyllous forest* a recouvert, il y a environ soixante mille ans (au moment où le climat se réchauffait de 4 à 5° C), les îles méridionales de l'archipel japonais, qui se sont alors trouvées incluses dans une vaste zone biogéographique qui s'étend du Népal au Japon. C'est une forêt composée d'arbres et d'arbustes à feuilles sempervirentes, luisantes, épaisses afin de résister aux températures hivernales, « *dominée par le castanopsis (intermédiaire entre le chêne et le châtaignier), le cyclobalanopsis et diverses variétés de chênes quercus acuta salicina…* » (Pelletier, 1990, p. 314). Située plutôt en plaine, à faible altitude (au-dessus de 500 m domine la forêt intermédiaire avec des résineux comme le cyprès, le cèdre *sugi* et le hêtre-*fagus japonica*), cette forêt a très tôt été réduite en raison de l'activité humaine (défrichements, charbonnage, pâturage …) ; dès l'époque d'Edo, des contemporains commençaient à dénoncer le paysage de « montagnes chauves » (*hageyama*) (Pelletier, 1990, p. 315). La *lucidophyllous forest* a aujourd'hui quasiment disparu. Il y a trente ans, elle ne représentait déjà plus « *que 16 000 ha, soit 0,06 % des forêts japonaises* » (Berque, 1986, p. 114). Cependant, elle aurait constitué un référent essentiel et l'un des fondements de la culture et de l'identité japonaises. « *Elle joue en effet, dans l'imaginaire des Japonais d'aujourd'hui, le rôle de matrice originelle, ancrage de l'authenticité nationale* [car] *l'idée de base en est que ce milieu forestier, celui de la culture préhistorique Jômon, fut le creuset d'où le shintôïsme est issu* » (Berque, 1986, p. 113-114). Selon Pelletier plaident en faveur de la thèse d'une véritable « *civilisation laurisylvaine* », les particularités culturales (place accordée à la culture sèche), les habitudes

alimentaires, ainsi que les croyances shamanistes « *orientées vers les montagnes* », que l'on retrouve « *sous des formes plus ou moins proches chez les peuples des régions montagneuses et laurisylvaines de l'Asie continentale* » (Pelletier, 1998, p. 36).

C'est à partir des années soixante qu'un certain nombre de chercheurs japonais commencent à développer cette thèse — excessivement déterministe selon Berque (Berque, 1986, p. 121-122) — selon laquelle l'identité japonaise, sa perception du monde, son expression religieuse, trouveraient leurs racines dans la laurisylve. Ces travaux ont eu une large diffusion au Japon, et les publications de l'un d'entre eux, Sasuke Nakao (1916-1993) professeur à l'université d'Osaka, ont particulièrement marqué Hayao Miyaki, ainsi qu'il s'en est expliqué dans diverses interviews :

> *C'est arrivé là par hasard* […] *cela a débuté avec des choses telles que le livre de M. Sasuke Nakao. Je veux dire par là que je n'ai pas commencé Nausicaä pour écrire un récit sur l'écologie dans l'intérêt de protéger l'environnement. J'ai d'abord eu l'intention d'écrire une histoire qui se déroulait dans un désert mais ce n'était pas intéressant si je la transposais en dessins. Je l'ai donc mise dans la forêt.*
>
> (Interview d'Hayao Miyazaki publiée en 1995 dans le magazine Yom, disponible sur le site Animint : http://www.animint.com/encyclopedie/auteurs/miya_interview94.html)
>
> *J'ai compris pourquoi je préférais les ormes aux autres essences ; c'est parce qu'ils appartiennent à la* « *culture des forêts d'arbres à feuilles persistantes* » […] *je me suis senti beaucoup plus à l'aise lorsque je l'ai compris.*
>
> Entretien cité par Toccoli, Bollut, 2008, p. 159.

La découverte de l'importance de la *lucidophyllous forest* dans la culture japonaise et de l'existence d'une « civilisation laurisylvaine » ont permis à Hayao Miyazaki de prendre conscience de son identité, d'expliciter son sentiment anthropologique et ses références philosophiques et spirituelles.

Le référent philosophique : un shintoïsme assumé et revendiqué

Il est à noter que, malgré les messages très explicites de nombre de ses films, Hayao Miyazaki ne s'est jamais présenté comme un militant écologiste. En revanche, il assume clairement et même revendique ses référents philosophiques et culturels : le shintôïsme et l'animisme. C'est au travers de cette grille de lecture qu'il dit lire le monde. Son intérêt pour la nature relève moins alors de l'aboutissement d'une réflexion distanciée que d'une empathie pour la nature, intrinsèquement reliée à son sentiment identitaire japonais. « *Je n'irai pas jusqu'à dire que ma démarche artistique est animiste ou shintoïste* », déclarait toutefois Miyazaki. « *Mais dans la mesure où je suis japonais, je me considère comme un biotopiste, un adepte de la défense de la nature et de l'environnement, comme beaucoup de gens au Japon. Moi, et les biotopistes que je fréquente, considérons que si cet arbre ou ce poisson se trouve à cet endroit, il faut le laisser vivre où il est. Il n'y a pas d'ordre à imposer aux êtres vivants. Nous respectons la nature telle qu'elle est, et pas telle qu'elle devrait être. Nous nous rapprochons de la doctrine*

de Gaïa, "la Terre nourricière", *selon laquelle il n'existe pas de différence entre le vivant et le non-vivant, la Terre et les animaux.* » (Interview au magazine *Les InRockuptibles*, cité par Miyazaki, Génin, 2001, p. 18). Dès lors, pour le réalisateur, l'enjeu cinématographique consiste à trouver comment parvenir à figurer, à incarner par l'image, des principes philosophiques par nature abstraits. Sont énumérés ci-après quelques-uns de ces choix artistiques.

- Les *kamis*, divinités tutélaires de tous les êtres vivants qui représentent la permanence du sacré, sont incarnés par des animaux — loups, sangliers — extraordinaires car beaucoup plus grands que la normale. Ce sont ces *kamis* qui luttent pour sauver la forêt des entreprises de Dame Eboshi. Toutefois, ces divinités se plaignent de constater que leur taille et leurs pouvoirs se réduisent à mesure que se modernise la société. À elle seule cette remarque résume les enjeux du conflit environnemental, la question du difficile équilibre entre intérêts divergents : les groupes gagnants le sont clairement au détriment d'autres, alors perdants.
- La notion de *tatari*, que l'on peut traduire par malédiction, châtiment, est figurée par un grouillement de vers rouges ou noirs qui s'empare de tout le corps de l'individu (homme ou animal) qui en est atteint. Le *tatari* est le résultat d'un excès de colère. Pour exprimer cette idée, Miyazaki donne la parole à Ashitaka qui, évoquant son bras atteint par la malédiction, s'exclame : « *Regardez tous à quoi nous ressemblons lorsque la haine s'empare de nous ! Moi elle me ronge le bras, et elle finira par me dévorer vivant ! La colère et la peur décuplent la force du mal.* »
- Pour donner vie aux esprits des végétaux, Miyazaki a dessiné des *kodamas*, petits êtres anthropomorphes, translucides, aux attitudes enfantines. Omniprésents, ils accompagnent les protagonistes sur les chemins forestiers, les observent assis sur les branches d'arbres ou contemplent la nuit étoilée du sommet des frondaisons : ils participent ainsi à la poétisation des lieux et s'attirent d'autant plus la sympathie des spectateurs qu'ils n'interviennent pas dans le conflit.
- Les traditions culturelles et religieuses du Japon, chamanisme et shintoïsme, sont aussi rappelées par quelques rituels. Ainsi lorsque Ashikata est mortellement blessé, San le transporte sur un îlot préservé au cœur de la forêt. Là, elle casse un rameau qu'elle plante en offrande derrière sa tête ; en soufflant sur ce rameau le Dieu Cerf transférera son énergie vitale à Ashikata : les feuilles vont instantanément roussir et se dessécher tandis qu'Ashikata reprendra vie.
- Le Shishi Gami ou Dieu-Cerf est le pivot de l'histoire puisque Dame Eboshi souhaite lui couper la tête afin de dominer complètement la forêt. Après une première partie consacrée à la présentation des protagonistes, tout le reste du film tourne autour de lui. Cette divinité complexe qui représente à la fois l'esprit de la forêt et la nature elle-même prend deux formes distinctes : durant la journée c'est un cerf majestueux à visage humain, aux bois enchevêtrés et aux pattes de volatiles, qui se transforme la nuit venue en un géant translucide qui domine de toute sa hauteur le couvert forestier.

Il personnifie les lois de la nature, en particulier l'équilibre entre la vie et la mort, ce qui explique qu'il puisse à sa convenance donner l'une ou l'autre. Ainsi, à peine a-t-il posé un pied sur le sol qu'à son emplacement la végétation devient exubérante avant de se flétrir aussitôt qu'il le relève. Il fait également pousser de jeunes rameaux sur le bois mort de l'arquebuse de Dame Eboshi. Bien qu'il soit au premier chef concerné par le conflit, il n'intervient pas ; comme les *kodamas*, il se contente d'observer. Quand Dame Eboshi parviendra à lui trancher la tête, son geste aura pour effet de rompre les lois de l'équilibre naturel, ce qui plongera le monde dans le chaos ; contrairement à ce qu'elle imaginait, la nature n'est pas simplement maîtrisée ; si les forêts s'effondrent, le village et la civilisation sont également emportés par le cataclysme. La leçon de Miyazaki est limpide : sans équilibre naturel, point de vie possible.

Le refus du manichéisme, conséquence de la pratique shintoïste du monde

Contrairement à ce que l'on remarque dans la plupart des dessins animés pour enfants — et notamment ceux de Walt Disney — chez Miyazaki les protagonistes ne se partagent pas véritablement selon une catégorisation manichéenne des rôles, résumée par la lutte récurrente des personnages au grand cœur, des bons, des gentils contre les méchants. D'une manière générale Miyazaki récuse l'idée même de manichéisme, et sa symbolique, qu'il associe au mode de pensée occidental (Miyazaki, Génin, 2001).

Ainsi peut-on tout d'abord observer que les animaux de la forêt sont eux aussi animés de sentiments violents, par le désir de vengeance, d'actes cruels. Ce ne sont pas des héros parfaits. Dans *Princesse Mononoké*, Dame Eboshi, figure particulièrement complexe, est le personnage qui transcende le plus nettement les règles habituelles du manichéisme. Certes, cette femme de caractère incarne l'ambition politique. Elle s'appuie sans regard critique sur le progrès technologique et économique pour assurer l'indépendance du village qu'elle a créé. Mais elle incarne aussi le progrès social et même le féminisme. Dans son village elle accueille tous les parias, tous ceux que la société exclut, prostituées, lépreux, paysans sans terre… Elle leur offre la sécurité derrière des palissades hérissées de pics et cherche à leur assurer la prospérité. Dans cette communauté, chacun a une place et les femmes assument des responsabilités importantes, ordinairement dévolues aux hommes : elles s'occupent des forges ; elles défendent leur village les armes à la main.

Finalement chacun des groupes en confrontation, la société villageoise comme le monde de la forêt, lutte pour sa survie ou plus précisément la représentation qu'il se fait de sa survie et des moyens d'y parvenir. En ce sens, le conflit environnemental qui se noue là relève bien de la tragédie. Chez Miyazaki ce refus explicite du manichéisme s'explique par un souci pédagogique, et par extension démocratique : « *C'est dangereux de faire croire aux enfants qu'ils savent où sont le bien et le mal* […] *Une grande partie des problèmes actuels du monde vient du fait qu'on est persuadé que les autres représentent le mal. Dans tout individu le bien et le mal*

coexistent. Les deux côtés interagissent. Je pense qu'il faut être conscient de cela pour parvenir à la paix » (in *Le film français* n° 2, 930, cité par Miyazaki, Génin, 2001, p. 15).

Épilogue et conclusion

San et Ashikata parviendront à rendre sa tête au Dieu-cerf. L'équilibre sera restauré. Peu à peu la nature va revivre, les montagnes reverdir, les traces de l'exploitation excessive de la forêt disparaître. Dame Eboshi, qui a survécu, prend conscience de ses erreurs et dit vouloir reconstruire un village plus beau. *Princesse Mononoké* ne propose cependant pas tout à fait une fin heureuse sur le modèle classique des dessins animés pour enfants. Malgré le sentiment amoureux qui les anime, San et Ashikata, qui symbolisaient tout au long du film les deux pôles opposés de la nature et de l'humanité, du monde sauvage et du monde civilisé, vont se séparer. Il leur paraît impossible de partager leurs mondes respectifs : San préfère retourner dans la forêt et Ashikata dans son village.

Refus du manichéisme, refus d'enfermer le spectateur dans une proposition définitive, Miyazaki s'en tient jusqu'à la fin du film à sa ligne de conduite et laisse à chacun le soin d'apporter une réponse personnelle à la difficile question des relations entre nature et société. L'acuité de la réflexion, associée à la qualité artistique de la réalisation et à la modestie de la posture de son auteur, fait que *Princesse Mononoké* constitue un excellent vecteur éducatif pour diffuser un message universel d'écologie politique accessible à tous ainsi que l'ont déjà relevé les spécialistes d'économie écologique Mayumi, Barry, Solomon et Chang : « *His films may even help to introduce viewers to contemporary developments within ecological economics such as its connection with political ecology.* [...] *His notions of environmental courtesy pervade all of his films giving audiences many ways to familiar with this philosophy* […] *He not only helps us to recognize the complexity in our world but he presents a humble humanity in which to address it. His ability to depict power relationships so eloquently, demonstrates his mastery in the production of animation but also his passion for sharing his understanding of contemporary environmental problems; an understanding that many in ecological economics can identify with*.« (Mayumi *et al.*, 2005, p. 6-7).

Les films d'animation de Miyazaki ont déjà participé dans son pays à une prise de conscience de la valeur des paysages locaux et à une réappropriation identitaire des lieux par leurs habitants. Effet de l'artialisation et de la relecture symbolique qu'il en a donné, la forêt de Yakushima qui a inspiré Hayao Miyazaki est désormais surnommée la forêt de la Princesse Mononoké (*Mononoke-hime no mori*) ; quelques années auparavant, les habitants des Sayama hills, à la périphérie de Tokyo, ont rebaptisé *Totoro Forest* le territoire forestier qu'ils souhaitaient préserver de l'urbanisation, en référence à *Mon Voisin Totoro* (1988), parce qu'ils avaient reconnu dans la campagne des années 1950 dessinée par Miyazaki, avec son énorme camphrier dans le tronc duquel sommeille Totoro, un esprit protecteur de la

nature, l'archétype du paysage rural japonais en train de disparaître (Kikuchi, Obara, 2005). Miyazaki fait ainsi la démonstration de l'intérêt d'une contribution poétique pour éclairer et démocratiser les débats environnementaux.

Bibliographie

Bailly A., Debarbieux, B., 1984. Géographie et représentations spatiales. *In* Bailly (coord.), *Les concepts de la géographie humaine,* Masson, Paris, 157-164.

Bailly A., 1993. Les représentations en géographie. *In* Bailly, Pumain, Ferras (éd.), *Encyclopédie de géographie*, Economica, Paris, 369-381.

Berdoulay V., 1988. *Des mots et de lieux, la dynamique du discours géographique*. Paris, CNRS éditions, 108 p.

Berdoulay V., Entrikin J. N., 1993. Singularité des lieux et prospective. *Espaces et sociétés*, 74-75, 189-202.

Berque A., 1986. *Le sauvage et l'artifice ; les japonais devant la nature*. Gallimard, Paris, 315 p.

Berque A., 2003. Lieu. *In* Lévy, Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*. Paris, Belin, 555-556.

Berque A., 2004. Milieu et identité humaine. *Annales de géographie*, 638-639, 385-400.

Besse J-M., 1992. Entre modernité et postmodernité : la représentation paysagère de la nature. *In* Robic M.-C. (dir.), *Du milieu à l'environnement, pratiques et représentations du rapport homme/nature depuis la Renaissance*, Paris, Economica, 89-121.

Bouissou J-M., 2010. *Manga. Histoire de la bande dessinée japonaise*. Éditions Philippe Picquier, Arles, 415 p.

Colson R., Régner G., 2010. *Hayao Mizayaki, cartographie d'un univers*. Les Moutons Électriques, Lyon, 356 p.

Hattori T., Nakanishi S., 1985, On the distributional limits of the lucidophyllous forest in the Japanese Archipelago. *Journal of Plant Research*, 98(4), 317-333

Kikuchi T., Obara N., 2005. Recreating of rurality around the Totoro Forest in the outer fringe of Tokyo metropolitan area: the spirituality of rurality. *Geographical reports of Tokyo Metropolitan university*, 40, 39-52.

Koyama-Richard B., 2010. *L'animation japonaise : du rouleau peint aux Pokémons*. Flammarion, Paris, 248 p.

Lévy, J., Lussault M. (dir.), 2000. *Logiques de l'espace, esprit des lieux*. Géographies à Cerisy, Belin, Collection Mappemonde, Paris, 351 p.

Lévy, J., Lussault M. (dir.), 2003. *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*. Belin, Paris 1033 p.

Mayumi K., Barry D., Solomon B., Chang J., 2005. The ecological and consumption themes of the films of Hayao Miyazaki. *Ecological Economics*, 54, 1- 7.

McCarthy H., 1999. *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*, Stone Bridge Press, Berkeley, CA. 240 p.

Miyazaki H., Génin B., 2001. *Princesse Mononoké (Dossier pédagogique de Princesse Mononoké)*. Centre National de la Cinématographie, Paris, 24 p.

Miyazaki H., Masashi A., 2000. *Princesse Mononoké, le livre du film d'Hayao Miyasaki*. Dreamland Éditeur, Paris, 224 p.

Nakao S., 1966. *Saibai Shokubutsu to Noko no Kigen* (*Origin of cultivating plants and agriculture*). Iwanani, Tokyo.

Nakao S., 1967. Nogyo Kigen Ron (Origin of agriculture). *In* Morishita *et al.*, *Shitzen : Seitaigakuteki Kenkyu* (*Nature: Ecological Research*), Chuokoron, Tokyo.

Pelletier P., 1990. Paysages sans paysans. Le cas du Japon. *Annales de Géographie*, t. 99, 553, 305-327.

Pelletier P., 1998. *La Japonésie. Géopolitique et géographie historique de la surinsularité au Japon*. CNRS Éditions, 391 p.

Siganos A., Vierne S., Ambroise C. (éd.), 2000. *Montagnes imaginées, montagnes représentées : nouveaux discours sur la montagne de l'Europe au Japon*. Édition Ellug, Grenoble, 358 p.

Toccoli V-P., Bollut G., 2008. *Miyazaki l'enchanteur : essai*. Éditions Amalthee, Nantes, 318 p.

Tuan Y.-F., 1974. Space and Place: Humanistic Perspective. *In* Board, Chorley, Haggett, Stoddart (dir.), *Progress in Geography*, 6, 211-252.

Ueyama S., Sasaki K., Nakao S., 1969. *Shöyôju-rin-bunka (La culture laurisylvaine).* Chûô Kôron-Sha, Tokyo, t. I, 208 p.

Ueyama S., Sasaki K., Nakao S., 1976. *Shöyôju-rin-bunka (La culture laurisylvaine).* Chûô Kôron-Sha, Tokyo, t. II, 238 p.

Yasuda Y., 1980. Kankyô sôkogaku kotohajime *Introduction à la paléographie de l'environnement*. N.H.K Books, Tokyo, 276 p.

Sitographie

Buta Connection, site francophone consacré au studio Ghibli. Série de documents concernant Princesse Mononoké : http://www.buta-connection.net/films/mononoke.php [document consulté le 21 octobre 2011]

UNESCO- Centre du Patrimoine mondial. Série de documents concernant l'île de Yukushima : http://whc.unesco.org/fr/list/662 [document consulté le 21 octobre 2011]