

Le château ambulant (2004)



« Peut-il y avoir une animation pour les vieilles personnes ? Avec ce film, je tente de donner une réponse. » (H. Miyazaki)

Sophie a dix-huit ans et chaque jour travaille inlassablement dans la chapellerie de son défunt père. Elle semble résignée à cette vie sans surprise lorsqu'un jour, pendant une de ses rares excursions en ville, elle rencontre par hasard le beau et charismatique magicien Hauru. La jalouse Sorcière des Landes, témoin de cette rencontre, jette une malédiction sur Sophie, en la transformant en une femme âgée de 90 ans. Sophie s'enfuit avec difficulté dans la montagne et croise la route du château errant de Hauru.

Adapté du roman de Diana Wynne Jones, *Hauru no ugoku shiro (Le château ambulant)* est le nouveau long-métrage de Hayao Miyazaki. Décrivant un univers foisonnant et explorant une thématique riche, le réalisateur présente une oeuvre déroutante, entre motifs typiquement miyazakiens et partis pris inhabituels. Au premier abord aussi déconcertant que fascinant, le film connaît un accueil plus mitigé qu'à l'habitude au Japon mais qui ne l'a pas empêché de battre des records d'affluence les premières semaines.

Le château ambulant : Résumé détaillé

Il était une fois, dans un royaume déchiré par la guerre, un étrange château ambulant qui se déplace bon gré mal gré d'un lieu à un autre. Il vient de s'installer aux abords de la ville où vit une jeune chapelière nommée Sophie, jeune fille douce mais peu sûre d'elle. Alors qu'elle rend visite à sa sœur cadette, Sophie croise le chemin du mystérieux propriétaire du château ambulant, le sorcier Hauru. Ce dernier, dont l'étrange rumeur voudrait qu'il « mange le cœur des jeunes femmes », la sauve de deux soldats qui lui faisaient lourdement la cour. Le sorcier, lui-même poursuivi par des hommes-caoutchoucs à la solde de la sorcière des Landes, usant de magie, s'enfuit avec Sophie dans les airs au-dessus de la ville grouillante d'activité. Le mystérieux personnage la dépose en sûreté et prend congé, laissant la jeune femme subjuguée par cette rencontre.



De retour à sa boutique, Sophie reçoit la visite de la sorcière des Landes. Un malentendu s'installe entre les deux femmes. La sorcière prend Sophie pour la nouvelle conquête de Hauru. Jalouse, la sorcière la maudit et la transforme en une vieille femme. Le charme ne s'arrête pas là : Sophie est dans l'impossibilité d'expliquer qu'elle est maudite et ne veut pas être vue par sa famille. Elle décide alors de s'enfuir de la ville.

Sur le chemin, le poids des années subitement acquis se font sentir. A la recherche d'un bout de bois pour lui servir d'appui, Sophie redresse un curieux épouvantail avec une navet pour tête, abandonné dans un fourré. A sa grande surprise, l'épouvantail prend vie. Rapidement surnommé Navet, ce nouveau compagnon fait tout ce qu'il peut pour montrer sa reconnaissance à Sophie. Il lui offre sa canne et lui indique un endroit pour passer la nuit. Mais l'endroit se trouve être le château ambulant de Hauru. Sophie se résout à s'y abriter.



La porte refermée, Sophie se retrouve dans un foyer délabré, bien loin de l'idée qu'elle pouvait se faire de l'intérieur du château. Sophie s'écroule sur une chaise près de la cheminée, lorsque les braises encore chaudes de l'âtre prennent vie et lui parlent. Il s'agit en fait de Calcifer, démon du feu. Il explique à Sophie qu'il est exploité par Hauru, à cause d'un sortilège dont il est prisonnier. Vivant dans le foyer de la cheminée, c'est lui qui fait bouger le château. Lui-même entité magique, Calcifer sait que Sophie est sous le coup d'un charme et qu'elle ne peut pas parler de son sortilège. Pour les mêmes raisons, Calcifer ne peut pas parler du sien. Les deux personnages passent alors un marché : si Sophie découvre le secret qui lie Hauru à Calcifer, ce dernier, à son tour, la libérera de sa malédiction.

Une nouvelle journée commence. On frappe à la porte. Marko, le jeune apprenti de Hauru, dévale l'escalier et passe devant Sophie sans vraiment se soucier de sa présence. Sophie découvre bien vite l'un des secrets du château ambulante : la porte du château, en fonction de la couleur activée par un mécanisme, s'ouvre sur des lieux différents. Le château lui-même restant matérialisé dans un autre endroit. La ronde des clients de Hauru commence. Chacun vient chercher son sort préparé par Hauru, Jenkins ou Pendragon, divers noms d'emprunts du sorcier, en fonction que l'origine des clients soit de la ville de Sophie, du port ou de Kingsberry. Marko se charge de vendre les potions de son maître, en se transformant en vieillard.



La couleur noire de la porte s'active. Hauru est de retour. Pour faire accepter sa présence au maître des lieux, Sophie se présente comme la nouvelle femme de

ménage du château. Elle s'empresse de préparer à manger pour tout le monde. Malgré sa réticence, Calcifer doit ajouter la cuisson à la liste de ses tâches quotidiennes. Autour du repas, Hauru demande à Sophie de fouiller dans sa poche. Celle-ci s'aperçoit alors qu'un papier s'y trouve. Il s'agit d'un message à l'attention du sorcier, qui se transforme en étoile s'incrustant dans le bois de la table : la sorcière des Landes est toujours à sa recherche. Mais quel est le mystère de ce message? Que signifie-t-il? Hauru commande alors à Calcifer d'éloigner le château de l'endroit où il se trouve actuellement, afin de brouiller les pistes.

Sophie profite du voyage pour faire le ménage avec comme seule consigne de ne pas changer de place les objets de la maison. Sa tâche est rude car la propreté laisse à désirer tant Hauru, Marko et Calcifer semblent trois célibataires endurcis, sans réel sens de l'organisation ou de savoir-vivre. Alors qu'elle se démène, elle place Calcifer dans un petit récipient sans combustible. Calcifer menace de s'éteindre et implore l'aide de Sophie. Il a beau crier que s'il s'éteint, elle tuera Hauru, celle-ci fait la sourde oreille. Hauru arrive dans la pièce et sauve le démon, tout en demandant à Sophie de bien faire attention à Calcifer. Le château s'installe alors au bord d'un lac où la nouvelle petite famille prend ses aises.



Pendant que tous se reposent, Hauru traverse la porte du château, le mécanisme bloqué sur la couleur noire. Il se retrouve sur le front de la guerre, sous une forme mi-humaine, mi-oiseau. Le pays est un océan de feu. Il combat des sous-sorciers ayant pris la forme d'hommes-oiseaux. Il rentre au château alors que tout le monde est endormi. Exténué, il s'écroule sur la chaise, face à la cheminée. Il parvient difficilement à reprendre forme humaine. Calcifer le met en garde car un jour le jeune sorcier ne pourrait plus reprendre forme humaine, comme ces sous-sorciers ayant vendu leur âme à Suliman... Hauru s'approche de l'endroit de la pièce où Sophie a établi son lit et il l'observe endormie, sous son apparence de jeune fille.

Le lendemain, Sophie et Marko traversent la porte du port et vont au marché du Port. Sur la berge, les habitants observent le fleuron de leur flotte navale qui rentre en un piteux état. Sophie remarque les hommes caoutchoucs mêlés à la foule. Ils sont à la recherche de Sophie et, bien sûr, de Hauru. Sophie et Marko s'enfuient tandis que l'armée ennemie des habitants de la porte du Port lâche des tracts de propagandes et bombarde le bâtiment à quai. La guerre s'intensifie et se rapproche des villes.



De retour au château, Sophie et Marko voient jaillir Hauru de la salle de bain en hurlant et en se tenant la tête entre les mains. Il s'écroule sur une chaise, s'arrachant sa chevelure, devenu rousse. Ses cheveux blonds changent de couleur et retrouvent leur couleur naturelle, un noir bleuté qui plonge Hauru dans un profond abattement. Sophie, dans son grand nettoyage a changé des lotions de place et a ainsi modifié les teintures que Hauru utilisait avec coquetterie. Persuadé d'avoir perdu sa beauté et son pouvoir de séduction, Hauru entre dans une grande dépression et en appelle aux forces de ténèbres afin de montrer son mécontentement. Choquée par tant de frivolité, Sophie laisse éclater sa colère. Comme peut il être aussi futile? Elle qui n'a jamais été belle! Elle sort du château sous une pluie battante, et pleure à chaudes larmes sans pouvoir se calmer. Le réconfort viendra à nouveau de Navet qui lui porte un parapluie pour la protéger de l'eau. Sophie décide donc de rentrer au château. Elle transporte dans la salle de bains Hauru, englué dans un étrange liquide verdâtre qui menaçait d'englutir le pauvre Calcifer.

Les tensions redescendues, le début des confidences commence. Alité, Hauru avoue à Sophie qu'il est un froussard. Il se protège de la sorcière des Landes qu'il a jadis approché mais dont il a rapidement pris peur. Mais il se protège aussi du Roi, qui cherche à réunir les meilleurs sorciers pour leur demander main forte dans cette guerre contre une nation étrangère. Hauru se cache donc sous différents noms d'emprunts pour échapper à ses responsabilités de sorcier. Il fuit car il est simplement épris de liberté. Sophie lui conseille simplement d'affronter ses responsabilités et d'aller dire au Roi qu'il refuse de participer à cette guerre. Mais Hauru a une autre idée et demande à Sophie de s'y rendre à sa place, dans le rôle de sa mère, et de refuser pour lui. Il la suivra à distance sous une autre forme.



Sophie part donc vers le Palais Royal. En chemin, elle cherche à identifier Hauru sous sa forme d'emprunt. Elle le reconnaît finalement sous la forme d'un chien qui semble se joindre à sa route. Aux abords du Palais, Sophie et son compagnon canin sont rattrapés par la sorcière des Landes. Cette dernière la remercie d'avoir porté son message à Hauru. Elle lui explique, qu'elle aussi a été invitée par le Roi. Elle a été chassée du palais il y a 50 ans et elle attend de revenir à la cour depuis ce jour. La sorcière accélère sa course et laisse Sophie derrière elle. Mais, sitôt arrivée au seuil des marches du palais, les deux porteurs de la sorcière sont neutralisés par un charme. La sorcière des Landes est obligée de gravir l'escalier gigantesque du palais par elle-même. Sophie la rattrape, le chien dans les bras. Une étrange course s'engage entre les deux femmes afin de savoir qui arrivera la première en haut de l'escalier. Finalement, c'est Sophie qui arrive la première. Mais elle ne trouve aucun triomphe dans sa victoire lorsqu'elle voit l'état de fatigue avancée de la sorcière...

Elles sont toutes deux conduites par un valet jusque dans une salle d'attente. La sorcière va s'écrouler de fatigue sur sa chaise. Sophie, elle, est attirée par le chien qui la guide dans d'autres couloirs. La sorcière, épuisée, tombe dans un piège : un charme semble la neutraliser et la clouer dans son fauteuil. Pendant ce temps, Sophie est introduite auprès de la sorcière royale Suliman et se présente sous le nom de Madame Pendragon. Mais Suliman n'est pas dupe, elle peut voir Sophie sous sa forme de jeune fille à travers son enchantement. A la grande surprise de Sophie, le chien qui l'accompagnait va se coucher aux pieds de la sorcière. Elle comprend que ce chien s'appelle en fait Hihn et qu'il est un espion de Suliman. Sa rencontre avec elle n'avait donc pour but que de guider son chemin vers le Palais Royal.



Sophie explique alors à la sorcière royale que le sorcier ne viendra pas. Mais Suliman n'est pas surprise. A son tour, elle lui avoue que Hauru était l'un de ses disciples les plus doués. Mais un démon s'est emparé de son cœur et l'a éloigné d'elle. Maintenant, il déborde d'une puissance menaçante et elle ne peut le tolérer. Elle doit le mettre hors d'état de nuire tout comme la sorcière des Landes. Une vieille dame est alors amenée dans la pièce et s'installe aux côtés de Sophie. Il s'agit de la Sorcière des Landes! Privée de ses pouvoirs, elle a retrouvé l'apparence de son âge : c'est maintenant une très vieille femme inoffensive et sénile.

Le château ambulante : Personnages

Sophie

Timide et renfermée sur elle-même, Sophie a pris la succession de la chapellerie de son père tandis que ses sœurs ont imposé leurs choix et choisi leurs métiers. Manquant beaucoup de confiance en elle, Sophie va apprendre tout au long de sa mésaventure à s'affirmer et à prendre des décisions.



Transformée en vieillarde par la sorcière des Landes, elle s'impose dans le château de Hauru comme femme de ménage et arrive facilement à diriger Calcifer. Vieillissant ou rajeunissant selon ses humeurs, ses espoirs et ses craintes, c'est en assumant ses choix et son amour pour Hauru que Sophie retrouve peu à peu sa véritable apparence.

Malgré cet envoutement, elle séduit par sa douceur et sa générosité tous les protagonistes de l'histoire. Elle semble être elle aussi dotée de vertus magiques : c'est la seule habitante qui arrive à voir les hommes-caoutchouc; elle charme littéralement Calcifer, qui prend même le risque de périr à la fin du film tant il a confiance en elle ("Si c'est toi, ça doit aller" lui avoue-t-il) ; c'est grâce à son amour que Navet, Calcifer et Hauru seront tous les trois libérés de leurs sorts.

Hauru

Hauru est un jeune et puissant magicien. Ancien disciple de la sorcière royale Suliman, il a conclu un acte avec un démon de feu qui l'oblige à s'enfuir. Il tente ensuite d'approcher la fascinante mais terrifiante Sorcière des Landes. Mais préférant sa liberté aux responsabilités, il l'abandonnera aussi et préférera la clandestinité. Il se réfugie dans un château ambulant et derrière plusieurs identité (Pendragon, Jenkins ou tout simplement Hauru).

Craintif et peureux, Hauru est terrifié à l'idée d'affronter la sorcière des Landes et Suliman. Mais grâce à la présence de Sophie et ayant trouvé en elle quelqu'un à protéger, il saura dépasser ses angoisses et affronter son destin. Il sait depuis le jour où il s'est uni à Calcifer que son destin est lié à celui de la jeune chapelière, qui viendra le sauver. Il voit en elle la belle demoiselle qu'elle est et non pas le sortilège qui fait d'elle une vieille.



Ayant pactisé avec un démon pour gagner de la puissance, Hauru est prisonnier d'un terrible maléfice qui ronge son âme humaine et fait de lui peu à peu un véritable démon. Trouvant la guerre entre les deux royaumes stupide et infondée, Hauru use de ce pouvoir démoniaque pour se transformer la nuit en créature ailée, recouverte de plumes noires, et tenter de désactiver les bombes magiques des deux royaumes en guerre.

Hauru a tout du beau prince charmant avec ses yeux bleus, ses cheveux blonds et ses chemises à jabots. A cause du grand ménage de Sophie, qui va mélanger les potions, Hauru retrouve sa véritable couleur naturelle, le brun, ce qui va le mettre dans un état plus que terrible et dévoiler son égocentrisme forcené. En rencontrant Sophie, il va apprendre peu à peu à s'occuper des autres et à mettre de côté l'apparence physique.

Calcifer

Démon de feu, Calcifer est une petite flamme qui, grâce à ses pouvoirs maléfiques, fait vivre et bouger le château de Hauru. Sans lui, la demeure ambulante n'est plus qu'un vulgaire tas de bois et de fer ! Lié par un pacte à Hauru, le démon est contraint de le servir en faisant bouger le château à sa demande ou chauffer l'eau du bain !

Calcifer, qui n'obéit normalement qu'à son maître Hauru, va accepter la présence de Sophie dans le château et va même établir un marché avec elle : si elle arrive à trouver les clefs du secret qui lie Calcifer à Hauru, il la délivrera de son sort.



Malgré ses constantes plaintes et ronchonneries, Calcifer est très attaché à Hauru et à Sophie, et n'a rien de démoniaque. Même une fois libre, il rejoindra sa petite famille et continuera à faire vivre le château.

La sorcière des Landes

Obèse et imposante, toute de noir vêtue, la sorcière des Landes fait régner la terreur sur le pays. Chassée du palais une cinquantaine d'années auparavant, elle attend pourtant une réhabilitation.

Hauru a voulu l'approcher, fasciné par son pouvoir, mais il finit rapidement par la fuir ayant pris peur devant tant de méchanceté. Prise de jalousie envers Sophie, la sorcière va jeter le sort à la chapelière.



Au début terrifiante et pleine de prestance, la sorcière des Landes va retrouver son véritable âge et prendre ainsi l'apparence d'une minuscule grand mère inoffensive, piégée par une ruse diabolique de Suliman.

Depuis toujours attirée par le cœur des hommes, elle est fascinée par Calcifer car il porte en lui le cœur d'Hauru.

Suliman

Avec son visage doux et charismatique, la sorcière Royale a tout de la gentille magicienne bienfaitrice des contes traditionnels occidentaux. Mais sous cette apparence trompeuse de bonne fée, se cache une femme perfide, pleine de rancœur et assoiffée de pouvoir. Autrefois, le jeune Hauru a été son disciple, mais il l'a quitté lorsqu'il a pactisé avec un démon et a voulu étudier auprès de la terrible sorcière des Landes.



Suliman, blessée dans sa fougue dominatrice, ne pense qu'à se venger de Hauru et de la Sorcière des Landes. Elle n'hésite pas à déclencher une guerre apocalyptique pour y aboutir. Elle avoue par ailleurs que cette lutte d'ego lui permet aussi de se divertir. Véritable détentrice du pouvoir royal, c'est elle qui détient les clefs de la paix et qui va accepter, à contre cœur, de faire stopper cette guerre insensée en un claquement de doigts.

Navet

Navet tient son surnom de Sophie, qui le baptise ainsi pour sa ressemblance avec le légume en question. Tombé sous le charme de chapelière, cet épouvantail magique va la suivre et la soutenir tout au long de sa mésaventure. Cette attitude digne d'un gentleman sied à merveille à son allure, avec son pardessus, son chapeau haut-de-forme et son noeud-papillon.



Malgré ses interventions parfois secondaires, Navet tiendra un rôle décisif dans le déroulement de l'histoire : c'est grâce à lui que Sophie trouvera le château ambulante, mais c'est aussi lui qui détient les clefs du happy end. Sous cette trompeuse apparence se cache en fait le prince du royaume opposé, dont la mystérieuse disparition a déclenché la guerre. Et c'est grâce à un baiser de Sophie, plein d'amour et de reconnaissance, que Navet reprendra sa forme humaine et retournera dans son pays afin de calmer les esprits guerriers.

Marko

Jeune et débrouillard, Marko est l'apprenti de Hauru. Il s'occupe de vendre les potions fabriquées par son professeur dans les diverses villes où est établi le château. Afin d'être plus crédible, il se transforme en un étrange petit vieillard grâce à une cape magique. Sans parents et sans véritable éducation, Marko va rapidement trouver en Sophie l'affection et l'attention maternelle dont il semble tant manquer.



Hihn

Hihn est un vieux chien à poils longs, gros et courts sur pattes, dont le physique rend comique toutes ses interventions. Lors de leur première rencontre, Sophie va prendre Hihn pour Hauru métamorphosé. Puis elle découvre que sous cette allure empâtée se cache un espion de Suliman. Cela déclenche en elle une très grande méfiance envers cet étrange chien.



Hihn représente le bouffon (au sens théâtral du terme) du film, mais va aussi permettre la liaison entre les habitants du château ambulante et l'autorité royale : c'est lui qui mène Sophie jusqu'à la sorcière royale, qui la guide vers le voyage temporel. C'est enfin lui qui demande à Suliman de faire cesser la guerre.

La sœur et la mère de Sophie

Sophistiquée et coquette, la sœur de Sophie est courtisée par de nombreux jeunes hommes dans sa boulangerie. Jeune fille épanouie, elle a choisi elle-même sa voie, à l'opposé de Sophie. Elle va tenter de pousser sa sœur à se prendre en main et à s'affirmer.



Volage et égoïste, la mère de Sophie se passionne bien plus pour les dernières tendances vestimentaires que pour ses filles. Elle sera forcée par Suliman à duper sa propre fille et à apporter chez Hauru un espion.

Le château ambulant : Analyse

Le dernier opus de Miyazaki était un des films les plus attendus de l'histoire de l'animation japonaise, la preuve étant le démarrage exceptionnel du film au Japon. Cependant, malgré ce succès public, tous les journalistes nippons n'ont pas vu dans *Le château ambulant* le chef d'œuvre annoncé et ont estimé que Miyazaki s'était laissé aller à la facilité. A toutes ses critiques, M. Suzuki a répondu lors de la conférence de presse de l'exposition Miyazaki-Moebius :

« Miyazaki a toujours réalisé des films en détruisant la grammaire cinématographique. Chaque fois, il a essayé de faire quelque chose de différents et il savait que pour ce film là, il allait se faire critiquer. Mais ce n'était pas important pour lui. Il savait qu'il allait faire quelque chose d'encore plus iconoclaste que ses œuvres précédentes. Ce qu'il voulait faire c'était faire un film qui était important pour les spectateurs d'aujourd'hui. Il savait que le château ambulant allait être comparé à ses autres films mais il s'inscrit tout à fait dans la démarche de destruction des règles de la grammaire de son cinéma et il était prêt à affronter ces critiques ».

Face à cette nouvelle situation opposant pour la première fois les critiques et le réalisateur, comment aborder le film avec le plus d'objectivité possible ? C'est ce que nous avons tenté de faire avec une approche analytique.

Une oeuvre auto-référentielle?

Une impression de redite étreint parfois le spectateur durant le film. Œuvre auto-référentielle? Redite de la part du réalisateur ? Salut final ou compilation ? Voici quelques clins d'œil et quelques scènes qui évoquent irrésistiblement le monde de Miyazaki.

Les mondes magiques de *Château ambulant* et du *Voyage de Chihiro* semblent très similaires. Ses thèmes de prédilection sont bel et bien là, sans de réels enrichissements formels. Ainsi on retrouve une scène de personnages en état d'apesanteur, rappelant la chute de Haku. Vers la fin, Hauru tombe sur le sol, sous sa forme d'oiseau et les plumes s'envolent, citation quasiment textuelle de la transformation du dragon en Haku. On retrouve également une crise de sanglot avec des larmes énormes rappelant les grosses gouttes qui ruisselaient sur le visage de Chihiro. On remarque aussi des magnifiques scènes de vol sublimant des engins volants semblant tout droit sortis du générique du *Château dans le Ciel* ou de *Nausicaä de la Vallée du Vent*. Enfin, la bague que remet Hauru à Sophie pour lui indiquer son chemin jusqu'au château ambulant, semble faire référence à la pierre magique de Sheeta qui pointe de la même manière la cité volante de Laputa.



Des plans entiers des scènes de dialogues entre Kiki et le chat Jiji sont appliquées cette fois à Sophie et le chien Hihn, qui cavale à côté d'elle. On retrouve aussi des motifs graphiques sortis de la filmographie de Miyazaki, comme les hommes-caoutchoucs, rappelant le Sans-Visage de *Chihiro*.

Les thèmes de prédilection du réalisateur sont bien évidemment présents : scène de vols et courses poursuites aériennes bien sûr, force de caractère de l'héroïne principale, absence de manichéisme. Ainsi, les personnages de « méchants » sont ambigus. La terrifiante sorcière des landes du début s'avère être un personnage drôle et inoffensif après avoir perdu ses pouvoirs. Suliman, sous des aspects doux et posés, peut s'avérer terrible.

Mais attention, d'autres scènes peuvent être comprises comme des redites totales quant à la mise en scène de Miyazaki, alors qu'elles ne sont qu'une reprise fidèle du roman. Ainsi, Hauru se couvre d'une substance verte qui s'étend lentement rappelant inévitablement le Dieu Cerf dans *Princesse Mononoke*. Or cette scène et cette description se trouve mot pour mot dans le chapitre 2 du livre de Dianna Wynne Jones, écrit des années avant les aventures de San et Ashitaka. Ces deux univers entrent donc ici en totale fusion, et il suffit à Miyazaki de prêter sa mise en scène et son graphisme à l'univers de l'auteur anglais.

Il est vrai qu'en réfléchissant bien et comme le remarque très justement l'article de Sébastien Célimon dans le numéro 107 d'Animeland, qu'on peut comprendre toutes ces « redites » comme la volonté pour Miyazaki de présenter une compilation de sa filmographie, une sorte de clôture à un cycle. Il est à noter que cette fois-ci, selon M. Suzuki, Miyazaki n'a pas ressorti son histoire de mise à la retraite anticipée et qu'il aurait même déclaré qu'il souhaitait rester encore actif une dizaine d'années...

En revanche, le *Château ambulante* tranche vraiment par rapport à d'autres aspects de la filmographie du réalisateur. En effet, Miyazaki assume pour la première fois une histoire d'amour assumée jusqu'à la fin par un baiser. Auparavant, les amours de Marko et Gina ou Ashitaka et San n'aboutissaient pas à l'écran. Seule une scène entre Fio à Marko montrait un baiser mais pour des raisons évidentes de référence aux mécanismes du conte de fées. Ici, on assiste à une véritable love-story. Mais nous reviendrons sur cet élément à la fin de l'analyse.

Autre nouveauté notoire : Hihn n'est pas sans évoquer les "side-kicks" de Disney (à la

différence que Hihn est bien moins bavard!). Le vieux chien accompagnant l'héroïne pourrait rappeler le rat et l'oiseau dans le *Voyage de Chihiro*. Il ne semble n'avoir qu'un but, celui de faire le pitre à des moments critiques ou tendus. Mais là où Bou et Yuba-bird apportaient une touche de légèreté, Hihn apparaît plutôt comme un ressort comique un peu lourd, et parfois même en trop. Sa présence jusqu'à la fin du film peut cependant être assimilée à un rôle de témoin pour Suliman des mésaventures de Hauru et Sophie.

De même, Miyazaki se lance dans une évocation du voyage temporel (esquissé légèrement dans *Chihiro*). Ce passage ne figure absolument pas dans l'ouvrage original et relève de la pure imagination de Miyazaki. En effet, à la fin, Sophie se retrouve projetée dans le passé et assiste à la scène d'où tout est parti, la clé de voûte de l'énigme du Château ambulant : elle voit le sorcier, encore enfant, donner son cœur à Calcifer. Avant de se retrouver projetée dans le présent, elle a le temps de crier au démon et à Hauru « Je suis Sophie. Attendez-moi dans le futur ». On comprend donc que depuis le début, Hauru et Calcifer connaissent Sophie et attendent désespérément que celle-ci lève leur malédiction. Cela explique alors la relative facilité avec laquelle Sophie pénètre dans le château, l'obéissance de Calcifer ou encore l'extrême tolérance de Hauru à son égard. Tous deux savent qui est Sophie, mais ne peuvent le révéler, puisque leur malédiction ne peut être prononcée par aucun d'eux.

Le monde des apparences : « un cœur changeant est la seule pérennité ici bas »

Le message de Hauru, derrière une apparente simplicité, est bien plus complexe qu'il n'y paraît. D'une simple approche sur la vieillesse, on peut ensuite y lire plusieurs niveaux de réflexion autour des apparences, des faux semblants et des masques. De fait, Sophie est le personnage emblématique de cette thématique. Elle apparaît au départ sous une apparence juvénile, mais sa belle-mère la qualifie de jeune fille bien trop sérieuse, vieille avant l'âge. Passé le premier choc de sa métamorphose, il est donc normal qu'elle se fasse très vite à ce nouveau corps, ce visage creusé de rides. Cette malédiction n'est dès lors plus un fardeau, et peu à peu, Sophie adopte ce corps fatigué et s'en accommode plutôt bien, puisqu'il correspond à son état d'esprit : « je n'ai jamais connu une telle sérénité » dit elle, quelque temps après son installation au château.



Mais parfois, à des moments clés, Sophie lève le sort et redevient une belle jeune fille. Lorsqu'elle défend avec passion le jeune sorcier, lorsqu'elle lui avoue dans ses rêves son amour, ou encore quand elle dort, les autres pouvant la voir sous sa forme juvénile. Mais le moindre doute, la moindre peur la ramènent à son corps de vieille femme : "On a peu à perdre quand on est vieille" confie-t-elle à Hauru. Comme elle l'explique dans un accès de colère, elle se sent laide, et l'on peut penser que son apparence de vieille femme la conforte ainsi dans sa vision. En acceptant sa beauté, son amour pour Hauru, elle rompra le charme et pourra devenir enfin cette belle jeune fille dont Hauru est épris. Ce jeu des apparences est manié constamment par Miyazaki, qui représente ainsi les états d'âme de Sophie au fil du film par des multiples changements.

Mais ce jeu des apparences ne s'arrête pas ici et chaque personnage a sa propre carapace, son double antithétique le protégeant des agressions extérieures. Evidemment, le personnage de Hauru n'échappe pas à la règle. Tout d'abord, afin de fuir les responsabilités, il endosse de multiples identités, tantôt M. Pendragon, tantôt M. Jenkins. Ensuite, il ne cesse de changer de couleur de cheveux, ce qui peut être interprété comme une recherche de soi, mais aussi une fuite en avant. Enfin, depuis son pacte avec Calcifer, lui aussi souffre d'une transformation éprouvante, en se transformant en un terrifiant rapace, et cette métamorphose violente l'éloigne peu à peu de sa véritable nature, comme le souligne Suliman et Calcifer. Dans la scène du rêve, on l'aperçoit même terrifié fuyant les regards de Sophie. Toutes ces métamorphoses lui permettent de fuir à la fois les autres et lui-même. Seul l'amour persévérant de Sophie lui apportera le courage, mais aussi le repos et la stabilité

Marko se transforme lui aussi en vieillard pour pouvoir sortir à l'extérieur, et le moment où ce costume disparaît est l'instant où il craint le départ de Sophie et lui avoue son affection pour elle. Là encore le masque se fissure sous l'émotion.

Ces cœurs changeants sont donc ici symbolisés par ce jeu de sortilèges transformant l'apparence. Les humeurs transparaissent finalement à travers ces costumes que les personnages endossent au gré de leurs émotions, fuyant bien souvent leurs véritables sentiments derrière ce masque, qui parfois cependant se fendille pour laisser apparaître la vérité.

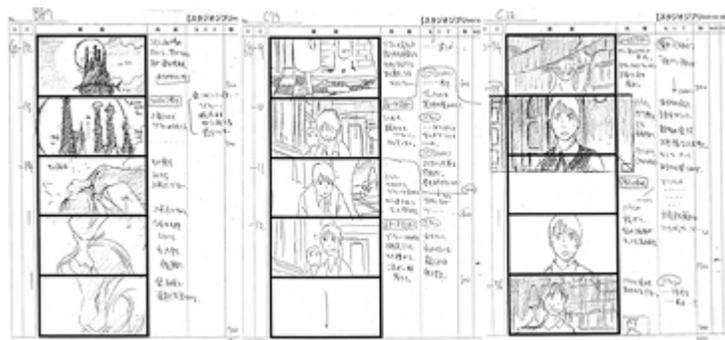
Miyazaki joue même avec les codes représentatifs du costume pour tromper son spectateur. La sorcière Suliman a tous les attributs de la sage et éclairée magicienne et s'avère finalement la plus manipulatrice et machiavélique des sorcières. Cette fausse apparence est également valable pour le personnage de Navet, dont la drôle d'allure de bout de bois à tête de légume ne laisse pas imaginer l'identité royale. Le chien Hihn est encore plus mystérieux, puisque Miyazaki nous laisse d'abord supposer qu'il s'agit de Hauru, puis nous comprenons qu'il s'agit d'un messenger fidèle de la perfide Suliman, pour enfin s'avérer un compagnon et un guide pour Sophie.

On assiste donc à une véritable valse des identités et des apparences, changeant au gré du film et des émotions de chacun des personnages, Miyazaki promenant son spectateur au cœur de cette galerie de métamorphoses vivantes.

Le château ambulant : Production

Le Château ambulant est entré en production début février 2003 pour s'achever le 30 juillet 2004, (soit un an et demi). Pourtant la route a été plus chaotique que ces dates ne le laissent penser.

Dès Septembre 2001, peu de temps après le raz-de-marée *Chihiro*, le studio Ghibli avait annoncé qu'il travaillait sur deux nouveaux projets de film. Le premier devait être un moyen-métrage par Hiroiyuki Morita et le second un long-métrage par Mamoru Hosada (*Digimon, le Film*), montrant que la place était à la relève ! Le moyen métrage devient au final le long métrage *Neko no ongaeshi* et sort comme prévu pendant l'été 2002. Le film de Hosada en revanche a pris du retard. En juin 2002, alors que l'E-Konte était déjà bien avancé, le jeune réalisateur a finalement jeté l'éponge pour avoir échoué dans l'élaboration d'un concept satisfaisant aux yeux des pontes du Studio. Le projet est resté un temps abandonné et le poste de réalisateur vacant... avant que Miyazaki, comme pour la production de *La Petite Sorcière*, décide de reprendre le rôle de réalisateur.



E-konte de Hosada

Entre temps, voyant sans doute de nombreux employés démoralisés par les mois de travail "pour rien" (Miyazaki repartant à zéro!), le studio a fermé pendant six mois, leur permettant de se reposer ou de s'investir dans d'autres projets... Ce n'est donc qu'en février 2003 que le travail a repris à Ghibli pour la production de *Hauru no Ugoku Shiro* (*Howl's moving Castle* est le titre international).



Croquis préparatoire de Miyazaki

A partir de là, on revient au scénario classique de production d'un long-métrage de Miyazaki : les producteurs s'inquiètent de la longueur du film et surtout du retard pris par Miyazaki pour fournir les storyboards aux animateurs. En décembre 2003, on estimait que les animateurs avaient globalement réalisé plus de la moitié de leur travail ; mais personne ne savait réellement ce qu'il restait à faire car les storyboards n'étaient toujours pas achevés et arrivaient au fur et à mesure.

Ce n'est que le 16 janvier que toute l'équipe apprend avec soulagement que le storyboard est enfin terminé. Il y a aura un total de 1400 plans. Les animateurs clefs passent le cap symbolique des 1000 plans le 13 février et l'animation clef sera au final achevée le 21 mai. Les autres jalons importants de la production sont les suivants:

- La vérification de l'animation clef le 8 juin
- L'enregistrement des voix le 17 juin
- Le travail des intervallistes le 25 juin
- L'enregistrement des effets sonores le 28 juin
- L'enregistrement de la musique le 30 juin
- La dernière projection d'essai validant l'animation complète le 4 juillet
- Le montage et le mixage le 26 juillet
- La fin de la production marquée par une projection interne le 30 juillet

La sortie du film dans les salles japonaises par Toho, initialement prévue pour juillet 2004, a été reportée au 20 novembre 2004. Présenté le 5 septembre à la Mostra de Venise, il est chaleureusement accueilli par les festivaliers. Le jury décerne même au studio Ghibli l'Osella récompensant une contribution technique exceptionnelle.



Contrairement au *Voyage de Chihiro* où Miyazaki et Suzuki ont accordé beaucoup d'interviews, la promotion du *Château Ambulant* s'est limitée à une exposition et quelques bandes-annonces. Toshio Suzuki explique: "Nous sommes convenus de ne pas parler en détail de l'histoire, du contenu ou du thème. En fait, Hayao Miyazaki a souhaité très ardemment que le film soit découvert sans connaissance préliminaire, donc sans préjugé, tout simplement. Nous avons beaucoup réfléchi ensemble après la sortie du *Voyage de Chihiro* et conclu que nous en avons trop fait, qu'il y avait eu trop de publicité". Le réalisateur a également décidé de ne faire aucune promotion en dehors du Japon. Seule entorse à cette règle, sa visite en France début décembre à l'occasion de l'exposition Miyazaki-Moebius et de l'avant-première du *Château*

ambulant.



Les deux affiches japonaises

Malgré cette relative absence de promotion, au premier jour de sa sortie au Japon, le nouvel opus de Miyazaki semble connaître une affluence encore plus forte que celle de *Chihiro* il y a trois ans. A Tokyo, 1300 personnes (dont un centaine depuis la veille!) ont fait la queue pour la première séance au Teatro alla Scala de Hibiya. *Hauru no Ugoku Shiro* est distribué au Japon dans un nombre record de 448 salles sur les 2700 que compte le pays. Le précédent record était détenu par *Princesse Mononoke* avec 348 copies tandis que *Chihiro* n'avait bénéficié "que" de 336 copies.

Le premier week-end d'exploitation a totalisé un box-office record de 1,1 million de spectateurs et 1,4 milliard de yens (plus de 10 M€). Au vu de ce démarrage, Toho a (trop) vite annoncé que le film "mobilisera" quelques 40 millions de spectateurs -*Chihiro* en avait totalisé 23 millions- et atteindra 50 milliards de yens (360 M€) de recettes !! Après deux semaines et quatre semaines, le film bat de nouveau un record avec respectivement plus de 5 millions et plus de 9 millions de spectateurs. Mais le rythme s'essoufle un peu par la suite peut-être du fait d'un retour du public et de la critique japonaise -jugée trop conservatrice par le studio Ghibli- un peu plus partagée qu'à l'habitude. Beaucoup trouvent que le film manque de force, que l'histoire est incompréhensible ou encore critiquent le choix des doublages. Au final le film atteindra tout de plus de 14 millions de spectateurs, ce qui représente le troisième plus gros box-office au Japon derrière *Titanic* et devant *Princesse Mononoke* .

Pour ce qui est de la distribution internationale, le film a été exploité par Disney dans une cinquantaine de pays, en commençant par la Corée le 24 décembre, Singapour le 30 décembre, et bien sûr la France le 12 janvier 2005. Dans l'hexagone, la promotion est conséquente mais handicapée par l'absence d'interview de Miyazaki. Comme au Japon, le film ne fait pas mieux que *Chihiro* mais, avec plus de 1,3 millions de spectateurs, remporte un très joli succès.