

Les Enfers du *Voyage de Chihiro*

Le Voyage de Chihiro est un film d'animation réalisé en 2001 par Hayao Miyazaki et le Studio Ghibli. Mis en musique par le brillant Joe Hisaishi, immergeant les belles images minutieusement dessinées dans une atmosphère aussi émerveillante qu'inquiétante, le film oscille entre les atmosphères. Bien que réalisé par un studio japonais au Japon, le film incite par sa philosophie, ses décors et ses symboles à une comparaison possible avec les Enfers antiques tels que Virgile les a présentés dans *l'Énéide*, la célèbre épopée relatant les exploits du héros troyen Énée, rédigée au I. siècle.

Cependant, ces deux œuvres posent problème dans leur comparaison, de part par leurs idéologies culturelles divergentes et d'autre par leurs visions opposées. Il est malgré tout possible d'émettre des hypothèses concernant des similarités éventuelles, d'autant plus que Miyazaki lui-même n'a jamais révélé l'entière des symboles implicites qui composent son œuvre, laissant le spectateur libre de son interprétation. C'est pourquoi il est possible d'assimiler l'entrée de Chihiro dans "l'autre monde" à une descente aux Enfers, telle la catabase d'Énée.

Le film *Le Voyage de Chihiro* débute pendant le trajet en voiture que font Chihiro, petite fille d'environ 10 ans, et ses parents, afin de se rendre à leur nouveau domicile. Cependant, le père de Chihiro décide de prendre un raccourci par la forêt, et doit freiner brusquement lorsqu'un étrange tunnel étroit leur barre la route. Intrigués, les parents décident d'explorer les lieux, au grand mécontentement de Chihiro.



La traversée du tunnel, qui est en fait une ancienne station de train, rappelle l'entrée dans une caverne: aucune lumière ne filtre, tout est plongé dans le noir. La traversée du tunnel rappelle celle d'une caverne: vide, sombre, inquiétante, menant vers des lieux inconnus et invisibles.



C'est aussi chez Virgile que la catabase d'Énée commence par la descente à travers une ancre dans une forêt le menant dans les entrailles de la Terre, aux Enfers.

His actis, propere exsequitur praecepta Sibyllae.

*Spelunca alta fuit uastoque immanis hiatus,
scrupea, tuta lacu nigro nemorumque tenebris,
quam super haud ullae poterant impune uolantes
tendere iter pennis : talis sese halitus atris
faucibus effundens supera ad conuexa ferebat.*

*Ecce autem, primi sub lumina solis et ortus,
sub pedibus mugire solum, et iuga coepta moueri
siluarum, uisaeque canes ululare per umbram,*

Cela fait, Énée s'empresse d'exécuter les ordres de la Sibylle.

Une caverne se trouvait là, profonde, immense, largement béante, rocailleuse, protégée par un lac noir et l'obscurité de bois ; nul oiseau ne pouvait s'y aventurer ni la survoler impunément, tant étaient fortes les effluves qui émanaient de ces gorges sombres et qui montaient jusqu'à la voûte céleste.

Mais voici que dès les premières lueurs du soleil levant, sous leurs pieds, le sol se met à gronder et les cimes des forêts commencent à s'agiter ; on croirait des chiennes hurlant dans l'ombre,

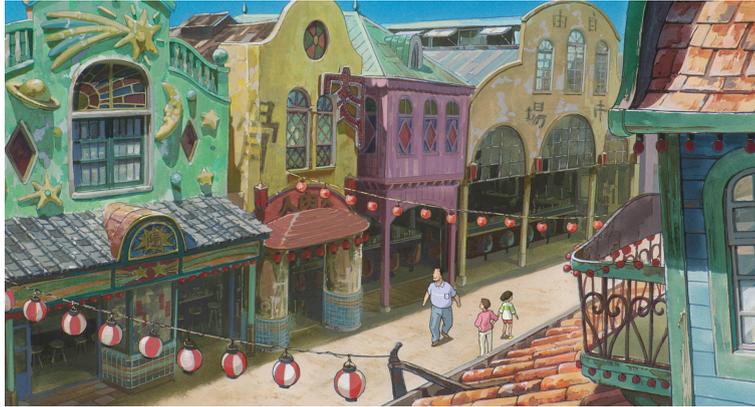
Extraits de l'Énéide, Virgile



Virgile montrant à Dante l'entrée des Enfers, Aegidius Sadeler II

Chez Chihiro, le passage dans le tunnel se fait sans descente, et mène à un lieu à l'atmosphère opposée à celle des Enfers noirs, tristes, sinistres et silencieux de Virgile: ce sont ici des collines vertes, un ciel bleu, et des maisons colorées.





Les parents de Chihiro décident de continuer d'avancer dans ces lieux inconnus, malgré la désapprobation de Chihiro. Arrivés près des maisons, qui selon le père de Chihiro, constitueraient un parc d'attraction désaffecté, ils sont forcés de constater le vide et le silence des lieux. Aucun mouvement humain ne perturbe

le silence: le spectateur lui-même se demande quoi penser du vide tendu des lieux, malgré leur apparence faussement fraîche et apaisante.

Chez Virgile, l'entrée des Enfers est d'une même atmosphère silencieuse et d'une même gravité. Cependant, leur apparence est ce qui oppose ces deux Enfers. D'un côté, un lieu qui se rapprocherait de l'idée qu'on se fait des Champs Elysées (verdoyants, frais) mais dont l'ambiance est déroutante, et de l'autre, un univers obscur, des bois sinistres sous une lune à la lumière faible et l'imprégnation des malheurs humains dans l'atmosphère malveillante des alentours. Il est ainsi assez difficile de soutenir le fait que le monde immédiatement après le tunnel dans *Le Voyage de Chihiro* est comparable à l'entrée des Enfers chez Virgile.

*Di, quibus imperium est animarum, umbraeque silentes,
et Chaos, et Phlegethon, loca nocte tacentia late,
sit mihi fas audita loqui ; sit numine uestro
pandere res alta terra et caligine mersas !
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.*

extrait de l'Enéide, Virgile

Mais plus tard, les parents de Chihiro trouvent un festin fraîchement préparé dans un commerce fermé. Chihiro, dégoûtée par leur manque de respect, part explorer les rues vacantes seule.



Elle s'approche ainsi d'un grand bâtiment séparé de la ville par un pont, mais lorsqu'elle atteint les rambarde du pont, elle se fait interpellé par Haku, un garçon du même âge qu'elle, qui lui dit de s'enfuir avant la tombée de la nuit.



Et c'est en effet au coucher du soleil que de nombreux esprits apparaissent, translucides et difformes, au comptoir des commerces auparavant fermés. Cette nouvelle vision des lieux drastiquement opposée à celle que l'on ressentait quelques minutes plus tôt ressemble bien plus à l'image que l'on se fait des Enfers de Virgile. Des lampes rouges baignent les lieux nouvellement habités d'une lumière inquiétante dans une nuit subite, des formes noires effraient par leur regard vide et leur vaporité.



Paniquée, Chihiro court retrouver ses parents là où elle les avait laissés. Cependant, elle ne les retrouve que transformés en cochons. Ce châtime ressemble beaucoup à celui, chez Ovide, qu'inflige Zeus à Lycaon, transformé en loup à cause de son irrespect des règles de l'hospitalité, que les parents de Chihiro eux non plus n'ont pas respectées.



Paniquée, Chihiro s'enfuit pour retourner au tunnel par lequel elle est entrée pour revenir dans le monde réel. Mais elle doit subitement s'arrêter, car une étendue d'eau a recouvert entre-temps les collines la séparant de la sortie des "Enfers". Cette incapacité à s'enfuir rappelle l'impossibilité de revenir dans le monde des vivants après la mort : une fois une personne décédée, elle est condamnée à rester aux Enfers pour l'éternité.

Chihiro, sur le point de céder au désespoir, dévastée par tant d'événements surnaturels, se convainc qu'elle rêve, que rien n'est réel, qu'il faut qu'elle se réveille.



Elle commence même petit à petit à "disparaître" : ses mains deviennent progressivement transparentes, comme si le plus de temps qu'elle passait dans ces "Enfers", le plus elle se transformerait en fantôme, comme les autres esprits qu'elle avait vus juste avant.

Mais Haku accourt et vient l'aider à reprendre sa consistance humaine, puis la ramène au pont où ils se sont rencontrés quelques minutes plus tôt. Il lui dit qu'elle ne peut survivre dans ce monde en tant qu'humaine, mais qu'elle pourrait masquer son identité et se sauver en trouvant un travail aux thermes, le grand bâtiment de l'autre côté du pont.

Ce pont pourrait symboliser le Styx, et les thermes, les Enfers. En effet, les esprits occupant les commerces près du pont sont des fantômes sans consistance, rappelant les âmes sans sépultures condamnées à errer sur les rives du Styx pour toujours selon les croyances latines antiques. Haku, aidant Chihiro à traverser le pont alors qu'elle est humaine et vivante, prend ainsi le rôle de Charon, le passeur du Styx, guidant les morts par delà le fleuve. Dans *Le Voyage de Chihiro*, Haku guiderait donc Chihiro au-delà du pont, vers les thermes.



Cette comparaison des thermes avec les Enfers peut facilement être remise en cause. Premièrement, à cause de l'espace : les Enfers selon Virgiles sont des lieux immenses, aux multiples régions et aux milliers d'âmes vagabondes, un royaume entier gouverné par Pluton. Inversement, les thermes régies par la sorcière Yubaba ne sont que des lieux délimités, à l'échelle d'un immeuble. Cependant, malgré leur taille mineure, les thermes constituent les décors principaux pour le déroulement de l'intrigue du film. Ainsi, on nous offre à voir les nombreuses facettes de ce lieu, amplifiant leurs dimensions au point de le rendre le point central de l'univers du film.

Les thermes sont constituées par de nombreux lieux divers explorés au fur et à mesure par Chihiro:



L'antre de Kamaji



Les cuisines



Les dortoirs



L'accueil

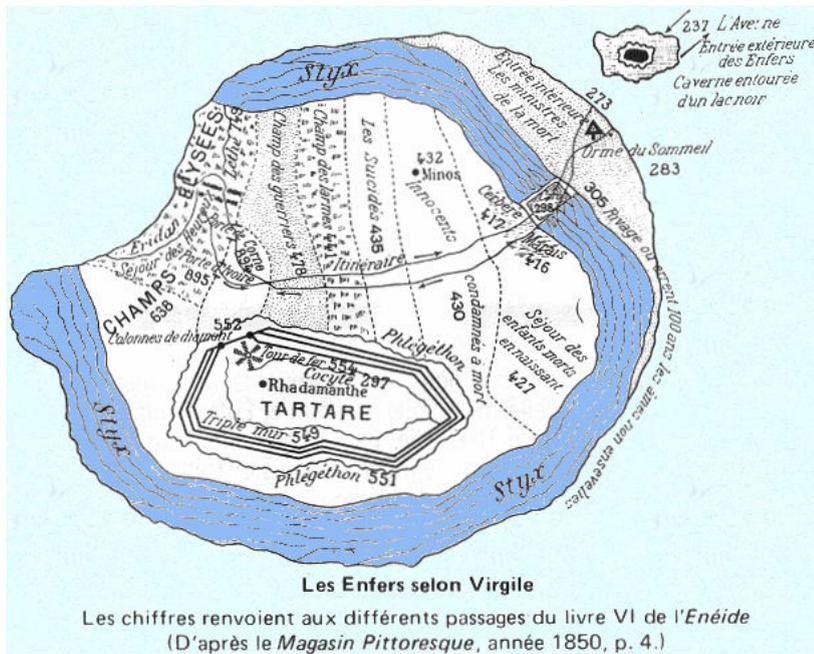


Les bains



Les appartements de Yubaba

Similairement, dans les Enfers de Virgile, les lieux sont divisés en régions selon la nature de la mort des défunts. Il y a ainsi le séjour des enfants morts en naissant, celui des innocents, des condamnés à mort, le champ des larmes, le champ des guerriers, le Tartare et enfin les Champs Élysées avec le Palais de Pluton.



Les décors dans *Le Voyage de Chihiro* servent donc à situer le film dans un cadre, mais prennent aussi progressivement une place principale dans l'intrigue. Du moins, jusqu'à ce que Chihiro quitte les thermes pour trouver Zeniba, la sœur jumelle de Yubaba. Pour ce faire, elle doit prendre un train et sortir à la sixième station. Cette scène dans le film est un moment de calme soudain, un instant de quiétude surprenante après les enchaînements d'événements pleins de tension.



Le détachement ainsi provoqué par la sérénité du trajet que fait Chihiro en train est symbolique car il reflète l'opposition des atmosphères entre les Enfers et les Champs

Elysées présentés chez Virgile. D'une part, le vide et les laments douloureux, et d'autre part, la paix joyeuse et vertueuse.

Ainsi, l'*Énéide* et *Le Voyage de Chihiro* contiennent l'un et l'autre ce conflit d'atmosphères, la confrontation brutale de deux états d'esprits opposés créant une sensation de détachement hors du temps.

Les lieux explorés au-delà de la sixième station sont eux aussi réminiscents des Champs Elysées: une sensation de fraîcheur, des lieux et personnages bienveillants, un émerveillement constant au fil du temps et une bienveillance ambiante.



Finalement, Chihiro peut après ses nombreuses péripéties quitter les Enfers qu'elle aura changés par sa générosité, et qui eux l'auront changée en une personne plus réfléchie et mature. Haku lui dit, lorsqu'elle est sur le point de partir pour de bon, de ne pas se retourner. Cela fait référence au mythe d'Orphée, dans lequel Orphée, pour ramener son amante Eurydice des Enfers, a pour seule obligation de ne pas se retourner avant d'avoir franchi la dernière frontière. La principale différence, ici, est qu'Orphée échoue à sa mission, tandis que Chihiro, même après une vague hésitation, réussit à ne pas céder à la tentation, et quitte le monde des esprits et des thermes mûrie par ses aventures.

Ce parcours initiatique rappelle celui que fait Énée pendant sa catabase : les deux héros grandissent grâce à leurs expériences et découvertes, leurs réflexions sur ce qui les entoure. Chez Chihiro, une réflexion sur le culte de l'argent, le travail, les problèmes environnementaux, le pardon, la dualité de chacun, le temps et la vie. Elle prend confiance en elle et apprend à se montrer courageuse en même temps que dévouée. Énée, de son

côté, découvre les malheurs humains, l'importance des actions présentes dans les Enfers, les oppositions entre bien et mal, l'infinité du temps,

Pour conclure, on peut affirmer que *Le Voyage de Chihiro* peut contenir de nombreuses références aux Enfers latins selon l'*Énéide* de Virgile, si on choisit de les interpréter et les observer ainsi, depuis la philosophie des personnages aux lieux montrant une dualité coexistante de sens et d'atmosphères polairement opposés.