

## Heuristique des lieux imaginaires au Japon Objets de conception et de concertation

Samuel Kaczorowski

L'évocation de l'Europe occidentale (la France, l'Italie, la Suisse, l'Allemagne, un peu moins souvent l'Espagne), éventuellement de l'Amérique du Sud (Pérou, cordillère des Andes...), constitue une constante du film d'animation japonais d'après-guerre. Koriko, la petite ville idyllique dans laquelle le personnage principal de *Kiki la petite sorcière*<sup>130</sup> (*Majo no takkyubin* 魔女の宅急便), de Hayao Miyazaki 宮崎駿, pose ses bagages est un paradis inspiré de Lisbonne, Paris, San Francisco et Milan, tandis que les enseignes des boutiques sont d'inspiration autrichienne.

Pour donner une existence filmique à ce paysage, Miyazaki a, comme à son habitude, commencé par se rendre lui-même sur les lieux de son inspiration. Il en a rapporté des dessins, puis il a commencé à imaginer la ville idéale de son film en synthétisant notamment plusieurs fragments de paysages réels. Le travail de l'imagination, qui se réfère de façon analogique à l'existant sans jamais en être le double fidèle, donne aux éléments disparates de la mémoire et du relevé dessiné une cohésion spatiale nouvelle quoique sommaire. Le facteur de transformation le plus opérant réside certainement dans la création d'objets « heuristiques », qui regroupent principalement des esquisses, des vues en perspective conique ou axonométrique, des maquettes. Ces outils « formalisent » l'espace de la fiction : ils permettent au concepteur de transformer ses propres images mentales en décor via la localisation tangible des éléments, mais ils trouvent également place dans les bibles<sup>131</sup> (*settei-shū* 設定集, littéralement « réglage design ») en devenant outils d'harmonisation du travail des différents opérateurs de la chaîne de production.

Parce qu'à Ghibli ジブリ comme dans la plupart des studios japonais où se produisent des animations dites d'« exploitation », un film s'appréhende toujours collectivement, il convient d'harmoniser le travail des différents artistes et techniciens au moyen d'une documentation solide, capable de déterminer avec un maximum de précisions les données plastiques (formes, dispositions, couleurs...) relatives aux objets, aux décors et aux personnages du film. Ces outils d'harmonisation donnent aux lieux de fiction leur cohérence topographique mais aussi plastique : ce n'est qu'à partir d'une configuration spatiale déterminée qu'on peut commencer à envisager le mode immersif qui est celui du film et à extrapoler, à travers lui, les effets de la lumière du soleil sur la scène.

---

<sup>130</sup> Hayao Miyazaki, *Kiki la petite sorcière*, Studios Ghibli, 35 mm, son stéréo, couleurs, 102 min, 1989. Distribué en Europe par Buena Vista Distribution.

<sup>131</sup> Terme utilisé en animation pour désigner l'ensemble des documents remis aux opérateurs avant la réalisation d'un film pour harmoniser avec un maximum de précisions les données plastiques.

Les lignes qui suivent proposent d'examiner les différents objets (dessins, schémas, photographies...) qui servent à la conception en même temps qu'à la mise en commun des lieux imaginaires des dessins animés d'un studio japonais. Elles proposent de confronter les données spatiales et plastiques définies dans l'atelier et celles montrées à l'écran afin de faire apparaître les éventuelles hétéodoxies visuelles, elles-mêmes justifiées par les exigences plastiques et scénaristiques liées à la construction de chaque plan.

## Objets de conception et de concertation

Pour la mise au point des décors, on peut s'étonner de voir, en phase de pré-production comme pendant la production, le temps de travail de chaque employé réparti en parts égales entre concertation et action effective sur les images. Ces réunions placent les dessins au centre de la table : chacun les observe de son point de vue de spécialiste et propose, oralement ou par annotation graphique, des transformations en se projetant, au moyen du story-board (*ekonte* 絵コンテ), « dans » le film. La mise en présence de ces outils réactive effectivement les réflexes de l'artiste et lui permet d'évaluer la diégèse par la confrontation avec les images en gestation. Ces objets produisent ainsi une réalité spatiale qui surpassé le film lui-même tout en lui étant entièrement dédiée.

Commençons par exposer les différentes opérations et les postes liés aux prises de décisions visuelles et graphiques, car c'est d'eux que dépendent les divers types de documents produits et consultés en studio.

L'image des studios japonais la plus communément admise est celle d'une structure hyperhiérarchisée, où le travail est savamment partagé, cloisonné et diligenté d'en haut, selon un schéma pyramidal. L'essor économique des années 1960 et 1970, qui correspond aussi à l'âge d'or de l'animation, a donné au reste du monde une image d'un Japon pas si éloignée de celle qu'ont aujourd'hui les Européens de la Chine. Pourtant, le travail de l'animation n'y est pas plus segmenté qu'aux États-Unis. On s'achemine vers une organisation partagée entre empirisme et héritage d'une poussée sociale vers une politique d'entreprise favorisant l'action collective, hiérarchisée mais transversale.

Concrètement, lorsqu'un studio de production achète les droits d'un manga à un artiste vivant, il est courant que le réalisateur<sup>132</sup> (*kantoku* 監督) et le producteur (*seisaku* 製作) aillent trouver l'auteur de la bande dessinée. Ensemble, ils discutent des raisons des éléments visuels et scénaristiques pour en proposer une adaptation plutôt qu'une copie animée. Dans le cas d'un film basé sur un scénario original, comme c'est souvent le cas à Ghibli, réalisateur et producteur s'organisent au coude-à-coude avant que le premier ne se lance à corps perdu dans le dessin du story-board,

<sup>132</sup> Pour les équivalences français-japonais des termes désignant les tâches et les métiers du film d'animation, je reprendrai ici la terminologie que j'ai proposée dans *Capter le moment fuyant*, Paris, « Cinémas d'animations », L'Harmattan, 2017, p. 258-260.

parfois même sans trame écrite. Dans son équipe de production, le réalisateur nomme plusieurs directeurs techniques (*enshutsu no ito* 演出の人, ou, plus familièrement, *enshutsu san* 演出さん) pour superviser et harmoniser le travail des différents opérateurs d'une même équipe, comme une sorte de relais des intentions initiales. Ce directeur se rapproche d'abord des designers<sup>133</sup> (*shittei* 指定 – littéralement « ceux qui désignent et décident ») chargés de fixer l'aspect des éléments récurrents du film, tels que les personnages (*character* キャラクター) ou les accessoires (*prop* プロップ). Leurs productions sont ensuite rassemblées dans les bibles sous le terme générique de *settei* 設定 (littéralement « design ») : sorte de planches anatomiques présentant les objets en vue géométrale, sous différents éclairages. Le story-board et les *settei*<sup>134</sup> forment la base de la plupart des discussions qui introduisent la fabrication du film plan par plan.

Le fait est que le rôle et l'action de chacun des opérateurs, qu'il soit décideur ou simple exécutant, restent visibles sur les documents de travail jusqu'à la dernière phase de compositing<sup>135</sup>. En effet, chaque dessinateur possède « sa » propre couleur de papier, son outil, son support de prédilection, et les différents techniciens agissant sur l'image doivent savoir au premier coup d'œil qui a décidé quoi, à la fois pour retrouver l'auteur de l'esquisse et (au besoin) la discuter avec lui, à la fois pour déterminer la proposition qui doit peser le plus lourd dans la succession des choix effectués. Ainsi, pour fabriquer les lay-out<sup>136</sup> (レイアウト – même mot en japonais), qui correspondent aux feuillets permettant de placer les éléments visuels du cadre, on demande aux animateurs clés (*genga man* 原画マン) de produire un premier lot d'images dites « initiales » (*daichi genga* 第一原画)<sup>137</sup> à partir de la lecture du story-board<sup>138</sup>. Le directeur technique examine (on dit qu'il « *check* » チェック, comme en anglais) l'image et la corrige en regardant le story-board et en vérifiant si les intentions sont correctement intégrées. S'il souhaite des corrections, il demande au

<sup>133</sup> Il s'agit des *character artists* キャラクターデザイナー, des designers décor (*bijutsu kantoku* 美術監), ou encore des planificateurs couleur (*shikisai sekkei* 色彩設計), eux-mêmes agissant sous la supervision des planificateurs des tâches (*settei seisaku shinkō* 設定制作進行).

<sup>134</sup> Pour la désignation des opérations, des opérateurs et de leur produit, on privilégiera le français au japonais, sauf quand les équivalents littéraux manquent de clarté ou exigent une suite formée d'au moins trois mots pour être correctement traduits. Ainsi, les mots *settei* (design) et *dōga* (feuille d'exposition définitive), par exemple, resteront inscrits en japonais.

<sup>135</sup> Ensemble de méthodes consistant à mélanger plusieurs sources d'images pour en faire un plan unique. C'est, en général, la dernière étape avant la post-production.

<sup>136</sup> « *Le lay-out est un document interprétant un plan du story-board, accompagné ou non d'un ou plusieurs éléments issus des model-sheets. Il donne des instructions aux animateurs et aux décorateurs, avec un système de cadres définissant le positionnement des éléments dans le décor, leurs mouvements et les mouvements de caméra. En général, le lay-out a la dimension d'une feuille A4, mais il peut avoir des dimensions beaucoup plus importantes, parfois plusieurs feuilles scotchéées les unes aux autres avec un décor gigantesque.* » Voir Nicolas Gouraud, « La Production d'une animation », dans *Limited Animation* (en ligne), url : <https://limitedanimation.net>, consulté le 16/07/2019.

<sup>137</sup> Parfois appelées *haikei genzu* 背景原図.

<sup>138</sup> Lequel est presque toujours produit par le réalisateur dans le cas d'un long métrage, possiblement par le directeur technique dans le cas d'une série.

directeur de l'animation (*sakuga kantoku* 作画監督) de redessiner des images clés (*genga* 原画), mais il peut également en produire par lui-même. Ces corrections (appelées *layout shūsei* レイアウト修正) sont tracées sur un papier correcteur de couleur (*iro no tsuita kami* 色のついた紙), vert, rose ou jaune, éventuellement annoté pour attirer l'attention de l'animateur (*animator* アニメーター) sur les changements souhaités. Directeur technique et directeur de l'animation possèdent chacun « leur couleur », de sorte que l'animateur et les intervalistes (*dōga man* 動画マン) qui se saisissent de la liasse pour produire le jeu définitif de poses sur papier blanc (*dōga* 動画) comprennent immédiatement dans quel ordre les propositions se sont enchaînées pour donner l'apparence, la position, l'action à privilégier. En fin de chaîne, les dessinateurs qui reprennent les contours gris des dessins des animateurs lient, dans une même activité, la tâche habituelle de celui qui ajoute les positions manquantes et celle du *cleaner*<sup>139</sup>, qui raffermit, par décalque, les précédents crayonnés. Jusqu'à la fin des années 1990, des opérateurs chargés du tracé (*trace* ト レース) reportaient les figures à l'encre au recto des cellulos (*cell-ga* セル画) qui étaient finalement exposés à la caméra, tandis que les gouacheurs (*shiyage* 仕上げ) déposaient les aplats de couleur au dos des transparents. Aujourd'hui, on se contente généralement de numériser les poses au crayon, et les coloristes effectuent les remplissages sur des calques virtuels.

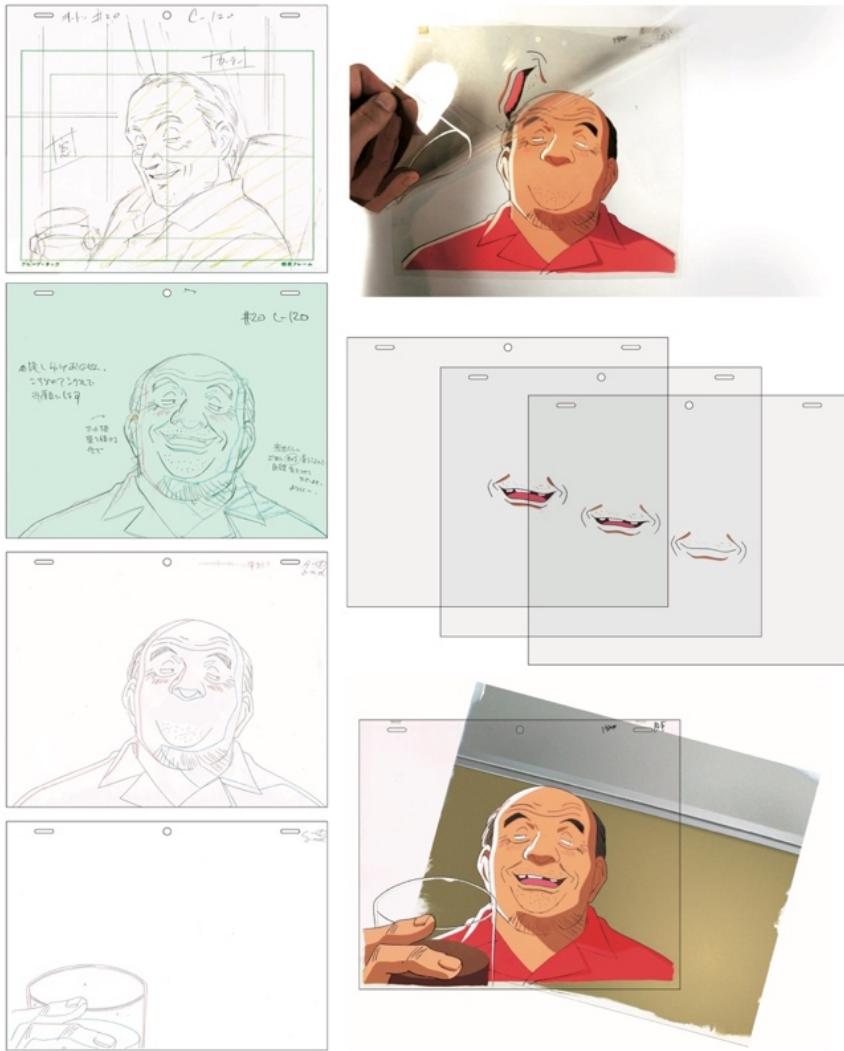
Dans cette configuration-type, une tâche demeure peu partagée : celle des designers décor (*bijutsu kantoku* 美術監督). Ces artistes, qui peignent les fonds, suivent les instructions du réalisateur et de ses aides, mais leur ouvrage ne rencontre presque aucune contrainte extérieure. *Bijustu* signifiant « beaux-arts » en japonais, on comprend que le travail des designers décor s'apparente à celui du peintre de chevalet : ce sont les seuls opérateurs autorisés à farder et à « masser »<sup>140</sup> la couleur (la plupart des autres se contentant de la distribuer et de l'appliquer en aplat). Pour autant, les décisions graphiques des designers décor infléchissent celles des autres artistes : en déterminant l'environnement des plans, ces opérateurs fixent presque toutes les données relatives à la lumière (question de la source : diffuse, localisée, proche, lointaine...), donc des ombres (direction, dimension...) ou encore des couleurs des éléments présents dans le champ (la question des dominantes).

« – Au niveau de la déclinaison des couleurs normales, quels sont les éléments qui infléchissent ces couleurs ? N'y a-t-il que la lumière et l'environnement ?  
 – C'est le décor qui détermine les couleurs des objets animés. »<sup>141</sup>

<sup>139</sup> Opération désignée au Japon à travers l'expression anglaise « to clean » (nettoyer).

<sup>140</sup> Voir Patrick Barrès, *Le Cinéma d'animation - un cinéma d'expériences plastiques*, Paris, « Cinémas d'animations », L'Harmattan, 2007, p. 76.

<sup>141</sup> Entretien de l'auteur avec Yuichi Kuboki 久保木裕一, technicien couleur (*iro shittei* 色指定) aux studios Satelight (Kabushiki gaisha Satelight 株式会社サテライト), le 19/04/2010 à Asagaya 阿佐ヶ谷, district de Suginami 杉並 (nord-ouest de Tōkyō 東京).



Collection personnelle de l'auteur - © Madhouse inc. - Shōgakukan

Jeu complet d'images relatives à la construction du plan 10'12 de la série d'animation *Master Keaton* マスター・キートン (épisode 20), réalisée par Masayuki Kojima 小島正幸 à partir du manga éponyme de Naoki Urasawa 浦沢直樹, prod. Madhouse (Kabushiki kaisha Madhouse 株式会社マッドハウス), 1999

*Colonne de gauche (de haut en bas)* : L'image initiale (*daichi genga*) qui présente une première version ; le papier correcteur (vert) annoté, qui redéfini la position du personnage et ajoute les indications d'ombre et de lumière ; la pose finale (*doga*) avec surfaces hachurées pour aider le gouacheur à distinguer les zones à remplir ; un autre *doga* qui correspond au premier plan.

*Colonne de droite (de haut en bas)* : Figures encrées sur le recto, colorisées sur le verso d'un jeu de trois cellulos superposés (corps sans bouche et sans main, main avec verre, bouche ouverte) ; trois jeux de cellulos avec positions de bouche plus ou moins ouverte ; trois cellulos superposés sur un arrière-plan peint

Même si l'image finale demeure la responsabilité impérieuse du réalisateur et que ce dernier ne cesse d'harmoniser l'action des différents directeurs techniques à la tête d'équipes mobilisées sur la fabrication de plans distincts, on comprend que le découpage des tâches exige, au Japon, une codification des informations, aussi bien pour accélérer les échanges que pour améliorer leur qualité. Plus le mode de présentation des données en circulation est ferme, plus la planification des tâches exceptionnelles est facilitée. Les opérations non linéaires telles que celles qui prévoient un long travelling animé (lequel suppose la coïncidence d'une succession d'images destinées à évoluer en interaction avec un arrière-plan qui déborde des proportions de l'écran et du papier lay-out) demandent aux équipes de s'adapter en permanence, jusqu'à outrepasser parfois leur tâche.

C'est l'action réciproque entre designers décor et le reste de l'équipe que je propose maintenant d'examiner, à travers l'exemple du décor du bain public du film *Sen to Chihiro no kamikakushi*<sup>142</sup> 千と千尋の神隠し (*Le Voyage de Chihiro*). Une intention spatiale étant difficilement communicable par des mots, j'ai voulu comprendre par quels outils les directives circulent et quelle peut être la part d'initiative qui revient aux différents équipiers. Il s'agit de suivre la trajectoire des informations telles qu'elles apparaissent sur les différents documents réalisés, aujourd'hui archivés dans les studios depuis la sortie du film en 2001. Les couleurs que prennent les objets exceptionnellement placés sous une lumière non blanche offrent, par exemple, l'occasion d'examiner un ensemble de pièces où les qualités plastiques définies initialement sont reconsidérées pour des besoins ponctuels.

En effet, entre décor et lumière d'un côté, objets et personnages de l'autre, l'harmonisation se fait en dissociant deux temps. À partir des esquisses du réalisateur, le designer décor produit d'abord les arrière-plans et note des indications de lumière (intensité, couleur, diffusion). Le planificateur couleur (*shikisai sekkei* 色彩設計) récupère ces images, y incruste les personnages en apposant les couleurs normales telles que données dans les bibles, puis modifie les couleurs, les valeurs et les contrastes. Il détermine aussi si l'éclairage justifie deux, trois ou quatre niveaux d'ombre (quatre – valeur maximale – si l'on compte également le *highlight* – halo).

### La « Maison des bains » de la sorcière Yubaba

Pour définir les décors intérieurs de la Maison des bains (*furo* 風呂) dans laquelle la jeune Chihiro 千尋 (rebaptisée Sen 千 par la sorcière Yubaba 湯婆婆) est employée à récuperer les cuves, Hayao Miyazaki a d'abord dessiné un plan sommaire au trait noir, respectant l'ordonnancement traditionnel des établissements de type

---

<sup>142</sup> Hayao Miyazaki, *Le Voyage de Chihiro*, 35 mm, son stéréo, couleurs, 124 min, Studios Ghibli, 2001. Distribué en Europe par Buena Vista Distribution.

*onsen* 温泉 (source chaude) ou *sentō*<sup>143</sup> 錢湯 (bain public) : une entrée unique coupant à travers un sas possiblement végétalisé, un accueil servant de séparateur entre les espaces « homme » et « femme », une enfilade de pièces dotées de bassins. Il l'a complété d'une vue axonométrique en couleurs réalisée à l'aquarelle, à main levée, où sont disposés meubles et objets. Ces représentations furent sans doute nécessaires à l'artiste pour concevoir l'ensemble des péripéties qui doivent se dérouler dans ce lieu et dont rend compte le story-board.

Pour l'aspect extérieur du bâtiment, l'auteur semble s'être inspiré de plusieurs sites existants, sans toutefois l'avoir jamais confirmé. Le producteur, qui a suivi la genèse du film, donne cependant quelques pistes<sup>144</sup> et désigne le Dōgo onsen 道後温泉, situé dans la ville de Matsuyama 松山, sur l'île Shikoku 四国 (sud du Japon) comme référent premier. Si le bâtiment principal (Honkan 本館) du complexe réel se distingue de celui du film en ceci qu'il n'est ni très haut ni symétrique, son mode de surgissement depuis le port de Matsuyama, par où on accoste le plus souvent, impose effectivement une sorte de verticalité plus communément réservée aux palais ou aux constructions religieuses<sup>145</sup>. Miyazaki a en effet souhaité appuyer la fonction spirituelle du bain japonais : une installation propice à la purification et à la revivification. Compte tenu de son âge (il compte parmi les premiers bains connus du Japon), de son inscription en tant que « bien national culturel important » (*jūyō bunkazai* 重要文化財) et de son bassin spécialement réservé à la « toilette des divinités » (*kami no yu* 神の湯 – littéralement « eau chaude pour les dieux »), on comprend que le Dōgo onsen ait présenté toutes les caractéristiques propices à l'évocation d'un temple millénaire de la régénérescence, encore que l'étagement infini des cellules de bois et les bassins circulaires des compartiments intérieurs rappellent plus clairement le bâtiment Saizukiro 斎月楼 du complexe Shibu onsen<sup>146</sup> 渋温泉, situé près de Nagano 長野 (nord-ouest de l'île principale Honshū 本州)<sup>147</sup>.

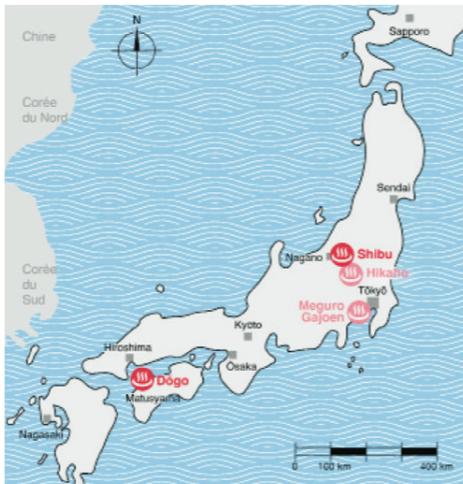
<sup>143</sup> Catégorie de bains publics traditionnels très populaires au Japon avant l'arrivée de l'eau courante et des salles de bains domestiques, après la Seconde Guerre mondiale. Contrairement aux *onsen* qui privilégient les aspects curatifs et relaxants, les *sentō* étaient, avant de devenir des lieux de charme et d'apaisement, largement dévolus à l'hygiène et à la toilette. Voir page « Bains publics » (*Sentō 錢湯*) de l'encyclopédie *Britanica kokusai* ブリタニカ国際 (en ligne), url : <https://kotobank.jp/word/錢>, consulté le 8 septembre 2019.

<sup>144</sup> Dans Bunshun Ghibli bunko 文春ジブリ文庫 (éd.), *Carnet Ghibli* n° 12 (Ghibli no kyōkasho 12 ジブリの教科書12), Tōkyō, Bungei shungu 日本語, 2016.

<sup>145</sup> Voir les différentes typologies de bâtiments religieux en bois dans Soizik Bechettoille, *Reconstructions et restaurations de monuments en bois - les techniques traditionnelles du Japon face aux enjeux de la modernisation*, thèse de doctorat d'histoire des sciences et des techniques à l'EPHE (Ecole pratique des hautes études), sous la direction de M. Nicolas Fiévé, soutenue le 21 décembre 2018.

<sup>146</sup> Voir document page ci-contre.

<sup>147</sup> Voir « La source d'eau chaude qui a inspiré *Le Voyage de Chihiro* » (Chihiro no kamikakushi Butai ni natta shinpi-tekina onsen ryokan matome 千と千尋の神隠し、舞台になった神秘的な温泉旅館まとめ), dans *Matome* (en ligne), url : <https://matome.naver.jp/odai>, consulté le 8 septembre 2019.



© photographies de l'auteur, août 2010

1. Situation des différents onsen cités comme inspirations plus ou moins directes ;
2. Entrée du bâtiment principal des bains du Dōgo onsen ; 3. Vue extérieure du Shibu onsen

« On imagine que les *kamis*, les esprits de la nature, prennent corps et viennent se reposer pour un temps dans un établissement de bains, comme des cadres stressés de l'industrie japonaise contemporaine pourraient le faire. Ils ont des raisons d'être fatigués, tant la civilisation d'aujourd'hui est agressive : l'esprit d'une rivière polluée doit se débarrasser des déchets qu'on lui a jetés. »<sup>148</sup>

<sup>148</sup> Hervé Joubert-Laurencin, « *Le Voyage de Chihiro* », dans *Transmettre le cinéma* (en ligne), url : [www.transmettrelecinema.com/film/voyage-de-chihiro-le](http://www.transmettrelecinema.com/film/voyage-de-chihiro-le), consulté le 8 septembre 2019.

Pour la décoration intérieure, le producteur mentionne<sup>149</sup> encore les établissements de la ville thermale de Ikaho Onsen 伊香保温泉 (préfecture Gunma 県馬, centre du Japon) et ceux du Meguro Gajoen 目黒雅叙園 (sud-ouest de Tōkyō), notamment pour les plafonds à caissons peints et ornés de moulures.

Des quatre bains mentionnés ici, on peut retenir au moins deux points communs :

- ils sont plusieurs fois centenaires (et quand l'âge des matériaux n'est pas si élevé, les bâtiments ont au moins fait l'objet d'une reconstruction à l'identique, depuis l'époque des samouraïs et en vertu des lois de reconstruction périodique des bâtiments en bois au Japon<sup>150</sup>) ;

- du fait des légendes et des superstitions qui leur sont associées (la guérison miraculeuse de l'aigrette<sup>151</sup> du Dōgo onsen, la « bonne fortune » qui accompagne ceux qui font le tour des neuf bassins du complexe Shibu), ces établissements renouent plus que les autres avec les origines du bain japonais, qu'on situe dans les pratiques religieuses shintō de la purification (*misogi* 神禊) par ablution ou infusion<sup>152</sup>.

Par le mélange de plusieurs références, dont une « officialisée » par l'appareil médiatique japonais<sup>153</sup> (Dogō onsen) et les autres demeurées confidentielles (Shibu, Ikaho onsen et Meguro Gajoen), Miyazaki évite la stigmatisation de l'action et propose une nouvelle réalité spatiale à la fois idéale et familière du public, car rassemblant toutes les caractéristiques de traditions architecturales ancestrales. Le brouillage des sources est encore soutenu par le système de chaufferie des sous-sols, qu'on ne retrouve ni dans les établissements cités en référence ni même dans aucun *onsen* traditionnel : ces sources thermales déversent une eau naturellement chaude, ou éventuellement refroidie par un système de tuyauterie sans grande machinerie. Tandis qu'il conserve le faste, les vertus curatives et les bassins extérieurs (*rotenburo* 露天風呂) du *onsen*, le fonctionnement interne du bain conçu par Miyazaki convient donc mieux à celui du *sentō*.

Peut-on avancer que la disparition totale d'éventuels croquis effectués sur place lors des « repérages » interdit, pour le spectateur, la recherche du modèle, sinon unique, du moins dominant dans le système de références ?

<sup>149</sup> Dans Bunshun Ghibli bunko 文春ジブリ文庫, *op. cit.*

<sup>150</sup> Voir Soizik Bechettoille, « La reconstruction au Japon : une pratique endémique ? », dans *Reconstructions et restaurations de monuments en bois*, *op. cit.*, p. 230.

<sup>151</sup> La légende veut que la source sur laquelle on bâtit le bain fut découverte grâce à l'observation d'une aigrette venue tremper sa patte blessée dans l'eau et qui en serait repartie guérie.

<sup>152</sup> « À partir de l'époque de Nara, les établissements de bain yuya 湯屋 (établissement de bain d'eau chaude), qui fonctionnent à la vapeur [...], sont situés dans l'enceinte des monastères tera ». Anne Gossot, « *Furo* 風呂 (les bains) », dans Philippe Bonnin, Nishida Masatsugu et Inaga Shigemi (dir.), *Vocabulaire de la spatialité japonaise*, Paris, CNRS éditions, 2014, p. 135.

<sup>153</sup> On trouve exposée à l'intérieur du complexe Dōgo onsen une coupure de presse présentant, en vis-à-vis, un extrait du story-board du *Voyage de Chibiro* et une photographie en noir et blanc de l'angle nord-ouest du bâtiment.

Quoi qu'il en soit, pour donner corps à ce « *temple monstrueux du bien-être* », que la prégnance visuelle et l'importance narrative situent au même niveau que les personnages principaux du film, les employés des studios Ghibli ont réalisé un grand nombre de documents dont l'examen croisé permet de deviner certaines intentions<sup>154</sup>.

Quand les axonométries de travail de Miyazaki sont lacunaires, le story-board peut apporter des compléments d'information que les designers décor ont pour tâche d'exporter sur les *settei*, avant de les harmoniser avec les autres pièces de la bible. Miyazaki ne les y aide que peu : il a coutume de livrer à ses collaborateurs des esquisses pauvres en commentaires, à la fois pour vérifier leur autorité visuelle, à la fois pour laisser, dans une certaine mesure, les dessinateurs interpréter librement.

Cela étant, on trouve, dans certains crayonnés sommaires du story-board, quelques détails d'ornements des cloisons séparant les bassins absents des « boîtes à chaussure » (du nom qu'on donne, en français, aux perspectives conventionnées qui réduisent les espaces intérieurs à une succession de cubes ouverts) à la facture plus fouillée. Le story-board étant généralement réalisé très vite, on note un soin particulier à la définition de l'espace dans les premières vignettes qui prennent un décor inédit pour cadre. Ce soin faiblit au profit de l'action à mesure que le nombre de cases augmente. Par exemple, les dessins montrant la jeune Chihiro employée à récurer les bassins sont extrêmement détaillés sur les premières vignettes, alors que seuls quelques traits de crayon gris indiquent, dans les cases voisines, le sens du frottement et les bras du personnage en action. L'usage très fréquent des *ryūsen out*<sup>155</sup> 流線外 (lignes d'aérodynamisme – *streamline* en anglais) permet effectivement de concentrer le lecteur du story-board sur « ce qui doit bouger ». La division en « vignettes détaillées », d'un côté, et en « repères sommaires pour le mouvement », de l'autre, s'accorde assez naturellement avec la façon dont on découpe les images dans la fabrication d'un dessin animé. Depuis l'invention du cellulo, en effet, on dessine séparément les éléments fixes (généralement de décor) et les parties superficielles destinées à se mouvoir à l'écran (généralement les corps). Ainsi, le story-board initie, dès sa conception, un mode de découpage des données graphiques qu'on retrouvera plus tard dans la division du travail des opérateurs.

Ces aspects sont encore visibles dans les lay-out de la scène du lavage des bassins, alors qu'on pourrait s'attendre, pour des raisons techniques, à ce que chaque feuillet requière les mêmes qualités graphiques. Il semblerait – fait singulier – que certaines pages réalisées pour cette scène aient moins servi à la reprise de la silhouette

<sup>154</sup> Certains des documents consultés dans les archives des studios Ghibli en 2010 ont été exposés puis reproduits dans la version augmentée du catalogue *Studio Ghibli layout ten zuroku zōho-ban* シタジオジブリレイアウト展図録増補版 (catalogue de l'exposition des lay-out des studios Ghibli), Ed. Studio Ghibli, 2009 – réédité par Art ludique (Ed.) en 2014 après l'exposition parisienne « Dessins du Studio Ghibli » (oct. 2014 – mars 2015).

<sup>155</sup> Expression formée de *ryūsen* 流線, qu'on peut traduire par « traînée produite par un déplacement », et de *out* (en anglais) pour exprimer le caractère extérieur à la silhouette.

par décalque qu'à l'ajout de commentaires spéciaux sur la nature exacte des salissures voulues par Miyazaki sur les parois des cuves (et que les feuillets roses, verts ou jaunes des correcteurs ne pouvaient préciser). Ces salissures, en effet, sont très importantes pour l'histoire : l'esprit putride venu se purifier parviendra à se débarrasser, avec l'aide de la jeune Chihiro, de son incommensurable enveloppe composée de vase et de déchets industriels. Le dessin de cette boue, qui se veut à la fois construit (car composé d'artefacts humains) et informe (car représentant la purulence), constitue un défi graphique en soi que la division des tâches vient évidemment gâter.

Observons maintenant les effets de la lumière sur la couleur de ces bains, depuis l'aspect normal défini par les bibles (éclairage sous lumière blanche) jusqu'à la modulation teinte par teinte, qu'on appelle, en japonais, *iro kae* 色変え (modulation des couleurs).

Les scènes intérieures de bain sont traversées par une atmosphère flavescente chaude. Cette vapeur lumineuse, qui envahit toute l'image et adoucit les contours des figures, semble émaner de l'établissement lui-même, alors que, pour d'autres lieux du film, les effets des sources extérieures au cadre se dessinent plus nettement. Parmi les documents heuristiques soumis au présent examen, on compte un nombre non négligeable de recherches à l'aquarelle, au crayon et au pastel sec sur la nature exacte de la façon dont les murs, les sols, les objets suintent cette mucosité d'or<sup>156</sup>. Les scènes nocturnes exacerbent encore davantage cet effet, car là, aucune teinte ne doit retrouver, sur la totalité ou une partie de son étendue, le blanc de la dominante extérieure.

Dans *Le Voyage de Chihiro* comme dans d'autres films de Miyazaki, la qualité atmosphérique d'un lieu révèle souvent sa nature profonde. Plus il est âgé et ancré dans la tradition locale, plus il semble capable de générer sa propre lumière. Dans *Chihiro*, l'ancre culturel et historique des espaces constitue une des préoccupations artistiques principales du film : le parc à thème abandonné devant lequel échoue l'automobile des parents devient, la nuit, royaume des esprits (*kami* 神) dans une féerie de lueurs multicolores<sup>157</sup>.

Dans cet ensemble, le bain fait office de repère pour toutes les créatures malades, déracinées ou corrompues par la société moderne. La dominante colorée de son enceinte est plutôt stable, mais la densité de son air est propice aux transformations et aux apparitions magiques.

---

<sup>156</sup> Notons qu'après la toilette de l'esprit de la rivière des pépites d'or se trouvent dispersées parmi les ordures.

<sup>157</sup> Voir à ce sujet les très nombreuses esquisses montrant les enseignes des stands et des échoppes (*kanban* 看板) dans leur apparence nocturne : les jeux de couleurs y sont extrêmement sophistiqués.



- Le Voyage de Chihiro* :
1. La maison des bains de Yubaba, photogramme (10'49) ;
  2. Intérieur maison des bains de Yubaba, illustration constituée à partir du panoramique vertical (32'06) ;
  3. La maison des bains de Yubaba, illustration constituée à partir du panoramique (17'16) ;
  4. Chihiro (Sen) récurrent les cuves de la maison des bains de Yubaba, photogramme (54'18) ;
  5. Brume autour du bain de l'esprit putride, photogrammes (65'22 à 65'24).

Pour les plans les plus embués, comme ceux situés au time-code 65'22 du film, on devine assez aisément le recours aux filtres colorés qui peuvent, en postproduction, révéler ou adoucir les reliefs, les contrastes, ou, tout simplement, soumettre l'image à une dominante particulière, alors que les gouacheurs ont, au départ, appliqué les « couleurs normales ». Cet artifice est cependant boudé de certains cinéastes d'animation (dont Miyazaki) qui préfèrent le combiner à l'attribution, sur la table à dessin, de couleurs spécialement modelées par la lumière qui les comprend. L'opération est plus délicate, parce qu'il faut changer et redistribuer certaines teintes des objets compris dans la dominante choisie et savoir se représenter les effets de la transformation d'une couleur sous l'action d'une certaine lumière. Cette préférence japonaise pour la correction empirique des teintes et leur application ponctuelle plutôt que pour la méthode du filtre englobant rapproche le travail des designers décor de celui de l'auteur : les premiers pouvant s'inspirer directement des aquarelles où apparaissent les intentions atmosphériques pour en chercher un équivalent peint. L'harmonie résultante est également un peu plus moirée, plus dissonante (et donc plus riche) ; les intentions de départ, dans le cas présent, mieux honorées, car permettant aux êtres surnaturels d'investir un environnement soustrait à l'effet « terneux » des couleurs par trop mélangées.

## Une morale de l'heuristique

Parce que les artistes comme Miyazaki sont aujourd'hui célébrés pour avoir su résister à la facilité technique à l'époque où la télévision imposait un lot de recettes relativement uniformes, l'exemple du *Voyage de Chibiro* nous permet de deviner l'existence de « grains de sable » dans les rouages de la fabrique du dessin animé grâce auxquels les dessinateurs ont relevé de nouveaux défis artistiques.

En confrontant les objets heuristiques que forment les esquisses préparatoires, les *settei*, les lay-out, les poses clés et les *dōga* d'une même scène, il est tentant de se représenter mentalement le succès des intentions d'un auteur auprès de ses équipiers alors que, généralement, il se tait. Les traces graphiques qu'il laisse révèlent une tendance (qu'on pourrait même qualifier de « politique » du studio) assez nette : une méfiance tenace envers les opérations consistant à « remettre à plus tard » (en postproduction) les décisions affectant les données plastiques de l'image. Plus l'opération envisagée est englobante, plus on la veut proche, dans la chronologie des opérations, du story-board. Ainsi, l'étape des effets spéciaux, chez Miyazaki, représente une sorte d'appendice au travail des autres opérateurs : le *digital tokushu kōka* ディジタル特殊効果 (responsable des effets numériques) n'intervenant jamais qu'au cas par cas, pour certaines scènes, sans automatisme, en relation étroite avec l'ensemble de la chaîne, lorsque cela fait sens.

Cela fait sens, notamment, lorsqu'il s'agit d'« habiter l'air ». Les éléments fondamentaux que forment l'air, la terre, l'eau et le feu, sont, chez Miyazaki, richement animés<sup>158</sup>. Dans un établissement comme la Maison des bains de la sorcière Yubaba, théâtre de l'eau, de ses effets dans l'air (brume) et sur la boue, les contours des figures s'estompent à l'instar des frontières entre les postes des différents artistes qui concourent au succès du film. La manifestation des forces invisibles les plus bénéfiques à l'histoire se devine avec bonheur dans cette succession d'esquisses qui, toutes, convergent vers une animation où la matérialité des lieux et des corps<sup>159</sup> est plus prégnante que dans toute autre production animée.



*Le Voyage de Chihiro*, La maison des bains de Yubaba, photogramme (10'49), détail de la façade d'entrée

<sup>158</sup> La mer bruitée par des voix humaines dans *Ponyo sur la falaise* (2008), le feu qui parle (Calcifer) du Château ambulant (2004), le vent qui maintient en quasi-apesanteur les personnages qui s'activent sur les carcasses d'avions dans *Le vent se lève*, etc., ne sont bien entendu pas étrangers à l'animisme du Japon antique, mais cet aspect mériterait un développement très long.

<sup>159</sup> Une signature du studio Ghibli : la densité de l'air qui fait s'hérisser lentement les corps légers (cheveux, poils...) des créatures.