

LA FANTASIE, LA REALITE ET L'INQUIETANTE ETRANGETE DANS LE VOYAGE DE CHIHIRO, DE HAYAO MIYAZAKI¹

FANTASIA, REALIDADE E ESTRANHAMENTO EM A VIAGEM DE CHIHIRO, DE HAYAO MIYAZAKI

FANTASY, REALITY AND THE UNCANNY IN *SEN TO CHIHIRO*, BY HAYAO MIYAZAKI

Wellington Furtado Ramos²

RESUME: Le film d'animation « Le voyage de Chihiro », du réalisateur japonais Hayao Miyazaki, est analysé dans l'essai, du point de vue des confluences entre théorie littéraire et théorie psychanalytique. Prenant comme clé la notion freudienne d'*unheimlich* (étrange / dérangeant), les oppositions entre nature et culture, matière et esprit et, finalement, réalité et fantaisie (dans le monde de la fiction) sont analysées afin de vérifier le chemin de maturité du protagoniste, Chihiro.

MOTS-CLES: Hayao Miyazaki; animation; umheilich.

ABSTRACT: The animation film "Spirited Away", by Japanese director Hayao Miyazaki, is analyzed in the essay, from the point of view of the confluences between literary theory and psychoanalytic theory. Taking as a key the Freudian notion of *unheimlich* (uncanny /

¹ Cet article a été initialement publié dans le livre « Cinema (d) Horror: Ensaios Críticos », organisé par Rosana Cristina Zanelatto Santos et Carolina Barbosa Lima e Santos et publié par Editora Life en 2011. Cette nouvelle version mise à jour a été traduite en français par Luis Fernando Santos Mongenot Santana, qui est assistant de langue portugaise aux Anciens du Lycée Georges Braque, à Paris, France.

² Docteur en lettres (études littéraires) de l'Université Fédérale du Mato Grosso do Sul (UFMS). Il est professeur adjoint à l'Université Fédérale du Mato Grosso do Sul (UFMS) dans le domaine de la théorie littéraire. Il est titulaire d'un stage postdoctoral dans le cadre du programme de troisième cycle en littérature (Programa de Pós-Graduação em Literatura - PPGLit) de l'Université de Brasília (UnB) dans la ligne de recherche « Poétique et politiques du texte », avec le projet « Encore le Romantisme, notre contemporain ». Il est professeur permanent au programme d'études supérieures en études des langues (Programa de Pós-graduação em Estudos de Linguagens - PPGEL) de l'UFMS. ORCID iD : <https://orcid.org/0000-0002-3847-5760>. E-mail: furtado.ramos@ufms.br.

disturbing), the oppositions between nature and culture, matter and spirit and, ultimately, reality and fantasy (in the world of fiction) are analyzed in order to verify the path of maturity of protagonist, Chihiro.

KEYWORDS: Hayao Miyazaki; animation; umheilich.

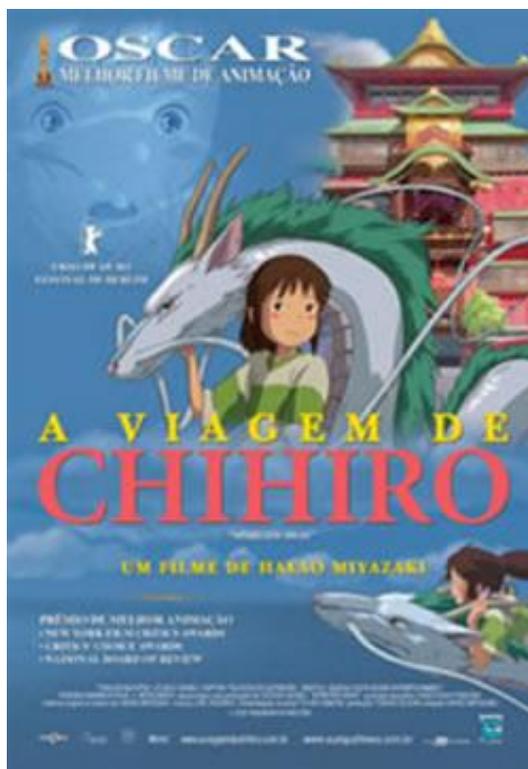
RESUMO: O filme de animação "A viagem de Chihiro", do diretor japonês Hayao Miyazaki, é analisado no ensaio do ponto de vista das confluências entre teoria literária e teoria psicanalítica. Tomando como chave a noção freudiana de *unheimlich* (estranho / perturbador), as oposições entre natureza e cultura, matéria e espírito e, finalmente, realidade e fantasia (no mundo da ficção) são analisadas para verificar o caminho da maturidade da protagonista, Chihiro.

PALAVRAS-CHAVE: Hayao Miyazaki; animação; umheilich.

1 INTRODUCTION

En se pensant la relation entre réalité et fiction dans le domaine de l'art cinématographique, l'on peut dire, sans doute, que le cinéma d'animation s'est consacré comme la place de la fantaisie et de l'imagination, quoiqu'en étant ancré à ceci que nous appelons de réalité, dans un processus analogue à celui proposé par Roland Barthes dans « *L'effet de réel* » ([1997]/2004) à propos de la Littérature.

Nous avons élu pour nos réflexions qui suivent l'animation intitulée *Le voyage de Chihiro*, du directeur japonais Hayao Miyazaki. Vainqueur du L'ours d'or du Festival de Cinéma de Berlin et de l'Oscar 2003 de meilleur film d'animation, *Le voyage de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi* - le titre original en langue japonaise - ou *Spirited Away* - le titre dans la version en langue anglaise, 2001), amène l'histoire de Chihiro, une jeune fille à l'âge de 10 ans qui est en train de se déménager de ville avec ses parents.



Source: MIYASAKI, Hayao. *A viagem de Chihiro*. DVD. Colorido, 124min, Japão, 2001.

Ne voulant pas se déménager, Chihiro démontre le comportement d'une fille gâtée: depuis le début du film lorsque, dans la voiture de ses parents, elle se plaint du bouquet de fleurs qu'elle avait reçu par la première fois dans sa vie justement au moment d'un adieu. En écoutant sa fille, la mère de Chihiro la rappelle qu'elle avait déjà reçu une rose rouge dans son anniversaire, la personnage-principale du film lui répond qu'une rose était une seule fleur et qui ne vaut pas autant qu'un bouquet.

Dans quelques minutes, la famille trouve une route qui finirait devant de la future maison. Apparemment perdus, le père de Chihiro conduit sur la route dans la forêt à haute vitesse - et fait peur à Chihiro et sa mère -, sûr que sa voiture arrivera jusqu'au bout puisqu'elle avait « transmission à quatre roues ». À la fin du chemin, nos personnages trouvent une construction ancienne, semblable à un tunnel, et ils descendent pour vérifier de quoi exactement il s'agit. Chihiro

hésite à connaître ce lieu et aperçoit que « le tunnel aspire le vent », en plus le bâtiment semblait gémir, en donnant des indices de facteurs étranges qui, plus tard dans la trame, feront Chihiro sentir peur et horreur.

Père, mère et fille parcourent le tunnel et le trouvent pareil à une vieille gare ferroviaire et, lorsqu'ils finissent de traverser la construction, se rendent compte d'un long champ avec des maisons au loin. Le père de Chihiro pense que cette construction devrait être un antique parc à thèmes abandonné et avance de plus en plus dans la découverte de ce lieu inconnu, alors que Chihiro insiste sur s'évader.



Source: MIYASAKI, Hayao. *A viagem de Chihiro*. DVD. Colorido, 124min, Japão, 2001.

Après la brève promenade vers les maisons qui apparaissait de plus en plus dans le paysage, le père de Chihiro sent une odeur de nourriture et, symptomatiquement, en flairant comme un animal, cherche la source de cette odeur. Après avoir trouvé le restaurant d'où venait l'odeur agréable, la famille a aperçu qu'il n'y avait personne dans le village, malgré les plusieurs plats sur la table à la disposition. Les parents de Chihiro s'asseyent pour goûter de la nourriture et Chihiro, en se niant à en manger, les avertit: « Sortons d'ici, ils vont

s'énervier avec nous! » et reçoit la réponse suivante de son père: « Ne t'inquiète pas, je suis là, moi ! J'ai de l'argent et ma carte ».

Les parents de Chihiro commencent, donc, à dévorer les aliments disponibles au restaurant alors que Chihiro s'éloigne pour mieux explorer le lieu. En parcourant le village désert, elle trouve un grand bâtiment, très semblable à un château, d'où la fumée sortait d'une cheminée, malgré être apparemment inhabité. Sur le pont qui liait tel bâtiment au village désert, Chihiro se rencontre avec Haku, un garçon qui lui avertit de ne pas rester dans le village et lui demande d'y quitter avant que la nuit tombe.

Lorsque Chihiro revient au village à la recherche de ses parents, elle les rencontre au restaurant métamorphosés en cochons, comme l'on peut voir dans les images dessous:



Source: MIYASAKI, Hayao. *A viagem de Chihiro*. DVD. Colorido, 124min, Japão, 2001.



Source: MIYASAKI, Hayao. *A viagem de Chihiro*. DVD. Colorido, 124min, Japão, 2001.

Désormais dans la trame, Chihiro s'efforcera pour mieux comprendre la situation où se trouvent ses parents, justement pour les aider à s'en débarrasser. Pour cela, elle aura besoin de trouver un emploi dans le grand bâtiment visité antérieurement et qui, en fait, était un palais de bain pour les dieux, géré par la sorcière appelée Yubaba.

Afin de ne pas demeurer sur la narration de toute l'intrigue du film, nous allons sélectionner, désormais, les scènes que nous considérons importantes pour votre compréhension, en formes de petites notes. En optant pour des petites considérations en forme de notes et réflexions, nous sommes en train d'attribuer, consciemment, un caractère fragmentaire à ce texte. Il s'agit, donc, des remarques sur le récit, les personnages et les éléments qui apparaissent dans la trame d'un film d'animation sur lequel le lecteur devra consacrer son temps à connaître, pour remplir les lacunes et envisager des nouvelles possibilités à partir de la lecture que nous proposons ici.

2 ENTRE LA FANTASIE ET LA REALITE

Après avoir vu que ses parents s'étaient métamorphosés en cochons, Chihiro tente de s'enfuir, comme qui veut revenir à la réalité. En courant vers le

tunnel du début du film, elle rencontre une grande rivière qui s'était formée entre le lieu où elle était et la construction qui semblait une gare ferroviaire.

Chihiro aperçoit que son chemin était inondé et s'assied au bord de la rivière, en tentant de récupérer la raison en face de la succession de faits inédits assistés par elle-même. La personnage dit, donc, à soi-même: « C'est pas vrai. C'est un rêve! Un rêve. Réveille-toi ! Réveille-toi ! Réveille-toi ! C'est un rêve... un rêve. Disparaissez tous ! Disparaissez ! » Lorsqu'elle finit de prononcer ces paroles, Chihiro aperçoit devenir, lentement, transparente, comme si, en évoquant que tout avait été un rêve et devrait disparaître, elle s'est rendue compte que, dans ce lieu-là, elle même était le rêve et qu'à son tour elle disparaîtrait.



Source: MIYASAKI, Hayao. *A viagem de Chihiro*. DVD. Colorido, 124min, Japão, 2001.

Au même temps, un navire arrive au bord de cette rivière, un grand navire illuminé dont sortent deux figures transparentes et sans corps, qui se présentent à la forme de masque qui flottent vers le port. Progressivement, les figures descendent sur terre et commencent à prendre forme et couleurs, fait qui corrobore que ce lieu-là soit du domaine de l'imaginaire, du rêve, du

fantastique ou, comme l'on peut apercevoir au cours du film, un lieu de dieux et d'esprits.



Source: MIYASAKI, Hayao. *A viagem de Chihiro*. DVD. Colorido, 124min, Japão, 2001.

L'image imposée par la parole de Chihiro et matérialisée dans le film sous l'allégorie de la transparence *versus* non-transparence des personnages dans ce monde-là inconnu nous permettent, donc, de penser la relation entre réalité et rêve. Freud, dans son article intitulé « *Escritores criativos e devaneios*³ » (1908), questionne les sources dont les écrivains créatifs prennent des matériaux pour ses créations. Nous prendrons ici les considérations de Freud par rapport à la production du texte littéraire par l'écrivain comme paramètre pour une analogie avec la création de l'objet d'art cinématographique. Ainsi, dès maintenant, nous proposons que, où Freud a pensé l'écrivain créatif, nous sommes en train de penser le directeur créatif.

³ Traduit et publié en langue française sous le titre de « La création littéraire et le rêve éveillé »

Selon Freud, lorsque l'on demande à l'écrivain sur ses créations, ce dernier ne saura pas expliquer proprement le fait ou l'explication, au minimum, ne sera pas satisfaisante, principalement si l'on juge que, même devant la plus claire compréhension des mécanismes de ce choix, rien ne fera que nous nous devenons des écrivains créatifs.

Pour rendre compte de l'activité imaginative, Freud propose que l'on retourne aux activités infantiles et rappelle que « [...] *a ocupação favorita e mais intensa da criança é o brinquedo ou os jogos* » (FREUD, v. IX, p.135)⁴. Lorsque Freud fait cette analogie, il suggère que l'activité de l'enfant qui joue peut être comparée à celle de l'écrivain créatif, dans la mesure où la fantaisie envahit l'individu, en rendant possible la création d'un nouveau monde, de sorte que ce dernier lui plaise. Pour l'enfant ce monde créé est pris au sérieux, puisqu'elle prend le jeu au sérieux. Freud ressort que « [...] *a antítese de brincar não é o que é sério, mas o que é real* » (FREUD, v.IX, p.135)⁵.

L'écrivain créatif agirait comme l'enfant qui prend au sérieux le jeu de fantasmer. Lors de faire une comparaison linguistique pour les formes littéraires par rapport l'action de jouer, Freud affirme que

[...] a irrealidade do mundo imaginativo do escritor tem, porém, conseqüências muito importantes para a técnica de sua arte, pois muita coisa que, se fosse real, não causaria prazer, pode proporcioná-lo como jogo de fantasia, e muitos excitamentos que em si são realmente penosos podem tornar-se uma fonte de prazer para os ouvintes e espectadores na representação da obra de um escritor (FREUD, v. IX, p.135).⁶

⁴ Note du traducteur: « l'occupation favorite et la plus intense d'un enfant est le jouet ou les jeux » (FREUD, v. IX, p.135).

⁵ Note du traducteur: « [...] l'antithèse de jouer n'est pas ce qui est pris au sérieux, mais c'est ce qui est réelle » (FREUD, v.IX, p.135).

⁶ Note du traducteur: « [...] l'irréalité du monde imaginatif de l'écrivain a, toutefois, des conséquences très importantes pour la technique de son art, parce que des fois, s'il était réel, ne causerait pas de plaisir, cela peut lui donner comme jeu de fantaisie, et plusieurs excitations qui sont vraiment pénibles et peuvent devenir une source de plaisir pour les auditeurs dans la représentation de l'oeuvre d'un écrivain » (FREUD, v. IX, p.135).

Toutefois, en grandissant, il y aura l'impression que les personnes cessent de jouer et, jusqu'à même, renoncent à ce plaisir. Ce que Freud dit de ce sujet c'est qu'il y a, en fait, une échange ou une substitution pour l'action de jouer, dans la mesure où c'est difficile que l'esprit humain renonce à un plaisir déjà éprouvé. Ainsi, l'action de jouer donnera place au fantasme et à cela que Freud dénomme de réveille éveillé.

Selon Freud, la différence entre l'action de jouer et l'action de fantasmer demeure dans les motifs des activités, en étant que l'action de jouer de l'enfant est déterminée par le désir d'être grand et adulte (dans la mesure où il joue en imitant un adulte qui l'imité dans le désir de devenir actif). En ce qui concerne l'adulte, en exigeant qu'il affronte le monde réel, il a honte de ses fantaisies parce qu'elles sont infantiles et prohibées (FREUD, v. IX, p. 137).

Freud éclaircit que la connaissance sur l'action de fantasmer de l'adulte est donnée grâce aux victimes des maladies nerveuses qui cherchent la Psychanalyse avec la nécessité de révéler ses fantaisies, à partir de cela, il examine quelques caractéristiques de l'action de fantasmer.

Selon Freud « [...] *as forças motivadoras das fantasias são os desejos insatisfeitos, e toda fantasia é a realização de um desejo, uma correção da realidade insatisfatória* » (v. IX, p.137)⁷, qui varient selon le sexe, caractère et circonstances où se trouve la fantaisie et se divisent en deux groupes: désirs ambitieux et désirs érotiques. Chez les femmes les désirs érotiques sont prédominants, alors que chez les hommes les désirs ambitieux prédominent. C'est évident que la prédominance n'exclut pas l'autre forme de désirs avec laquelle elle cohabite.

Le refoulement de ces désirs se manifestent par des forts motifs, normalement d'ordre social et culturel, et la formation imaginative résultante

⁷ Note du traducteur: « [...] les forces motivantes des fantaisies sont les désirs insatisfaits, et toute fantaisie est la réalisation d'un désir, une correction de la réalité insatisfaisante » (v. IX, p.137).

d'eux est liée, directement, au temps où elle est produite, dans sa relation avec le passé et avec le future, unis par le fil du désir.

O trabalho mental vincula-se a uma impressão atual, a alguma ocasião motivadora no presente que foi capaz de despertar um dos desejos principais do sujeito. Dali, retrocede à lembrança de uma experiência anterior (geralmente na infância) na qual esse desejo foi realizado, criando uma situação referente ao futuro que representa a realização do desejo (FREUD, v. IX, p. 138).⁸

Dans la mesure où les fantaisies se structurent et deviennent « [...] *exageradamente profusas e poderosas, estão assentes as condições para o desencadeamento da neurose e da psicose* » (FREUD, v. IX, p.139)⁹.

Après ces considérations, Freud commence à expliquer l'écrivain créatif qui paraît créer le propre matériel de sa création, au détriment de celui qui s'attache plus exclusivement au traitement de thèmes préexistants. Selon lui, ce dernier dans ses écrits possède toujours un héros pour lequel l'écrivain agirait en fonction de conduire notre sympathie et qui « [...] *parece estar sob a proteção de uma Providência especial* »¹⁰.

Il semble que l'écrivain créatif utilise un matériel particulier pour sa création, comme par exemple, en ce qui concerne le roman psychologique, dans lequel Freud considère que le roman « [...] *deve sua singularidade à inclinação do escritor moderno de dividir seu ego, pela auto-observação, em muitos egos parciais* » (v. IX, p.140)¹¹.

⁸ Note du traducteur: « Le travail mental se lie à une impression actuelle, à quelque occasion motivante au présent qui a été capable de faire réveiller l'un des désirs principaux dans l'individu. De cela, il recule au souvenir d'une expérience antérieure (généralement dans l'enfance) dans laquelle ce désir a été réalisé en créant une situation concernant au futur qui représente la réalisation du désir » (FREUD, v. IX, p.138).

⁹ Note du traducteur: « excessivement profuses et puissantes, voici les conditions pour le déclenchement de la névrose et de la psychose » (FREUD, v. IX, p.139).

¹⁰ Note du traducteur: « semble être sous la protection d'une Providence spéciale ».

¹¹ Note du traducteur: « doit sa singularité à la tendance de l'écrivain moderne de diviser son ego par l'auto-observation, en plusieurs d'egos partiels » (v. IX, p.140).

En ressentant des raisons pour cacher ses fantaisies, l'individu qui a des rêves éveillés causerait, même s'il les communique, une répulsion ou une indifférence à ce qu'il raconte, mais à l'écrivain créatif,

[...] a verdadeira ars poetica está na técnica de superar esse nosso sentimento de repulsa (...) o escritor suaviza o caráter de seus devaneios egoístas por meio de alterações e disfarces, e nos suborna com o prazer puramente formal, isto é, estético, que nos oferece na apresentação de suas fantasias. Em minha opinião, todo prazer estético que o escritor criativo nos proporciona é da mesma natureza desse prazer preliminar, e a verdadeira satisfação que usufruímos de uma obra literária procede de uma liberação de tensões em nossas mentes. Talvez até grande parte desse efeito seja devida à possibilidade que o escritor nos oferece de, dali em diante, nos deleitarmos com nossos próprios devaneios, sem auto-acusações ou vergonha (FREUD, v. IX, p.140).¹²

Lors de l'instauration de l'écriture créative et de la fourniture de plaisir dont Freud parle, l'écrivain créatif joue avec les référents du langage, en élevant de l'expérience la matière pour la création et en instaurant sur la surface du texte l'épuration de ce matériel en fiction. Au moment de matérialiser cette action dans l'écriture, la fantaisie ne devient ni occultée ni source de honte et commence à être le but d'une pulsion de voir, dans l'objectif d'obtenir du plaisir du texte, sa jouissance.

Esquecendo-se dos ritos iniciais da fantasia, que obrigam à passagem pela materialidade do texto, o leitor atravessa a linguagem, para penetrar nessa singular instância que é a ficção, como se entra num sonho ou num devaneio (BRANCO; BRANDÃO, 1995, p.29)¹³

¹² Note du traducteur: « La vraie *ars poetica* est dans la technique de franchir notre sentiment de répulsion (...) l'écrivain adoucit le caractère de ses rêves éveillés égoïstes par des modifications et déguisements, et nous attache avec le plaisir purement formel, c'est-à-dire, esthétique, qui nous est offert dans la présentation de ses fantaisies. À mon avis, tout le plaisir esthétique que l'écrivain nous donne appartient à la même nature de ce plaisir préliminaire, et la vraie satisfaction que nous profitons d'une oeuvre littéraire vient d'une libération des tensions dans nos esprits. Peut-être une grande partie de cet effet soit due à la possibilité que l'écrivain nous offre, désormais, de nous rendre plaisir avec nos propres rêves éveillés, sans autocritiques ou honte. » (FREUD, v. IX, p.140).

¹³ Note du traducteur: « En s'oubliant des rites de la fantaisie qui impose le passage par la matérialité du texte, le lecteur traverse le langage, afin de pénétrer dans cette instance

Cette relation de profitement et de rêve éveillé donne le mouvement qui engendrera, dans le texte littéraire, la possibilité d'être vraisemblable ou fantasmagorique, et de conduire le lecteur par les méandres de la narration même si le contenu exposé par elle soit d'ordre répulsive. Ainsi que Freud souligne, *l'ars poetica* demeurerait dans la possibilité de sublimation de la répulsion en faveur d'une création supérieure, de la création de l'art, enfin. Cette dynamique complexe crée une relation ambivalente entre le réel et la fiction, soit-elle de nature littéraire, ou, comme nous intéresse ici, cinématographique.

Dans ce sens, le discours du cinéma et le discours de celui qui est analysé en Psychanalyse convergent, dans la mesure où ils se manifestent comme des textes qui désirent être lus et que, pour cela, se structurent par des complexes pièges pour la consolidation de la création esthétique, des changements et déguisements dans la présentation des fantaisies (FREUD, v. IX, 140).

Ainsi, il s'agit de traiter le texte en ayant la conscience de ces pièges afin de ne pas céder à la tentation de diagnostic et oublier que l'objet d'analyse demeure dans le langage et ses méandres. Cela devient important afin de ne pas considérer le personnage comme une personne, en oubliant que le domaine de fiction appartient au discours, à une construction du/dans le langage, à une mise en scène.

Un lieu de la fantaisie, des mythes et de l'enfance, le cinéma d'animation se montre comme un lieu privilégié pour l'imaginaire, pour la fiction. Si les outils de son réalisme sont basés sur la collecte de matériel faite par le directeur créatif, cette collecte de matériel résultant de l'expérience est aussi la source de la fantaisie et, par conséquent, de toute la création de fiction. Ainsi, il faut ressortir que, comme la pulsion ne possède que son enregistrement par des représentations, dans le texte cinématographique l'expérience se construira de

singulière qui est la fiction, comme l'on entre dans un rêve ou dans un rêve éveillé. » (BRANCO; BRANDÃO, 1995, p.29).

façon fantasmagorique en permettant et en justifiant au cinéma d’animation son pouvoir créateur, fantastique.

De même façon, s’insère dans cette perspective la possibilité d’écrire le désir. Si Freud avait déjà ressorti que les désirs insatisfaits sont les forces motivantes des fantaisies, certainement le rêve devient le lieu idéal pour la réalisation de désirs refoulés ou *in potentia*. Sur la figure de Chihiro, en son questionnement sur la limite entre le rêve et la réalité devant les faits qu’elle était en train de vivre, certainement le désir de devenir adulte se configure comme celui qui traverse tout le film, quoique implicitement. Pour pouvoir récupérer ses parents - ce qu’il pourrait être un sujet de plusieurs pages en se pensant à la tentative de retourner à un état original de plaisir, au sein familial (le sein au sens symbolique: celui du confort familial, mais aussi le sein de la mère comme une source primaire de plaisir) - Chihiro devra traverser un rite de passage à la maturité, qui est intervenu, dans la trame du film, par le travail.

3 L’INQUIETANTE ETRANGETE (UNHEIMLICH)

En suivant la ligne que nous avons choisi pour les réflexions ici présentées, en prenant comme point de référence la Psychanalyse développée par Freud, il faut ramener maintenant la notion de « *estranho* » (*Unheimlich*)¹⁴. Dans l’essai de Freud « O estranho »¹⁵ (1919), le père de la Psychanalyse récupère l’origine étymologique du terme *unheimlich*, pour discuter sur l’effet de distanciation constituant de la narration fantastique de Hoffman.

Selon Freud, dans la traduction de *unheimlich* par les autres langues l’on peut trouver des acceptions tels que: l’étranger, l’heure ou lieu étrange, inquiétant, inconfortable, sombre, obscur, étonné, répulsif, sinistre, suspect, lugubre, démoniaque. Ainsi la réflexion linguistique que Freud fait au début de

¹⁴ Le mot en portugais « *estranho* » a été traduit au corps du texte par tantôt l’étrange, tantôt l’étrangeté, en raison de la difficulté et de la pluralité de traduction de ce terme.

¹⁵ Traduit et publié en langue française sous le titre de « L’inquiétante étrangeté ».

son article demeure en démontrant comment etymologiquement, le terme *unheimlich* est capable de contenir en soi des termes opposés. *Heimlich* signifie familial, mais signifie aussi quelque chose secrète et occulte, ce que, paradoxalement, devient ce mot plus proche de son opposé *unheimlich*.

En portugais le mot « *estranhar* »¹⁶ est souvent employé pour la situation où le chien ne reconnaît pas son propriétaire ou quelqu'un connu, c'est-à-dire, une situation qui devrait lui être familial. En raison des ambiguïtés de ce genre, Freud indique que l'étrange, *unheimlich*, est d'une certaine forme une « sous-espèce » de *heimlich*, du familial (qui signifie aussi l'occulte, le secret).

En retournant à la proposition de Schelling sur laquelle « [...] *chama-se unheimlich tudo o que deveria permanecer secreto, escondido, e se manifesta* » (apud FREUD, v. XVII, p. 242)¹⁷, Freud développe la notion que tout ce que l'on considère étonnant ou sinistre peut évoquer ou non le sentiment d'étrangeté, sauf celles situations où, justement, il y a une subversion de la loi du refoulement, dans laquelle cela qui devrait rester "secret et occulte" se montre, apparaît. En outre, il y a aussi des autres aspects ressortis par Freud qui indiquent la dimension infantile dans l'étrangeté - la pensée magique et la répétition - qui, auprès du retour du refoulé, sont des éléments toujours présents dans l'expérience de l'étrangeté.

Cette proposition nous paraît assez utile pour la lecture de la narration littéraire et aussi de l'oeuvre d'art cinématographique. *Le voyage de Chihiro* appartient aux narrations qui peuvent être considérées fantastique, pourvu que les événements surprenants prennent le premier plan de la narration, en causant au lecteur/spectateur la peur, la surprise et la distanciation devant ce qu'il lit/voit.

¹⁶ Le verbe « *estranhar* » en portugais vient du mot « *estranho* », étrange en français, et peut être traduit dans ce cas par: considérer hors du commun, différent, anormal ou se sentir dérangé avec (la nouvelle réalité). (HOUAISS).

¹⁷ Note du traducteur: « [...] l'on appelle de *unheimlich* tout ce que devrait rester en secret, caché, et se manifeste » (apud FREUD, v. XVII, p. 242).

Dans son article, Freud a énuméré une série de facteurs qui, selon lui, donnent l'effet d'étrangeté à la narration. Ils peuvent être tous trouvés similairement au cours du film que nous avons analysé ici. Selon Freud, la séparation entre les réalités intérieure et extérieure, entre moi et l'autre est l'un des thèmes courants à l'étrangeté; il s'agit d'un phénomène du double.

[Sua explicação remonta a um] período em que o ego não se distinguira ainda nitidamente do mundo externo e de outras pessoas. Acredito que esses fatores são em parte responsáveis pela impressão de estranheza, embora não seja fácil isolar e determinar exatamente a sua participação nisso (Freud, [1919] 1996, p. 254).¹⁸

Parmi les possibilités d'apparition du double, Freud indique sa création comme une protection devant la mort, les projections et les identifications, liées aux ombres, miroirs, esprits gardiens et aux croyances à l'âme immortelle, par exemple. Dans *Le voyage de Chihiro* ce jeu se fait, principalement par la figure de la sorcière Yubaba, chef du palais de bains des dieux. Au cours de l'histoire, nous avons vu que la sorcière Yubaba avait une soeur jumelle, Zeniba, qui vit très loin de son royaume et qui était détentrice de nombreux pouvoirs que Yubaba voulait avoir accès.

¹⁸ Note du traducteur: « [son explication fait mention à une] période où l'ego ne s'était pas encore distingué nettement du monde extérieur et d'autres personnes. Je crois que ces facteurs sont en partie responsables par l'impression d'étrangeté, quoiqu'il ne soit pas facile d'isoler et déterminer exactement sa participation dans cela » (Freud, [1919] 1996, p. 254).



Source: MIYASAKI, Hayao. *A viagem de Chihiro*. DVD. Colorido, 124min, Japão, 2001.

Afin de réussir le « sceau de la sorcière », un objet magique très puissant, Yubaba demande son assistant Haku de voler ce sceau. Haku, lui même, appartient au domaine du double, dans la mesure où il est un garçon capable de se transformer en dragon pour réaliser les activités que Yubaba l'oblige à faire.



Source: MIYASAKI, Hayao. *A viagem de Chihiro*. DVD. Colorido, 124min, Japão, 2001.



Source: MIYASAKI, Hayao. *A viagem de Chihiro*. DVD. Colorido, 124min, Japão, 2001.

Malgré mettre les jumelles comme des figures opposées l'une de l'autre dans la trame, Miyazaki ne fait pas de la narration la réalisation d'une série de manichéismes. Par contre, Yubaba et Zeniba se démontrent comme des personnages complexes qui agissent différemment selon les situations où elles se retrouvent, tantôt en se configurant comme des créatures « du bien », tantôt en utilisant ses pouvoirs magiques pour faire des choses qui peuvent être considérées maléfiques. Selon Lima,

A imaginação prodigiosa de Miyazaki é de inclinação dantesca, e assombra em quantidade e qualidade. Mal nos acostumamos com novas formas, outras sucedem – e, ainda assim, tudo parece bem costurado, embora não óbvio. Essa oscilação de formas, aliás, surpreende por evitar maniqueísmos. A rigor, nos filmes de Miyazaki, não apenas em *Chihiro*, não há luta do mal contra o bem; aos poucos se descobre que ninguém é inteiramente mau nem perfeitamente bom. Yubaba ama alguns seres (como, acima de todos, o bebê gigante), cumpre com a palavra, ama o serviço que faz; o pai de *Chihiro*, que poderia ser o protótipo da bondade, é um profanador da Natureza – invade seu templo com a prepotência do capitalista que se orgulha de possuir um carro com tração nas quatro rodas, rompe sem hesitação o limbo que separa o mundo humano e o espiritual (assim o faz quando atravessa o túnel, mas, como capitalista empedernido, crê se encontrar num parque temático abandonado) e, numa passagem possivelmente inspirada em Dante, é levado pelo pecado da gula a devorar o manjar dos seres divinos. A este respeito, é importante registrar que o grande tema de Miyazaki, não só em *Chihiro*, é a profanação da Natureza. Ainda assim, não se pressente nos filmes do diretor uma polarização simplória do tipo homem mau versus natureza boa. A relação entre *Chihiro* e Haku é

prova de que o homem pode reatar seus laços com a Natureza (2011, s/p).¹⁹

Après avoir volé le « sceau de la sorcière », la sorcière Zeniba envoie une série d'oiseaux en papier pour qu'ils poursuivent le dragon qui avait volé son objet précieux. Chihiro, en voyant le dragon très proche du palais de bains, instinctivement l'appelle de Haku et l'accueille pour qu'il ne soit pas blessé par les oiseaux qui le poursuivent. Haku, à la figure du dragon, monte vers la chambre de Yubaba, bien qu'en étant blessé, afin de donner à la sorcière l'objet qu'il avait volé. Chihiro, préoccupée avec lui, monte vers la chambre où Haku s'était dirigé, afin de lui sauver la vie. Sans apercevoir, la fille est poursuivie par l'un des oiseaux en papier qui se coule sur sa veste. Lorsqu'ils arrivent dans la chambre, l'oiseau en papier se transforme en un spectre de Zeniba qui, en se feignant de Yubaba, veut se venger du dragon qui avait volé son sceau. Zeniba transforme le fils de Yubaba, un bébé géant qui restait fermé dans la chambre de sa mère, en une grosse souris et transforme aussi le corbeau de Yubaba en une petite mouche qui fait compagnie au bébé. À la fin de la scène, Haku frappe avec sa queue de dragon sur l'oiseau en papier qui soutenait le spectre de Zeniba, en la détruisant.

¹⁹ Note du traducteur: L'imagination prodigieuse de Miyazaki est d'inclinaisons dantesque, et elle étonne en quantité et qualités. L'on prend du temps pour s'habituer aux nouvelles formes et d'autres viennent ensuite - et tout paraît être bien cousus, même s'il n'est pas évident. Ces oscillations de formes, d'ailleurs, surprennent pour éviter les manichéismes. Strictement en parlant, dans les films de Miyazaki, pas seulement en Chihiro, il n'y a pas de lutte du mal contre le bien; peu à peu l'on découvre que personne n'est tout à fait mauvais ni parfaitement bon. Yubaba aime quelques créatures (surtout le bébé géant), elle accomplit ce qu'elle dit et aime son service; le père de Chihiro qui pouvait être le prototype de la bonté, est le profanateur de la Nature - envahit son temple avec la prépotence d'un capitaliste qui se vante d'avoir une voiture de transmissions à quatre roues motrices, il rompt sans hésitation les limbes qui séparent le monde humain et le monde spirituel (ainsi il le fait lorsqu'il traverse le tunnel, mais, comme un capitaliste convaincu, croit se trouver dans un parc à thèmes abandonné) et, dans un passage possiblement inspiré en Dante, il est amené par le péché de la gourmandise à dévorer le repas des êtres divins. À propos de ce sujet, il est important d'enregistrer que le grand thème de Miyazaki, pas seulement en Chihiro, est la profanations de la Nature. Quand même, l'on ne pressent pas dans les films du directeur une polarisation simple du type l'homme mauvais versus la nature bonne. La relation entre Chihiro et Haku c'est l'épreuve que l'homme peut renouveler ses liens avec la Nature. (2011, s/p).



Source: MIYASAKI, Hayao. *A viagem de Chihiro*. DVD. Colorido, 124min, Japão, 2001.

La fille essaye de délivrer le dragon de sa mort et décide de prendre le « sceau de la sorcière » et le rendre à sa vraie propriétaire. En cherchant la sorcière Zeniba après un long voyage en train, Chihiro se surprend au retour à la maison au moment où le dragon la ramène sur le dos et elle se rappelle de l'avoir connu dans son enfance.

Dans ce moment du film il y a, donc, l'explication de l'intimité entre Chihiro et le garçon-dragon Haku. En retournant avec le dragon au château, Chihiro se rappelle que, quand elle était très jeune, sa chaussure est tombée dans une rivière appelée Cohaku et, dans la tentative de la récupérer, elle est aussi tombée dans cette rivière, en risquant sa vie. Au moment où la fille raconte cette histoire au dragon, instantanément il reprend la forme de garçon et se rappelle de son vrai nom. Haku était, en fait, un esprit de la rivière qui avait sauvé Chihiro de se noyer, pour cela, depuis le début de l'histoire, il se rappelle du nom de la fille.

La question du nom est très importante dans l'histoire de Chihiro, dans la mesure où le double se configure au cours du film par le geste imposé à tous qui demande du travail à Yubaba. La sorcière vole de ses employés leur noms, de sorte à les maîtriser, en possédant leurs vraies identités. Haku était devenu son esclave pour avoir oublié son propre nom et Chihiro, lors de la signature du contrat de travail dans ce monde-là, avait reçu le nom de Sen. Dans la version en langue anglaise, *Le voyage de Chihiro* est intitulé de *Sen to Chihiro*, qui pourrait être traduit librement par « De Sen à la Chihiro », en caractérisant le voyage de la fille en mission de reconquête de son nom et, donc, de sa propre histoire en récupérant des faits occultes dans sa mémoire.

Un autre aspect du film qui collabore pour cette réflexion c'est l'existence du personnage Sans-Visage²⁰. Le Sans-Visage est un esprit informe qui possède seulement une masque, en étant capable de devenir translucide. Chihiro le rencontre lorsqu'elle entre dans le palais de bains et apparemment se dérange avec cette figure, or elle ne s'éloigne pas de lui. Dans un certain moment, Chihiro note le Sans-Visage sous la pluie dehors du palais. Gentiment, la fille laisse la porte ouverte pour que l'esprit rentre et ne se mouille plus.

²⁰ Le personnage Sans-Visage est appelé de « *Sem-Nome* » (Sans-Nom) en portugais, ce fait peut altérer un peu les considérations faites dans ce texte, puisqu'il a été pensé et écrit en langue portugaise.



Source: MIYASAKI, Hayao. *A viagem de Chihiro*. DVD. Colorido, 124min, Japão, 2001.

La figure de Sans-Visage est emblématique dans la mesure où, comme un être sans identité, il prend la caractéristique de ceux avec qui il a eu contact. Après rentrer dans le palais de bains, le Sans-Visage est gentil envers Chihiro toujours que possible, en lui donnant des « jetons » qui permettent à la fille de réussir des bains d’herbes pour les clients. Cependant, lorsqu’il prend contact avec un grenouille habitant du palais et qui était cupide par des bénéfiques le Sans-Visage l’avale et assume sa personnalité cupide, en faisant que tout le palais prépare des nourritures pour lui en échange d’or.

Après une série de confusions dans le palais, Chihiro est obligée de se débarrasser du Sans-Visage qui avait déjà avalé des grenouilles et des limaces. La fille insiste, donc, pour demander à l’esprit d’où il venait, qu’est ce qu’il faisait, où il allait et où étaient ses parents. Énervé pour ne pas pouvoir répondre aux questions de la fille, le Sans-Visage commence à la poursuivre au long du palais en voulant la dévorer, mais, à chaque pas, il vomissait ce qu’il avait avalé et, peu à peu, il retournait à son état original sans personnalité. Après avoir vomit tout ce qu’il avait mangé, le Sans-Visage s’approche de Chihiro qui

le traite encore avec générosité, cela fait qu'il assume de nouveau envers les autres la bonté qu'il a reçue du traitement de la fille.

Encore selon Freud, un autre facteur important est dans la problématique de la répétition, thème sur lequel il va se consacrer à l'année suivante de la publication de «*O estranho*» (*unheimlich*)²¹, avec l'essai «*Além do princípio do prazer*» ([1920] 1996)²². Freud affirme que ce que nous mène à la «*compulsão à repetição*»²³ est perçu comme étrange. La répétition met en doute la souveraineté et le domaine sur la réalité, en gérant la superstition (comme quand par coïncidence nous nous rencontrons avec un même numéro en différents moments de la vie, ou d'un jour) ou l'incertitude devant ce qu'on a vécu, ce qui collabore le flou de la frontière entre la réalité et la fiction.

Dans *Le voyage de Chihiro*, la répétition est aussi un élément de la distanciation et met le lecteur/spectateur en doute quand, à la fin du film, l'on peut voir exactement la même scène vue au début de l'histoire, lorsque Chihiro et ses parents entrent dans le tunnel vers l'inconnu. En répétant la scène, Miyazaki a réussi créer la sensation de circularité dans le développement de la narration, en la mettant au plan du mythique. Si nous nous rappelons du mythe de l'Orphée, l'histoire de Chihiro s'approche beaucoup de ce mythe grec, dans lequel l'individu fait un voyage au monde des morts - ou, dans le cas de la fille, au monde des esprits et des dieux - et retourne, avec une expérience de maturation et d'épreuve, pour continuer son destin.

À propos du flou des limites entre le rêve et la réalité dans le film, en répétant la scène de l'entrée du tunnel de façon identique, la sensation de distanciation s'élabore à partir du doute sur ce que Chihiro a vécu au cours de toute la narration. Ainsi comme Chihiro nous nous posons la questions: Est-ce

²¹ Traduit et publié en langue française par le titre de « L'inquiétante étrangeté ».

²² Traduit et publié en langue française par le titre de « Au-delà du principe du plaisir ».

²³ Note du traducteur: « compulsions à la répétition ».

que tout n'est pas/n'a pas été un rêve ? Cependant, le lecteur/spectateur sensible est capable de résoudre ce questionnement. Il peut apercevoir que: d'abord, la végétation qui apparaît autour de la voiture des parents de Chihiro a poussé dans la scène finale, de sorte à ressortir que le temps a passé et que, par conséquent, quelque chose s'est passé en fait et puis le spectateur peut aussi apercevoir que Chihiro porte sur la tête une espèce de bande que la sorcière Zeniba lui a donné, lorsque la fille est allée rendre le «sceau de la sorcière » que Haku avait volé à l'ordre de la sorcière Yubaba.

Comme l'on peut apercevoir, l'effet de la distanciation se rapproche beaucoup d'une sensation de « suspension » devant ce qui nous est montré, une sensation « d'horreur » - qui ne se qualifie pas comme de l'ordre de la peur, en fait, mais comme une angoisse devant ce qui est en train d'être vu et raconté et qui ne peut pas être résolu à tout et n'importe quel moment. Quoiqu'à la fin du film, quand une série de petits mystères semble être résolue - comme le fait de Haku être, en fait, un dieu de la rivière qui avait sauvé Chihiro quand elle était petite -, cela n'est pas le suffisant pour délivrer le lecteur/spectateur du sentiment de l'incomplétude et d'insuffisance devant ce qu'il a vu.

4 LES CONSIDERATIONS FINALES

Il nous paraît que *Le voyage de Chihiro* appartient à un groupe de films dont le récit prétend aborder ce que l'on appelle de rites de passage. Ainsi que le *bildungsroman*, dans lequel le personnage se (trans)forme au cours de l'histoire, le film en question nous présente la situation de vulnérabilité de Chihiro par rapport à son destin lors du déménagement d'une ville à l'autre. Chihiro a besoin de passer par une série d'épreuves pour être acceptée dans le monde qu'elle trouve dans son chemin.

D'abord, afin d'éviter sa disparition, la fille a besoin d'accepter l'amitié de Haku et lui faire confiance lorsqu'il lui offre un petit fruit de la région, ainsi, en mangeant ce fruit, elle commence à faire partie de ce monde-là et cesse de

disparaître. Deuxièmement, pour réussir récupérer ses parents, Chihiro a besoin d'être acceptée comme une employée. Pour tel fait, elle a eu besoin d'affronter Yubaba et insister sur un emploi au palais de bains; ensuite, la fille a eu besoin de se soumettre au contrat imposé par la sorcière propriétaire du palais et qui avait volé son nom, en lui donnant un nouveau nom: Sen, comme nous avons vu.

Ensuite, c'est donné à Chihiro la pire tâche du palais: la jeune fille devrait nettoyer la plus grande baignoire du palais de bains qui était, justement, dans les pires conditions d'usage. En outre, un « dieu malodorant » arrive au palais de bains et Chihiro est obligée de le recevoir et de l'aider au bain. La fille a eu besoin de mener le visiteur jusqu'à la baignoire et de l'aider au bain, en étant lui une espèce d'un tas de boue informe.



Source : MIYASAKI, Hayao. *A viagem de Chihiro*. DVD. Colorido, 124min, Japão, 2001.

Le film a une trame composée par plusieurs détails qui font de la trajectoire de Chihiro un parcours de maturité et découverte de soi et du monde où elle habite. La fille affronte des situations fantaisistes, mais s'en sort bien, puisqu'elle prétend récupérer ses parents qui ont été transformés en cochons.

Dans son parcours, elle reconnaît Haku qui lui avait déjà sauvé la vie dans son enfance, encore, la question de la mémoire et du retour des souvenirs refoulés.onné le souffle de notre travail, ces questions, et plusieurs d'autres que le film porte en soi, restent comme une invitation au lecteur pour le film et pour la lecture critique de l'oeuvre d'art cinématographique.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTHES, Roland. O efeito de real [1971]. In: _____. *O rumor da língua*. Tradução Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BRANCO, Lúcia Castello; BRANDÃO, Ruth Silviano. *Literaterras – as bordas do corpo literário*. São Paulo: Annablume, 1995.

FREUD, Sigmund (1908). *Escritores criativos e devaneios*. Tradução sob a direção de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1996. (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, v. IX).

FREUD, Sigmund (1919). *O estranho*. Tradução sob a direção de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1996. (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, v. XVII).

FREUD, Sigmund (1920). *Além do princípio do prazer*. Tradução sob a direção de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1996. (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, v. XVIII).

LIMA, Wanderson. A viagem de Chihiro, de Hayao Miyasaki (2011). Resenha. Disponível em <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=2992>> Acesso em: 18 ago. 2011.

REFERENCES FILMIQUES

MIYASAKI, Hayao. *A viagem de Chihiro*. DVD. Colorido, 124min, Japão, 2001.

Recebido em 15/07/2020.

Aceito em 14/11/2020.