

Orphée au pays des Kamis.  
Pour une lecture mythocritique  
de l'œuvre de Hayao Miyazaki

Charles Lizin

Louvain-la-Neuve, le 3 avril 2022

[Extrait des [Folia Electronica Classica](#), t. 44, juillet-décembre 2022]

## Orphée au pays des kamis. Pour une lecture mythocritique de l'œuvre de Hayao Miyazaki

Charles Lizin (UCLouvain)

Master en langues et lettres françaises et romanes, orientation générale  
Finalité approfondie

<[charles.lizin@student.uclouvain.be](mailto:charles.lizin@student.uclouvain.be)>

### I. Introduction

La première mention écrite du nom d'Orphée apparaît dans les textes d'Ibycos et de Simonide, poètes grecs du VI<sup>e</sup> siècle av. J.-C. S'il a pu exister des écritures du mythe d'Orphée antérieures à cette période, aucune trace n'en a été conservée. C'est pourquoi ce siècle apparaît aujourd'hui comme le *terminus post quem* à partir duquel ce mythe est progressivement passé dans la tradition écrite – sans pour autant cesser d'habiter la tradition orale, loin s'en faut. Depuis lors, le mythe d'Orphée a été réécrit à de nombreuses reprises au cours de l'Antiquité : d'abord par des auteurs grecs comme Pindare, Eschyle, Euripide, Aristophane, Isocrate, Platon, Apollonios de Rhodes, et, plus tard, par des auteurs latins comme Properce, Virgile, Horace, Ovide, Sénèque Quintilien, Stace ou encore Martial<sup>1</sup>.

Chacun de ces auteurs, dont la liste est loin d'être exhaustive, a donné une version différente du mythe d'Orphée. Ces nombreuses réécritures présentent des variantes, si bien « qu'il faut renoncer à l'espoir vain de pouvoir (re)construire un jour une version complète et définitive du mythe qui en délivrerait le sens ultime » (BÉAGUE *et al.* : 13). Ce constat est d'autant plus justifié que le mythe s'est aussi transmis à travers ce que certains ethnologues ont appelé des « oraliures »<sup>2</sup>, dont les leçons diffèrent également. Néanmoins, il est possible d'établir une structure

---

<sup>1</sup> Pour une étude plus approfondie des sources antiques du mythe d'Orphée : BÉAGUE, Annick, BOULOGNE, Jacques, DEREMETZ, Alain, & TOULZE, Françoise. (1998). *Les visages d'Orphée*. Villeneuve d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion (« Savoirs Mieux »).

<sup>2</sup> Ce néologisme inventé par Paul Zumthor au XX<sup>e</sup> siècle est un mot valise composé des mots « oral » et « littérature ». Au départ, ce terme désigne la culture transmise par l'oralité : contes, mythes, chansons, proverbes, adages, etc. Il a ensuite été adopté par les écrivains et les artistes africains pour revendiquer

sémio-narrative approximative commune à la plupart des versions du mythe. En effet, le mythe, que Claude Lévi-Strauss assimilait à un « être linguistique » (232), se compose de différentes unités constitutives, que ce dernier a appelé mythèmes<sup>3</sup> et que Gilbert Durand définit comme « la plus petite unité de discours mythiquement significative » (1979 : 310).

Dans le *Dictionnaire des mythes littéraires* (1988), Pierre Brunel résume le mythe d'Orphée en trois épisodes qu'il intitule respectivement « Orphée et les Argonautes », « Orphée et Eurydice » et « Orphée et les Bacchantes ». Le second pouvant être divisé en deux mouvements, ces trois coordinations jonctionnelles dénotent les quatre mythèmes constitutifs du mythe d'Orphée : le voyage d'Orphée sur l'Argo (Orphée accompagne Jason et plusieurs héros grecs à la conquête de la Toison d'or), la descente aux Enfers ou la catabase (Orphée descend aux Enfers, alors qu'il n'est pas mort, accompagné de sa lyre pour retrouver Eurydice), la remontée des Enfers ou l'anabase (Orphée se retourne pour regarder Eurydice en remontant des Enfers, malgré l'interdiction des divinités infernales), et le démembrement ou le sparagmos (Orphée est démembré par les Bacchantes pour punir son dédain, mais sa tête, seule, continue de chanter).

Au cours des siècles, ces mythèmes primordiaux ont été repris et actualisés dans de nombreuses créations littéraires et artistiques. Ainsi, le mythe d'Orphée « tient du mythe littérisé en ce qu'il est informé par le mythe, mais il tient également du mythe littéraire en ce qu'il conditionne, en tant que texte littéraire, les reprises à venir » (Siganos 33). Cette distinction entre les sources littéraires archaïques inspirées du mythe et les différentes reprises modernes qui en dépendent apparaît aussi nettement dans celle qu'opère Pierre Brunel en reconnaissant un Orphée archaïque et un Orphée moderne. Pierre Brunel fait remonter la naissance de cet « Orphée moderne », titre qu'il a choisi de donner à son article paru dans la revue *Σύγκριση*, au XIX<sup>e</sup> siècle, rappelant l'importance de cette figure mythique dans les œuvres de Delacroix, Liszt, Hugo, Gustave Moreau, Mallarmé ou encore Apollinaire. Dans son *Dictionnaire des mythes littéraires*, il rappelait déjà dans l'introduction de son article sur Orphée la fortune de ce mythe dans les arts et citait, afin d'étayer son propos, Ingres pour la peinture, Offenbach pour la musique, Tennessee Williams pour la poésie, ou encore Victor Segalen pour le théâtre.

Les chants d'Orphée ne cessent de résonner non seulement à travers les arts et le temps, mais encore à travers le monde. Pierre Brunel ne manque pas de souligner que le mythe d'Orphée, à l'origine, est grec (2000 : 10). Toutefois, après s'être occidentalisé en voyageant jusqu'en Europe, il s'est orientalisé à l'extrême en se rendant au Japon. C'est du moins ce que laisse en-

---

leurs productions littéraires non écrites mais créées pour être racontées, partagées puis transmises à nouveau avec le goût de la parole. Le terme « oraliture » est à comprendre ici dans sa première acception.

<sup>3</sup> Dans « Les structures du mythe », Claude Lévi-Strauss explique que « 1° comme tout être linguistique, le mythe est formé d'unités constitutives » (232) et que « 2° ces unités constitutives impliquent la présence de celles qui interviennent normalement dans la structure de la langue, à savoir les phonèmes, les morphèmes et les sémantèmes. Mais elles sont, par rapport à ces derniers, comme ils sont eux-mêmes par rapport aux morphèmes, et qu'ont ceux-ci par rapport aux phonèmes. Chaque forme diffère de celle qui précède par un plus haut degré de complexité. Pour cette raison, nous appellerons les éléments qui relèvent en propre du mythe (et qui sont les plus complexes de tous) grosses unités constitutives » (232-233).

tendre Vincent-Paul Toccoli dans son essai *Orphée au Pays du Soleil Levant* (2008). En préambule, il explique vouloir identifier les mythes grecs et japonais qui apparaissent de manière cryptée dans certaines réécritures audiovisuelles contemporaines, en particulier dans les films d'animations de Hayao Miyazaki (11).

Né en 1941 à Tokyo, Hayao Miyazaki est à la fois dessinateur, mangaka, producteur, scénariste et réalisateur de pas moins de onze courts métrages et de douze films d'animation (ou animés). Il est également connu pour avoir été le cofondateur du célèbre Studio Ghibli avec Isao Takahata en 1985. En Occident, ses films d'animation ont reçu une audience importante depuis la sortie internationale de *Princesse Mononoké* en 1999. S'il est souvent comparé à Walt Disney par les Européens, ils n'ont en commun que le succès de leur entreprise. Le manichéisme des films d'animation Disney est absent des réalisations de Hayao Miyazaki, dont les qualités des antagonistes les rendent moralement ambigus et vis-à-vis desquels les spectateurs peuvent faire preuve de compréhension. Quant aux protagonistes, il s'agit souvent de jeunes filles ou de femmes fortes et indépendantes qui apprennent à devenir des adultes à travers les épreuves de la vie. À travers son œuvre, il explore des thèmes essentiellement liés aux crises provoquées au cours des XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles : la relation de l'humanité avec la nature, l'écologie, la technologie ou encore la difficulté de rester pacifiste dans un monde en proie aux guerres. Vincent-Paul Toccoli souligne en outre la grande curiosité de Hayao Miyazaki pour la culture occidentale :

« Hayao Miyazaki, le shintoïste, a tout lu ! Il connaît bien l'*Odyssée* d'Ulysse et le mythe d'Orphée. S'ils ne sont mentionnés explicitement à aucun moment dans ses films [...], il (m')apparaît cependant qu'ils sous-tendent toute l'expérience créatrice du réalisateur nippon. On y retrouve en effet tous les traits essentiels des mythes. Ce constat n'a rien d'étonnant, dans la mesure où Ulysse et Orphée ont toujours été, d'une certaine façon, des figures paradigmatiques incontournables du discours sur la création artistique. En Occident. Et Hayao Miyazaki aime l'Occident ! » (20).

Vincent-Paul Toccoli explique que l'*Odyssée* d'Ulysse ainsi que le mythe d'Orphée sont susceptibles d'avoir influencé l'œuvre de Hayao Miyazaki. Pourtant, il s'applique moins à identifier rigoureusement les redondances qui permettraient de lire le mythe d'Orphée dans les animations de Hayao Miyazaki qu'à filer une métaphore, élaborée autour de ce mythe, de manière à le présenter comme un nouvel Orphée. Il effectue notamment un rapprochement significatif entre les pouvoirs magiques du chantre thrace et ceux du réalisateur nippon :

« L'image orphique met ainsi en perspective les dimensions magique et sacrée de la parole qui est véritablement détentrice d'un pouvoir originaire évident sur les êtres et les choses. Nul ne peut y résister. Ce caractère magique de la parole, Hayao Miyazaki a su le faire passer dans ses images, il en investit de manière remarquable chaque dessin de l'animé » (57).

Pour assurer la cohérence de cette métaphore, Vincent-Paul Toccoli montre que ce nouvel Orphée aime lui aussi une Eurydice, mais dont l'apparence ne serait plus humaine. Eurydice est, pour ainsi dire, métamorphosée par la métaphore. Elle devient l'image que Hayao Miyazaki aime par-dessus tout, celle capable d'exercer un pouvoir sur le monde à la manière de la parole enchantée d'Orphée : « Orphée aime Eurydice, et de la même manière Hayao Miyazaki aime l'*image parole* qu'il a inventée [...] et qu'il aime » (66).

Vincent-Paul Toccoli a pu démontrer dans son essai les raisons de considérer Hayao Miyazaki comme un nouvel Orphée dont l'Eurydice serait la création adorée. Néanmoins, cette métaphore ne dit rien de la présence effective du mythe dans l'œuvre du réalisateur nippon. Or, il y a lieu de croire que le mythe d'Orphée apparaît, bien que de manière latente, dans au moins deux de ses films d'animation : *Nausicaä de la Vallée du Vent* (1984) et *Le voyage de Chihiro* (2001). Encore faut-il questionner le bien-fondé de cette assertion en s'interrogeant sur la manière dont le mythe d'Orphée a été réinvesti dans ces deux réalisations de Hayao Miyazaki. En d'autres termes, il s'agit de rendre compte des invariants (ou des redondances) qui permettent d'identifier ce mythe dans ces deux animations ainsi que des transformations que le réalisateur leur a fait subir.

La méthodologie mise au point par Gilbert Durand et, après lui, Pierre Brunel, pour étudier les résurgences d'un mythe dans ses réécritures, s'avère être indispensable pour toute analyse adoptant une démarche similaire. Il importe donc de rappeler certains outils théoriques, élaborés par ces deux chercheurs, avant de les mobiliser dans une analyse qui tend essentiellement à démontrer que certains paradigmes et syntagmes minimaux du mythe d'Orphée sont perceptibles dans *Nausicaä de la Vallée du Vent* et dans *Le voyage de Chihiro*.

## II. Débusquer le mythe : quelques prolégomènes de la mythocritique

Une telle démonstration opère nécessairement sur le mode de la comparaison. Il s'agit – selon la terminologie de Gérard Genette – d'analyser la manière dont un hypertexte, soit les deux animations de Hayao Miyazaki, entre en relation avec un hypotexte, soit le mythe d'Orphée tel qu'il a été transmis par les traditions orale et écrite. Dans *Palimpseste* (1982), Gérard Genette décrit deux types de relations hypertextuelles, la transformation et l'imitation, chacune pouvant jouer sur la forme *ou* sur le fond. La conjonction de coordination « ou » a toute son importance, car elle indique une idée de sélection et, du même coup, d'abstention. Si l'auteur d'une réécriture adapte le texte dont il s'inspire en choisissant d'en modifier la forme, le fond, lui, demeure plus ou moins inchangé. Dans ce cas de figure, c'est le contenu que l'hypotexte partage avec son hypertexte qui le rend identifiable. C'est donc ce que l'auteur choisit de ne pas transformer qui permet de percevoir dans l'hypertexte la présence de son hypotexte.

Cette identification peut être entravée si la forme *et* le contenu subissent tous les deux des transformations, ce qui n'est pas rare lorsque l'hypotexte est précisément un mythe. Dans les cas de réécritures complètes, l'hypertexte et son hypotexte entretiennent un rapport d'ambivalence et l'analyste est confronté à un exemple d'indécidabilité. *Nausicaä de la Vallée du Vent* et *Le voyage de Chihiro*, se rangent parmi ces réécritures dont l'hypotexte est difficilement perceptible. Ces deux animations diffèrent du mythe d'Orphée tant du point de vue de la forme, car il s'agit d'une réécriture audiovisuelle, que du contenu, dans la mesure où le récit du mythe, dont l'auteur s'inspire consciemment ou non, est subverti au point de ne plus être facilement reconnaissable.

Dans *Figures mythique et visages de l'œuvre* (1979), Gilbert Durand explique que le mythe peut se manifester dans ses réécritures soit de manière patente (par la répétition explicite de

schèmes), soit de manière latente (par la répétition implicite de schèmes). Il précise ces différentes notions en empruntant à la psychanalyse la topique qui distingue le conscient de l'inconscient. Les mythèmes, syntagmes minimaux du mythe, apparaîtraient plus ou moins explicitement selon « les refoulements, les censures, les mœurs ou idéologies en place à une époque et dans un milieu donné » (1979 : 310). Autrement dit, plus un auteur est conscient de la présence d'un mythe dans le contexte socioculturel depuis lequel il crée, plus ce mythe a de chances d'apparaître de manière patente dans sa création. À l'inverse, le mythe est susceptible de se manifester de manière latente s'il est refoulé dans ce que Gilbert Durand a appelé postérieurement un « inconscient collectif spécifique »<sup>4</sup>, dans lequel gravitent des atomes mythiques qu'il compare aux archétypes jungiens. Grâce à cette notion d'« inconscient collectif spécifique », Gilbert Durand rend possible l'identification d'un mythe dans ses réécritures supposées, même s'il n'y apparaît pas explicitement. Vincent-Paul Toccoli, qui cherche à identifier les mythes japonais et occidentaux dans l'œuvre de Hayao Miyazaki, utilise un argument analogue pour justifier sa démarche, en postulant l'existence de données pré-installées dans le cortex cérébral qu'il assimile à des substrats archétypaux issus d'une mémoire collective (20).

Pierre Brunel reproche à Gilbert Durand d'avoir parfois confondu ce que celui-ci considèrerait comme des schèmes mythiques latents avec des structures archétypales repérables dans plusieurs mythes. Cette confusion aurait rendu l'identification d'un mythe particulier plus incertaine. Néanmoins, Pierre Brunel semble s'être inspiré de la distinction de Gilbert Durand en différenciant deux modes de résurgence des mythes. Le mythe apparaît soit de manière explicite, en émergence, soit de manière implicite, en immergence. À la différence de Gilbert Durand, Pierre Brunel affine cette première distinction à l'aide d'un autre critère, celui de flexibilité, qui correspond au degré de la résistance ou, au contraire, de la souplesse d'adaptation des éléments mythiques modulés dans les réécritures d'un mythe. Il précise également que certains éléments mythiques sont, plus que d'autres, révélateurs du rôle significatif du mythe dans l'interprétation de sa réécriture. Dans ce cas, même s'il est latent, l'élément mythique détient un véritable pouvoir d'irradiation (2016 : 65-76).

La terminologie de Gilbert Durand et de Pierre Brunel propose différents couples conceptuels (explicite/implicite, patent/latent ou émergeant/immergeant) qui permettent d'identifier la nature du rapport entre un hypertexte (le plus souvent un texte littéraire) et son hypotexte

---

<sup>4</sup> Cette notion apparaît dans *Introduction à la mythologie. Mythes et sociétés* (1996) de Gilbert Durand. Il explique à ce propos : « Nous pourrions, quant à nous, parler d'un *inconscient collectif spécifique* émergeant à peine au niveau de la prise de conscience et repéré dans son abstraction par les linguistes et les structuralistes qui parlent du "toujours traductible" du mythe (Cl. Lévy-Strauss), des "universaux" du langage (G. Mounin, T. de Mauro), ou de "base générative" (N. Chomsky). [...]. Il émerge dans ces "mythes latents" qu'a bien repérés Roger Bastide dans le moment gidien, et qui n'arrivent pas nettement à s'ancrer dans des images précises ou à se donner un nom fixe. Ils sont, comme nous l'avons dit jadis, au niveau "verbal", à la rigueur au niveau "épithétique", non au niveau "substantif". Flous quant à leurs figures, ils n'en sont pas moins précis quant à leur structure. Tout comme ces divinités latines que G. Dumézil dit pauvres en représentations figurées mais riches en cohérences structuro-fonctionnelles. Car cet inconscient spécifique n'a rien d'anémique : comme l'ont montré les travaux expérimentaux du psychologue Yves Durand, ils intègrent clairement les "paquets" d'images et les homologues dans des séries bien définies » (135).

(un mythe spécifique). Néanmoins, cette description, si juste soit-elle, consiste davantage en une typologie qu'en une méthodologie.

C'est Gilbert Durand qui, le premier, propose une méthode d'analyse intertextuelle des mythes en littérature. Tenant compte de la *materia prima* de ce type d'analyse, c'est-à-dire le mythe, il nomme cette méthode la « mythodologie ». Cette dernière notion en subsume deux autres, celles de « mythocritique » et de « mythanalyse », qui agissent à des niveaux différents. La première consiste à analyser la résurgence d'un mythe dans la matière textuelle, tandis que la seconde se donne pour objectif de comprendre la présence récurrente d'éléments mythiques dans la production littéraire d'une époque donnée comme le symptôme de la circulation massive d'imaginaires mythiques dans ce milieu socio-culturel<sup>5</sup>. Il s'agit, comme l'indique Gilbert Durand, de « passer du texte littéraire à tous les contextes qui le baignent » (1996 : 205).

C'est surtout la méthode mythocritique qu'il conviendra d'adopter pour étudier la présence du mythe d'Orphée dans les deux réalisations de Hayao Miyazaki, bien qu'il ne s'agisse pas de textes mais plutôt d'écritures audiovisuelles. Conformément aux prescriptions de Gilbert Durand, l'interprétation mythologique de ces deux films d'animation devra se fonder sur l'accumulation d'éléments faisant écho au mythe d'Orphée (que Gilbert Durand appelle des redondances) dont l'articulation signale la présence de certains mythèmes<sup>6</sup>. Ces mythèmes seront de nature *épathétique* dans le cas de Nausicaä, car il s'agira de relever les éléments qui la rapprochent de cette figure orphique à la fois *enchanteresse* et *prophétique* ; et de nature *verbale* dans

---

<sup>5</sup> Dans son *Introduction à la mythodologie*, Gilbert Durand explique que c'est pour des raisons didactiques qu'il souhaite différencier des « méthodes de "mythocritique" (celles qui partent d'un texte) et des méthodes "mythanalytique" (qui font partir le fameux "trajet anthropologique" des contextes sociaux) » (160). À ce propos, il n'est pas inutile de rappeler la définition qu'il donne du « trajet anthropologique » dans *Les structures anthropologiques de l'imaginaire* (1992). Il s'agirait, selon lui, de « l'incessant échange qui existe au niveau de l'imaginaire entre les pulsions subjectives et assimilatrices et les intimations objectives émanant du milieu cosmique et social » (38).

<sup>6</sup> Toujours dans son *Introduction à la mythodologie*, Gilbert Durand explique de manière plus approfondie sa méthodologie : « Mais avant d'inciter qui que ce soit à lire entre les lignes dans d'imprudents interlignes, ou dans des intertextes, revenons à notre méthode de lecture d'un texte, puisque la redondance est la clef de toute interprétation mythologique, l'indice de toute procédure mythique. C'est bien Claude Lévy-Strauss qui a repéré la qualité essentielle du mythe, à savoir la redondance. Le *sermo mythicus* n'étant ni un discours démonstratif, du type syllogistique ou hypothético-déductif, ni un récit narratif, une description pour montrer l'enchaînement positif des faits, doit utiliser la persuasion par l'accumulation obsédante de "paquets", d'"essaims", ou de "constellations" d'images. Dès lors, par-delà le fil obligé de tout discours (la diachronie), ces redondances, bien proches de l'esprit musical de la variation, peuvent être regroupées en séries synchroniques qui nous fournissent les "mythèmes", c'est-à-dire les plus petites unités sémantiques signalées par des redondances. Ces unités peuvent être des actions exprimées par des verbes : monter, lutter, chuter, vaincre,..., par des situations "actancielles" : rapports de parentés, enlèvement, meurtre, inceste,..., ou encore par des objets emblématiques : caducée, trident, hache, bipenne, colombe,... Ainsi, un mythe s'inscrit dans un tableau à double entrée : celle, horizontale, qui suit le fil du discours de la diachronicité, et celle, verticale, qui empile les redondances en quatre ou cinq colonnes synchrones » (194).

le cas de Chihiro, dont le voyage rappelle à la fois une *descente* et une *remontée* des Enfers également identifiables au mythe d'Orphée.

### III. Nausicaä : une figure orphique ?

Diffusé pour la première fois au Japon en 1984, *Nausicaä de la Vallée du Vent* est un film d'aventure et de science-fiction réalisé par le maître de l'animation japonaise, Hayao Miyazaki. Cette animation s'inspire de la première partie du manga éponyme. L'intrigue se déroule dans un univers post-apocalyptique, mille ans après « Les sept jours de Feu »<sup>7</sup>, un conflit mondial au cours duquel les êtres humains ont connu une extinction de masse causée par leur industrie guerrière que les avancées technologiques et scientifiques avaient rendu dévastatrice. Leur course au progrès a également pollué la planète de manière considérable. La faune et la flore ont pu s'adapter à ces nouvelles conditions. La planète est désormais dominée par des arthropodes géants, dont les ômus<sup>8</sup> sont les principaux représentants. Elle est en outre envahie par la Fukai, une forêt aussi appelée « Mer de la Décomposition » dont les spores sont toxiques en raison de la pollution ambiante.

Dans cet univers, la Vallée du Vent est un petit royaume agricole, protégé de la Fukai et de ses spores par les vents marins. Sa tranquillité se trouve perturbée par le naufrage d'un vaisseau de l'empire tolmèque dont la cargaison n'est autre que l'un des guerriers géants descendant des colosses qui ont anéanti le monde lors des « Sept Jours de Feu ». Les Tolmèques ont volé cette arme de destruction massive aux habitants de Pejite et souhaitent s'en servir pour asseoir leur domination et brûler la Fukai. Pour récupérer leur cargaison, ils assaillent la Vallée du Vent, tuent le roi Jihl et prennent sa fille, Nausicaä, en otage. Celle-ci découvre que la Fukai n'empoisonne pas l'environnement, mais qu'elle le purifie en drainant l'air et les sols pollués. Elle redoute donc que les Tolmèques mettent le feu à la forêt, ce qui provoquerait le courroux de milliers d'ômus, gardiens de la forêt, dont le raz-de-marée serait dévastateur. Nausicaä se donne pour mission d'empêcher cette catastrophe en tentant par tous les moyens de faire taire la guerre, de sauver l'humanité et de rétablir un équilibre entre l'Homme et la nature.

#### 3.1. L'enchanteresse : le pouvoir d'enchanter sans chanter

Nausicaä est un personnage inspiré de deux mythes principaux : *La princesse qui aimait les insectes* (d'où l'intérêt de Nausicaä pour les ômus) et *l'Odyssée* d'Homère (d'où le nom de l'héroïne, visiblement emprunté à la princesse des Phéaciens qui apparaît dans le chant VI de *l'Odyssée*) (Toccoli : 26). Vincent-Paul Toccoli invoque un troisième mythe, celui d'Orphée. Il a déjà été fait mention de la métaphore envisageant Hayao Miyazaki comme un nouvel Orphée. Selon cette même métaphore, l'Eurydice du réalisateur nippon serait l'image-parole qu'il crée. Revenant sur cette analogie, Vincent-Paul Toccoli conçoit Nausicaä, personnage emblématique de

<sup>7</sup> À l'évidence, cette expression rappelle les sept jours de la création, bien qu'il ne s'agisse pas d'extraire le monde du néant mais de l'y renvoyer. Par cette allusion, Hayao Miyazaki dresse un constat accablant : si Dieu a pu créer le monde en sept jours, les Hommes sont capables de le détruire en aussi peu de temps.

<sup>8</sup> En japonais, 王蟲 (ômu) signifie littéralement « insecte-roi ».



Hayao Miyazaki, comme la matérialisation de cette *image parole* et est donc susceptible d'être identifiée comme l'Eurydice de ce nouvel Orphée.

« Si noces il y a, ce sont celles – célébrées par le poète –, de Nausicaä avec la mémoire universelle projetée vers le futur : à travers elle, l'*image parole* devient fondamentalement mémoire vive, et entre dans l'inconscient collectif pour le féconder, au même titre que les mythes grecs ont pu le faire pour l'Occident jusqu'ici. Nausicaä devient matière du monde, comme Eurydice, et Hayao Miyazaki, nouvel Orphée, va la chercher au fond de la Mer de Décomposition (Fukai) » (71-72).

Cette métaphore, que Vincent-Paul Toccoli décrit plus amplement dans son essai, est une interprétation possible du personnage de Nausicaä. Cette lecture consiste essentiellement à extraire ce personnage de la fiction pour le placer, dans la réalité, aux côtés de son créateur. Or, en ne considérant l'héroïne que dans le cadre strict de la diégèse, celle-ci semble moins comparable à Eurydice qu'à Orphée. Encore faut-il déterminer les visages d'Orphée dont elle se rapproche le plus.

Annick Béague *et al.* expliquent que les différents récits du mythe d'Orphée présentent généralement trois visages de ce personnage mythique, à la fois distincts et indissociables : celui de l'amoureux, celui du poète, du chantre-magicien et celui du législateur, du civilisateur, du fondateur (lié aux cultes à mystère) (18). Contrairement au premier, les deux derniers visages d'Orphée ne sont pas désignés par un seul terme plus ou moins univoque, mais par différentes expressions qui rendent leur identification sans doute plus abstruse. Peut-être par souci didactique, Annick Béague *et al.* ont proposé de nommer ces trois visages par le triptyque plus éclairant : amoureux, magicien, prophète (25).

Si Orphée est souvent considéré comme un magicien, c'est parce qu'il est capable, grâce aux pouvoirs de sa lyre et de sa voix, d'agir sur la nature, sur les animaux, et sur les dieux eux-mêmes<sup>9</sup>. Comme l'indiquait Diodore de Sicile, ce qui fait notamment la gloire d'Orphée, c'est qu'il a « eu la réputation d'envoûter de son chant lyrique aussi bien les bêtes sauvages que les arbres »<sup>10</sup> (cité dans BÉAGUE *et al.* : 80). Lorsque les Argonautes entament la construction de leur navire, c'est grâce au chant d'Orphée que les arbres s'éveillent et se meuvent jusqu'à eux. C'est un passage que raconte notamment Apollonios de Rhodes dans le premier chant des *Argonautica* :

« La tradition veut qu'il ait charmé dans les montagnes les pierres insensibles et le cours des fleuves par la voix avec laquelle il chante. Des chênes sauvages, signes encore actuels du caractère extraordinairement mélodieux de celle-ci, s'avancent sur le cap thrace de Zônè en rangs alignés, la frondaison verdoyante. C'est lui qui les a

<sup>9</sup> Lorsqu'Orphée descend aux Enfers, son chant émeut les divinités infernales qui acceptent de lui autoriser un passage normalement réservé aux morts.

<sup>10</sup> Ἐπὶ τοσοῦτο δὲ προέβη τῆ δόξη ὥστε δοκεῖν τῆ μελωδία θέλγειν τὰ τε θηρία καὶ τὰ δένδρα (DIODORE DE SICILE, *Bibliotheca historica*, IV, 25).

fait descendre de la Piérie par le charme de sa phorminx<sup>11</sup> » (cité dans BÉAGUE *et al.* : 74).

Orphée charme la nature et apaise les bêtes sauvages. Sa musique et son chant captivent les animaux, si bien qu'ils ne se pourchassent plus. L'enchanteur apparaît donc aussi comme un bon berger assis sur son rocher et entouré de tous les animaux qui se rassemblent et vivent en symbiose. C'est une image très répandue dans l'iconographie chrétienne de l'antiquité tardive, mais déjà bien présente dans les périodes antérieures. Philostrate le Jeune (III<sup>e</sup> siècle av. J.-C.), comme son grand-père, a décrit une série de tableaux dans des textes qu'il a rassemblés sous le même titre *d'Images*. Dans la sixième ekphrasis qu'il propose, il s'agit d'Orphée, entouré d'arbres et d'animaux sauvages :

« Sont réellement auditeurs d'Orphée un lion et près de lui un sanglier, un cerf et un lièvre qui ne bondissent pas pour échapper à l'attaque du lion, ainsi que tous les animaux pour lesquels la bête féroce est redoutable quand elle chasse. Mais maintenant le lion est nonchalant et ils sont rassemblés avec lui nonchalamment. [...] Voici mélangés des loups et des agneaux, comme saisis de stupeur. [...] Voici un pin, un cyprès, un aulne, un peuplier et tout ce qu'il y a d'autre en fait d'arbre, qui, réunissant leurs branches comme des bras, entourent Orphée et, sans avoir besoin d'artifice, lui ferment son théâtre, afin que les oiseaux se posent sur eux et que ce génie soit à l'ombre pour faire œuvre de musicien. Celui-ci se tient assis. Coule sur ses joues une barbe naissante, dont il a laissé pousser le premier duvet. Il porte sur la tête, de façon aérienne, une tiare aux éclats de l'or. Il a le regard vif avec délicatesse et inspiré, vu que son esprit ne cesse de tendre vers la pensée du divin. Peut-être que maintenant aussi il chante quelque chose ; non seulement ses sourcils font comprendre pour ainsi dire le sens de ses chants et son vêtement change de coloration aux allers et retours du mouvement, mais encore, de ses deux pieds, le gauche, appuyé sur la terre, supporte la cithare posée sur la cuisse, tandis que le droit bat la mesure en frappant le sol de sa semelle ; quant à ses mains, l'une, la droite, tenant fermement le plectre, s'applique à produire les sons, le coude saillant et le poignet incliné vers l'intérieur, tandis que la main gauche heurte les cordes avec les bons doigts<sup>12</sup> » (cité dans BÉAGUE *et al.* : 106-107).

<sup>11</sup> Αὐτὰρ τόνγ' ἐνέπουσιν ἀτειρέας οὖρεσι πέτρας/θέλξι ἀοιδάων ἐνοπῆ ποταμῶν τε ῥέεθρα./Φηγοὶ δ' ἀγριάδες, κείνης ἔτι σήματα μολπῆς,/ἀκτῆς Ὀρηκίης Ζώνης ἔπι τηλεθώσασι/ ἐξείης στιχόωσιν ἐπήτριμοι, ἄς ὄγ' ἐπιπρό/θελγομένας φόρμιγγι κατήγαγε Πιερίηθεν (APOLLONIOS DE RHODES, *Argonautica*, 1, 26-31).

<sup>12</sup> [...] λέων τε οὖν καὶ σῦς αὐτῷ πλησίον ἀκροαταὶ τοῦ Ὀρφέως καὶ ἔλαφος καὶ λαγῶς οὐκ ἀποπηδῶντες τῆς ὀρμῆς τοῦ λέοντος καὶ ὄσοις ἐν θήρᾳ δεινὸς ὁ θήρ, ξυναγελάζονται αὐτῷ ῥαθύμῳ νῦν ῥάθυμοι. [...] λύκοι τε οὗτοι καὶ ἄρνες ἀναμίξ, ἧ τεθηπότες [...]. Νεανιεύεται δέ τι καὶ μεῖζον ὁ ζωγράφος δένδρα γὰρ ἀνασπάσας τῶν ῥιζῶν ἀκροατὰς ἄγει ταῦτα τῷ Ὀρφεῖ καὶ περιίστησιν αὐτῷ. πεύκη τε οὖν καὶ κυπάριττος καὶ κληῖθος καὶ αἰγείρος αὕτη καὶ ὅσα ἄλλα δένδρα ξυμβalόντα τοὺς πτόρθους οἷον χεῖρας περὶ τὸν Ὀρφέα ἔστηκε καὶ τὸ θέατρον αὐτῷ ξυγκλείουσιν οὐ δεηθέντα τέχνης, ἴν' οἱ τε ὄρνιθες ἐπ' αὐτῶν καθέζοντο καὶ ἐκεῖνος ὑπὸ σκιᾷ μουσουργοίη. ὁ δὲ κάθηται ἀρτίχουν μὲν ἐκβάλλων ἴουλον ἐπιρρέοντα τῇ παρειᾷ, τιάραν δὲ χρυσαυγῆ ἐπὶ κεφαλῆς αἰωρῶν τό τε ὄμμα αὐτῷ ξὺν ἀβρόττη ἐνεργὸν καὶ ἔνθεον ἀεὶ τῆς γνώμης ἐς θεολογίαν τεινούσης. Τάχα δέ τι καὶ νῦν ἄδει καὶ ἤρται ἢ ὄφρυς οἷον ἀποσημαίνουσα τὸν νοῦν τῶν ἁσμάτων ἐσθῆς τε αὐτῷ μετανθοῦσα πρὸς τὰς τῶν κινήσεων τροπὰς, καὶ τοῖν ποδοῖν ὁ μὲν λαϊὸς ἀπερείδων ἐς τὴν γῆν ἀνέχει τὴν κιθάραν ὑπὲρ μηροῦ κειμένην, ὁ δεξιὸς δὲ ἀναβάλλεται τὸν ῥυθμὸν ἐπικροτῶν τοῦδαφος τῷ πεδίλῳ, αἱ χεῖρες δὲ ἡ μὲν δεξιὰ ξυνέχουσα ἀπρίξ τὸ

À l’instar d’Orphée, Nausicaä est capable d’apaiser les bêtes sauvages. Alors qu’elle explore la forêt toxique, la jeune femme s’aperçoit qu’un homme, maître Yupa, est poursuivi par un ômu qui détruit tout sur son passage. Rien ne peut calmer l’animal dont les yeux rouges trahissent l’agressivité. Nausicaä décide d’intervenir. Elle enjambe son planeur et vole au secours de maître Yupa. Elle survole l’ômu avec un appeau à insecte et lui prononce ces mots : « Ômu, réveille-toi, retourne dans la forêt » (00:11:10-13). Les yeux de l’animal apaisé virent au bleu. L’ômu est hypnotisé par le son du sifflet et la voix de la jeune femme. Un gros plan montre d’ailleurs le reflet de l’héroïne dans les yeux de l’insecte géant qui semble subjugué.

Une scène analogue se produit lorsque le naufrage du vaisseau tolmèque blesse l’aile d’un grand arthropode, incapable de prendre son envol. Les villageois de la Vallée du Vent s’affolent face au farouche animal et pensent le tuer. Nausicaä s’approche alors de l’insecte, fait tourner son appeau à insecte et lui dit : « Retourne dans la forêt. Tu es fort. Tu peux voler » (00:26:27-30). L’insecte cesse d’agiter ses mandibules, tend l’oreille<sup>13</sup> et se met à battre des ailes. Toujours accompagnée de son appeau, Nausicaä guide l’animal loin du village. Ainsi, bien qu’elle ne chante pas ni ne joue de la cithare *phorminx* comme Orphée, Nausicaä parvient à agir sur les bêtes sauvages, même les plus agressives, grâce à sa voix envoûtante et à la musique de son appeau à insecte.

Son champ d’action est toutefois plus limité que celui du chantre thrace. Nausicaä n’a pas le pouvoir d’arrêter les cours d’eau ou de mettre les arbres en mouvement. Néanmoins, la Fukai prend vie du fait de sa constante personnification. La forêt est moins un décor qu’un véritable personnage de l’histoire. La Princesse Kushana prévient d’ailleurs les habitants de la Vallée du Vent de l’arrivée de cet ennemi : « Votre royaume est bordé par la forêt toxique qui gagne du terrain. La Fukai va vous envahir » (00:35:35-41). Son invasion est décrite en termes militaires, comme s’il s’agissait de mobiliser une armée.

La Fukai est donc le principal antagoniste dont les habitants de la vallée doivent se protéger. C’est une opinion partagée sur tout le territoire, aussi bien par les Tolmèques que par le peuple de Pejite ou encore celui de la Vallée du Vent. La seule personne qui s’aperçoit que cette idée reçue est fautive est Nausicaä. Celle-ci découvre que les racines de la forêt purifient l’environnement en drainant l’eau et les sols. La forêt recrée souterrainement la vie. Ainsi, la Fukai recèle le remède, l’antidote au poison qu’elle diffuse dans la nature. Nausicaä voit donc un moyen d’apprivoiser la forêt toxique. Elle ne l’envoûte pas comme le ferait Orphée, mais elle parvient à lui faire perdre son apparente hostilité, ce qui confère à l’héroïne une sorte de pouvoir lénifiant.

Orphée apaise non seulement la nature et les animaux, mais aussi les passions humaines. Appolonios de Rhodes en rend bien compte lorsqu’il décrit une scène dans laquelle une querelle oppose le devin Idmon et Idas. Pour calmer les esprits, Orphée s’empare de sa cithare et se met

---

πληκτρον ἐπιτέταται τοῖς φθόγγοις ἐκκειμένῳ τῷ ἀγκῶνι καὶ καρπῷ ἔσω νεύοντι, ἡ λαῖα δὲ ὀρθοῖς πλήττει τοῖς δακτύλοις τοὺς μίτους. Ἀλλ’ ἔσται τις ἀλογία κατὰ σοῦ [...] (PHILOSTRATE LE JEUNE, *Imagines*, 6).

<sup>13</sup> Un gros plan montre les organes auditifs de l’insecte s’agiter comme s’ils étaient stimulés par la voix de la jeune femme.

à chanter, rappelant à ses compagnons de table l'importance d'être unis, à travers la métaphore de l'unité primordiale de la terre, du ciel et de la mer :

« Orphée aussi s'était levé. Soulevant du bras gauche sa cithare, il s'essaya à un chant. Il chanta comment la terre, le ciel et la mer, alors qu'antérieurement ils s'ajustaient entre eux pour ne former qu'un, se séparèrent à la suite d'une funeste querelle, pour se retrouver chacun à part<sup>14</sup> » (cité dans BÉAGUE *et al.* : 74).

Le pouvoir du chant d'Orphée ne réside pas uniquement dans sa capacité à apaiser les Hommes, mais aussi dans son aptitude à les persuader. Il est souvent présenté comme un orateur hors pair. Cet aspect du personnage mythique apparaît dans plusieurs tragédies d'Euripide dont *l'Iphigénia Aulidensis* : « Si j'avais, mon père, les mots d'Orphée, le pouvoir de persuader par des incantations les rochers de me suivre, d'enchanter de mes paroles qui je voulais, j'aurais emprunté cette voie »<sup>15</sup> (cité dans BÉAGUE *et al.* : 69). Iphigénie s'excuse de manquer d'éloquence et regrette de ne pas posséder la force de persuasion d'Orphée.

Par son chant, Orphée emporte l'adhésion des Hommes qu'il peut manipuler à sa guise. Nausicaä n'a pas un tel pouvoir. Néanmoins, la princesse est aimée de son peuple qui lui accorde une confiance inébranlable. Lorsque les Tolmèques envahissent la Vallée du vent, Nausicaä apaise les tensions en demandant à ses habitants de rendre les armes, ce que ceux-ci acceptent de faire malgré certaines réticences. Lorsqu'elle a un plan, ses compagnons exécutent ses ordres sans qu'elle doive en divulguer les détails. Même la Princesse Kushana semble avoir beaucoup d'estime pour sa rivale et lorsque le raz-de-marée d'ômus déferle vers la vallée, elle souhaite s'entretenir avec Nausicaä, comme si elle s'en remettait à elle. L'héroïne semble donc dotée d'un charisme naturel, d'une autorité, d'une fascination irrésistible qu'elle exerce sur les Hommes et qui paraît procéder de pouvoirs (quasi) surnaturels. Ce pouvoir rapproche une fois encore le personnage de Nausicaä de l'Orphée enchanteur.

### **3.2. La prophétesse : l'annonce d'un retour à l'harmonie primordiale**

Orphée n'est pas seulement poète-magicien, mais aussi prophète, car il est inspiré par les dieux et détenteur de vérités occultes. Il initie ses compagnons aux mystères de Samothrace, il fonde les mystères d'Éleusis (ou de Dionysos-Zagreus) et est à l'origine de la théologie orphique (BÉAGUE *et al.* : 19).

L'orphisme repose sur l'espérance d'un retour à l'unité primordiale. Cette conception, selon Diogène Laërce, était celle de Musée, disciple d'Orphée, à qui il attribue les mots suivants : « Tout est sorti de l'Un, et tout y retourne »<sup>16</sup> (cité dans Thomas : 382). La cosmo-théogonie orphique se conçoit comme un mouvement rétroactif, comme un « passage de l'Un au Multiple,

<sup>14</sup> Ἄν δὲ καὶ Ὀρφεὺς/λαίῃ ἀνασχόμενος κίθαριν πείραζεν ἀοιδῆς./Ἡεῖδεν δ' ὡς γαῖα καὶ οὐρανὸς ἡδὲ θάλασσα,/τὸ πρὶν ἐπ' ἀλλήλοισι μιῇ συναρηρότα μορφῆι,/νείκεος ἐξ ὀλοοῖο διέκριθεν ἀμφὶς ἕκαστα:/ἢ δ' ὡς ἔμπεδον αἰὲν ἐν αἰθέρι τέκμαρ ἔχουσιν [...] (APOLLONIOS DE RHODES, *Argonautica*, 1, 494-499).

<sup>15</sup> Ὀρφῆως εἶχον, ὦ πάτερ, λόγον,/πεῖθειν ἐπάδουσ', ὥσθ' ὀμαρτεῖν μοι πέτρας/κηλεῖν τε τοῖς λόγοισιν οὐς/έβουλόμην,/ένταῦθ' ἄν ἦλθον' (EURIPIDE, *Iphigénia Aulidensis*, 1211-1214).

<sup>16</sup> Φάναί τε ἐξ ἐνὸς τὰ πάντα γίνεσθαι καὶ εἰς ταῦτὸν ἀναλύεσθαι (DIOGÈNE LAËRCE, *Discours et Sentences des philosophes illustres*, Préface du livre I, 3).

puis un retour à l'Un » (Thomas : 382). Du premier Chronos, naissent l'Éther et le Chaos. Puis, Chronos crée un œuf cosmogonique dans l'Éther, duquel sort le Protogonos, aussi appelé Phànès, Métis, Éros, ou encore parfois Dionysos.

Ce premier Dionysos ne doit pas être confondu avec le fils de Zeus. Ce dieu issu de la deuxième génération des Olympiens a lui aussi un rôle central dans la théologie orphique. Il aurait été démembré, comme Orphée, puis bouilli par les Titans. Zeus l'aurait ensuite ressuscité grâce Apollon qui lui aurait rapporté le cœur de son fils. Selon Joël Thomas, le *sparagmos* dont est victime Dionysos, peut se lire comme le passage de l'ordre au désordre, et sa résurrection comme un retour vers l'ordre primordial (382). En tant que détenteur de cette cosmo-théogonie, Orphée apparaît comme un prophète affligé par la nostalgie de l'unité primordiale.

Dans la Vallée du Vent le souhait d'un retour à l'harmonie originelle est aussi exprimé à travers une vieille légende contée par Oh-Baba, la doyenne de l'humanité : « Après mille ans de ténèbres, un être vêtu de bleu descendra du firmament et marchera sur les champs tapissés d'or pour renouer les liens entre la terre et les Hommes, que leur folie avait jadis coupés » (00:19:56-20:08). Cet être messianique figure sur une très ancienne tapisserie que Oh-Baba montre à Nausicaä. La légende est également racontée à travers le générique, qui rappelle à la fois les événements survenus il y a plus de mille ans et annonce la venue de l'être salvateur, représenté comme un ange<sup>17</sup> vêtu de bleu. Les premières images du film racontent cette légende à la manière des fresques et des céramiques grecques, des peintures murales égyptiennes, ou encore celles des civilisations précolombiennes d'Amérique du Sud. Quel que soit le continent – eurasiatique, africain ou américain –, il s'agit de civilisations archaïques. Dans l'imaginaire collectif, celles-ci renvoient à des temps immémoriaux et à des sociétés primitives dont les légendes recèlent des secrets impénétrables.

Nausicaä professe ainsi l'identité du messie annoncé dans la légende. Lorsque les ômus se dirigent vers la Vallée du Vent pour la détruire, la jeune femme se met en travers de leur chemin. Elle prend le risque d'être tuée par les immenses arthropodes qui auraient tôt fait de la piétiner, de la déchiqueter, de la démembrer – comme l'ont fait les Bacchantes avec Orphée et les Titans avec Dionysos. Projetée par l'un deux, elle s'engouffre dans le raz-de-marée d'ômus. Ceux-ci se calment presque instantanément et leurs yeux passent du rouge au bleu. Ils entourent la jeune femme, déploient leurs antennes jaunes et brillantes et la soulèvent vers le ciel. Oh-Baba demande à une enfant de lui dire ce qu'elle voit. Celle-ci lui répond : « La princesse porte un vêtement recouvert d'un bleu que je n'avais jamais vu auparavant. Et on dirait qu'elle marche sur un grand tapis doré » (01:53:48-56). La vieille femme comprend alors que le messie dont il est question dans la légende n'est autre que Nausicaä.

Au départ, la tenue de Nausicaä, qui permet de l'identifier comme le messie annoncé dans la légende, n'est pas bleue. Elle est rose. Cette couleur est « celle de la tendresse, de la féminité (c'est un rouge atténué, dénué de son caractère guerrier), de la douceur [...] » (Pastoreau, 2005 : 115). Cette tunique rose, qu'elle porte après avoir quitté sa tenue de pilote bleu ciel, symbolise le caractère foncièrement pacifiste de la jeune femme, pleine de sagesse et d'humanité. Ses vêtements ne deviennent bleus que lorsqu'ils s'imprègnent du sang d'un jeune ômu

<sup>17</sup> La figure angélique rappelle le lien étroit de ce personnage avec le divin.

qu'elle tente de sauver. Le bleu, selon Michel Pastoureau, est une couleur qui, depuis le IX<sup>e</sup> siècle, sert à représenter le ciel et à signifier la présence ou l'intervention divine. Le bleu est aussi associé à certains personnages comme la Vierge, auquel cas il s'agit d'un bleu plus sombre (2000 : 41). En tant qu'actrice de la prophétie, en tant que messie envoyé sur terre, c'est en bleu que Nausicaä devait se présenter à son peuple.

La couleur bleue apparaît également sur la tunique d'Orphée. Celui-ci a souvent été représenté dans un habit phrygien, en rouge et en bleu. Selon Brigitte Van Wymeersch, le rouge symboliserait le poète et le bleu le prophète. Cette correspondance entre le bleu et son apparence prophétique n'est pas le seul élément qui, d'un point de vue vestimentaire, rapproche Nausicaä d'Orphée. Sur la tunique de la jeune femme est également représentée une tortue de mer. Si elle est plutôt abstraite, il n'est guère difficile de reconnaître la tête, les nageoires supérieures (plus longues), les nageoires inférieures (plus courtes) et la carapace rouge. La tortue est communément associée à Orphée, car c'est la carapace de l'animal qui aurait servi de caisse de résonance à Hermès lorsque ce dernier fabriqua la lyre *phorminx*, l'instrument emblématique du chantre thrace.

Avant que Nausicaä ne se relève dans sa tenue messianique, les villageois, qui voient la scène de loin, croient que leur Princesse est morte. Apitoyée, Oh-Baba dit alors : « La pauvre enfant a donné sa vie pour mettre fin à la colère des ômus. Elle s'est sacrifiée pour sauver notre vallée » (01:51:05-14). Nausicaä, comme le Christ, donne sa vie pour sauver l'humanité. L'analogie apparaît d'autant mieux lorsqu'attaquée par des soldats de Pejite, elle ne cherche plus à éviter les balles. Elle se présente à eux sans arme, les bras grands ouverts<sup>18</sup>, mais ne craint pas d'être tuée, car son amour des Hommes s'accompagne d'une confiance en leur capacité à faire preuve de compassion. Le jeune homme chargé de la tuer ne parvient d'ailleurs pas à appuyer sur la gâchette de sa mitrailleuse. Nausicaä apparaît donc comme le messie chargé de rétablir l'harmonie entre les Hommes et la nature, et ce, au prix de sa propre vie.

À partir du Moyen-Âge, Orphée aussi a longtemps été présenté comme une figure christique. Son désir de retrouver l'unité primordiale est comparable à celui de Nausicaä qui souhaite restaurer l'harmonie entre l'Homme et la nature, perdue mille ans plus tôt. Il a été dit que la mort de Dionysos, ressuscité ensuite par Zeus, pouvait se lire comme un retour vers l'ordre cosmique. Il en va de même pour Orphée dont les restes ont été récupérés par les Muses, et non par Apollon, et dont la tête continue de chanter l'harmonie de l'univers. La tête d'Orphée, comme le cœur de Dionysos, échappent à la violence et ouvrent une possibilité vers une autre vie, explique Joël Thomas (383). Nausicaä, comme Orphée, est mue par la volonté de réconcilier ce qui est malheureusement devenu inconciliable. Tous les deux ouvrent la voie vers une possible réunion, qu'ils payent au prix de leur propre vie. C'est ce sacrifice, ce don de soi, qui les rend tous les deux comparables au Christ.

---

<sup>18</sup> Debout, les bras tendus, sa posture rappelle celle du Christ crucifié sur la croix.

#### IV. *Le voyage de Chihiro* : entre récit initiatique et résonances mythiques

*Le Voyage de Chihiro*, paru en 2001, est un film d'animation japonais réalisé par Hayao Miyazaki et produit par le studio Ghibli. Ce film est le plus grand succès du réalisateur nippon. Ce dessin animé a été acclamé par la critique internationale et est considéré comme l'un des meilleurs à ce jour. Il s'agit d'un récit fantastique teinté de fantaisie et d'horreur comme *l'Alice au pays des merveilles* (1865) de Lewis Carroll, que Hayao Miyazaki a également lu. Chihiro ne se trouve pas au pays des merveilles, mais bien au pays des kamis<sup>19</sup>. Hayao Miyazaki brasse à la fois la culture occidentale et orientale, créant ainsi une animation profondément syncrétique.

À dix ans, Chihiro doit déménager. En route vers leur nouvelle maison, ses parents empruntent un sentier difficilement praticable qui les conduit jusqu'à un étrange tunnel. Ils décident de le franchir et arrivent dans ce qu'ils croient être un parc d'attraction déserté. Chihiro abandonne un instant ses parents qui se goinfrent avant d'explorer les alentours. De retour auprès d'eux, elle se rend compte qu'ils ont été transformés en porcs. Terrifiée, Chihiro tente de rejoindre le tunnel par lequel elle est passée plus tôt, mais un immense fleuve en rend désormais l'accès impossible.

Haku, un jeune garçon mystérieux capable de se transformer en dragon, vient à son secours et lui demande de lui obéir pour sauver ses parents. Ceux-ci ont été transformés par la sorcière Yubâba qui dirige le palais des bains où viennent se reposer les esprits. Pour les délivrer du sortilège, Chihiro doit d'abord trouver du travail au palais des bains pour éviter d'être transformée elle aussi. Grâce au vieux Kamaji et à une employée, Madame Lin, elle parvient à se faire embaucher par Yubâba, mais doit renoncer à son nom.

Chihiro passe ensuite par une série d'épreuves : elle se charge de son premier client, un esprit puant, le dieu d'une rivière polluée qu'elle réussit à guérir ; elle laisse entrer le Kaonashi, un dieu sans visage qui se met à dévorer les employés du palais et qu'elle parvient à amener en dehors des bains ; elle récupère le sceau magique que Haku avait volé à Zeniba, la sœur jumelle de Yubâba, et part le rendre à sa propriétaire pour sauver son ami ; en rentrant avec lui, elle se souvient du nom complet d'Haku, Kohaku, ce qui permet de le libérer de la tutelle de Yubâba ; enfin, lorsque la sorcière la met au défi de reconnaître ses parents parmi une rangée de cochons, Chihiro donne la bonne réponse. Après toutes ces péripéties, la jeune fille rentre avec ses parents qui ignorent tout de ce qui vient de leur arriver.

##### 4.1. *La catabase : la traversée d'un monde infernal*

La transformation des parents de Chihiro en porcs rappelle le chant X de *l'Odyssée* dans lequel la sorcière Circé métamorphose les compagnons d'Ulysse en animaux divers, selon leur nature et leur caractère (porcs, sangliers, lions, chiens, etc.). Hayao Miyazaki a pu s'inspirer des aventures d'Ulysse, mais ce n'est évidemment pas le seul mythe repérable dans cette animation. À la fin de l'histoire, un élément mythique très significatif permet d'identifier le mythe d'Orphée,

---

<sup>19</sup> Il s'agit de divinités ou d'esprits vénérés dans la religion shintoïste.



dont la traversée des Enfers rappelle également le mythe shintoïste d'Izanagi et d'Izanami<sup>20</sup>. Ce que le mythe grec partage avec le mythe japonais, c'est la tentative d'un personnage masculin pour récupérer sa femme du monde des morts, la transgression des lois de ce monde souterrain et l'interdiction de regarder vers celle qu'il est venu sauver. Tous ces éléments, bien qu'ils aient été adaptés, sont présents dans *Le voyage de Chihiro*.

Chihiro découvre le monde des esprits en s'engouffrant dans un tunnel, symbole du passage d'un monde à un autre, auquel il est souvent fait allusion lorsqu'il s'agit précisément des Enfers. Tant qu'il fait jour, ce monde parallèle n'a rien d'anormal et ressemble davantage à un parc déserté. Haku aperçoit Chihiro sur le pont qui mène vers le palais des bains. Il lui crie alors : « Le soleil va se coucher. Va-t-en, vite, avant que la nuit tombe » (00:11:24-27). Ce n'est que lorsque le soleil se couche que ce monde infernal se révèle, comme lorsque le héros de *l'Énéide* se rend aux Enfers :

« Ils allaient obscurs sous la nuit solitaire parmi l'ombre, à travers les palais vides de Dis et son royaume d'apparences ; ainsi par une lune incertaine, sous une clarté douteuse, on chemine dans les bois quand Jupiter a enfoui le ciel dans l'ombre et que la nuit noire a décoloré les choses »<sup>21</sup> (traduction de Jaques Perret).

La nuit tombe et les ombres se lèvent flottantes, impalpables, immatérielles. Elles effraient la jeune fille qui court vers la sortie en évitant ces spectres livides. Ces ombres intangibles, Ovide les évoque aussi lorsqu'il décrit la descente aux Enfers d'Orphée :

« Après l'avoir abondamment pleurée sur terre, le poète  
Du Rhodope, voulant aussi se risquer chez les ombres,  
Osa, par la porte du Ténare, descendre jusqu'au Styx.  
À travers le monde impalpable des spectres ayant reçu la sépulture,  
Il s'avança vers Perséphone et vers le souverain des ombres,  
Habitants d'un royaume peu amène, et là, faisant vibrer sa lyre,

<sup>20</sup> Ce mythe est rapporté dans le *Kojiki*. Izanagi et Izanami sont les deux kamis chargés de créer le monde à partir du chaos primordial. Alors qu'Izanami donne naissance au kami du feu, Kagutsuchi, elle est mortellement brûlée. Elle rejoint alors le Yomi, le royaume des morts, fort similaire au royaume d'Hadès dans sa description. Izanagi tue son fils qu'il tient pour responsable de la mort d'Izanami. Puis, il descend retrouver son amour perdue dans le monde souterrain. Ayant déjà mangé de la nourriture du Yomi, Izanami n'est pas censée pouvoir en sortir (ce détail rappelle dans la mythologie grecque l'impossibilité pour Perséphone de quitter les Enfers pour avoir mangé des pépins de grenade). Elle décide tout de même d'en demander la permission aux kamis des Enfers, mais fait jurer à Izanagi de ne pas essayer de la revoir avant son retour. Celui-ci ne parvient pas à tenir sa promesse et aperçoit Izanami dont le corps est à moitié décomposé. Horrifié, il s'enfuit tandis que des démons le poursuivent. Izanagi parvient à s'échapper du Yomi dont il scelle la porte avec un gigantesque rocher. Pour se venger, Izanami lui crie qu'elle tuera mille de ses créations tous les jours et Izanagi rétorque qu'il en produira cinq cents de plus. C'est cette querelle qui aurait engendré le cycle de la vie et de la mort selon la mythologie japonaise.

<sup>21</sup> « Ibant obscuri sola sub nocte per umbram, perque domos Ditis uacuas et inania regna: quale per incertam lunam sub luce maligna est iter in siluis, ubi caelum condidit umbra Iuppiter, et rebus nox abstulit atra colorem » (VIRGILE, *Énéide*, VI, 268-272).



Il se mit à chanter : [...] »<sup>22</sup> (traduction de Danièle Robert).

Chihiro aperçoit au loin le tunnel par lequel elle est entrée dans ce monde effrayant. Avec la tombée de la nuit, un large fleuve s'est formé et l'empêche désormais de rejoindre le portail. Un bateau illuminé de toutes parts arrive de l'autre rive et accoste. En sort un défilé d'esprits et de kamis. Cette embarcation, qui sert de moyen de transport aux âmes pour rejoindre l'autre monde, rappelle la barque de Charon, le passeur des Enfers. Ce cours d'eau, qui barre la route à Chihiro, peut dès lors être considéré comme une représentation du Styx, le fleuve qui sépare le monde terrestre des Enfers dans la mythologie gréco-latine.

Sur la rive, Chihiro sanglote. Elle s'aperçoit qu'elle est en train de disparaître progressivement. Sa vue traverse ses mains et ses bras devenus inconsistants. Les objets la traversent. Haku la retrouve et lui propose une baie : « Ouvre la bouche et avale ça, vite. Il faut que tu manges un produit de ce monde ou tu disparaîtras toi aussi » (00:14:59-15:15:04). Contrairement à Perséphone et à Izamani, condamnées à rester dans les Enfers pour avoir mangé la nourriture qui en provenait, cette baie permet à Chihiro de demeurer dans ce monde sans lui appartenir totalement.

Cette nécessité de manger un produit du monde des esprits pour ne pas disparaître montre que Chihiro n'est pas autorisée à y demeurer. Les humains n'ont rien à y faire. C'est la raison pour laquelle la jeune fille est obligée de se cacher. Lorsqu'elle traverse le pont pour rejoindre le palais des bains, Haku lui interdit de respirer pour que personne ne la repère : « Surtout ne respire pas pendant la traversée du pont. Le moindre souffle, la moindre inspiration romprait le charme et le personnel te repérerait » (00:17:13-21). En ignorant la séparation qui distingue le monde des esprits du monde des humains, Chihiro transgresse un interdit, comme Orphée lorsqu'il descend vivant parmi les morts.

Le tunnel, le fleuve ainsi que le pont sont des seuils qui marquent la transition d'un univers à un autre, mais celui qui s'apparente le plus à une descente aux Enfers est sans doute le passage de Chihiro dans la chaufferie du vieux Kamaji. Pour y arriver, la jeune fille doit d'abord descendre un long escalier périlleux en raison de son inclinaison et de sa fragilité. L'escalier apparaît dans une plongée où les marches se succèdent vers le bas jusqu'à ce qu'il soit impossible de les distinguer dans l'obscurité de la nuit. Au bout de l'escalier, Chihiro ouvre une porte et entre pour la première fois dans le palais des bains. Juliette Goffart écrit à ce propos :

« Nouvel Orphée au pays des kamis, son exploration commence par ressembler à une descente aux Enfers. Dans un long plan de 18 secondes, la petite fille traverse lentement un vestibule obscur où l'entrée de la chaufferie apparaît en surcadrage, illuminée par les flammes » (12).

---

<sup>22</sup> « Quam satis ad superas postquam Rhodopeius auras/defleuit uates, ne non temptaret et umbras,/ad Stygia Taenaria est ausus descendere porta/perque leues populos simulacraque functa sepulcro/Persephonen adiit inamoenaque regna tenentem/umbrarum dominum pulsisque ad carmina neruis/sic ait: [...] » (OVIDE, *Les Métamorphoses*, X, 11-17).

Des vapeurs s'échappent des canalisations et les flammes rougeoyantes projettent des ombres sur les murs. Une fois dans la chaufferie, elle aperçoit également d'énormes machines<sup>23</sup> qui crachent du feu, ce qui renforce encore l'ambiance infernale de cette descente aux Enfers dont la traversée ne fait que commencer.

#### **4.2. L'anabase : l'accomplissement d'une quête d'ipséité**

À la fin de l'histoire, lorsque Chihiro a réussi à libérer ses parents du sortilège de Yubâba, le mythe d'Orphée ressurgit de manière encore plus éclatante. Haku raccompagne Chihiro jusqu'à la rive du fleuve qui a disparu. Alors que la jeune fille s'apprête à retourner dans son monde, il lui dit : « Je n'ai pas le droit d'aller plus loin. Reprends exactement le même chemin qu'à ton arrivée. Mais, quoi qu'il arrive, ne te retourne pas. D'accord ? Pas avant d'être sortie du tunnel » (01:58:15-23). Cette interdiction est la même que celle imposée par les divinités infernales à Orphée ou par Izanami à Izanagi.

S'il est possible d'identifier dans *Le voyage de Chihiro* le syntagme mythique de l'anabase, présent dans les mythes grec et japonais susmentionnés, il faut reconnaître qu'Hayao Miyazaki l'a adapté à son récit. Vincent-Paul Toccoli rappelle d'ailleurs qu'« Hayao Miyazaki fait subir aux mythes dont il s'inspire un traitement d'importance : il fait toujours œuvre originale » (21). Il est vrai que par rapport aux mythes antiques dont le réalisateur s'inspire, les rôles attribués aux personnages féminins et masculins sont inversés. C'est Chihiro qui sort du monde des esprits en laissant Haku derrière elle, et non l'inverse. En outre, contrairement à Orphée et à Izanagi, la jeune fille respecte sa promesse de ne pas se retourner, même si elle semble tentée de le faire.

La subversion que le réalisateur fait subir au mythe tient également au fait que Chihiro accomplit un triple salut, et non un seul. Elle libère d'abord ses parents, qu'elle parvient à ramener avec elle dans le monde d'où ils viennent. Elle permet également à Haku de s'affranchir de la tutelle de Yubâba en lui rappelant son nom. Enfin, Chihiro se sauve elle-même, car elle apprend à vivre et à s'affirmer. L'histoire que raconte Hayao Miyazaki est avant tout un récit initiatique au cours duquel la jeune fille apprend le labeur et gagne en assurance.

Le réalisateur avoue s'être inspiré de la fille de dix ans de son ami producteur, Seiji Okuda, pour concevoir le personnage de Chihiro. Il avait été frappé par l'apathie de cette enfant incapable de s'émerveiller devant quoi que ce soit. Les premières images du film montrent d'ailleurs Chihiro recroquevillée sur le siège arrière de la voiture, atone, le visage sans aucune expression et un bouquet dans les mains. Elle dit à propos de ces fleurs que ses camarades de classe lui ont offertes : « C'est mon premier bouquet. C'est dommage qu'on me l'offre pour me consoler de mon départ » (00:01:04-07). L'aboulie de Chihiro est telle que ces mots peuvent résonner comme ceux que l'on adresserait à un mort. Ce départ dont elle parle pourrait donc se lire comme celui qui la conduit vers la mort.

---

<sup>23</sup> Il est intéressant de noter que ces machines sont alimentées par les *susuwataris*, créatures qui ressemblent à des boules de suie. Ces petits êtres, qui apparaissent aussi dans *Mon voisin Totoro* (1988), sont contraints de faire d'incessantes allées et venues vers les machines en portant sur leur dos le charbon qui sert à les alimenter. Ce travail physique et répétitif rappelle aussi le mythe de Sisyphe, prisonnier des Enfers.

Chihiro est une enfant qui n'a de goût pour rien. Elle s'accommode d'une vie qui n'a rien d'épanouissant pour une jeune fille de son âge. Passive et impassible, elle subit sa vie plus qu'elle ne l'affronte. Elle redoute l'inconnu et se laisse guider sans prendre aucune initiative. Lorsqu'elle entre dans le tunnel pour la première fois, elle s'accroche au bras de sa mère et ne cesse de regarder en arrière. Quand ses parents ne sont plus en mesure de l'aider, elle est paniquée, elle pleure, elle se cache. Elle redoute également d'avoir à faire ce que lui recommande Haku. Lorsqu'elle descend l'escalier qui mène à la chaufferie, elle est si craintive qu'elle descend les marches assise, en les tâtonnant des pieds. Elle ne serait peut-être jamais arrivée au bout si une marche, en cédant sous son poids, n'avait pas provoqué sa chute jusqu'en bas.

Comme le souligne Juliette Goffart, lorsqu'elle arrive au palais des bains, Chihiro n'est qu'« un fantôme parmi les fantômes » (6). Quand elle parvient à se faire embaucher auprès de Yubâba, elle est même dépossédée de son nom. La sorcière lui vole les trois kanjis<sup>24</sup> de son nom et la renomme Sen (千 en japonais). En japonais, Sen renvoie au nombre mille. Chihiro n'est plus qu'un numéro et doit partir en quête de son identité. Le réalisateur montre aussi le risque de se perdre dans le labeur, comme Haku, l'âme damnée de Yubâba, qui a oublié son nom à force de la servir.

Juliette Goffart explique que c'est à travers le monde du travail que Chihiro parvient à se forger une identité propre. Elle ne peut plus compter sur ses parents et se retrouve devant la nécessité de s'ouvrir aux autres, de communiquer avec eux. Elle doit s'affirmer devant le vieux Kamaji et devant Yubâba pour trouver du travail. Elle doit montrer toute sa détermination et prendre plusieurs initiatives. C'est aussi en travaillant que Chihiro tisse des liens d'amitié avec d'autres personnages, comme madame Lin (6-7).

Le passage de Chihiro dans le monde des esprits lui apprend à s'affirmer, à découvrir sa véritable identité et à aimer<sup>25</sup>. La jeune fille n'est plus aussi craintive qu'au début. Lorsqu'elle promet à Haku de le sauver du sortilège de Zeniba, le vieux Kamaji l'avertit du danger, mais Chihiro lui répond : « Je le sais. Mais, depuis le début, Haku m'a aidée. C'est à moi de l'aider maintenant » (01:29:19-24). Elle n'a plus peur du danger, elle l'affronte. L'enfant sort de sa chrysalide et peut battre des ailes. D'ailleurs, lorsque Chihiro est dans le train qui la conduit chez Zeniba, la caméra fixe dix secondes (01:40:48-58) son visage vu de profil, duquel l'objectif se rapproche progressivement. Son autre profil apparaît moins net, plus effacé, dans le reflet de la fenêtre du train. Chihiro semble tourner le dos à son fantôme du passé. À propos de la transformation de Chihiro, Hélène Vial explique aussi :

« Chihiro elle-même sera métamorphosée, mais intérieurement, par son passage dans l'établissement des bains [...] le film raconte une traversée du miroir, un voyage dans le palais des songes, au pays des morts et dans les profondeurs de la mémoire à l'issue duquel la petite fille sera définitivement changée. Cette transformation est clairement présentée comme un passage de la mort à la vie par la résonance mythologique des paroles qu'adresse à Chihiro le dieu-fleuve Haku au moment où elle va retraverser le tunnel entre les deux mondes : 'Ne te retourne pas.' Ainsi Chihiro apparaît-elle, après

<sup>24</sup> Ce sont des signes graphiques issus des idéogrammes chinois.

<sup>25</sup> Lorsque Chihiro se rend chez Zeniba pour sauver Haku, le vieux Kamaji dit à madame Lin : « Tu ne comprends donc pas ? C'est l'amour très chère » (01:31:13-16).

Nausicaä, comme un nouvel Orphée, mais dont l'Eurydice n'est autre qu'elle-même et qui a la force de résister à la tentation du regard en arrière » (520).

Les paroles que Haku adresse à Chihiro détiennent donc un vrai pouvoir d'irradiation en ce qu'elles sont susceptibles d'éclairer l'interprétation de ce récit initiatique à la lumière du mythe d'Orphée. Chihiro est amenée à descendre aux Enfers pour sauver la jeune fille moribonde qu'elle était au début de l'histoire. Lors de son second passage dans le tunnel, Chihiro ne regarde plus derrière elle comme si elle était apeurée. Elle gagne le droit de sortir des Enfers, mais à la seule condition de ne pas se retourner, de laisser derrière elle cette enfant pleurnicheuse et apathique. Ainsi, Hayao Miyazaki transforme la quête d'altérité d'Orphée et de Izanagi en une quête d'ipséité. Chihiro incarne à la fois la personne en détresse et son sauveur, à la fois Eurydice et Orphée.

## V. Conclusion

Même s'il ne se dévoile pas de manière patente, peut-être parce qu'il n'a pas été consciemment convoqué par le réalisateur, le mythe d'Orphée apparaît en immersion dans *Le voyage de Chihiro* et dans *Nausicaä de la Vallée du Vent*. Il se déclare très différemment dans l'une et l'autre animations. Dans *Le voyage de Chihiro*, ce sont deux unités syntagmatiques du mythe d'Orphée, la catabase et l'anabase, qui ont été mobilisées et adaptées. Dans *Nausicaä de la Vallée du Vent*, il s'agit plutôt d'un transfert de paradigmes orphiques sur le personnage de Nausicaä, créant ainsi un nouveau syntagme mythique qui déstabilise le modèle initial.

Nausicaä ressemble à Orphée, car, comme lui, elle représente à la fois la figure du prophète, voire celle du messie, et celle de l'enchanteur, bien qu'elle ne chante à aucun moment. C'est elle qui est appelée à réconcilier l'humanité avec la nature, à ramener l'harmonie primordiale qui a jadis été rompue. Son charisme lui confère le pouvoir d'agir sur les Hommes et de calmer leurs passions. Elle est également capable d'apaiser les bêtes sauvages et d'apprivoiser la nature, si toxique soit-elle. Somme toute, la jeune femme a le pouvoir d'inspirer l'harmonie et d'instaurer une forme d'osmose partout autour d'elle, un pouvoir qu'elle semble partager avec Orphée, que certains ont considéré à la fois comme un poète, un magicien et un prophète.

Le mythe d'Orphée apparaît également dans *Le voyage de Chihiro* dans la mesure où, comme lui, la jeune fille entreprend une véritable descente aux Enfers. Le monde dans lequel elle se perd ressemble, à de nombreux points de vue, aux Enfers tels qu'ils sont décrits par la tradition gréco-latine : l'apparition des ombres fantomatiques à la tombée de la nuit, le transport des esprits par le fleuve, la longue descente des escaliers escarpés ou encore les couleurs enflammées et les vapeurs de la chaufferie du vieux Kamaji. Outre cette atmosphère infernale, *Le voyage de Chihiro* partage avec le mythe d'Orphée des éléments qui structurent le récit : la descente aux Enfers pour en ramener une ou plusieurs personne(s), la transgression des lois de ce monde en y demeurant sans en avoir reçu l'autorisation et l'interdiction de regarder derrière soi. Cette dernière injonction permet d'interpréter ce récit initiatique non comme une quête d'altérité, mais plutôt comme une quête d'ipséité, d'identité. Chihiro, en quittant les Enfers, laisse derrière elle l'enfant passive et larmoyante qu'elle était au départ et ramène avec elle une identité nouvelle, une jeune fille pleine d'assurance et de vie, une nouvelle Eurydice qui n'aurait pas pu naître sans la descente d'Orphée aux Enfers.

*Nausicaä de la Vallée du Vent* est une fable écologique qui célèbre la réunion de l'humanité avec son environnement, tandis que *Le voyage de Chihiro* s'inscrit dans un contexte où les jeunes sont, selon le réalisateur, de plus en plus blasés malgré les efforts déployés par leurs parents, sursollicités par la société consumériste de la satisfaction immédiate. Hayao Miyazaki aborde des thèmes qui répondent aux crises humanitaires des XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles. Ce ne saurait être le cas pour le mythe d'Orphée dont la descente aux Enfers, selon Jacques Heurgon, aurait été élaborée par des théologiens et des poètes désireux d'établir certaines de leurs convictions religieuses (57). L'interprétation des réécritures d'un mythe varie donc fortement en fonction de leur contexte de production. C'est pour cette raison que l'analyse mythocritique engage presque inmanquablement une réflexion d'ordre mythanalitique, qui pourrait faire l'objet d'une étude plus approfondie.

## V. Bibliographie

### **Filmographie d'Hayao Miyazaki**

MIYAZAKI, Hayao. 1984. *Nausicaä de la Vallée du Vent*.

MIYAZAKI, Hayao. 2001. *Le voyage de Chihiro*.

### **Travaux critiques sur l'œuvre d'Hayao Miyazaki**

ARBRUN, Clément. (2018). « Les derniers secrets d'Hayao Miyazaki, le roi de l'animation japonaise ». Dans *Les Inrockuptibles*. Disponible sur : <https://www.lesinrocks.com/cinema/les-derniers-secrets-dhayao-miyazaki-le-roi-de-lanimation-japonaise-169626-18-08-2018> (Consulté le 05 décembre 2021).

GOFFART, Juliette. (2018). *Le voyage de Chihiro. Un film de Hayao Miyazaki*. [Dossier pédagogique de l'enseignant n°167 du dispositif scolaire *Lycéens et apprentis au cinéma*]. Disponible sur : [https://www.cnc.fr/cinema/education-a-l-image/lycéen-et-apprentis-au-cinema/dossier-pedagogique/dossier-maitrele-voyage-de-chihiro-de-hayao-miyazaki\\_849763](https://www.cnc.fr/cinema/education-a-l-image/lycéen-et-apprentis-au-cinema/dossier-pedagogique/dossier-maitrele-voyage-de-chihiro-de-hayao-miyazaki_849763) (Consulté le 05 décembre 2021).

TOCCOLI, Vincent-Paul. (2008). « Orphée au Pays du Soleil Levant ». Dans TOCCOLI, Vincent-Paul & BOLLUT Gersende (dir.). *Miyazaki l'enchanteur : Essai* (pp. 7-137). Nantes : Éditions Amalthée.

VIAL, Hélène. (2014). « Hypothèses sur la présence de l'Antiquité grecque et romaine dans l'œuvre de Hayao Miyazaki ». Dans BOST-FIEVET, Mélanie, & PROVINI, Sandra (dir.). *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain. Fantasy, Science-fiction, Fantastique* (pp. 509-523). Paris : Classiques Garnier (« Rencontre »). Disponible sur : <https://hal.uca.fr/hal-01818236> (Consulté le 05 décembre 2021).

### **Travaux critiques sur le mythe d'Orphée et l'orphisme**

BÉAGUE, Annick, BOULOGNE, Jacques, DEREMETZ, Alain, & TOULZE, Françoise. (1998). *Les visages d'Orphée*. Villeneuve d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion (« Savoirs Mieux »).

BRUNEL, Pierre. (1988). « Orphée ». Dans BRUNEL, Pierre (dir.). *Le dictionnaire des mythes littéraires* (pp. 1093-1103). Monaco : Éditions du Rocher.

BRUNEL, Pierre. (2000). « Orphée Moderne ». Dans *Σύγκριση*, 11, 10-21. Disponible sur <https://doi.org/10.12681/comparison.10761> (Consulté le 05 décembre 2021).

DEPROOST, Paul-Augustin, DOYEN, Charles, FABRY, Geneviève & VAN WYMEERSCH, Brigitte. (2021-2022). *Typologie et permanences des imaginaires mythiques* (LGLOR2390). [Notes de cours]. UCLouvain, Faculté de Philosophie, Arts et Lettres.

HEURGON, Jacques. (1932). « Orphée et Eurydice avant Virgile ». Dans *Mélanges d'archéologie et d'histoire*, 49, 6-60. Disponible sur : <https://doi.org/10.3406/mefr.1932.7222> (Consulté le 05 décembre 2021).

THOMAS, Joël. (2005). « La place de l'orphisme dans les mouvements religieux du monde gréco-romain ». Dans *Euphrosyne*, 33, 379-389.

### **Lectures théoriques sur le mythe**

BRUNEL, Pierre. (2016). « Émergence, flexibilité, irradiation ». Dans *Mythocritique : théorie et parcours* (pp. 65-76). Grenoble : UGA Éditions. Disponible sur : [10.4000/books.ugaeditions.6426](https://doi.org/10.4000/books.ugaeditions.6426) (Consulté le 05 Décembre 2021).

DURAND, Gilbert. (1979). *Figures mythiques et visages de l'œuvre : De la mythocritique à la mythanalyse*. Paris : Berg International (« L'île verte »).

DURAND, Gilbert. (1992). *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris : Dunod. (« Études »).

DURAND, Gilbert. (1996). *Introduction à la mythodologie : Mythes et sociétés*. Paris : Albin Michel (« Spiritualités »).

MONNEYERON, Frédéric, & THOMAS, Joël. (2019). *Mythes et littératures*. Paris : Presses Universitaires de France/Humensis (« Que sais-je ? »).

LÉVI-STRAUSS, Claude. « La structure des mythes ». Dans *Anthropologie structurale* (pp. 227-255). Paris : Plon. 1958.

SIGANOS, André. (1993). *Le Minotaure et son mythe*. Paris : Presses Universitaires de France.

### **Lectures théoriques sur la symbolique des couleurs**

PASTOUREAU, Michel. (2000). *Bleu : histoire d'une couleur*. Paris : Seuil.

PASTOUREAU, Michel, & SIMMONET, Dominique. (2005). *Le petit livre des couleurs*. Paris : Éditions du Panama.