



HAL
open science

Ciné-mythe : analyse de l'expression contemporaine du mythe dans l'audiovisuel

Miguel Federico Rubio Marin

► **To cite this version:**

Miguel Federico Rubio Marin. Ciné-mythe : analyse de l'expression contemporaine du mythe dans l'audiovisuel. Art et histoire de l'art. Université Toulouse le Mirail - Toulouse II, 2016. Français. NNT : 2016TOU20063 . tel-01841473

HAL Id: tel-01841473

<https://theses.hal.science/tel-01841473>

Submitted on 17 Jul 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



THÈSE

En vue de l'obtention du

DOCTORAT DE L'UNIVERSITÉ DE TOULOUSE

Délivré par :

Université Toulouse - Jean Jaurès

Présentée et soutenue par :
Miguel Federico Rubio Marín

le mardi 27 septembre 2016

Titre :

Ciné-mythe : Analyse de l'expression contemporaine du mythe dans
l'audiovisuel

École doctorale et discipline ou spécialité :

ED ALLPH@ : Études audiovisuelles

Unité de recherche :

Laboratoire de Recherche en Audiovisuel (LARA)

Directeur/trice(s) de Thèse :

Gilles Methel, Pr à l'ESAV

Jury :

Alain Lioret, Pr, Paris 8 ATI, pré rapporteur

Bérénice Bonhomme, MCF à l'ESAV

Olivier Lussac, Pr, Dép. Art Université de Lorraine, pré rapporteur

À mes parents.

CINE-MYTHE

ANALYSE DE L'EXPRESSION CONTEMPORAINE DU MYTHE DANS L'AUDIOVISUEL

Miguel Federico Rubio Marín

Laboratoire LARA

Direction : Gilles Methel

Remerciements

Le présent travail n'aurait vu le jour sans le concours et le soutien des personnes et institutions ci-dessus. Je tiens à exprimer ma plus grande reconnaissance :

A mon père, pour la traduction qu'il a faite de mes textes. Sans son appui et implication, ce travail n'aurait pu être accompli.

A M. Gilles Methel, mon directeur de thèse, pour sa direction et son soutien sans réserve. Je m'estime très honoré qu'il ait bien voulu assurer la direction de ma thèse. Je le remercie très particulièrement pour la confiance qu'il a eue en moi et pour ses conseils, d'une pertinence et d'une valeur inestimables. Je tiens à lui adresser ici l'expression de ma profonde reconnaissance.

A Mme Bérénice Bonhomme, ainsi qu'à MM. Alain Lioret et Olivier Lussac pour bien avoir voulu faire partie du jury. Je les remercie vivement de leur précieux travail et de leur amabilité.

A Mme Olga Joachim, qui depuis mon arrivée à l'ESAV me tendit généreusement la main. Ma reconnaissance sincère et profonde pour son accueil chaleureux et pour son amitié.

A Nicolas Boillot et Ali Mghirbi, mes collègues doctorants, qui m'ont toujours accordé leur amitié et leur soutien.

A ma mère, qui me fit découvrir bon nombre des thèmes développés dans cette thèse, et qui a toujours fait preuve d'amour et de compréhension à mon égard. A mon frère, pour sa patience et sa compréhension.

A Oscar Ortega, avec qui j'ai découvert nombre de films qui m'ont marqué, et qui ont une place ici. Son amitié à toute épreuve, son soutien et sa fraternité sont, en bonne partie, à l'origine de ce travail.

Au Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (Fonds National pour le développement de la Culture et les Arts), institution ayant financé mes études doctorales.

TABLE DES MATIÈRES

Plan détaillé.....	p. 3
Présentation.....	p. 11
Introduction.....	p. 15
1 - Première partie : Le mythe et les moyens audiovisuels.....	p. 25
Chapitre 1. La structure du mythe.....	p. 26
Chapitre 2 : Théorie de la narrativité audiovisuelle.....	p. 60
2 - Seconde partie : Analyse structurale du <i>ciné-mythe</i>.....	p. 85
Chapitre 1 : Le cycle de l'aventure héroïque.....	p. 87
Chapitre 2 : L'affrontement de <i>l'ombre</i>	p. 171
Chapitre 3 : Le numérique en tant que véhicule de transcendance dans les films de Mamoru Oshii, réalisateur de <i>Ghost in the Shell</i>	p. 309
Conclusion.....	p. 325
Bibliographie.....	p. 329
Filmographie.....	p. 333
Index (notions, films, noms propres).....	p. 339

PLAN DÉTAILLÉ

PRESENTATION

INTRODUCTION

I - Objet de l'ouvrage

II - Brève présentation du *ciné-mythe*

III - Le mythe junguien

IV - Le *ciné-mythe* : le mythe mis à jour

V - Le mythe et ses rapports aux moyens audiovisuels

VI - Quelques précisions sur la présente thèse

1 - Première partie : LE MYTHE ET LES MOYENS AUDIOVISUELS

1.1 - Chapitre 1 : La structure du mythe

1.1.1 - Introduction

1.1.2 - Le mythe selon Jung et Campbell

Importance du mythe et approche psychologique

Mythe et rituel

Le mythe aujourd'hui - Perspective de l'école junguienne

Les symboles en tant que langage naturel du mythe

Le héros, protagoniste du mythe

Le cycle de l'aventure héroïque et le *monomythe*

Valeur psychologique du cycle de l'aventure héroïque

1.1.3 - Le *monomythe* (Niveau narratif du mythe)

Qu'est-ce que le *monomythe* ? Définition de Campbell

Les étapes du *monomythe*

1.1.4 - Le symbole dans le mythe (Niveau non-narratif du mythe)

Le langage de l'inconscient - Symbole, mythe et psyché

Le langage indirect de l'imaginaire - Son rôle et son importance

Le problème de l'occulte dans les contenus de l'inconscient

1.1.5 - Les symboles du mythe et leurs caractéristiques

Le symbole archétypique

Le symbole en tant que représentation des phénomènes psychologiques

Le symbole qui transcende l'appréhension intellectuelle

Le symbole ouvert, le symbole infini

La fonction du symbole

1.2 – Chapitre 2 : Théorie de la narrativité audiovisuelle

1.2.1 - Introduction : Les théories cinématographiques et les possibilités des moyens audiovisuels

1.2.2 – Sergueï Eisenstein et le modèle narratif

1.2.3 - Dziga Vertov et le modèle non-narratif

1.2.4 - Symboles ouverts, symboles fermés - Symboles culturels, symboles improvisés

2 - Seconde partie : ANALYSE STRUCTURELLE DU CINE-MYTHE

Introduction

2.1 - Chapitre 1 : Le cycle de l'aventure héroïque

2.1.1 - Introduction : La déficience du monde et le début de l'aventure héroïque

2.1.2 - La séparation

L'appel à l'aventure

Le déni de l'appel

Le secours surnaturel

Le franchissement du premier seuil

Le ventre de la baleine

2.1.3 - L'initiation

La route des épreuves

La rencontre de la déesse

La femme en tant que tentation

La réconciliation avec le père

L'Apothéose

La grâce ultime

2.1.4 – Le retour

2.2 - Chapitre 2 : L'affrontement de l'ombre

2.2.1 - Introduction : L'ombre dans le mythe

2.2.2 - L'ombre en psychologie

Définition du concept d'*ombre*

La genèse de l'*ombre* et la nécessité de son intégration

Ombre et totalité : Taoïsme - *Ainsi parlait Zarathoustra* : rupture d'avec la morale traditionnelle

Ombre et pathologie

L'*ombre* et son rapport au mal et au bestial : Le Kyuubi et Naruto

Les représentations de l'*ombre* : *William Wilson* et *L'Empire des lumières*

L'*ombre collective*

Le problème de l'intégration de l'*ombre*

L'idéal du *Selbst* et la nécessité d'intégration de l'*ombre* ;
l'équilibre *yin-yang*

L'*ombre* dans le mythe, suite

2.2.3 – Amer béton ; Blanc et Noir

Présentation

Synopsis

La dynamique *yin-yang* : Des pôles antagoniques à la totalité ; de la dualité *ego-ombre* au *Selbst*

L'horloge *axis mundi* et les symboles dans les rapports entre Blanc et Noir

Le processus d'assimilation des opposés : la relation fraternelle et l'appel

Le processus d'assimilation des opposés : Blanc et Noir se séparent

Le processus d'assimilation des opposés : L'affrontement de l'*ombre*

Le processus d'assimilation des opposés : La totalité du *Selbst*

Conclusions

2.2.4 – *Perfect Blue* ; ombre et spectacle

Présentation

Synopsis

Les *ombres* de Mima : Les reflets

Le conflit entre Mima et ses *ombres* : Prélude à l'apparition de l'*ombre*

Le conflit entre Mima et ses *ombres* : La scission de la personnalité et l'apparition de la fantasmagorique Mima *idol*

Le conflit entre Mima et ses *ombres* : Les ombres hostiles et la poupée russe de mises en abyme

Le conflit entre Mima et ses *ombres* : La confrontation avec les *ombres*

Conclusions

2.3 - Chapitre 3 : Le numérique en tant que véhicule de transcendance dans les films de Mamoru Oshii, réalisateur de *Ghost in the Shell*

2.3.1 - Introduction : Le cinéma de Mamoru Oshii

2.3.2 – *Ghost in the Shell* : Le cyborg et la Toile comme véhicules de transcendance

CONCLUSION. Le héros éternel, la quête éternelle

Though now long estranged, man is not wholly lost nor wholly changed.

Dis-graced he may be, yet is not dethroned,

And keeps the rags of lordship one he owned,

His world-dominion by creative act:

not his to worship the great Artefact,

man, sub-creator, the refracted light

through whom is splintered from a single White

to many hues, and endlessly combined

in living shapes that move from mind to mind.

Though all the crannies of the world we filled

with elves and goblins, though we dared to build

gods and their houses out of dark and light,

and sow the seed of dragons, 'twas our right

(used or misused). The right has not decayed.

We make still by the law in which we're made.

J.R.R. Tolkien, *Mythopoeia*

PRÉSENTATION

Lorsque l'on passe en revue l'histoire de la culture humaine, on constate que les idées communes aux mythes se répètent inlassablement. Tantôt, il est possible de retracer les lignes d'influence expliquant la propagation et la transmission de ces idées à partir d'une source commune ; tantôt, c'est peine perdue car il est des mythes étonnamment ressemblants entre des cultures ne s'étant jamais croisées au cours de leur histoire. D'ailleurs, même si l'on peut rendre compte, comme dans le premier cas, des échanges qui rendirent possible la propagation d'un mythe quelconque, les idées et les symboles qui y sont représentés ont une importance telle qu'ils perdurent jusqu'à nos jours, quoique sous des formes métamorphosées. Dès lors que l'analyse des lignes d'influence ne suffit plus à expliquer l'incessante récurrence du mythe au sein de la création humaine et que l'on constate que ses contenus s'apparentent énormément au langage du rêve et de l'inconscient, il est facile de penser –comme ce fut le cas pour Jung– que l'on a affaire à des idées inscrites au plus profond de l'esprit humain, comme si elles émanaient d'une base génétique commune. Outre leur présence majeure dans les phénomènes de la psyché humaine, ces idées possèdent également une valeur incontestable dans le contexte de la culture : elles ont nourri des religions, inspiré des arts, généré des cultes et fasciné les hommes par leur mystère intarissable. Leur valeur et leur signification sont telles que le pouvoir et la religion s'en sont souvent investis afin de se légitimer ; la propagande et la publicité, dans leur quête de formes « pavloviennement » acceptables, en implorent les faveurs et la psychologie s'abreuve à leur source, à la recherche de pistes qui l'aideraient à saisir le complexe treillis de la psyché humaine.

Ces idées sont capitales pour l'homme, et ont un contenu qui, bien que paraissant plutôt indéfinissable, touche au plus profond des fibres psychologiques. Nombre de ces idées, supposées être inscrites dans l'esprit de l'homme, constituent des thèmes que l'on retrouve dans le mysticisme : la danse éternelle de la dualité (ciel-terre, lumière-obscurité, homme-femme, bien-mal, esprit-matière, *yin-yang*¹, Ahura Mazda-Ahriman, Dieux-Diable, les deux composants du *malinalli*² ...), l'unité transcendantale de toutes les choses (Tao³, *śūnyatā*, *apeiron*, *logos*, Plérôme, L'Un, la déesse Cipactli⁴ ...), l'opposition monde terrestre-monde

¹ « Le Tao engendre l'Un/L'Un engendre le Deux/Le Deux engendre le Trois/Le Trois engendre l'Univers/L'Univers Engendré porte le *yin* sur leur dos et le *yang* sur le front ». (Yutang, 1948, p. 214)

² Voir la note 9

³ « Le Tao que l'on peut nommer Tao/n'est pas le Vrai Tao. /Le Nom que l'on peut lui attribuer/N'est pas son Vrai Nom. /Dépourvu de Nom, il est le principe du Ciel et de la Terre ;/s'il Porte un Nom, il est la Mère des Dix Mille Choses. » (Yutang, 1948, p. 41)

⁴ « La déesse terrestre chez les nahuas, Cipactli, avait la forme d'un crocodile, bien que souvent elle prît l'apparence d'un sélacien ou d'un batracien. Un mythe la décrit comme étant un monstre féroce, féminin, qui sillonnait le vaste océan. Deux dieux, changés en serpents serrèrent la déesse, qui fut coupée en deux. Avec la première moitié ils firent le ciel ; la seconde moitié conserva sa nature terrestre. La déesse voulait absolument réunir ses deux parties ; elle souffrait et pleurait de ne pouvoir recouvrer sa forme. Et voilà qu'une poignée de dieux se plaça entre les deux moitiés pour porter le ciel et éviter qu'il ne tombe. On observe, dans ce mythe, que toute substance divine originelle, féminine au départ, engendra, du fait de sa séparation, la division des sexes. En effet, dans la cosmogonie mésoaméricaine, l'essence de la terre était de nature féminine, tandis que celle du ciel était de nature masculine. La moitié supérieure de la déesse comporterait les neuf cieux, la demeure des dieux. La moitié

céleste (Saṃsāra-Nirvāṇa ; monde terrestre-*topus uranus*⁵ ; terre-paradis), l'arbre cosmique (l'*haurite* chez les Huichols ; l'Arbre de la Connaissance du Bien et du Mal chez les Hébreux⁶ ; l'arbre Yggdrasil dans la mythologie nordique, l'arbre de la Bodhi dans le bouddhisme ; le Yax Imix Che chez les Mayas⁷ ; l'arbre Tamoanchan⁸ chez les Mexicas ; l'arbre cosmique à la forme de *malinalli*⁹, transformation des dieux Tezcatlipoca et Quetzalcoatl ...), les cercles sacrés ou *mandalas*, le héros mythique et sa quête de la transcendance (le Christ ; Bouddha¹⁰ ; Arjuna¹¹ ; Rama¹² ; Héraclès¹³ ; Galaad¹⁴ ; le roi Arthur¹⁵ ; l'Empereur de Jade¹⁶ ; Nanahuatzin¹⁷ ...), la

inférieure comporterait, elle, les neuf étages de l'inframonde, qui étaient, eux aussi, une demeure des dieux. Bref, tous les dieux, ceux du ciel et ceux de l'inframonde n'étaient que des fragments du corps de Cipactli ». (López Austin, 1997, pp. 92-93)

⁵ Dans la philosophie platonicienne, *topus uranus* « Lieu Céleste » est le nom désignant le monde où demeurent les Idées, ces matrices parfaites et transcendantes à partir desquelles se dégage l'existence des entités appartenant au monde sensoriel. Ces dernières étant imparfaites puisque étant des reflets dégradés des Idées. « Ces idées apparaissent, pour le moment, comme étant la vérité des choses. Il s'agit de vérités que l'âme possède de manière innée et qui peuvent se manifester, comme on en apporte la preuve dans *Menon*, dès que, au lieu de rester attachés aux choses sensorielles, on fait l'effort de s'en détacher et de mener une vie contemplative. Cette vie contemplative ou théorique peut ne pas être possible sur cette terre si l'on se rapporte à l'image de la caverne (République, VII) dont il semble découler que nous sommes enchaînés et, de ce fait, obligés à ne voir que les ombres des choses que la lumière extérieure projette sur l'immense paroi vers laquelle nous sommes contraints de regarder. Toutefois, Platon laisse souvent entendre qu'il est possible de mener, dans cette vie, une existence identique de celle des dieux, à savoir, une existence dans laquelle il est possible de regarder les idées, pour ainsi dire, de face. » (Ferrater Mora, 1965, pp. 425, T.II)

⁶ *Etz ha Da'at Tov vara*, de son nom en hébreu.

⁷ « Lorsque l'on résume les traits caractéristiques de l'arbre cosmique (...), on constate dans la tradition maya millénaire : son identification au monstre crocodilien de la terre ; sa fonction de pont reliant les demeures des dieux et le monde des hommes ; son rapport au calendrier ; son instauration au tout début du temps ordonné ; l'identification de chacune des formes à la couleur d'une des cinq parties de la surface terrestre ; sa nature singulière, quadruple ou quintuple ; son rapport à l'idée du pouvoir ; son rapprochement à la conception de quatre dieux soutenant le ciel, responsables de l'ordre du monde, ainsi qu'à leur présence dans le monde des morts. » (López Austin, 1997, p. 91) Les caractéristiques de l'arbre cosmique chez les mayas, énoncées ci-dessus par Alfredo López Austin sont, pour la plupart, les attributs fondamentaux de tout *axis mundi*. A comparer avec 2.2.3 – *Amer béton; Blanc et Noir : L'horloge axis mundi et les symboles dans les rapports entre Blanc et Noir*.

⁸ « Tamoanchan, l'arbre central, la synthèse cosmique abritant toutes les luttes entre les dieux, tous les mélanges qui constitueront le temps. (...) Autour de son tronc à deux niveaux tournent aussi deux lieux mythiques. Dans le niveau aquatique et dans les racines se trouve Tlalocan, le monde du dieu de la pluie. Dans le niveau igné et au sommet se trouve Tonatiuh Ichan, la demeure du soleil. » (López Austin, 1997, p. 97)

⁹ « Le ciel étant tombé sur la terre, Tezcatlipoca et Quetzalcoatl créèrent quatre êtres qui feraient office « d'autant de chemins à travers lesquels on s'y engagerait afin de redresser le ciel ». Puis, ils se changèrent en deux arbres distincts et, avec l'aide des quatre dieux « chemins », ils redressèrent le ciel. La métamorphose en arbres de Tezcatlipoca et de Quetzalcoatl doit s'interpréter en termes de l'intégration de deux troncs d'arbre aux qualités opposées s'enroulant l'un sur l'autre pour créer l'arbre cosmique. En effet, il existe des représentations iconographiques où l'arbre cosmique est représenté par deux troncs qui bougent suivant un mouvement hélicoïdal. Il s'agit du symbole connu sous le nom de *malinalli*, et qui représente l'union de deux forces opposées : la force masculine, ignée, céleste, sèche, vitale, lumineuse, et la force féminine, aqueuse, humide, obscure, force penchant sur la mort. Pour ce qui est des deux dieux changés en arbres, l'opposition est nette : Tezcatlipoca est le dieu de l'obscurité tandis que Quetzalcoatl est le dieu de la lumière ». (López Austin, 1997, p. 92)

¹⁰ Sa transcendance a lieu lorsqu'il atteint le Nirvāṇa.

¹¹ Sa transcendance a lieu alors qu'il se retire, accompagné des autres Pandava, dans le massif de l'Himalaya afin de transcender.

¹² Sa transcendance a lieu lorsque, après avoir vaincu le roi démon Rāvaṇa et délivré Sita, les dieux lui révèlent qu'il est le dieu Vishnou, réincarné.

lumière en tant que manifestation de la divinité (Dans l’Égypte ancienne : le dieu solaire Aton ainsi que l’iconographie du disque solaire associée à des dieux tels Horus, Râ ... ; dans le christianisme : l’aura entrant dans la représentation du Christ et des saints ainsi que la *théologie de la Lumière* appliquée à la construction des cathédrales gothiques ; dans le bouddhisme : le *vajra* et l’aura entrant dans la représentation du Bouddha illuminé ...), le sacrifice en tant que moyen de création-renouveau de la vie (dans la religion mexicaine : le Soleil immobile dont la création est due à l’immolation de Nanahuatzin, le sacrifice des dieux destiné à alimenter –par leur sang– le mouvement du dit Soleil ainsi que la recréation rituelle de ce thème religieux à travers le sacrifice humain et le *teocualo*, pratiqués par les Mexicains. Dans le christianisme : le sacrifice du Christ en tant que rédemption du monde, l’eucharistie en tant que commémoration du dit sacrifice, la purification du monde par le Déluge et l’avènement de la Nouvelle Jérusalem, fait narré dans l’Apocalypse. Dans la mythologie scandinave : Le désagrégement du géant Ymir en vue de la fondation de Midgard, et l’émergence d’une terre fertile et pure après le Ragnarök.), l’*ombre*, et ainsi de suite, la liste étant longue. Mais l’importance de ces idées, déjà facilement palpables dans le domaine de la religion et dans celui du mythe, dépasse ces sphères ; en effet, on en trouve des échos dans la philosophie, dans les arts¹³, dans la psychologie¹⁹, dans la mythologie, dans l’anthropologie ... ainsi que dans nombre de domaines, un peu comme si les contenus du mythe cherchaient, dans les profondeurs de notre psyché, à se frayer un chemin pour atteindre la conscience où elles se matérialiseraient et se manifesteraient à travers l’activité et les créations de l’homme.

Ces idées, inhérentes à la psyché humaine, ont toujours été présentes dans la religion et le mysticisme. Or, leur récurrence dans l’esprit de l’homme, manifestée dans des domaines autres que la religion et le mysticisme, a soulevé l’intérêt de nombre de penseurs. Parmi les plus célèbres et les plus connus, on compte Carl Gustav Jung, qui énonça sa théorie des *archétypes*²⁰ qu’il construisit sur la base de la récurrence psychologique de ces idées ; Aldous

¹³ Son apothéose aux côtés des dieux de l’Olympe.

¹⁴ Dans la version médiévale française du *Cycle de la Vulgate*, la transcendance de Galaad a lieu alors qu’il retrouve le Graal, qu’il boit dans cette relique et qu’il communique avec la divinité.

¹⁵ Sa transcendance a lieu après sa mort, lorsqu’il atteint Avalon.

¹⁶ Il transcende lorsque, au bout de 120976 jours de pratique spirituelle, il atteint l’*Immortalité Dorée*.

¹⁷ Ce petit dieu aztèque, l’un des plus humbles, se jette, après 13 jours de jeun et de purification, dans un brasier sans éprouver la moindre hésitation. En accomplissant cette immolation, il se change en ce Soleil qui donne vie à toute chose.

¹⁸ Le mouvement symboliste s’imprégna, notamment en raison de son étroit rapport avec l’ésotérisme (ordres Rose-Croix, Théosophie), du langage symbolique propre au mythe et à la religion. Pour sa part, le surréalisme –étant donné d’une part la revalorisation qu’il faisait de l’inconscient, et d’autre part l’influence de la psychologie sur le mouvement– tenta de représenter dans ses ouvrages la logique de la psyché, et en vint parfois à utiliser et à aborder le langage et les thèmes du mythe. Voilà des exemples concernant l’art séculier. Pour ce qui est de l’art de nature rituelle ou religieuse, il intègre traditionnellement des éléments faisant directement écho aux idées que l’on trouve dans tous les mythes. On constate aussi, chez certains écrivains, la présence majeure des dites idées : Hermann Hesse, William Blake, Philip K. Dick, J.R.R. Tolkien...

¹⁹ Depuis les débuts de la psychologie, Freud souligna l’importance, dans le cadre des processus psychologiques, des thèmes communs rencontrés dans les mythes.

Huxley, qui, dans ses essais *La Philosophie éternelle (The Perennial Philosophy)*, *Les Portes de la perception (The Doors of Perception)* et *Le Ciel et l'Enfer (Heaven and Hell)*, s'intéressa à la récurrence des dites idées dans la psyché humaine ; Joseph Campbell, qui mit en évidence le rapport entre certains processus psychologiques et l'aventure du héros mythologique. Si, comme l'ont prouvé les chercheurs cités, les idées inhérentes au mythe et à la religion se manifestent inévitablement dans l'activité de l'homme –en tous lieux et en toutes époques– il devrait être possible de les retrouver aujourd'hui dans des domaines autres que le mythe et la religion, des domaines plutôt délaissés de nos jours, dans ce type d'analyse.

²⁰ *Archétype* : « Formes ou images de nature collective se produisant partout sur terre, constituantes du mythe tout en étant des produits autochtones et individuels d'origine inconsciente » (Jung, C.G. *Psychology and religion*, Yale University Press, 1938.) Cité dans (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces (Commemorative Edition)*, 2004, p. 16))

INTRODUCTION

I - Objet de l'ouvrage

Le présent travail veut étudier les rapports que le cinéma et les moyens audiovisuels entretiennent avec le mythe (celui-ci considéré du point de vue junguien), et montrer que l'audiovisuel, de par ses caractéristiques techniques, discursives et esthétiques, est devenu le moyen idéal à l'expression moderne du mythe car ses propriétés permettent d'amplifier les traits caractéristiques fondamentaux du mythe tout en apportant de nouvelles dynamiques et de nouvelles possibilités de construction. Il sera montré, au moyen du parallélisme que l'on établira entre la conception junguienne du mythe et les structures et techniques cinématographiques, que le mythe continue d'être produit de nos jours au sein de notre société, et qu'il se métamorphose et se nourrit des nouvelles voies que lui sont offertes par le cinéma.

II - Brève présentation du *ciné-mythe*

Partout dans le monde, les moyens audiovisuels comportent un nombre important de réalisations qui, lorsqu'on décortique leur contenu et structure, s'avèrent être des mythes modernes à part entière ; nous appellerons ces réalisations : *ciné-mythe*. Par ce terme, nous désignerons les productions audiovisuelles présentant un contenu et une structure propres au mythe (emploi extensif de symboles « ouverts » ayant pour but de représenter la dynamique de la psyché, notamment en ce qui concerne les contenus de l'inconscient collectif ; une structure correspondant à la notion de *monomythe*, définie par Campbell ; récurrence des thèmes et des événements propres au mythe ; un contenu de nature *archétypique*, commun à tous les mythes du monde, etc...) et utilisant les possibilités propres aux moyens audiovisuels afin d'amplifier la forme et le contenu du mythe²¹. De telle sorte que, bien qu'ayant un contenu similaire à celui du mythe traditionnel, le *ciné-mythe* met à jour et rehausse, grâce à la technique audiovisuelle, la forme dont lesdits contenus sont présentés. Le *ciné-mythe* est donc le mythe –produit au sein de notre monde d'aujourd'hui– qui a trouvé dans le cinématographique un support idéal s'harmonisant étonnamment avec la nature et les caractéristiques affichées par les mythes depuis la nuit des temps.

Précisons que, dans le présent travail, le mythe sera abordé fondamentalement en suivant la voie ouverte par les études de Carl Gustav Jung, Joseph Campbell, Marie-Louise von Franz, etc..., c'est-à-dire, sous la houlette de la psychologie analytique. En effet, c'est cette école de pensée qui, la première, insista sur l'étroite relation entre les contenus de l'inconscient (l'inconscient collectif notamment) et ceux du mythe, tout en se souciant de schématiser ses contenus et de rechercher la cause de leur récurrence considérable. Les études menées par cette école psychologique conviennent tout à fait à notre travail car, au

²¹ « Le cinéma semble avoir été inventé pour communiquer la vie inconsciente (...) ; cependant, il n'est guère employé à cette fin. » (Buñuel, 1958, p. 2)

long de cette thèse, nous constaterons que dans notre *ciné-mythe* les éléments essentiels du mythe²², mis en évidence par les travaux de Jung et ses partisans, sont parfaitement observables.

Le débat entre les différentes écoles anthropologiques et psychologiques en vue de trouver la meilleure approche permettant de saisir le mythe est très complexe et, malgré l'existence de convergences entre ces différentes écoles, aucune ne s'est érigée, jusqu'à présent, comme étant incontestable. L'objet de ce travail n'est pas d'aller plus loin dans le débat puisque les vues junguennes sur le mythe, tout discutables qu'elles soient, offrent, dans le cadre de l'étude du *ciné-mythe*, un inestimable outil d'analyse qui, tout au long de cette thèse, démontrera à plusieurs reprises que les conceptions junguennes portant sur le mythe se confirment étonnamment dans les exemples de *ciné-mythe* que nous avons retenus. De sorte que cette démonstration confirme, paradoxalement, les thèses de l'école junguienne ainsi que le fait que le mythe, tel que celle-ci le concevait, compte de manière perdurable et inévitable parmi les créations de l'homme.

III - Le mythe junguien

Lorsqu'on reconsidère la présence du mythe au sein de sociétés appartenant à différentes époques, on constate que celui-ci apparaît toujours comme un produit récurrent de l'activité humaine, présent dans toutes les cultures et à toutes les époques²³. Le mythe prend une large variété de formes et comporte des éléments singuliers ; il semble toutefois correspondre à un schéma plus ou moins homogène car certains motifs « essentiels » se répètent trop souvent de manière presque obligée²⁴. Le héros, la route des épreuves, le passage du premier seuil, le monde aux formes fantastiques, la rencontre de l'*ombre*, le mariage mystique, l'apothéose, la transcendance du héros ... constituent quelques-uns des motifs communs à la plupart des mythes.

Le psychologue suisse Carl Gustav Jung démontra de manière contondante que la récurrence de ces motifs « essentiels », propres au mythe, relève du fait qu'ils reflètent des aspects fondamentaux de la psyché humaine, tout comme les *archétypes*²⁵ (expression à

²² Sa structure, son contenu psychologique, l'utilisation qu'il fait de ses symboles...

²³ « Partout dans le monde habité, à toutes les époques et dans toutes les circonstances, les mythes de l'homme se sont répandus tels des fleurs ; ils ont constitué l'inspiration vivante de tout ce qui a pu découler des activités du corps et de l'esprit humains. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 1)

²⁴ « Ces mythes du héros varient beaucoup dans les détails, mais plus on les examine, plus il en ressort qu'ils sont très proches au niveau de la structure. C'est-à-dire qu'ils suivent un modèle universel bien qu'ils aient été développés par des groupes ou par des individus n'ayant eu directement aucun contact culturel réciproque, par exemple, des tribus africaines et des indiens d'Amérique du Nord, des Grecs et des Incas du Pérou. On entend encore et encore le récit portant sur la naissance miraculeuse, quoiqu'humble, d'un héros ; sur les premières manifestations de sa force surhumaine, sur son ascension, rapide, aux plus hauts sommets de la suprématie ou du pouvoir ; sur ses combats couronnés par le succès contre les forces du mal ; sur sa faiblesse face au péché de l'orgueil (*hybris*) ; et sur sa chute par traîtresse ; ou bien le sacrifice « héroïque » débouchant sur sa mort » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 110)

laquelle Jung attribua le sens moderne qu'on lui connaît). Chez Jung, le mythe en vint donc à être conçu comme une représentation singulière des processus mentaux ancrés dans l'inconscient collectif, comme le pont reliant la vie consciente et la vie inconsciente –à cheval entre l'intuition et la raison–, et comme une production inhérente à l'être humain, fondamentale du point de vue de sa vie psychique²⁶.

Pour Jung, le mythe est également l'expression des conflits fondamentaux auxquels l'homme se heurte dans le cadre de sa vie intérieure et extérieure, individuelle et collective, et constitue un point de repère lors des transitions au cours des différents stades de la vie humaine. Les études de Jung et de ses continuateurs montrèrent aussi que le mythe et ses symboles, s'ils conservent un contenu à caractère psychologique plus ou moins stable, se nourrissent des particularités de chaque époque, et se manifestent avec des modalités très diverses allant du rêve jusqu'à la religion, en passant par les contes de fées, les arts, le rituel ... Au fur et à mesure que Jung progressait dans l'étude des relations entre les contenus du mythe et ceux de la psyché humaine, le mythe et ses symboles se constituaient en l'un des axes fondamentaux de la psychologie de celui qui fut le disciple préféré de Freud.

Avec le temps, la pensée junguienne gagna en popularité et influença nombre de partisans qui prirent à leur compte de se spécialiser dans l'un ou l'autre des divers aspects de l'étude du mythe sous une perspective psychologique. L'un de ces partisans, dont les apports constituent l'un des fondements de cette thèse, fut Joseph Campbell, mythologue américain qui proposa, sur la base de la mythologie comparée et des idées de Jung, un schéma commun à tous les mythes, un pattern capable de rendre compte de l'aventure de n'importe quel héros mythologique (quels que soient l'époque et le lieu), et qu'il baptisa *monomythe*. Ce schéma englobe les phases communes à l'aventure du héros en trois grands stades : Séparation-Initiation-Retour, et suppose une correspondance entre les étapes du parcours du héros et l'activité psychologique humaine, notamment en ce qui concerne le processus d'individuation.

IV - Le *ciné-mythe* : le mythe mis à jour

Si l'on assume les théories de Jung et de Campbell qui posent que le mythe est un produit inhérent à l'esprit humain, présent partout et à toutes les époques, il faut alors assumer aussi que notre société et notre époque n'en sont pas l'exception et que dès lors, les mythes continuent d'être créés de nos jours à cette différence qu'ils n'ont plus les caractéristiques formelles des mythes anciens appartenant à une autre société mais des formes plus actuelles et mieux adaptées à notre réalité. De telle sorte qu'une question fondamentale vient à se poser : à l'heure actuelle, dans notre monde hautement industrialisé,

²⁵ « Les *archétypes* créent des mythes, des religions et des philosophies qui influencent et caractérisent des nations entières et des époques de l'histoire. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 79)

²⁶ Jung et ses continuateurs démontrèrent également que la dynamique symbolique des mythes est liée au langage des rêves : « (Le rêve est) une communication directe, personnelle et significative vis-à-vis de celui qui rêve, une communication se servant des symboles communs à l'humanité, utilisés toutefois à chaque fois de manière tout à fait individuelle et qui ne peut être interprétée qu'avec une « grille » individuelle, elle aussi. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 13)

dominé par la science et la raison, et où le mythe est communément considéré comme un produit de l'esprit primitif, éloigné de notre réalité et appartenant au passé, où trouve-t-on le mythe ? Sous quelles formes est-il produit ?

Lorsqu'on parle de la présence du mythe dans notre société, l'une des premières choses qui nous vient à l'esprit c'est la reprise de certains thèmes propres au mythe et à la religion –car parler mythe c'est parler *re-ligion*²⁷–, reprise imprégnée de nostalgie envers quelque chose de révolu, quelque chose de perdu. Mais ce qui nous occupe ici c'est le mythe vivant et actif, le mythe généré dans notre société, le mythe comparable à celui auquel furent confrontés les hommes des civilisations où son importance était capitale.

Traditionnellement, les mythes s'adaptent et interagissent avec les formes d'expression propres au moment de leur production, qui ouvrent souvent, grâce à leurs capacités techniques et esthétiques, de nouvelles voies d'expression pour le mythe. Aujourd'hui, c'est au sein du cinématographique, aussi bien que des moyens audiovisuels²⁸ – pour éviter de tomber dans des restrictions de forme qui n'apporteraient rien à nos fins– , arts et techniques datant d'il y a un peu plus d'un siècle et représentatifs de notre temps, que le mythe semble émerger; c'est là qu'il a trouvé les moyens idéaux pour se développer, des moyens qui lui ont permis de transformer ses caractéristiques formelles tout en conservant – et en amplifiant– les caractéristiques conceptuelles qui l'ont toujours accompagné.

Or nous ne faisons pas appel –dans ce contexte actuel où le mythe marque de sa présence les moyens audiovisuels– à des films qui ne font que reprendre ou adapter des mythes classiques, bien connus de tous, et par là, bien identifiables tels que *Le choc des Titans* (*Clash of the Titans*, 1981) , *Jason et les Argonautes* (*Jason and the Argonauts*, 1963), *La légende de Beowulf* (*Beowulf*, 2007), *Troie* (*Troy*, 2004), *Les immortels* (*Immortals*, 2011), *Le royaume interdit* (*The Forbidden Kingdom*, 2008) etc, mais à des œuvres telles que *The Tree of Life* (2011), *Stalker* (1979), *Paysage dans le brouillard* (*Topio stin omichli*, 1988), *Wolf's Rain* (2003), *Texhnolyze* (*Tekunoraizu*, 2003), *La princesse et le guerrier* (*Der Krieger und die Kaiserin*,

²⁷ Le mot *re-ligion* (le mot latin *religare* « enlacer, lier, connecter » a été proposé comme l'une des éventuelles origines du mot religion) n'est pas à entendre ici dans le sens de liturgie ou dogme, mais plutôt dans le sens de ré-union avec le monde, de cette aspiration humaine d'intégration et de « conciliation avec la Vie », avec tout ce que cela peut impliquer. De son côté, la Vie se rapproche du Tout : cela que dans la causalité on peut qualifier de bon ou de mauvais, la mort et la vie, l'idéal et la réalité, le masculin et le féminin, l'individuel et le collectif. La quête *re-ligieuse*, la quête de connexion avec la Vie est l'aspiration psychologique de la totalité que Jung nomma *Selbst* : l'homme complet, l'homme individué. La quête du héros mythologique chevauchant à la recherche du calice de l'apothéose ressemble énormément au parcours de l'initié, du moine, de l'ascète... ; c'est, empruntant les mots du *shugyō* Miyamoto Musashi, le Chemin « utile sur tous les chemins » ; c'est la voie du Vide, dont ce peintre et escrimeur de l'ère Edo nous parle dans le dernier des cinq livres de son traité d'art martial *Go-rin-no-sho* : *le livre du Vide*, où les livres précédents, associés aux divers éléments (terre, eau, feu, vent), sont amalgamés et dépassés dans le cadre de la quête de ce Vide qui n'est autre que le Vide évoqué par l'un des disciples de Bodhidharma lorsqu'il dit : « Les quatre éléments sont irréels depuis le début, et les cinq agrégats sont inexistants. Tel que je l'entends, tout n'est que du vide. » (Nukariya, 1913, p. 11) Dans la pensée orientale, ce vide est celui où toutes les choses apparaissent comme étant des « choses Bouddha », et il est atteint par l'excellence au moyen du *satori*, état de ravissement où disparaît l'illusion du temps et de l'espace, où l'on frôle la totalité, et où toutes les choses qui dans le monde de la cause et de l'effet apparaissent comme étant opposées se fondent et apparaissent interconnectées, où l'on peut voir la vie telle qu'elle est : le Vide.

²⁸ Dans la catégorie *ciné-mythe*, nous considérons des films, des films d'animation, des séries télé, des court-métrages. Dans l'expression *ciné-mythe*, le mot *ciné* est employé par commodité et parce que la plupart des exemples de *ciné-mythe* sont des films ; notre concept ne se restreint pourtant pas à cette dernière catégorie.

2000), *Le voyage de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001), *Ghost in the Shell* (*Kôkaku Kidôtai*, 1995), *Paranoia Agent* (*Môsô dairinin*, 2004), *Je viens avec la pluie* (*I Come with the Rain*, 2009), *The Game* (1997), *Black Swan* (2010) où le mythe se met à jour sans plus faire directement appel à la forme folklorique, où les ressources de la technique audiovisuelle amplifient le sens des *symboles archétypiques* ; nous faisons appel à des œuvres où l'on retrouve le *monomythe* –celui-ci ayant le sens et la fonction qui lui sont propres–, des œuvres où l'homme moderne a l'occasion de se trouver face au mythe des temps jadis confrontés aux nuances, toutefois, particulières à l'univers et à la réalité actuels. C'est cette modalité du cinéma (qui, comme le mythe, n'est exclusive ni d'un auteur ni d'une nationalité²⁹) que nous appelons de manière peu restrictive (du fait qu'il ne s'agit pas d'un courant ou d'un mouvement institutionnalisé) mais en même temps de manière ponctuelle (du fait que ses contenus et ses formes sont ceux du mythe) : *ciné-mythe*. Ce qu'il faut entendre par ce terme ne renvoie pas à des films qui reprennent un récit mythique traditionnel mais à des constructions réalisées à partir de symboles qui, s'insérant dans la structure du *monomythe*, projettent les thèmes capitaux liés à la psyché humaine qui ont les caractéristiques essentielles du récit mythique, et qui emploient, à cette fin, les instruments propres au cinéma.

Et c'est dans ce *ciné-mythe* qu'il est possible –et c'est là l'objet de la présente thèse– de déceler le mythe vivant généré par notre société, sous une forme propre à l'homme actuel (mais visant toujours l'homme éternel), mis à jour et métamorphosé par les apports de la technique audiovisuelle.

V - Le mythe et ses rapports aux moyens audiovisuels

Ici, une deuxième question s'impose : Pourquoi le cinéma ? Pourquoi l'audiovisuel ? On pourrait répondre que c'est parce que les contenus des réalisations que nous classons dans la catégorie *ciné-mythe* sont tels qu'après les avoir passés au crible de l'analyse, ils entrent parfaitement dans le schéma du *monomythe*. Or cet argument ne suffit pas. En effet, en comparant le *monomythe* et le gros des films produits, on découvre, à notre grande surprise, que la plupart de ces réalisations répondent au dit schéma qui, de fait, jouit de la faveur de l'industrie du cinéma, notamment l'industrie américaine. C'est Christopher Vogler qui popularisa parmi les scénaristes l'utilisation du schéma de Campbell grâce à son ouvrage intitulé *Le guide du scénariste : La force d'inspiration des mythes pour l'écriture cinématographique et romanesque* (*The Writer's Journey : Mythic structure for Writers*), livre dans lequel il adapte les différents éléments du *monomythe* à la création de scénarios cinématographiques. En poussant notre comparaison, on observe que, dans la plupart des cas, les films s'inspirant du *monomythe* s'en servent uniquement comme support d'une histoire –

²⁹ Etant donné que le mythe junguien, et par extension le *ciné-mythe*, a pour caractéristique indispensable d'être présent dans toutes les cultures et à toutes les époques, le corpus relatif au *ciné-mythe* ne peut être délimité ni sur le plan spatial ni sur le plan temporel comme on a coutume de le faire. C'est pour cette raison que notre corpus de *ciné-mythe* comprendra un très large éventail de formats, d'époques et de lieux de production : car dans sa construction, les seules contraintes ne sauraient être qu'un contenu se rapportant au mythe et au moyen audiovisuel proprement dit. Le mythe, plutôt que de scinder, cherche à réunir ; c'est donc en accord avec ce principe que notre thèse cherchera à rassembler des formats considérés communément comme disparates et à montrer que malgré les différences, ils sont apparentés de par le contenu mythique.

un schéma utilitaire pris dans une recette mécanique— sans que ses contenus se rapprochent véritablement du mythe, qui, par vocation, dépasse largement la narration pure et simple. Il ne serait d'ailleurs pas exagéré d'avancer, à propos du mythe, que la narration est essentiellement une carcasse.

D'un autre côté, en comparant le *monomythe* et certaines œuvres littéraires contemporaines, il est possible de constater d'étonnantes ressemblances. Tel est le cas de : *1Q84*, *Le Seigneur des anneaux (The Lord of the Rings)*, *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ? (Do Androids Dream of Electric Sheep ?)*, *Au cœur des ténèbres (Heart of darkness)*, pour ne citer que quelques exemples. Cela semble indiquer que ce que nous cherchons à délimiter comme appartenant au *ciné-mythe* ne repose pas seulement sur des correspondances de schémas narratifs mais qu'il faut encore d'autres éléments au-delà de l'emploi du *monomythe*.

Celui-ci, aussi fondamental soit-il au mythe, est avant tout un schéma, une structure soutenant quelque chose de beaucoup plus important —importance attribuée par Jung et Campbell— pour le mythe : son sens. C'est-à-dire, la valeur psychologique qui se dévoile à partir des symboles qui lui sont propres et qui, faut-il préciser, échappent à l'appréhension intellectuelle pure et simple.

Monomythe-argument et symboles-sens se correspondent avec deux niveaux constitutifs du mythe : l'un, narratif, où l'important ce sont les événements constituant l'aventure du héros et l'autre, non-narratif, où le sens du mythe est dévoilé par l'interrogation de ses symboles sous une perspective psychologique, spirituelle. L'important, ce n'est pas tellement qu'un héros accomplisse tel exploit merveilleux ; ce qui transcende, c'est le sens psychologique caché sous ledit exploit³⁰. De même, l'argument, l'imaginaire et le registre hyperbolique, éléments courants du mythe, ne présentent pas d'intérêt en soi. C'est dans la mesure où, de manière extraordinaire, ils reflètent fidèlement l'activité psychologique humaine qu'ils prennent de l'importance. L'imaginaire et l'exagération sont souvent les piliers des singuliers symboles constituant le niveau non-narratif du mythe lesquels d'ailleurs tiennent de la nature des symboles du rêve ; en effet, ces deux groupes de symboles dévoilent, par le biais de formes imaginaires et exagérées, des vérités profondes de notre psyché. La différence essentielle entre les symboles du mythe et ceux du rêve réside dans le fait que les premiers s'abreuvent dans l'inconscient collectif, s'apparentant ainsi aux *archétypes*, tandis

³⁰ Même les exploits accomplis par le héros mythologique —des hyperboles, le plus souvent— ne sauraient être considérés comme des événements réels. Toutefois, la valeur psychologique de ces exploits s'avère être, paradoxalement, extrêmement fidèle à la réalité psychologique. Ce paradoxe —à l'intérieur duquel l'imaginaire (l'irréel) et l'hyperbole sont les meilleurs moyens permettant de dresser le portrait de la réalité psychologique— est fondamental au mythe, et rend compte, en bonne partie, du fait que les contenus particuliers du mythe sont souvent représentés sur des supports faisant appel à l'imaginaire : les contes de fées, la religion, le suspense, l'horreur. Toute élucubration et exagération dans le mythe, du moment où elles sont lues avec une grille psychologique, s'avèrent être plus fidèles que le réalisme le plus réussi lorsqu'il s'agit de dresser le portrait de l'intangible réalité de la psyché humaine. Il en est de même pour le langage carnavalesque des rêves —les reflets les plus quotidiens de notre inconscient— grâce auquel il nous est donné d'entrevoir les échos de la psyché.

Les contenus du mythe et du rêve jaillissent essentiellement de la psyché. Mythe et rêve partagent un langage essentiellement symbolique étayé par l'imaginaire. C'est le langage employé par l'inconscient pour s'exprimer naturellement.

que les seconds surgissent normalement, mais pas obligatoirement, de l'inconscient individuel³¹.

Mais revenons-en à notre question. Pourquoi le cinéma, pourquoi l'audiovisuel ? Il est certain qu'il s'agit d'un moyen emblématique de notre temps ; cela ne le rapproche pas pour autant des mythes. En revanche, ce qui fait qu'il est aujourd'hui le support privilégié du mythe ce sont ses possibilités esthétiques et discursives propres, qui s'avèrent d'une adéquation étonnante avec la nature du mythe et de ses symboles et qui en outre amplifient le message et l'esthétique de celui-ci. Ces possibilités du moyen audiovisuel, entrevues très tôt par des pionniers du langage cinématographique tels Sergueï Eisenstein, Dziga Vertov ou Abel Gance, annonçaient déjà un domaine approprié où le cinéma deviendrait le moyen idéal à la création des mythes modernes. Voici deux aspects où l'interrelation entre le mythe et les potentialités du cinéma est mise en évidence :

En premier lieu, le mythe s'exprime essentiellement à travers les symboles, et ce sont les relations entre les symboles –les protagonistes des mythes et des rêves– qui déterminent le discours et le sens du mythe. Les symboles et les relations qu'ils entretiennent sont essentiellement des représentations des processus psychologiques communs chez l'homme, ce qui n'est pas étonnant étant donné que la psyché s'exprime naturellement par des symboles. En ce qui concerne le cinéma, c'est un moyen ayant la possibilité, comme l'ont fait remarquer des pionniers de la théorie cinématographique, d'amalgamer une grande quantité de canaux à travers lesquels il est possible d'émettre des symboles : le mouvement de la caméra, les cadrages, la couleur, la musique, le son, le temps, les costumes, les décors, les dessins (dans le cas de l'animation), etc... Or, cette possibilité d'amalgamer ne se réduit à un simple « bric-à-brac » de symboles ; elle est plutôt le point de départ permettant une myriade de dynamiques discursives et esthétiques entre les symboles, comme dans le *monisme de l'ensemble* ou le *montage dialectique* proposés par Eisenstein, ou encore comme dans le langage absolu du cinéma étudié par Vertov dans son film *L'homme à la caméra* (*Chelovek s kino-apparatom*, 1929).

En second lieu, on observe, dans le mythe, deux niveaux : le premier, narratif ; le second, symbolique, ce dernier étant le résultat des relations entre les symboles. Ces deux niveaux de lecture sont également présents dans le cinéma. On les sépare communément par commodité mais dans le mythe et le *ciné-mythe*, ils sont intimement entrelacés. Revenons-en aux pionniers de la théorie cinématographique. Il est possible de trouver, dans l'opposition entre l'approche cinématographique chez Eisenstein et celle de Vertov, un exemple de deux schémas de cinéma convenant parfaitement à notre exposé sur le *ciné-mythe* : un modèle

³¹ « Le rêve est le mythe personnalisés, le mythe est le rêve dépersonnalisés ; le mythe et le rêve sont symboliques au même titre que la dynamique de la psyché. Mais dans le rêve, les formes sont faussées par les difficultés particulières de celui qui rêve, tandis que dans le mythe, les problèmes et les solutions considérés sont directement valables pour l'ensemble de l'humanité » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 18)

« S'il faut saisir la valeur totale des matériaux, on doit garder à l'esprit que les mythes ne sont pas exactement comparables aux rêves. Leurs figures prennent leur origine dans les mêmes sources –les sources inconscientes de l'imaginaire– et leur grammaire est la même, mais ils ne sont pas des produits spontanés du rêve. C'est même le contraire ; leurs patrons sont contrôlés consciemment. Et leur fonction acceptée est de servir en tant que puissant langage pictural pour communiquer la sagesse traditionnelle. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 238)

narratif de cinéma défendu par Eisenstein, et un autre modèle de cinéma, non-narratif, employant des moyens « propres » –sans avoir recours à une trame narrative– préconisé par Vertov. Ces deux conceptions du cinéma serviront d'appui à notre thèse sur le *ciné-mythe*. En effet, synthétiquement, le modèle narratif cinématographique correspond au niveau *monomythe*-argument du mythe tandis que le modèle non-narratif cinématographique correspond au niveau symboles-sens du mythe. Dans le *ciné-mythe*, les deux modèles cinématographiques vont de pair : la trame narrative à elle seule ne constitue pas le *ciné-mythe*. Mais les symboles en ont besoin. Celle-ci, d'ailleurs, peut parfois revêtir un caractère symbolique vis-à-vis de l'aventure psychologique du héros. L'opposition entre les modèles envisagés par Eisenstein et Vertov ne nous semble pas absolue, et leurs théories, ainsi que celles d'autres auteurs, font beaucoup d'apports au *ciné-mythe* qui puise sa matière dans des sources d'influence diverses.

Il a été dit plus haut que le mythe est un produit intimement lié à la *re-ligion*. Ainsi, la biographie de nombre d'auteurs de *ciné-mythe* fait apparaître une quête spirituelle constante, ces auteurs n'appartenant forcément pas à une religion officielle quelconque. Leur idéal spirituel entre souvent en conflit avec le monde dans lequel ils vivent ; il y a un mécontentement par rapport aux conditions de la vie contemporaine –la fragmentation de l'homme– dû au fait que, chez beaucoup d'entre eux, il y a l'aspiration et la recherche du Tout. C'est de cette aspiration et de ce conflit que se nourrit le mythe qui est, d'ailleurs, un outil de renouveau individuel et social³². De tout temps, le rituel et la religion ont considéré l'image comme étant un moyen plus apte que la parole à la transmission des symboles et des vérités mystiques si bien que, dans le *ciné-mythe*, l'image cinématographique semble réclamer une position privilégiée dans la construction de symboles religieux, dans la construction de symboles mythiques.

VI - Quelques précisions sur la présente thèse

Dans *Le Héros aux mille et un visages (The Hero with a Thousand Faces)*, Joseph Campbell compare des mythes provenant de lieux et d'époques diverses –pour arriver, par synthèse, à son *monomythe*– et les interroge psychologiquement afin d'en élucider le sens. Nous comparerons parallèlement, en suivant la même méthode, un corpus éclectique d'œuvres audiovisuelles³³ avec la structure et le contenu du mythe –en tenant toujours compte de sa signification psychologique– afin de montrer que les caractéristiques

³² « Les contes de fées offrent aussi, sous des formes et à des degrés exceptionnels, d'autres valeurs : Imaginaire, Renouveau, Evasion et Consolation » (Tolkien, 2007, p. 138)

³³ Dans le cadre de ce travail, le corpus constitué ne peut –ni ne doit– avoir de restriction ni sur le plan spatial ni sur le plan temporel car le mythe –par définition– voit le jour sans que des particularités régionales ou temporelles entrent en ligne de compte. Toutefois, la facilité pour accéder aux moyens de production audiovisuelle d'un pays donné ou bien certaines particularités culturelles ou individuelles sont autant d'éléments à envisager lorsqu'on veut situer des foyers de production de *ciné-mythe*. Ce n'est pas tellement les critères de temps ou de région qui délimitent notre corpus mais plutôt le travail d'un certain nombre de réalisateurs qui dans leur œuvre font état d'une évidente récurrence de thèmes et de formes propres au mythe. Citons à titre d'exemple, Andreï Tarkovski, Terrence Malick, Theo Angelopoulos, Darren Aronofsky, David Fincher, Hayao Miyazaki, Mamoru Oshii, Satoshi Kon, entre autres.

particulières des moyens audiovisuels conviennent parfaitement à l'expression du mythe. Partant de cette démonstration nous analyserons également la technique audiovisuelle ainsi que les singuliers apports qu'elle a faits à l'expression du mythe. Ainsi, retrouverons-nous le mythe à sens éternel mais dans des contextes et avec des esthétiques et des formes qui nous sont proches, qui sont nouvelles et actuelles. Le *ciné-mythe* est le mythe rénové, qui trouve – dans les possibilités esthétiques du cinéma– de nouvelles voies, très adéquates à sa nature et à sa signification ; c'est le mythe amplifié grâce au langage et à l'esthétique qui lui siéent le mieux. Le moyen audiovisuel, à ses débuts, a supposé dans le monde de l'art l'ouverture de voies de création tout à fait nouvelles ainsi que des nouvelles possibilités à l'expression du mythe que l'on n'avait jamais envisagées auparavant. Le *ciné-mythe* est une forme relativement récente dans laquelle le mythe découvre la possibilité de rénover sa vie; c'est un phénomène peu étudié ou pas du tout jusqu'à aujourd'hui mais qui revêt toutefois une grande importance non seulement de par la forme esthétique particulière qu'il adopte mais surtout parce que cela implique que le mythe reste vivant de nos jours. La présente thèse essaiera de sonder ce phénomène, de découvrir ses particularités et d'attirer l'attention sur lui, de faire en sorte de le révéler.

Une précision s'impose. Le présent travail analyse et décortique plusieurs exemples de *ciné-mythe* pour essayer de montrer la nature et l'importance de ce phénomène... Toutefois, il ne peut aspirer qu'à être une indication vers le *ciné-mythe* –le film– qui ne prend sons sens ultime que par l'expérience et le vécu du dialogue qu'il instaure avec le spectateur. La transcription verbale et la simple intellectualisation d'un produit audiovisuel n'est qu'une indication vers un système d'images et de symboles –infinis– riche et complexe, pour reprendre les mots de Tarkovski –l'un des auteurs qui retiendra le plus souvent notre attention–. L'expérience véritable du *ciné-mythe* ne peut être atteinte qu'à travers l'œuvre audiovisuelle ; l'image et les symboles sont des moyens plus aptes que la parole à la transmission du contenu du *ciné-mythe*. Toutefois, à l'instar de n'importe quel mythe, toute œuvre rentrant dans la catégorie *ciné-mythe* est aussi une indication : le « doigt pointant la lune » dont parlent les moines zen ; mais, dans le cas qui nous occupe, la lune est le parcours du héros ; un parcours qui, par nature, nous invite à le suivre.

Le mythe a toujours eu vocation de chemin ouvert sur lequel tout un chacun peut se projeter de manière individuelle, il est un miroir menant à l'auto-découverte, laquelle se fonde sur notre expérience propre et individuelle³⁴.

Faisons une ultime précision. Le mythe réunit (quoique bien souvent, pour réunir, il faille le conflit), crée des ponts entre ce que notre esprit et l'opinion commune conçoivent

³⁴ « L'emploi de mots, en soi, est sans intérêt quand on ne sait pas ce qu'ils signifient. Ceci est particulièrement vrai dans le domaine de la psychologie, où l'on parle d'*archétypes* tels l'*anima* et l'*animus*, l'homme sage, la Grande Mère, et autres. On peut tout savoir des saints, des sages, des prophètes et autres pieux hommes, ainsi que des toutes les Grandes Mères du monde. Mais, s'il ne s'agit que de pures images dont nous n'avons jamais fait l'expérience de leur *numinosité*, ce sera comme si nous parlions dans un rêve car nous ne saurons jamais de quoi nous parlons. Les mots que nous emploierions seraient vides et n'auraient pas de valeur. Ils ne prennent leur valeur et leur sens que lorsqu'on considère leur *numinosité*, c'est-à-dire, leur rapport à l'individu vivant. Ce n'est qu'alors que nous commencerons à comprendre que leurs noms ont très peu de sens et que c'est la façon dont ils sont *racontés* qui est le plus important. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, pp. 96-98)

comme étant des opposés, il relie l'être humain à chacune de ses facettes, il aspire à la totalité de l'androgynie et à la communion avec le Graal, gardien du Tout. Ainsi, dans la présente thèse, nos objets d'étude iront des séries d'animation pour enfants et adolescents au cinéma d'auteurs consacrés et « complexes », de la science-fiction et l'imaginaire à la philosophie, de la bande dessinée à la peinture de maîtres, de la culture populaire à la culture académique... Nous ne croyons pas aux distinctions sur lesquelles reposent ces étiquettes ; nous croyons au rhizome et au mythe qui relie entre eux toutes les multiplicités, et qui dépassent les limites de l'existence.

1

Première partie :

LE MYTHE ET LES MOYENS AUDIOVISUELS

1.1 - Chapitre 1 : La structure du mythe

1.1.1 - Introduction

Depuis ses débuts, la psychologie a toujours cherché dans les phénomènes psychologiques des patterns qui permettraient de systématiser et de saisir les processus propres à la psyché humaine. En ce qui concerne la psychologie analytique, étant donné qu'elle conçoit les contenus du mythe et de la religion comme étant d'importantes représentations des processus psychologiques communs à l'humanité, la recherche de patterns généraux à l'intérieur des dits contenus s'est révélée être l'outil principal permettant d'étudier et de comprendre l'inconscient collectif. Chez Jung, la recherche de patterns revêt une importance incontestable puisque c'est elle qui amena le psychologue à bâtir sa célèbre théorie des *archétypes*³⁵ : des motifs récurrents dans la culture humaine –à l'œuvre partout et à toutes les époques–, profondément liés à l'inconscient collectif, et dont la valeur, en tant que reflets de l'activité psychologique humaine, est indéniable.

Dans le contexte de la recherche de pattern, on observe que, pour ce qui est du mythe et de la religion, la présence de motifs, de symboles et de thèmes récurrents est l'un des principaux indicateurs de leur valeur psychologique. Ainsi, tout au long de sa carrière, Jung interrogea et compara, à partir de paramètres psychologiques, moult symboles et motifs (provenant de sources aussi diverses que la religion et l'alchimie, la littérature et les mythes, et aux origines aussi bien Orientales qu'Occidentales) afin d'élucider les phénomènes psychologiques dont ils sont la représentation. C'est lors de ce processus de recherche de la compréhension de la valeur psychologique du mythe à partir de ses éléments récurrents que la psychologie de Jung vint à rencontrer la mythologie comparée. Ainsi, la recherche d'une structure générale applicable à tous les mythes, et pouvant répondre aux significations psychologiques devint-elle prioritaire. Et c'est là que Joseph Campbell et son concept de *monomythe* font leur apparition.

Influencé par les travaux de Jung, le mythologue américain Joseph Campbell orienta sa recherche dans le sens de l'interprétation psychologique des contenus du mythe. Son œuvre – approche comparative et analytique³⁶ des différentes manifestations du mythe au sein des sociétés humaines, à partir de leur contenu psychologique– fait état des lieux où convergent une multitude de mythes, et avance en guise de conclusion que le mythe est le lieu d'expression d'idées *archétypiques* inhérentes à l'humanité³⁷, et que, en dépit des différences

³⁵ « L'*archétype* est une tendance à construire (...) des représentations d'un motif, celles-ci pouvant varier beaucoup au niveau des détails sans jamais perdre leur modèle de base. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 67)

³⁶ Dans la préface de *Le Héros aux mille et un visages*, Campbell écrit : « La finalité du présent livre est de dévoiler un certain nombre de vérités restées cachées sous les figures de la religion et la mythologie ; la méthode à suivre consistera à comparer un très grand nombre d'exemples assez simples et à laisser le sens primitif émaner tout seul. Les maîtres anciens savaient bien ce qu'ils disaient » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. xxi)

(très restreintes) dans la forme, leur contenu psychologique s'avère plus ou moins stable et homogène. Il en découla la proposition faite par Campbell d'une structure générale –valable pour tous les mythes du monde– qui rend compte, entre autres, de la récurrence des thèmes psychologiques majeurs captés par les mythes. C'est dans son ouvrage *Le Héros aux mille et un visages* que Joseph Campbell décrit cette structure et la nomme *monomythe*. Elle pose qu'il existe un canevas fondamental commun à tous les mythes, et que celui-ci se répète, bien que sous des formes diverses, à travers le temps et l'espace tout en conservant ses caractéristiques essentielles. Le *monomythe* s'avère pertinent dès lors que l'on constate que le contenu psychologique de tous les mythes est essentiellement le même : le parcours du héros mythologique –qu'il s'agisse d'Héraclès, de Siegfried, de Galaad, de Bouddha, d'Arjuna, du Christ...– est constitué d'un certain nombre d'étapes communes représentant des processus psychologiques inhérents à la psyché humaine. Cela revient à dire, dans le cadre de cette pensée, que le mythe est un produit faisant indéfectiblement partie de l'activité humaine, qu'il se métamorphose constamment et, enfin, qu'il agence des moyens aussi divers les uns que les autres afin de s'assurer un lieu d'expression sans pour autant altérer son contenu fondamental.

Toujours sous la perspective du *monomythe*, il est possible de constater que le rôle du mythe dans la vie de l'homme, son importance sociale, sa structure et ses caractéristiques sont observables non seulement dans les mythes de l'Antiquité ou dans tout ce que l'on classe couramment et strictement sous la catégorie « mythe », mais aussi dans les contes de fées, dans l'imaginaire, dans la science-fiction, dans le récit fantastique et tout particulièrement – puisque c'est le cas qui nous occupe– dans le *ciné-mythe*. Nous adopterons la méthodologie comparative de Campbell afin de mettre en évidence les éléments communs au mythe et au *ciné-mythe* –structures et symbolismes– pour en arriver à constater que même aujourd'hui, au sein de notre société hautement développée, les mythes qui ont fait l'objet d'étude de Jung, Campbell et leurs partisans continuent de se générer, à cette différence qu'à l'heure actuelle, les lieux privilégiés où cela se produit ce sont le cinéma et les moyens audiovisuels.

Appréhender la structure du mythe s'avère indispensable si l'on veut prendre pleinement conscience des nouvelles possibilités discursives et esthétiques apportées par les moyens audiovisuels à l'expression du mythe. Si le cinéma s'est avéré de nos jours le support idéal à l'expression du mythe, cela s'explique par le fait que la structure du mythe et celle du cinéma se marient à merveille.

1.1.2 - Le mythe selon Jung et Campbell

-Importance du mythe et approche psychologique

Peu importe que l'on considère le mythe sous la perspective de l'anthropologue, sous celle de l'ethnologue, celle du mythologue ou encore celle du sociologue... ; sa valeur en tant que phénomène humain reste indéniable. Il a donné de la matière à nombre d'activités

³⁷ « Les *archétypes* à découvrir et à assimiler sont précisément ceux qui ont inspiré, à travers les annales de la culture humaine, les images de base du rituel, de la mythologie et de la vision. Ces « êtres éternels du rêve » ne doivent pas être confondus avec les figures symboliques, modifiées de manière personnelle, qui surgissent dans les cauchemars et dans la folie de l'individu encore tourmenté. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, pp. 17-18)

culturelles, inspiré les arts, et abrité le développement d'innombrables civilisations³⁸. Mais dès qu'il est considéré sous la perspective du psychologue analytique, sa valeur prend une nouvelle dimension, indépendante dans une grande mesure des processus historiques et culturels, et il apparaît davantage lié aux processus mentaux qui encadrent l'homme depuis bien avant qu'il ne fût homme³⁹. Dès les débuts de la psychologie, Freud ne put ne pas penser le mythe comme étant un reflet de l'activité des recoins les moins explorés de l'esprit de l'homme, et expliqua nombre de comportements psychologiques sous les auspices du mythe⁴⁰. Avec Jung, le mythe, en tant que reflet de la psyché humaine, prit davantage d'importance au point de se constituer en l'un des piliers de sa psychologie.

L'approche psychologique de l'école junguienne investit le mythe d'une valeur particulière du fait qu'il se voit conférer un sens plus universel : il devient la toile de fond sur laquelle il est possible de sonder l'esprit humain, c'est-à-dire notre psyché individuelle et – plus important encore – notre psyché collective (dont il est plus difficile d'observer les reflets). Cet esprit de l'homme qui se laisse découvrir sur la toile du mythe possède des caractéristiques constantes en dépit des particularités propres à chaque époque et à chaque région géographique⁴¹. Et c'est bien pour cela que la temporalité ou la spatialité des approches historiques ou archéologiques perdent de leur pertinence ; il n'en est pas de même des récurrences allant au-delà d'un temps et d'un espace particuliers⁴² : les symboles et les motifs ayant nourri le mythe depuis l'Antiquité apparaissent de manière récurrente lorsqu'on passe en revue les mythes produits par différentes cultures à diverses époques.

Mais, chez les junguistes, la valeur du mythe relève aussi de retombées d'ordre pratique. En effet, il fait office de guide lors des transitions concernant les différents stades du développement chez l'homme : le passage de l'enfance à la maturité, le passage de la vie à la

³⁸ « Il ne serait pas exagéré d'affirmer que le mythe est l'entrée secrète à travers laquelle les inépuisables énergies du cosmos se déversent sur les manifestations culturelles de l'homme » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 1)

³⁹ « La mythologie est, en d'autres mots, de la psychologie incorrectement lue en tant que biographie, histoire ou cosmologie. Le psychologue moderne peut la traduire en la ramenant à ses connotations particulières pour récupérer de la sorte, à l'intention du monde moderne, un matériau, riche et éloquent provenant des plus obscures profondeurs de l'âme humaine (...) Le spectacle au grand complet est là, devant nos yeux. Il n'y a qu'à le lire, à étudier ses patrons récurrents, analyser ses variations pour aboutir à une compréhension des forces profondes qui ont façonné la destinée humaine et qui doivent continuer de déterminer nos vies, privées et publiques. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, pp. 237-238)

⁴⁰ Le célèbre complexe d'Œdipe.

⁴¹ « Les mythes remontent aux narrateurs primitifs et à leurs rêves, aux hommes mus par l'excitation de leur imagination. Ces gens n'étaient pas très différents de ceux qui, plusieurs générations plus tard, furent appelés poètes et philosophes. Les narrateurs primitifs ne se souciaient guère de l'origine de leur imagination ; ce fut bien plus tard que les gens commencèrent à se demander d'où provenait le récit. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 89)

⁴² « Pour saisir la valeur intégrale des figures mythologiques qui nous sont parvenues, il faut comprendre qu'elles ne sont pas seulement des symptômes de l'inconscient (...) mais aussi des déclarations contrôlées et intentionnées de certains principes spirituels qui sont restés constants à travers l'histoire de l'homme au même titre que la forme et la structure nerveuse de la psyché humaine. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 239)

mort⁴³. Ainsi, le mythe est également un outil de renouveau individuel et collectif ; il confronte sans cesse l'homme en état de veille et l'homme en état de rêve, l'homme tel qu'il est et l'homme tel qu'il désirerait être. Cette confrontation, si elle s'accomplit convenablement, mène à une vie plus authentique, plus complète⁴⁴ au sein de laquelle le conscient et l'inconscient évolueraient en harmonie.

La projection dans le mythe et dans le rituel renforce son caractère fondamental pour une autre raison qui fait que le héros mythique se constitue en image de l'homme idéal qui habite notre psyché⁴⁵, chacun de ses exploits étant, dans le fond, un exploit psychologique qui nous convie à l'accomplir⁴⁶ et qui se manifeste à travers ce langage qui est le langage naturel de l'esprit : le langage symbolique.

- Mythe et rituel

Dans les sociétés de l'Antiquité, c'est dans le rituel que le mythe prenait toute sa valeur psychologique ; c'était le moyen par lequel les individus parvenaient à franchir avec succès les crises de transformation au cours de leur existence. Le rituel est, avant tout, un vécu ; c'est l'expérience et l'appropriation, par l'individu conscient, des contenus symboliques du mythe⁴⁷. Les symboles magiques et les événements surnaturels apparaissant dans le mythe ne sont que des manifestations de craintes ou de vertus incarnées : figures intérieures que l'individu se voyait contraint à affronter ou à se concilier afin de pouvoir s'épanouir. Et c'est justement dans cette dimension de l'expérience rituelle que les formes du mythe épousent celles du rêve⁴⁸ ; les symboles du premier sont identiques à ceux du second, et remplissent la

⁴³ « La jeunesse reçoit une éducation et la vieillesse, une sagesse grâce à l'étude, à l'expérience et à la compréhension de ses formes initiatrices effectives. Car, en réalité, ces dernières touchent et mettent en jeu les énergies vitales de l'esprit humain dans son ensemble. Elles relient l'inconscient et les champs d'action pratique, non de manière irrationnelle, à l'instar d'une projection névrotique. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 238)

⁴⁴ « Nous devrions aller à la rencontre de centaures et de dragons ; alors peut-être, soudainement, nous porterions notre attention sur les bergers du temps jadis, sur les brebis, les chiens, les chevaux... et les loups. Les contes de fées nous aident à accomplir ce renouveau. » (Tolkien, 2007, p. 146)

⁴⁵ Cependant, des monstres tyrans sont aussi des images de notre psyché, une partie de nous.

⁴⁶ « La fonction du rituel et du mythe consiste à rendre possible le saut, et ensuite à le rendre plus facile par l'intermédiaire de l'analogie. Les formes et les concepts que l'esprit et ses sens peuvent saisir sont présentés et aménagés de telle manière qu'ils suggèrent une vérité ou bien l'ampleur transcendante. Plus tard, les conditions appropriées à la méditation ayant été acquises, on laisse seul l'individu. Le mythe, c'est seulement l'avant dernière, la toute dernière étant cette ampleur, ce vide ou être par-dessus les catégories (...) dans lequel l'esprit doit plonger, seul, pour y être délayé. Par conséquent, Dieu et les dieux ne sont que des moyens convenant à la nature du monde des noms et des formes tout en étant éloquentes de l'ineffable, et enfin, des moyens conduisant à cette dimension de l'inexprimable. Dieu et les dieux sont tout simplement des symboles servant à secouer et à éveiller l'esprit pour le dépasser. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 240)

⁴⁷ « Aussi paradoxal que cela puisse paraître, on sait plus sur le symbolisme mythologique que toutes les générations précédant la nôtre. Cela s'explique par le fait que, dans le passé, les hommes ne portaient pas la réflexion sur leurs symboles ; ils les vivaient et restaient inconsciemment animés par leurs sens. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 81)

même fonction : rendre évidents, pour celui qui rêve –le sujet prenant part au rituel–, les phénomènes obscurs à l'œuvre dans son esprit, les formes invisibles de son inconscient. En effet, ces formes sont intangibles ; elles ne sont pas pour autant moins réelles que n'importe quel autre phénomène concret, et sont cruciales pour l'homme⁴⁹.

- Le mythe aujourd'hui - Perspective de l'école junguienne

En dépit de l'importance accordée au mythe dans les temps anciens –importance que lui est d'ailleurs, encore de nos jours, accordée au sein de certaines sociétés « primitives »– il est indéniable que, dans le monde moderne, il a perdu de son prestige et qu'il est considéré désormais comme une supercherie et comme un produit découlant d'esprits primitifs dépourvus de tout caractère scientifique. La scission entre le mythe et notre société contemporaine est un fait. Si bien que Jung et ses partisans repérèrent dans le déni du mythe et du rituel l'une des principales causes de la problématique de l'homme moderne ainsi que de bon nombre de pathologies mentales. La fonction rénovatrice et celle de guide que le mythe et le rituel assuraient auprès des hommes n'a plus la même importance que jadis ; de ce fait, l'homme néglige son rapport à l'environnement, son rapport à la vie ; il s'ossifie... C'est ce que Guattari dénonce dans *Les trois écologies*.

Partant de la considération de l'absence de mythes dans notre société, Jung et ses partisans voulurent considérer le psychologue comme un nouveau chaman, comme un guide et un intermédiaire entre les forces invisibles –esprits et démons intérieurs– et l'homme. Ainsi, le psychologue est investi du rôle de guide spirituel et récupère de la sorte la sagesse thérapeutique du mythe. Les junguistes savent que, en dépit de la rareté des mythes –fait qu'ils évoquent constamment– leurs figures finissent par se frayer un chemin sous des formes diverses : dans les rêves, dans le cabinet du psychologue. Les symboles et motifs qui y apparaissent ne sont guère différents de ceux du mythe. De surcroît, paradoxalement, l'idée avancée par Jung suivant laquelle le mythe est inhérent à l'humanité semble s'avérer dès que l'on constate que c'est au sein des sociétés ayant connu le plein développement industriel que la production de *ciné-mythe* est la plus significative : le Japon, les États-Unis...

On constate aussi que, dans la conception junguienne, le mythe n'est pas conçu comme une fantaisie absurde créée par des esprits primitifs mais que, bien au contraire, il est pensé comme étant une source intarissable de sagesse. Cela se comprend dès lors qu'on approfondit l'étude du langage symbolique du mythe, étroitement apparenté à la logique de l'esprit humain. Prendre au pied de la lettre les faits narrés dans le mythe nous amène, dans la plupart des cas, à y voir une imagination débordante, des faits invraisemblables, exagérés et

⁴⁸ « Parce que nous constatons que nombre de rêves affichent des images et des associations qui sont analogues aux idées, aux mythes et aux rites primitifs. Ces images rêvées furent nommées par Freud « reliquats archaïques » ; cette phrase suggère qu'il s'agit d'éléments psychiques qui survivent dans l'esprit de l'homme depuis la nuit des temps. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 47)

⁴⁹ « (Le rêve) C'est une expression intégrale, importante et personnelle de l'inconscient individuel. Et il est précisément aussi « réel » que n'importe quel autre phénomène concernant l'individu. L'inconscient individuel du rêveur communique avec le rêveur à cette fin seulement, tout en sélectionnant des symboles n'ayant de sens que pour le rêveur et pour personne d'autre. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 13)

fantaisistes qui, pris isolément, n'apportent rien, psychologiquement parlant. Mais, dès que l'on essaie d'appréhender les faits fantastiques contés par le mythe comme des métaphores de processus psychologiques propres à l'homme, le sens se modifie... car ce ne sont plus alors des faits étranges et éloignés de notre réalité ; le mythe dévoile du coup un portrait réaliste de notre vie psychologique... Ainsi, par exemple, la mort et la résurrection du héros, un motif du mythe, représenterait la mort de l'*ego* dans l'intérêt du *Selbst*, l'idéal de l'être humain tout à fait accompli. Les épreuves subies par le héros ne seraient ainsi que des épreuves psychologiques.

- Les symboles en tant que langage naturel du mythe

Il y a lieu de se demander pourquoi le mythe fait appel aux symboles, à la métaphore, à l'imaginaire et à l'exagération pour figurer des processus mentaux au lieu de le faire de façon directe. Il est possible de trouver des éléments de réponse dans la nature de notre monde intérieur. En effet, celui-ci manifeste les phénomènes dont il est le siège par l'intermédiaire d'éléments qui lui sont particuliers ; les symboles, l'imaginaire, les rêves⁵⁰... Lorsqu'on rêve, notre esprit débite toute une série d'images fabuleuses et étranges qui, à première vue, semblent ne rien dire ..., elles paraissent absurdes. Mais si l'on parvient à les analyser sur la base des circonstances particulières à chacun, il est très probable qu'on se rende compte que ces contenus imaginaires font en sorte de nous communiquer, précisément, des phénomènes intérieurs dont on n'est pas conscient. Il en est de même pour le mythe ; il assure la communication d'une réalité psychologique –essentiellement collective– de la manière la plus efficace possible : par le symbole. Ce langage symbolique propre au mythe tient de la nature de notre esprit ; il a une raison d'être ; il est le langage grâce auquel l'être humain a toujours exprimé son être le plus profond.

Les processus mentaux ne sont pas des réalités concrètes. Par conséquent, il n'est pas si étonnant que le symbole et l'imaginaire, essentiellement allégoriques, soient capables de les figurer parfaitement. L'exagération et l'imaginaire s'avèrent être, paradoxalement, plus aptes à la représentation des réalités abstraites. Ainsi, le mythe figure une réalité non physique. Le récit étayant le mythe ainsi que les traits particuliers peuvent avoir un sens singulier dans la société qui les engendre. Mais le contenu psychologique du mythe transcende le temps et le lieu de sa genèse.

- Le héros, protagoniste du mythe

La valeur psychologique du mythe, son rôle en tant que guide lors des transitions au cours du développement de l'individu, ainsi que son caractère symbolique sont primordiaux selon la conception junguienne du mythe. Considérons désormais le personnage fondamental du mythe : le héros. C'est lui le protagoniste du mythe ; ses transformations, son évolution et

⁵⁰ « Le langage et les « gens » de l'inconscient sont des symboles, les moyens de communication étant les rêves. Si bien que l'examen de l'homme et de ses symboles est de fait l'examen de la relation que l'homme entretient avec son propre inconscient. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 12)

les épreuves qu'il doit affronter sont celles que l'esprit connaît lors de toute initiation. Le héros, dans la psychologie analytique, est investi aussi d'une valeur symbolique ; il incarne l'idéal du Tout, psychologiquement parlant ; il représente cet être qui, dans la quête de ce Tout affronte et se concilie ses propres forces intérieures⁵¹. Si la figure du héros est essentiellement de nature psychologique, sa quête de totalité dépasse souvent les limites de la sphère humaine et l'amène à retrouver les forces refoulées, oubliées ou redoutées, et dont le siège se trouve apparemment au-delà de son être individuel. Il s'agit de forces qui habitent non seulement l'inconscient collectif, mais aussi des domaines dépassant la sphère humaine : la nature, le monde, le cosmos. C'est ainsi que le héros, dans sa transcendance, retrouve tout ce qu'il a de mondain et de divin ; en somme, il est un être étroitement lié au cosmos. Qu'il soit conquérant, mystique ou guerrier, la tâche du héros consiste avant tout à unifier ; il fait fondre les valeurs et les catégories traditionnelles de l'existence –établies majoritairement par la collectivité et par la convention– pour se fusionner dans un Tout dans lequel l'existence ne connaît pas de limites. Le plus souvent, la conquête de ce Tout se représente par la renaissance du héros sous des formes transcendant la simple humanité : le héros-dieu, le héros-bête, le héros-cosmique.

Malgré les nombreux éléments communs, le héros est multiforme. Il se présente traditionnellement sous la forme du guerrier, du saint, de l'illuminé, du roi, du demi-dieu... et de nos jours, dans le *ciné-mythe*, sous la forme du hacker, du détective, du marginal, du psychologue, du ninja, de l'enfant, du voyageur... Ainsi, la stature du héros et la portée de ses actes s'avèrent être très variés, ses conquêtes pouvant d'ailleurs avoir lieu à des niveaux divers. Les victoires du héros local peuvent se projeter sur une échelle collective, celles du héros de conte de fées –dans la plupart des cas, mais pas dans tous– font écho à une échelle plutôt personnelle tandis que les héros à la stature plus grande transforment le monde ; leurs actes ont une signification plus large –cosmique– et les forces avec lesquelles ils entrent en contact sont plus générales ; ce sont celles qui façonnent le monde⁵².

La quête de totalité menée par le héros est étroitement liée à sa transcendance car il va obligatoirement au-delà de l'expérience ordinaire et redéfinit ainsi les frontières de la dimension humaine. La figure du héros se révèle peut-être, toujours dans le cadre du symbolisme junguien, plus humaine qu'on ne pourrait le penser puisque cette sphère mal connue qu'il conquiert est avant tout une représentation de notre humanité scindée, occulte... de notre inconscient. Bref, ce que le héros s'approprie ce n'est pas tant la maîtrise du monde que la maîtrise du *Selbst*, de son être ; il est l'aspiration de l'homme total, celui-là qui réunit en un parfait équilibre le conscient et l'inconscient, le masculin-féminin ... Celui-là même qui réussit à être un avec le monde, celui qui réussit aussi à récupérer les facettes perdues de son humanité et de sa divinité.

⁵¹ « Le puissant héros aux forces extraordinaires (...) est chacun de nous : non l'être physique que le miroir reflète mais le roi demeurant à l'intérieur. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 337)

⁵² « Il faut distinguer deux degrés d'initiation ayant lieu dans la demeure du père. En ce qui concerne le premier, le fils revient en tant qu'émissaire ; pour ce qui est du second, il revient avec ce savoir : « moi et mon père, on est un ». Les héros appartenant à cette deuxième –et plus haute– illumination sont les rédempteurs du monde, ce qu'on nomme les incarnations, au sens le plus haut du terme. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, pp. 322-323)

- Le cycle de l'aventure héroïque et le *monomythe*

Il est encore un trait fondamental du héros que l'on pourrait appeler sa facette révolutionnaire. Le héros est par définition une figure dynamique qui se transforme continuellement, et qui est vouée à la progression. Chaque exploit qu'il accomplit le transforme intérieurement. Son évolution est déterminée par les pôles d'un cycle allant de la naissance à la transcendance du héros (qui coïncide souvent avec sa mort). Cette évolution implique nécessairement le passage du monde ordinaire au monde de l'inconnu, représenté le plus souvent par un monde peuplé d'esprits et de formes fabuleuses⁵³. Il a été dit plus haut que l'une des fonctions du rituel est celle consistant à faire office de guide lors des transitions entre les différents stades de la vie, ainsi que lors de l'intégration de l'homme au sein de sa communauté. Il s'agit d'un parcours visant l'incorporation de l'être humain dans son contexte historico-social, ainsi que son adaptation à l'intérieur d'un groupe humain. Or, le sens du parcours du héros est différent de celui du parcours du rituel puisque le premier ne se cantonne pas à la communauté, bien au contraire ; même si celle-ci est le plus souvent le point de départ du périple du héros, l'aventure qu'il entreprend le mènera inévitablement au-delà de la sphère du connu, au-delà de la société et de la convention⁵⁴. Le parcours du héros s'avère contestataire par rapport à la réalité de sa communauté puisque c'est lui qui est voué à découvrir la « réalité » du monde par delà les conceptions de l'époque et de la société auxquelles il appartient ; le héros atteint l'éternité puisqu'il brise les catégories du monde du ponctuel. Le héros se doit de franchir les limites de sa communauté afin d'accéder à une vie plus complète, afin de pouvoir accomplir son aventure, et de pouvoir découvrir son être véritable : il est un être transcendant les conventions d'une société particulière. Cela ne veut pas dire pour autant que le héros se bannisse du monde où il a vu le jour ; bien au contraire, le périple héroïque débute et se termine au sein du monde du concret, dans le monde du connu... Néanmoins, une métamorphose essentielle voit le jour ; une métamorphose dépassant celle que le héros a vécue. Car, après son voyage dans le monde aux formes fabuleuses –le monde de l'inconscient– le héros a encore la tâche de retourner dans sa communauté, dans le monde du concret afin de récupérer le royaume qu'on lui a ravi, de rétablir l'équilibre du monde, d'épouser la princesse délivrée...Ce retour du héros a pour conséquence d'altérer la forme du monde. Ce changement peut se représenter par le renouveau de la vie grâce à une apothéose qui bouleverse aussi bien le héros que son monde... Bref, le cycle se termine alors que les dons recueillis par le héros lors de sa chevauchée sont semés sur le sol du monde du concret, alors que le voyage psychologique nous ramène,

⁵³ « L'idée générale du Christ en tant que rédempteur appartient au thème préchrétien –mondialement répandu– concernant le héros libérateur qui, bien qu'ayant été dévoré par un monstre, reparait miraculeusement après avoir eu raison du monstre qui l'avait dévoré auparavant. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 73) Le monstre qui dévore le héros, que Campbell nomma *le ventre de la baleine*, est l'un des motifs au moyen desquels on représente couramment le passage du monde connu au monde inconnu, ce dernier étant représenté par les profondeurs du ventre de l'animal ; un espace mental, obscur, inconnu... une caverne, une matrice à l'intérieur de laquelle le héros meurt en tant qu'homme pour, par la suite, renaître transfiguré.

⁵⁴ « Le héros (...) est l'homme ou la femme ayant été capable d'affronter et de triompher de ses contraintes historiques, personnelles et locales, et qui a atteint les formes humaines générales valables et normales. (...) D'où l'éloquence, non celle de la société et de la psyché présentes qui se désagrègent, mais celle de la source intarissable grâce à laquelle la société doit renaître. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 18)

renouvelés, au sein de la vie de tous les jours ... cette vie qui, elle aussi, a été transformée par l'intermédiaire des forces libérées par le retour du héros.

Nous avons considéré trois phases générales constituant l'aventure héroïque : le départ de l'aventure depuis le monde du concret, l'incursion dans un monde aux formes imaginaires, et enfin, le retour du héros. Toutes trois constituent les repères essentiels de tous les périple mythologiques que Joseph Campbell baptisa *séparation-initiation-retour* et que, considérées dans un ensemble, il a nommées *unité nucléaire du monomythe*. Celle-ci détermine les limites de l'aventure héroïque, une des composantes du mythe à laquelle Campbell accordait la plus haute importance dans le cadre de ses recherches. Le mythologue américain écrit : « La voie empruntée par le héros lors de toute aventure mythologique consiste en l'amplification de la formule représentée dans les rites initiatiques : *séparation-initiation-retour* que l'on peut nommer unité nucléaire du monomythe. Le héros entreprend son aventure depuis le monde de tous les jours et se dirige vers une région aux prodiges surnaturels, affronte des forces fabuleuses et remporte une victoire décisive ; une fois que cette mystérieuse aventure est accomplie, il retourne au point de départ, fort d'un pouvoir lui permettant d'accorder des dons à ses frères ». (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 28)

Qu'il s'agisse du héros de conte de fées, du héros des mythes traditionnels, du héros des grandes religions ou du héros de *ciné-mythe*, les aventures qu'il accomplit suivent les trois phases de *l'unité nucléaire du monomythe* constituant ainsi un canevas narratif –depuis la naissance du héros et jusqu'à sa mort– comprenant une suite d'événements et d'exploits à travers laquelle nous sommes témoins d'une évolution singulière : sa transformation de l'état d'être humain à l'état d'être divin. Cette évolution est toujours stimulée par la confrontation : les batailles qu'il affronte, les ennemis qu'il terrasse, les exploits qu'il accomplit tout au long de son aventure sont, paradoxalement, les catalyseurs de sa croissance spirituelle. Le conflit transforme l'homme en héros ; il le rapproche de la totalité et de la divinité.

- Valeur psychologique du cycle de l'aventure héroïque

Mais, depuis notre perspective focalisée sur la psychologie analytique, quel est le sens de l'aventure héroïque et du conflit l'accompagnant inmanquablement ? Qu'affronte véritablement le héros ?

Selon les vues jungiennes, l'aventure du héros est avant tout l'aventure psychologique menant à la découverte du Moi⁵⁵. En accord avec cette perspective, l'éternel conflit du héros n'est autre que le conflit intérieur de l'être humain, les épreuves à surmonter correspondant aux épreuves de nature psychologique auxquelles l'homme doit

⁵⁵ « Sa tâche spécifique (en parlant de la figure du héros) indique que la fonction essentielle du mythe du héros est celle qui consiste à développer la conscience de l'*ego* individuel –faire en sorte que le héros se rende compte de sa force et de sa faiblesse– de telle manière que cette prise de conscience vienne à le cuirasser en vue des rudes travaux auxquels il devra faire face dans la vie. Une fois que l'individu aura surmonté l'épreuve initiale et qu'il sera à même de s'engager dans la phase de maturité de la vie, le mythe du héros perdra de son importance. La mort symbolique du héros se traduit pour ainsi dire par le gain de la maturité. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 112)

obligatoirement faire face lors de la quête du Moi. Cela est valable dans la plupart des cas, le rôle initiatique du rituel soulignant cette fonction d'auto-connaissance. Or, le héros mythique se contente rarement de la découverte du Moi ; il aspire à la communion avec le Tout, avec la Divinité ... Il aspire à la transcendance, et cette aspiration n'a de cesse que lorsqu'il parvient à compter parmi les dieux. Car, au-delà de la découverte du Moi, l'aventure du héros est aussi la voie de l'individuation ; en d'autres mots, la quête de Soi (*Selbst*)⁵⁶ : l'unité psychologique visant la totalité et qui réunit le conscient et l'inconscient (personnel et collectif), le masculin et le féminin ; l'aspiration de l'être humain intégral qui n'est plus émiétté, qui est réuni⁵⁷ et qui déploie ses branches à travers le vaste champ constitué par la possibilité et la diversité des existences.

Ainsi, l'aventure du héros devient l'indicateur d'un processus de nature intérieure, les monstres et les entraves que le héros affronte constituant des représentations de son propre être : les « ennemis » qui siègent dans son inconscient. Le conflit du héros est une lutte contre les forces qui l'habitent.

Cette nature intérieure expliquerait aussi la récurrence, dans les mythes du monde, du schéma de l'aventure héroïque car il s'agit d'une figure –aux caractéristiques *archétypiques*– profondément ancrée dans la structure de l'esprit de l'homme, et qui donnerait l'impression de remplir une fonction organique : favoriser la quête de l'homéostasie entre notre psyché et notre conscience, entre le rêve et le monde du concret, entre l'homme que nous sommes et l'homme auquel nous aspirons à advenir, entre le mondain et le divin... Cette quête de l'homéostasie s'accompagne de la projection de l'homme vers la totalité puisqu'elle implique la découverte d'aspects occultes de l'être, de la conjonction des opposés. Au bout du compte (et au bout du conte !), le héros est l'homme absolu ; celui qui s'aventure dans les profondeurs de l'inconscient et qui régit les deux mondes. La quête de l'homéostasie n'est toutefois pas passive ; elle implique un conflit qui oblige à remettre en cause les catégories de la vie et de la personnalité... ; elle implique la transformation profonde de l'être et, du coup, elle est aussi porteuse d'un caractère rénovateur : la vie et la personnalité se transforment à chacune des phases de l'aventure initiatique du héros.

⁵⁶ « Mais je constate encore et toujours que le processus d'individuation se confond avec la consciencialisaton du moi et que, dès lors, le moi s'identifie au Soi, ce qui mène tout naturellement à une fatale confusion d'idées. Car, dans ces circonstances, l'individuation devient pure égoïsme et autoérotisme. Or, le soi recouvre infiniment beaucoup plus qu'un simple moi, comme l'a depuis toujours démontré le symbolisme. Le soi inclut ce moi au même titre que celui-ci ou celui-là. L'individuation n'exclut pas le monde, bien au contraire, elle l'inclut. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: Structure & Dynamics of the Psyche*, 1969, p. 223)

⁵⁷ L'idée concernant les opposés réunis en un monde originel est une constante dans les mythes ; on la retrouve dans l'androgynie chez Platon, dans le Tao qui réunit le *yang* et le *yin* ou encore dans la figure du dieu Omoteotl, père des dieux mexicains. Dans ces mythes de la création du monde, l'unité que représentaient lesdits opposés se divise en la multiplicité pour donner forme au monde phénoménique. A l'autre extrémité du récit mythique, le héros, une fois qu'il est dans le monde créé, a la tâche de réintégrer les forces divisées par le biais, le plus souvent, de la conquête d'un don, d'un objet attribut du pouvoir ou bien par la transcendance.

Dans ce contexte, Jung avance : « L'une des particularités de la Grande Mère est, comme le montre la mythologie, le fait qu'elle est fréquemment accouplée avec son compagnon masculin correspondant. (...) Avec ces identifications, nous entrons dans le terrain des syzygies, à savoir, les couples d'opposés, chez qui jamais l'un des membres n'est séparé de l'autre, son opposé. Il s'agit de cette sphère du vécu qui mène directement à l'expérience de l'individuation, de l'advenir à Soi. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: The Archetypes and the Collective Unconscious*, 1969, p. 108)

L'aventure du héros, lorsqu'elle est interprétée psychologiquement, dévoile un panorama détaillé du processus de découverte du Moi et du Soi (*Selbst*). Chacune des phases de l'aventure héroïque a son pendant dans des phénomènes propres au dit processus⁵⁸. Dans l'aventure mythologique, la maîtrise du *Selbst* se représente par l'apothéose du héros, par sa transcendance, par le moment où il atteint la perfection, le Tout. C'est ce Tout qui est le but de la quête du héros, but qui se manifeste sur le monde du concret à travers un objet qui, dans un registre *anamnésique*, invite le héros à se rappeler son origine divine, un objet magique qui représente la totalité et convie à l'aventure. Cet objet magique veille sur les portes de la transcendance, sur les portes du *Selbst* ; il est fuyant, et ne peut être possédé que lorsque la stature psychologique du héros est devenue suffisamment haute, que son regard s'est épuré, que le héros a subi de nombreuses transformations ayant pour résultat de le préparer à affronter la totalité. C'est à ce moment que le héros arrive au bout de sa quête : il rétablit l'ordre d'un monde plongé dans le chaos, communit avec son père, récupère son royaume, monte dans les cieux, se transforme en un être divin.... ; les formes que prend la représentation de ce moment précieux sont multiples; mais quelle que soit la forme, le héros dévoile son véritable visage : il est l'homme cosmique, éternel, l'homme qui habite en chacun de nous, celui qui a nourri l'esprit des hommes depuis la nuit des temps, et qui continuera de nous pousser –depuis les profondeurs de notre psyché– à éveiller les restes de l'éternité qui habitent en nous⁵⁹. Il est la figure *archétypique* gravée dans notre structure mentale et dont la mission consiste à nous projeter sur l'infini, vers le divin.

1.1.3 - Le *monomythe* (Niveau narratif du mythe)

-Qu'est-ce que le *monomythe* ? Définition de Campbell

Nous avons vu que Campbell, après avoir comparé et interprété psychologiquement nombre de mythes et contes de fées, en arriva à conclure qu'il existe entre eux de nombreux éléments communs se répétant de manière presque obligée. Parmi ces derniers éléments, il y en a un qui se détache : un patron général de motifs et d'événements essentiels au mythe. Ce patron, valable en général pour tous les mythes, que Campbell nomma *monomythe*, est composé des phases essentielles de toute aventure héroïque, considérées avant et surtout sous l'angle de leur signification psychologique. Les événements constituant le mythe semblent, lorsqu'ils sont interprétés psychologiquement, avoir leur pendant dans les événements qui se déroulent lors du processus d'individuation. Le *monomythe*, en tant que patron général du mythe, peut varier en ce sens que le héros se voit échouer quelque part au

⁵⁸ « Jusqu'à présent, je me suis référé au mythe intégral du héros à l'intérieur duquel tout le cycle, depuis la naissance et jusqu'à la mort, est minutieusement décrit. Mais il faut reconnaître que dans chacune des étapes du cycle il y a des formes spéciales de l'histoire du héros applicables au point particulier atteint par l'individu lors du développement de la conscience de son *ego*, avec en outre le problème spécifique qui lui est soumis à un moment donné. Bref, l'image du héros évolue de telle manière qu'elle reflète chaque étape de l'évolution de la personnalité humaine. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 112)

⁵⁹ « D'après le témoignage de nombre de mythes, l'Homme Cosmique n'est pas seulement le point de départ mais aussi –et surtout– le point d'arrivée de toutes les vies, de toute la création. « Toute nature céréalière signifie du blé, tout trésor de la nature signifie de l'or, toute génération signifie l'homme », disait le sage médiéval Maître Eckhart. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 202)

cours de sa quête ou bien qu'il pousse celle-ci jusqu'aux dernières conséquences, les variations se présentant sous diverses formes et dans des proportions différentes⁶⁰.

Dans son ouvrage *Le Héros aux mille et un visages*, Campbell expose largement son concept de *monomythe* en s'appuyant –d'un bout à l'autre– sur des extraits pris dans de très nombreux mythes et contes de fées provenant d'époques et de lieux très divers afin d'exemplifier les différentes phases de son patron et de démontrer leur caractère constant dans les récits mythologiques. Sa méthode, basée aussi bien sur la mythologie comparée que sur la psychologie analytique⁶¹, ne néglige pas les différences évidentes (notamment les différences régionales, historiques ou contextuelles) existant entre les mythes ; mais, en soulignant les points communs, il en arrive à conclure que ceux-ci sont plus nombreux, plus significatifs et plus importants que les différences. Cette conclusion est plus évidente encore lorsqu'il analyse le sens psychologique des dits points communs, car c'est alors que les concordances du *monomythe* se révèlent être le résultat d'un patron psychologique – intrinsèque– sous-jacent à la psyché humaine, ce qui est observable dans le mythe, notamment, mais aussi dans l'activité inconsciente où dans le rituel.

Campbell décrit, dans l'ouvrage cité, le déroulement général du cycle de l'aventure héroïque dans les termes suivants : « *Le héros mythologique quitte sa hutte ou son château ; il est attiré, entraîné, ou bien il s'avance de son plein gré vers le seuil de l'aventure. Là, il heurte une ombre qui garde l'entrée. Le héros peut, soit battre cette force, soit se la concilier de manière à pouvoir pénétrer, vivant, dans le royaume de l'obscurité (bataille contre le frère, bataille contre le dragon, offertoire, enchantement), soit se faire tuer par l'opposant, et descendre ainsi jusqu'aux confins de la mort (démembrement, crucifixion). Une fois le seuil franchi, le héros progresse à travers un monde aux forces peu familières, quoique étrangement intimes, dont quelques unes le menacent (épreuves), tandis que d'autres lui apportent un secours magique (auxiliaires). Lorsqu'il atteint le nadir du périple mythologique, il passe une épreuve majeure et se voit décerner une récompense. Cette réussite peut être représentée par l'union sexuelle avec la déesse-mère du monde (mariage sacré), par la reconnaissance du père créateur (concorde entre le héros et le père), par sa propre divinisation (apothéose), ou encore –au cas où les forces seraient restées hostiles à son égard– par la soustraction qu'il fait du don faisant l'objet de sa quête (enlèvement de sa fiancée, vol du feu divin); d'une manière intrinsèque, il s'agit là de l'expansion de la conscience et par conséquent de l'expansion de l'être (illumination, transfiguration, liberté). Le dernier des travaux c'est le retour. Lorsque les forces ont béni le héros, celui-ci progresse désormais sous leur protection (émissaire) ; dans le cas contraire, il est traqué (fuite avec transformation, fuite avec obstacles). Au seuil du retour,*

⁶⁰ « Les variations ayant lieu à l'échelle du *monomythe* se dérobent à la description. Nombre d'histoires isolent ou amplifient visiblement un ou deux éléments typiques du cycle (le motif de l'épreuve, celui de la fuite, le rapt de la mariée) ; d'autres rassemblent un groupe de cycles indépendants en une seule série (à l'instar de l'Odysée). Des personnages ou des épisodes dissemblables peuvent fusionner, ou bien un seul élément peut se multiplier et reparaitre sous des multiples transformations. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 228)

⁶¹ « De même que le biologiste ne peut se passer d'anatomie comparée, le psychologue ne peut rien faire sans une « anatomie comparée de la psyché ». En d'autres termes, le psychologue se doit, en vue de sa pratique professionnelle, d'avoir acquis suffisamment d'expérience non seulement en matière de rêves et autres produits de l'activité inconsciente, mais aussi en matière de mythologie, au sens large du terme. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 67)

les forces transcendantes doivent rester en arrière ; le héros refait surface en émergeant du royaume de la crainte (retour, résurrection). Le bien qu'il ramène restaure le monde (élixir). » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 227)

Cette description du déroulement général de l'aventure du héros mythologique –qui sert de base au *monomythe*– est applicable non seulement au mythe proprement dit, mais aussi à un grand nombre d'ouvrages appartenant aux « contes de fées », au fantastique, à la science-fiction, le mystère, l'horreur et, comme il sera montré dans la deuxième partie de la présente thèse, au *ciné-mythe*. Dans ces catégories, on trouve des œuvres qui « héritent » du mythe non seulement le déroulement général en question, mais aussi son contenu psychologique –ce qui les rapproche de manière plus évidente du mythe–. Cela expliquerait, dans une large mesure, que nombre d'œuvres audiovisuelles –sur lesquelles d'ailleurs, nous focaliserons notre attention– bien que présentant une structure et des contenus propres au mythe, appartiennent aux dites catégories. D'ailleurs, la manière dont certains écrivains de science-fiction et de fantasy, tels J.G. Ballard, Philip K. Dick et J.R.R. Tolkien, entendaient l'importance et le fonctionnement de leurs genres respectifs, fournira des notes importantes et utiles pour notre analyse concernant l'étroit rapprochement entre le mythe et lesdites catégories⁶².

Le concept de *monomythe*, comme son nom l'indique, implique que, abstraction faite des différences contextuelles, les mythes du monde conservent un contenu (psychologique notamment) stable et constant, largement étayé par les différents étapes du *monomythe*. Ainsi, tous les mythes s'avèrent être, dans leur essence, une répétition d'un grand thème, d'un mythe unique ancré dans l'esprit de l'homme depuis la nuit des temps. La reprise systématique de ce grand thème mythologique s'explique aisément du fait que le mythe et ses contenus prennent leur source dans des matériaux *archétypiques* qui découlent de la lutte

⁶² Les citations ci-dessous rendent compte de la conception, très singulière, qu'ont les auteurs cités de la science-fiction et de l'imaginaire.

Ballard : « La modalité de l'imaginaire, à l'œuvre aujourd'hui dans la science-fiction, n'est pas quelque chose de nouveau. Homère, Shakespeare et Milton inventèrent d'autres mondes pour parler du nôtre. La science-fiction en tant que genre isolé ainsi que sa réputation douteuse sont des phénomènes récents. (...) Parmi les thèmes que le roman traditionnel a négligés, on compte notamment, sans aucun doute, la dynamique des sociétés humaines (le roman traditionnel tend à les présenter comme étant statiques) d'une part, et la place de l'homme dans l'univers, d'autre part. Que ce soit de manière naïve ou crue, la science-fiction tente pour le moins d'encadrer dans un contexte philosophique ou métaphysique les événements les plus marquants de nos vies et de nos consciences. (...) Pourtant, je n'étais pas satisfait de l'attachement de la science-fiction envers deux thèmes majeurs : l'espace extérieur et le futur lointain. Dans un but emblématique et théorique, je nommai « espace intérieur » le nouveau territoire que je souhaitais explorer : ce domaine psychologique (présent dans, par exemple, les tableaux surréalistes) où le monde extérieur –la réalité– et le monde intérieur –l'esprit– se rencontrent et fusionnent. »

K. Dick : « I became interested in writing stf when I saw it emerge from the ray gun stage into studies of man in various types and complexities of society. » / « J'ai commencé à m'intéresser à écrire de la science-fiction lorsque je l'ai vue franchir l'étape des pistolets laser et s'engager dans la voie des études sur l'homme confronté à des sociétés diverses et les complexités qui en découlaient. » (Dick, 1953)

Tolkien : « La magie de Fantasy n'est une fin en soi ; son pouvoir réside en ses manifestations ; parmi celles-ci, on compte l'exaucement de certains vœux primordiaux dont celui de parcourir les profondeurs du temps et de l'espace ; un deuxième vœu est (comme nous le verrons) celui de maintenir la communion vis-à-vis d'autres êtres vivants. » (Tolkien, 2007, p. 116)

Sous réserve de parler plus loin avec plus de détail sur les relations entre science-fiction, imaginaire et mythe, les citations ci-dessus laissent voir que l'importance accordée par ces auteurs à leur genre respectif, n'est pas due qu'à une filiation stylistique pure et simple mais qu'elle relève de la capacité des dits genres à créer des métaphores concernant l'homme : sa psyché, sa société et son monde.

constante et éternelle que mène l'homme dans sa quête d'un idéal, l'idéal du héros mythologique mais aussi celui du saint : la transcendance, la quête d'une existence se situant au-delà des limites de l'humanité. Il y a lieu de préciser que, lorsqu'on dit transcendance, la totalité ne saurait être laissée de côté du fait que l'homme, entraîné dans cette quête éternelle, semblerait vouloir communier *re-ligieusement* avec le monde, se *re-unir* avec le monde.

Dans le cadre du mythe, la communion avec le monde (communion à l'échelle individuelle –le parcours intérieur, psychologique–, mais aussi communion à une échelle plus large –le parcours extérieur, cosmique-) et la transcendance constituent le but du héros ; il s'agit en effet des grands thèmes mythologiques qui semblent hanter l'humanité toute entière même dans des domaines allant au-delà de la sphère du mythe. Il n'est donc pas gratuit que les trois grandes étapes du *monomythe* dérivent du rituel, et que l'aventure du héros, du fait qu'elle représente généralement un parcours orienté vers la divinité (vers la transcendance dont celle-ci a la garde), tienne, au bout des comptes, de la nature de la quête que l'on peut observer dans la pratique monacale de bon nombre de religions. Ainsi, mythe, rituel et religion semblent puiser leurs matériaux dans une source *archétypique* commune : l'inconscient collectif.

Il faut préciser que le *monomythe*, bien que soulignant la succession d'événements constituant l'aventure du héros –c'est-à-dire, la composante narrative–, met l'accent sur deux éléments, essentiels pour le mythe junguien, qui relèvent davantage de la dimension non-narrative. Le premier concerne la signification psychologique à partir de laquelle se déterminent les différentes phases du *monomythe* et se regroupent les événements se déroulant dans le cadre de celles-ci. Le second élément relève de la présence de nombreux symboles dans le *monomythe*, ceux-ci étant étroitement liés à la composante psychologique.

Ainsi, considéré du point de vue du *monomythe*, le mythe se révèle être un produit récurrent dans les cultures, qui se répète inlassablement, mutant dans sa forme, et empruntant des canaux d'expressions différents à chaque fois, sans pour autant modifier ses contenus essentiels.

-Les étapes du *monomythe*

C'est donc à partir de la synthèse du cycle de l'aventure héroïque que Campbell organise son *monomythe* sur trois grandes étapes qui font pendant aux phases générales des rites initiatiques : *séparation-initiation-retour*. Dans *Le Héros aux mille et un visages*, Campbell décrit ces étapes dans les termes suivants :

« La première grande étape, la *séparation* ou *départ*, sera présentée (...) en cinq sous-parties :

- 1) « L'Appel de l'Aventure » ou les évidences de la vocation du héros ;
- 2) « Le Refus de l'Appel », ou la folie de se séparer du dieu ;
- 3) « L'Aide Surnaturelle », le secours inattendu prêté à celui qui a choisi de s'engager dans la voie de l'aventure ;
- 4) « Le Franchissement du premier Seuil », et

5) « Le Ventre de la Baleine », c'est –à-dire le passage dans le royaume de la nuit.

L'étape concernant les *épreuves et les victoires lors de l'initiation* comportera (...) six sous-parties :

- 1) « La Route des Épreuves », ou le côté dangereux des dieux ;
- 2) « La Rencontre de la Déesse » (*Magna Mater*), ou la joie de l'enfance retrouvée ;
- 3) « La Femme en tant que Tentation », le péché et l'agonie d'Œdipe.
- 4) « La Réconciliation avec le Père » ;
- 5) « Apothéose », et
- 6) « La Grâce Ultime ».

Le *retour et la réinsertion dans la société* –étape indispensable au flux continu de l'énergie spirituelle au sein du monde, et qui constitue la justification, depuis la perspective de la communauté, de la longue absence du héros– est généralement ce qui, pour celui-ci, apparaît comme étant la contrainte la plus redoutable. (...)

- 1) « Le Refus du Retour », ou le monde renié ;
- 2) « La Fuite Magique », ou la fuite de Prométhée ;
- 3) « Le Sauvetage du héros par le Monde extérieur » ;
- 4) « Le Franchissement du Seuil du Retour », ou le retour dans le monde ordinaire ;
- 5) « La Maîtrise des Deux Mondes » ; et
- 6) « Vivre dans la Liberté », nature et fonction de la grâce ultime. »

(Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, pp. 33-35)

Voilà le canevas que l'on retrouvera à chaque fois dans le *ciné-mythe*. Il s'agit du schéma général du déroulement de l'aventure héroïque et des événements les plus récurrents et significatifs du point de vue psychologique, mais ce n'est pas le tout. Bien que Campbell ait toujours gardé à l'esprit, lors de l'élaboration du *monomythe*, la valeur psychologique de l'aventure du héros, le schéma en question, considéré isolément, semble mettre en relief la succession d'événements. Or, le symbole, de par sa présence, élargit le panorama du mythe en soulignant son contenu *archétypique* ; c'est grâce au symbole que l'expression des « vérités » du mythe voit le jour. Le symbole se constitue en composante fondamentale du mythe allant de pair, par la même occasion avec l'imaginaire et l'exagération.

1.1.4 - Le symbole dans le mythe (Niveau non-narratif du mythe)

« Viatcheslav Ivanov fit des commentaires pénétrants et judicieux à propos de l'indivisibilité de l'image artistique (qu'il nomme « symbole ») :

Un symbole ne l'est véritablement que lorsque son sens est intarissable et illimité, que lorsqu' il émet, par l'intermédiaire de son langage mystérieux (hiératique et magique), fait d'allusions et d'insinuations, quelque chose qui ne peut être énoncé, quelque chose qui ne relève pas de la parole. Il affiche moult visages et idées tout en restant, dans le fond, impénétrable... Le symbole ne peut être ni formulé ni explicité ; si bien que, face à leur sens, qui reste entièrement secret, nous nous retrouvons dans

l'impuissance.» (Tarkovski, 1989, p. 47)

-Le langage de l'inconscient - Symbole, mythe et psyché

Le rêve constitue l'expression la plus quotidienne et la plus courante de l'inconscient ; il est inséparable de la vie psychique de l'homme⁶³. Son langage, unique, est constitué d'une profusion de symboles, d'éléments appartenant au domaine de l'imaginaire ainsi que d'événements s'écartant de la logique propre de l'état de veille⁶⁴. Cet aspect rocambolesque et merveilleux du rêve l'oppose, d'emblée, à la réalité telle qu'on la perçoit consciemment car la logique et les lois des rêves vont à l'encontre de l'expérience que l'on a du monde concret⁶⁵. Or, paradoxalement, l'imaginaire et les symboles propres au rêve semblent être les moyens privilégiés grâce auxquels il nous est donné d'accéder à un autre monde : le monde intérieur de l'homme⁶⁶ ; car il n'est pas rare que les rêves les plus merveilleux et invraisemblables bouleversent le rêveur dès lors que celui-ci réalise –peut-être intuitivement– qu'au-delà de la façade du rêve, imprégnée par l'imaginaire et le symbolisme, reste caché le reflet le plus fidèle et le plus net de son être : l'empreinte de ses préoccupations et de ses aspirations les plus profondes⁶⁷.

L'humanité a rarement négligé l'importance du rêve et de ses symboles en tant que reflets majeurs de l'inconscient ; c'est pourquoi ils ont toujours constitué la matière première sur laquelle les chamans, guérisseurs et autres guides spirituels ont compté afin de sonder les tréfonds de l'esprit humain. Aujourd'hui, ces éléments constituent, pour le psychologue analytique, l'une des portes principales donnant accès à la psyché du patient, le rêve et ses symboles ne sachant pas mentir, à condition qu'ils soient interprétés correctement.

Autant le rêve –produit de la vie psychologique individuelle– grouille de symboles et formes fantastiques, autant le mythe –reflet de l'activité de l'inconscient collectif– compte ces deux éléments parmi ses principales composantes qui, d'ailleurs, constituent le fondement de son langage. Toute personne plongeant dans l'étude du mythe se retrouvera face à une myriade de faits fabuleux et de figures symboliques qui, après analyse de leur sens, révèlent

⁶³ « Lorsqu'on veut étudier la faculté de l'homme de créer des symboles, les rêves s'avèrent le matériau le plus essentiel et accessible à cette fin. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 32)

⁶⁴ « En règle générale, l'aspect inconscient de tout événement nous est révélé par le rêve, non pas comme une pensée rationnelle mais comme une image symbolique. Historiquement, c'est l'étude des rêves qui, la première, favorisa l'investigation par les psychologues de l'aspect inconscient des phénomènes de la psyché consciente. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 23)

⁶⁵ « Les images qui surgissent dans les rêves sont bien plus pittoresques et vivantes que les concepts et expériences appartenant à l'état de veille qui font leur pendant. L'une des causes étant que, dans le rêve, lesdits concepts sont à même d'exprimer leur signification inconsciente. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 43)

⁶⁶ « J'ai suggéré que les rêves ont une fonction de compensation. Cette supposition implique que le rêve est un phénomène psychique normal qui transmet à la conscience les réactions ou les impulsions spontanées de l'inconscient. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 67)

⁶⁷ « Le langage et les « gens » de l'inconscient sont des symboles, les moyens de communication étant les rêves. Par conséquent, l'examen de l'homme et de ses symboles est, de fait, l'examen du rapport de l'homme à son propre inconscient. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 12)

un contenu d'ordre psychologique ou plus exactement –pour le cas du mythe– un contenu d'ordre essentiellement psychologique collectif.

L'imaginaire est inhérent au mythe et à la religion ; tous les héros mythologiques communient avec des forces fabuleuses ; tous les prophètes se retrouvent entourés de prodiges extraordinaires et tous les chevaliers errants s'aventurent infailliblement dans un bois enchanté. Mais si l'imaginaire n'attribue aucun sens au symbole, alors le mythe et la religion ne sont que des récits merveilleux, un simple recueil de choses extravagantes. Or, l'imaginaire pur et simple n'est pas responsable si les symboles du mythe et la religion ravissent l'esprit de l'homme. Lorsque les formes symboliques représentant les conquêtes et prodiges du héros sont saisies comme étant des événements psychologiques fondamentaux de la psyché humaine, alors le mythe et la religion apparaissent comme la carte du royaume de l'inconscient collectif, et dévoilent peu à peu leur sens profond et secret. Et c'est justement ce sens qui éveille en notre psyché ses fibres sensibles car il renvoie, comme Jung l'a prouvé, aux formes *archétypiques* gravées dans l'inconscient de l'humanité toute entière depuis la nuit des temps. De plus, le sens des symboles du mythe nous donne l'occasion d'effleurer une partie essentielle de notre être, laquelle reste toutefois, par définition, floue : l'inconscient. La plupart du temps, aussi bien dans le rêve que dans le mythe, l'imaginaire n'est une fin en soi ; l'imaginaire vient combler le besoin que l'on a d'avoir un symbole.

Nous avons vu que le rêve et le mythe s'articulent grâce à des symboles intimement liés à l'imaginaire, et qu'ils construisent leur langage à partir des dits symboles. Etant donnée l'importance fondamentale de la présence du symbole pour le mythe et le rêve –reflets majeurs de la psyché humaine–, il y a lieu de supposer que le symbolisme –et l'imaginaire qui va de pair– est le moyen naturel et optimal par lequel se manifeste l'inconscient, comme si cela découlait d'un principe physiologique ancré dans l'esprit humain⁶⁸. Cela s'avère impossible de penser un rêve ne contenant pas un minimum d'éléments imaginaires ou symboliques ; il en est de même du mythe, qui se sert, de manière obligée, de ces deux éléments. Les rêves et les mythes sont indissociables de la vie humaine, et de ce fait ont toujours eu recours au symbole et à l'imaginaire.

La présence majeure du symbole et de l'imaginaire dans le mythe et le rêve est évidente ; il faut toutefois se demander pourquoi les deux premiers sont aussi fondamentaux pour les deux seconds. Essayons d'éclairer cette relation.

- Le langage indirect de l'imaginaire - Son rôle et son importance

Considérons d'abord l'imaginaire. D'emblée, une question fondamentale s'impose : pourquoi, en parlant du rêve et du mythe, sommes-nous confrontés à un langage imaginaire-indirect et non à un langage réaliste-direct ? On peut avoir une ébauche de réponse si l'on constate que les phénomènes dépeints par le rêve et le mythe ne sont ni des phénomènes concrets ni des phénomènes matériels. Bien au contraire, il s'agit de phénomènes abstraits et

⁶⁸ « L'inconscient, quoi qu'il soit, constitue un phénomène naturel produisant des symboles qui ont une signification. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 102)

intangibles, appartenant à une réalité intérieure qui, en tant que telle, ne peut ni se matérialiser ni se montrer avec la même clarté que la réalité concrète. Etant donné la nature de ces phénomènes, un langage direct et réaliste se heurte à des situations dont les caractéristiques dépassent largement les ressources descriptives dont il dispose.

Lorsque l'on essaie de décrire ces phénomènes abstraits, on se rend vite compte des difficultés qu'ils présentent : ils sont flous, changeants ; ils échappent à la logique du monde matériel, et, surtout, restent cachés du fait qu'il s'agit de phénomènes inconscients ; ces phénomènes ne peuvent être entièrement connus ni saisis aussi aisément que les phénomènes concrets. En d'autres mots, nous sommes face à des situations empêchant toute possibilité d'appréhension directe⁶⁹ et de communication par la parole ; tout le contraire des situations qui assurent leur transmission au moyen d'un langage réaliste. L'inconscient ne peut communiquer ses contenus que par le biais de subterfuges –le symbole, l'imaginaire– qui ne sauraient être que des indicateurs d'un phénomène inconscient lequel, pour l'essentiel, reste occulte⁷⁰. Les faits psychologiques évoqués par ces formes ne peuvent pas être saisis par celles-ci ; ils ne peuvent être mis en évidence que de manière indirecte.

Face à cette situation, l'imaginaire s'avère (grâce à sa versatilité, qui permet de dépasser les limites de l'ordinaire et de la logique grâce à son langage indirect construit sur des indications floues, tout à fait pertinentes lorsqu'il s'agit de décrire l'« inconnu » des contenus inconscients) plus adéquat que le réalisme pour rendre compte de l'activité floue et changeante de l'esprit humain.

Dès que l'on rentre dans le domaine –abstrait– de l'inconscient humain, le réalisme fait montre de son incapacité à dépeindre le monde psychologique. En effet, l'inconscient, par définition, ne saurait être expérimenté moyennant la perception réaliste ; il exige un langage s'adaptant à ses formes à lui –floues–, qui changent et évoluent constamment. D'ailleurs, la réalité est conçue de manière différente dans le monde psychologique par rapport au monde concret car, dans le premier, l'esprit est capable de manipuler le temps passant sans aucune réserve du passé au présent, d'entremêler à sa guise la subjectivité et l'objectivité, la réalité et

⁶⁹ « Mais, pourquoi –me dira-t-on– le rêve ne peut-il être clair et direct, et dire sans ambiguïté ce qu'il aurait à dire ? On m'a souvent posé cette question, et moi-même je me la suis posé aussi. (...) C'est comme si approcher la conscience avait pour effet d'« effacer » les contenus subliminaux de la psyché. Le niveau subliminal retient les idées et les images avec un niveau de tension beaucoup plus faible que celui qu'elles ont dans le niveau conscient. En situation subliminale, elles perdent de leur netteté ; les rapports entre elles sont moins logiques et plus vaguement analogues, moins rationnelles et, par conséquent, plus « incompréhensibles ». Cela est observable aussi dans toutes les situations analogues au rêve, qu'elles découlent de la fatigue, de la fièvre ou de l'absorption de toxines. Mais s'il arrive quelque chose ayant pour résultat d'accroître la tension de ces images, alors elles deviennent moins subliminales et, à mesure qu'elles approchent le seuil de la conscience, elles deviennent nettement plus définies. Ce fait nous amène à comprendre pourquoi les rêves s'expriment souvent par des analogies, pourquoi une image onirique s'infiltré dans une autre, et pourquoi ni notre logique ni notre mesure du temps, à l'œuvre durant l'état de veille, ne semblent être applicables. La forme que prennent les rêves est naturelle vis-à-vis de l'inconscient parce que le matériel avec lequel ils sont construits est emmagasiné, à l'état subliminal, précisément ainsi. (...) Bref, un rêve ne peut pas donner lieu à une pensée définie. S'il le faisait, il ne serait plus un rêve car il dépasserait le seuil de la conscience. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, pp. 63-64)

⁷⁰ « Ce qu'on a l'habitude d'appeler conscience civilisée s'est progressivement séparée –et continue de le faire– de ses instincts de base. Mais ils n'ont pas disparu pour autant. Ils ont simplement perdu le contact avec notre conscience, et ont dû se faire valoir par des moyens biaisés. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 83)

l'imaginaire ; bref, de « fausser » le monde concret par le biais du regard intérieur⁷¹. C'est pourquoi il est habituel que –outre les productions naturelles de l'inconscient –les réalisations se donnant pour but de dépeindre l'esprit humain emploient des langages et des structures s'adaptant à sa nature, lesquels langages et structures ont tendance à bannir la linéarité narrative, à imposer l'imaginaire au détriment du réalisme, à constamment métamorphoser les formes, à mettre la subjectivité en relief, et à employer le symbole comme axe de leur grammaire. Dans bon nombre de ces réalisations, on observe un paradoxe : l'imaginaire et les symboles s'avèrent être des moyens bien plus adéquats à la représentation de la réalité intérieure de l'homme –aussi bien personnelle que collective– que le réalisme le plus accompli⁷².

Dans son livre *Le Temps scellé*, le réalisateur soviétique Andreï Tarkovski, qui adapta plastiquement le langage cinématographique à la nature de l'esprit humain, affirme, à propos des limites du réalisme :

« Parfois, l'irréel absolu détient cette possibilité d'exprimer le réel. « Le réalisme », pour reprendre les mots de Mitia Karamazov, « est une chose horrible ». Et Valéry fit observer que c'est grâce à l'absurde que l'on peut dépeindre le plus parfaitement possible la réalité. L'art est un moyen de connaissance ; c'est pourquoi il a tendance à être réaliste –ce qui n'est évidemment pas la même chose que d'être naturaliste ou que de juste décrire les us et coutumes–. (Un prélude en Ré mineur de Bach est réaliste parce qu'il communique une vision de la vérité.) » (Tarkovski, 1989, pp. 152-154)

« On peut créer une scène avec une précision documentaire, habiller les personnages avec une précision naturaliste, soigner tous les détails de manière qu'ils soient la copie fidèle de ceux de la vie réelle ; le film que l'on obtiendra sera toutefois très éloigné de

⁷¹ « Les rêves ont une structure différente (de celle de la vie de tous les jours). Des images contradictoires et absurdes en apparence s'entassent sur le rêveur, la perception normale du temps est bouleversée, et les choses familières peuvent prendre une apparence fascinante ou bien menaçante.

Il peut sembler étrange que l'inconscient agence ses matériaux de manière différente de celle –si rigoureuse en apparence– que nous pouvons imposer à nos pensées pendant l'état de veille. Or, quiconque ferait un effort pour se souvenir d'un rêve, il se rendrait vite compte de ce contraste qui, de fait, est l'une des principales raisons qui expliquerait que les gens ordinaires trouvent les rêves si difficiles à comprendre. On n'y voit pas de sens, à en juger sur la base de l'expérience normale à l'état de veille ; du coup, on a tendance à les ignorer et à avouer que l'on est confus. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 39)

⁷² On observe, dans certaines œuvres de science fiction et de manière générale dans les littératures de l'imaginaire, un paradoxe qui met en évidence les limites du réalisme. Les mondes lointains, les sociétés extravagantes qu'on y dépeint peuvent s'avérer bien plus ressemblants –ils peuvent même atteindre des niveaux très profonds de la réalité– et, du coup, plus conformes à notre monde que les récits à caractère très réaliste. C'est le cas d'œuvres littéraires telles que *Les Voyages de Gulliver* (*Gulliver's Travels*) –allégorie satirique du XVIII^e siècle–, 1984 (*Nineteen Eighty-Four*), *Il est difficile d'être un dieu* (*Трудно быть богом*, *Trudno byt' bogom*) et *Fahrenheit 451* ; c'est aussi le cas des animations *Texhnolyze* et *Ergo Proxy* ; ou encore des romans graphiques *Le Monde d'Edena* et *V pour Vendetta* (*V for Vendetta*). Dans les œuvres citées, les situations imaginaires et exagérées qui y sont dépeintes construisent une image qui n'est autre que celle des sociétés qui les engendrèrent. Le réalisme n'est pas capable d'infiltrer d'autres niveaux, des niveaux abstraits, qui façonnent eux aussi le monde, ni même de dénoncer de manière contondante les graves problématiques concernant l'esprit humain, comme le font les œuvres dont il vient d'être question.

la réalité, il sera tout à fait conventionnel ; c'est-à-dire, il ne sera pas fidèle à la vie. »
(Tarkovski, 1989, p. 21)

Le film *Le miroir* (*Zerkalo*, 1975), du même Tarkovski, est une des œuvres employant un langage singulier, qui s'adapte à la nature des processus mentaux, à celle de la mémoire, du rêve et de l'inconscient. Le film tourne autour des souvenirs et des impressions d'Alekseï, un homme dont la vie se confond avec celle du réalisateur⁷³. Partant de cette base, l'œuvre suit la nature de la mémoire et de l'esprit en employant une séquentialité qui rebondit librement entre les temps narratifs ; elle fait une description des faits délibérément faussée par la subjectivité du personnage –réalisateur⁷⁴ ; elle approche le monde inconscient par l'intermédiaire de nombreuses séquences oniriques profuses en symbolisme. *The Tree of Life* (2011) de Terrence Malick, rend également hommage à la logique particulière de l'esprit en employant des ressources similaires : une temporalité en zigzag qui va jusqu'à intercaler, non linéairement, l'histoire personnelle dans l'histoire du Cosmos ; le portrait d'une « réalité » où priment le subjectif, le symbolique et le fantastique ; un large emploi du symbolique à différents niveaux⁷⁵.

Ces deux œuvres, dont les créateurs ont une importance majeure dans le cadre de notre exposé sur le *ciné-mythe*, rendent compte de la manière dont la plasticité cinématographique se marie avec l'imaginaire, ce qui est une condition pour toute œuvre qui a l'ambition de pénétrer dans la logique et les contenus de l'inconscient. Cet emploi de l'imaginaire, en adéquation avec la logique de l'esprit, se révélera être une constante dans le *ciné-mythe* ; si bien que la plupart des œuvres que nous analyserons appartiennent à des genres faisant amplement appel à l'imaginaire : la science-fiction, le merveilleux, l'horreur... Il convient de préciser ici, à propos des genres cités, que nous sommes confrontés à deux grands groupes de réalisations : d'une part, celles qui se servent de l'imaginaire comme d'un simple outil stylistique, comme d'un élément ayant pour but de distraire et d'étonner ; d'autre part, celles où l'imaginaire est une ressource permettant de dépeindre, de manière pertinente, des niveaux profonds de la réalité humaine, qu'elle soit individuelle ou sociale. C'est ce dernier groupe qui retiendra notre attention car c'est là qu'il est possible de trouver des œuvres qui se rapprochent du mythe, et qui partagent la structure et les contenus de celui-ci.

⁷³ C'est le père du réalisateur, le poète Arseni Tarkovski, qui fait la voix du père d'Alekseï.

⁷⁴ En guise d'exemple, une même actrice, Margarita Terekhova, joue la mère et la maîtresse d'Alekseï.

⁷⁵ « Le cinéma constitue une arme merveilleuse autant que dangereuse quand elle est utilisée par un esprit libre. Il est le meilleur instrument servant à dépeindre le monde des rêves, des émotions, de l'instinct. De tous les moyens d'expression humaine, le mécanisme producteur d'images cinématographiques est, de par son fonctionnement, celui qui ressemble le plus à l'esprit de l'homme ; mieux encore, celui qui imite le mieux le fonctionnement de l'esprit à l'état de sommeil. B. Brunius nous fait remarquer que la nuit qui envahit graduellement la salle équivaut à fermer les yeux : commence alors, sur l'écran et en l'homme, l'incursion dans la nuit de l'inconscience ; comme dans le rêve, les images apparaissent et disparaissent grâce à des fondus et des fondus au noir ; le temps et l'espace deviennent flexibles, rétrécissent et s'élargissent à volonté, l'ordre chronologique et les valeurs relatives de la durée ne correspondent plus à ceux de la réalité ; le rôle d'un cercle consiste à s'accomplir, en quelques minutes ou en plusieurs siècles ; les mouvements accélèrent les ralentissements. » (Buñuel, 1958, p. 2)

Par rapport au mythe, l'imaginaire a une vocation. La plupart du temps, ce dernier vient répondre au besoin que l'on a d'un symbole, et c'est pour cela qu'il est la charpente étayant des contenus visant l'inconscient humain. Tant et si bien que, trop souvent, des récits « imaginaires » peuvent paraître bien plus réels qu'un documentaire réalisé en bonne et due forme ; ils sont plus réels du point de vue de leur contenu spirituel et psychologique, même s'ils ne le sont pas du point de vue de leur contenu concret. Le symbole et l'imaginaire sont les éléments permettant au mythe de pénétrer dans le monde de la psyché humaine ; leur importance majeure réside dans le fait qu'ils se marient avec les formes de l'inconscient.

- Le problème de l'occulte dans les contenus de l'inconscient

Il est un thème, d'une importance essentielle par rapport au symbole, qu'il faut interroger plus minutieusement : le caractère occulte des contenus de l'inconscient. Le rêve et le mythe s'abreuvant dans une source inconsciente –furtive par définition– deux questions fondamentales surgissent : puisqu'étant occultes, comment établissons-nous le contact avec ces contenus ? Comment parler de l'invisible, de l'abstrait ?

L'inconscient est un espace inconnu auquel l'accès n'est pas aisé (la connaissance que nous avons de cet espace étant d'ailleurs restreinte) ; la plupart des phénomènes qui y ont lieu restent pour l'essentiel inconnus. Or, les aspects de notre être qui ont leur siège dans l'inconscient sont une composante tellement essentielle par rapport à nous –d'après Jung– qu'ils ne peuvent rester, paraît-il, tout à fait coupés de notre vie consciente⁷⁶. Si bien qu'ils se manifestent de manière timide et indirecte suivant diverses modalités allant du rêve au trouble psychologique. Dans le cadre de cette tentative de communication de la part de l'inconscient, le symbole joue un rôle de pont –rôle capital– du fait qu'il agit en tant qu'indication renvoyant à des phénomènes qui ont lieu au niveau de l'inconscient⁷⁷. C'est dans ses traits signifiants que le symbole recèle le mystère et la force des émanations inconscientes,

⁷⁶ L'école junguienne soutient que les manifestations spontanées de la psyché –dont les symboles du rêve et du mythe– ont pour fonction principale de rétablir l'équilibre, l'homéostasie, entre le conscient et l'inconscient. Celle-ci est un élément fondamental de la pensée junguienne et rend compte de la place prépondérante du processus d'individuation –en tant qu'idéal d'équilibre psychique– dans la psychologie analytique. Sous ce rapport, le symbole remplit une fonction organique qui n'est pas différente de l'autorégulation organique de tout être vivant. La citation ci-dessous en rend compte : « L'inconscient et le conscient doivent, en vue de l'équilibre mental et de la santé physiologique, être connectés intégralement, et par conséquent avancer de manière parallèle, leur séparation ou dissociation entraînant un bouleversement psychologique. Dans le même ordre d'idées, les symboles oniriques tiennent lieu de messagers –primordiaux– faisant le pont entre la partie instinctive –émettrice de messages– et la partie rationnelle de l'esprit humain, l'interprétation des dits messages ayant pour effet d'enrichir la conscience de telle sorte qu'elle réapprend à comprendre le langage des instincts qu'elle avait oublié. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 52)

⁷⁷ Il est plus qu'évident que dans le rêve, les symboles émergent naturellement, spontanément, inconsciemment. Leur source est de nature organique et de ce fait, ils sont gravés à même la structure du cerveau, se constituant ainsi en axe de la grammaire de l'inconscient.

Quant aux symboles du mythe, leur genèse n'est pas aussi nette, celui-ci n'étant pas aussi spontané que le rêve. D'autre part, sa genèse s'opère largement de manière consciente. Pourtant, la nature *archétypique* des symboles mythiques laisse présumer qu'ils se génèrent aussi dans un socle structurel identique à celui de l'esprit –collectif– humain, et que lors de la construction –consciente– de mythes, une masse énorme de contenus provenant de l'inconscient est mise en jeu. Rêves, symboles et mythes entrent en ligne de compte dans la composition intégrale de l'être humain, et ce depuis la nuit des temps.

ce qui nous empêche de rester indifférents à sa fascination ; il ouvre ainsi une porte donnant sur notre vie intérieure et laisse couler les forces de la psyché. Le symbole agit comme une balise qui nous donnerait la possibilité de sonder les événements qui ont lieu dans les profondeurs de notre esprit. Son rôle essentiel est toujours le même, c'est un rôle d'indicateur ; le symbole n'est ni plus clair ni plus complet qu'un simple indice du fait qu'il n'est pas le phénomène psychologique auquel il renvoie. Toutefois, la fascination qu'il exerce sur nous nous rappelle, dans un registre *anamnésique*, la puissance de ces entités psychiques enfouies dans les profondeurs de notre esprit.

Essayons maintenant de répondre, sur la base de ce qui vient d'être énoncé, à notre première question : « comment établissons-nous le contact avec les contenus de l'inconscient ? » A moins que lesdits contenus ne fussent plus inconscients, ils resteraient inaccessibles à notre conscience, et par conséquent, il ne nous est donné de les saisir qu'à travers leurs manifestations : le rêve, le mythe, la pathologie mentale, le rituel ; autant de créations de l'homme, animées par l'inconscient. Toutes ces manifestations font invariablement appel au symbole qui, du coup, se constitue en axe de communication avec l'inconscient⁷⁸. Le contact avec l'inconscient ne peut se faire de manière directe ; le symbole devient alors l'intermédiaire par lequel la psyché rapproche ses contenus de notre conscience⁷⁹. Le symbole que reflète la psyché humaine possède des caractéristiques essentielles qui le rendent approprié à la communication avec l'inconscient. Ces caractéristiques seront abordées dans la sous-partie suivante.

Quant à la deuxième question : comment parler de l'invisible, de l'abstrait ?, il y a tout lieu de croire que l'esprit, devant le caractère fuyant et flou de ses propres contenus, fait appel à la métaphore : la substitution d'un élément pour un autre. Là encore, le symbole entre en ligne de compte car il se constitue en métaphore d'entités et processus mentaux⁸⁰ grâce en grande partie au caractère fabuleux des représentations psychologiques. Or, le symbole du rêve et du mythe, n'est réductible à des interprétations univoques –prises dans un dictionnaire de symboles– ; bien au contraire, il est large, indéfinissable, non délimitable, tout comme les entités mentales auxquelles il renvoie. De fait, le symbole propre au rêve et au mythe possède des caractéristiques singulières parce qu'il partage avec lesdites entités mentales des traits tels que l'indéfinissable, l'insaisissable, ainsi que leur nature occulte. Cela se révèle être tout à fait cohérent car l'inconscient, le lieu où demeurent ces entités, possède les mêmes caractéristiques.

⁷⁸ « Je dois faire remarquer que les symboles ne se produisent pas que dans les rêves. Ils apparaissent dans toutes les manifestations psychiques, quelle que soit leur catégorie. Il est des pensées et des sentiments symboliques, des situations et des actes symboliques. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 55)

⁷⁹ « L'existence psychique se reconnaît seulement par la présence de *contenus consciencialisables*. » (Jung, The Collected Works of C.G. Jung: The Archetypes and the Collective Unconscious, 1969, p. 4)

⁸⁰ « Il faudrait préciser la catégorie du matériau subliminal à partir duquel les symboles de nos rêves peuvent se produire spontanément. Ce matériau subliminal peut être constitué de tous les désirs, pulsions et intentions ; de toutes les perceptions et intuitions ; de toutes les pensées, rationnelles et irrationnelles ; de toutes les conclusions, inductions, déductions et prémisses ; et de tout l'éventail de sentiments. Quelques-uns de ces composants, ou bien tous, peuvent prendre la forme d'un inconscient partiel, temporel ou constant. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 37)

1.1.5 - Les symboles du mythe et leurs caractéristiques

Nous avons vu que l'imaginaire est fondamental par rapport à la manière dont l'inconscient communique ses contenus car le premier s'adapte à la nature des phénomènes mentaux. Le symbole, lui vient compléter les mécanismes d'expression de l'inconscient en agissant en tant que principal fournisseur de contenus. En généralisant et en laissant de côté l'énorme interaction entre l'imaginaire et le symbole (car il est difficile de savoir dans quelle mesure l'imaginaire devient symbole, et dans quelle mesure le symbole appartient au domaine de l'imaginaire), nous pouvons avancer que le premier correspond au véhicule tandis que le second fournit les contenus de la communication inconsciente.

Bien que le symbole dans le mythe ressemble énormément au symbole dans le rêve – du fait que tous deux émergent d'une source inconsciente –, il est une série de caractéristiques propres au seul symbole mythique. Elles revêtent une importance majeure car ce sont elles qui constituent le tissu du mythe, sa forme et son sens. On retrouve ces caractéristiques dans le *ciné-mythe*, avec toutefois une singulière symbiose par rapport à l'audiovisuel. C'est pourquoi il est indispensable de les mettre en évidence.

- Le symbole archétypique

« Les complexes personnels ont pour effet de produire seulement une inclination personnelle. En revanche, les *archétypes* créent des mythes, des religions et des philosophies qui influencent et caractérisent des nations entières ainsi que des périodes de l'histoire. Nous considérons les complexes personnels comme des compensations de l'unilatéralité ou de la défectuosité de la conscience ; de la même manière, les mythes de nature religieuse peuvent être interprétés comme étant une sorte de thérapie mentale des souffrances et des angoisses qui touchent l'ensemble de l'humanité. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 32)

Le mythe émerge de l'inconscient collectif ; il en est de même de ses symboles. Par ailleurs, étant donné que le concept d'inconscient collectif suppose l'existence de traits psychologiques identiques partagés par l'humanité toute entière, on observe que les symboles du mythe représentent un contenu psychique constant et récurrent, primordial ; un contenu présent partout et à toutes les époques. Derrière ces symboles, on retrouve les thèmes fondamentaux du mythe, lesquels, selon Jung, relèvent de contenus constituant les axes de la psyché humaine ; de véritables portraits de l'éternel drame de l'homme. L'origine de ces symboles se situe dans les composants majeurs de l'inconscient collectif, dans ces patterns primordiaux de la psyché humaine que Jung appela *archétypes*.

L'*archétype*, l'un des concepts clé de la psychologie analytique, est un patron primitif d'énergie psychique, une structure ou prédisposition mentale de représentation à priori qui se traduit en une tendance –l'instinct– à créer des représentations déterminées, porteuses d'une émotion psychique déterminée. L'*archétype* en soi n'est pas accessible à l'expérience qu'à travers ses produits : les *représentations* ou *symboles archétypiques*. Pourtant, bien que l'*archétype* agisse en qualité de matrice de représentations, il est irréprésentable en tant que partie inhérente à la structure mentale.

Derrière chaque motif ou *symbole archétypique* il y a un thème mythologique universel, inscrit dans l'esprit de tout un chacun⁸¹. C'est dans ce sens qu'il faut entendre l'*archétype*, sa tendance à créer des représentations devant être considérée comme quelque chose d'inné, comme une image primordiale de la psyché. Cela est facile à appréhender du fait que l'on ne peut saisir le concept d'*archétype* sans passer par le concept –proposé également par Jung– d'inconscient collectif⁸² : une base psychologique partagée par l'humanité, innée (contrairement à l'inconscient personnel qui se construit essentiellement à partir de l'expérience), constituée de contenus psychiques primaires, laquelle se manifeste notamment au travers de *symboles archétypiques*. L'inconscient collectif et l'*archétype* ont une base génétique ancrée dans la structure de l'esprit humain. L'observation faite par Jung concernant la répétition constante de certains principes dans les mythes et religions du monde l'amena à supposer l'existence d'un inconscient collectif. Élément crucial dans le mythe, l'*archétype* fait également ressentir sa présence dans le domaine de la religion⁸³, et il n'est pas rare qu'il se manifeste aussi dans les rêves.

Bien que, par définition, l'*archétype* possède une valeur psychologique constante, la forme symbolique qu'il adopte varie d'un lieu à l'autre adoptant un grand nombre de formes diverses qui dépendent, dans une large mesure, des particularités et du niveau de développement de la civilisation d'où elles émergent. Malgré leur caractère polymorphe, ces formes symboliques évoquent, de par leurs caractéristiques intrinsèques, des notes et des contenus renvoyant à l'*archétype* représenté, qui conserve, lui, sa caractéristique de constante psychologique⁸⁴.

Cela dit, il faut souligner que le symbole n'est pas l'*archétype* mais le produit de ce dernier⁸⁵. Ainsi, un *archétype* peut se manifester sous des formes symboliques diverses⁸⁶. Par

⁸¹ « (Les *archétypes*) n'ont pas d'origine connue ; ils se produisent n'importe quand et n'importe où dans le monde, quoique il faille repousser la possibilité de transmission par descendance directe ou de « fertilisation croisée » par migration. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 69)

⁸² « Les contenus inconscients collectifs sont des types archaïques ou, mieux encore, primitifs. » (Jung, The Collected Works of C.G. Jung: The Archetypes and the Collective Unconscious, 1969, p. 5)

« Les contenus de l'inconscient collectif, nous les nommons *archétypes*. » (Jung, The Collected Works of C.G. Jung: The Archetypes and the Collective Unconscious, 1969, p. 4)

⁸³ « Toutes les doctrines secrètes tentent d'appréhender l'invisible devenir psychique et revendiquent leur autorité dans la matière comme étant la plus élevée. Ce qui est vrai pour ces doctrines primitives l'est encore plus pour les religions prédominantes à l'échelle mondiale. Elles recèlent un savoir primaire révélé, et ont su exprimer, par des images magnifiques, les secrets de l'âme. » (Jung, The Collected Works of C.G. Jung: The Archetypes and the Collective Unconscious, 1969, p. 7)

⁸⁴ Il est facile de constater la similitude entre la théorie des *archétypes* de Jung et la philosophie platonique, notamment en ce qui concerne la théorie des Idées. Idées platoniques (*idea, eidos*) et *archétypes* junguiens sont, au même titre, des modèles primordiaux ; les premières étant des modèles primordiaux des choses ; les seconds, des modèles primordiaux de l'âme. Tous deux sont des « vérités que l'âme possède de manière innée », et que l'on ne peut connaître par l'intermédiaire de l'expérience directe, qu'ils transcendent. Néanmoins, il est possible de les connaître à travers leurs émanations qui, quoique corrompues par rapport à leur modèle primordial, ne perdent jamais leur capacité à évoquer celui-ci. Les émanations, elles, sont accessibles à la conscience et à l'expérience, les émanations des Idées étant les objets, celles des *archétypes* étant les *symboles archétypiques*. Puisque l'esprit ou l'âme conservent un souvenir de ces structures, il est possible de les approcher par un travail intérieur ; c'est ce que Platon appela *anamnèse*. Carl Jung écrit : « Archétypus est une paraphrase de l'*είδος* platonique ». (Jung, The Collected Works of C.G. Jung: The Archetypes and the Collective Unconscious, 1969, p. 4)

exemple, l'*archétype* de l'*ombre* –l'inconscient refoulé– peut se représenter par le double, le *doppëlganger*, le *nahual*, le gémeau, la bête ; l'*archétype* du *Selbst* –la totalité– peut adopter la forme du *mandala*, de la quaternité, de l'élixir divin ; l'*anima* –*archétype* du féminin dans l'inconscient masculin– peut être représenté sous la forme de la mère universelle/mère de Dieu, de la princesse, de la sorcière, de la femme primordiale ; l'*archétype* du *senex* –le guide– peut prendre la forme du magicien, du guide, du vieux sage. La forme symbolique que prendra l'*archétype* (et que nous appellerons *symbole archétypique*) dépendra, dans une large mesure de l'état de la relation qu'il entretient avec la civilisation ou la personne concernées⁸⁷.

Encore une précision importante à faire par rapport à l'*archétype*. Bien que Jung ait défini des *archétypes-clé* tels que l'*ombre*, le *Selbst*, l'*anima*, l'*animus*, il ne les considéra jamais comme des entités bien différenciées à l'intérieur de la psyché mais comme des entités entremêlées dont les frontières sont purement typologiques⁸⁸. C'est pour cette raison qu'il ne dressa jamais de liste exhaustive d'*archétypes* car il supposa toujours l'existence d'autres *archétypes* que ceux qu'il étudia.

Les *symboles archétypiques* rencontrés dans le mythe surgissent d'un contenu inconscient ; ils ont toutefois subi, dans une mesure plus ou moins large, un processus conscient de transformation, en s'intégrant dans une tradition ou même un dogme. Dans ces circonstances, l'*archétype* se manifeste à l'intérieur du mythe sous une forme particulière à l'intérieur de laquelle les contenus, émanés à l'origine de l'inconscient collectif, se transforment en symboles accessibles à la conscience, et sont par conséquent susceptibles d'être réélaborés⁸⁹. Il n'est pas rare que, lors de ce processus, les *symboles archétypiques*

⁸⁵ « Le terme « *archétype* » est souvent entendu à tort, comme s'il signifiait certains motifs ou certaines images mythologiques déterminés. Or, ces derniers n'étant que des représentations conscientes, il serait absurde de supposer que ces figurations, variables, soient héréditaires. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 67)

⁸⁶ « L'*archétype* est une tendance à construire de telles représentations d'un motif, des représentations pouvant varier de manière très importante dans le détail sans pour autant trahir leur modèle de base. Il existe, par exemple, nombre de représentations du motif du *conflit fraternel* ; or, le motif en soi reste toujours le même. Mes critiques ont supposé, à tort, que je me réfère à des « représentations héritées », et ont, du coup, rejeté l'idée de l'*archétype* qu'ils ont considéré comme une pure et simple superstition. Ils n'ont pas su tenir compte du fait que si les *archétypes* étaient des représentations générées dans notre conscience (ou s'ils étaient acquis consciemment), il est sûr et certain que nous les comprendrions et que nous ne serions pas déconcertés, ni même étonnés, lorsqu'ils se révéleraient à notre conscience. Certes, ils constituent une tendance, au même titre que l'impulsion des oiseaux à construire leur nid. (...) Ils se produisent n'importe quand et n'importe où dans le monde. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, pp. 67-68)

⁸⁷ « Une autre modalité d'expression bien connue des *archétypes* et celle qui concerne le mythe et la légende. Or, ici aussi, il s'agit de formes façonnées de manière spécifique et qui ont été transmises à travers des laps importants de temps. Par conséquent, le concept « *archétype* » peut s'appliquer seulement de manière indirecte aux représentations collectives car il désigne vraiment des contenus psychiques n'ayant pas encore été soumis à aucune élaboration consciente et parce que, de ce fait, il représente une donnée immédiate. (...) En revanche, sa manifestation immédiate, telle qu'elle se produit dans les rêves et les visions, est beaucoup plus individuelle, incompréhensible ou naïve que dans le mythe, par exemple. L'*archétype* représente essentiellement un contenu inconscient qui, en devenant conscient, se modifie en fonction de chaque conscience individuelle dans laquelle il émerge. » (Jung, The Collected Works of C.G. Jung: The Archetypes and the Collective Unconscious, 1969, p. 5)

⁸⁸ « De même que le biologiste a besoin de l'anatomie comparée, le psychologue, lui, ne peut rien faire sans une « anatomie comparée de la psyché. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 67)

⁸⁹ « Il existe une catégorie de symboles, nombreux, (on retrouve dans cette catégorie le symbole le plus important de tous) qui ne sont pas individuels mais collectifs de par leur nature et leur origine. Il s'agit notamment

s'obscurcissent et qu'ils soient accommodés ; le contenu visé reste toutefois le même et garde sa nature inconsciente, caché, floue, inépuisable. Le *symbole archétypique*, lui, reste floue et ne peut être saisi intégralement car il vise quelque chose de plus grand que lui et qui dépasse largement sa signification immédiate. Dans ce sens, il n'est qu'un indice qui conserve néanmoins une partie de la *numinosité* de l'*archétype* qu'il représente⁹⁰.

Le concept de *numinosité* est essentiel pour saisir la dimension vitale de l'*archétype* et de ses représentations⁹¹. Pour Jung, le *numen* est une force émotionnelle indissociable de l'*archétype* et de ses représentations⁹² ; l'influence de cette force sur l'être a une telle ampleur qu'elle peut être perçue comme une « possession » de la personnalité par l'*archétype*. Le *numen* est avant tout une composante émotionnelle qui, pour ce qui concerne le *symbole archétypique*, est indissociable de sa fonction de représentation ; elle n'est pas intellectualisable en tant qu'émotion, en tant que force vitale, et elle fait appel de manière directe au vécu, à l'expérience de l'*archétype*. C'est en ce sens que Jung affirme que les *archétypes* sont des tronçons de vie⁹³. Sous ce rapport, l'*archétype* et ses émanations ne sont pas réductibles à leur compréhension pure et simple. Si sa *numinosité* n'entre pas en ligne de compte, il restera incomplet. A propos d'*archétypes*, Jung explique : « Malheureusement, les quelques personnes ne niant pas l'existence des *archétypes* traitent ceux-ci comme étant de simples mots et laissent de côté leur réalité vivante. Lorsque leur *numinosité* s'est ainsi étiolée (de manière illégitime), commence alors le processus de substitution illimitée ; en d'autres mots, on glisse facilement d'*archétype* en *archétype*, ce qui donne lieu à une situation où les sens se confondent. Certes, les formes des *archétypes* sont interchangeableables dans une large mesure. Mais leur *numinosité* est un fait et représente la valeur d'un événement *archétypique*. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 99)

d'images religieuses. Le croyant admet que leur origine est divine, et qu'elles furent révélées à l'homme. Le sceptique, lui, affirme catégoriquement qu'elles furent inventées de toutes pièces. Tous deux sont dans le tort. Certes –comme l'affirme le sceptique–, les symboles religieux et leur concept firent l'objet d'une élaboration minutieuse et pleinement consciente. Certes également –comme le soutient le croyant–, leur origine est tellement enfouie dans le mystère des âges les plus reculés qu'il semble qu'elle n'est pas humaine. Or, de fait, ce sont des « représentations collectives » provenant des rêves de l'homme primitif et de l'imaginaire créateur. En tant que telles, ces images sont des manifestations involontairement spontanées ; elles ne sont aucunement des inventions intentionnées. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 55)

⁹⁰ « De tels symboles culturels conservent néanmoins une part très importante de leur *numinosité* ou « ensorcellement ». » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 93)

⁹¹ « L'apparition des archétypes revêt un caractère nettement numineux qu'il faut appeler spirituel, à défaut de ne pas vouloir l'appeler « magique ». » (Jung, The Collected Works of C.G. Jung: Structure & Dynamics of the Psyche, 1969, p. 195)

⁹² « Dans l'expérience pratique, (les *archétypes*) sont à la fois des images et des émotions. On ne peut parler d'*archétype* que lorsque ces deux aspects sont simultanés. Lorsqu'on n'a que l'image, alors, il ne s'agit que d'une image orale sans grande importance. Mais lorsqu'elle est porteuse d'émotions, l'image gagne en *numinosité* (ou énergie psychique), elle devient dynamique, et il devra en découler des conséquences d'une sorte quelconque. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 96)

⁹³ « Je me rends compte qu'il est difficile de saisir ce concept (d'*archétype*) car j'essaie d'employer des mots pour décrire quelque chose dont la vraie nature la rend indéfinissable de manière exacte. Or, puisque nombre de gens tiennent à considérer les *archétypes* comme des pièces d'un système mécanique qui peuvent être apprises par cœur, il faut insister qu'ils ne sont pas que des noms, ni même des concepts philosophiques. Ce sont des portions de la vie même, des images intimement reliées à l'individu vivant via les émotions. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 96)

La *numinosité* dépend pour une bonne partie de la relation que le *symbole archétypique* entretient avec l'*archétype* dont il émane ; le processus de réélaboration et de transformation de ces symboles peut brouiller ladite *numinosité*, et du coup, endommager son contenu et rendre floue sa force émotive. Il semblerait que plus l'interférence culturelle emmagasinée par un *symbole archétypique* est grande, plus le niveau de rapport à l'*archétype* originaire est faible ; il en est de même pour la *numinosité*. Il faut préciser que l'influence du *numen* ne se manifeste pas toujours de la même manière ; elle peut se manifester avec une force destructive à l'égard de la personnalité ou bien en tant que force guérisseuse.

- Le symbole en tant que représentation des phénomènes psychologiques

Le mythe s'exprime à travers le symbole car il ne réfère pas à une réalité purement physique ; la réalité spirituelle et psychologique, composante indispensable du mythe⁹⁴, a besoin du symbole –à l'instar des rêves– pour représenter le développement intérieur. Il n'y a pas que les symboles apparaissant au cours de l'aventure du héros qui doivent être considérés comme étant des émissaires de l'inconscient⁹⁵ ; l'aventure du héros en soi est avant tout un événement intérieur⁹⁶.

Le symbole du mythe est la représentation de l'insaisissable, de l'impalpable. C'est seulement grâce à lui que peuvent être représentés les phénomènes psychologiques⁹⁷, événements invisibles et abstraits mais que l'on peut toutefois sonder à condition de le laisser remplir son rôle de guide. Bien qu'impalpables, ces phénomènes possèdent une grande « réalité » puis qu'ils déterminent dans une large mesure le mouvement de notre vie et de nos actes. Ils se matérialisent dans nos actes et nos décisions ; ils arrivent même à prendre une forme concrète dans les tissus de notre organisme : la somatisation. Cela a lieu à l'échelle personnelle ; à l'échelle collective, lesdits phénomènes créent des religions.

Le fait que le *symbole archétypique* –celui qui appartient au mythe– agisse en qualité de représentation de phénomènes psychologiques s'explique du fait de la nature inconsciente de ceux-ci, et parce qu'ils siègent bien au-delà de l'intellect ; en outre, de par leur nature inconsciente, ils restent inconnus pour la conscience. Avec ces caractéristiques, il serait contradictoire que les phénomènes en question se manifestent directement et clairement car,

⁹⁴ « Les mythes sont avant tout des manifestations psychiques qui reflètent la nature de l'âme. » (Jung, The Collected Works of C.G. Jung: The Archetypes and the Collective Unconscious, 1969, p. 6)

⁹⁵ « Toutes les divinités visualisées ne sont autre chose que des symboles représentant les différents événements se produisant lors du Parcours. » *Shri-Chakra-Sambhara Tantra*, cité dans (Campbell, The Hero with a Thousand Faces (Commemorative Edition), 2004, p. 167).

⁹⁶ « C'est l'affaire de la mythologie et des contes de fées que de révéler les dangers spécifiques et les techniques de l'obscur parcours intérieur qui va de la tragédie à la comédie. C'est pourquoi les incidents relèvent de l'imaginaire et de l'« irréal » : ils représentent non des réussites physiques mais psychologiques. (...) La traversée du héros mythologique peut, éventuellement, être concrète mais elle reste, essentiellement, intérieure. » (Campbell, The Hero with a Thousand Faces (Commemorative Edition), 2004, p. 27)

⁹⁷ « Les symboles pointent vers des directions différentes de celles que nous envisageons par l'esprit conscient, et réfèrent par conséquent à quelque chose d'inconscient ou, du moins, de pas tout à fait conscient. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 90)

s'ils le faisaient de la sorte, ils ne seraient plus ni inconscients, ni inconnus. De telle manière que le seul moyen par lequel ils peuvent se dévoiler est celui de la représentation symbolique ; il s'agit là d'un subterfuge dont se sert l'esprit pour laisser apparaître, à notre intention, des bribes de contenu inconscient sans que celui-ci perde pour autant cet attribut. Puisqu'il représente quelque chose de flou, le symbole –avec son langage allusif et ouvert– est le moyen approprié à la représentation de l'activité de l'inconscient individuel –le rêve– et à celle de l'inconscient collectif –le mythe–. Dans ces deux domaines, le symbole incarne des forces inconscientes.

Cela dit, il y a lieu de souligner que le symbole propre au mythe n'est pas le phénomène psychologique qu'il représente⁹⁸. Il a été dit dans la sous-partie précédente que le *symbole archétypique* est une indication pointant le phénomène psychologique, lequel reste un événement inconscient. Or, bien qu'étant une indication, le symbole recèle dans ses caractéristiques une composante émotive émanant directement de l'événement psychologique auquel il renvoie, comme s'il s'en emparait partiellement. De telle sorte que, malgré son apparente imprécision, le symbole mythique contient une force psychologique majeure qui, lorsqu'elle est captée et expérimentée pleinement, est le plus souvent à l'origine d'un bouleversement intérieur. Ainsi, le mythe, avec la part d'imaginaire qui est associée à ses symboles, est une narration imprégnée d'un réalisme spirituel et psychologique.

En résumé, le symbole mythique agit en qualité de ressource permettant de représenter la réalité psychologique (collective) et spirituelle. Tout comme l'imaginaire, il est un élément conférant au mythe la capacité de pénétrer dans le monde de l'inconscient.

- Le symbole qui transcende l'appréhension intellectuelle

Surrounded by its choral rings,

Still far away. It was like

A new knowledge of reality.

Wallace Stevens , *Not Ideas About the Thing but the Thing Itself*

Entouré de ses anneaux de corail

Très éloigné encore, il était comme

Une connaissance nouvelle de la réalité.

Pas d'Idée à Propos de la Chose, mais la Chose Elle-même

⁹⁸ « Un symbole représente toujours quelque chose de plus que sa signification évidente et immédiate. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 55)

Le symbole mythique renvoie, lorsqu'il dépeint des entités appartenant à l'inconscient collectif, à des phénomènes que l'on ne connaît pas, que l'on ne comprend pas tout à fait, et qui ne se manifestent jamais clairement. Il s'agit d'un symbole irréductible à la compréhension rationnelle pure et simple car la psyché humaine se refuse d'être connue et dépasse l'intellect humain⁹⁹.

L'aspect *numineux* du *symbole archétypique* -qui est un phénomène émotif -n'est pas le seul à se dérober à l'intellectualisation ; les autres contenus représentés par le symbole ne sont jamais tout à fait précis, ils ne sont jamais montrés avec netteté ; on peut même aller jusqu'à affirmer, sans risquer de tomber dans l'exagération, qu'ils ne peuvent être connus intégralement. Nous avons affaire à un symbole vivant que ni la parole ni l'intellectualisation ne peuvent contenir¹⁰⁰. Même lorsqu'on atteint un haut degré de compréhension du symbole,

⁹⁹ « Ce que nous appelons symbole est un terme, un nom ou même une peinture susceptible d'être connu dans le cadre de la vie de tous les jours même s'il a des connotations spécifiques qui viennent s'ajouter à sa signification courante et évidente. Il représente quelque chose de vague, d'inconnu ou d'occulte à nos yeux. (...) Un mot, ou une image, est symbolique dès lors qu'il représente quelque chose de plus que sa signification immédiate et évidente. Il recèle un aspect « inconscient » plus large et qui n'est jamais défini avec précision ni tout-à-fait expliqué. Il n'est pas donné d'espérer de pouvoir le définir ou l'expliquer. Lorsque l'esprit entreprend l'exploration du symbole, il est conduit à des idées demeurant au-delà de la portée de la raison. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, pp. 20-21)

¹⁰⁰ « Le don, rapporté des profondeurs transcendantes, se rationalise rapidement et devient non-entité ; alors, se ravive le besoin qu'il existe un autre héros qui renouvellerait le monde. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 202)

« Il peut arriver qu'un homme se sente heureux d'avoir erré dans ce royaume (Fantasy), mais sa complétude et sa condition mystérieuse lient la langue du voyageur qui souhaiterait le décrire. » (Tolkien, 2007, p. 109)

« La définition d'un conte de fées -ce qu'il est ou ce qu'il devrait être- ne dépend donc pas d'aucune définition ni d'aucun récit historique d'elfes ou de fées, mais de la nature de Fantasy : le Royaume Dangereux lui-même et l'air qui souffle dans ce pays. Je n'essaierai ni de définir cela, ni de le décrire par voie directe. Il n'y a pas moyen de le faire. Fantasy ne saurait rester immobilisée dans un filet de paroles ; car une de ses qualités est d'être indescriptible, mais non imperceptible. » (Tolkien, 2007, p. 114)

Cela n'est pas gratuit si le cinéma japonais tient une place importante dans notre *ciné-mythe*. En effet, les influences culturelles –notamment le bouddhisme zen et le déni qu'il fait à l'égard de l'intellect comme moyen approprié à la compréhension du monde– ayant forgé la culture de cette nation marquèrent la tradition japonaise de leur empreinte, particulièrement en ce qui concerne la nature de ses symboles. A ce propos, Barthes écrit : « Le signe japonais est fort : admirablement réglé, agencé, affiché, jamais naturalisé ou rationalisé. Le signe japonais est vide : son signifié fuit, point de dieu, de vérité, de morale *au fond* de ces signifiants qui règnent *sans contrepartie*. » (Barthes, 1970)

On peut remarquer, dans la perspective de l'importance de l'audiovisuel, que dans la culture japonaise, l'image est, contrairement à la parole, un moyen idéal pour exprimer certaines « vérités ». Cela explique que le fondateur de la secte bouddhiste Shingon, Kūkai, ait été un talentueux artiste et calligraphe, et qu'il ait intégré l'image à ses méthodes religieuses : « La loi (*dharma*) n'a pas de langage ; or, sans le langage, elle ne peut être exprimée. La vérité éternelle (*tathatā*) se trouve au-delà de la couleur, mais elle ne peut être saisie que par le biais de la couleur. Des erreurs sont commises lorsqu'on fait un effort pour désigner la vérité, entreprise pour laquelle il n'existe de méthode d'enseignement clairement définie. (...) En vérité, les doctrines ésotériques sont assez profondes pour ne pas s'énoncer par l'écriture. Toutefois, avec l'aide de la peinture, leurs contenus les plus obscurs peuvent être entendus. Art c'est tout ce qui, à notre intention, dévoile la perfection. » Kūkai : Commémoration de la présentation de la « Liste de Sūtras récemment importés. » Cité dans (de Bary, Keene, Tanabe, & Varley, 1958, p. 141)

Le symbole japonais émanant de l'influence bouddhiste ne saurait reposer, à l'image du kōan, sur l'appréhension intellectuelle ; il se montre tel qu'il est, à l'état brut et tout nu. Rien ne peut le déterminer, rien ne peut l'épuiser ; sa compréhension relève, plutôt que de l'analyse, du *satori* : la révélation transcendantale des choses, là où tout n'est que du Vide. En revanche, en Occident, la tendance à l'égard du symbole consiste à le rationaliser, à le coder et le décoder selon des valeurs prédéfinies. Héritier de l'héraldique médiévale et de l'allégorie, le symbole Occidental s'appuie fortement sur la culture et l'intellect.

comme c'est le cas en psychologie analytique, son sens n'est jamais appréhendé intégralement car ce dernier demeure, en dernière instance, au sein du phénomène psychologique auquel il renvoie. Par conséquent, une part du symbole restera toujours enfouie dans l'inconscient.

L'importance revêtue par le vécu du *symbole archétypique* –autrement dit, le vécu des contenus qu'il représente– nous laisse voir que, puisque celui-ci prend son sens moyennant l'expérience directe, nous avons affaire à un type de symbole qui se dérobe au filtre de l'appréhension intellectuelle, qui est indirecte car elle opère avec des concepts ou appropriations intellectuelles des entités auxquelles elle renvoie. Le symbole mythique ne peut être réduit à un simple concept ; se l'approprier intellectuellement n'aboutit qu'à une compréhension superficielle, et ce en raison du fait que le symbole nous pousse à travailler directement avec les entités psychologiques auxquelles il renvoie¹⁰¹. C'est dans ce sens que le *symbole archétypique* est une indication, son but n'étant pas de se faire décrypter ou d'être figé en un concept ou une idée, mais de nous mettre en contact avec des aspects vivants du notre être, des aspects que la conscience ne connaît pas¹⁰².

Il y a lieu d'affirmer que le symbole mythique est un symbole ouvert puisqu'il ne peut être décrypté par une signification univoque ; il n'y a pas de symbole dont on pourrait dire qu'il est épuisé dès que l'on a élucidé son sens. Même dans le cas où l'on pourrait atteindre une interprétation rationnelle satisfaisante, le contenu auquel il renvoie reste lointain parce qu'inconscient et parce que sa valeur dépend dans une large mesure de la projection individuelle. Le symbole absorbe une multitude de significations en fonction du moment et de la situation particulière de celui qui en fait l'expérience ; son sens ne se dévoile que par le dialogue qu'il instaure et entretient avec l'homme. Le *symbole archétypique* ne peut avoir aucune interprétation ou conclusion logique car il est avant tout –du fait qu'il requiert le vécu– une révélation ; il surgit pour être appréhendé, mais cette appréhension n'a lieu que lorsque ses contenus s'éveillent dans notre être.

Il faut garder à l'esprit qu'une part importante du *symbole archétypique* renvoie bien au-delà de notre expérience et de notre compréhension des choses. Par exemple, le *Selbst* est

¹⁰¹ « L'intellect, en effet, nuit à l'âme dès lors qu'il ose souhaiter s'emparer de l'héritage de l'esprit, entreprise pour laquelle il n'est pas habilité sous aucun rapport, car l'esprit c'est quelque chose de plus haut que l'intellect puisqu'il embrasse non seulement celui-ci mais aussi les états affectifs. L'intellect constitue une direction et un principe de vie qui aspire à des hauteurs lumineuses, surhumaines. Il est toutefois contrecarré par le féminin –obscur, terre à terre– dont l'émotivité et l'instinctivité se répandent vers le bas, vers les profondeurs du temps et les racines de la continuité corporelle. Ces concepts sont, sans aucun doute, purement instinctifs ; mais on ne saurait pas s'en passer lorsqu'on tente de concevoir l'essence de l'âme humaine. » (Wilhem & Jung, 1931, p. 81)

¹⁰² « La mythologie est vouée à l'échec dès lors que l'esprit repose solennellement sur ses images favorites ou traditionnelles et qu'il les défend comme si elles étaient le message même qu'elles communiquent. Ces images, il faut les considérer comme des simples ombres de l'insondable, ce lieu que l'œil n'atteint pas, où la parole n'arrive pas, ni même l'esprit, ni la pitié. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, pp. 250-251)

« Les images *archétypiques* sont à priori tellement chargées de sens que l'homme ne se demande jamais ce qu'elles pourraient signifier rigoureusement. Voilà pourquoi les dieux meurent régulièrement ; car, soudain, on réalise qu'ils ne valent rien, qu'ils ne sont que des choses inutiles, en bois ou en pierre, faites par la main de l'homme. En fait, en ce moment, l'homme ne fait que se rendre compte qu'auparavant, il n'avait jamais rien pensé de ses images. Et quand il commence à se pencher sur elles, il le fait avec l'aide de ce qu'il nomme la « raison », qui, d'ailleurs, n'est que la somme de ses préjugés et de ses myopies. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: The Archetypes and the Collective Unconscious*, 1969, p. 13)

un *archétype* ayant trait à la totalité, totalité psychologique et métaphysique. Dans les deux cas, ce n'est pas quelque chose que l'on pourrait comprendre réellement, et encore moins en faire l'expérience car il semblerait que la totalité ne soit pas atteignable¹⁰³ ; le *Selbst* ne serait donc qu'un idéal. Il en est de même pour d'autres *archétypes* représentés symboliquement, telle l'*ombre*, l'*archétype* de l'inconscient refoulé. Même si l'on arrive à assimiler des aspects qui la composent, une part de l'*ombre* restera toujours inconsciente. Les mystères recelés par le *symbole archétypique* –comme la totalité, la transcendance et l'inconscient– dépassent largement les limites de notre connaissance rationnelle ; pourtant, le symbole est là pour nous conduire à eux. Comme pour le *kōan* bouddhiste, les réponses et les chemins que dévoile le symbole dépassent la raison et sont mieux compris pour l'intuition.

Le fait que le symbole mythique n'est pas réductible à une simple interprétation rationnelle laisse voir que, bien qu'il opère en utilisant la substitution, il fait appel à des contenus directs, qu'il ne prend du sens que lorsque l'énergie psychique dont il est l'émissaire a été réorganisée convenablement. L'interprétation sert à des fins analytiques, mais elle n'est pas indispensable au symbole ; ce qui est indispensable, c'est le vécu des contenus qu'il représente. Ainsi, il n'est pas possible d'accéder à l'entendement du symbole mythique, multiforme, par le biais d'une approche réductive du genre « dictionnaire des symboles ».

Si l'appréhension du symbole passe nécessairement par le vécu et la révélation plutôt que par l'intellect et l'interprétation, interroger rationnellement le premier contribue néanmoins à élucider ses contenus et ses fonctions. Il faut toutefois souligner que le symbole mythique ne remplit pas sa fonction lorsqu'il est analysé mais lorsqu'il est vécu et que son énergie psychique agit sur l'être humain.

- Le symbole ouvert, le symbole infini

« Tout ce qui est fini parle de l'infini. »

Sutra du Lotus

Il découle de ce qui précède que le *symbole archétypique* est ouvert et infini.

Il est ouvert parce que non seulement son sens n'est ni univoque ni unique mais encore parce qu'il a la capacité d'assumer une large variété de nuances significatives ; cela est dû en bonne partie au fait que sa valeur découle couramment de la projection individuelle ou culturelle, de telle sorte qu'il n'est pas possible d'accéder à son sens ultime ; si celui-ci existait, il serait à peu près une collection de toutes ses significations possibles. Le caractère « ouvert » implique également que le symbole ne peut jamais être délimité avec précision car ce qu'il

¹⁰³ « Une image peut seulement être créée ou ressentie, acceptée ou repoussée. Elle ne peut être saisie intellectuellement. (...) L'absolu ne peut être atteint que par l'intermédiaire de la foi, dans le contexte d'un acte créateur. » (Tarkovski, 1989, pp. 38-39)

représente est ample et indéfinissable¹⁰⁴. Cette illimitation n'est pas la conséquence d'un vice du symbole ou d'un défaut dans sa présentation ; bien au contraire, il s'agit d'une caractéristique essentielle du symbole en tant qu'entité vivante, à savoir, l'interaction du symbole sur ceux qui en font l'expérience en tant que générateur de sens. C'est en ce sens que le *symbole archétypique* est « ouvert » puisqu'il n'épuise jamais ni sa valeur ni la capacité qu'il a à contenir nos projections. Cette qualité d'« ouvert » l'oppose aux symboles univoques qui n'incarnent qu'une idée et qui perdent leur fonction dès lors que cette idée a été communiquée. Jung explique, à propos d'interprétation symbolique : « Je disais toujours à mes étudiants : « Apprenez tout ce que vous pourrez du symbolisme ; et quand vous serez en train d'analyser un rêve, oubliez tout. » Ce conseil revêt une importance telle que j'en ai fait une norme dans le cadre de ma pratique afin de me rappeler que je ne serais jamais à même de saisir suffisamment le rêve d'un tiers en vue de l'interpréter convenablement. » » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 56)

Le symbole est infini car inépuisable, tout comme les forces de l'inconscient collectif qu'il représente. Jamais il ne cesse d'être vivant et dynamique ; même lorsqu'on a éventuellement atteint un niveau de compréhension assez convenable de ses contenus, l'intellectualisation ne le fige pas. En tant que représentation d'un schéma mental, les contenus du symbole sont impérissables et accompagnent l'homme depuis la nuit des temps malgré les innombrables formes qu'ils adoptent. D'ailleurs, ce symbole –qui se répand dans les créations de l'homme, et dans l'homme même– réfère à la nature à l'état pur ; il nous mène –comme dans le cas de l'*archétype* de l'*ombre* ou de l'*anima/animus*– à des contenus qui dépassent notre catégorisation rationnelle et intellectuelle du monde, réunissant ainsi les opposés, et brisant les limites morales ou intellectuelles dans le cadre desquels nous concevons l'existence, tout en nous rapprochant de cette dernière d'une manière directe et naturelle, et non comme elle apparaît à travers le filtre de la raison. Qui plus est, les principaux *archétypes* dans la théorie junguienne : *ombre*, *anima/animus* et *Selbst* semblent avoir pour fonction primaire de nous projeter vers le Tout ; ils font partie d'une progression de contenus aboutissant au *Selbst* : l'*archétype* de la totalité. La progression de l'*ombre* au *Selbst* fut nommée, par Jung, processus d'individuation, et se définit comme le processus au moyen duquel on advient à « Soi » à travers l'intégration des contenus inconscients. En termes mythologiques, le *Selbst* est habituellement représenté sous la forme de la déification du héros ou celle de la conquête du Tout ; le *Selbst* implique que l'on dépasse les frontières de l'existence humaine grâce à la communion avec les forces du cosmos.

D'ailleurs, le *symbole archétypique* est irréductible à la signification en raison de son rôle d'indicateur et de son large contenu émotif, ce qui dépasse l'intellect. Ainsi considéré, le *symbole archétypique* n'est pas très différent de l'image artistique telle qu'elle est conçue par Tarkovski : « Grâce à l'image, on garde une perception de l'infini : l'infini dans le fini, le spirituel dans le matériel, l'immensité à travers la forme. » (Tarkovski, 1989, p. 37) Dans le même ouvrage, l'auteur explique : « je peux affirmer que l'image s'étend vers l'infini et qu'elle mène

¹⁰⁴ L'esthétique japonaise établit une catégorie esthétique renvoyant à tout ce qui est vaste, indéfinissable, profond et mystérieux : « Yūgen était un Mot employé pour décrire le profond, le lointain, et le mystérieux, ces choses qui ne peuvent être saisies ou exprimées facilement par la parole. » (de Bary, Keene, Tanabe, & Varley, 1958, p. 284) Partant du principe que le symbole *archétypique* est vaste, indéfinissable, et qu'il transcende la raison, on peut avancer que les caractéristiques du *yūgen* se rapprochent de celles du symbole.

à l'absolu. (...) Lorsque la pensée s'exprime en une image artistique, cela veut dire que l'on a trouvé une forme exacte pour la première, que l'on a trouvé la forme qui communique le plus fidèlement possible le monde de l'auteur, la forme qui incarne le plus fidèlement possible son aspiration de l'idéal. (...) Nous ne pouvons pas comprendre l'univers dans son intégralité, mais l'image poétique a le pouvoir de représenter cette totalité. » (Tarkovski, 1989, p. 104)

-La fonction du symbole

Selon la pensée junguienne, l'activité des symboles est réglée sur la base de mécanismes organiques et psychiques bien définis, leur but étant de rétablir l'homéostasie psychologique (et par extension, biologique) à l'instar d'autres mécanismes corporels. Ainsi, l'apparition des symboles fait écho à des événements psychologiques sur lesquels il faut se pencher car, si l'individu entre en contact avec ceux-ci, cela veut dire que leur interaction s'est avérée indispensable à l'équilibre organique du sujet. On peut donc avancer que les symboles répondent à une certaine « sagesse » organique –inconsciente– et qu'ils se manifestent en cas de besoin en tant que réponse innée¹⁰⁵. Bref, les symboles constituent le lien primordial entre la conscience et l'activité inconsciente¹⁰⁶.

Il faut préciser que, dans le contexte junguien, l'homéostasie –l'équilibre psychologique– n'est pas seulement un état de satisfaction ou de préservation minimales ; elle implique, en reprenant les termes utilisés par Nicolas de Cues, une *coincidentia oppositorum*, à savoir, l'union des opposés, ceux-là mêmes qui semblent diviser notre organisme et le monde. Pour parvenir à cette union, il faut le conflit ; dans ce contexte, les *symboles archétypiques* vont incarner des *archétypes* apparaissant habituellement par paires d'opposés qu'il faut concilier afin d'atteindre la plénitude d'existence. L'union ultime de ces paires d'opposés est représentée par le *Selbst* : la totalité psychologique et métaphysique qu'implique, à l'instar du Tao, la transcendance des opposés au profit d'un principe d'intégration.

Il semblerait que la compréhension du drame de l'existence passe obligatoirement par la prise en compte des opposés : matière-esprit, conscient-inconscient, raison-intuition, masculin-féminin, ciel-terre, bien-mal. Les symboles représentent la tension ayant lieu au sein de ce drame ; mais ils œuvrent également en vue de nous conduire à l'équilibre vis-à-vis de ces forces, apparemment opposées, qui règlent notre existence. Sur le plan individuel, cela se

¹⁰⁵ « L'éternel symbolisme de l'initiation se produit spontanément lorsque le patient se libère. De toute évidence, il y a dans ces images initiatrices quelque chose de tellement nécessaire à la psyché que si lesdites images ne sont pas fournies de l'extérieur à travers le mythe et le rituel, ce quelque chose devra s'annoncer à nouveau de l'intérieur par le biais du rêve ; autrement, nos énergies resteraient confinées dans une sorte de chambre à jeux, banale et anachronique, comme s'il s'agissait du fond de la mer. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 11)

¹⁰⁶ « Dans l'intérêt de la stabilité mentale, voire même de la santé physique, l'inconscient et la conscience se doivent d'être connectés de manière intégrale et, par conséquent de progresser de manière parallèle. En cas de séparation ou « dissociation », s'ensuivra un trouble psychologique. Sous ce rapport, les symboles oniriques font office de messagers essentiels de la partie instinctive, et sont envoyés vers la partie rationnelle de l'esprit humain, leur interprétation venant enrichir la pauvreté de la conscience de telle sorte qu'elle apprend de nouveau à comprendre le langage des instincts, tombé dans l'oubli. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 52)

produit en particulier grâce à la conciliation de l'opposition qu'il nous est donné de connaître en premier : conscient-inconscient. Le contact avec les contenus de notre inconscient commence avec l'assimilation de l'*ombre* –aspects psychologiques contraires de ceux du *moi* conscient–, et se poursuit avec l'union du masculin et du féminin à travers l'*anima-animus*. Sur le plan général, les symboles de l'unification transcendantale, tel le Tao, cherchent à nous rappeler que lesdites forces opposées agissent au sein de la nature à travers un équilibre : le *yin* et le *yang*. Il faudrait cependant s'interroger sur la raison du travail concernant les opposés auquel nous mènent les symboles. On peut avancer en guise de réponse que l'homéostasie, à laquelle le symbole mythique cherche à nous conduire, se traduit par la ré-union avec le monde, par la communion avec la vie à tous les niveaux et sous toutes ses formes, aussi diverses soient-elles ; cette *ré-union* ne peut être véritablement acquise que par la voie de l'acceptation et du vécu des opposés. Il ne peut y avoir plénitude de la vie psychologique si l'on n'écoute pas les voix de l'inconscient ; il ne peut y avoir de création sans destruction. Dans cet ordre d'idées, le symbole constitue un élément unificateur tendant à compenser tout déséquilibre d'ordre psychique, culturel et même matériel ; la production de ces représentations est un événement nécessaire qui se produit en tant que réaction naturelle face à un déséquilibre. Jung nommait cette fonction d'équilibre « rôle complémentaire ou compensateur. »

Mais le symbole favorise également le développement humain puisque il empêche de mener une vie régie par des paramètres unilatéraux, et de ne pas écouter notre vie inconsciente ; il nous encourage à repousser les limites de notre propre définition de l'existence en nous mettant en contact avec des forces individuelles, collectives ou naturelles que nous avons cessé d'écouter ; il nous pousse à aller vers la transcendance et le développement vital. N'oublions pas que la grande aventure du héros est un schéma de projection ; c'est une quête qui cherche à faire qu'advienne l'aventure de chacun de nous, et à nous élever, nous aussi, à ce degré de croissance spirituelle que, chemin faisant, atteignent tous les héros. Dans cet ordre d'idées, le symbole et le mythe font partie de ces liens majeurs, de ces liens purs qui nous rattachent à la vie, qui nous rattachent à tous les aspects de la vie ; le symbole et le mythe sont des outils innés de libération et de diversification¹⁰⁷ ; ce sont des émissaires d'une pulsion vitale que l'on ne saurait pas freiner ; ils sont aussi les principaux arbitres de notre rapport au monde : notre monde intérieur et le monde extérieur.

¹⁰⁷ « La mythologie et le rituel ont toujours eu pour fonction primordiale de pourvoir les symboles qui font progresser l'esprit humain afin de contrecarrer cet autre imaginaire humain qui a tendance à l'attacher au passé. De fait, le haut pourcentage de névrotiques que l'on compte parmi nous s'explique par le fait que nous nous refusons à recevoir ce secours spirituel, efficace. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 10)

1.2 - Chapitre 2 : Théorie de la narrativité audiovisuelle

1.2.1 - Introduction : Les théories cinématographiques et les possibilités des moyens audiovisuels

Il a été dit, dans l'introduction, que le mythe s'exprime essentiellement par le symbole, et que, puisque le cinématographique est un support qui combine une multiplicité de canaux permettant d'émettre des symboles, celui-ci s'avère être approprié à l'expression du mythe. Cependant, dans le cinéma, l'emploi de symboles ne se borne pas à leur simple émission effectuée de manière simultanée ; il existe, au contraire, une multiplicité de dynamiques entre les symboles, ce qui élargit les possibilités discursives du support audiovisuel et du mythe. Nous analyserons dans ce chapitre quelques-unes des premières théories cinématographiques et la manière dont elles investissent le symbole mythique d'une nouvelle dimension esthétique, émotive et discursive.

Une autre idée clé dont il est question dans l'introduction générale concerne le clivage en deux modèles : un cinéma à tendance narrative, dont le représentant majeur est Sergueï Eisenstein, et un deuxième modèle à tendance non-narrative dont on trouve l'exemple dans les idées de Dziga Vertov, soviétique lui aussi. Ces deux cinéastes s'intéressèrent au cinéma alors qu'il en était encore à ses débuts et étudièrent ses potentialités artistiques –figurant de ce fait parmi les premiers à théoriser le travail cinématographique, et parmi les premiers réalisateurs à part entière– ce qui les amena à établir des lignes directrices relatives à la création dans le domaine. On constate aujourd'hui que les deux voies que, séparément, ils envisagèrent restent toujours les deux grands modèles créatifs, avec toutefois une nuance : c'est le modèle narratif qui s'est imposé, quantitativement parlant. En ce qui concerne le *ciné-mythe*, force est de constater que le modèle cinématographique narratif fait pendant à la dimension narrative du mythe –le *monomythe*– tandis que le modèle non-narratif est davantage rattaché à la dimension signifiante du mythe, c'est-à-dire, aux symboles. En effet, le premier modèle privilégie la succession d'événements et l'interprétation univoque d'éléments signifiants en vue de la création d'un discours monosémique. Pour ce qui est du second modèle, il repousse la dimension narrative et construit son sens par l'emploi des possibilités esthétiques du cinéma, ainsi que par la transformation de l'image en symbole via le traitement technique. Les symboles ainsi obtenus sont majoritairement « ouverts », un lien plus serré avec la poésie s'établissant de la sorte.

Parce que la signification et le sens du mythe ne se construisent pas par la succession d'événements mais par leur contenu symbolique, nous serons amenés à constater que c'est dans le modèle cinématographique non-narratif que l'on trouve le plus fréquemment des réalisations que l'on peut classer sous la rubrique *ciné-mythe*. Toutefois, les théories d'Eisenstein contribuent aussi à élargir de manière importante les possibilités symboliques du cinéma ; c'est pourquoi les premières resteront des références incontournables ; elles seront mises à contribution pour expliquer, dans une large mesure, la puissance et les possibilités du *ciné-mythe*. D'ailleurs, l'opposition entre les deux modèles cinématographiques n'est pas

absolue ; nous verrons, à maintes reprises, que la succession d'événements, elle-même, s'investit d'une valeur symbolique, et que le symbolique est étayé par le narratif.

1.2.2 - Sergueï Eisenstein et le Modèle Narratif

Le cinéma, à ses débuts, était une invention qui promettait d'innombrables possibilités ; on ne savait pas si ce ne serait qu'une nouveauté technologique éphémère ou si l'on avait affaire à quelque chose qui finirait par s'imposer en qualité de nouvelle forme d'expression artistique. Les pionniers du langage et de la création cinématographiques se trouvaient face à une technique à l'état embryonnaire et aux possibilités multiples.

L'une des approches majeures du cinéma eut pour but de transposer les caractéristiques formelles propres de la littérature et du théâtre ; du coup, le récit –de filiation Aristotélique dans la plupart des cas– s'imposa en tant qu'axe de la construction cinématographique. Considéré sous cette conception, le cinéma est un instrument dont la fonction principale est de raconter des histoires, et dont les ressources techniques sont habituellement employées à cette fin. C'est ce schéma narratif qui est devenu la norme dans la création cinématographique, la plupart des films étant construits suivant un axe narratif. Les réalisations de pionniers tels Méliès, Porter, Griffith, Murnau, Eisenstein constituent les premiers exemples de cette tendance. Ces créateurs entreprirent de nombreux essais et expériences sur les possibilités techniques qui se profilaient jetant ainsi les bases du langage cinématographique ; or, ces nouvelles possibilités étaient appliquées en fonction de la construction narrative. La prédisposition narrative du cinéma n'excluait pas d'autres contenus, d'autres lectures en dehors de la narration. A l'instar de la littérature et du théâtre, cette modalité de cinéma visait aussi la construction d'un discours net, la communication d'idées à travers les moyens cinématographiques et la génération de sensations et d'effets chez le récepteur afin de l'émouvoir. Mais tout cela se situait à la périphérie du récit.

Sergueï Eisenstein fut, parmi les pionniers du modèle narratif, celui qui théorisa le plus sur les nouvelles potentialités du cinématographique à travers les nombreuses communications qu'il publia au long de sa carrière. Il avait entamé, avant de s'intéresser au cinéma, une carrière dans le théâtre ; c'est pourquoi il n'est pas étonnant qu'il ait adapté partiellement à ses conceptions cinématographiques une part de l'architecture théâtrale, en pensant toutefois le cinéma comme une technique audiovisuelle dont la nature s'enracine dans la séquentialité et le montage. Cependant, il eut souvent recours, en vue d'appréhender les mécanismes cinématographiques, à d'autres formes de communication et d'expression artistique, allant du langage agglutinant jusqu'au kabuki.

D'autre part, le modèle eisensteinien laisse transparaître la construction claire et ordonnée du discours artistique, c'est-à-dire, la codification des contenus, cela ayant pour but de faire en sorte que le décodage s'effectue ultérieurement de manière univoque car déterminée et contrôlée par les intentions de l'auteur. Eisenstein conçoit le cinématographique comme un moyen hautement efficace dont la précision assure la communication d'idées qui vont déclencher chez le spectateur des effets sciemment déterminés au préalable ; à tel point que le cinéaste soviétique affirmait pouvoir programmer

mentalement ceux qui visionneraient un film ainsi construit. Le discours cinématographique se structure, selon le modèle d'Eisenstein, à partir de contenus signifiants qui seront par la suite décodés intellectuellement et dont la fonction est entièrement remplie dès lors que leur décodage a été effectué et qu'ils ont été intégrés dans le discours global du réalisateur. C'est cet aspect signifiant qui est, chez Eisenstein, fondamental dans le cinéma. Il est également l'outil le plus important dont ce média dispose.

Nous avons vu que, afin d'expliquer la manière dont le cinéma construit ses contenus signifiants, Eisenstein eut recours à d'autres arts et formes de création culturelle à partir desquels il fut à même de construire une série de théories permettant d'expliquer les possibilités communicatives et esthétiques du cinéma. Pour les besoins de notre exposé, nous mettrons l'accent sur des notes appartenant à son article intitulé *Le principe cinématographique et l'idéogramme*, publié pour la première fois en 1929.

Le montage dialectique : Cette technique était pour Eisenstein la source majeure de création de concepts dans le domaine cinématographique. Il expliquait, dialectique hégélienne à l'appui, que deux images ayant un contenu concret (la première image concrète correspondant à la thèse, la seconde à l'antithèse) généraient, du fait de leur contiguïté –obtenue par le montage– un nouveau contenu à caractère abstrait, rendu par leur « affrontement » visuel et signifiant. De ce fait, la synthèse ainsi obtenue équivaut à l'idée générée dans l'esprit du spectateur, laquelle appartient –contrairement aux images– à un niveau abstrait qui n'existe dans aucune des deux images considérées séparément. Grâce à cette modalité de montage, le cinéma –qui opère avec des images concrètes, prises dans la réalité– atteint une dimension intellectuelle ainsi que, selon Eisenstein, la possibilité de générer des idées, des messages, voire même des réactions univoques chez le spectateur.

Comme pour de nombreux concepts appliqués à ses théories cinématographiques, le *montage dialectique* conçu par Eisenstein s'inspira d'aspects de la culture japonaise. La modalité de montage qui nous occupe fait le pendant des idéogrammes japonais, qui représentent des entités concrètes lesquelles, en se combinant, donnent lieu à un concept abstrait, tout comme dans le *montage dialectique*. Eisenstein en donne l'explication suivante.

« Ce qui est réellement intéressant s'annonce avec la seconde catégorie d'hiéroglyphes, appelés huei-i, autrement dit les « copulatifs ». Le trait caractéristique en est que l'union (peut-être vaudrait-il mieux dire combinaison) de deux hiéroglyphes de la série la plus simple ne doit être envisagée comme une somme mais comme un produit, c'est-à-dire, comme une valeur appartenant à une dimension autre ; chacun d'eux, pris séparément, correspond à un objet, à un fait ; mais leur combinaison correspond à un concept. De deux hiéroglyphes séparés surgit l'idéogramme. Au moyen de la combinaison de deux représentables, on parvient à représenter quelque chose qui ne pouvait l'être graphiquement.

Par exemple, le dessin représentant l'eau et le dessin d'un œil, cela signifie « pleurer » ; le dessin d'une oreille à côté de celui d'une porte = « écouter ». (...) Voilà bien le... montage ! » (Eisenstein, 1949, pp. 29-30)

Le célèbre effet Koulechov et le *montage dialectique* d'Eisenstein s'avèrent être quelque peu similaires, à cette différence que le premier se focalise sur la manière dont une image adjacente dans le montage modifie la valeur de l'autre, tandis que le second souligne la valeur du montage en tant que créateur de concepts intellectuels. La différence essentielle entre le montage de Koulechov et celui d'Eisenstein se trouve dans le fait que le premier se conçoit comme un enchaînement de plans, alors que le second consiste en une confrontation de plans¹⁰⁸.

L'exagération en tant que représentation de l'abstrait : A partir d'une observation de Julius Kurth à propos de la disproportion, irréaliste, pratiquée par le graveur d'*ukiyo-e*, Tōshūsai Sharaku, dans ses portraits d'acteurs kabuki (*yakusha-e*) –observation qui avance que l'exagération physiologique ainsi que la disproportion anatomique observables dans ces portraits ne sont pas la conséquence de la connaissance imparfaite du visage humain, mais le fruit de la volonté de dévoiler, à travers les traits physiques, la nature intérieure du personnage, sa psychologie¹⁰⁹– Eisenstein conçoit l'idée que le cinéma peut aussi avoir recours à l'exagération afin de dénoter l'abstrait, les idées. Dans le domaine cinématographique, cette exagération est particulièrement observable dans les distorsions de proportion des cadrages ainsi que dans le montage assemblant lesdits plans disproportionnés, ces deux éléments étant signifiants. Ainsi, la distorsion ou l'exacerbation stylistique dans le cinéma sont aussi génératrices de concepts.

Toujours à propos de l'observation de Kurth sur la valeur de l'exagération dans le *ukiyo-e*, on observe que dans l'anime et le manga japonais, l'exagération, bien connue, des traits du visage (les yeux notamment) représente habituellement l'intériorité des personnages. Les méchants sont communément représentés avec des yeux anguleux et petits, tandis que les personnages bienveillants ont des yeux grands et ronds.

Le monisme de l'ensemble : S'inspirant du théâtre kabuki, Eisenstein conçut cette technique consistant à incarner simultanément un seul et unique concept sur plusieurs canaux. Cette simultanéité a pour résultat d'accroître la puissance et le contenu du concept car, du fait que

¹⁰⁸ « J'ai devant moi un bout de papier froissé et jauni sur lequel est inscrite une note mystérieuse. « Enchaînement – P » et « Collision – E ».

C'est la trace substantielle d'une vive polémique au sujet du montage entre P. (Poudovkine) et E. (moi-même).

Des discussions sur le sujet étaient devenues habituelles. Poudovkine me rendait visite, tard le soir, à des intervalles réguliers et nous discutions à huis clos sur des questions de principes. Diplômé de l'école de Koulechov, Poudovkine prônait haut et fort le concept du montage comme un enchaînement de pièces détachées. Une chaîne. Des « briques », encore une fois. Des briques disposées les unes après les autres afin d'exposer une idée.

Je lui soumis mon point de vue du montage en tant que collision. Je suis d'avis que de la collision de deux facteurs connus, il surgit un concept et que, dans cette perspective qui est la mienne, l'enchaînement n'est qu'un éventuel cas particulier. » (Eisenstein, 1949, pp. 37-38)

¹⁰⁹ Voici les propos du savant allemand Julius Kurth auxquels Eisenstein fait référence : « Les proportions du portrait gravé sont tout simplement improbables. L'écart entre les yeux laisse une distance qui fait fi du bon sens, le nez est presque deux fois plus long par rapport aux yeux, ce qu'aucun nez normal n'oserait afficher, et le menton n'est aucunement en rapport avec la bouche (...) Il ne fait aucun doute que l'artiste avait pleinement conscience de la fausseté des rapports. Il repoussait la normalité en toute connaissance de cause si bien que, si le dessin de chaque trait, pris séparément, obéit à un naturalisme sévèrement poussé, les proportions se sont vues subordonnées à des considérations purement intellectuelles. Sharaku introduisit l'essence de l'expression psychique comme norme déterminant les proportions de chacun des traits. » Julius Kurth, Sharaku, cité dans (Eisenstein, 1949, p. 33)

celui-ci apparaît simultanément sur plusieurs canaux –chaque canal ayant des caractéristiques particulières–, il devient plus contendant, sa force communicative, esthétique et émotive s’amplifiant par ailleurs de manière inusuelle. En d’autres mots, le *monisme de l’ensemble* tire profit au maximum de tous les canaux propres au cinéma pour accroître la transmission et l’émotivité d’un concept : de manière simultanée et concertée, la musique, le jeu des acteurs, le maquillage, les décors, les répliques, le bruitage... doivent incarner le même concept à travers leurs caractéristiques formelles particulières. Si dans le théâtre kabuki la variété de canaux pouvant incarner un concept est large, dans le cinéma elle s’accroît, les mouvements de caméra, les cadrages, la composition du plan, la couleur, le temps... s’ajoutant à la liste de canaux susceptibles d’incarner un concept. Bref, Eisenstein conçut son idée à partir du kabuki, mais c’est dans le cinéma que le *monisme de l’ensemble* connaît son plus haut potentiel.

Eisenstein explique le *monisme de l’ensemble* dans les termes suivants :

« La différence la plus perçante entre le kabuki et notre théâtre à nous réside, si l’expression m’est permise, dans un *monisme de l’ensemble*. (...) Les Japonais nous ont dévoilé une autre forme de l’ensemble extrêmement intéressante –le *monisme de l’ensemble*– à l’intérieur de laquelle le son, le mouvement, l’espace et la voix ne s’accompagnent pas (pas même parallèlement) l’un l’autre, mais agissent en tant qu’éléments d’importance égale. (...) Parler d’accompagnement à propos du kabuki s’avère impossible au même titre qu’il n’est pas donné de dire que, lorsqu’on marche ou que l’on court, la jambe droite accompagne la jambe gauche. (...) Et c’est là qu’a lieu une sensation moniste de « provocation » théâtrale. Les Japonais conçoivent chaque composante théâtrale, non en tant qu’unité incommensurable parmi les diverses catégories de l’émotion (dans les divers organes sensoriels), mais comme une unité théâtrale simple. (...) A la place de l’accompagnement, ce qui importe dans le théâtre kabuki c’est la méthode de transfert. Transférer l’objectif émotionnel de base d’un support à un autre, d’une catégorie de provocation à une autre. (...) Voilà bien ce que l’on éprouve devant le théâtre kabuki. En vérité, on entend le mouvement et on voit le son. » (Eisenstein, 1949, pp. 20-22)

Nombreux sont les films réalisés par Eisenstein où l’on peut observer la mise en oeuvre de cette technique. Un exemple frappant en est la séquence d’*Alexandre Nevski* (*Aleksandr Nevskiy*, 1938) où Alexandre, ayant décidé d’affronter les Teutons, lance un appel pour l’unification des principautés voisines. Cette séquence s’avère cruciale tant sur le plan de la construction du personnage d’Alexandre que sur celui du discours construit par la séquence. Sur les plans biographique et narratif, c’est elle qui, sur l’ensemble des séquences, fixe le protagoniste, Alexandre Nevski, en sa qualité de symbole national car, ici, il décide non seulement de s’attaquer à l’envahisseur mais encore d’appeler à l’unité, au sein d’une nation, d’un territoire émietté en des nombreuses principautés. Sur le plan conceptuel, la scène en question met sur pied un discours prosélytique qui fraternise avec l’idéologie de l’Etat soviétique ; elle met en relief, prenant appui sur la revendication historique et –il va de soi– sur la puissance de le *monisme de l’ensemble*, l’importance de l’unité nationale soviétique face aux envahisseurs étrangers. Dans le cadre de la construction du discours d’Eisenstein, non seulement la lecture historique –qui met en évidence l’inévitable parallélisme par rapport au contexte de l’époque soviétique– entre en ligne de compte, mais encore le rôle le plus

important est assumé par la technique cinématographique : le *monisme de l'ensemble*. Analysons comment, dans cette séquence, le *monisme de l'ensemble* opère en vue d'incarner l'esprit combatif des populations russes unifiées qui affrontent l'envahisseur.

On voit une scène où Alexandre Nevski, après s'être entretenu avec des princes alliés, prend la décision de s'opposer à l'avancée teutonne. Dans un plan rapproché, on voit le protagoniste, le regard fixe sur la caméra, comme s'il s'adressait aux spectateurs. La réplique que, dans cette scène, il profère d'un ton énergique pour rétorquer à ceux qui allèguent que leur armée est minuscule, la voici :

ALEXANDRE NEVSKI : « Nous convoquerons les paysans pour le combat. Au printemps, la menace (Teutonne) sera écrasée » *Alexandre Nevski*, 00:34:49

Cette réplique, où le petit peuple¹¹⁰ se voit convoqué (et où le héros, du fait qu'il s'adresse au spectateur le rallie à sa cause) nous introduit au cœur de la construction du concept de la puissance de l'esprit russe. Dès la scène suivante, les divers éléments incarnant ce concept iront en se construisant progressivement jusqu'à ce qu'ils atteignent le climax dans un *monisme de l'ensemble*. Après la réplique de Nevski, nous sommes introduits dans la scène suivante par un fondu au noir, laquelle scène s'ouvre sur les voix graves et puissantes d'un chœur masculin qui entonne, menées par une musique martiale, le refrain suivant alors que sur l'écran on voit le petit peuple qui se rallie petit à petit à la cause de Nevski :

CHŒUR MASCULIN : « Prends les armes, ô peuple russe. Soulève-toi au nom de la Russie. Saluons le soldat vivant, glorifions celui qui a trouvé la mort ! » *Alexandre Nevski*, 00:35:05

L'instant d'après, c'est un chœur féminin aux voix douces et aigües qui gronde avec le refrain ci-dessous :

CHŒUR FÉMININ : « Notre terre natale ne sera plus foulée par l'ennemi. Aux armes, ô Russie, aux armes. » *Alexandre Nevski*, 00:35:34

Il est évident qu'ici, l'air martial, tout comme les caractéristiques vocales des chœurs, sans parler du caractère explicite des paroles et des images où la population se rallie petit à petit à la lutte, incarnent à travers des canaux différents cette puissante âme russe, désormais unie, et prête à affronter l'envahisseur. Le chœur féminin est rejoint par de nouvelles voix masculines, moins puissantes que les premières, après quoi on n'entend plus que la musique martiale, sans les chœurs. Fondu au noir et nous voilà dans la scène où Nevski, acclamé par le peuple, fait son entrée dans Novgorod. On entend le son des cloches qui appellent la

¹¹⁰ Dans le contexte soviétique, présenter le petit peuple, notamment les paysans, en sa qualité d'agent fondamental de la Patrie revêt une importance majeure idéologiquement parlant. On constate, dans nombre de films réalisés par Eisenstein, le soin particulier porté au portrait du collectif. Dans *Alexandre Nevski*, la figure individuelle du héros, bien que cruciale, n'éclipse pas la collectivité ; bien au contraire, la première agit en tant que synthèse de la seconde. La préoccupation d'Eisenstein pour représenter la conception soviétique du peuple fut très grande. Sous ce rapport, on peut observer l'évolution, intéressante, allant d'un peuple anonyme au sein duquel les individus ressemblent à des fourmis, comme on le voit dans *Le cuirassé Potemkine* (Bronenósets Potiomkin, 1925) à l'épanouissement de l'individu dans la société, comme c'est le cas des héros dans *Alexandre Nevski*, lesquels font déjà l'objet d'une attention particulière, circonscrite cependant, il va de soi, dans les limites du collectif.

population à se rassembler. Une prise de vues met en relief une cloche qui résonne, de manière inhabituelle, à même le sol. Pendant ce temps, de plus en plus de guerriers et de gens ordinaires se rassemblent autour d'Alexandre, qui monte sur une estrade aux proportions démesurées, devenant ainsi visible à tous. Cette estrade colossale symbolise sa stature héroïque. On constate, dans cette exagération esthétique évidente –qui se voit renforcée par les contre-plongées centrées sur le chef de guerre– un exemple d'hyperbole destinée à dresser un portrait psychologique ; en l'occurrence, le portrait faisant foi de la stature surhumaine du protagoniste. Juché sur la plate-forme, Alexandre harangue le peuple russe le poussant à affronter l'envahisseur. Au fur et à mesure que ses paroles se font plus puissantes, on aperçoit des gens portant des flambeaux –bien qu'il s'agisse d'une scène diurne– qui se joignent à la foule, et qui se font plus nombreux à mesure que le discours d'Alexandre atteint le climax. Une fois que Nevski a déclaré par les mots son engagement envers la Russie, une prise de vues montre, derrière le héros, plusieurs hommes portant des torches dont les flammes l'entourent comme si ce feu collectif était l'âme russe embrasée, prête à défendre la terre qui lui appartient. A ce moment précis, les cloches sonnent à la volée, et la population répond présent à l'appel de son chef. C'est le point culminant de l'unification des principautés russes, et c'est à ce moment que, au lieu de voir un gros plan d'Alexandre, une contre-plongée montre au premier plan la cloche que l'on avait entendu (il s'agit vraisemblablement de la cloche qui résonnait à même le sol) ainsi que, superposées à celle-ci, les flammes des torches, toujours au premier plan. Les cloches ne cessent de retentir tandis que, dans la même prise de vues, les puissants chœurs russes se font entendre de nouveau avec leur chant patriotique (fig.1).

C'est précisément dans cette prise de vues que l'emploi du *monisme de l'ensemble* apparaît nettement. Six éléments au moins convergent pour incarner simultanément la puissance de l'âme russe, prête à faire la guerre : la puissance vocale des chœurs représentant la force du peuple russe, la musique martial, les paroles au caractère patriotique chantées par les chœurs qui exaltent la poigne du peuple russe, les cloches à toute volée qui incarnent la force de l'unité nationale, l'image visuelle de l'une de ces cloches et enfin, les flambeaux incarnant le courage de l'âme russe. Tous ces éléments atteignent leur climax en ce moment précis et apparaissent simultanément incarnant le même concept avec une singulière puissance esthétique et discursive. C'est probablement dans le domaine visuel que le *monisme de l'ensemble* est rendu le plus évident grâce à la conjonction contendante des images de la cloche et des torches. N'empêche que la dimension sonore du son des cloches et de la musique est tout aussi importante, tout comme les paroles des chœurs. Pour ne parler que des éléments apparaissant au moment précis en question ; car, précédant la prise de vues qui montre la cloche et le feu, d'autres éléments entrent en ligne de compte, lesquels, bien qu'ils ne soient pas strictement simultanés aux autres, intègrent le treillis du *monisme de l'ensemble* : l'exhortation d'Alexandre ainsi que le rassemblement des populations russes. Et même après le climax, on continue d'assister au prolongement du *monisme de l'ensemble* et ses composants. Des prises de vues montrant le peuple et les soldats se succèdent, les flammes des flambeaux se superposant à eux comme s'ils se retrouvaient embrasés par le feu de l'âme russe ; on voit également un plan rapproché d'Alexandre entouré par le feu et les chants russes (fig.2), éléments qui inondent aussi le peuple tout entier ainsi que les personnages qui prendront de l'importance au long du film (fig.3). La musique de Prokofiev et

les flambeaux ne cessent d'envelopper le peuple russe dans cet excellent exemple du *monisme de l'ensemble*.



figure 1 (*Alexandre Nevski*, 00:35:32)



figure 2 (*Alexandre Nevski*, 00:38:45)



figure 3 (*Alexandre Nevski*, 00:38:49)

Considérée du point de vue du *monisme de l'ensemble*, la collaboration entre Eisenstein et Sergueï Prokofiev (*Alexandre Nevski, Ivan le terrible*), s'avère facilement compréhensible d'autant plus que la célèbre œuvre didactique de Prokofiev, *Pierre et le Loup*, utilise le *monisme de l'ensemble*. Les caractéristiques sonores de chaque instrument incarnent le caractère de chacun des personnages intervenant dans la partition. Qui plus est, la version animée réalisée par Walt Disney en 1946 rend encore plus évident le fonctionnement du *monisme de l'ensemble* puisqu'elle allie l'incarnation musicale des personnages et leur incarnation visuelle par l'intermédiaire de l'exagération du mouvement et la distorsion des formes rendues possibles par l'animation.

Le concept d'incarnation propre au *monisme de l'ensemble* s'oppose à celui d'accompagnement, si répandu en Occident, en ce sens que ce dernier ne fait que fournir une toile de fond ayant pour but de combler un vide dans la composition alors que l'incarnation s'approprie le concept et le reformule dans la langue propre de chaque canal signifiant. C'est dans cet emploi focalisé de tous les canaux expressifs du cinématographe qu'Eisenstein envisagea les plus vastes ressources de communication et de commotion de ce média.

Le *montage dialectique*, l'hyperbole et le *monisme de l'ensemble* visent essentiellement, dans la logique du modèle eisensteinien, la génération de concepts, voire même de formules intellectuelles. Or, la portée de ces possibilités propres au cinéma s'avère plus ample du fait que les symboles caractéristiques du mythe peuvent aussi avoir leur place dans cette gamme de ressources. Le *monisme de l'ensemble* peut être construit à partir de symboles émis sur différents canaux cinématographiques ; l'hyperbole peut être orientée de façon qu'elle représente la nature d'un *archétype* ou d'un fait psychologique, et le *montage dialectique* pourrait être orienté de manière à générer un *symbole archétypique* à la place d'un concept purement intellectuel.

Tout particulièrement, le *monisme de l'ensemble* dote le *symbole archétypique* d'une dimension nouvelle puisqu'il génère une nouvelle classe de *symbole archétypique* inexistant dans les moyens traditionnels d'expression du mythe, à l'exception du rituel. Le *monisme de l'ensemble* a créé des *symboles archétypiques* dont la puissance et la *numinosité* sont remarquables... mais il a créé notamment les *symboles archétypiques* les plus bouleversants du *ciné-mythe*. Il n'est pas rare que les grands moments d'inflexion et de transformation au cours du périple du héros de *ciné-mythe* soient dépeints avec une profusion de moyens, le *monisme de l'ensemble* étant presque toujours au cœur de cette construction. La scène finale de *Stalker* en est l'un des exemples les plus remarquables, la musique, le bruitage, les décors, les effets spéciaux, la couleur, le mouvement de la caméra, les personnages... se conjuguant d'une manière telle –qui n'est autre que celle du *monisme de l'ensemble*– afin de dresser le portrait de la transcendance du héros –qui n'est pas évidente lorsque l'attention est portée seulement sur la narration– et celle, plus importante encore, du monde qui l'entoure, le tout grâce à une scène d'une grande force symbolique. Ici, l'emploi du *monisme de l'ensemble* crée un symbole rendant compte d'une étape fondamentale dans le parcours héroïque : la conquête des deux mondes : d'une part la Zone (ce monde plein de couleurs dont on dit qu'il se modèle en fonction de la nature intérieure profonde de celui qui y met le pied, ce monde qu'on nomme « le monde aux esprits », l'équivalent du monde psychologique) et, d'autre part, « le monde normal » (le monde matériel et plat, monochrome –photographié en couleur sépia– où

Stalker déperit). Ce symbole du succès du héros constitue un symbole de la transcendance, unique, construit par un bon nombre de symboles qui se définissent peu à peu tout au long du film, et qui possède une configuration qu'on ne peut rencontrer que dans le cinéma. (Pour une analyse complète de cette séquence, voir 2.1.3 - *L'initiation : L'Apothéose*). En employant le *monisme de l'ensemble*, cette séquence amplifie le sens de la réussite du héros ; on amplifie aussi sa force émotive et même sa *numinosité*. Nous assistons à l'amplification du *symbole archétypique*, rendue possible grâce à l'apport de l'audiovisuel.

Pour ce qui est de l'exagération, considérée comme moyen de représentation de l'abstrait, il va de soi que, dès lors que cet abstrait n'est plus un concept purement intellectuel comme c'est le cas pour le modèle d'Eisenstein mais qu'il concerne la psyché humaine et ses phénomènes (comme le concevait d'ailleurs Julius Kurth), alors ladite exagération se constitue en outil permettant de dresser le portrait de l'esprit humain, ce qui est une qualité essentielle et indispensable de tout support ayant pour vocation de représenter le mythe et le monde onirique qui l'entoure. Les possibilités d'exagération ou de distorsion rendues possibles par le moyen audiovisuel sont larges ; elles découlent des cadrages, des mouvements de la caméra, de la distorsion temporelle du montage ou de la vitesse de l'image, de l'utilisation de la couleur, des décors irréels, de l'utilisation du son, des effets spéciaux et, pour le cas de l'animation, de toute déformation stylistique du dessin. En réalité, comme le fit remarquer Eisenstein, si le cinéma génère ses images à partir d'impressions lumineuses prises dans la réalité, il n'est pas pour autant un moyen qui pourrait dépeindre une réalité objective, et ce même lorsque la visée est de l'ordre du documentaire pur et simple car, même alors, le simple choix d'un cadrage implique la discrimination d'une part de la réalité (donc, subjectivité dans le processus de création). Ainsi, le cinéma vise à priori la construction d'un monde qui se détache du monde concret et qui se rapproche du monde subjectif. En d'autres termes, les mondes représentés par le cinéma sont marqués par l'exagération. Paradoxalement, celle-ci s'avère, tout comme l'exagération liée à l'imaginaire, plus apte à dépeindre des niveaux immatériels du monde, en particulier les niveaux subjectifs, les niveaux intérieurs, les niveaux oniriques. L'exagération et la distorsion s'associent inévitablement au cinéma et rendent celui-ci le support où il est le plus aisé de recréer des réalités abstraites. Tous les créateurs de *ciné-mythe* font usage, en doses importantes, de cette distorsion du monde « objectif » (encore faut-il que l'on puisse affirmer que cela fait partie de l'expérience humaine) et agissent ainsi en magiciens de la distorsion cinématographique. Nous avons vu ailleurs que l'une des premières évidences de l'importance de cette distorsion dans le *ciné-mythe* réside dans la récurrence de genres tels la science-fiction, l'imaginaire, ou dans la présence d'une forme d'onirisme cinématographique.

Or, si l'exagération et la distorsion que le cinéma rend possibles sont importantes et singulières, on ne peut pas pour autant affirmer qu'il s'agisse d'une caractéristique exclusive de ce support puisqu'il est tout à fait donné de la retrouver dans toutes les formes artistiques à tel point que le grotesque, entendu en tant que déformation des proportions et exagération des traits formels, constitue en Occident une catégorie esthétique.

1.2.3 - Dziga Vertov et le modèle non-narratif

Dans son film de 1929, *L'homme à la caméra*, au tout début, Vertov¹¹¹ avertit:

« Ce film se veut un essai, dans le domaine de la communication cinématique, d'éléments visibles sans l'intervention d'intertitres, sans le support d'un scénario, sans faire appel au théâtre. Le présent travail expérimental cherche à créer un langage du cinéma, absolu et international, sur la base de sa séparation totale par rapport au langage du théâtre et de la littérature. » *L'homme à la caméra*, 00:18:00

L'avertissement n'est pas gratuit car ladite réalisation s'en tient entièrement à la prétention affichée. Pas de narration, pas de dialogues, pas de personnages principaux ; pas même d'acteurs, au sens strict du terme ; tout est établi en accord avec les principes du *Kino-pravda* ou *ciné-vérité*, mouvement créé par Vertov. Malgré l'absence de mots ou de narration pour guider le spectateur, *L'homme à la caméra* est loin de ne rien dire ou de manquer de cohérence. Bien au contraire, le film communique profusément et, le plus souvent, avec une netteté et une éloquence hors pair. Or, étant donnée l'absence de récit et de paroles, ce sont les ressources propres du support cinématographique qui prennent en charge de « dire » et de générer le contenu discursif. En d'autres termes, le montage, les cadrages, les trucages, la manipulation photographique, la manipulation du temps, la signification des images filmées... constituent les éléments de ce « langage pur » que Vertov cherchait à créer et à travers lequel, comme il l'affirmait, le spectateur est à même d'accéder à des « vérités » qui n'apparaissent que par l'intermédiaire du regard cinématographique.

Par exemple, autour de la 37^e minute, se déroule une séquence où foisonnent des images relatives à la production en série. A un moment donné, on voit des opératrices en train de manipuler, de manière répétée, les prises d'un commutateur téléphonique. La seconde d'après, on voit les mains d'une ouvrière en train d'emballer des cigarettes, l'une après l'autre. Ces deux activités mécaniques et répétitives s'entremêlent grâce à un montage parallèle dans lequel le rythme de transition entre deux images va en s'accéléralant jusqu'à ce que la séquence prenne un rythme effréné, machinal, qui dépeint de manière remarquable la nature du travail à la chaîne, ainsi que l'assimilation à la machine subie par les individus.

La prétention de Vertov était de créer un langage cinématographique à part entière, c'est-à-dire, de pouvoir communiquer efficacement des contenus par l'intermédiaire des ressources cinématographiques. Vertov, à n'en pas douter, y parvint, tout comme le cinéma s'inspirant de ses conceptions puisque, lorsqu'on considère les aspects signifiant et émotif des images qu'il a su créer, on constate une œuvre qui, loin d'être neutre, possède un sens étonnamment communicatif et esthétique. D'ailleurs, le modèle non-narratif qui découle de la conception cinématographique de Vertov remplit sa tâche communicative sans avoir recours à la narration en tant qu'élément axial ; bien au contraire, il s'érige en prenant appui sur les

¹¹¹ Dziga Vertov est, en réalité, le pseudonyme de Denis Kaufman, frère des célèbres Mikhaïl et Boris Kaufman. Mikhaïl est directeur de la photographie dans *L'homme à la caméra* et dans d'autres projets dirigés par Denis. Boris, le plus jeune des trois frères, est connu pour avoir assuré la direction de la photographie dans *À propos de Nice* (1930), *Zéro de conduite : Jeunes diables au collège* (1933) et *L'Atalante* (1934), dirigés par Jean Vigo. Boris, qui remporta un Oscar en 1955 pour son travail comme directeur de la photographie dans le film *Sur les quais* (*On the Waterfront*, 1954), fit carrière dans la direction de la photographie jusque dans les années soixante.

fondements constitués par les possibilités communicatives particulières du cinéma que l'on remarque déjà dans l'avertissement écrit par Vertov au tout début de *L'homme à la caméra*.

Autant Eisenstein s'érige en référence majeure du modèle narratif cinématographique, autant Dziga Vertov est la référence primordiale pour le modèle non-narratif. Il est aisé de constater que le premier est un créateur bien plus populaire et diffusé que le second, ce qui prouve déjà la prévalence du modèle narratif sur le modèle non-narratif. Pourtant, Vertov a laissé un héritage remarquable, rendu évident dans la trilogie *Qatsi* de Godfrey Reggio (*Koyaanisqatsi*, 1982; *Powaqqatsi*, 1988; *Naqoyqatsi*, 2002), ainsi que dans les films *Chronos* (1985), *Baraka* (1992) et *Samsara* (2011) de Ron Fricke, qui fut le directeur de la photographie pour *Koyaanisqatsi*, un poste clé étant donné la nature du film. Dans ces réalisations de Reggio et de Fricke, lesquelles jettent, comme le fait d'ailleurs *L'homme à la caméra*, un regard perçant sur les rapports de l'homme au monde, les seuls mots utilisés sont, d'abord, le titre de chaque film¹¹² et ensuite, pour le cas de *Koyaanisqatsi*, la traduction d'une prophétie hopi, chantée dans le film. En dehors de cela, sont employés des moyens très semblables de ceux employés dans *L'homme à la caméra*, en vue d'élaborer une vision très particulière et critique de l'homme et de son rapport à la nature.

On observe dans ces oeuvres l'emploi de moyens cinématographiques « purs » dans la construction-communication d'idées et sensations. Considérons, à titre d'exemple, la séquence de *Baraka* se déroulant autour de la minute 45. Comme dans l'exemple précédent pris dans *L'homme à la caméra*, il s'agit ici d'une séquence dont le protagoniste est le travail mécanisé et la production à la chaîne. On y voit des usines énormes où des ouvriers anonymes exécutent un travail aux mouvements mécaniques qui se répètent inlassablement. Dans cette séquence en particulier, nous nous intéresserons au montage parallèle de deux scènes au rythme visuel in crescendo. La première scène a lieu dans une ferme avicole : on y voit des œufs circulant sur des tapis roulants, propres à la production à la chaîne, lesquels œufs sont ensuite distribués de manière ordonnée par la machinerie de l'usine. La seconde scène a lieu dans le métro. La première prise de vues, qui suit celle des œufs, fait voir des gens entrant dans une station, au moment où ils franchissent les portes tournantes, de manière analogue à celle des œufs distribués par la chaîne. Or, cette prise de vues qui montre les gens entrant dans le métro est en accéléré de telle sorte que le mouvement de la masse humaine dévoile – par l'intermédiaire du traitement technique de l'image – cette facette de nature mécanique qui rapproche le mouvement humain de celui de la chaîne dans la ferme. Dans cette même scène de métro, une seconde prise de vues, toujours en accéléré, fait voir la masse humaine prenant les escaliers mécaniques, qui évoquent... les tapis roulants de la chaîne !, ceux-là même qui assurent la circulation des œufs, et même ces autres tapis que l'on voit dans la prise suivante de cette séquence en montage parallèle, où une myriade de poussins tombent dans un conteneur mobile, entassés les uns sur les autres, à l'image des usagers d'un métro asiatique, bourrés dans les wagons, que l'on voit dans la prise suivante (*fig.4*). La séquence se poursuit sur le même registre, soulignant sur le plan visuel la similitude entre, d'une part, les poussins dans l'usine et la foule dans le métro et d'autre part, entre le fonctionnement et la

¹¹² Dans la trilogie *Qatsi*, des intertitres expliquent, à la fin de chaque film, la signification des mots hopi servant de titre à chacun des films : *Koyaanisqatsi*, « vie en déséquilibre » ; *Powaqqatsi*, « vie en processus de transformation » ; *Naqoyqatsi*, « vie comme guerre ».

structure du métro et le fonctionnement et la structure de l'usine à viande. Nous avons considéré le visuel ; mais il est impossible de passer à côté du sonore, élément constitué essentiellement par une musique sérielle, métallique, dont le rythme accompagne le crescendo visuel, soulignant ainsi la signification mécanique de la situation.

Ce montage parallèle est suivi d'une prise de vues de la rue, depuis une fenêtre, quelque part dans une métropole. On voit des voitures circulant dans les rues, toujours en accéléré, au même rythme machinal et programmé que celui des œufs et de la foule dans le montage parallèle. Un souffle de respiration humaine, agité et profond, se substitue progressivement à la musique ; chaque inspiration, chaque exhalation faisant écho au flux incessant des véhicules comme s'il s'agissait du souffle d'une ville souffrante, cadencé par un rythme mécanique. Coupe franche sur un acteur butō qui, frémissant, le visage recouvert d'une couche de maquillage et les yeux révoltés, pousse un cri silencieux et fait une grimace de douleur et de désespoir. A la place du cri, on entend des sirènes de voitures de police (fig.5).



figure 4 (*Baraka*, 00:47:10)

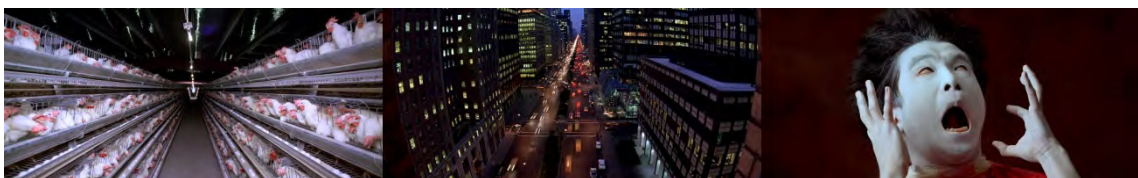


figure 5 (*Baraka*, 00:50:05)



figure 6 (*Koyaanisqatsi*, 00:54:09)

Cette séquence, bien que dépourvue de paroles et de récit, et où les images de l'usine et du métro s'enchaînent d'une manière qui n'est autre que le *montage dialectique*

d'Eisenstein, témoigne de la haute puissance communicative de cette forme de cinéma. Le montage parallèle met en évidence l'emprise de la machine et de sa logique de production sur l'être humain. Mais ce n'est pas tout ; il clame, haut et fort, que l'homme urbain est devenu quelque chose qui n'est guère différente de la viande transformée, quelque chose qui obéit aux lois de la production en série, de l'usine et de la machine. Le montage parallèle nous dit que l'homme est devenu cet être humain rendu anonyme par l'intermédiaire de la caméra en accéléré qui, par la même occasion, efface les visages qui restaient encore visibles, la masse humaine dévoilant ainsi son déplacement programmé et machinal. L'essaim humain ne diffère guère des poussins destinés à la consommation de masse; il n'est qu'un produit de plus du capitalisme poussé à l'extrême, un produit synthétique fabriqué en série. Si, éventuellement, à ce stade, la prise de position critique du film n'était pas évidente, le cri déchirant de l'acteur butō ne fait pas de doute : il s'agit d'une critique de ce système subordonné à la logique de la production industrielle à grande échelle.

La séquence que nous venons de considérer fait écho à une autre séquence dans le film *Koyaanisqatsi* où une analogie visuelle est faite entre, d'une part, la foule en train d'emprunter les escaliers mécaniques dans une station de métro (probablement, la même station que l'on voit dans *Baraka*), d'autre part, les sillages lumineux des véhicules circulant la nuit dans une grande ville, et enfin, des saucisses se déplaçant à grande vitesse à travers une machine à transformer de la viande (fig.6). Ces trois éléments, présentés en accéléré, rendent évident, grâce à la manipulation technique, le mouvement frénétique quoique programmé, tel un rythme machinal, identique, dans les trois cas. Les saucisses, ce mélange de ce qui en toute autre situation ne serait que des déchets, représentent ici le compendium du schéma industriel qui régit nos vies et transforme l'homme. « Nous ne sommes que de la viande transformée ! » clame, visuellement et par le biais de la confrontation d'images, le film en question.

Dans les exemples que nous venons de considérer, où l'on exclut complètement le recours à la parole ou au « sujet », l'emploi de ressources n'appartenant pas au domaine de la narration dans la construction cinématographique apparaît de manière plutôt évidente. Or, ce que nous entendons par modèle non-narratif comprend aussi des réalisations comportant des dialogues et même une trame narrative. Ce qui définit réellement le modèle non-narratif tient de ce que l'essentiel ce n'est pas l'histoire racontée ni les mots qui sont dits mais les contenus esthétiques et/ou signifiants véhiculés par l'image¹¹³. En d'autres termes, le modèle non-narratif comprend les œuvres où la narration se voit reléguée à un rôle secondaire, et si celle-ci existe bel et bien, et qu'elle fait preuve de cohérence, même dans ces circonstances, elle reste totalement subordonnée aux contenus symbolico-esthétiques. Si narration il y a, elle est avant tout un prétexte dont se servent les contenus symboliques. De sorte que dans le modèle non-narratif, il est fréquent que l'« histoire » paraisse embrouillée, incohérente, triviale. Mais dès que l'on fait appel à la strate symbolique, la confusion, les décalages et l'apparente trivialité s'étiolent.

¹¹³ Le modèle non-narratif comprend aussi bien les films faisant usage du symbolique afin de communiquer des contenus dépassant en importance ce qui est dit au niveau narratif que des films s'écartant du symbolique afin de mettre en relief des perceptions ou des sensations pures. Toutefois, nous mettrons de côté cette dernière facette du modèle non-narratif pour nous concentrer sur la facette signifiante. Dorénavant, c'est celle-ci que nous sous-entendons lorsque nous référerons au modèle non-narratif.

Ce modèle nous intéresse tout particulièrement car c'est en lui que la « vraie » histoire se génère au niveau de la strate symbolique, à l'instar de ce qui arrive dans le mythe, où le récit des faits imaginaires, s'il est dépossédé de son poids symbolique, semble n'être qu'une suite de non-sens ; ce poids symbolique, dès qu'il est passé au crible de l'analyse, dévoile la véritable essence et les véritables contenus du *ciné-mythe*.

Penchons-nous maintenant sur le film *Ghost in the Shell (Kôkaku Kidôtai, 1995)*. Considéré sous l'angle de la narration, il n'est qu'un récit policier, savamment dosé de nuances politiques et sociétales, au cours duquel une cyborg commandant une unité d'élite de la police japonaise se heurte à une intelligence artificielle fugitive ; bref, une histoire typique de ce sous genre de la science-fiction. Mais dès que l'attention est portée sur le plan symbolique, on découvre une richesse philosophique singulière du fait que l'on se retrouve face à un sujet qui a toujours accompagné et fasciné l'homme, à savoir, le mythe et en particulier le mythe du mariage mystique (*hieros gamos*) : la transcendance de l'héroïne découlant de son union avec la divinité ; union grâce à laquelle l'héroïne, après sa renaissance, atteint le Tout et, du coup, une stature divine. Le sujet est à tel point fondamental dans *Ghost in the Shell* qu'il est annoncé dès le début du film lorsque les chœurs de l'emblématique générique de début proclament que « un dieu descend pour se rendre à une noce », à l'instant même où nous assistons à la « naissance » de la cyborg Motoko. Ici, le mythe du mariage mystique représente la transcendance de l'homme, accomplie grâce à la technologie, dans le contexte de la croissance évolutive de l'homme que la machine et le web rendent possible. Nous sommes devant un schéma mythologique ancien ; mais, ici, il se met à jour. En approchant la sphère symbolique de *Ghost in the Shell*, on découvre une myriade de symboles et de motifs *archétypiques* tels l'appel à l'aventure, l'assimilation de l'*ombre*, la lutte vis-à-vis du gardien de la transcendance, le mariage mystique, ou encore la mort et la résurrection du héros. Des *archétypes* qui, outre s'être adaptés aux particularités de notre époque, sont dévoilés par l'intermédiaire de l'image cinématographique. Il n'y a pas de narrateur ni de personnage qui explicitent ce qu'ils représentent, et le récit, à lui seul, ne les rend pas évidents. Sous ce rapport, le réalisateur de *Ghost in the Shell*, Mamoru Oshii explique pourquoi il a accordé si peu de valeur à l'aspect narratif : « Mon sujet est toujours trop simple. Je n'ai jamais trouvé mon travail « difficile à comprendre ». S'il a l'air d'être difficile à comprendre c'est peut-être parce que je ne fais pas très attention au récit ou au drame. » (Ruh, 2004)¹¹⁴.

Il en est de même pour d'autres films tombant dans notre catégorie *ciné-mythe*. *The Tree of Life* (2011), sur le plan narratif, raconte, rétrospectivement et de manière fragmentée, l'histoire personnelle d'un architecte américain, celle-ci s'accompagnant de séquences sur

¹¹⁴ De fait, lorsque Oshii affirme que ses œuvres peuvent paraître difficiles à comprendre parce qu'elles ne se centrent pas sur la narration, il renvoie à quelque chose qu'on ne peut pas laisser de côté. En effet, tout laisse constater qu'il existe une prédisposition à approcher un film par la seule narration, laquelle est surestimée au point qu'elle finit, dans l'esprit du spectateur moyen, par anéantir les autres possibilités cinématographiques. L'emprise du modèle narratif dans l'interprétation cinématographique est telle qu'il s'est érigé en modèle habituel, si bien que toute autre approche cinématographique s'avère difficile à saisir, voire même incompréhensible. Etant donné que le gros du *ciné-mythe* fait appel à des schémas narratifs peu conventionnels qui peuvent même sembler des non-sens lorsqu'on fait abstraction de leur sens, il n'est pas rare que les films que nous analyserons soient très critiqués, méconnus et même repoussés par ceux qui essaient vainement de les faire rentrer dans des catégories prédéterminées et dominantes. En agissant de la sorte, c'est-à-dire, en considérant le *ciné-mythe* sous sa seule facette narrative, on n'aboutit qu'au visionnement de situations dénuées de sens, absurdes et sans intérêt.

l'évolution de l'univers. Sur le plan non-narratif, *The Tree of Life* est le drame même de la vie, drame cosmogonique marqué par les opposés qui la façonnent (ils sont introduits dès les premières minutes du film, et nommés « voie de la grâce » et « voie de la nature ») sur tous les plans : cosmogonique, géologique, social, individuel, matériel et spirituel... Cette œuvre, considérée sous la perspective non-narrative, reprend, comme son nom l'annonce, la structure d'un arbre de vie, ce motif religieux, l'*axis-mundi*, dont les branches embrassent et raccordent tous les niveaux de la vie, depuis les profondeurs des racines qui plongent dans le sol jusqu'aux hauteurs des cimes baignées par la lumière du soleil, l'axe du monde qui relie les pôles qui renferment notre monde : terre et ciel, création et destruction.

Stalker (1979), pour sa part, raconte, sur le plan narratif, une histoire de science-fiction dans laquelle trois personnes, un guide, un écrivain et un scientifique pénètrent dans une zone imaginaire à la recherche d'une habitation où, dit-on, le vœu le plus ardent de ceux qui y pénètrent est exaucé. Déjà, à ce premier stade narratif, *Stalker* s'annonce sous les traits fondamentaux de l'éternel mythe du héros qui, écoutant l'appel du « monde aux esprits » (appelé ici « La Zone »), quitte son monde ordinaire pour, après avoir franchi le premier seuil et les gardiens qui en ont la responsabilité, s'engager dans le monde imaginaire de la Zone (Séparation) dont le paysage s'adapte à la forme de l'esprit de celui qui y pénètre ; la Zone s'avère, de ce fait, être un espace psychologique. Dès lors, toutes les épreuves subies par le héros et ses coéquipiers lors de leur recherche de l'habitation renfermant le Graal sont des événements intérieurs (Initiation). Le héros doit, comme il est coutume dans le cycle de l'aventure héroïque –après avoir acquis les trésors du monde spirituel–, retourner au pays où son parcours a commencé afin de boucler le cycle de son aventure. Mais ce retour implique forcément une transformation profonde du héros et du monde qui l'encadre, un rétablissement du pont reliant le monde « réel » et le monde « « spirituel » (Retour).

Avancer que cette réalisation se constitue en mythe se justifie non seulement par la suite d'événements que l'on vient de citer et son parallélisme avec le *monomythe* mais aussi et surtout par le sens des symboles, très nombreux, entrant dans la construction du film et qui interviennent au niveau de la sphère non-narrative. D'ailleurs, s'il nous est donné d'assimiler au mythe le récit exposé dans le film, et de le segmenter en ces trois étapes constituant le *monomythe*, ce n'est pas tant par la narration *per se* que parce que le contenu des symboles de la sphère non-narrative dévoile le sens mythologique de la narration. Prenons un exemple, le plus évident peut-être : la couleur remplit le rôle d'indication non-narrative agissant en fonction des particularités de chacune des étapes du *monomythe*. La première étape étant la séparation, elle a lieu dans le monde ordinaire du protagoniste ; elle est présentée entièrement en couleur sépia –monochrome– en accord avec l'aridité de ce monde, telle qu'elle est perçue par le héros. La seconde étape, l'initiation, se déroule entièrement à l'intérieur de la Zone ; elle rend le spectateur témoin des épreuves spirituelles subies, ici, par le héros ; la gamme des couleurs domine. Dans la troisième partie –le retour–, qui se déroule de nouveau dans le monde ordinaire, la couleur fait souvent des brèves incursions ; celle-ci gagne progressivement du terrain pour enfin dominer dans la scène finale qui nous rend témoins de la réussite du héros. Ainsi, la Zone –le monde spirituel– emplit le monde monochrome grâce aux dons rapportés par le héros (*fig.7*). Ces variations de la couleur peuvent, bien entendu, correspondre à une diversité de choses ; toutefois, le sens des symboles appartenant à la sphère non-narrative restreint les significations probables de la couleur permettant ainsi une

interprétation cohérente. (Pour l'analyse du reste des symboles de *Stalker* à la lumière du mythe, voir 2.1 - Chapitre 1 : Le cycle de l'aventure héroïque)



figure 7 (*Stalker*)

La « véritable » nature de ces films ne se dévoile pas en interrogeant les faits qui nous sont soumis ni en envisageant la valeur narrative de ce qui est narré. En revanche, lorsqu'on plonge dans le contenu symbolique et les rapports entre les symboles, il apparaît des contenus qui, considérés globalement, constituent un discours à part entière portant sur des sujets inabordables à partir de la narration pure et simple, inabordables par une approche directe. C'est le symbole qui, idéalement, permet d'aborder lesdits contenus, et c'est pourquoi ils demeurent dans la sphère non-narrative du film.

1.2.4 - Symboles ouverts, symboles fermés - Symboles culturels, symboles improvisés

Si les théories d'Eisenstein peuvent s'appliquer aux *symboles archétypiques*, il n'en est pas moins que ces derniers présentent des caractéristiques qui les opposent aux concepts intellectuels de ce cinéaste. Les premiers sont « ouverts » et ne peuvent être saisis par le seul intellect, tandis que les seconds sont « fermés » et font essentiellement appel à l'intellect ; les premiers n'épuisent jamais leur sens et ne peuvent être dissociés de leur *numinosité*, alors que les seconds sont destinés à être décodés de manière univoque¹¹⁵. Il convient ici de dresser une brève typologie du symbole cinématographique ; elle nous permettra de mieux comprendre la manière dont le *symbole archétypique* se manifeste dans le *ciné-mythe*. De même que nous avons opposé le modèle narratif au modèle non-narratif, nous opposerons ici deux grands schémas de symboles cinématographiques : les symboles « ouverts » et les symboles « fermés » d'une part ; les symboles « culturels » et les symboles « improvisés » d'autre part.

Par symboles ouverts, nous entendons une classe de symboles polyvalents, qui ne s'appréhendent pas intégralement par l'intermédiaire de l'intellect puisque, pour générer leur sens, ils font appel, dans une large mesure, à la projection individuelle et à des perspectives diverses. En outre, ils renvoient à quelque chose de « poétique », de vague, quelque chose qui

¹¹⁵ « Il n'est de film plus éloigné du principe de l'observation directe qu'*Ivan le terrible* d'Eisenstein. Non seulement le film dans son ensemble est une sorte d'hiéroglyphe, mais il est composé d'une suite d'hiéroglyphes : des grands, des petits et des tout petits ; il n'y a pas un seul détail qui ne soit pas imprégné par l'intention de l'auteur. » (Tarkovski, 1989, p. 67)

n'est pas entièrement connaissable et qui n'a pas la vocation de l'être. C'est pourquoi l'appréhension intellectuelle univoque ne les fige pas, leurs contenus étant d'éternelles remises en question plutôt que des réponses absolues. Il est aisé de constater que, abstraction faite des contenus particuliers, ces symboles ouverts ont des caractéristiques très similaires à celles du *symbole archétypique*. C'est la classe de symboles qui domine dans les films de Terrence Malick ou Tarkovski. La vocation de Tarkovski de construire des symboles se manifeste de manière évidente dans les deux citations suivantes, extraites de son ouvrage *Le Temps Scellé*.

1) « On m'a souvent demandé ce qu'est la Zone, et ce qu'elle symbolise, et de très étranges conjectures ont été proposées là-dessus. De telles questions n'ont eu pour effet que de m'agacer et de me désespérer. La Zone ne symbolise rien du tout ; tout comme dans le reste de mes films, rien ne symbolise rien : la Zone, c'est la Zone, c'est la vie, et du simple fait de la traverser, un homme peut y périr ou bien s'en sortir. S'il y parvient ou non, cela dépend de l'estime qu'il a de lui ou de sa capacité à discerner entre ce qui est important et ce qui n'est que passer. » (Tarkovski, 1989, p. 200)

2) « Pour parler de ce qui est vivant, l'artiste se sert de ce qui est mort ; pour parler de l'infini, il montre le fini. Substitution... L'infini ne peut être matérialisé, mais on peut créer son illusion : une image. » (Tarkovski, 1989, p. 38)

Considérer les propos de Tarkovski, cités ci-dessus, permet d'entrevoir quelques aspects intéressants en rapport avec le symbole. Dans la première citation, d'emblée, le réalisateur refuse à son film tout contenu symbolique ; pourtant, dans la suite, il avance que la Zone, c'est la vie, ce qui revient à parler d'un contenu symbolique. La Zone n'est pas seulement un décor de science-fiction ou un cadre soulignant l'appartenance esthétique au genre science-fiction ; elle représente bien quelque chose. Selon les propres mots de Tarkovski, ce quelque chose c'est la vie ; la Zone est donc un symbole, le symbole de quelque chose qui demeure, toutefois, vaste et indéfinissable, comme la vie¹¹⁶. En abordant quelque chose d'aussi vaste que la vie, Tarkovski est dans l'impossibilité de nous montrer un concept fermé ou statique, réductible à une symbologie unidimensionnelle. D'ailleurs, saisir intellectuellement que la Zone équivaut à la vie nous est de peu d'utilité tant que nous restons insensibles à la dimension émotive, *numineuse* dans la manière dont la Zone est présentée. Qui plus est, la substitution intellectuelle Zone-vie ne représente nullement une relation symbolique se soldant par la compréhension qu'une chose équivaut à l'autre puisque la conception et le caractère de la vie elle-même découle en bonne partie de la projection individuelle, car le concept que l'on peut avoir de la « vie » renvoie inévitablement à notre propre expérience... de la vie. Il semblerait que la négation catégorique de Tarkovski relative au contenu symbolique, plutôt que de nier à outrance le symbolique, s'oppose à l'idée d'une symbologie unidimensionnelle qui se servirait uniquement du décodage intellectuel. Quoi qu'il en soit, pour ce qui est de la Zone, il s'agit bien d'un symbole puisqu'elle représente quelque chose de beaucoup plus qu'un simple plateau de tournage pour une histoire de science-fiction.

¹¹⁶ Dans le même ordre d'idées, dans *Le Temps scellé*, Tarkovski parle aussi de ce que représente pour lui, sur le plan symbolique, l'arbre dans son film *Le sacrifice* : « Les première et dernière scènes –quand l'arbre est planté, et quand l'arbre, assoiffé, est arrosé, ce qui constitue pour moi un symbole de la foi– sont les deux points forts entre lesquels les événements s'enchevêtrent avec une intensité qui va en grandissant. » (Tarkovski, 1989, p. 223)

Quant à la seconde citation, Tarkovski pose l'image en tant que substitution de concepts, ce qui n'est autre que... symbolisme ! Il va même jusqu'à souligner –ce qui va étayer notre affirmation précédente– l'impossibilité de représenter un concept abstrait, comme l'infini, par des moyens autres que l'illusion de la symbologie.

Ces citations mises à part, lorsqu'on approche le cinéma de Tarkovski, nous rencontrons un cinéma à haut degré symbolique, ou plutôt, symboliste, bien plus proche –sur le plan des thèmes et des formes– des principes du mouvement artistique du XIXe siècle que de ceux de la sémiotique. Le cinéaste soviétique pose, par des moyens poétiques et symboliques, des questions sur la place de l'homme dans le cosmos, sur la nature et le caractère de son âme. Ainsi, *Solaris* n'est simplement pas une planète *space opera* mais bel et bien une représentation symbolique de l'esprit de l'homme, le voyage spatial vers cette planète étant un voyage intérieur.

Il a été fait mention de la similarité entre le symbole, tel qu'il est conçu dans la civilisation japonaise, et les symboles de nature *archétypique*, notamment en ce qui concerne le déni d'un sens ultime, intellectuel, comme le fait le *kōan*. Dans la citation de Tarkovski, ci-dessous, à propos du *haïku*, on peut remarquer l'estime accordée par le cinéaste à certains aspects de cette forme de création, aspects que l'on voit d'ailleurs appliqués à l'ensemble de son œuvre cinématographique :

« Ce qui me fascine en elle (la poésie japonaise) est son refus de dévoiler –ne serait-ce que par l'insinuation– le sens de l'image ultime, lequel peut être décrypté graduellement comme s'il s'agissait d'une devinette. Le *haïku* cultive ses images d'une manière telle qu'elles ne signifient rien en dehors d'elles-mêmes, et en même temps, il communique tant qu'il est impossible de saisir son sens ultime. Il est impossible, dans la mesure où la correspondance entre l'image et sa fonction est la plus proche, de restreindre la première dans les limites d'une formule intellectuelle nette. Le lecteur de poésie *haïku* doit être à même de se laisser absorber par la nature ; il doit plonger en elle, parcourir ses profondeurs sans avoir un but précis comme s'il parcourait le cosmos, où il n'y a pas de haut, où il n'y a pas de bas. » (Tarkovski, 1989, p. 106)

Lorsqu'on considère le cinéma de Tarkovski, il est évident que l'on n'a pas affaire au déni ou au manque de contenus symboliques. Alors, comment faut-il entendre l'affirmation du réalisateur concernant l'absence de symboles dans ses films, ou son agacement découlant des interprétations symboliques de la Zone ? On peut interpréter ce déni du symbolique dans le sens où ses symboles ne sont pas réductibles à des concepts intellectuels purs et simples, à des idées figées qui se substitueraient, tout simplement, à un concept. Par ailleurs, ce déni semble concerner davantage le symbole ayant pour vocation d'être interprété sans équivoque par le spectateur ; en effet, Tarkovski nous parle fondamentalement de concepts avoisinant la métaphysique, ou de concepts relevant des profondeurs de l'âme humaine ; ce qui fait que, de par leur nature, aucun de ces concepts ne peut être résolu par la simple intervention d'une présentation intellectuelle astucieuse. Qui plus est, les concepts mis à l'œuvre par Tarkovski n'ont la prétention de fournir des réponses inaltérables mais de lancer des interrogations, ou, dans le meilleur des cas, de se constituer en actes de foi¹¹⁷. Enfin, il faut aussi entendre ce déni

comme une facette de son opposition, bien connue, à l'égard du cinéma intellectuel d'Eisenstein et du formalisme cinématographique. En réalité, non seulement les symboles de Tarkovski sont très éloignés des formes intellectuelles mises en œuvre par Eisenstein, mais les conceptions cinématographiques de ces réalisateurs semblent antagoniques, leur filiation politique et idéologique étant d'ailleurs complètement opposée.

En résumé, c'est dans le sens conventionnel que le cinéma de Tarkovski n'est pas symbolique car ses symboles concernent des choses qui n'appartiennent nullement à la catégorie des concepts statiques et définissables : la nature humaine, la psyché, la vie, l'infini... Les symboles chez Tarkovski, ce n'est pas les symboles intellectuels d'Eisenstein car ce ne sont pas des réponses intellectuelles et statiques ; ils tiennent, au contraire, de la remise en question d'ordre spirituel ; il s'agit de symboles proches du *symbole archétypique*.

Par symboles « fermés », nous entendons une catégorie de symboles destinés à une lecture intellectualisée la plus nette possible qui devra nous conduire vers un sens admettant peu, ou pas du tout de variations, c'est-à-dire, ce qu'il y a de plus proche de l'interprétation univoque. Une telle lecture doit, idéalement, égaler le sens conçu pour le symbole par l'auteur. Lorsqu'on a affaire au symbole « fermé », une fois que l'équivalence du symbole a rencontré le concept représenté, l'intervention du premier cesse pratiquement. Dès lors, on sait ce qu'il signifie et l'on connaît également la place qu'il tient dans le puzzle intellectuel qu'est la construction cinématographique. On est face à des formules intellectuelles codées par le cinéaste avec l'intention que le spectateur appréhende intellectuellement leur valeur.

Autant le cinéma de Tarkovski fait appel aux symboles ouverts, autant Peter Greenaway emploie avec profusion les symboles fermés dans ses films. Considérons la trilogie *The Tulse Luper Suitcases (The Tulse Luper Suitcases, Part 1: The Moab Story, 2003 ; The Tulse Luper Suitcases, Part 2: Vaux to the Sea, 2004 ; The Tulse Luper Suitcases, Part 3: From Sark to the Finish, 2004)*, qui, comme l'indique le titre, se focalise sur la vie du protagoniste, Tulse Luper, et sur ses célèbres 92 valises. La vie du protagoniste, et ses valises atteignent une valeur qui dépasse largement la dimension narrative, et même la dimension particulière car il s'agit, en réalité, d'éléments symboliques subordonnés entièrement au domaine du conceptuel et du général. Ces deux éléments connaissent un développement intéressant. En premier lieu, concernant le personnage dont la vie est retracée par des séquences dramatiques à caractère documentaire, à la fin de la trilogie, il nous est révélé que, en réalité, Tulse trépassa lors de la première scène où il fit son apparition, à savoir, alors qu'il était enfant, en Angleterre, au cours de la Première Guerre Mondiale. La vie de Tulse, présentée dans le détail jusqu'à la maturité au cours des 3 films¹¹⁸, fut de fait inventée de toutes pièces par son meilleur ami, Martino Knockavelli. Dans ces circonstances, la dimension personnelle de Tulse s'évanouit laissant la place à la dimension conceptuelle ; sa mort, en tant que personnage, –c'est-à-dire, en sa

¹¹⁷ « Il est parfaitement clair que le but de l'art, quel qu'il soit, –sauf, bien entendu, celui qui, tel une marchandise, est destiné au consommateur– est d'expliquer, à l'artiste et aux autres, pourquoi on vit, quel est le sens de l'existence. Expliquer aux gens la raison de leur existence sur cette planète, ou, à défaut de l'expliquer du moins poser la question. » (Tarkovski, 1989, p. 36)

¹¹⁸ Sans tenir compte du reste du matériel audiovisuel multimédia créé par Greenaway à l'intention de cet ambitieux projet.

qualité d'entité particulière— constitue sa naissance en tant qu'idée. L'individu ayant été «assassiné», Luper ne peut que devenir symbole, le symbole de l'histoire Occidentale du XXe siècle. La mort de Luper constitue la consécration de ce symbole, lequel, d'ailleurs, se construit tout au long du film grâce à de très nombreux symboles —concernant des thèmes plus particuliers— s'amoncelant autour de la figure de Luper. Chaque lieu, chaque événement où figure Luper constitue une clé de l'histoire Occidentale du XXe siècle, depuis la Seconde Guerre Mondiale et jusqu'à la chute du Mur de Berlin... et c'est ainsi que la vie de Luper se constitue en symbole majeur de l'histoire contemporaine. Il en est de même pour ses valises, chaque valise contenant un ensemble d'objets qui, dans la perspective de Greenaway, symbolisent une facette —abstraite, la plupart du temps— fondatrice de la contemporanéité occidentale. Par ailleurs, l'ensemble des valises représente aussi quelque chose ; le nombre de valises est un symbole : elles sont au nombre de 92, nombre qui correspond aussi au numéro atomique de l'uranium, élément qui, du fait qu'il est inévitablement lié à la Bombe Atomique, est synecdoque de l'histoire contemporaine. Luper et ses valises finissent par symboliser quelque chose de plus abstrait et de plus général qu'eux, et la manière dont nous parvenons à comprendre le treillis symbolique de la trilogie c'est à travers de pistes intellectuelles dont la mission est accomplie dès qu'elles ont été comprises. Ces éléments dans l'œuvre de Greenaway se constituent en symboles puisqu'ils réfèrent à des concepts tellement vastes qu'il ne leur est permis que de prendre la forme symbolique ; mais, une fois que l'on a compris que les 92 valises renvoient à l'uranium, et que celui-ci est un symbole du XXe siècle, le rôle de ce symbole prend fin. Il en est de même pour le contenu de chaque valise et pour la majorité des événements. C'est comme cela qu'agissent les symboles fermés.

Cet emploi de la chose symbolique est presque une règle dans le cinéma de Greenaway, qui —étant également peintre— se sert largement de l'allégorie à des fins de communication ; et ce même en dehors du support cinématographique comme en témoigne son livre *100 allégories pour représenter le monde* (*100 Allegories to Represent the World*¹¹⁹) et son opéra *100 objets pour représenter le monde* (*100 Objects to Represent the World*¹²⁰). Dans la première de ces œuvres, Greenaway explique le contenu symbolique de l'allégorie qui ouvre la série, « Le Jour » :

« Il convient assurément d'inverser la tradition et de symboliser le Jour par une femme ; aussi la Nuit sera-t-elle représentée dans cette série d'allégories par un homme. Nous réservons les personnages féminins pour illustrer la fécondité lumineuse ; les hommes sont plutôt des créatures de la nuit. (...)En vertu d'une association de longue date, chaînes et spatules symbolisent l'activité diurne de la ménagère. Le personnage féminin du Jour est bien chargé des chaînes, il travaille bien

¹¹⁹ Dans cet ouvrage, chaque allégorie est créée à partir d'une photographie représentant un nu, à valeur symbolique plutôt neutre. C'est la toile. Ultérieurement, sur chaque photographie, l'auteur « habille » les modèles, par des procédés numériques, avec des attributs symboliques jusqu'à ce que l'ensemble devienne une allégorie.

¹²⁰ Voici un exemple de symbole « fermé » donné par Tarkovski : « *Dans Un mari pour Anna Zaccheo* (*Un marito per Anna Zaccheo* ; 1953), De Santis place le couple principal de part et d'autre d'une grille métallique, ce qui voulait sans doute dire : le couple est séparé, ils ne seront jamais heureux, tout contact est impossible. Et c'est comme cela qu'un incident spécifique, individuel, unique devient quelque chose de tout à fait banal car il a été contraint de prendre une forme banale. Le spectateur a atteint le fond de la, disons, pensée du réalisateur, et s'y est cogné. » (Tarkovski, 1989, p. 73)

à la cuisine est il est bien destiné à allaiter. Le Jour est une mère nourricière. Elle se détache sur un fond jaune, orange et rouge, les couleurs du soleil. (...) La figure féminine du Jour est plantureuse, épanouie, avec des hanches généreuses et des seins aux formes pleines ; elle est solidement campée, d'un maintien superbe –une parfaite image de la fécondité. Toutes ces caractéristiques seraient encore accentuées par un dédoublement du personnage. Une seule représentation du Jour est insuffisante. Il y en a donc deux, ce qui augmente l'ampleur des hanches fécondes et du buste à la poitrine généreuse. La figure du Jour est partenaire d'elle même, le matin et l'après-midi –A.M., *ante meridiem*, et P.M. ; *post meridiem*. Les deux sœurs sont des jumelles dont l'association est scellée à jamais dans leurs gènes, l'une levant les yeux vers le matin et l'autre abaissant le regard sur l'après-midi. » (Greenaway, 1998, p. 218)

Cette explication jette la lumière sur ce en quoi consiste le symbole « fermé » : les attributs symboliques composant cette allégorie créée par Greenaway ont une signification très nette, véhiculée par des moyens entièrement rationnels, qui va jusqu'à prendre appui sur un héritage culturel. La création –et la lecture– de ces symboles est unidimensionnelle, leur signification s'emboîtant parfaitement dans le sens global de l'allégorie. Il en est de même pour les créations cinématographiques de Greenaway ainsi que pour les films employant essentiellement des symboles fermés : la signification de chaque symbole pris isolément est nette, intellectualisable, et de même que, dans notre exemple précédant, les attributs ou symboles individuels s'intègrent dans le sens global de l'allégorie, les symboles fermés cinématographiques s'emboîtent parfaitement dans le contenu global du film, leur place à l'intérieur du discours cinématographique étant assez bien déterminée.

Pour ce qui est de l'opposition que nous faisons entre symboles « culturels » et symboles « improvisés », elle relève de la nature des éléments auxquels le symbole fait appel afin de construire son contenu symbolique. Les symboles culturels sont ceux qui renvoient à des éléments extérieurs à l'œuvre cinématographique, c'est-à-dire, des éléments renvoyant dans une large mesure à une tradition culturelle. Il s'agit de symboles qui ont une histoire culturelle grâce à laquelle ils ont acquis un sens. Leur compréhension dépend de la connaissance préalable de ces références culturelles. En revanche, les symboles improvisés se construisent et s'entendent essentiellement dans les limites d'une œuvre cinématographique (il n'empêche qu'avec le temps, ils pourraient se constituer une histoire culturelle et intégrer ainsi la première catégorie de symboles), et ne se rattachent guère à des connaissances culturelles préalables les concernant en tant que symboles. Cela revient à dire qu'au lieu d'avoir recours à une histoire ou à un consensus qui les validerait, ils génèrent leur sens grâce à leur traitement artistique, particulier, à l'intérieur du film proprement, ce qui permet une auto-délimitation symbolique à l'intérieur de laquelle se circonscrivent petit à petit les sens possibles des éléments en question jusqu'à ce que leur contenu se réduise à quelque chose de plus restreint. La construction de ces symboles s'opère souvent à partir de la mise en relief ou de l'exagération –par le moyen des ressources cinématographiques– de leurs propres attributs signifiants jusqu'à renforcer leur valeur symbolique dans le cadre de la cohérence générale du film. Par exemple, un élément quelconque qui apparaîtrait vaguement une seule et unique fois ne ferait pas –sauf en de rares exceptions– office de symbole ; en revanche, un élément « mondain » ayant une fréquence importante d'apparition dans le film –cela souligne déjà son importance– aura plus de chances de remplir sa fonction de symbole.

Considérons quelques brefs exemples. À propos de symboles culturels, nous aborderons de nouveau une œuvre de Greenaway : *Le ventre de l'architecte* (*The Belly of an Architect*, 1987). Le protagoniste, Sturley Kracklite, architecte américain, est à Rome à l'occasion d'une exposition consacrée à l'architecte Étienne-Louis Boullée, –et pour laquelle il a été mis à contribution au niveau de l'organisation–. Lorsqu'on lui propose de manger des figues, fruit annonçant la trahison de ses proches dont il sera victime, cela le trouble. Après en avoir mangé, Kracklite commence à ressentir des douleurs sévères au niveau du ventre ; au fil des jours, les douleurs redoublent et commencent à l'obséder ; parallèlement, il prend conscience de la trahison de son épouse et de ceux qui se disent ses amis. Mais, pour quelle raison, la figue symbolise-t-elle ici la trahison de son entourage? Parce que la figue est le fruit avec lequel, selon Suétone, Livie empoisonna César Auguste, son époux. Le voyage à Rome, l'infidélité de sa femme et sa déchéance personnelle se trouvent intimement liés à cette autre trahison symbolisé par les figues dans le contexte de la jeune Rome impériale. Mais, à moins que l'on connaisse cet épisode historique extrinsèque, nuancé par l'obsession grandissante de Kracklite pour les statues de César Auguste, on n'arrivera pas à saisir le symbole. Il en est de même pour les 92 valises de Tulse Luper ; à moins que l'on sache que 92 se correspond au numéro atomique de l'uranium et que l'on soit au courant de l'histoire du monde liée à cet élément chimique, on ne pourra pas accéder à son sens.

Considérons maintenant les symboles « improvisés ». Pour cette catégorie, nous pouvons prendre l'exemple du cinéma de Kim Ki-duk. Ici, n'importe quel objet –ordinaire, la plupart de temps– peut éclore sous la forme d'un symbole grâce à l'emploi des ressources audiovisuelles. Les exemples que l'on peut citer sont nombreux. Dans *L'arc* (*Hwal*, 2005) un simple arc symbolise l'union des composantes d'une polarité ; polarité qui façonne la vie autant que l'être humain, la première étant nécessaire au renouveau de la seconde. La polarité se manifeste par les qualités de l'arc : agressif et paisible. En effet, l'objet est employé tour à tour, sous le mode conventionnel, comme propulseur de flèches (l'agressivité) et, sous la modalité hétérodoxe, comme instrument de musique sur lequel on joue, en faisant vibrer sa seule et unique corde, des airs exquis (le côté paisible). Ces deux facettes, opposées, coexistent dans le même objet : un arc banal. Au fur et à mesure que le film se développe, l'objet va en élargissant son sens. En effet, la dualité qu'il détient va constituer par la suite la dualité alimentant le drame qui se noue entre les deux personnages principaux : une jeune fille de 16 ans et son tuteur, un vieil homme qui envisage de la posséder lorsqu'elle aura atteint les 17 ans. L'agressivité et la tendresse de cette relation –celle-ci reflète également une autre dualité liée au concept du renouveau : la liaison amoureuse entre le neuf et le vieux– sont symbolisées par l'intermédiaire de l'arc, qui fait office de vase canope contenant les impulsions animiques des deux personnages. Ces deux aspects, représentés par l'objet dont il est question, vont s'incarner dans les personnages par le biais d'un rapport sexuel, non visible, par lequel le conflit des dualités se cristallise (le film s'achevant d'ailleurs pratiquement sur ce rapport). Cet acte sexuel, outre qu'il représente le renouveau de la nature, assimile également, par sa réalisation, l'agressivité et la tendresse symbolisées par l'arc : l'agressivité se manifestant par le sang jaillissant après la défloration; la seconde, rendue évidente par la blancheur virginale de la robe de la jeune fille. Sans parler des nuances du coït dans lequel coexistent tendresse et agressivité. L'ensemble étant symbolisé par un objet dépourvu d'histoire symbolique, et dont le sens se tisse au fur et à mesure que l'œuvre se déroule.

Dans le même film, un autre objet d'usage courant advient à la catégorie de symbole : des écouteurs. On retrouve la jeune fille dans une scène où domine la musique jouée sur l'arc ; elle porte ses meilleurs vêtements, sur son visage on lit une expression d'extase provoquée par la musique qu'elle reçoit sur les écouteurs. On dirait que cette musique est celle-là même qu'on entend en tant que spectateurs. Or, les écouteurs ne sont branchés sur rien, ce qui donne à penser que la musique qu'elle écoute, la musique jouée sur l'arc, émane du fond de son être. Dans *Samaria* (2004), du même réalisateur, cet objet –des écouteurs– est repris en tant que symbole de communication profonde. Dans une des dernières scènes, alors que Yeojin se réconcilie avec son père¹²¹, on réalise que lesdits écouteurs symbolisent le lien le plus profond entre le père et sa fille : la parole n'intervenant pas dans cette réconciliation ; seule l'entente directe, symbolisée par les écouteurs, semble faire en sorte que les deux personnages écoutent directement l'âme l'un de l'autre. Dans des films comme *Time (Shi gan)*, (2006) ou *Locataires (Bin-jip)*, (2004), on observe que des collages représentant un visage de femme, créé à partir de fragments de divers visages de femmes, symbolisent l'état mental morcelé des protagonistes. Tous ces symboles, communs aux réalisations de Kim Ki-duk, n'ont pas, en tant que symboles, une histoire derrière eux ; ils font simplement appel aux caractéristiques propres de l'objet en question. L'objet, en soi, n'est pas un symbole ; mais il est investi, par le biais du traitement artistique, d'un sens, lequel se voit renforcé par les propres moyens cinématographique et narratif. Pour accéder à ce sens, nul besoin de ramener à la mémoire une valeur symbolique quelconque en rapport avec l'objet ; le film prend sur lui le soin de le générer.

La présence de ces symboles dans le cinéma de Kim Ki-duk n'est pas gratuite du fait que le réalisateur a l'habitude d'intégrer des sujets bouddhistes dans ses œuvres. Or, il faut rappeler que le bouddhisme considère habituellement les objets les plus banals comme étant des dépositaires de quelque chose de plus important qu'eux. Le fait que les objets quotidiens possèdent cette qualité de « fétiche » découle très sûrement d'une tradition ancrée dans les sociétés d'Extrême Orient. Considérons une réflexion de Barthes à propos du signe japonais

« Et surtout, la qualité supérieure de ce signe, la noblesse de son affirmation et la grâce érotique avec laquelle il se dessine sont apposées partout, sur les objets et sur les comportements les plus ordinaires, ceux que nous ramenons ordinairement aux catégories de la futilité ou de la vulgarité. » (*L'empire des signes*, p.3)

¹²¹ Yeojin est une jeune fille qui rêve de partir en voyage pour l'Europe, accompagnée de sa meilleure amie, Jae-Young. Afin de financer leur voyage, Jae-Young, qui est mineure, prend la décision de se prostituer, laissant à Yeojin le soin de s'occuper de la gestion. Suite à une rafe, Jae Young se donne la mort. Yeojin tente de comprendre et de racheter son amie en couchant avec tous ceux qui ont eu des rapports avec celle-ci, et en les remboursant de l'argent qu'ils avaient payé. De son côté, le père de Yeojin, détective, prend sa fille en filature afin de régler leur compte à ces hommes qui ont couché avec elle.

2

Seconde partie:

ANALYSE STRUCTURELLE DU CINE-MYTHE

Introduction

Dans la seconde partie de cet ouvrage, nous nous attacherons à analyser des exemples de *ciné-mythe* sur la base de la logique du mythe et de ses symboles afin de montrer, par des exemples très clairs, comment la forme et les contenus du mythe se mettent à jour grâce au cinéma et aux moyens audiovisuels. Le périple du héros, et ses étapes –c'est-à-dire, le *monomythe*– constitueront la ligne à partir de laquelle nous interrogerons le *ciné-mythe* car, pour la construction de cette seconde partie, nous adopterons comme axe principal la structure suivie par Campbell dans *Le Héros aux mille et un visages*, à savoir, la structure du « cycle de l'aventure héroïque ». Le volet consacré au dit schéma est segmenté, dans un souci de respect du découpage en sous-sections opéré par Campbell lorsqu'il expose le *monomythe*. Nous approfondirons, en suivant l'axe tracé par ce grand schéma narratif, dans le sens des symboles audiovisuels apparaissant à chacune des phases, tout en mettant en relief la construction audiovisuelle des dits symboles. Nous aurons recours également, à l'instar de ce que Campbell fait dans son ouvrage, à des extraits de travaux divers appartenant au *ciné-mythe* afin d'exemplifier les événements et les symboles de l'aventure héroïque au lieu de centrer notre analyse sur un seul et unique exemple de *ciné-mythe*. Cette procédure s'avère particulièrement appropriée à notre exposé puisqu'elle permet de faire apparaître le caractère « universel » du mythe.

Nous prendrons soin de souligner les nouvelles possibilités que le support audiovisuel ouvre à l'expression du mythe. L'ensemble des considérations théoriques ayant trait au mythe, à l'audiovisuel et au symbole, abordées dans la première partie, nous sera d'une très grande utilité, en vue de notre analyse, car elles nous permettront d'analyser la structure et le sens du *ciné-mythe*. C'est grâce à elles qu'il nous sera donné de montrer que, dans le kaléidoscope d'œuvres cinématographiques traitées ici, le reliquat primordial du mythe est observable. Enfin, force est de souligner que nous tenons à ce que notre démonstration de la continuité du mythe dans la forme audiovisuelle contribue à renforcer la validité de la théorie de Jung et celle de Campbell, du fait qu'il s'agit d'une constatation, faite sur un produit culturel qu'ils n'ont pas considéré, de la justesse des leurs hypothèses. Nous tenons également à ce que l'idée de la pérennité des contenus du mythe –élément clé en psychologie analytique– se voit renforcée par la constatation de la présence de dits contenus dans une forme de création artistique récente, qui n'existe que depuis un peu plus d'un siècle.

2.1 - Chapitre 1 : Le cycle de l'aventure héroïque

2.1.1 - Introduction : La déficience du monde et le début de l'aventure héroïque

Le mythe peut se situer dans différents contextes : celui du conte de fées, celui de l'épopée... Quel que soit le contexte, la déficience œuvre infailliblement tout périple héroïque. Qu'il s'agisse d'une princesse captive, d'un roi tyran qui soumet ses sujets, ou d'un déséquilibre cosmique... la figure du héros est toujours alimentée par le déséquilibre, par le cataclysme. Le monde où vit le héros se voit affecté par une défaillance essentielle, liée intimement à celui-ci du fait que la constitution et la tâche du héros surgissent et s'entendent à partir de ladite défaillance, dont la portée atteint les émanations du royaume des esprits, là où s'engage le héros, et qui projette son ombre sur chaque ennemi, sur chaque épreuve qu'affronte le paladin. L'interrelation entre le héros et la défaillance est telle que l'évolution du premier est aussi l'évolution de la seconde car c'est précisément la défaillance qui se voit transfigurée à la fin de l'aventure héroïque. Cela ne pouvait être autrement puisque tout héros a pour tâche de rétablir l'équilibre du monde.

Voici comment Campbell nous rappelle cela : « Lui (le héros) et le monde, ou lui ou le monde souffrent d'une déficience symbolique. Dans les contes de fées, cela peut consister en un détail aussi anodin que le défaut d'une certaine bague en or, tandis que dans les récits apocalyptiques, la vie physique et spirituelle de la terre entière est représentée comme une déchéance ou comme le prélude de l'effondrement. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 35)

Considérons *Stalker* (1979)¹²² et *Le voyage de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001)¹²³, film soviétique de science-fiction pour le premier, film japonais d'animation pour le second. Tous deux ont pour point de départ, malgré des différences notables au niveau du style et du format, le monde phénoménique, le monde ordinaire, les personnages s'y trouvant étant confrontés à des situations dérangeantes. Chihiro, une fillette, doit déménager bien malgré elle, ce qui la contraint à commencer une nouvelle vie, et à quitter ses amis et le monde où elle a vécu jusqu'alors ; bref, elle est contrainte d'atteindre la maturité. De son côté, Stalker –homme qui étouffe sous le poids de sa réalité quotidienne– se voit contraint de pénétrer dans la Zone, en tant que guide, afin de gagner un peu d'argent pour pourvoir aux besoins de sa famille. Le désarroi de Stalker concerne aussi ses proches : il a une enfant

¹²² Stalker, Guetteur, tout comme les noms Ecrivain et Scientifique (ses deux compagnons de voyage), indique la nature du personnage. Il peut y avoir plusieurs interprétations pour ce nom ; il est toutefois significatif que Tarkovski ait rebaptisé le roman original *Pique-nique au bord du chemin* (*Пикник на обочине*) avec le nom du protagoniste de son film (nom qui d'ailleurs n'apparaît pas tel quel dans le roman). L'emploi d'épithètes ou attributs pour nommer les personnages est un moyen visant à les dépersonnaliser et à les transformer en quelque chose de général, en idées ou en symboles. Greenaway fit à peu près la même chose en révélant, après avoir fait le récit de la longue vie de Tulse Luper, que celui-ci avait trépassé alors qu'il n'était qu'un enfant et que sa vie avait été imaginée par son ami Martino.

¹²³ *Sen to Chihiro no kamikakushi* en est le titre original en langue japonaise, Sen étant le nom que Yubaba attribue à Chihiro dans le monde aux esprits. « Kamikakushi » est un mot signifiant « abduction » par les dieux ou les esprits, dans le folklore japonais.

mutante appelée « Petite Guenon¹²⁴ » ; sa femme, tourmentée, ne voudrait pas qu'il aille de nouveau dans la Zone de peur qu'il ne soit, de nouveau, enfermé en prison, pour incursion en lieu défendu. Dans *Stalker*, la défaillance du monde phénoménique est soulignée par la couleur ; en effet, ce monde ordinaire, point de départ du héros, est dépeint par une tonalité monochrome, sépia, se fusionnant parfaitement dans les ambiances décadentes et usées de ce monde où la nature a reculé, tel le monde envahi par le *kipple* dans *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*

Pour Chihiro, la déficience ne dépasse pas la sphère personnelle ; le reste du monde semble être indifférent à elle. Quant à *Stalker*, la défaillance envahit, sournoisement, le monde monochrome ; bien qu'elle se répande à travers la matière usée et inorganique du monde, seul *Stalker* semble prendre conscience de l'état de déséquilibre, ce qui le rend misérable tout en l'empêchant de se lier avec le monde ordinaire, qui s'en est accommodé.

Stalker et *Le voyage de Chihiro* ne sont pas les seules réalisations *ciné-mythe* dont la situation initiale soit marquée par la déficience. Dans *Antichrist* (2009), le voyage intérieur entrepris par Lui et Elle dans les tréfonds d'un espace psychique, figuré par la forêt, est l'effet déclenché par le traumatisme occasionné par la perte de leur enfant, événement qui fait office d'ouverture du film : l'enfant, un bébé, parvient à passer par-dessus les barreaux de son lit et bondit à travers la fenêtre sous le regard de la mère qui, à ce moment précis, a des rapports intimes avec son époux. Dans *Le sacrifice (Offret)*, (1986), Alexander s'inquiète à la vue du déséquilibre qui menace le monde, lequel déséquilibre finit par éclater, au niveau général, par une guerre nucléaire à l'échelle mondiale, tandis que, sur le plan personnel, ledit déséquilibre s'incarne en une grave maladie qui vient frapper Alexander, ainsi qu'en la perte de l'usage de la parole subie par son tout jeune fils.

Une malédiction peut aussi matérialiser le déséquilibre du monde. A titre d'exemple, celle qui frappe le prince Ashitaka après qu'il ait tué un esprit de la nature dans *Princesse Mononoké (Mononoke-hime)*, (1997) ; ou le cancer qui ronge Izzi dans *The Fountain* (2006) ; ou le diabolique Ergo Proxy, qui habite en l'être profond du timide Vincent Law –*Ergo Proxy* (2006) – ; ou bien le Kyuubi scellé dans le corps de Naruto –*Naruto: Shippûden* (2007) – ; ou encore le malheur de l'aviateur Marco Pagot –protagoniste de *Porco Rosso (Kurenai no buta)*, (1992) –, changé en porc après avoir été témoin de la mort en combat d'un camarade d'escadron, et qui se voit forcé de vivre en porc sans pouvoir échapper à cette condition. Dans ces exemples, la malédiction frappe le héros à titre individuel. Mais le déséquilibre peut tout aussi bien prendre la forme d'une « malédiction planétaire » comme c'est le cas du monde toxique dans *Nausicaä de la vallée du vent (Kaze no tani no Naushika)*, (1984) ; ou du monde délabré par suites des impacts causés par des anges dans *Neon Genesis Evangelion* (1995) ; ou bien de l'imminente collision entre *Melancholia* et la Terre dans *Melancholia* (2011) ; ou du monde voué à la disparition dans *Wolf's Rain* (2003) ; ou encore des mondes post-apocalyptiques, socialement condamnés, où se déroulent *Ergo proxy*, *Texhnolyze (Tekunoraizu)*, (2003), *Avalon* (2001) et *Akira* (1988). Ailleurs, la défaillance ressentie par le héros prend une forme très intime, c'est-à-dire, une forme marquée de manière évidente par le conflit psychique, lequel est toutefois susceptible d'atteindre des niveaux mythologiques, comme

124

« Martha » dans certaines versions.

c'est le cas de l'absence du père, qui pousse les frères Alexandros et Voula à entreprendre leur voyage d'auto-connaissance dans le film *Paysage dans le brouillard* (*Topio stin omichli*, 1988) ; ou de la dissociation de la personnalité dans *Perfect Blue* (*Pafekuto buru*, 1997) et *Black Swan* (2010) ; ou bien du malaise existentiel causé par l'unilatéralité psychique de Nicholas van Orton dans *The Game* (1997) ; ou encore du traumatisme qui pèse sur les épaules de l'astronaute Heintz Beckner depuis la mort de sa fille dans le court métrage animé *Magnetic Rose* (*Kanojo no omoide*, 1995) ; ou enfin des conflits psychiques qui hantent l'enfant à la batte dans *Paranoia Agent* (*Môsô dairinin*, 2004).

Dans le fond, la défaillance à laquelle renvoie le mythe est la perte de l'innocence de l'unité ; autrement dit, le drame de l'éternelle lutte des opposés –irréconciliables– qui façonnent le monde. Les motifs cosmogoniques renvoyant à la fragmentation de l'unité et à son basculement dans la multiplicité rendent bien compte de cette défaillance : l'humanité renvoyée du paradis, l'humanité piégée dans le Samsāra ou dans le monde illusoire, l'Un scindé, l'éternelle lutte de la dualité. Ces motifs clament haut et fort que le monde habité par le héros subit la défaillance de la divinité, laquelle s'est retirée –emportant la totalité qu'elle représente– dans des sphères inatteignables, laissant derrière elle un monde fragmenté et chaotique.

La fragmentation, cela se manifeste non seulement au niveau de l'état du monde environnant le héros, mais aussi au niveau de sa psyché, au niveau de l'esprit de l'homme. Le motif, classique, de la princesse séquestrée renferme le symbolisme de l'*anima* séparée de l'*animus* ; le motif de l'*ombre* rend compte de la fragmentation psychique du héros... Dans ce contexte, la tâche première du héros consiste à contrecarrer cet émiettement et à rétablir l'équilibre ; si bien qu'il se doit d'aspirer à la totalité et à la réunification, ou du moins à la conciliation des forces qui habitent en lui et qui façonnent son environnement. On comprend alors l'importance du motif de la déification du héros en tant que symbole de la totalité recouvrée. En outre, si le héros a pour tâche fondamentale de rétablir l'équilibre, cela veut dire que le retour dans le monde phénoménique –retour à l'importance cruciale– doit comporter la guérison de la défaillance. Ainsi, l'alpha et l'oméga du cycle de l'aventure héroïque –quoiqu'ayant pour toile de fond le monde « normal » du héros, d'où il part et auquel il retourne– impliquent le revirement de l'état de défaillance ; au départ, le monde « normal » est comme il est ; le retour du héros va le transformer.

Campbell nous rappelle que « la mission première du héros consiste à quitter la scène du monde des effets secondaires pour aller dans les zones causales de la psyché, là où résident les véritables difficultés, dans le but de faire la lumière sur celles-ci et de les effacer, considérant chaque cas particulier (c'est-à-dire, affronter les démons infantiles de chaque culture locale). » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 16) Ces « zones causales de la psyché » sur lesquelles le héros doit faire incursion sont représentées dans le mythe par un monde imaginaire aux formes magiques et spirituelles. Mais, avant de s'engager dans ce monde changeant, et de faire le premier pas dans cette aventure réunificatrice, le héros, quel qu'il soit, doit avoir été appelé à l'aventure.

2.1.2 - La séparation

-L'appel à l'aventure

Tout, dans *Stalker* (1979), se rapporte au voyage dans la Zone. Le générique de début prélude, subtilement, ce lieu imaginaire par l'intermédiaire d'un thème musical censé le représenter, hybridation de musique électronique (qui, selon les vues de Tarkovski, était appelé à représenter les sons de la Terre) et d'airs orientaux. Ce thème, composé par Edouard Artemiev (compositeur intervenant de manière récurrente dans la réalisation des œuvres de Tarkovski), incarne l'essence de la Zone non seulement en raison de ses notes mystérieuses, mais aussi de par la part importante qu'elle tient dans les événements se déroulant en ce lieu ; avant que les voyageurs ne se soient engagés dans la Zone, le thème, on ne l'entend que lors du générique ; mais, une fois dans la Zone, c'est-à-dire dans le ventre de la baleine, le thème retiendra le monopole musical.

Or, l'appel à l'aventure, tel qu'il est vécu par Stalker, le héros, se manifeste autrement. Cela se produit d'une manière singulière, par le symbolisme du train en tant que pont menant à la Zone. Ce symbolisme se présente sur une modalité propre à l'audiovisuel. Le générique est suivi d'une prise de vues de la chambre où dorment Stalker et sa famille ; pas un seul bruit. Tout à coup, ce calme est interrompu par un sifflement, au loin, un sifflement de train. La caméra va en se rapprochant du lit où dorment encore les personnages. On entend un second appel, plus fort, émis par le même train. Un peu comme si cet appel n'était pas assez insistant, la chambre est secouée de haut en bas, et tout particulièrement une table en tôle sur laquelle un verre rempli d'eau se déplace de manière évidente au gré des secousses causées par le train. Ces trépidations sont vite étouffées par le grondement que l'engin produit sur son passage, grondement qui, après avoir accompagné un travelling sur les visages endormis de Stalker et des membres de sa famille, commence à s'affaiblir. C'est ainsi que notre héros protagoniste nous est présenté et qu'il nous est donné d'être témoin d'un subtil (presque tout dans le film est subtil) appel à l'aventure lancé sur un registre auditif, un appel ayant d'ailleurs lieu à l'aube du jour même où le héros doit aller dans la Zone. Mais jusque-là, l'appel du train n'est pas accompli : en effet, tant que les personnages n'auront pas pénétré dans la Zone, on continuera d'entendre, de manière insistante et constante, cet appel du train, l'appel du monde spirituel. L'état de délabrement de la demeure de Stalker ainsi que la couleur sépia qui domine, dans cette première partie, constituent la toile de fond sur laquelle se produit cet appel à l'aventure, Stalker n'a plus aucune consolation dans ce monde fané et monochrome ; c'est ce dont nous sommes témoins à travers la discussion qu'il a avec sa femme, qui, cherchant à le dissuader de rentrer de nouveau dans la Zone, l'avertit qu'il peut, encore une fois, se retrouver en prison, ce à quoi il répond :

STALKER : « Mon Dieu !, la prison ! Mais, partout je me sens comme enfermé dans une prison ! » *Stalker*, 00:11:04

D'ailleurs, l'appel à l'aventure ne pouvait ne pas se produire puisqu'il découle du besoin qu'éprouve Stalker de retourner dans la Zone. Les tentatives de l'épouse de dissuader le héros d'entreprendre son aventure échouent ; lorsque Stalker quitte la maison pour se rendre dans la Zone, elle sombre dans le désespoir ; c'est à ce moment que l'on entend de nouveau le rugissement du train qui étouffe les lamentations de la femme : l'appel de la Zone

s'est imposé. Coupe franche. Le son produit par le train est toujours là, à se faire entendre ; sur ce, on voit Stalker en train de traverser des voies ferrées, là où des trains sont garés (*fig.8*) ; il va à la rencontre d'Ecrivain. L'appel sonore se voit renforcé maintenant par l'appel visuel représenté par les rails.

Pourquoi les voies ferrées représentent-elles l'appel de l'aventure ? D'emblée, le train possède, de par ses caractéristiques propres, une connotation que l'on peut facilement associer aux voyages, au déplacement d'un lieu à un autre ; les rails impliquent –du fait qu'ils constituent des chemins, tracés d'avance, menant à d'autres lieux– une fonction de pont. Dans cet ordre d'idées, les éléments en rapport avec le train, s'associent facilement au voyage que vont entreprendre Stalker et ses compagnons. Mais de manière plus particulière, dans le contexte du film, les rails sont le seul moyen permettant de parvenir à la Zone :

STALKER : « Vous entendez ? C'est notre train. » *Stalker*, 00:19:19

On apprend même qu'il y a un train –que prennent les trois voyageurs– qui atteint la frontière de la Zone. Qui plus est, la longue scène qui marque la transition de l'espace monochrome représentant le monde ordinaire à la Zone, riche en couleurs, se déroule alors que les voyageurs roulent sur les voies ferrées, accompagnés par une musique électronique évoquant le son produit par une locomotive qui se déplace sur les rails. Le train et son sifflement sont les hérauts appelant à l'aventure héroïque, les rails sont le chemin, c'est-à-dire le passage reliant les deux mondes (le monde phénoménique, monochrome, et le monde spirituel, haut en couleurs, de la Zone) : le terrier de lapin menant à Wonderland.

Il est un autre film réalisé par Tarkovski que l'on peut classer dans la catégorie science-fiction : *Solaris* (*Solyaris*, 1972).

A l'instar de *Stalker* où, au début du film, la Zone s'annonce par le thème musical qui la représente et par l'appel à l'aventure¹²⁵ –symbolisé par les trains (sifflement du train ; trépidations provoquées par le train à l'intérieur de la maison de Stalker; présence, sur le mode visuel, de rails représentant le passage menant à la Zone) –, dans *Solaris*, la mystérieuse planète Solaris (qui, à l'image de la Zone dans *Stalker*, tient le rôle de « monde aux esprits ») est annoncée dès la première image par l'intermédiaire de l'eau qui la symbolise. Un travelling nous fait voir de l'eau qui coule, en dessous de laquelle des herbes remuent au gré du rythme qu'elle impose ; pendant la durée de ce mouvement de caméra, l'eau occupe la totalité du plan cinématographique et de l'espace sonore ; la seule image que l'on voit est celle de l'eau, le seul son que l'on entend est celui de son écoulement. Pendant quelques instants, tout ce que nous percevons c'est l'image visuelle et sonore de l'eau. Dans cette première séquence – où l'on voit pour la première fois le protagoniste, le scientifique Kris Kelvin– une grande insistance est portée sur le symbolisme de l'eau (*fig.9*). Dans la même séquence, outre que Kris nous est présenté, nous sommes introduits dans son espace intime, métaphore de sa psyché : la maison qu'il habite.

¹²⁵ C'est-à-dire, l'appel au voyage à l'intérieur de la Zone.



figure 8 (*Stalker*, 00:12:26)



figure 9 (*Solaris*, 00:03:23)

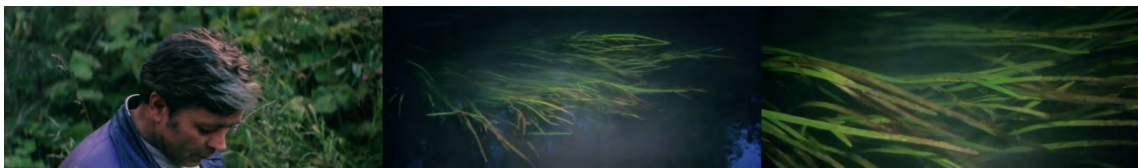


figure 10 (*Solaris*, 00:04:28)



figure 11 (*Solaris*, 00:06:08)

Le mode sur lequel Kris –le héros– et sa demeure –son espace intime– sont présentés recouvre une importance majeure. Après le travelling du début, on voit Kris, sur terre, entouré par la nature qui règne sur les lieux ; debout, au bord d'un étang où l'on voit couler l'eau, il porte son regard vers l'eau ; une caméra subjective, nous montre de nouveau l'eau ; puis –comme si le héros plongeait dans les secrets de l'espace mental que l'eau représente– la caméra effectue un travelling avant manifeste vers le fluide. Nous voilà devant la trace subtile de l'appel à l'aventure (*fig.10*) ; l'eau réclame, en sa qualité d'héraut de la planète Solaris et du monde aux esprits, l'attention du héros¹²⁶.

Mais la présence de l'eau en tant qu'anticipation du monde psychologique n'en est pas à sa fin. Après une scène où Kris se retrouve plongé au beau milieu de la nature (domaine où, dans *Stalker* et *Antichrist* (2009), s'écoulent aisément les forces primordiales cachées en l'être humain), il est suivi par la caméra jusqu'à ce qu'il fasse une brève halte devant une grande étendue d'eau sur la surface de laquelle on voit, pour la première fois, le reflet de la maison. Kris poursuit sa route, mais la caméra, elle, se fige sur la demeure (*fig.11.*)¹²⁷. Cette maison n'est pas seulement un espace concret et net ; son existence s'accomplit en fonction de ce que l'eau représente : la pensée, l'esprit. La maison de Kris est donc, aussi, la demeure de sa psyché.

Toujours au cours des premières minutes du film, l'eau continue de remplir son rôle d'annonciatrice de la planète Solaris. La scène se déroule chez Kris ; soudain, il commence à pleuvoir ; l'eau trempe abondamment Kris qui, impassible, reçoit le baptême prodigué par l'appel de la planète Solaris, qui avait charmé Kris dès qu'il s'était mis à contempler, d'un regard mystérieux, les eaux de l'étang.

Il nous faut expliquer notre affirmation selon laquelle l'eau présage la planète Solaris, ainsi que les raisons qui font qu'elles symbolisent l'esprit humain. Bien que dans bon nombre de nos exemples de *ciné-mythe* l'eau apparaisse comme étant un élément intimement lié à la psyché, pour le cas de Solaris, ce n'est pas par simple extension que nous avançons notre affirmation. Bien au contraire, le film prend soin de construire ces deux symboles de la psyché. Le rapport du pilote Anri Berton –qui essaye de convaincre Kris que la planète Solaris matérialise les éléments provenant de la psyché de celui qui s'y trouve (à l'instar de la Zone, qui fait écho à l'intériorité la plus profonde de celui qui y met les pieds)– nous apprend que la planète Solaris est vraisemblablement un énorme océan sans terre ferme, et que les scientifiques la comparent à un cerveau. Lors du rapport, l'un des scientifiques fait l'explication suivante :

SCIENTIFIQUE : « Il est fort probable que la conscience de Berton ait été influencée par le courant biomagnétique de l'océan de Solaris dont on sait qu'il est non seulement un

¹²⁶ Le va et vient, entre la terre et l'eau, qui marque l'ambiance de la première séquence a quelque chose de singulier. La terre, en tant qu'exemple de ce qui est solide et concret, pourrait bien s'associer à la conscience, tandis que l'eau semble nous conduire dans le terrain de l'inconscient.

¹²⁷ Cette modalité consistant à présenter les personnages ou les objets par leur reflet avant de le faire par l'image directe pourrait référer à un puissant caractère psychologique : c'est l'*alter ego* qui habite l'esprit qu'il nous est ainsi donné de voir. C'est le cas de la présentation de Guido Anselmi dans *Huit et demi*, personnage que l'on voit pour la première fois à travers son reflet dans une glace, telle l'annonce d'un voyage psychologique introspectif.

gigantesque système cérébral mais aussi une substance ayant la capacité de penser. »
Solaris, 00:18:01

Par ailleurs, au cours d'un documentaire visionné par la tante de Kris, on entend l'explication ci-dessous :

NARRATEUR DU DOCUMENTAIRE : « Il a été établi que l'Océan de Solaris est un cerveau très particulier. Par la suite, on a avancé l'hypothèse, très audacieuse, comme quoi l'Océan serait une substance pensante. » *Solaris*, 00:31:29

Puisqu'il est établi que la planète Solaris est un cerveau, il n'est pas étonnant que le héros soit un psychologue, ce qui, d'ailleurs, renforce le caractère psychologique de la planète et de chaque événement s'y produisant. Le voyage dans l'espace s'avère être, en réalité, un voyage dans les tréfonds de l'âme humaine ; c'est bien cela qui est posé dans la dernière scène du film. Il est clairement établi que l'eau –puisque Solaris est avant tout un Océan– et la psyché –puisque la planète est caractérisé comme entité pensante, comparable à un cerveau (outre la matérialisation qu'elle accomplit d'éléments de la psyché de ceux qui y mettent les pieds)– sont deux éléments intimement associés à Solaris, l'eau étant sa principale caractéristique, et par conséquent son symbole, tandis que la psyché humaine se matérialise sur la planète, révélant ainsi qu'elle ne connaît pas de barrières.

Comme si l'évident rapport de Solaris à ces deux éléments n'était pas suffisant, dans la séquence finale du film, alors que Kris retourne sur la Terre, l'eau est de nouveau là, présente d'une manière telle que le doute par rapport à son rôle d'émissaire de Solaris, de la psyché, n'est plus permis. Même sur la station de la mission planétaire, la caméra renvoie l'image d'une petite plante perlée de gouttelettes d'eau; coupe franche. Ce que l'on voit ensuite comprend aussi de la flore au premier plan ; c'est la même image visionnée dans les premières minutes du film ; dans un plan subjectif, on voit les herbes, submergées, au fond de l'étang, en train de remuer au rythme du mouvement de l'eau (*fig. 11*). Cette ellipse, qui résume le voyage spatial de retour, utilise les plantes en tant que trait d'union, celles-ci ayant toutefois subi un changement d'état évident. Dans le premier cas, alors que nous sommes sur la station de Solaris, la plante n'est pas enfouie sous l'eau et se dresse sur une petite surface de terre, tandis que dans le second cas, les herbes sont bel et bien submergées sous la masse d'eau. Si l'on considère que sur Solaris la psyché se dévoilait de manière directe, il n'est pas difficile de penser que la plante, en tant que bourgeon –sa potentialité germinale–, représente un aspect précieux de la psyché humaine, capable de germer ; un trésor que Kris découvre en affrontant, sur Solaris, le plus profond de son être. C'est peut-être l'amour dont il parle pendant son délire ; peut-être sont-ce d'autres potentialités humaines moins définissables... dans tous les cas, c'est sur Solaris que ce trésor, après le drame de l'affrontement intérieur, est dévoilé ; ce trésor est l'objet de la quête acquis à la suite du voyage dans les profondeurs : une perle qui demeure au plus profond de l'esprit de l'homme¹²⁸. En revanche, sur la Terre, où la psyché reste confinée dans les profondeurs, il est logique que les herbes se trouvent submergées sous

¹²⁸ Dans *Le sacrifice*, c'est avec insistance que Tarkovski emploie l'arbre en tant que symbole de l'épanouissement spirituel de l'homme, en particulier de ses qualités les plus nobles.

les eaux de la pensée, et que le trésor germinal reste caché dans les profondeurs, à l'image de la psyché de Kris avant le séjour sur Solaris.

Suite à l'image des herbes submergées sous l'eau, on voit Kris, de dos, plongé de nouveau dans la contemplation de l'étang. Kris est rentré à la maison ; on dirait que le voyage sur Solaris fut l'équivalent d'un voyage dans les profondeurs de cette masse d'eau que Kris contemple ; l'équivalent d'un voyage dans les profondeurs de l'esprit. Tout donne à penser que Kris est bien revenu sur la Terre ; cependant, lorsqu'il approche de sa maison, il s'aperçoit qu'à l'intérieur l'eau tombe abondamment, trempant son père et la plupart des meubles. Ce foyer envahi par l'eau –l'esprit– se voit ainsi consolidé en tant qu'espace psychique (fig.13). D'autant plus qu'un zoom-out nous révèle qu'en réalité Kris ne se trouve pas sur la Terre mais sur l'une des îles ayant surgi sur Solaris à la suite du bombardement de l'Océan par des rayons X, modulés par l'information provenant du cerveau de Kris (fig.14). Ainsi, le voyage de notre héros est une aventure psychique à part entière dans laquelle l'eau entretient une relation indéniable avec l'esprit.

Bref, dans le film *Solaris*, l'eau –ce symbole de la psyché– à la charge d'appeler le héros vers la mystérieuse planète. L'appel à l'aventure à l'intention de Kris s'accomplit essentiellement par l'intermédiaire des références à l'eau-pensée. Mais aussi à travers la figure du pilote Anri Berton, qui, le jour même du départ de Kris pour Solaris, se rend chez le psychologue pour le mettre au courant de son expérience lors de son séjour sur Solaris à l'occasion duquel il fut témoin de la matérialisation d'entités provenant de l'esprit de chacun de ses coéquipiers égarés au cours de l'expédition. Berton tient également le rôle d'émissaire de Solaris ; en effet, c'est lui qui dévoile à Kris l'aventure, tout en l'avertissant de ce qu'il peut y rencontrer. Comme il arrive habituellement aux émissaires du « monde aux esprits », Berton passe pour un fou ; c'est même quelque'un de désagréable aux yeux de Kris, qui a l'habitude de considérer le monde en des termes cartésiens, et qui se refuse par conséquent à admettre que ce dont Berton fut témoin n'était pas qu'une simple hallucination. Berton passe pour un oiseau de mauvais augure, et ce qu'il affirme avoir vu est pris pour un délire de lunatique, aussi bien par Kris que par les scientifiques auxquels il a soumis son rapport¹²⁹. Bref, que ce soit à travers le symbolisme de l'eau ou par l'avertissement de Berton, c'est dès les premiers instants du film que la planète Solaris lance son appel à l'intention du héros sur des modalités qui ne permettent pas le doute sur la nature psychique de cet appel.

¹²⁹ « Par conséquent, le héraut, le messenger de l'aventure, est souvent obscur, odieux ou effrayant, ce que le monde juge comme étant le mal, quoique, s'il nous était donné de le suivre, une voie se fraierait un chemin, à travers les murs du jour, vers l'obscurité où brillent les joyaux. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 48) Dans ce contexte, il n'est pas étonnant que Berton se révèle être une présence dérangement pour Kris, et que les avertissements du pilote ne soient pas écoutés ni par le héros ni par les scientifiques.

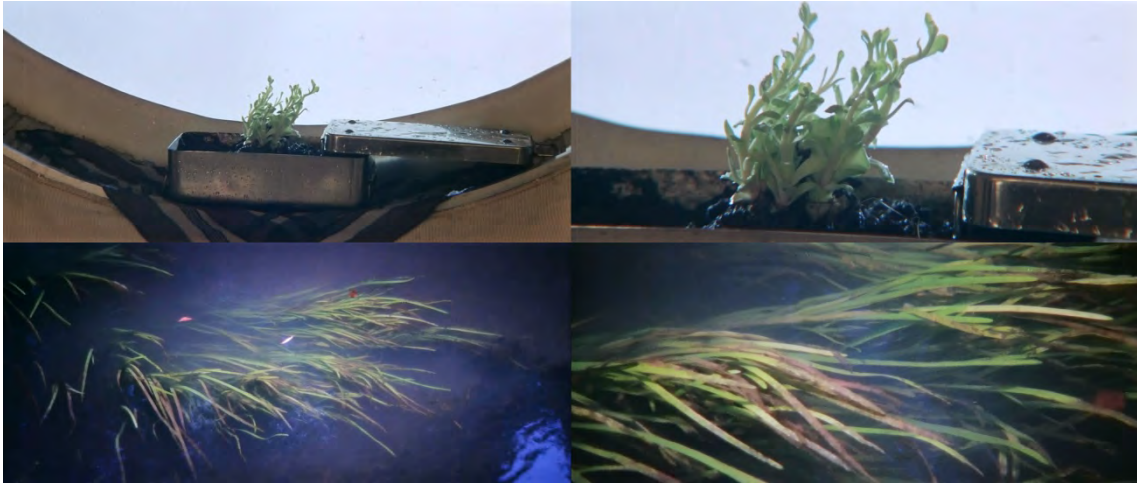


figure 12 (*Solaris*, 02:40:47)



figure 13 (*Solaris*, 02:41:24)



figure 14 (*Solaris*, 02:45:09)

Dans les réalisations de Tarkovski que nous venons de considérer, on constate que l'appel à l'aventure s'accomplit sous des formes subtiles et poétiques. Ce sont les

symboles audiovisuels, hérauts du monde aux esprits, qui engagent le héros à entreprendre l'aventure. De fait, ce genre d'appel peut passer complètement inaperçu lorsqu'on fait abstraction du substrat symbolique. Cependant, l'appel à l'aventure peut prendre des formes plus évidentes, plus traditionnelles comme c'est le cas dans les exemples ci-dessous, pris dans l'univers de l'animation japonaise.

Dans *Princesse Mononoké* (*Mononoke-hime*, 1997), Ashitaka, prince de la tribu des Emishis, se voit contraint, presque par hasard, d'abandonner la quotidienneté de son village et de s'engager dans une forêt magique, où la nature se manifeste avec une puissance énorme, jusque-là, insoupçonnée ! Voici comment Ashitaka s'est vu impliqué dans l'aventure: Un dieu de la nature, un dieu sanglier –frappé de malédiction par une balle de fer logée dans son corps, qui l'a transformé en dieu diabolique et coléreux, au corps entièrement recouvert de « vers » noirs qui engloutissent et corrompent tout sur leur passage¹³⁰– fait irruption dans le paisible village où vit Ashitaka ; ce dieu, porteur de corruption, menace de ravager le village malgré les supplications d'Ashitaka. Pour sauver son peuple, le prince n'a d'autre alternative que de faire face au démon. Lors du combat qui s'engage, Ashitaka parvient à anéantir le sanglier diabolique. Son bras est néanmoins atteint par les vers émanant du dieu, porteurs de corruption, ce qui fait qu'il va être frappé d'une étrange malédiction.



figure 15 (*Princesse Mononoké*, 00:03:25)

La vieille chamane du village a beau soigner à l'eau la blessure du prince, les auspices restent défavorables à Ashitaka. Grâce à un rite divinatoire, la chamane conclut que dans le corps du démon coule un venin très puissant depuis que la boulette de fer s'y est logée. Ce venin est passé dans le bras d'Ashitaka scellant ainsi son destin:

¹³⁰ Les attributs avec lesquels ce sanglier démoniaque est représenté ne sauraient être laissés de côté. Considéré du point de vue de sa représentation graphique, il est l'image même de la mort et de la putréfaction : les « vers » noirs qui l'enveloppent et qui réagissent à sa colère, par la couleur et par la corruption de tout ce à quoi ils touchent ; son corps qui, de lui-même, se consume jusqu'à disparaître, laissant voir la chair, les os ; la balle qui le maudit, en guise de synthèse de la mort (*fig.15*). L'opposition entre la mort et la vie tient une place très importante dans le film ; la capacité destructrice des habitants du village des forges opposée à la fécondité des êtres peuplant la forêt.

LA CHAMANE : « L'infection se répandra partout dans ton corps. Tu éprouveras des douleurs atroces, et puis tu trépasseras. (...) Tu ne peux changer ton destin, prince. Mais tu peux aller l'affronter, si tu le veux. » *Princesse Mononoké*, 00:08:44

La vieille augure envoie Ashitaka affronter son destin et faire ainsi la lumière sur l'origine de la malédiction qui frappe le sanglier. A cet effet, il faut qu'Ashitaka se dépouille de tous les attributs qui le déterminent en tant que membre de la tribu : il se fait couper les cheveux –marque de son rang social– afin d'être considéré « mort » par sa tribu, puis il part en solitaire, sans être vu de personne. C'est de cette façon qu'Ashitaka quitte son village, et son monde familial, pour entreprendre son voyage, portant sur lui la malédiction qui gagne son corps. Comme tous les héros, il doit rompre les liens l'unissant à ce monde familial et se dépouiller de tous les attributs faisant foi de sa personnalité sociale ; il doit mourir en tant qu'individu, et renaître en tant que héros.

Campbell affirme : « Quelque chose d'anodin –aléatoire en apparence– dévoile un monde insoupçonné ; l'individu se retrouve alors pris dans une relation avec des pouvoirs qu'on comprend mal. (...) L'erreur peut conduire vers un destin qui s'entrouvre. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 46). En effet, dans le cas qui nous occupe, le démon –porteur du destin du héros ; héraut annonçant l'aventure–, qui se manifeste sous la forme bien connue de la malédiction, fait irruption presque par hasard dans la vie d'Ashitaka. Sur le plan narratif, rien ne fait le point sur une éventuelle relation antérieure entre eux ; Ashitaka, tout bêtement, heurte sur son passage –de manière circonstancielle– cet être qui le contraint à quitter son univers quotidien et qui l'entraîne dans un royaume aux forces magiques. C'est bien l'erreur (la blessure, la malédiction) qui ouvre grand la porte d'un monde insoupçonné par le prince Ashitaka : la forêt merveilleuse du Dieu-Cerf. Or, entrer dans ce royaume requiert la séparation du héros d'avec sa communauté, l'abandon de la sécurité procurée par son village. D'ailleurs, le bannissement d'Ashitaka de la tribu des Emishis s'avère essentiel dans le cadre de cette initiation car le héros doit sortir de la sphère du connu pour prendre contact avec des forces scindées. C'est là la première condition de l'aventure : « Ce premier stade du parcours mythologique (...) implique que le destin a appelé le héros et que le centre de gravité spirituel de celui-ci a été transféré du sein de sa communauté à une zone inconnue. Cette redoutable région –trésor et péril, simultanément– peut être représentée sous diverses formes : une contrée lointaine, une forêt, un royaume souterrain, un royaume enfoui sous l'eau, le ciel, une île secrète, le rude sommet d'une montagne ou encore un état de sommeil profond ; quoiqu'il en soit, c'est toujours un lieu aux fluides étranges, aux êtres polymorphes, aux tourments inimaginables, aux gestes surhumains et aux jouissances improbables. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 53)

Il faut considérer aussi que la malédiction portée par Ashitaka, bien qu'elle ait été contractée sur un monde apparemment aléatoire, est le résultat d'une condition globale, représentée au début de film: le déséquilibre de l'homme vis-à-vis de la nature :

« Jadis, la terre était peuplée de forêts, où demeuraient les esprits des dieux. Pendant longtemps, hommes et bêtes vécurent en harmonie ; or, il advint un temps où la plupart des grandes forêts furent anéanties. Des bêtes géantes prirent sur eux de

veiller sur les forêts qui avaient été épargnées ; ces bêtes restaient fidèles au Grand Dieu-Cerf. » *Princesse Mononoké*, 00:00:16

Cette malédiction, c'est-à-dire l'incarnation du déséquilibre dans les rapports de l'homme à la nature, intervient –judicieusement– par le biais d'une balle en fer, symbole du travail humain et de la guerre contre la nature. C'est en ce sens que la malédiction d'Ashitaka ne relève pas de l'ordre de l'individuel mais de l'ordre du collectif. C'est lui toutefois qui –en sa qualité de prince-héros, représentant d'une communauté humaine– est voué à porter la malédiction, et à tenter de réconcilier les hommes du village des forges (ville militaire, industrielle, lieu d'origine de la balle logée dans le corps du sanglier) et les forces représentées par les dieux de la forêt.

Bref, la malédiction, en tant que matérialisation d'un déséquilibre vital, ce n'est pas du pur hasard. Bien que provoqué en apparence par quelque chose d'anodin, l'appel à l'aventure intervient à la suite d'un grave déséquilibre global. L'appel adressé au héros rédempteur est un appel au rétablissement de l'équilibre rompu. Il en est de même pour le monde post-apocalyptique de *Nausicaä de la vallée du vent* (*Kaze no tani no Naushika*, 1984), où l'on est témoin d'un grave déséquilibre entre l'homme et la nature. La Mer de la Putréfaction (*Fukai*), hautement vénéneuse, –elle a surgi à la suite des activités d'une civilisation industrielle révolue– répand partout dans le monde ses spores toxiques, ravageant tout sur leur passage et menaçant toute forme de vie. Dans ce film, réalisé également par Hayao Miyazaki, la tâche de l'héroïne consistera aussi à rétablir l'équilibre vital dans un monde dévasté.

Dans la série d'animation japonaise *Wolf's Rain* (2003)¹³¹, c'est dès les premières répliques que se fait sentir l'appel à l'aventure qui, ici, prend la forme de l'appel du Paradis ; Paradis que les quatre héros protagonistes –Kiba, Tsume, Hige et Toboe– cherchent à atteindre. Dans la première scène, Kiba, le loup blanc, principal héros de ce film *ciné-mythe*, est étendu sur la neige, blessé, dans ce qui est à la fois –*Wolf's Rain* étant un bon exemple de ce que c'est qu'un cycle– le début et la fin de l'aventure. On entend la *voix off* de Kiba qui dit :

KIBA (voix off) : « Il n'est pas de lieu qu'on puisse nommer Paradis. J'ai beau marcher, le chemin est toujours le même, qui se poursuit sans cesse. Alors, pourquoi ai-je toujours le même désir ? J'entends quelqu'un qui appelle en disant : « Aspire au Paradis » ». *Wolf's Rain*, chap. 1, 00:00:05

Tandis que ces paroles se font entendre, comme si elles voulaient nous rappeler le chemin parcouru, le voyage, la caméra fait un travelling sur les empreintes laissées par Kiba sur la neige (*fig.16*). Les paroles nous font comprendre que cette impulsion, cette aspiration au Paradis –avec tout ce qu'il représente de transcendant, en tant que lieu et *nombril du monde*– est un désir irrépissible chez Kiba ; ce héros subit l'appel de manière instinctive ; l'appel surgit dans les profondeurs, les tréfonds de son être. L'appel se manifeste donc comme un instinct, comme la sensibilité à l'attrait exercé par le parfum de certaines fleurs.

¹³¹ À l'instar des deux films réalisés par Miyazaki, *Wolf's Rain* se joue dans un contexte constitué par un monde dévasté, sur le plan écologique et sur le plan sociétal. Les forêts ont été rasées, la Terre n'est plus qu'une contrée aride ; la société subit les excès des Nobles, la classe gouvernante fait montre de despotisme. L'entreprise des héros se doit donc aussi d'amener le renouveau dans ce monde plongé dans le chaos, l'ouverture des portes du Paradis supposant sa renaissance... même s'il faut, pour y arriver, descendre aux confins de la mort.

Les quatre héros dans *Wolf's Rain* sont marqués par l'aventure, qu'ils y répondent avec peu ou trop d'enthousiasme. C'est qu'ils sont porteurs d'une « malédiction » car bien qu'ils adoptent l'apparence humaine, ils appartiennent en réalité à l'espèce des loups, des êtres censés avoir disparu par extinction depuis 2000 ans, et voués, selon le livre prophétique *Le Livre de la Lune*, à ouvrir les portes du Paradis, événement censé se produire simultanément à la fin du monde. La condition de ces héros est singulière : en tant qu'êtres censés avoir connu l'extinction, ils ne peuvent vivre qu'en cachant leur véritable nature. Lorsque, par accident, ils la dévoilent, il s'avère qu'il n'y a pas de place pour eux dans le monde conventionnel car ils sont pourchassés, marginalisés ; ou bien ils finissent par renier leur nature. En contrepartie, leur condition de loups implique une force et des capacités démesurées. Or, à l'exception de Kiba, qui au début se montre trop orgueilleux pour adopter la forme humaine, les trois autres héros se contentent de survivre du mieux qu'ils peuvent dans le monde des hommes.

Dans *Wolf's Rain*, la figure du loup est le symbole de la figure héroïque. Cela ne veut pas dire que les personnages –humains du point de vue de leur comportement– soient littéralement des loups. Le loup incarne, judicieusement, un lien rattachant à la partie sauvage, aux instincts, scindés, de l'être humain : la nature perdue, là où réside ce qu'il y a de divin en l'homme. Il n'est pas illégitime d'avancer que le loup est une métaphore de ce « divin en l'homme » car ce symbole présente une caractéristique linguistique intéressante : bien qu'il soit écrit par des idéogrammes différents, *Ōkami* est un mot homophone signifiant, en japonais, « loup » et « grande divinité » ; le choix du loup comme signe de la nature héroïque –comme messenger des dieux– ne laisse pas faire abstraction de l'aspect divin de la figure du héros.

Revenons-en à l'appel. Bien qu'ils ne trouvent pas leur place dans le monde, les loups se rassemblent dans la même ville pour une seule raison commune : tous les quatre, par des voies différentes et avec un degré de conscience plus ou moins grand, ont répondu à l'appel à l'aventure qui, ici, est incarné par le parfum des Fleurs Lunaires –qui sont censées être étroitement liées au Paradis–. Ce parfum est dégagé par une forme actualisée de princesse captive, une image moderne de l'*anima* et de la terre mère : Cheza, la Dame aux Fleurs, jeune fille créée à partir d'une Fleur Lunaire –grâce au génie génétique– par Darcia, un Noble (despotes qui gouvernent ce monde) qui cherche à se servir de la singulière puissance génératrice de vie détenue par Cheza afin d'arracher la femme qu'il aime des griffes d'une malédiction qui la frappe. Cheza, cette déesse de la fertilité –elle-même est une fleur¹³² ! – se retrouve captive dans une forteresse où elle fait l'objet d'expériences menées par Cher Degre qui, sachant que la Dame aux Fleurs détient la clé du Paradis, cherche à lui arracher ses secrets. Lorsque Kiba, guidé par le parfum des fleurs, arrive en ville, Cheza réagit à l'apparition du loup en se réveillant du profond sommeil dans lequel elle était plongée.

¹³² La souplesse plastique que l'animation confère à la représentation de Cheza et de ses attributs est remarquable. Chaque élément de cette représentation renvoie à la fertilité, aux plantes, au Paradis. Ses yeux sont rouges, à l'image de la Lune Rouge annonciatrice de la fin du monde –et de l'arrivée au Paradis– ; lorsque, au cours d'une scène, elle tombe du haut d'une navette, cela se passe comme s'il s'agissait d'une graine : en tournoyant, dans un mouvement d'une légèreté époustouflante. Toujours dans le même sens, lorsque les héros atteignent le Paradis, elle commence à se changer en arbre –le nouvel *axis mundi* du monde qui renaît– et lorsque, au cours de cette métamorphose, sa carcasse humaine se désagrège, elle fait tomber des graines dont jaillira un monde nouveau ; sa sève se mélange au sang versé par les loups en une union fertile qui va nourrir ce monde qui vient de renaître. Elle est la puissance fertile, la mère du monde.

CHER DEGRE : « La Dame aux Fleurs et le Loup s'appellent réciproquement. » *Wolf's Rain*, chap. 1, 01:12:05



figure 16 (*Wolf's Rain*, chap. 1, 00:00:06)



figure 17 (*Wolf's Rain*, chap. 1, 00:07:54)

Cheza, la déesse, la princesse captive, qui est aussi la clé du Paradis, lance son appel à l'intention de Kiba, le héros à qui l'aventure a été accordée, par l'intermédiaire du parfum qu'elle dégage, le parfum qui conduit au Paradis ; Kiba, fidèle à son instinct, répond à l'appel ; cela se voit dans cet échange de répliques entre Hige et Kiba.

HIGE : « Pourquoi es-tu venu en ville ?

KIBA : J'ai senti le parfum d'une fleur quelque part dans la ville. L'essence d'une Fleur Lunaire, c'est ça.

H : Je sais. Mon nez est capable de sentir la crotte de chien à 10 km. (...) Où comptes-tu aller d'ici ?

K : Au Paradis. La Lune ne brille pas en cet endroit. » *Wolf's Rain*, chap. 1, 00:20:41

Kiba apprend, par l'intermédiaire de Hige, l'existence de Cheza. Ils décident alors de pénétrer, en suivant le parfum des Fleurs Lunaires, dans la forteresse afin de délivrer Cheza. Or, Darcia prend le devant, s'empare de Cheza et la ramène chez lui. Le désarroi de Cheza au moment du rapt est ressenti par les loups, qui vont quitter la ville et s'engager dans l'inconnu, à la recherche des traces de Cheza, à la recherche du Paradis.

Considérons un dernier aspect, particulièrement intéressant, ayant trait à la manière dont l'appel se produit dans le cadre de cette série. Cela se passe au moment où Kiba fait son apparition dans la ville : c'est dans une niche formée par les grosses racines d'un vieil arbre. Ces racines sont à la fois les strates inférieures de l'arbre et un utérus, une caverne (fig.17). Kiba, ce héros parfait, apparaît au milieu de ce foyer de pouvoir représenté par l'arbre, foyer qu'il faut toutefois relativiser car il s'agit ici d'un proto-*axis mundi*, sa force symbolique se trouvant à peine au stade embryonnaire. Il pourrait bien s'agir d'un arbre quelconque puisqu'il est pratiquement dépourvu de valeur symbolique, sa présence pouvant même être considérée comme circonstancielle. Cependant, ce petit *axis mundi* annonce déjà le grand *axis mundi*, ce point de départ de la mort et de la naissance du monde : l'arbre en lequel se change Cheza, l'arbre où se mêlent le sang et la sève, l'arbre où flue l'essence du loup blanc et celle du loup noir (voir 2.1.3 - *L'initiation : La grâce ultime*). Cette manière, symbolique, d'introduire le héros fait également partie de l'appel à l'aventure puisqu'elle annonce les forces cosmiques avec lesquelles le héros entrera en contact.

Dans le *ciné-mythe*, le prélude à l'aventure prend des formes multiples. Ce peut être la « malédiction » individuelle qui touche le corps ou la psyché du héros comme pour Ashitaka ; ou celle qui pèse sur les loups dans *Wolf's Rain* ; ou bien la malédiction ayant pour effet de changer le pilote Marco Pagot en porc dans *Porco Rosso (Kurenai no buta, 1992)* ; celle s'incarnant en *shinigami* (dieu de la mort) caché quelque part à l'intérieur du corps de Vincent Law dans *Ergo Proxy* (2006) ; ou encore celle à l'origine du Kyuubi (renard diabolique), scellé en l'être de Naruto (voir 2.2.2 - *L'ombre en psychologie : L'ombre et son rapport au mal et au bestial - Le Kyuubi et Naruto*). Ce peut être aussi la « malédiction globale » concernant les mondes dévastés ou touchés par la perte de leur équilibre, tels qu'on les voit dans *Le sacrifice (Offret, 1986)*, *Texhnolyze (Tekunoraizu, 2003)*, *Ergo Proxy*, *Nausicaä de la vallée du vent*, *Neon Genesis Evangelion* (1995). Dans de tels cas, là où l'appel prend la forme de la « malédiction », c'est la déficience qui est à l'origine de l'aventure héroïque. L'appel peut toutefois découler du désir de la transcendance : c'est bien le cas des rêves relatifs au vol chez Pazu, lesquels d'ailleurs finiront par le conduire jusqu'au royaume flottant de Laputa –*Le château dans le ciel (Tenkû no shiro Rapyuta, 1986)*– ; ou celui d'Ash qui désire atteindre l'ultime niveau du jeu dans *Avalon* (2001) ; ou bien celui d'Andreï Roublev et de son aspiration religieuse et artistique –*Andreï Roublev (Andrey Rublyov, 1966)*– ; ou encore celui ayant trait à l'aspiration de la transcendance de la dualité dans *Amer béton (Tekkon kinkurîto, 2006)* (voir 2.2.3 – Amer

béton; Blanc et Noir). L'appel peut se manifester également par l'intermédiaire d'un événement ou d'une présence qui aura pour effet d'entraîner le héros –malgré lui– dans le sillon de l'aventure, comme il arrive au protagoniste de *The Game* (1997), Nicholas van Orton qui, ayant accepté la proposition de son frère de se joindre à un jeu mystérieux, se retrouve piégé dans des situations remettant en question les strates fondamentales de son être ; ou comme lorsque le protagoniste de *Fight Club* (1999), aliéné et donc passif, rencontre par hasard Tyler Durden –son *alter ego*– qui va saboter sa vie et le pousser à entrer en contact avec son moi caché; ou comme il arrive à Chihiro, qui est entraînée par ses parents dans le monde aux esprits ; ou comme lorsque Shinji Ikari se voit forcé à piloter l'EVA 01, ce qui aura pour conséquence que l'esprit de Shinji s'entremêle à celui de l'EVA 01, ce qui va se solder par un voyage introspectif d'auto-découverte –*Neon Genesis Evangelion*– ; ou encore comme il arrive à Nikki, protagoniste de *Inland Empire* (2006), lorsqu'elle se voit entraînée par un être diabolique dans un monde, véritable labyrinthe, où le temps et les dimensions se plient. Certes, l'appel peut survenir aussi lorsque le dieu appelle le héros ; c'est bien ce qui arrive lorsque Puppet Master murmure à l'oreille du *ghost* de Motoko, l'invitant ainsi à accomplir l'union sacrée. L'appel à l'aventure peut donc prendre d'innombrables formes ; ce qui reste toutefois inchangé est le fait qu'il conduit inmanquablement à l'acte constituant l'entrée dans un monde aux formes mystérieuses et inconnues.

-Le déni de l'appel

« Te rappelles-tu l'histoire que j'avais l'habitude de te raconter quand tu étais petit ? L'histoire de ce jeune prince, un chevalier envoyé à l'Ouest, en Egypte, par son père, le roi de l'Est... pour ramener une perle, une perle enfouie dans les profondeurs de la mer. Mais quand le prince parvint en Egypte, les gens du pays lui servirent à boire un breuvage qui eut pour effet qu'il perdit la mémoire. Il oublia qu'il était le fils du roi, il oublia la perle et s'endormit d'un sommeil profond. Le Roi, lui, n'oublia pas son fils ; il continua de s'en enquérir auprès des messagers, des guides. Mais le prince dormit. » *Knight of Cups*, 00 :03 :03

C'est par cette histoire, paraphrase de ce qu'on appelle *Hymne de la Perle* –extrait des *Actes de Thomas*, texte apocryphe– que Terrence Malick nous introduit dans le thème principal de son film *Knight of Cups* (2015) : le drame de l'homme qui n'a pas écouté l'appel provenant de son être intérieur, appel le conviant à advenir celui qu'il doit être ; en d'autres mots, le drame de l'homme qui rejette l'individuation, qui a oublié ce qu'il y a de divin en lui : la perle –métaphore, dans les *Actes de Thomas*, du foyer de l'âme, du *Selbst*– et son père, le Roi –la divinité, ce qu'il y a de divin en l'homme–.

C'est bien le cas de Rick, le protagoniste du film –scénariste à Hollywood–, que l'on voit pour la première fois alors qu'il erre dans une contrée aride, flanqué par le soleil, marchant droit vers la caméra (*fig.18*). Cette image est une métaphore de l'état de conscience spirituel de Rick : égaré en pays étranger, dans un désert de l'âme, où le *topus uranus* a sombré dans l'oubli (le film puise abondamment dans la pensée de Platon). Cependant, même dans cette contrée, le Soleil (l'ubiquité de la divinité, dans l'œuvre de Terrence Malick) –le Roi–, ne cesse de manifester sa présence : « le père continua de s'en enquérir », précise l'histoire du prince endormi. Un autre élément du film vient confirmer la pertinence de notre

interprétation allégorique. Alors qu'on voit Rick en train d'errer dans la contrée aride, on entend *Le voyage du Pèlerin* de Vaughan Williams, œuvre musicale inspirée sur l'ouvrage homonyme du prêcheur anglais John Bunyan : récit allégorique relatif aux vicissitudes de l'âme qui, piégée dans le monde terrestre, cherche la réunion avec le divin. Dans ce livre, l'allégorie s'articule autour du voyage entrepris par Christian –le protagoniste– depuis la Cité de la Destruction, et jusqu'à la Cité Céleste. Or, ce n'est pas la première référence faite à l'œuvre de Bunyan –dont le sens est fondamental par rapport au film– puisque, au tout début de *Knight of Cups*, alors que le noir emplit l'écran, on entend –en *voix off*– le titre complet de cet ouvrage allégorique :

VOIX OFF : « Le voyage du pèlerin. De ce monde à celui qui adviendra, présenté sous la forme d'un rêve. Où il est question de son établissement, de son dangereux périple et de son heureuse arrivée en Terre Désirée. » *Knight of Cups*, 00:00:40

La scène de Rick dans le désert à peine terminée, et alors qu'on entend encore la musique de Vaughan Williams, la même *voix off* –qui ne correspond à aucun personnage– récite les premières lignes de l'œuvre littéraire précitée :

VOIX OFF : « Alors que je voyageais dans les parages déserts de ce monde, j'aperçus un endroit muni d'un abri, et je m'y étendis, prêt à dormir. Dans mon sommeil, je fis un songe. Je voyais un homme, portant des loques, debout quelque part, tournant le dos à sa maison, un livre à la main, et un grand fardeau sur ses épaules. » *Knight of Cups*, 00:01:52

On voit donc qu'il existe une corrélation entre l'image de Rick dans le désert et l'incipit de l'œuvre de Bunyan, de sorte que, dans *Knight of Cups*, le voyage spirituel contenu dans *Le voyage du Pèlerin* s'actualise ; les vicissitudes que Christian connaît dans le monde terrestre sont aussi les vicissitudes connues par Rick dans le Samsāra californien ; le désert dans l'œuvre de Bunyan est aussi la contrée où Rick déambule lorsqu'on le voit pour la première fois.

Cette actualisation est également manifeste lorsque, quelques instants après, on entend la voix de Rick, qui explique :

RICK : « Toutes ces années passées à vivre la vie de quelqu'un d'autre que je ne connais même pas. » *Knight of Cups*, 00:02:30

Cette phrase fait également écho à l'histoire de *l'Hymne de la Perle*, récitée par le père de Rick, Joseph, tandis que l'on voit défiler des images de ce qui semble être l'enfance de Rick : un jardin, une époque et un lieu idylliques (*fig.19*). En accompagnement du récit, on entend *Exodus* de Wojciech Kilar, dont le titre se marie à merveille avec le thème du chevalier abandonnant le pays de son père : le paradis, la pureté primordiale du monde aux Idées, l'innocence du jardin de l'enfance idyllique ; l'exode de l'humanité allant du monde céleste vers le monde terrestre. Le récit du chevalier se poursuit ; simultanément, une ellipse nous fait passer de l'enfance de Rick à sa vie actuelle, sa vie d'adulte –en Californie–, régie par l'hédonisme hollywoodien ; le chevalier endormi s'actualise en l'homme moderne, qui a perdu le sens du *Selbst* ; tous deux se retrouvent prisonniers dans un profond sommeil qui les a empêchés de prêter attention à l'appel de leur propre aventure individuelle, et qui leur fait

oublier ce qu'il y a de divin en eux. Au cours de cette séquence, accompagnée intégralement par le récit de *l'Hymne de la Perle*, se détachent certains moments visuellement importants qui fournissent –grâce à l'emploi de symboles– d'autres indices concernant l'actualisation de ce déni de l'appel.

Au cours d'une soirée mondaine où l'on retrouve Rick, on remarque parmi les invités, deux curieux personnages : une femme déguisée en ange –des ailes de fortune pendant à son dos– et un homme portant un masque à cornes de bouc. A un certain moment, la soirée ayant pris fin, on surprend Rick en train de regarder au loin depuis le balcon, les deux personnages à ses côtés : le bouc à droite, l'ange à gauche (*fig.20*). Il va sans dire qu'il s'agit ici de la représentation de la dualité où Rick et la vie elle-même évoluent –et se débattent– ; ciel et terre, homme et femme. Au fur et à mesure que le film progresse, on découvre que le drame personnel de Rick se déroule au milieu de la tension des opposés ci-contre : homme-femme (en vertu des relations, vouées à l'échec, entreprises par Rick avec de nombreuses femmes dans ce qui ressemble à la recherche de l'idéal androgyne platonicien), et terre-ciel (en vertu des références récurrentes à la notion de vol –ailes, avions, regards vers le haut– qui contrastent avec la présence importante du monde sensuel, matériel). L'image en question traduit, littéralement et métaphoriquement, le fait que Rick se trouve pris entre ces deux forces, tout en les introduisant comme des piliers conceptuels¹³³. Même si leur contenu symbolique n'a rien de particulier, la manière dont ces deux personnages-symbole nous sont présentés s'avère révélatrice dans le contexte de l'ensemble de l'œuvre de Malick. Ces éléments se situent dans un contexte ordinaire, mondain ; cependant, leur rôle symbolique est loin d'être anodin. D'une part, ce ne sont que de simples invités, déguisés, à une soirée... d'autre part, ils renvoient symboliquement à des forces primordiales. Voilà qui est révélateur car, dans l'œuvre de Malick, on remarque de manière récurrente que les choses les plus anodines se voient investies d'une charge symbolique majeure. A ce titre, prenons en guise d'exemple, cet arbre ordinaire, dans le jardin d'une villa de banlieue, qui se révèle être, dans *The Tree of Life* (2011), *l'axis mundi* autour duquel se rassemblent les forces et les niveaux constituant le cosmos ; ou encore, dans le même film, ces ombres d'enfants en train de jouer qui, inversées, représentent sur le mode visuel la mort du frère du protagoniste. Si l'on considère le principe hermétique *ce qui est en bas est comme ce qui est en haut et ce qui est en haut est comme ce qui est en bas*, on observe que les forces primordiales majeures qui façonnent l'homme et le cosmos sont visibles dans toutes les manifestations de la création, ce qui revient à dire, en termes platoniciens, que l'on constate qu'une réminiscence de l'Idée primordiale subsiste dans les niveaux inférieurs du monde matériel. En bref, les entités du monde matériel ont la capacité de nous dévoiler un substrat symbolique nous rappelant les Idées primordiales ; ces entités sont les messagers du Roi ayant pour charge de réveiller le prince.

¹³³ Il est habituel que Terrence Malick introduise, au début de ses films, les piliers conceptuels autour desquels vont se développer les thèmes. Ainsi, dans *The Tree of Life*, sont présentés –au début du film– la « voie de la grâce » et la « voie de la nature », pôles opposés qui s'associent respectivement à la mère et au père du protagoniste, mais qui façonnent également tant la vie individuelle que la vie à tous ses degrés, allant du niveau personnel au niveau cosmique.



figure 18 (*Knight of Cups*, 00:01:27)



figure 19 (*Knight of Cups*, 00:02:34)



figure 20 (*Knight of Cups*, 00:04:33)



figure 21 (*Knight of Cups*, 00:04:56)

C'est le regard singulier de Terrence Malick –partagé avec le directeur de la photographie, Emmanuel Lubezki– qui dévoile ce substrat symbolique qui se dissimule derrière la quotidienneté de la vie, là où l'âme humaine interagit –*synchroniquement* et sans que cela soit visible– avec la création dans le but de trouver des réponses –ou au moins des indices– à ses quêtes éternelles. Sous ce rapport, l'importance du tarot dans *Knight of Cups*, n'est pas étonnante (les chapitres du film portent le nom d'*arcanes* majeurs, tandis que le film, lui, emprunte son nom à un *arcane* mineur) car, précisément, il est l'outil grâce auquel se dévoile symboliquement l'état du rapport de l'âme –la psyché– au monde, ainsi que ses circonstances. En tant que pratique « divinatoire », psychologique, sa fonctionnalité repose sur la *synchronicité*, à savoir, la conjonction de la psyché de l'homme et des circonstances de la nature, ce qui se traduit par un indice symbolique, révélé sur les cartes, de l'état mental de l'homme par rapport au monde : le résultat oraculaire. Dans l'œuvre de Malick, le symbolique est ancré dans le matériel, dans le quotidien ; comme si les choses les plus anodines étaient porteuses de messages spirituels majeurs.

Deux corrélations entre répliques et image témoignent aussi de l'actualisation du déni de l'appel. La première concerne le moment où l'histoire du prince nous apprend qu'« on lui servit à boire, et qu'il perdit la mémoire à cause de cela », moment auquel, sur l'écran, on voit Rick en train de boire dans le contexte de la soirée. Le rapport entre l'acte de boire et la léthargie de l'individu, quoiqu'anodin, place le déni de l'appel dans un contexte actuel ; le thème de *l'Hymne de la Perle*, comme le mythe, a un sens qui transcende le temps.

Considérons maintenant la seconde corrélation. C'est au moment précis où en entend la phrase « Mais le prince s'endormit », phrase qui clôt le récit de *l'Hymne de la Perle*, que l'œuvre audiovisuelle *Paint Test N°1* de Quentin Jones (projetée sur le grand écran du club où se trouve Rick) emplit la totalité du plan cinématographique. Cette œuvre, autoportrait de l'artiste où elle décompose la représentation de son visage, rend compte de la crise de la personnalité, ou mieux, de la crise d'individuation subie par le protagoniste –et, par extension, de l'homme d'aujourd'hui–. Un masque en carton –placé sur la nuque de l'artiste– qui figure la réplique de son visage ; de faux yeux, découpés et superposés sur son vrai visage ; tout un travail violent qui bouleverse la représentation traditionnelle du visage humain... (*fig.21*) autant d'éléments qui témoignent du drame de la personnalité fracturée et chaotique ; de cette personnalité de l'homme qui a sombré dans *l'amnésie* de son origine divine, le *topus uranus* ; de l'homme qui se trouve en état de léthargie spirituelle ; de l'homme qui n'écoute pas l'appel et qui, du coup, se retrouve piégé dans un monde illusoire. Tout se joue dans les cinq premières minutes de *Knight of Cups*, et c'est ainsi que, en guise d'avant-propos, le déni de l'appel est posé. Donc, notre chevalier de coupes dormant n'est guère différent de Brunehilde ou de la Belle au bois dormant, ces figures représentant le déni de l'appel à travers le héros ou héroïne qui par leur éternel sommeil –l'enchantement de l'illusion– se déroberont à l'aventure.

Dans *Le voyage de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001), la manière dont l'héroïne se voit entraînée vers l'aventure est un autre exemple du déni de l'appel qui, ici, se traduit par le refus de la transition vitale, le refus de grandir. Chihiro est une fillette qui se voit obligée, bien malgré elle, d'entreprendre une nouvelle étape car sa famille a décidé de déménager ; c'est ainsi que Chihiro est contrainte d'abandonner ses amis et sa zone de confort.

L'aventure s'annonce dès le moment où l'enfant et ses parents, en route vers leur nouveau domicile, s'engagent dans ce royaume sauvage où demeurent des forces primitives : la montagne¹³⁴. La montée est surveillée par un *torii* (élément architectural indiquant l'entrée d'un sanctuaire shintoïste) ainsi que par quelques statuettes et niches shintoïstes, autant d'éléments jalonnant nettement la frontière entre le monde ordinaire de Chihiro et un monde régi par des esprits de la nature. La montée de la montagne est de fait un sentier sombre au bout duquel, dans la pénombre, on aperçoit un tunnel : le « premier seuil » que tout héros doit franchir pour pouvoir rentrer dans le monde aux esprits. Il est, dans l'œuvre de Miyazaki, une opposition entre la nature et la technologie que l'on retrouve dans ce film. En effet, face au tunnel, le premier seuil, se dresse une sculpture shintoïste qui barre la route au 4x4 à bord duquel ils ont gagné la cime de la montagne, et qui marque ainsi la frontière entre les deux mondes (*fig.22*) ; peu à peu, les forces de la nature gagnent du terrain, les règles et les produits de la civilisation devant être abandonnées (c'est bien ce qu'il advient lorsque le père et la mère sont changés en porcs après avoir avalé de la nourriture magique qu'ils voulurent régler avec une carte de crédit, en l'absence de vendeur.



figure 22 (*Le voyage de Chihiro*, 00:01:53)

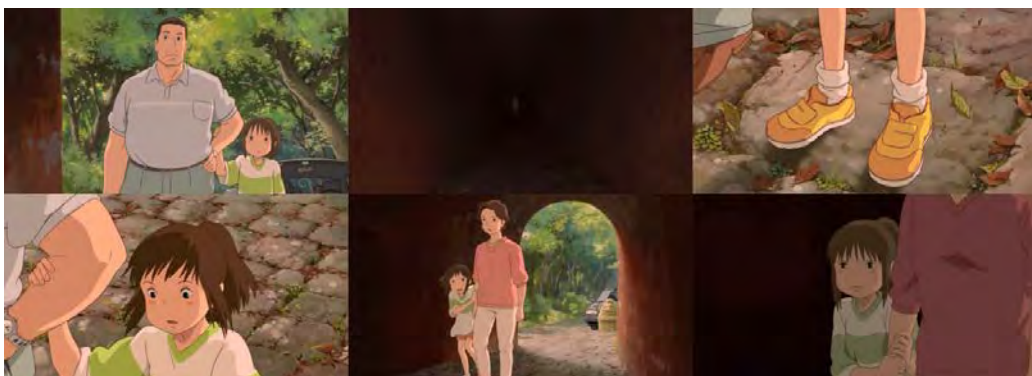


figure 23 (*Le voyage de Chihiro*, 00:03:35)

¹³⁴ Il faut rappeler que c'est dans la nature qu'émergent les forces vierges de notre esprit : l'inconscient et ses figures archétypiques. Le terrain de golf dans *Melancholia*, la forêt dans *Antichrist*, la forêt aux esprits dans *Princesse Mononoké*, la Zone dans *Stalker*... Sans oublier que l'espace extérieur, favorise aussi le flux de ces forces, comme dans *Solaris*, *Magnetic Rose* ou *2001, l'Odyssée de l'espace* (*2001: A Space Odyssey*, 1968).

Dans le même ordre d'idées, on ne peut pas passer sous silence le fait que, après avoir traversé le tunnel, Chihiro et ses parents se retrouvent devant les ruines d'une ancienne foire foraine : les constructions humaines, réduites à l'état de vestiges, au milieu de la nature). Ce tunnel constitue la frontière séparant les deux mondes ; face à cette obscurité inscrutable, face à l'inconnu, Chihiro a peur ; elle a beau entendre l'appel l'invitant à entrer dans ce royaume (une rafale entraînant des feuilles vers l'intérieur du tunnel), elle n'y entre pas de son plein gré ; c'est l'esprit d'aventure de ses parents qui l'entraîne dans ce tunnel obscur et délaissé (fig.23). Une fois engagés dans l'obscurité du tunnel, l'appel d'un train se fait entendre au loin, un train qui comme dans *Stalker* participe de l'appel tout en jouant le rôle de pont reliant les deux mondes. Ce rôle est confirmé lorsque Chihiro arrive devant l'entrée de l'édifice abritant l'établissement de bains thermaux puisqu'à ce moment précis, elle se penche par-dessus le bord du pont conduisant à cet édifice, et voit, en contrebas, passer ce train que jusqu'alors elle avait seulement entendu (fig.24). La fillette se redresse et, en levant les yeux, elle se retrouve nez à nez avec Haku, son guide dans cette aventure, et en même temps *animus* ; cependant la nuit tombe et Chihiro se retrouve prisonnière dans ce monde aux esprits. Ainsi, en marquant les moments d'inflexion entre les deux mondes, le train consolide son rôle de trait d'union les reliant. Et voilà comment Chihiro est entraînée dans l'aventure malgré son refus premier.



figure 24 (*Le voyage de Chihiro*, 00:10:53)

Wolf's Rain fournit un autre exemple de déni de l'appel lorsque Kiba et ses compagnons –attirés par le parfum des Fleurs Lunaires– débouchent sur une cité industrielle, décadente, où ils rencontrent une meute de loups adultes qui –tout comme les héros protagonistes– recherchaient jadis –du temps de leur jeunesse– le Paradis. Mais ils finirent par abandonner, après qu'une grande partie de la meute ait succombé alors qu'ils traversaient un tunnel –passage obligé dans l'itinéraire les menant à leur but– empoisonné par les gaz industriels dégagés par la cité. A la suite de cet échec, ils firent le choix de rester vivre dans la cité industrielle, leur seule aspiration étant d'assurer leur survie, ce à quoi ils arrivèrent en se louant comme bêtes de trait, dégradant ainsi leur condition de loups. Ces loups, qui après avoir laissé sombrer l'appel dans l'oubli mènent une vie misérable, constituent un exemple du héros qui succombe au refus de l'appel. Kiba, arrive à la cité industrielle avec ce qui reste de la meute. Ils y rencontrent des loups en âge adulte qui les avertissent que le Paradis n'est qu'un mirage, et qui ne trouvent mieux que de railler les jeunes loups pour la peine qu'ils se donnent à vouloir atteindre ce lieu. Pourtant, l'appel qui fait bouger Kiba ne chancèle pas.

KIBA : « Moi non plus, je ne comprends pas. Mais cela hurle en moi « Je veux y arriver... je veux aller dans cet endroit (le Paradis). » Et depuis, je cherche. Je ne pourrais pas vivre sans y arriver. » *Wolf's Rain*, chap. 5, 00:14:00

En guise de rédemption, Zarey, le chef de la meute adulte, prend sous sa protection les quatre jeunes loups et les conduit jusque dans le tunnel où lui et ses compagnons échouèrent. De là, après avoir franchi le tunnel avec succès, Kiba et sa meute poursuivent leur voyage. Les loups adultes, ces héros ayant renoncé à l'appel, représentent le parcours amer de celui qui renonce à l'aventure et qui se contente de mener une vie figée dans le contexte des limites préétablis, une vie déterminée par des besoins d'ordre pratique. Ils sont à l'opposé de Kiba et sa meute car, bien qu'ayant entendu l'appel, ils optèrent par une voie différente. Nous l'avons déjà dit ; le héros, par définition, se doit de dépasser les limites artificielles de la société pour entrer en contact avec des forces plus générales.

Le refus de l'appel est le refus de communier avec les forces qui habitent, en même temps, notre inconscient et la nature ; les forces qui nourrissent la vie. Cet acte consistant à « détourner le regard » conduit inévitablement à un état où le héros, au lieu d'accomplir son entreprise, se retrouve piégé, qu'il le veuille ou non, par des forces adverses découlant de son refus.

Ce refus peut être le refus de surpasser avec succès une transition vitale, comme pour Chihiro ; ou bien le refus d'écouter l'appel individuel –l'individuation– comme dans *Knight of Cups* ; ou encore le refus d'accomplir une entreprise aux retombées globales, comme il arriva aux loups adultes dans *Wolf's Rain*. La stature du héros et de ses prouesses tient dans un trop large éventail. Mais le refus débouche toujours sur la paralysie vitale. Pourtant, comme le dit Campbell : « Quelques-unes des victimes se retrouvent, pour toujours, sous les effets du sort qu'on leur a jeté (c'est du moins ce que l'on dit), tandis que d'autres sont vouées à être sauvées. Brunehilde fut préservée pour qu'elle fût sauvée par le héros qui lui correspondait, et la Belle au bois dormant fut délivrée par un prince. (...)Tous ceux qui se montrent hésitants ne sont pas forcément perdus. La psyché à moult secrets qui attendent d'être dévoilés. Et qui ne se dévoilent que si c'est strictement nécessaire. De sorte que, parfois, la situation difficile

découlant du refus obstiné de l'appel s'avère être l'occasion de la révélation providentielle d'un principe de libération insoupçonné. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, pp. 58-59) Le *ciné-mythe* fournit des exemples où celui qui se refuse à l'aventure finit par en faire partie, d'une manière ou d'une autre. C'est le cas de Chihiro, qui, malgré son premier refus, se voit entraînée dans le monde aux esprits ; ou celui de Rick, qui, à l'instar des *Bodhisattvas*, découvre que la différence entre Nirvāṇa et Saṃsāra n'est pas grande. Mais cela concerne aussi la fillette de *L'œuf de l'ange* (*Tenshi no tamago*, 1985), consumée par la force vitale de l'œuf sur lequel elle veille en vue de s'emparer de sa puissance vitale ; ou bien Nicholas van Orton, protagoniste de *The Game*, qui se voit contraint de participer à une aventure d'auto-connaissance, qui débouche sur un état de renouveau et de conciliation vis-à-vis de son *alter ego* (l'inconscient qui se manifeste brusquement face à l'individu) ; ou encore le protagoniste de *Fight Club*, homme timide s'étant conformé passivement à la société, qui se retrouve emporté dans l'aventure via les subterfuges de son *ombre*, Tyler Durden.

Mais d'autres héros ne sont plus repêchés, ou bien ils se rebellent contre les forces de leur psyché qui tentent de les encourager à aller vers l'aventure. Ils finissent habituellement par sombrer dans la figure du tyran puisque, au lieu de se dévouer aux forces vitales, ils se donnent pour but de les maîtriser, de se les approprier. C'est ce qui arrive à Darcia, le loup noir dans *Wolf's Rain* ; c'est ce qui arrive également à Madara Uchiha, l'antagoniste de *Naruto* ; et à Cob, le sorcier dans *Les contes de Terremer* (*Gedo senki*, 2006). Ils sont représentés en figures vouées, au départ, à suivre un parcours héroïque, mais qui se rebellent contre les forces vitales qui les appellent tout en cherchant à s'en emparer et à les transformer à leur profit. Ces personnages sont les maîtres de la transformation vitale et agissent dans le but de la possession intégrale du monde, ce qui se traduit par l'immortalité. Darcia tente de s'approprier la force vitale de Cheza et celle du Paradis afin de ramener sa maîtresse à la vie. Madara œuvre pour absorber la force provenant des sept Kyuubis, êtres primordiaux, dans le but de devenir immortel. Cob court également après l'immortalité, se servant pour cela de la magie et de la maîtrise des lois fondamentales de la vie. Ce cas de figure –le tyran– est la figure négative du héros, voire même son *ombre* ; cela est évident en ce qui concerne Kiba –le loup blanc– et Darcia –le loup noir–. Sur le plan psychologique, cela représente l'être humain dissocié qui est éternellement en conflit avec la vie : le névrotique. La tâche du héros qui a écouté l'appel est de vaincre le tyran qui s'est approprié ces forces, et de les délivrer pour qu'elles coulent de nouveau, et de ce fait, de rétablir « l'équilibre du monde », comme dans *Les contes de Terremer*.

-Le secours surnaturel

Une fois que le héros a écouté l'appel, il fait ses premières incursions dans les terres mystérieuses de l'inconscient ; les entités de la psyché commencent alors à apparaître, soit sous forme de guides, soit sous forme d'êtres monstrueux. Il est habituel que, alors que le héros fait les premiers pas vers le seuil du monde psychologique, apparaissent des figures protectrices –incarnations symboliques de la sagesse de la psyché– qui auront pour fonction de le guider. Campbell affirme que « La première rencontre que fait le héros au cours de son

périple est celle d'une figure protectrice (le plus souvent, une vieille femme bienveillante ou un vieux sage) qui va le mettre en possession de grigris censés agir contre les pouvoirs du dragon qu'il doit abattre. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 63) Cette vieille femme –ou ce vieil homme– représente l'*archétype* junguien du *senex*, le vieux sage, qui guide et protège le héros dans sa progression. Virgile ou Merlin constituent les exemples classiques de ces guides qui incarnent la sagesse de l'inconscient et sa capacité à guider qui en découle. Mais le secours surnaturel peut se manifester sous des formes très diverses, les plus courantes étant la fée marraine ; un jeune garçon ou une pucelle, symboles de l'*animus* ou de l'*anima* ; un animal tutélaire ou un être élémentaire, porteurs de forces occultes ; voire même un être diabolique, symbole de l'*ombre*.

Dans *Le voyage de Chihiro*, la première figure provenant du monde aux esprits que l'héroïne rencontre –peu avant qu'elle ne se retrouve prisonnière dans ce monde– est à la fois un guide et un protecteur. Il s'agit d'Haku, jeune apprenti placé sous les ordres de Yubaba : propriétaire de l'établissement de bains thermaux et régente du monde imaginaire. La rencontre d'Haku survient alors que Chihiro vient juste de poser son regard sur ce train qui, passant sous le pont donnant sur les établissements thermaux, lance à son intention l'appel à l'aventure. La fillette lève les yeux ; Haku est là, planté devant elle, qui l'avertit qu'il faut absolument qu'elle quitte les lieux avant la tombée de la nuit –qui déjà s'annonce, menaçante– sous peine de s'y retrouver prisonnière (*fig.25*). Haku essaie d'aider Chihiro à regagner le monde matériel. Peine perdue ; déjà les parents de Chihiro se retrouvent, eux, changés en porcs pour avoir avalé, sans permission aucune, de la nourriture appartenant au monde aux esprits, Prise de panique, Chihiro tente d'atteindre le tunnel. Or, le chemin de retour s'est changé en vaste mer infranchissable, sillonnée par des bateaux ramenant une foule d'esprits. A l'instant même, le corps de Chihiro se voit aspiré par le monde spirituel, perd de sa matérialité et devient translucide (*fig.26*). Dans ces circonstances, Chihiro est désemparée ; elle ne trouve mieux que de se cacher et de sangloter. Mais Haku est là, à ses côtés, pour la protéger et la guider dans ce monde merveilleux.

HAKU : « N'aie pas peur. Je suis ton ami. » *Le voyage de Chihiro*, 00:14:57

Remplissant son rôle de guide, Haku mène Chihiro à travers les étapes conduisant à l'aventure. D'abord, il lui fait avaler une boulette rouge appartenant au monde spirituel grâce à laquelle Chihiro empêche son corps de continuer de s'évanouir et recouvre ainsi sa matérialité (*fig.27*). Puis, il fait vite de cacher Chihiro à la vue de l'oiseau placé en vigie par Yubaba. L'instant d'après, il délivre, au moyen d'une incantation, les pieds engourdis de la fillette pour, par la suite, la conduire à vive allure jusqu'au cœur même du monde aux esprits : l'établissement de bains thermaux.

Haku, pour faire entrer Chihiro dans les bâtiments, jette un sort qui rend la fillette invisible tant qu'elle retient sa respiration. Tous deux traversent le pont, côte à côte, déjouant les esprits, hostiles par principe à la présence humaine. A mi-chemin, Chihiro croise une autre figure du monde aux esprits, fondamentale par rapport à son aventure : Kaonashi, dit « Sans Visage ». Il s'agit d'un être fait d'ombres, dépourvu de l'usage de la parole et dont le visage n'est qu'un masque inexpressif qui n'est pas sans rappeler les employés de théâtre nô. Campbell nous rappelle que : « au seuil de l'aventure, le héros heurte une ombre qui garde

l'entrée. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 227) Malgré le sortilège d'invisibilité, Kaonashi semble se rendre compte de la présence de Chihiro et pose un regard intéressé sur la fillette (fig.28). Juste avant que Chihiro et Haku n'aient atteint l'autre bout du pont, un esprit figuré en grenouille s'adresse à Haku, lui souhaitant la bienvenue tout en faisant de grands bonds devant lui, ce qui n'est pas sans effrayer Chihiro, qui ne peut pas s'empêcher de se remettre à respirer dévoilant ainsi sa présence aux esprits. Elle est sauvée par l'intervention d'Haku, qui fige la grenouille et dérobe l'enfant à la vue des esprits. Une fois hors de péril, Haku donne des indications à Chihiro pour qu'elle puisse regagner le monde matériel et délivrer ses parents : la fillette devra s'introduire dans les bâtiments de l'établissement de bains thermaux et trouver du travail auprès du responsable des chaudières, Kamaji. En effet, d'après les règles régissant ce monde, c'est en travaillant que Chihiro empêchera Yubaba de la changer en bête, comme celle-ci a déjà fait pour les parents de la première.



figure 25 (*Le voyage de Chihiro*, 00:11:17)

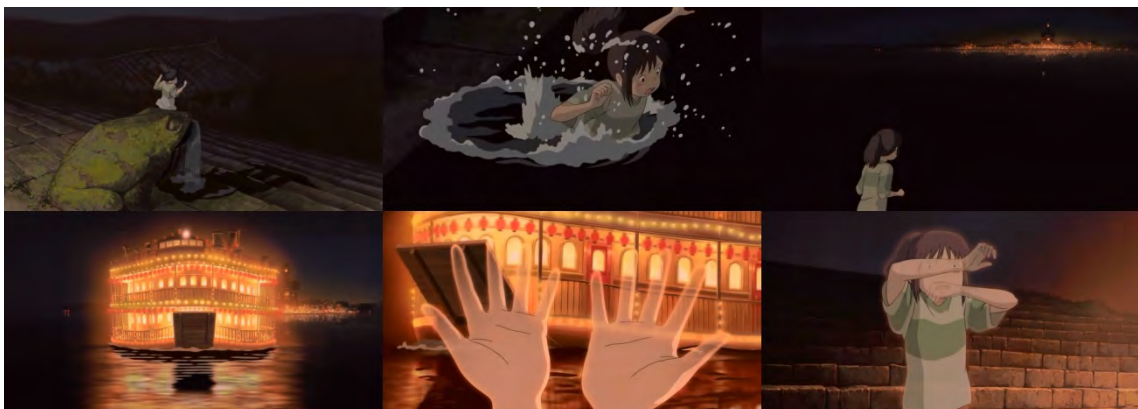


figure 26 (*Le voyage de Chihiro*, 00:13:14)



figure 27 (*Le voyage de Chihiro*, 00:15:00)



figure 28 (*Le voyage de Chihiro*, 00:17:56)

Lorsqu'à l'occasion d'un voyage introspectif, on commence à prendre contact avec les contenus de notre inconscient, nous nous retrouvons face à des entités inconnues et surprenantes qui apparaissent habituellement sous des formes effrayantes, à l'image d'un cauchemar. Alors que les mécanismes de défense de l'inconscient commencent à retirer leur voile protecteur, les redoutables entités de notre psyché, qui auparavant demeuraient occultes pour la conscience, font vite d'apparaître en grand nombre, et il est impossible de rester indifférent devant leurs révélations. Ainsi, dans *Le voyage de Chihiro*, les êtres qui peuplent ce monde spirituel, hostiles à l'égard des humains osant envahir ce territoire défendu, terrifient l'héroïne à tel point qu'elle se retrouve paralysée par la peur, confrontée qu'elle est à une situation si peu familière. Néanmoins, quand on lance un regard dans notre inconscient, on y trouve, non seulement l'épouvante vis-à-vis de l'inconnu ou du refoulé, mais aussi des qualités et des puissances oubliées, qui éclairent, par leur sagesse, notre route dans ce royaume aux forces psychologiques. Dans le mythe, il est presque obligé que ces puissances s'incarnent dans la figure du guide, qui vient à la rencontre de ce héros ayant pris le parti de poursuivre son aventure, et qui va veiller sur sa progression dans ce monde de l'inconnu.

« L'individu se doit de savoir et de faire confiance, et les gardiens éternels feront leur apparition. Ayant répondu à son propre appel, et enduré vaillamment les conséquences qui s'ensuivent, le héros se retrouve en possession de toutes les puissances de l'inconscient. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 66) C'est bien le cas de figure d'Haku, qui, même avant que l'héroïne se retrouve prisonnière dans le monde aux esprits, se manifeste et offre son soutien, et qui va aussi, dans le contexte de ce monde aux esprits, la protéger et mettre à son service la connaissance qu'il a de ce monde immatériel pour la guider dans les mystères qu'il renferme et lui prêter main forte en cas de danger. La manière dont Haku est représenté, autant que son intervention dans l'aventure de Chihiro s'avèrent particulièrement révélatrices en ce qui concerne le secours surnaturel. Considérons les points suivants :

-Le Guide du héros : Haku est, sur toute la ligne, le guide de l'héroïne car, en tant qu'agent de liaison entre les mondes, c'est lui le premier être appartenant au monde des esprits à entrer en contact avec Chihiro, même avant que celle-ci se retrouve piégée dans le monde immatériel¹³⁵. Sous le même rapport, il porte assistance à l'héroïne ; par exemple, lorsqu'il « dégage » les pieds de Chihiro ou encore lorsqu'il la rend invisible aux esprits.

-Trait d'union reliant le héros et le spirituel: A l'instar de la plupart des guides spirituels, Haku –de par sa condition d'apprenti sorcier– est très au fait des forces magiques et surnaturelles. Il est au courant des règles régissant le monde aux esprits et possède une certaine maîtrise de la magie, ce qui fait de lui un maître des forces invisibles –psychiques ou naturelles–. Cette maîtrise le rend capable d'ouvrir des voies insoupçonnées, au profit de l'héros, et de mettre sa magie à son service. Cette facette de « médium » est la représentation de la sagesse inconsciente qui, alors que nous approchons les contenus de notre psyché, est mise à contribution pour nous guider.

-Chaman initiatique: Mais la fonction d'Haku ne se borne pas à celle de « médium ». En effet, outre qu'il guide Chihiro dans le labyrinthe aux formes symboliques, il replace la jonction de l'héroïne et du monde imaginaire dans une dimension plus complexe et plus profonde. Cela se produit lorsqu'il lui fait avaler la boulette rouge –en guise de communion avec les forces psychologiques et naturelles–, ce qui empêche Chihiro d'être engloutie par le monde des esprits. Ce simple geste représente la communion de l'héroïne avec les forces de sa psyché. Il en découle qu'elle ne succombera pas sous leur emprise, et qu'elle pourra aller et venir, en prenant garde quand-même, dans ce monde aux esprits. Dans ce sens, Haku est aussi un prêtre, un faiseur de ponts –*pontifex*– reliant l'héroïne et le monde spirituel, sa tâche consistant à mettre Chihiro en contact intime avec le monde aux esprits, et à empêcher celui-ci d'engloutir la fillette. Haku est le guide spirituel qui va, peu à peu, conduire l'héroïne jusqu'au plus profond de sa psyché, et la faire communier avec les entités qui y demeurent.

-Figure complexe, réunion des opposés : La représentation d'Haku est celle d'un personnage capable de modifier son apparence : tantôt une apparence humaine –infantile et douce–, tantôt celle d'un dragon –redoutable et agressive– (*fig.29*). Possesseur de ces deux

¹³⁵ « Le héros à qui il est donné de rencontrer un tel guide est typiquement celui qui a préalablement écouté l'appel. De fait, l'appel constitue la toute première annonce de l'approche de ce prêtre initiateur. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 67)

apparences, ce guide rassemble en lui les qualités, opposées, des deux représentations. L'apparence qu'il a lorsqu'il rencontre Chihiro pour la première fois est celle d'un humain, jeune adolescent. C'est tout à fait approprié car cela lui permet de se montrer, conformément à son rôle de guide, sous les traits d'une figure familière et amicale, et de se faire accepter facilement de Chihiro. Par opposition avec les esprits farouches à l'apparence bizarre, le fait que Haku se montre sous l'apparence d'un être de la même espèce que celle de Chihiro lui permet d'approcher l'héroïne dès les premiers instants de son incursion dans le monde aux esprits, et le consacre en tant que guide. En revanche, le dragon Haku incarne une puissance sauvage, à l'état brut, plus proche de l'animal que de l'entendement humain. Sous cette apparence, Haku est avant tout une bête, dépourvue de l'usage de la parole, dont la conduite est déterminée par l'instinct seul, et représente, de ce fait, ce qu'il y a de primordial dans la psyché et dans la nature sans que cela puisse être réductible à l'intellectualisation ou à la compréhension humaines. C'est l'impulsion à l'état pur, la partie inconsciente qui ne peut être maîtrisée par les paramètres humains. Campbell précise : « Tantôt protecteur, tantôt dangereux ; tantôt maternel, tantôt paternel, ce principe surnaturel relevant de la vigilance et de la direction rassemble en lui toutes les ambiguïtés de l'inconscient, signifiant de la sorte le soutien émanant de notre personnalité consciente dans cet autre système, plus grand, mais aussi l'insondabilité du guide qui se fait suivre par nous au détriment, éventuellement, de l'ensemble de nos fins rationnelles. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 67)



figure 29 (*Le voyage de Chihiro*)

Etant donné que le guide n'est tel qu'en raison du lien qui le rattache à l'héroïne, il y a lieu de se pencher sur la relation que Chihiro entretient avec chacune des deux facettes d'Haku. Qu'elle se trouve face au garçon charmant ou qu'elle soit devant le féroce dragon, Chihiro n'éprouve aucune crainte ni répulsion ; bien au contraire, c'est avec la même affection qu'elle se montre accueillante à l'égard des deux figures. Son rapport à Haku-dragon est particulièrement intéressant du fait qu'il est teinté d'un certain érotisme qui n'est pas sans

rappeler le thème médiéval de la pucelle et la licorne: l'union de la jeune fille innocente et de la bête qui incarne des forces primitives de la nature ; cette union où les dimensions virginales et sauvage se rejoignent, où les dimensions humaine et naturelle se rencontrent. Ce dragon n'est pas réductible à une forme « humanisée » ou logique, il n'est pas apprivoisé par Chihiro. C'est dans la splendeur de sa bestialité que celle-ci l'accepte tel quel et s'unit à lui. L'union avec cette facette du guide –facette qui n'apparaît que lorsque Chihiro a suffisamment avancé sur son parcours d'épreuves spirituelles– est l'union de l'héroïne et de ce qu'il y a de sauvage dans son esprit. Dès que l'héroïne a atteint un certain niveau de profondeur inconsciente, le guide n'est plus en mesure de prendre une forme humaine car les forces qui siègent au plus profond de la psyché échappent à la logique et aux formes d'expression humaines et vont s'accrocher dans ce que l'esprit a de plus primitif et de plus sauvage, de sorte que le guide s'incarne dans une figure sauvage, plus en accord avec ces forces profondes.

Par ailleurs, l'union de l'héroïne et de ce guide bestial –lorsqu'elle le serre dans ses bras, lorsqu'elle monte sur son dos, lorsqu'elle soigne ses plaies, lorsque se produit le *hieros gamos*– représente l'union de Chihiro et de l'inconscient profond et primitif, l'union vis-à-vis de la nature –aussi bien du point de vue du monde matériel que de celui de la psyché humaine–. Le mariage sacré de Chihiro et Haku –rappelons qu'Haku est une divinité fluviale– représente la déclaration ultime qui pose que l'héroïne et les forces primordiales de l'inconscient et de la nature extérieure ont fusionné –Haku, outre qu'il est guide, est avant tout un fleuve–. Il n'est pas étonnant que ce *hieros gamos* (qu'on analysera plus loin) ne se produise qu'après que Chihiro ait réussi à concilier le reste des forces psychologiques avec celles qu'elle rencontre dans le monde aux esprits.

-Emanation de la psyché de l'héroïne, *animus* : La figure d'Haku est encore ambivalente dans un autre sens : bien qu'il représente, en sa qualité d'esprit d'un fleuve, une puissance naturelle extérieure à l'héroïne, il s'avère être aussi une force intérieure, liée à l'histoire personnelle de Chihiro¹³⁶. Sous ce rapport, il est, à part entière, l'*animus* de l'héroïne : un *archétype*. Non seulement il s'incarne, à travers son union amoureuse avec l'héroïne, comme la part masculine inconsciente de Chihiro, mais encore il légitime sa nature comme relevant de cette entité psychologique du fait que, sans qu'il ne se le rappelle nettement, il fait partie de l'histoire personnelle de l'héroïne. En tant qu'*animus*, Haku a toujours été aux côtés de Chihiro, et ce depuis la première enfance. En effet, étant toute petite, elle tomba à l'eau dans un fleuve dont Haku était l'esprit, ce dont ni l'un ni l'autre ne se souvient dans un premier temps. Haku –

¹³⁶ Dans l'œuvre de Miyazaki, il est habituel que les forces de la nature soient intimement liées aux forces de la psyché humaine, à tel point qu'elles y sont présentées comme ayant la même origine. Et c'est bien ce qu'il en est dans la réalité car, quoique le cadre principal de notre expérience vitale soit constitué par les constructions sociales, nous restons inévitablement un élément constitutif de la nature. Nous avons beau avoir tenté enfouir ces forces naturelles au plus profond de notre esprit, nous vivons conformément à leurs règles, aussi bien sur le plan organique que sur le plan psychologique. Et c'est justement en acceptant Haku dragon que Chihiro rétablit le lien avec la nature. Chez Miyazaki, le rapport entre l'homme, sa nature et la nature constitue l'un des sujets auxquels il prête le plus attention, ces éléments apparaissant comme étant soumis à des interrelations d'ordre écologique.

Rappelons également que, même si Haku a oublié son vrai nom, et même s'il se trouve sous l'emprise de Yubaba, le jeune guide est à même de se remémorer, de manière inattendue, le vrai nom de Chihiro –rebaptisée Sen, suite à la signature du contrat magique imposé par Yubaba– bien que le nom Chihiro ait été préalablement aliéné par Yubaba, la sorcière.

toujours présent pour protéger et guider l'héroïne— sauva alors la petite Chihiro en la ramenant, saine et sauve, à terre¹³⁷.

Il importe ici de se pencher sur la fonction remplie par l'eau. En effet, elle constitue le trait d'union entre Chihiro et son *animus* ; eau du ventre maternel, retour aux origines androgynes de l'utérus primordial, métaphore de la psyché ou bien élément purificateur ... quoiqu'il en soit, dans ce baptême, qui est en même temps le mariage avec son *animus*, Chihiro se retrouve immergée dans l'eau, nue —c'est ce que font voir les *inserts* correspondant à l'évocation que fait Chihiro de cet événement—, ce qui représente à la fois sa renaissance et son retour dans la grâce des opposés homme-femme réunis. En d'autres mots, nous sommes amenés à nous retrouver devant le symbole de la fusion intégrale qui s'opère entre Chihiro et sa psyché, en particulier, l'aspect psychologique représenté par Haku : l'*animus*, cette puissance psychologique, la dernière que l'héroïne se concilie lors de son voyage. La *re-union* intégrale de Chihiro et de son *animus*, ce mariage mystique avec le dieu du fleuve Haku, s'effectue presque à la fin du film lorsque la fillette rentre de chez Zeniba, à califourchon sur le dos du dragon Haku. C'est à ce moment que Chihiro se remémore nettement la chute dans le fleuve, étant petite fille ; c'est un *insert* en *flashback* qui met ce souvenir en images (fig.30). Etant donné que ce que l'on voit sur l'écran c'est une juxtaposition de l'image de Chihiro à califourchon sur le dos de Haku, et de l'image de Chihiro dans l'*insert*, nue et plongée dans l'eau du fleuve —lequel, ne l'oublions pas, n'est autre qu'Haku, l'*animus*— ce que l'on a devant nous est en réalité le symbole de l'union androgyne *anima-animus*, les deux images en question représentant cette union : l'héroïne et l'*animus* en tant qu'aspect sauvage de l'inconscient —Chihiro sur le dos du dragon— ; l'héroïne et l'*animus* en tant qu'entité psychologique —Chihiro immergée dans le fleuve—. Les deux représentations témoignant de l'intime union de l'*anima* et l'*animus*. Cette juxtaposition annonce, de par sa signification, le *hieros gamos* qui vient ensuite s'accomplir lorsque, en se rappelant intégralement sa chute dans le fleuve, revient à la mémoire de Chihiro le vrai nom d'Haku : Nigihayami Kohaku Nushi. Lequel nom, ayant été énoncé, déclenche la libération d'Haku. Libéré de l'emprise de Yubaba, Haku dragon disparaît à jamais pour être substitué par Haku enfant, qui s'unit amoureusement à Chihiro¹³⁸. Bref, pour libérer l'*animus*, ce qu'il faut ce n'est pas avancer mais se souvenir —sur un registre *anamnésique*— de la grâce androgyne : ce passé originaire où Chihiro était unie à

¹³⁷ Cet épisode de la petite enfance de Chihiro témoigne, symboliquement, de l'importance du rôle de guide accompli par Haku. Chihiro tombe, par accident, dans les eaux de la rivière : métaphore de la descente dans le domaine de l'inconscient, descente qui est également représentée par le périple aux confins du monde aux esprits. Bien qu'engloutie par la rivière —l'inconscient—, l'intervention d'Haku constitue une protection pour l'enfant dans ce lieu périlleux, ce qui l'épargna de se noyer, d'être dévorée par les eaux, à l'imitation de cette autre intervention qui l'épargna aussi de se retrouver aspirée, telle une abduction, dans le monde aux esprits. Ayant baigné entièrement dans ces eaux, et communiqué avec l'inconscient, Haku la repêcha et la ramena à la surface, à l'image de ce qui se produira lorsque le jeune guide aidera l'héroïne à quitter le monde spirituel pour retrouver le monde matériel. Le fleuve et le monde aux esprits symbolisent et l'inconscient et les forces primordiales de la nature.

Il ne faut pas oublier qu'alors que Chihiro tente de rentrer en empruntant le tunnel qui l'avait menée au monde spirituel, il se trouve qu'une mer s'est substituée au chemin du retour ; cette mer, additionnée de l'eau tombée après un gros orage, et inondant le monde aux esprits, symbolise le mental existant dans ledit monde. Le fait qu'un cortège composé d'esprits arrive sur les lieux via cette mer n'est d'ailleurs pas gratuit.

¹³⁸ Etant donné que notre personnage principal est une héroïne, le rôle habituel du chevalier, tenu de délivrer la pucelle captive ou ensorcelée, est ici inversé. Pour l'heure, c'est à Chihiro de libérer l'*animus* aliéné par la méchante sorcière. Une fois l'*animus* libéré, l'héroïne gagne, tel un chevalier errant quelconque, le cœur de son bien-aimé.

son *animus*. Celui-ci ayant été libéré, l'union de Chihiro et Haku devient imminente ; cette union trouve sa représentation en l'image des deux enfants –se tenant par la main– en train de tomber dans le vide pour après reprendre leur envol¹³⁹. C'est une représentation infantile du mariage mystique –la réunion *anima-animus*–, qui ne perd pourtant rien de sa signification essentielle (fig.31). Ainsi, aux deux représentations juxtaposées vient s'ajouter une troisième forme : celle de l'héroïne et l'*animus* re-intégré, c'est-à-dire le *hieros gamos*. Haku et Chihiro unis amoureuxment dans les cieux.



figure 30 (*Le voyage de Chihiro*, 01:53:18)

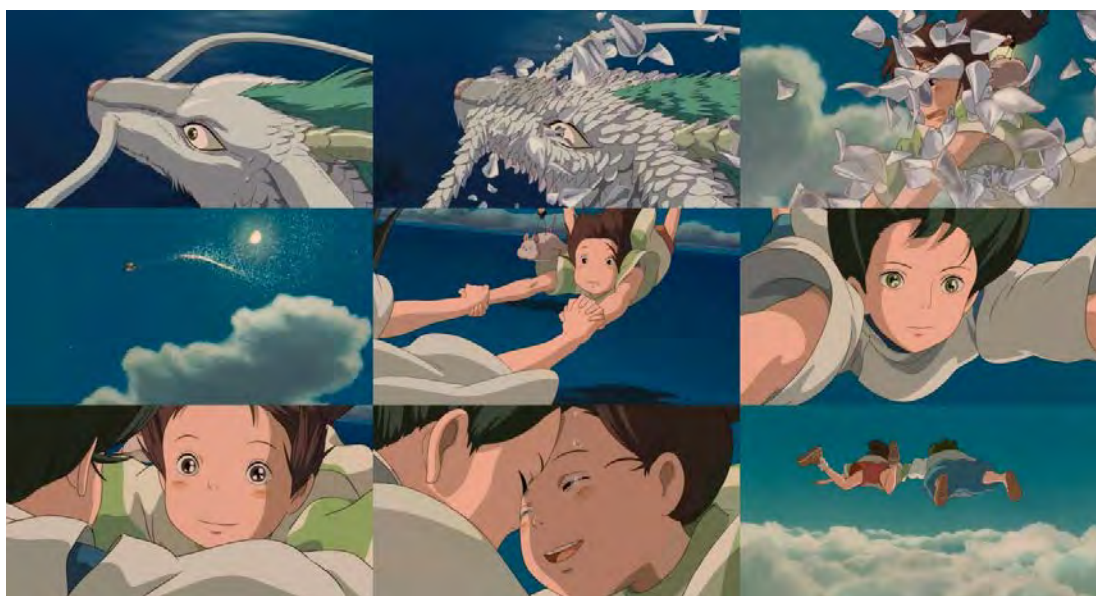


figure 31 (*Le voyage de Chihiro*, 01:54:06)

¹³⁹ La dimension céleste de cette union rend compte de son caractère « divin » ; non seulement elle s'effectue dans les airs, dans une sphère supraterrrestre, mais aussi, en parvenant à sillonner le ciel, Haku et Chihiro deviennent maîtres de l'espace céleste ; encore une indication de la nature « divine » de cette union sacrée.

Les êtres imaginaires figurant dans l'aventure du héros mythologique sont essentiellement des métaphores d'entités psychologiques. De sorte que l'apparence qu'ils prennent devant le héros –bienveillante ou hostile– ne dépend que de la relation que celui-ci entretient avec les aspects psychologiques incarnés par lesdits êtres. Ainsi, il est courant, dans l'aventure héroïque, que les êtres imaginaires entretiennent avec le héros une relation plurivoque, qui va évoluer à mesure qu'il se concilie les aspects psychologiques représentés par les premiers. Cela est particulièrement remarquable dans *Le voyage de Chihiro*, où tous les êtres importants appartenant au monde spirituel entretiennent des rapports plurivoques avec Chihiro. À commencer par Haku, qui, lorsqu'il apporte son secours à la fillette alors qu'elle fait ses premiers pas dans le monde aux esprits, se montre sous une apparence protectrice et chaleureuse, pouvant toutefois prendre une attitude froide et distante vis-à-vis de l'héroïne, comme, par exemple, lorsqu'obéissant à Yubaba, il conduit Chihiro chez Kamaji. Le responsable des chaudières, Kamaji, est, lui aussi, un être plurivoque, qui, de prime abord, se montre hostile à l'égard de l'héroïne ; cela n'empêche que par la suite, il va lui porter son aide en toutes circonstances. Même chose pour Kaonashi, l'*ombre*, tantôt amical, tantôt agressif, au point qu'il s'en faut de peu pour qu'il se jette sur Chihiro dans un élan d'agressivité à l'égard de la fillette. Yubaba et Zeniba, elles, se montrent tantôt en sorcières terrifiantes menaçant de tuer Chihiro, tantôt en « mamies » (c'est d'ailleurs par ce terme que l'héroïne les appelle une fois qu'elle s'est concilié les forces qu'elles incarnent) guidant et prêtant assistance à l'héroïne. Bébé, qui menaçait de casser le bras de Chihiro, se met dans la tête de prendre la fillette sous sa protection et de prendre sa défense vis-à-vis de sa mère à lui, Yubaba. Ces personnages imaginaires ont beau se présenter en êtres terrifiants et hostiles, Chihiro entreprendra –au fur et à mesure que son périple progresse, qu'elle surmonte les épreuves et qu'elle grandit sur le plan spirituel– de se concilier les forces psychologiques incarnées par eux ; du coup, leur attitude à l'égard de la fille va changer et ils vont désormais lui prêter secours et assistance. En d'autres mots, les aspects psychologiques qu'ils incarnent subissent une transformation : si dans un premier temps ils étaient bouleversants ou bien proscrits, ils deviennent par la suite des puissances qui vont accompagner l'héroïne, la guider et l'épauler dans son parcours, la rendant apte à affronter les épreuves qui l'attendent dans le monde aux esprits. On constate que l'aide surnaturelle est, en réalité, constituée des forces inconscientes qui vont guider le héros ou l'héroïne dans son périple introspectif ; certaines de ces forces rempliront leur fonction d'aide dès les toutes premières étapes de l'aventure, tandis que certaines autres devront subir un processus de récupération et de conciliation afin de cesser d'être des entités bouleversantes et de se constituer en forces positives faisant partie de la structure intime du héros. Pour le dire autrement, le secours surnaturel consiste en des qualités inconscientes, récupérées par quiconque ose regarder dans la profondeur de sa psyché.

Tous ces personnages, plurivoques, que Chihiro rencontre au fur et à mesure, font en réalité le pendant des principaux *archétypes* junguiens : Haku est l'*animus* ; Kaonashi, l'*ombre*¹⁴⁰ ; Bébé, le *puer aeternus*¹⁴¹ ; Seniba, le *senex* ; et Yubaba, le *senex iratus*¹⁴². Si l'on

¹⁴⁰ La manière dont Kaonashi, « Sans Visage », est représenté incarne parfaitement les attributs classiques de l'*ombre*. Le masque qu'il porte réfère à la notion junguienne de *persona*, ce –faux– masque que nous mettons vis-à-vis des autres et qui cache le moi véritable. Bien que *persona* et *ombre* soient des figures psychologiques aux valeurs opposées, elles se retrouvent, à l'instar du couple *anima-animus*, inéluctablement liées. Tandis que *persona* constitue la facette que l'on reconnaît publiquement et consciemment, l'*ombre* est cette facette que l'on méconnaît

considère que la tâche principale de Chihiro consiste à assimiler progressivement les contenus psychologiques représentés par ces êtres imaginaires, on comprend alors que l'aventure de Chihiro est, en réalité, l'aventure de l'individuation.

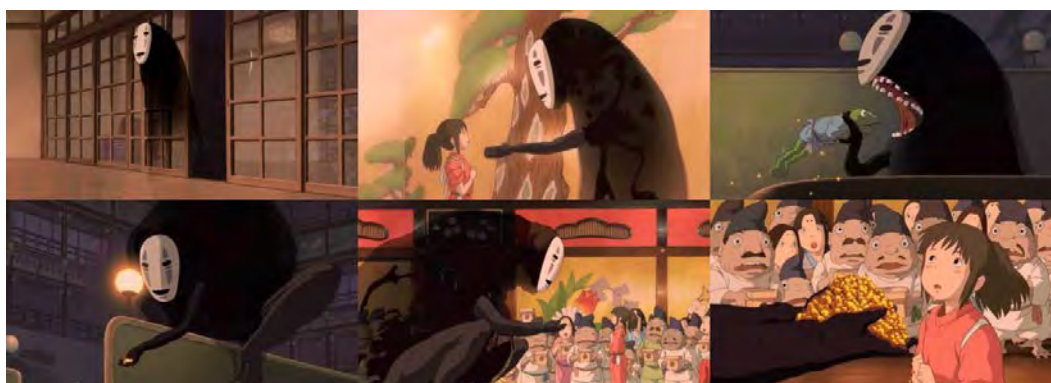


figure 32 (*Le voyage de Chihiro*)

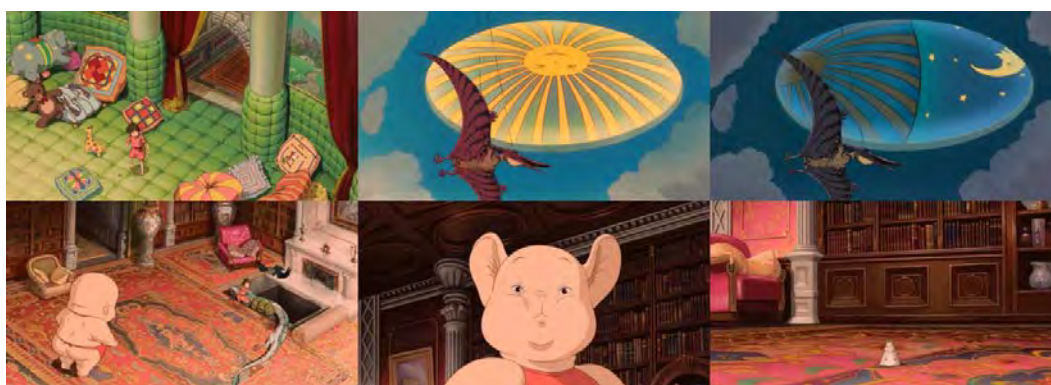


figure 33 (*Le voyage de Chihiro, 01:18:51*)

et que l'on dénie, de sorte que d'une certaine manière *persona* porte l'*ombre* en elle. Cependant, derrière le masque de Kaonashi, il semble qu'il n'y a pas de visage à proprement parler car l'*ombre* est, par définition, une figure sans identité, une figure rejetée, errante et dépourvue de forme propre, comme Kaonashi ; un être vagabond au corps amorphe. Dépossédé d'identité, il est du coup dépossédé de voix, ou alors il communique par de grognements étouffés ou en empruntant la voix de ceux qu'il a dévorés. Ces attributs témoignent du déni à l'égard de cette entité psychologique qui d'ailleurs en bonne *ombre* semble ne quitter Chihiro d'une semelle jusqu'au moment où celle-ci l'intègre. Le nom « Sans Visage » doit s'entendre aussi dans son rapport au caractère proscrit de l'*ombre* (fig.32).

¹⁴¹ La représentation de Bébé, elle aussi, incarne les caractéristique du *puer aeternus*. Sa demeure est une énorme salle de jeux où tout est faux, où un faux soleil et une fausse lune se succèdent l'un l'autre créant ainsi un faux mouvement vital, ce qui vient à représenter ce monde irréel encadrant la vie de celui qui se refuse à grandir et à quitter la protection maternelle ou paternelle. Bébé a beau craindre le monde extérieur, il fait montre, de par sa taille démesurée, du potentiel psychologique que le *puer aeternus*, l'enfant éternel, garde caché dans sa crainte de l'acceptation du développement vital. Cependant, cette figure psychologique va aussi être conciliée puisque, ayant été changé en souris, Bébé va se joindre à Chihiro pour l'accompagner dans son périple, ce qui lui permet de fuir sa prison infantile. Le voyage entrepris par le *puer aeternus* ne manque pas d'avoir une conséquence : la modification de l'antérieur état d'ankylose de la vie. Cette transformation se produit lorsque, en rentrant de son aventure aux côtés de Chihiro, Bébé, qui auparavant ne faisait que marcher à quatre pattes, réussit désormais à se tenir debout (fig.33).

¹⁴² A une autre échelle Yubaba et Zeniba représentent aussi des forces générales régissant le monde spirituel ; leur dualité est aussi la dualité du *yin* et du *yang*. Et il ne faut pas oublier que, en ce sens, les soeurs – jumelles, par -dessus le marché– sont aussi l'*ombre* l'une de l'autre respectivement.

Le secours surnaturel apparaît au héros de *ciné-mythe* sous les formes les plus diverses. Cela peut prendre l'apparence de l'*anima* (pour ce qui concerne le héros) ou de l'*animus* (pour ce qui concerne l'héroïne) ; tous deux, *anima* et *animus* vont guider le héros ou l'héroïne dans ce monde inconnu aux périls multiples tout en aspirant à l'épouser, lui ou elle, dans une sorte de remémoration de l'androgynisme originaire, à la condition préalable, en général, que ces incarnations *archétypiques* aient été sauvées ou délivrées par le héros ou l'héroïne, ce dernier geste symbolisant la reconnaissance et l'union avec l'*anima* ou l'*animus*. C'est le cas de figure d'Haku ; Puppet Master –*Ghost in the Shell (Kôkaku Kidôtai, 1995)*– ; San –*Princesse Mononoké*– ; Cheza, la Dame aux Fleurs ; Maria –la sorcière, dans *Le sacrifice (Offret, 1986)*– ; Sissi –*La princesse et le guerrier (Der Krieger und die Kaiserin, 2000)*– ; Howl –*Le château ambulatoire (Hauru no ugoku shiro, 2004)*– ; Sheeta –*Le château dans le ciel (Tenkû no shiro Rapyuta, 1986)*– ; Rei –*Neon Genesis Evangelion*– ; Izzi –*The Fountain (2006)*–... Le secours peut aussi apparaître, paradoxalement, sous les traits de l'*ombre* du héros, laquelle, en général, va guider celui-ci d'une manière portée sur la violence comme dans *Perfect Blue (Pafekuto buru, 1997)* ou *Fight Club*. Il y a aussi la figure du guide qui est avant tout un maître, capable de comprendre les voix de l'âme humaine et celles de la nature, et de les traduire à l'intention du héros. C'est l'incarnation du *senex*. Sont concernés Thomas Leroy, le chorégraphe dans *Black Swan (2010)*, qui met Nina en contact avec les forces obscures de sa propre psyché ; Domenico, l'ermite « fou » dans *Nostalghia (1983)*, qui deviendra le mentor d'Andreï.

La figure de Domenico revêt un intérêt particulier en raison, non seulement du symbolisme qui l'entoure, mais encore du portrait qu'on dresse de lui, portrait qui témoigne, tel un symptôme pathologique, de la place du *senex* dans le monde d'aujourd'hui. Dans *Nostalghia*, Domenico fait sa première apparition au cours d'un plan-séquence se déroulant dans la piscine thermale de sainte Catherine de Sienne, laquelle fait partie de l'établissement hôtelier où loge Andreï, le protagoniste, de nationalité russe, de *Nostalghia*. Au début du plan-séquence, on voit Domenico en train de marcher le long du bord de la piscine aux côtés – comme on le reverra presque toujours par la suite – d'un chien : son animal tutélaire. Cet animal symbolise –comme dans *Stalker (fig.34)* et dans certains autres exemples de la tradition mythologique universelle– le guide dans le monde spirituel, le guide de l'inframonde. Derrière Domenico, le poète Andreï entre en champ, en suivant l'ermite fou, comme s'il s'agissait d'annoncer la relation qui s'établira entre les deux personnages. Au cours de ce plan-séquence, la caméra suit Domenico (et Andreï, derrière celui-ci) dans sa promenade sur le pourtour de la piscine dont on finit par faire le tour. Cependant, durant le temps que dure le parcours, la caméra ne focalise pas Domenico ou Andreï, mais –bien qu'on entende la voix de Domenico au premier plan– la piscine thermale. Nous voici devant un trio très singulier ; hors-champ il y a le guide fou en tête de peloton –une sorte de Virgile moderne, et tourmenté– et le poète –Dante soviétique, égaré paradoxalement en Italie– qui, sous le coup de la fascination, s'émerveille devant le charme de cet univers italien, bien connu du premier ; le troisième élément, visuellement parlant, est la piscine, espace symbolique où l'âme humaine se cristallise, et dont les eaux recèlent les mystères de l'homme ; ces eaux où les deux hommes cherchent à plonger, à l'imitation de Virgile et Dante plongeant dans les abîmes de l'enfer. Cette piscine s'érige en métaphore de l'âme humaine, tout en revêtant une importance particulière du fait qu'elle est attachée à la sphère spirituelle par un lien unique ; importance qui est d'ailleurs mise en valeur sur le plan esthétique par l'intermédiaire de l'épaisse couche

de vapeur qui enveloppe le dessus de la piscine ainsi que par le symbolisme de l'eau, élément associé à l'âme et à l'esprit humains dans l'œuvre de Tarkovski (rappelons *Solaris*, en guise d'exemple). Métaphore de l'âme, et portail donnant sur le monde intérieur, cette charge symbolique fait de la piscine thermale un lieu symbolico-rituel où Domenico va tenter de racheter le monde, et où Andreï devra affronter et surmonter son épreuve finale.



figure 34 (*Stalker*, 01:16:00)

Le parcours de la piscine ayant pris fin, le plan-séquence nous fait voir, de nouveau, Domenico dans un cadrage où il se retrouve entouré des attributs symboliques qui l'investissent en guide : le chien –guide et trait d'union avec le monde spirituel– et un arbre (fig.35) –chez Tarkovski, l'arbre est un symbole récurrent de la foi, la vie et l'épanouissement spirituel (voir notamment *Le Sacrifice*)–. Paré de ces symboles, Domenico, le fou, dévoile, parallèlement et symboliquement, sa qualité de sage, bien qu'éventuellement, comme il arrive souvent pour les gurus, sa sagesse et sa prétendue folie soient une seule et même chose. A l'image du guide du mythe traditionnel, qui fait son apparition alors que le héros se retrouve aux portes du monde de l'imaginaire, Domenico apparaît alors qu'Andreï se retrouve à la périphérie de cette piscine, symbole de l'âme humaine ; à l'image de l'œuvre générale de Tarkovski, où les symboles se construisent, subtilement, par l'intermédiaire d'événements ou d'objets apparemment anodins, dans *Nostalghia*, une simple piscine thermale, un simple fou et un simple poète incarnent le drame du héros mythologique qui, épaulé par son mentor, fait le premier pas vers les sources de l'âme humaine.

En bon *senex*, Domenico tient aussi du prêtre. On apprend, par l'intermédiaire des baigneurs de l'hôtel, qu'il marche périodiquement dans les eaux thermales, une bougie allumée à la main, et tente de la ramener, intacte, à l'autre bout de la piscine. Pour Domenico, ce geste revêt la plus grande importance car il constitue un rituel de foi à caractère rédempteur. Cependant, les habitués de la piscine, ignorant les intentions du *senex* et craignant qu'il ne s'agisse d'un fou qui tente de se noyer, l'arrêtent à chaque fois empêchant ainsi l'accomplissement du rituel. Domenico s'érige aussi en émissaire de la fin du monde (et

dénonce par la même occasion la crise spirituelle de l'homme) du fait que –et là encore ce sont les baigneurs qui nous l'apprennent– sept années durant, il s'enferma, lui et sa famille, avec l'intention d'attendre l'avènement de la fin du monde. Fou, jaloux, craintif, fanatique religieux, ... voilà à quoi se résume l'opinion que les gens ordinaires se font de lui ; dans ce contexte, il va sans dire que son cri d'alerte tombe dans le vide. Néanmoins, très tôt, Andreï, le poète, est tenté par ce personnage qu'il considère avec attention et admiration. Contrairement à l'opinion générale, il n'admet pas l'idée que Domenico ne soit qu'un fou.

ANDREÏ : « Foi ». Qu'est-ce que cela veut dire ?

EUGENIA (interprète italienne d'Andreï) : Foi, en russe, cela veut dire « vérité ».

A : Alors, pourquoi dit-on que Domenico est fou ? Il n'est pas fou. Il a la foi, c'est tout. (...) On ne sait pas ce que c'est que la folie. Les fous posent problème, ils sont dérangeants. On se refuse à vouloir les comprendre. Ils sont très seuls. Mais, certainement, ils sont plus proches que nous de la vérité. » *Nostalghia*, 00:37:40

A l'imitation de *Stalker*, où l'appel à l'aventure est annoncé sur le plan sonore par les bruits émanant des trains, dans *Nostalghia*, durant le plan-séquence dont il vient d'être question, le moment où Andreï se met à suivre Domenico est annoncé, toujours sur le plan sonore, par la plainte poussée par le chien incarnant le guide dans le monde spirituel. Après avoir observé Domenico dans l'enceinte de la piscine, Andreï se rend illico chez celui-ci avec l'intention de le rencontrer ; sa demeure est une maison délabrée avec le sol recouvert d'eau. Nous voilà encore une fois devant un lieu hautement symbolique puisque, à l'image de la maison dans la scène finale de *Stalker*, l'eau qui règne dans la demeure du *senex* semble vouloir dire que Domenico communique intimement avec les forces psychologiques représentées par cet élément. Eugenia, l'interprète a beau essayer de convaincre Domenico de parler à Andreï, le premier refuse de répondre à la femme et ne parle que lorsqu'Andreï lui-même lui adresse la parole. Accueilli par Domenico, Andreï entre dans la bâtisse délabrée, à l'intérieur de laquelle il se retrouve face à une vieille porte en bois qui attire son attention ; des tonnerres évoquant le symbole du *vajra* (dans le bouddhisme, le tonnerre de l'illumination qui transcende la réalité apparente du monde) retentissent au moment précis où le poète s'apprête à ouvrir cette porte. Lorsqu'il l'ouvre, l'image change au noir et blanc, comme si ce qui se trouve derrière la porte appartenait à un monde dont l'essence serait différente de celle du monde ordinaire. Ce que l'on découvre est un salon qui, dans une disproportion criante, contient un paysage en miniature —rivières et collines comprises— qui s'étend vers l'extérieur, au loin, où l'on aperçoit des montagnes (*fig.36*). Le tonnerre, qui précède symboliquement cette vision merveilleuse —on ne peut pas passer sous silence le fait que le tonnerre est aussi un symbole aqueux précédant la pluie : le don céleste reliant le ciel et la terre, le conscient et l'inconscient— n'est pas un élément disposé au hasard ; bien au contraire, il vient annoncer la surprenante révélation comme quoi les mystères de la nature sont recelés dans la demeure du *senex* ; le microcosme contenu dans le salon est en même temps, le macrocosme —*ce qui est en bas est comme ce qui est en haut et ce qui est en haut est comme ce qui est en bas*—. Les secrets de la nature se trouvent dans ce salon magique, dans la sagesse du *senex*.



figure 35 (*Nostalgia*, 00:32:23)



figure 36 (*Nostalgia*, 00:46:37)



figure 37 (*Nostalgia*, 00:48:43)



figure 38 (*Nostalghia*, 00:49:43)



figure 39 (*Nostalghia*, 00:51:01)



figure 40 (*Nostalghia*, 00:54:34)

Mais ce n'est que le premier élément d'une série d'éléments symboliques qui, à l'imitation d'une nature morte, viennent rendre compte de la valeur spirituelle de ce lieu. En parcourant la demeure en ruines, on voit un vieil escalier –trait d'union avec le monde céleste, ascension des strates supérieures– ; on voit aussi Andreï devant un miroir sur pied dans lequel le poète observe attentivement son propre reflet (*fig.37*) ; l'instant d'après, on voit Andreï, sans l'intermédiaire du miroir, multiplié comme par magie –il s'agit dans les deux derniers cas, du symbole concernant le regard vers l'*alter ego* : l'*ombre* ; regard vers l'inconscient, et, en même temps, reconnaissance de ce dernier (*fig.38*)– ; on voit une pléthore de bouteilles en verre servant à capter l'eau de pluie –les petits dons spirituels récupérés par Domenico– ; on voit enfin la photographie d'une vieille poupée en plastique dépourvue d'yeux, de cheveux, de vêtements... rien d'autre qu'un corps estropié et un regard vide –représentation de l'homme d'aujourd'hui : une carcasse vide, un pantin dépossédé de son être véritable, incomplet et sans vie–. La neuvième Symphonie de Beethoven, partie intégrante de cette profusion symbolique, se fait entendre évoquant –dans la même ligne conceptuelle de la scène finale de *Stalker* et de la dernière intervention de Domenico dans *Nostalghia*– la réussite du héros, la

transcendance. Dans le même registre, la pluie se met à tomber et, à l'image du symbolisme à l'œuvre dans le finale de *Solaris*, il pleut à l'intérieur de la demeure de Domenico –comme il pleut à l'intérieur de la maison de Kris–, et du coup, ce lieu se révèle être un lieu lié au spirituel, au mental (fig.39).

Mais le symbolisme n'est pas épuisé. Toujours au même endroit, le *senex* délègue sa tâche spirituelle au poète à travers deux gestes symboliques. Le premier est une eucharistie. Domenico offre à Andreï du pain et du vin (fig.40) –à l'improviste–, le poète se retrouvant ainsi rattaché rituellement à son *senex*, et communiant par la même occasion avec les forces naturelles et spirituelles recelées chez Domenico ; le pont le reliant au monde de l'âme humaine a ainsi été posé. Ce geste rituel étant accompli, le poète se retrouve sacré par son guide, et l'on peut passer au second rituel. L'objet magique rattaché à ce dernier est une bougie allumée ; celle-là même que Domenico tente de ramener d'un bout à l'autre de la piscine, et qu'il remet maintenant à Andreï en lui déléguant la tâche cruciale de traverser la piscine d'un bout à l'autre en portant la bougie allumée. Andreï prend la bougie que lui remet Domenico, et prend congé de celui-ci. Tout le symbolisme déployé dans ces scènes témoigne de l'importance du guide ; telles sont les forces qu'il traduit et fait découvrir au héros, tel est son rôle de médium entre le monde spirituel et le héros. Domenico soulève le couvercle renfermant toutes ces forces spirituelles contenues symboliquement en sa demeure, et les livre, par l'intermédiaire d'un rituel de communion, au poète; ce personnage qui se voit accorder ce secours en vue de l'épreuve finale qu'il devra surmonter.

La souffrance de Domenico, le fait qu'il est décrié par la société, son statut marginal et sa fin tragique rendent compte de l'état de la figure du *senex* dans le monde d'aujourd'hui. Nous faisons la sourde oreille aux forces de la nature et aux forces inconscientes auxquelles il tente de nous mener, nous blâmons les tentatives qu'il fait pour nous guider comme s'il s'agissait d'une pure extravagance. Le *senex* dépeint dans *Nostalghia* est un *senex* actuel, incompris, blâmé, laissé pour compte, marginalisé... et sa fin c'est la fin de toutes les aspirations spirituelles dont il est le héraut ; en ce sens, cela n'est autre qu'une fin tragique.

-Le franchissement du premier seuil

Toute aventure mythologique implique qu'il faut pénétrer dans un royaume inconnu, dans un domaine magique où l'inconscient se projette facilement. Le passage du monde connu au monde inconnu, la transition des bornes de la société à l'exubérance de l'expérience vitale pure, cela n'est pas chose aisée car une rupture s'impose, la rupture avec les conventions et les catégorisations –dont nous nous accommodons souvent comme s'il s'agissait de lois immuables– qui constituent les paramètres à partir desquels la plupart d'entre nous conçoit et accepte l'existence. Ainsi, la frontière séparant les deux mondes, le premier seuil, est souvent surveillé par un gardien incarnant le policier intérieur ou le policier social. Cela revient à dire que ce gardien représente les limites et les règles du monde connu, les paramètres servant à définir l'homme ; sa tâche consiste à nous tenir à l'écart des périls provenant du monde inconnu, et à nous confiner dans la sphère protectrice qu'est le monde qui nous est familier et que nous comprenons. Mais les forces du royaume psychologique avec lesquelles le héros désire communier dépassent largement ces paramètres d'existence ; c'est pourquoi,

lorsque le héros veut pénétrer dans le royaume de l'inconscient, il est obligé d'affronter ce gardien, s'imposer sur lui et franchir le seuil.

Dans *Stalker*, le gardien du seuil se représente à merveille par la figure classique du policier. Pour pouvoir pénétrer dans la Zone, Stalker et ses coéquipiers doivent déjouer les policiers qui veillent sur les lieux et en empêchent le passage –violemment s'il le faut– à quiconque tente d'y pénétrer. Dès que le groupe approche la périphérie de la Zone, les policiers commencent à se manifester, et se font de plus en plus nombreux à mesure que celui-ci gagne la frontière de la Zone. Il va de soi que l'une des premières épreuves que Stalker et ses coéquipiers doivent surmonter consiste à esquiver ces gardiens du seuil. (fig.41) Mais il y a pire car, la Zone et ses étranges phénomènes –psychologiques– étant si difficiles à comprendre –ce qui la rend dangereuse–, il a été décidé que le mieux était de la cerner et d'en interdire l'accès, de sorte que la frontière séparant les deux mondes se retrouve entièrement barbelée et surveillée par des postes de vigie. Lorsque Stalker et compagnie sont parvenus à déjouer les gardiens et qu'ils pénètrent dans la Zone, cela se fait par le seul point de passage possible : les voies du chemin de fer, celui-là même qui incarne l'appel (fig.42).



figure 41 (*Stalker*, 00:22:13)



figure 42 (*Stalker*, 00:27:52)

Dans *Wolf's Rain* et *Ergo Proxy*, pour ce qui concerne le franchissement du premier seuil, l'importance de la rupture avec les paramètres du monde connu est évidente. Dans les deux œuvres, le seuil se matérialise par les limites de la cité –lesquelles limites représentent aussi les limites à l'intérieur desquelles l'existence humaine est assumée–, les héros devant, au cours de leur aventure, abandonner la protection (ou surprotection) assurée par la ville. Cet abandon n'est aucunement un geste passif ; bien au contraire, il est dépeint comme étant une rébellion ouverte à l'égard de la ville et du paradigme vital qu'elle implique. Ainsi, les héros, dans les deux séries animées, fuient la cité en tant que hors-la-loi, et se voient pourchassés par les forces de l'ordre qui –à l'instar de ce qui se passe dans *Stalker*– ont la charge d'empêcher quiconque de quitter la ville et de pénétrer dans ce royaume inconnu et dangereux qui s'étale au-delà de ses frontières, ainsi que de faire en sorte que personne ne franchisse les barrières morales et sociales acceptées de tous, ou presque tous. Par extension, ces forces de l'ordre représentent les barrières de l'être humain, lesquelles, comme pour le *Zarathoustra* de Nietzsche, se doivent toujours d'être dépassées par l' *Übermensch*, par le héros.

Si dans les deux séries, la ville s'érige en bastion du monde civilisé –soulignant ainsi les frontières qui se dressent entre le monde humain, avec la protection qui en découle, d'une part, et les dangers de l'inconnu, de l'autre–, dans *Ergo Proxy*, une chose est posée nettement, à savoir, la castration que ces frontières impliquent dans la perspective de l'expérience de la totalité du *Selbst* à laquelle aspirent tous les héros. Il se peut que pour l'homme ordinaire, ces frontières, ces limites soient acceptées et même, qu'elles constituent une zone de confort (quoique dans les vues de Jung, Blake ou Nietzsche, elles supposent toujours une scission dans l'aspiration à la totalité) ; mais pour le héros, le dépassement de ces barrières –barrières sociales, morales, psychologiques–, le dépassement des limites purement humaines constitue une étape obligée du processus d'initiation mythologique. Il en est de même pour quiconque s'initie dans une pratique rituelle, et se voit, de la sorte, contraint de s'engager dans l'inconnu, dans la nature (qu'elle soit extérieure et/ou intérieure), et de communier avec les esprits ou les forces y demeurant, et de quitter, ne serait-ce que momentanément, l'utérus social en vue de parvenir à la maturité ou au savoir, susceptibles de l'aider dans la quête du succès lors des transitions vitales.

Dans le contexte du monde futuriste où se déroule *Ergo Proxy* –monde qui tient beaucoup de notre monde actuel– l'histoire commence dans la ville appelée Romdo, ce nom signifiant, aussi bien au sens propre qu'au sens figuré, bulle protectrice.

En ce sens (le sens littéral de notre affirmation), Romdo est entièrement recouverte par une voûte étanche qui la protège et l'isole du reste du monde qui, à la suite d'un cataclysme environnemental, s'est changé en vaste terre dépouillée, invivable car mortelle pour les êtres humains, selon les dires du gouvernement de la ville. Le dôme qui abrite la ville rend possible le rétablissement des conditions idéales pour la vie humaine; Romdo redevient donc habitable, à l'opposé de ce qui se passe dans le monde extérieur. Ainsi, la cité revendique sa condition de seul foyer de vie et de civilisation dans ce monde ravagé.

Si Romdo est, matériellement parlant, une bulle –l'aspect carcéral étant ainsi rendu évident– le fait qu'elle le soit aussi au sens figuré renvoie à des aspects plus vastes concernant le contrôle et les limites imposées. Cette bulle métaphorique n'est moins importante et

puissante que la bulle physique. Sous ce rapport, la politique intégrale de Romdo est trop bien définie, et soumise à un contrôle strict afin de préserver un ordre social inamovible. Cette ville utopique est dirigée sur la base de la raison poussée à l'extrême ; cela est rendu évident par le cas de figure des quatre dirigeants absolus de Romdo, qui ne sont autre que des intelligences artificielles (*autoreivs* dans le monde d'*Ergo Proxy*) connus sous le nom de « Le Collectif¹⁴³ », lesquelles, par un lien évident avec les valeurs de la renaissance, ressemblent étonnamment aux sculptures que Michel-Ange réalisa pour les Chapelles des Médicis : l'Aurore, le Crépuscule, le Jour et la Nuit¹⁴⁴. Les quatre *autoreivs* ont le contrôle absolu du fonctionnement de la cité, le moindre détail de ce qui s'y passe n'échappant pas à leur vigilance omnisciente. Mais les quatre *autoreivs* dirigeants ne sont pas les seuls à porter la responsabilité du nid surprotecteur et totalitaire qu'est Romdo ; une cohorte d'*autoreivs* est chargée de satisfaire aux besoins, aussi simples soient-ils, des habitants de Romdo. Les *autoreivs*, du fait de leur programmation, pourvoient à tous les besoins de ces « citoyens modèle », depuis les tâches ménagères jusqu'aux fonctions administratives, en passant par l'accompagnement, la vie sexuelle et la paternité ; de sorte que la seule tâche attribuée aux « citoyens modèle » –aspiration de tous les habitants de Romdo– consiste à se réjouir dans la consommation. Les limites de Romdo, et le contrôle imposé sur la ville sont absolus : nul ne peut y entrer, nul ne peut en sortir.

Sous le rapport de la logique de la bulle protectrice, il n'est pas étonnant que Romdo soit une ville aseptisée, à l'abri de maladies, les processus biologiques allant même jusqu'à être soumis à un contrôle absolu. Cela concerne notamment la production de nouveaux citoyens ; procédé industriel destiné à la création d'individus ne présentant aucun vice, ce qui est rendu possible grâce à la matrice artificielle de Romdo. Sur le plan social, la vie est également soumise à ce contrôle, la structure sociale de Romdo étant déterminée dans ses moindres détails. Au sommet de la rigide pyramide des classes, sont hissés les « citoyens modèle », tandis que les « immigrants » sont placés au bas de l'échelle. Ces derniers ne sont tolérés à Romdo que s'ils se plient sans aucune réserve aux règles régissant la ville et que s'ils se soumettent à l'idéal du « citoyen modèle ». C'est le cas du protagoniste d'*Ergo Proxy*, l'immigrant Vincent Law, qui, désirant devenir « citoyen modèle », fait du zèle et se conduit dans le respect des règles en faisant montre d'obéissance, en arborant le sourire au visage, en portant, jour et nuit, cet uniforme –exactement le même pour tous les immigrants– qui le dépouille de son individualité, et en exécutant avec un maximum d'efficacité son travail, qui consiste à assurer l'entretien d'*autoreivs* avec qui il semble partager –métaphoriquement– une personnalité robotisée, programmée par la cité. En guise de symbole de cette condition, Vincent est représenté, durant tout le temps qu'il passe à Romdo à essayer de devenir un « citoyen modèle », par un physique plat, dépourvu de traits particuliers qui lui attribueraient une personnalité propre, et par des formes à peine ébauchées par des traits qui ne représentent aucun caractère particulier. Dans le même ordre d'idées, ses yeux restent

¹⁴³ Ces quatre dirigeants se nomment : Derrida, Lacan, Husserl et Berkeley.

¹⁴⁴ En réalité, les membres de « Le Collectif » se manifestent physiquement comme des voix émanant de ces statues inertes. Contrairement à d'autres *autoreivs* –situés plus bas dans la hiérarchie, et munis de fonctions motrices très développées ainsi que de la capacité d'expression faciale– l'apparence figée et hiératique des membres de « Le Collectif » semble être due, en réalité, à la probable existence immatérielle de ces quatre intelligences artificielles, sorte d'existence répandue aux quatre coins de Romdo. Il s'agit d'entités abstraites, de fondements conceptuels de Romdo.

toujours fermés sous un sourire figé, de sorte que l'on ne voit jamais son regard... Bref, la représentation de Vincent incarne sa condition, cette condition qu'il est contraint de subir tant qu'il est dans Romdo ; la condition de l'homme aliéné et robotisé.

Bien que l'être humain aliéné et le héros ne soient pas des figures compatibles, Vincent, malgré son état initial ne perd pas pour autant sa condition de héros et, en tant que tel, ne manque pas d'écouter et de répondre à l'appel de l'aventure héroïque. Ainsi, il n'a d'autre alternative que de franchir le seuil de la ville, de poursuivre son aventure sur cette terre dévastée, et de parvenir là où tous les autres citoyens de Romdo ne sont pas parvenus. Il va de soi que le Vincent impersonnel, aux yeux fermés, qui aspire au statut de « citoyen modèle », en abandonnant la ville ne peut empêcher sa transformation, laquelle implique l'éveil de la conscience, c'est-à-dire le passage de l'être humain aliéné à l'être humain authentique qui, en repoussant le mode de vie imposé par Romdo, fait le premier pas vers la réaffirmation de sa propre nature. Un événement singulier, en rapport avec les *autoreivs*, se produit de manière simultanée à la transformation du Vincent aliéné en Vincent rebelle qui s'engage de plain-pied dans la voie de l'aventure de l'auto-découverte. Le parallélisme entre les deux événements renforce le sens de la transformation de Vincent en jetant la lumière sur les motivations qui l'amèneront à quitter Romdo. Il s'agit du virus informatique *cogito* (« je pense »), qui contamine les *autoreivs*, ce qui a pour effet que ces intelligences artificielles réveillent la conscience de leur être et, du coup, qu'elles cessent d'agir conformément au programme préétabli par Romdo, ce qui à son tour ne manque pas d'avoir de graves conséquences pour le régime de contrôle totalitaire de la ville. Ayant éveillé leur conscience individuelle, les *autoreivs* n'ont plus le choix et se voient contraints de fuir la ville à travers une voie secrète, celle-là même que Vincent finira par emprunter pour quitter Romdo, moment auquel la conscience de notre héros s'éveillera aussi.

A son insu, Vincent est voué à franchir le seuil –bien que cet acte paraisse un acte passif et étranger à sa volonté– et à finir par tourner le dos aux valeurs de Romdo car son *alter ego* –son *ombre*– n'est autre qu'Ergo Proxy, dieu monstrueux qui, lorsqu'il s'empare de l'être de Vincent, est emporté par une frénésie de destruction et de meurtre, à l'instar de Mr. Hyde, l'*ombre* du docteur Jekyll. La présence d'Ergo Proxy a pour effet de réveiller un autre *proxie* (les *proxies* sont une espèce d'êtres divins), Monad –qui sommeillait, caché, dans les profondeurs de Romdo– et de déclencher l'affrontement entre Monad d'une part et d'autre part Ergo Proxy et son *ombre*, Vincent. Ainsi, Vincent est entraîné, sans qu'il puisse l'éviter, dans une tuerie dans un centre commercial, alors qu'il tente d'échapper à Monad. Il s'ensuit que le rêve, cher à Vincent, de devenir « citoyen modèle » part en fumée car l'Agence de la Sécurité de Romdo va se mettre à ses trousses. S'étant éloigné –alors qu'il fuyait Monad– des secteurs habités de la ville, et étant devenu un hors-la-loi, constamment harcelé par l'Agence de la Sécurité, Vincent se résout à quitter Romdo.

Alors qu'il est à la recherche d'un passage lui permettant de sortir de la ville (ce qui relève du domaine de l'impossible car celle-ci est conçue de manière à ce que personne ne puisse ni y entrer ni en sortir), Vincent rencontre Pino, un *autoreiv* à l'apparence de fillette qu'il avait déjà vue auparavant, là où il était affecté à l'entretien d'*autoreivs*. Pino avait fini par être contaminée par le virus *cogito* et s'était mise, du coup, à suivre la voie secrète permettant de fuir la ville. Devant l'impossibilité de trouver, seul, une issue, Vincent se laisse guider par

Pino. Ainsi, Pino devient le guide du héros dans sa fuite du monde dévasté. Cependant, la force qui incarne ici le gardien du monde connu, à savoir l'Agence de la Sécurité de Romdo, traque Vincent et Pino¹⁴⁵ qui, ayant rompu le schéma d'uniformité de Romdo, sont devenus dissidents. Dans ce contexte, à la périphérie du dôme, Vincent et Pino se voient acculés par l'Agence et par l'inspecteur Re-L Meyer, qui ignorait qu'en suivant la trace d'Ergo Proxy elle poursuivait Vincent Law. Pino ouvre alors la vanne d'une des bouches d'aération de Romdo, à travers laquelle une puissante rafale provenant de l'extérieur les aspire, elle et Vincent, leur permettant ainsi d'échapper à leurs poursuivants en les jetant hors de Romdo. Une fois au dehors du dôme, agrippé aux commandes de sa navette, au cœur du premier seuil, Vincent change son apparence : son visage, paisible et monotone, prend soudain du caractère, ses traits devenant marqués. En outre, en guise de symbole de l'éveil de sa conscience, il ouvre les yeux pour la première fois et jette un regard perçant sur Re-L, cependant que, dans la pensée, il prend la décision de renoncer à ses aspirations de « citoyen modèle » et de couper le cordon ombilical qui le reliait à Romdo (fig.)



figure 43 (*Ergo Proxy*)

Une fois affranchi de la prison mentale et physique constituée par la ville et ses paramètres, une fois que sa conscience individuelle, représentée par sa propre physiologie, s'est éveillée, Vincent se laisse tomber dans le vide, du haut du dôme, en un acte qui tient du suicide, non seulement parce que personne, d'après ce que l'on dit, ne peut survivre hors du dôme, non seulement parce que Vincent a abandonné son désir d'être reconnu à Romdo, non seulement parce que la chute dans le vide est en soi un acte suicide, non seulement parce que l'abandon de la protection du dôme et de son ordre social constitue la mort, en termes sociaux, mais aussi –et plus important encore– parce que le suicide de Vincent Law, celui qui aspirait à

¹⁴⁵ L'Agence a également pour charge de pourchasser et de supprimer les *autoreivs* contaminés par le virus *cogito*.

être « citoyen modèle », entraîne la renaissance du héros possesseur de la force d'Ergo Proxy. Ce suicide est une contrainte rituelle indispensable pour accomplir avec succès le passage du monde connu au monde inconnu ; c'est la mort de l'être humain, piégé dans la sphère constituée par la communauté, dans l'intérêt de l'être humain qui accède à une expérience vitale beaucoup plus vaste, bien plus vaste que celle qui s'étend dans les limites de ce que l'on conçoit comme « purement humain ». Cet homme brise les limites du dôme –utérus maternel collectif ; œuf gigantesque qui retient le torrent vital– pour renaître en être nouveau ; la mort de cet homme social est indispensable à l'onction du héros. Voilà le sens du franchissement du premier seuil ; la mort par rapport au collectif, la renaissance par rapport au cosmique ; et c'est pour cette raison même que le franchissement du premier seuil ouvre l'étape « Initiation » du *monomythe*.

Le franchissement de la frontière de Romdo, dans *Ergo Proxy*, s'avère être une charnière dans le processus de transformation individuelle de Vincent ; les traits physiques qui le représentent avant et après le franchissement sont complètement différents, et reflètent sa métamorphose intérieure. Alors que sur Romdo on le voyait toujours les yeux fermés, dans le monde extérieur, ils restent toujours ouverts. La signification de la transformation de l'apparence de Vincent pose clairement que le franchissement du seuil implique la séparation totale de l'individu d'avec les valeurs du berceau social, et que ladite séparation constitue, en même temps, une prise de conscience équivalant à une renaissance personnelle, marquée par l'éveil du Moi. Dans cet ordre d'idées, le parallélisme entre l'éveil du Moi chez Vincent et celui qui a lieu chez les *autoreivs* contaminés est également symbolique. Non seulement Vincent réussit à gagner le seuil de Romdo en suivant la route tracée par les *autoreivs* infectés, mais il trouve en Pino une figure importante qui non seulement finira par le pousser vers le monde extérieur, mais qui l'accompagnera dans son voyage d'auto-découverte, dans son voyage vers sa ville natale : Mosk. Cette destination n'est pas surprenante car la prise de conscience individuelle entraîne toujours le besoin de la recherche de ses origines.

Le changement de paradigmes qu'implique le franchissement du premier seuil effrite le caractère incontestable du schéma de vie représenté par Romdo. Ainsi, après être sorti du dôme, Vincent Law, transformé, affirme :

VINCENT : « Cette ville n'est que tromperie et mensonges. » *Ergo Proxy*, chap. 4, 00:11:08

Cette transformation personnelle, ce changement de paradigmes dans l'intimité de Vincent est également représenté comme une séquence onirique se déroulant juste après la chute, séquence dans laquelle Vincent remet en question son propre être et tourne le dos à la ville.

VINCENT : « C'est qu'à présent je connais le monde extérieur. Même si je retourne à Romdo, je ne saurais jamais plus être un citoyen modèle. » *Ergo Proxy*, chap. 5, 00:19:23

Mais Vincent et Pino ne sont pas les seuls à franchir le seuil du monde extérieur. L'inspecteur Re-L Meyer finit également par quitter Romdo après qu'elle ait, elle aussi, remis en question cette ville –ce qui va se traduire, après coup, en rébellion– dont la structure et le

fonctionnement ont jusque-là déterminé sa vie entière. L'éveil de Re-L est catalysé par la relation qu'elle entretient avec la facette cachée de Vincent –le *shinigami* Ergo Proxy– qu'elle rencontre pour la première fois chez elle, toute de suite après avoir lu sur la glace de sa salle de bains, le mot « Awakening¹⁴⁶ », écrit grâce à l'eau condensée. L'apparition de ce mot marque le début de l'« éveil » qui amènera inéluctablement Re-L vers un processus de remise en question, et qui l'amènera aussi à accompagner Vincent dans son aventure dans le monde extérieur. A partir de cette première rencontre avec Ergo Proxy, Re-L ne pourra s'empêcher d'être obsédée par les *proxies*, pressentant que l'existence de ces êtres monstrueux –tenus dans le secret le plus strict car ils ne se conforment pas à sa prétendue perfection– cache d'importantes vérités tenues dans le secret par la ville et sa structure de pouvoir. D'ailleurs, Re-L, simultanément à l'éveil de Vincent et Pino, tombe sur le cadavre de Monad Proxy, événement qui va déclencher une suite d'interrogations concernant la véracité des postulats qui soutiennent l'existence de Romdo. Plus tard, en suivant la trace de Vincent, qui se trouve déjà à l'extérieur, Re-L quitte le dôme, et constate que, malgré l'information officielle, il est tout à fait possible de vivre à l'extérieur ; qui plus est, elle rencontre des gens vivant hors du dôme. D'ailleurs, avant même que Vincent ne quitte Romdou, elle avoue « s'ennuyer dans ce paradis monotone » ; quant au visage paisible de ce Vincent qui aspire à être « citoyen modèle », elle déclare :

RE-L : « Voilà le visage d'un citoyen modèle. Le visage du citoyen idéal. Comme il est détestable, ce visage ! » *Ergo Proxy*, chap. 1, 00:10:30

Pour Re-L, la rupture avec Romdou revêt un caractère plus politique que pour Vincent¹⁴⁷. Toutefois, tous deux s'avèrent incapables –en se rendant compte qu'au-delà de la protection maternelle pourvue par Romdo il existe un autre monde où ils peuvent aller à la recherche de leur véritable être– de continuer à vivre sous le régime imposé par la cité, et par conséquent de retourner dans la ville. Ils ont pris conscience des mensonges étayant la soi-disant cité parfaite ; ils ont pris conscience que le monde s'étendant à l'intérieur des limites connues n'est pas le seul monde qui soit, et que les limites de l'existence, imposées par la société de Romdo sont purement arbitraires. Ainsi, à l'image de tous les héros, Vincent, Pino et Re-L trouvent à l'extérieur de Romdo un monde qui s'offre à eux, un lieu où, même s'ils devront affronter des forces inconnues les confrontant à leur intériorité individuelle, il est possible d'atteindre des sphères d'existence inconcevables dans l'univers amoindri du dôme.

Le franchissement du premier seuil implique toujours le passage du monde ordinaire au monde aux formes imaginaires ; l'entrée dans le royaume de l'inconscient. Dans les exemples précités, la rupture à l'égard du gardien intérieur que cette étape implique est posée de manière évidente ; qu'il s'agisse de policiers, dans *Stalker* ou du dôme de Romdo, ce gardien intérieur incarne les limites de l'existence humaine telle qu'elle est conçue par notre entourage et, par extension, les limites que nous avons acceptées comme étant les nôtres.

¹⁴⁶ « Eveil »

¹⁴⁷ Les motivations qui poussent Re-L à franchir le seuil sont essentiellement d'ordre politique. A cela s'ajoute le fait qu'elle entretient un rapport étroit avec la structure de pouvoir de la cité du fait qu'elle est à la fois inspecteur attaché au bureau d'investigation et petite fille du maire de Romdo, Donovan Mayer.

Cette rupture à l'égard du gardien intérieur ne peut parfois être mise en relief. Toutefois, ce qui ne perd jamais son caractère évident est le fait que le dépassement du premier seuil implique toujours le passage d'un monde dans un autre, ce que dans le *ciné-mythe* se représente habituellement d'une manière particulière. En voici quelques exemples :

-Dans *Stalker*, les voies ferrées jouent le rôle de portail reliant les deux mondes, tandis que les changements de couleur mettent en relief la différence au niveau de leur nature.

-Dans *Le château dans le ciel*, Pazu et Sheeta gagnent la ville flottante grâce à un nuage gigantesque qui les avait engloutis.

-Dans *Paprika* (*Papurika*, 2006) le dispositif DC Mini, capable de projeter nettement les rêves des utilisateurs agit en tant que portail reliant les deux mondes. Le Dr. Atsuko Chiba membre de l'équipe qui a conçu le DC Mini, se sert du dispositif pour entrer et sortir dans le monde des rêves; c'est ainsi qu'elle entre en très étroit contact avec son *alter ego* : Paprika.

-Dans *Le voyage de Chihiro*, le seuil est franchi alors que l'héroïne s'engage dans l'obscur tunnel menant au monde aux esprits. D'autre part, la rapide transition jour-nuit ayant lieu au même moment rend compte de la signification du fait de passer d'un monde dans un autre : le passage du monde conscient (le jour) au monde inconscient (la nuit).

-Dans *Antichrist*, le franchissement du seuil s'accomplit –rappelons qu'il s'agit ici d'une incursion dans le monde psychologique– par l'intermédiaire de la mise en hypnose d'Elle. Sur le plan cinématographique, ce franchissement est représenté grâce à un plan où l'on voit passer rapidement des arbres –comme si on les voyait d'un véhicule en train de rouler– sur lesquels se superpose, subtilement et trop rapidement, le visage d'Elle, marqué par un rictus signifiant le désespoir. L'instant d'après, le visage d'Elle, redevenu paisible, apparaît, brouillé, sur les arbres ; alors qu'on voit ce reflet, une coupe franche ouvre le plan, nous laissant voir la vraie Elle, assise dans un train (*fig.44*). Dans cet endroit, Lui, son époux, psychiatre de son métier, induit l'hypnose, transportant mentalement sa femme à Eden, une forêt qu'Elle visualise constamment. Ainsi, nous sommes témoins d'un voyage dans un espace mental, voyage qui est signifié par un zoom-in sur le visage d'Elle, comme si l'on pénétrait à l'intérieur de son esprit. L'état d'hypnose, lorsque son esprit erre sur Eden, est représenté par un traitement de l'image qui met en relief la nature singulière de cet univers mental : le mouvement s'accomplit avec une sorte d'étrange lenteur, les paysages –des compositions numériques– rendent une atmosphère immatérielle. A la demande de son époux, Elle décrit ce qu'elle voit et ce qu'elle fait jusqu'à ce que, devant une cabane –le cœur d'Eden–, il lui dise de s'arrêter, de s'étendre sur l'herbe et de se fusionner à celle-ci. Cette union rituelle d'Elle et de l'espace psychique est représentée par un gros plan du visage d'Elle, qui deviendra, grâce à un zoom-out, un plan général permettant de la voir entièrement entourée d'herbe. C'est alors qu'elle commence à perdre de son opacité et à s'évanouir dans la verdure. Retour dans le train, l'espace concret. Après un bref échange de répliques entre Lui et Elle, on voit une voiture qui s'engage dans une forêt dense, alors que l'on entend des percussions mystérieuses (*fig.45*). Lui et Elle, que l'on voit roulant sur une montée, sont, bel et bien, rentrés dans Eden.



figure 44 (*Antichrist*, 00:26:29)

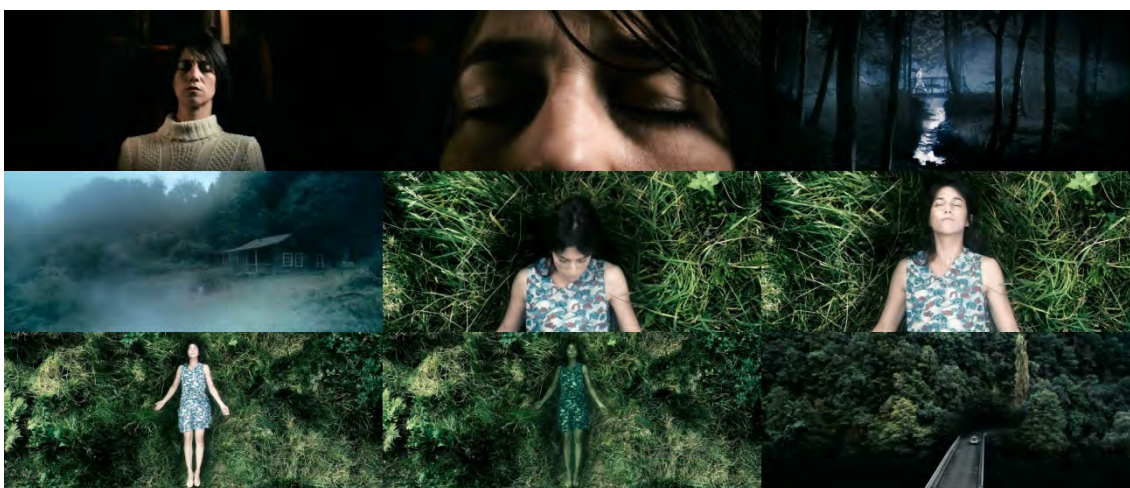


figure 45 (*Antichrist*, 00:27:27)

L'hypnose, en tant que moyen permettant de franchir le seuil donnant sur le monde imaginaire, n'est pas seule à nous parler, ici, de la nature du dit seuil. Le visage doublé d'Elle évoque déjà l'inconscient, ce « moi autre » qui commence à se dévoiler à la lisière du monde imaginaire. Le même visage, doublé, superposé aux arbres, à la forêt, témoigne de l'inéluctable mariage de l'inconscient et du royaume imaginaire –la forêt–. Cette union est également rendue évidente lorsqu'Elle, à l'instar de *Stalker*, communique avec l'espace mental en fusionnant avec lui : Eden, le monde imaginaire, est en interrelation avec l'inconscient d'Elle. La séance d'hypnose à l'intérieur du wagon de train n'est également pas gratuite car ce moyen de transport incarne, comme dans *Stalker*, le passage d'un royaume à l'autre ; le passage du monde conscient au monde inconscient, lequel s'effectue déjà –parallèlement– par l'intermédiaire de l'hypnose. Encore un détail qui renvoie également à la transition d'un monde à l'autre : en entrant dans Eden, sous l'effet de l'hypnose, la première chose que voit Elle c'est elle-même en train de passer sur un pont qui mène à la forêt. Tous les indices précités incarnent simultanément le franchissement du seuil en renforçant et en éclaircissant

le sens de ce passage grâce au *monisme de l'ensemble*. En résumé, les principaux éléments dans cette séquence : l'hypnose, le train, le pont, la communion avec la forêt, le visage doublé d'Elle... renvoient à une seule chose : l'incursion sur le mystérieux monde intérieur.

-Le ventre de la baleine

Campbell avance : « L'idée suivant laquelle le passage à travers le seuil magique constitue le passage dans un domaine de renaissance est symbolisée par l'image universelle du ventre, le ventre de la baleine. Au lieu de conquérir ou de se concilier la force du seuil, le héros est englouti par l'inconnu, et on a l'impression qu'il a péri. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 83) *Solaris* en fournit un exemple évident à travers l'expérience vécue par Berton :

Le pilote Berton survolait l'Océan de Solaris à la recherche de deux scientifiques, deux membres de son équipe d'exploration planétaire, portés disparus. Lors de cette recherche, Berton finit par s'égarer et par se voir englouti par un brouillard extraordinairement épais, à tel point qu'il l'empêche de garder le contrôle de son engin. Contraint de plonger plus profondément dans ce brouillard, Berton se retrouve au beau milieu d'un espace ouvert et dégagé d'où il lui est donné de contempler un Océan serein et transparent, quoique taché d'un étrange limon jaune qui, lorsqu'il remonte à la surface, prend des formes reconnaissables. Une de ces formes est celle d'un jardin, haies, arbustes et allées comprises, l'ensemble étant créé par ce limon jaune, qui évoque l'apparence du plâtre. Dans ce parage, Berton retrouve ce qui semble être la combinaison de l'un des scientifiques disparus : Fechner. Mais la combinaison est boursoufflée par une figure humaine qui se met à s'élever, comme si elle flottait sur l'Océan, l'eau lui arrivant à la taille. Bien qu'il soit sur une planète étrangère, cet être survit sans avoir besoin de quoi que ce soit qui le protège. Lorsqu'il se trouve plus près de la figure, Berton se rend compte qu'il s'agit d'un enfant géant, faisant quatre mètres de hauteur, complètement nu, et recouvert par une substance huileuse. L'enfant de Solaris est –c'est ce que Berton découvrira par la suite– identique, sauf pour la taille, à l'enfant de Fechner. Après cette expérience insolite, Berton est rendu par le brouillard. Berton s'est donc vu englouti et puis, craché par le monde de Solaris. La vue des secrets de ce monde étranger n'a d'autre effet que de le perturber profondément. Comme le dit Campbell : « le franchissement du seuil constitue une sorte d'auto-anéantissement » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 84) ; en effet, lorsque Berton est rendu par le brouillard de Solaris, il est sous l'effet d'un choc, psychique aussi bien que physique. Il se retrouve à tel point perturbé qu'il ne supporte même plus la vue de l'Océan de Solaris, encore moins de s'en rapprocher.

Toutefois, dans le film *Solaris*, Berton n'est qu'un simple spectateur car ce qu'il voit sur cette planète émane non de sa psyché à lui mais de celle de son co-équipier disparu. Kris Kelvin, le héros protagoniste, se verra lui aussi englouti par la planète aqueuse et entamera un voyage qui, quoique présenté paradoxalement comme étant un voyage spatial, est en réalité un voyage intérieur, un voyage dans le ventre de la baleine qu'est Solaris, et c'est là que Kris affrontera son être profond : « Au lieu d'aller vers le dehors, de faire le pas pour se retrouver dans le domaine du monde visible, le héros va vers le dedans, afin de renaître. Sa disparition se

correspond avec le passage à l'intérieur d'un temple, accompli par un croyant ; temple où il se verra vivifié par le souvenir qui lui rappellera qu'il est et ce qu'il est. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 84). En effet, lorsque Kris commence à s'étioler, lorsqu'il commence à souffrir à cause de Solaris et de ses « visiteurs », nous nous retrouvons face à une forme symbolique de la mort et la renaissance, forme résultant des effets de ce ventre de la baleine qui est, en l'occurrence, les profondeurs inconscientes de l'esprit humain : la planète Solaris¹⁴⁸.

Il va sans dire que, dans le film *Solaris*, le ventre de la baleine est l'équivalent du « monde aux esprits » : ce royaume imaginaire qui se dresse tel une toile de fond sur laquelle l'inconscient et l'âme se voient représentés avec plus de réalisme, et où tout héros doit pénétrer afin d'affronter les forces tombées dans l'oubli, ces forces appartenant tant à l'âme humaine qu'à la nature. Les formes sous lesquelles le ventre de la baleine peut se représenter sont multiples ; on peut se trouver, de manière traditionnelle, face à la forêt mystérieuse, le bois merveilleux ou le labyrinthe enchanté... ; cependant, sur un registre plus moderne, on peut avoir aussi l'espace cosmique, l'univers virtuel ou encore la mégapole¹⁴⁹. Toutefois, peu importe la forme particulière que la représentation de ce monde va prendre (bien qu'elle rende compte d'importantes particularités contextuelles) ; ce qui reste inchangé est le fait que ce royaume est toujours un domaine inconnu, un lieu où la nature est puissante, un site peuplé par une profusion de formes imaginaires qui ne sont autres que la forme symbolique que prennent les processus et les entités psychologiques. En d'autres termes, tout voyage dans le ventre de la baleine est l'équivalent d'un voyage dans l'inconscient, et en particulier l'inconscient collectif.

Dans le *ciné-mythe*, le ventre de la baleine se représente de diverses manières ; toutefois, quelle que soit la manière, il est avant tout un lieu psychique. Dans *Le voyage de Chihiro*, ledit domaine est le monde des esprits japonais, où Chihiro se retrouve prisonnière ; dans *Stalker*, c'est la Zone, qui se conforme à l'âme humaine ; dans *Wolf's Rain*, il est

¹⁴⁸ *Magnetic Rose*, court-métrage de Kōji Morimoto, inspiré du manga *Memories* de Katsuhiro Ōtomo, et dont le scénario fut écrit par Satoshi Kon, est, en dépit de la différence sur le plan de la durée, extrêmement similaire à *Solaris* en ce qui concerne la forme et le contenu. La similitude est encore plus frappante lorsqu'il n'y a plus aucun doute sur le fait que l'essentiel, dans le domaine du symbolisme et du sens psychologique dans *Solaris*, est maintenu dans ce court-métrage d'animation. Dans les deux cas, le lieu est l'espace extérieur, qui apparaît comme étant une version mise à jour de la forêt enchantée médiévale ; c'est-à-dire, il s'agit d'un domaine inconnu où règne la nature, où les forces psychiques fluent à leur aise et se manifestent devant ceux qui y pénètrent. Dans les deux cas, les héros sont engloutis par le noyau de ce royaume naturel-psychologique : la planète Solaris, dans le film de Tarkovski, ou la structure abandonnée, figurant une rose, dans le court-métrage de Morimoto. Une fois à l'intérieur de cet espace, les héros voient comment le plus profond de leur esprit prend vie. Dans les deux cas, ce sont les traumatismes les plus profonds qui prennent les rennes ; dans *Solaris*, l'épouse de Kris, décédée, apparaît devant lui une fois après l'autre, tandis que dans *Magnetic Rose*, l'astronaute Heintz Beckner subit l'apparition de sa toute jeune fille, décédée lors d'un accident dont il se croit responsable. D'ailleurs, la substance qui donne la vie et la forme aux émanations de l'esprit de Heintz —sa maison, sa fille, son épouse— est très similaire au plâtre que Berton décrit, lorsqu'il rapporte son expérience. Le film *Chambre 1408* (1408, 2007), inspiré d'un récit de Stephen King, a recours, sur le même registre, à ces éléments-clé de *Solaris*, sauf qu'ici la psyché du protagoniste se matérialise en une chambre d'hôtel ; cependant, le traumatisme à l'origine de cette confrontation intérieure découle de la mort d'un proche : la fille du protagoniste, écrivain de son état.

¹⁴⁹ « Les contrées inconnues (déserts, jungles, profondeurs de la mer, terres inconnues) constituent un vaste champ ouvert à la projection des contenus inconscients. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 72)

représenté par le monde s'étalant au-delà des frontières protectrices de la ville ; dans *La princesse et le guerrier*, c'est le centre psychiatrique où Sissi exerce sa profession ; dans *Solaris*, c'est la planète homonyme ; dans *Antichrist*, la forêt enchantée où Lui et Elle accèdent par l'intermédiaire de l'hypnose ; dans *Le château dans le ciel*, ce sont les ruines du monde utopique de Laputa, la ville céleste ; dans *Avalon* et *Ghost in the Shell*, c'est le monde virtuel ; dans *Ghost in the Shell 2: Innocence* (*Innocence*, 2004), la demeure de Locus Solus (référence directe à l'œuvre homonyme de Raymond Roussel) ; dans *Seven* (*Se7en*, 1995), c'est la ville moderne et la descente aux enfers qu'implique le fait de pénétrer dans ses profondeurs ; dans *The Game*, c'est le jeu où le protagoniste se retrouve prisonnier ; dans *Vidéodrome* (*Videodrome*, 1983), on a le monde construit par l'image ; dans *Perfect Blue*, c'est le monde médiatique ; dans *Inland Empire*, cela concerne le monde labyrinthique où le protagoniste se retrouve piégé ; et dans *Paprika*, c'est le monde des rêves, qui finit par envahir le monde réel...

2.1.3 - L'initiation

- La route des épreuves

Une fois engagé dans le monde imaginaire, tout héros doit, obligatoirement, surmonter tour à tour une suite d'épreuves : lutter contre les habitants de ces contrées imaginaires, récupérer un objet possédant un pouvoir immense, délivrer une princesse (ou un prince), fonder un royaume prospère, etc... S'il existe plusieurs « modèles » d'épreuves, la psychologie analytique conçoit les épreuves héroïques dans leur ensemble comme des représentations d'« épreuves » psychologiques, comme des étapes d'un processus d'assimilation de l'inconscient. Ainsi, toute épreuve apparaît au héros comme étant une entrave, et les habitants du monde imaginaire comme étant, le plus souvent, des ennemis ; ceci n'est pas étonnant car l'inconscient –c'est-à-dire, le royaume imaginaire–, du fait qu'il est inconscient, est naturellement sauvage ; les forces qui l'habitent sont à tel point inconnues et surprenantes que, d'emblée, elles nous apparaissent sous des formes adverses. Cependant, au cours du déroulement des épreuves, le héros est confronté à un effet double. D'une part, il arrive que ces ennemis deviennent ses alliés, ou bien –lorsqu'ils ont la garde d'un objet ou d'un don magiques– ils en viennent à lui porter du secours ; les entraves finissent par encourager son avancée dans le royaume de la psyché –sa propre croissance personnelle–. D'autre part, surmonter chaque épreuve a pour effet d'étioler son *ego* ; c'est une sorte de processus de « nettoyage spirituel » à travers lequel le héros marche vers une sorte d'anéantissement du fait qu'il se retrouve dépouillé de son propre *ego*. Les travaux d'Héraclès constituent probablement le modèle le plus connu en Occident de cette « humiliation de l'*ego* », qui peut également se manifester comme une entrée dans le royaume de la mort ou comme une épuration. Cela veut dire, en termes psychologiques, que chaque épreuve affrontée par le héros constitue un pas en avant dans le processus d'individuation par lequel l'*ego* cherche à atteindre le *Selbst*. Dans la conception de Jung, ce processus implique l'assimilation graduelle d'entités telles que l'*ombre* ou l'*anima-animus* ; de sorte que la route des épreuves implique forcément d'entrer en contact avec ces entités. L'*ombre*, du fait qu'elle est la plus immédiate et accessible, est la première de ces entités inconscientes que le héros va rencontrer ; c'est elle qui entame le processus d'« humiliation de l'*ego* » parce que prendre

contact avec elle –la représentation de ce qui est méprisé, détesté, laissé pour compte– empêche le héros de rester indemne, et il se voit par conséquent contraint de remettre en question son être tout entier. Une partie intégrale de cette thèse a été consacrée aux épreuves que le héros doit affronter au cours du processus d'assimilation de l'*ombre*.

Aujourd'hui, la route des épreuves prend certaines formes particulières qui dépeignent très bien le processus de transformation psychologique qu'elle représente. Une de ces formes est l'enquête policière, dans le contexte de laquelle les progrès vers l'élucidation d'un meurtre, l'incursion dans la psyché d'un délinquant ou l'élucidation d'un mystère font le pendant d'un processus de découverte d'ordre psychologique, un peu comme si le travail exécuté par le détective en vue de résoudre un mystère était l'équivalent du travail effectué par le psychologue en vue de démêler les énigmes de la psyché. Les épreuves auxquelles le héros –le détective– est confronté recèlent les pistes lui permettant d'élucider un mystère qui n'est, en réalité, un mystère réel mais un mystère psychologique ou spirituel qui, une fois élucidé, apparaît nettement au héros ; la psyché dévoilée, ses secrets sont mis à nu.

On peut constater, dans les dernières réalisations de Satoshi Kon, que la thématique psychologique est représentée par l'intermédiaire d'une structure narrative s'inspirant du récit policier ou du récit à suspense. On y remarque également un parallélisme évident entre l'enquête criminelle et les émanations de l'inconscient collectif à l'intérieur duquel la résolution de celle-là constitue la conciliation de celles-ci. Par exemple, dans *Paranoia Agent (Môsô dairinin, 2004)*, l'enquête menée par les détectives, Ikari et Maniwa, concernant les agressions perpétrées par le « Gamin à la batte », débouche sur la découverte que l'agresseur mystérieux n'est autre qu'une émanation de l'inconscient collectif, liée fraternellement à l'adorable Maromi : personnage enfantin –un chien– incarnant un monde où il n'y a de place que pour ce qui est « bon » et innocent. La résolution du crime et la conciliation avec le « Gamin à la batte », Maromi, ne sont possibles que lorsque les détectives découvrent que la conceptrice des deux entités (première victime du « Gamin à la batte »), le designer Sagi Tsukiko, subit, étant petite, le traumatisme découlant de la mort de son chien Maromi (en chair et en os, celui-ci) auquel –face au déni psychologique de sa mort– elle redonna vie en tant que Maromi, le personnage. Mais, cette solution artificielle, ce déni de la mort et de ce qui est « mauvais » dans le monde, finit par enfanter l'*ombre* du tendre Maromi : le « Gamin à la batte », le cinglé. La résolution, de l'affaire le « Gamin à la batte » et du conflit psychologique –collectif et personnel– survient lorsque les détectives confrontent Sagi à la réalité : Quant à *Paprika (Paprika, 2006)*, on constate également un parallélisme entre le vol du DC Mini et la matérialisation de l'inconscient collectif (découlant du premier événement), ce qui va tisser une trame d'ordre policier et une trame psychologique qui vont s'entrelacer. On ne peut pas négliger le fait que, dans ces réalisations, les détectives jouent un rôle important, se rapprochant même de la figure du héros, du fait qu'ils pénètrent jusque dans les profondeurs de l'inconscient (le duo de détectives, Keichi Ikari –rationnel et froid– et Maniwa –intuitif et chaleureux– dans *Paranoia Agent* ; et dans *Paprika*, Konakawa, chargé d'élucider le vol du DC Mini, et qui va jusqu'à entretenir un contact intime avec l'héroïne-médium Paprika). Dans *Perfect Blue (Pafekuto buru, 1997)*, du même réalisateur, on retrouve la forme de l'enquête policière qui fait pendant à la route des épreuves. Dans *Ghost in the Shell (Kôkaku Kidôtai, 1995)* aussi, il se trouve que la recherche d'un cyber criminel est à la fois la recherche de la transcendance, accomplie par l'intermédiaire du mariage mystique ; enfin, dans *Ergo*

Proxy (2006), un personnage majeur est une femme détective dont l'enquête qu'elle mène conduit à la faire entrer en contact avec l'*ombre* du héros.

Seven (*Se7en*, 1995) de David Fincher est l'un des meilleurs exemples du mariage réussi de l'aventure psychologique et la narration propre au roman policier. Sur le plan narratif, ce film relate une histoire policière à l'intérieur de laquelle deux détectives se lancent aux trousses d'un serial killer qui organise ses crimes suivant une thématique en rapport avec les sept péchés capitaux. Toujours sur le plan narratif, on remarque les nombreux retournements et un suspense toujours croissant, des éléments communs aux récits policiers. Mais, à l'image de l'enquête même, menée par Somerset (détective accompli, à deux pas de la retraite, rationnel invétéré) et Mills (jeune détective qui entame sa carrière, impulsif à outrance), au cours de laquelle ce qui se cache derrière les meurtres ne se dévoile qu'après la révélation de leur contenu symbolique, dans le film, c'est en approfondissant dans le domaine non-narratif –dans la dynamique des symboles– que l'on est à même d'accéder à une autre histoire où retentit l'écho d'un thème mythologique universel : la descente aux enfers. Le travail des détectives n'est plus seulement l'effort accompli en vue d'arrêter un meurtrier en chair et en os, mais aussi –et surtout– un voyage psychologique aux enfers, c'est-à-dire un voyage dans les profondeurs de la psyché collective. Sur le plan non-narratif, le couple –non assorti– de détectives n'est pas seulement un duo convenablement dramatique ; il incarne, surtout, la dualité qui régit la psyché de tout individu, et qui se manifeste dans la division du cerveau humain : hémisphère gauche (Somerset) et hémisphère droit (Mills). Une prise de vues des deux détectives va même jusqu'à rendre évidente la « symétrie » (*fig.46*). L'improbable union de ces détectives (et notamment de ce qu'ils représentent) est le seul élément nous permettant d'atteindre le serial killer, judicieusement nommé John Doe, qui, a sciemment traité le bout de ses doigts de manière à gommer ses empreintes digitales. Ce nom (nom anonyme attribué à tout individu dépourvu d'identité, synonyme de M. Tout le Monde) et l'absence d'empreintes digitales font de ce serial killer quelque chose d'abstrait, quelque chose qui n'a pas d'individualité ; il est cet antéchrist incarnant le « péché », cette *ombre collective* qui, toujours, ne dévoile sa véritable forme que dans un royaume éloigné des constructions humaines : le désert où se déroule la scène finale. Dans *Seven*, on se retrouve face à l' « entrée du royaume de la mort » en tant que paradigme de la route des épreuves.

Parmi les formes prises aujourd'hui par la route des épreuves, on retrouve celle du jeu. C'est le cas d'*Avalon* (2001), où la progression à travers les différents niveaux du jeu virtuel homonyme implique une progression vers la transcendance, vers l'apothéose de l'héroïne. C'est également le cas de *The Game* (1997) (film réalisé, comme *Seven* par David Fincher), où « l'humiliation de l'ego », subie par le personnage principal, Nicholas van Orton, à travers une suite d'épreuves faisant partie du « jeu », se solde par la conquête d'une existence renouée, par une renaissance personnelle, par l'intégration d'une personnalité fragmentée, c'est-à-dire par un pas fait en avant vers l'individuation.



figure 46 (*Seven*, 01:28:02)

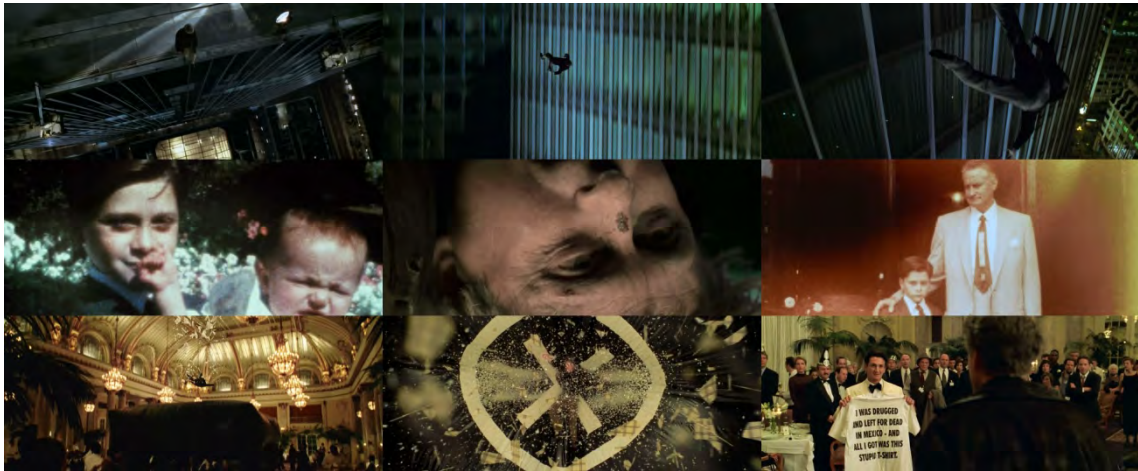


figure 47 (*The Game*, 01:56:30)

Dans *The Game*, film construit sur le plan narratif comme un film à suspense, l'« humiliation de l'ego » et la renaissance sont deux thèmes majeurs, inévitablement entrelacés –autour de la personnalité scindée– après la prise de contact avec l'ombre. Le jeu dans lequel Nicholas (puissant assesseur financier, autoritaire, qui croit qu'il a tout dans la vie) se retrouve piégé n'a d'autre objectif que d'entamer graduellement le blindage de son ego. Dès le moment même où l'invitation à jouer ce mystérieux jeu –l'appel de l'aventure– parvient à Nicholas via son frère Conrad, on ressent l'ombre (agent principal de cette « humiliation de l'ego ») qui s'annonce car Conrad –gouaillieur, décontracté, irrévérent et ex-toxicomane– est complètement opposé à Nicholas –sérieux, rationnel et flegmatique–. Cette ombre qui s'annonce est le fer de lance qui fait irruption dans la vie univoque de Nicholas ; mais Conrad est aussi le héraut de l'ombre, ce héraut dérangeant qui porte dans ses mains l'invitation à l'aventure : l'invitation à tuer l'ego. La manière même dont cette invitation se manifeste déstabilise déjà le ferme ego de Nicholas car elle apparaît d'une façon que le personnage, habitué qu'il est à garder le contrôle de tout, ne peut que détester. En effet, cette manière peut être qualifiée d'amusante et vague car le protagoniste est incapable de savoir exactement en quoi consiste cette carte d'invitation sur laquelle on lit CRS : Consumer Recreation Services, son frère se bornant à lui dire qu'il s'agit d'« une profonde expérience vitale » (à la fin, cela s'avère l'être) sans rien préciser d'autre, ce qui fait que, pour Nicholas, c'est le mystère absolu. L'ombre n'a pas de cesse d'envahir la vie de Nicholas ; celui-ci, aguiché par la mystérieuse invitation, se rend chez CRS, et là, il subit une batterie de questionnaires et

de tests agaçants qui mettent le protagoniste mal à l'aise, les questionnaires posant des questions telles que « je me sens coupable quand je me masturbe », les tests faisant l'analyse des réactions face à des images concernant des sinistres ou des situations sexuelles... En d'autres termes, Nicholas se retrouve confronté à des thèmes et des situations qui ne correspondent pas à la dignité de sa personne. L'effritement de l'*ego* se poursuit lorsque, à cet homme qui apparemment possède tout, quelque chose lui est refusé: l'entrée dans « le jeu ». Nicholas reçoit, en effet, un appel de CRS lui signifiant que sa demande de participation dans le jeu est repoussée. Mais, ce n'est pas la fin de l'aventure mais le départ de celle-ci. En rentrant chez lui, Nicholas heurte une figurine en bois, un clown, habillé comme son père, gisant à l'endroit même –et dans la même position– où le corps de celui-ci fut retrouvé après qu'il se fût jeté dans le vide, alors que Nicholas était encore jeune enfant, du haut de la maison familiale. La terrible confrontation avec ce traumatisme de son enfance est non seulement le premier acte qui sape les fondations de sa personnalité mais aussi l'acte qui lui ouvre formellement la porte d'entrée dans le jeu car, à l'intérieur de la bouche de la figurine, le protagoniste trouve une clé gravée du logotype de CRS, ce qui le pousse à amener le clown chez lui. Etant donné que cet espace vital apparaît comme étant le prolongement symbolique de l'être même de Nicholas, l'intégration de l'effigie du père constitue une manière symbolique à travers laquelle le protagoniste ouvre grand la porte de son être à ce qui est refoulé, à la « défaillance ». C'est par cet acte que Nicholas rentre de plain-pied dans le jeu, sa participation se formalisant verbalement quelques instants plus tard par l'annonce faite, via le journal télévisé (comme s'il s'agissait d'une hallucination de Nicholas ; ce qui vient confirmer la nature psychologique du jeu), par CRS qui pose que le riche assesseur s'est vu accorder l'entrée dans le jeu, lui donnant par la même occasion les premières directrices à suivre. Interloqué, Nicholas réalise que la sécurité de son foyer, qu'il croyait inviolable, vient d'être brisée par cet agent déstabilisateur, porteur de l'*ombre* : CRS. Autrement dit, son être –représenté par sa demeure, par son espace intime– a été envahi par ce qu'il y a de refoulé dans sa psyché –ce refoulé étant représenté par CRS, par le clown et par le jeu–.

Une fois le jeu entamé, Nicholas se voit contraint à faire face à des situations susceptibles d'ébranler sa personnalité unilatérale, et de saper la stabilité et l'ordre régnant sur son monde apparemment parfait, ainsi que sur son *ego* infaillible. Atteindre une vie plus complète, telle est la finalité de la destruction de l'*ego*. Ainsi, l'agent de CRS qui enregistre la candidature de Nicholas précise : « Nous vous fournirons quoi que ce soit qui vous fait défaut. » Tous les agents intervenant dans le jeu, à savoir, pratiquement toute personne croisant Nicholas, et toute situation se présentant à lui, vont saper les fondations de sa vie, et vont le forcer à remettre en question sa personnalité ainsi qu'à découvrir une facette jusque-là cachée : son *ombre*, cette entité tombée dans l'oubli. D'ailleurs, l'« humiliation de l'*ego* » se manifeste de manière évidente par le fait que Nicholas se retrouve graduellement dépossédé des objets qui le déterminent en puissant millionnaire. Il perd, au fur et à mesure, son attaché-case, son portable, ses vêtements de luxe, son argent, ses biens immobiliers... et même –en guise de symbole de la destruction de son *ego*– ses cartes d'identité et une montre en or ayant appartenu à feu son père ; lien matériel le rattachant à son histoire familiale et personnelle. Dans ce processus de purge de la personnalité par l'intermédiaire des objets consacrant Nicholas –le puissant, l'unilatéral, celui qui a le contrôle de tout–, son arrogance, son égocentrisme, son comportement dictatorial et son orgueil s'étiolent à mesure qu'il se voit

contraint à interagir avec une facette qui n'est plus celle du Nicholas conventionnel, mais qui est plutôt son opposée. L'*ego* de Nicholas est ainsi anéanti par les épreuves imposées par le jeu ; cet anéantissement s'avère être la condition indispensable à la renaissance psychologique et spirituelle de tout individu qui, à l'instar du protagoniste, vient d'emprunter la pénible route menant à l'individuation.

La renaissance, le deuxième grand thème, est indéfectiblement lié à l'anéantissement de l'*ego*. Ainsi, dans *The Game*, on retrouve deux axes majeurs récurrents faisant partie de tout acte de renaissance : la vie et la mort. La vie est évoquée de manière insistante par l'anniversaire du protagoniste ; le film démarre en cette date symbolique, et c'est à l'occasion de cette célébration que l'invitation à participer au jeu parvient à Nicholas, invitation à la renaissance personnelle. En outre, on remarque la présence cruciale de ce qui semble être l'objet personnel que Nicholas chérit le plus : une montre en or portant l'inscription : « ON YOUR 18TH BIRTHDAY/YOUR FATHER'S WATCH/LOVE MOTHER » / « POUR TON 18^e ANNIVERSAIRE/LA MONTRE DE TON PÈRE/TA MÈRE QUI T'AIME. » La signification de cet objet –la maturité représentée par la majorité, ainsi que les liens de famille, notamment le lien paternel– nous ramène à la représentation de la mort, le père de Nicholas s'étant donné la mort alors que celui-ci était encore jeune enfant.

Ce suicide, ancré dans la mémoire de Nicholas, et représenté par de nombreux retours en arrière, est aussi le suicide du protagoniste –son père ayant trépassé à l'âge de 48 ans, l'âge que Nicholas a en ce jour–, et puis surtout, cet acte, c'est-à-dire la chute dans le vide du haut d'un immeuble est imité par Nicholas lorsque, à la fin du film, après avoir, apparemment, assassiné son frère Conrad, il se jette dans le vide du haut d'un building, en un acte suicidaire. Dans sa chute –encore une représentation de la mort de l'*ego*–, Nicholas s'achemine vers la mort tandis qu'il se remémore son enfance ; la vie et la mort unies en la renaissance qui s'accomplira par cet acte, summum de la crise du protagoniste. Au lieu de percuter le sol, Nicholas tombe au beau milieu d'une société en fête, sur un matelas énorme qui amortit sa chute. Le voilà indemne. Il est mort mais il né à nouveau ; c'est dans ces circonstances que Nicholas fait irruption au milieu de sa fête d'anniversaire, là où ses amis et sa famille l'attendent –même Conrad– pour célébrer sa renaissance psychologique (*fig.47*). C'est par l'intermédiaire de cette mort symbolique que le cadeau d'anniversaire de Conrad est finalement livré ; la renaissance personnelle, l'union avec l'*ombre* et une existence plus épanouie. Dans cette scène, le treillis du jeu se révèle être un montage artificiel ; effets spéciaux, acteurs, accessoires ; autant d'éléments mis au service des épreuves conduisant au renouveau du protagoniste. Mais en tant qu'événement psychologique, ce treillis s'avère être très réel ; la renaissance, la conciliation personnelle et le processus de transformation n'ont rien d'artificiel. Une autre représentation majeure de la mort est celle que l'on voit lorsque Nicholas, narcotisé et tabassé par les agents de CRS, se réveille à l'intérieur d'un sarcophage, comme s'il avait été enterré vivant, ses vêtements luxueux remplacés par un simple complet blanc (symbole de purification et renaissance) ; c'est le moment-charnière où Nicholas a tout perdu, y compris son identité (il est dépossédé de ses pièces d'identité, et finit par vendre son effet personnel le plus précieux ; le seul qui lui reste : sa montre) ; il est conduit au Mexique, dépouillé de tout ce qui appartenait à son ancien être. Nicholas se voit forcé à faire des choses que son Moi antérieur n'aurait même pas imaginé ; mendier, par exemple. C'est ainsi que l'« humiliation de son *ego* » atteint le summum.

Tous ces thèmes sont forcément entrelacés dans le grand puzzle de l'homéostasie psychologique de Nicholas. Le générique de début introduit visuellement, comme s'il s'agissait d'un puzzle psychologique, la première piste concernant les thèmes non-narratifs : un puzzle qui emplit le plan, et dont les pièces font vite de s'affaler par rangées successives (comme s'il s'agissait des strates de la personnalité du protagoniste s'ébranlant les unes après les autres) laissant apparaître le titre du film, et s'enchaînant avec une séquence d'introduction dans laquelle, on voit, grâce à des images prises avec un caméscope, des moments de l'enfance de Nicholas : sa famille, son petit univers encadré dans la prospérité matérielle, les souvenirs d'une fête d'anniversaire... Cette séquence se termine par un gros plan du visage de l'enfant ; puis, par une coupe franche et une ellipse ; c'est le visage de Nicholas, adulte, que l'on voit –le jour de son 48^e anniversaire– en gros plan, alors qu'il se débarbouille le visage. *The Game* nous met devant ce grand puzzle qu'est l'être de Nicholas ; devant la conciliation de son passé et de son présent, conciliation de lui-même et de son *ombre*, conciliation de l'individu et de sa famille. C'est par le biais du jeu que sera révélée à Nicholas une part fondamentale de son être, étouffée par son unilatéralité, victime de la cécité de l'*ego*. Cette phrase biblique citée dans le film : « Autrefois j'étais aveugle, aujourd'hui je vois » (Jean 9 :25) évoque la conciliation de la part de l'être de Nicholas qui avait sombré dans l'oubli : son *ombre*.

On constate, dans *The Game*, la justesse des affirmations avancées par Campbell à propos du parcours des épreuves : « Le héros, qu'il soit dieu ou déesse, homme ou femme, la figure du mythe ou l'individu qui rêve, découvre et assimile son opposé (son propre être insoupçonné) en l'engloutissant ou en étant englouti par celui-ci. L'une après l'autre, les résistances se brisent. Le héros se voit contraint à écarter l'orgueil, la vertu, la beauté et la vie, et à s'incliner, se soumettre à l'intolérable, l'infiniment intolérable. C'est alors seulement qu'il découvre que lui-même et son opposé ne sont guère différents, qu'ils appartiennent à la même espèce, qu'ils sont faits d'une seule et unique chair. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 99)

-La rencontre de la déesse

Lors du processus junguien d'individuation, de manière générale, la première entité de l'inconscient scindé avec laquelle on entre en contact est l'*ombre*, la seconde étant l'*anima* (ou l'*animus*, pour les femmes). Il en est de même pour le mythe. En effet, dans les premières phases de l'aventure, le plus souvent, le héros affronte son *ombre* ; c'est par la suite qu'il voit apparaître la déesse, c'est-à-dire qu'il entre en contact avec son *anima*. La représentation mythologique, par excellence, de l'union du héros et de son *anima* –son inconscient féminin– prend d'ordinaire la forme du *hieros gamos* : mariage mystique ou union intime de la déesse et le héros (ou de l'héroïne et le dieu, si tel est le cas). Nous avons considéré les détails d'une telle union pour le cas de Chihiro et Haku ; on fera de même, plus loin, pour ce qui concerne Motoko et Puppet Master, dans 2.3.2 – *Ghost in the Shell : Le cyborg et la Toile comme véhicules de transcendance*.

Or, si la déesse, dans le mythe, est d'ordinaire la représentation de l'*anima* du héros, elle embrasse cependant bien plus que cette seule entité psychologique car elle représente aussi le féminin du monde, le féminin de la vie ; autrement dit, elle représente la déesse-mère

universelle, le pouvoir nourricier de la vie. L'un des meilleurs exemples de ce double rôle de la déesse, *anima* du héros et force vitale de la nature, est fourni par *Wolf's Rain*, à travers la figure de Cheza, La Dame aux Fleurs. Cette forme actualisée de la princesse captive est l'*anima* de Kiba du fait qu'il est attaché à Cheza par un puissant lien amoureux (dans les paramètres de l'amour courtois), rendu évident par leur attirance réciproque : Cheza appelle Kiba de très loin par l'intermédiaire du parfum floral qu'elle dégage auquel le loup blanc est naturellement et particulièrement sensible. Leur compénétration est telle que, malgré la distance qui pourrait les séparer, ils sont parfaitement capables, de ressentir ce que l'autre est en train d'éprouver ; et puis, c'est Kiba qu'elle choisit pour lui révéler sa force et ses secrets ; Kiba est le héros qui protège Cheza, et qui se voit accorder sa bénédiction ; c'est lui le héros suprême, voué à s'unir à la déesse dans un mariage sacré –mariage de sang et de sève– appelé à engendrer un monde nouveau.

Par ailleurs, cette fleur humaine aux yeux rouges –comme la Lune Rouge, associée aux fleurs lunaires–, à l'intérieur de laquelle coule la sève, et non le sang, portant à même la peau des petites racines, cette fleur humaine est également la représentation de la Terre Mère. Cela est rendu évident quand Cheza retrouve, aux alentours du laboratoire où elle fut créée, Kiba et ses compagnons ; le lieu est une clairière dans la forêt, parsemée de belles fleurs qui poussent au bord d'un lac aux eaux transparentes ; la nature et l'abondance vitale sont gardées par cette femme qui est à la fois amante et mère protectrice ; en effet, lors de cette rencontre, les loups, apprivoisés et ramenés à l'innocence de la protection maternelle, se laissent choir à ses pieds tandis qu'elle les caresse dans un geste maternel (*fig.48*). Le soulagement et le bonheur qu'elle procure aux loups n'est pas sans justification car elle est la clé qui ouvrira les portes du Paradis, elle est la promesse du bonheur éternel. Là-dessus, Campbell affirme : « Parce qu'elle est l'incarnation de la promesse de la perfection, l'assurance éprouvée par l'âme qu'à la fin de son exil dans un monde d'inadéquations organisées, le bonheur que l'on connut autrefois sera reconquis : la mère qui reconforte, la mère nourricière, la mère « bonne », jeune et belle qui nous fut familière et dont nous éprouvâmes les jouissances dans le passé originaire. Le temps la fit disparaître ; et pourtant elle existe, dormant d'un sommeil éternel, au fond d'une mer intemporelle. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, pp. 101-102)



figure 48 (*Wolf's Rain*, chap.7, 00:13:10)

Par la suite, lorsque Cheza et les loups, après avoir gagné le laboratoire où elle avait été créée, sont traqués par les tueurs de Cher Degre, la Dame aux Fleurs fait preuve de sa capacité à creuser des passages à l'intérieur même de la terre, des tunnels menant à ses entrailles, pleines de racines, par où ils peuvent échapper. Cheza possède naturellement, en tant que représentation de la terre-mère qu'elle est, la maîtrise sur cet élément. Il va sans dire que les nombreux attributs qui la rattachent à la fertilité et à la terre la consacrent en tant que source de la vie, la Mère Universelle ; une force primordiale du Cosmos. Toutefois, c'est dans le dernier épisode de *Wolf's Rain* (2003) que cette facette est rendue plus évidente encore, car Cheza, alors qu'elle se trouve à l'entrée du Paradis, commence à se changer en cet arbre qui constituera le pilier de ce nouveau monde qui est sur le point de surgir ; c'est-à-dire, Cheza se change en *axis mundi* à travers lequel vont fluer toutes les forces créatrices du monde. Sa sève communique la vie, car en se mélangeant au sang du loup blanc et à la dépouille du loup noir elle donne naissance à un nouveau monde. Son corps, changé en arbre, éclot laissant échapper beaucoup de graines qui, dans une niche qui n'est pas sans évoquer l'utérus maternel, vont vite devenir des fleurs lunaires marquant la naissance du nouveau monde. Elle est la Mère du Monde, le pilier cosmique où les opposés s'entrelacent, et à travers lequel fluent, intarissables, toutes les forces vitales (voir 2.1.3 - *L'initiation : La grâce ultime*)

Campbell nous rappelle aussi que, à l'instar de la déesse Kali, la déesse mythologique incarne un tout car elle possède deux facettes : la facette créatrice et la facette destructrice. Il en est de même pour Cheza car, toute déesse de la fécondité et de la vie qu'elle est, elle est aussi la déesse de la mort. Sa sève, source de la vie, est toutefois empoisonnée ; c'est ce que découvre le tyran Darcia, tué au contact de ce fluide. Cheza, la clé ouvrant les portes du Paradis, est en même temps la cause de la destruction du monde et la source de sa naissance. En elle, la mort est la vie ; en elle, la fin est le début ; en elle, le monde meurt et naît en même temps ; en elle, se réunissent la lumière et l'obscurité (le loup blanc et le loup noir) ; en elle, les opposés s'étioilent et la merveilleuse perfection de la vie se révèle.

- La femme en tant que tentation

Autant la déesse mythologique qui bénit le héros incarne l'éternel flux d'énergie vitale qui nourrit le cosmos (lequel réunit tous les opposés et harmonise toute disparité) autant la femme peut, dans le cadre de l'aventure mythologique, représenter un état d'immobilité vitale, une relation manichéenne à la vie, qui finit par figer le dynamisme du héros et par le transformer éventuellement en tyran ou en victime, victime de soi-même ou de ses propres désirs. Darcia, le loup noir, se retrouve transformé en tyran lorsqu'il s'enferme dans cette relation unilatérale à la vie. Pour lui, le flux vital s'arrête car sa bien-aimée, Harmona, subit la « Malediction du Paradis », qui induit chez celui qui en est touché un état d'immobilité vitale dans lequel le sujet n'est ni mort ni vivant. En déniait le sort de sa bien-aimée, Darcia se retrouve lui aussi entraîné par la malédiction. Incapable qu'il est d'accepter la vie telle qu'elle est avec ses contradictions, obsédé qu'il est par l'idée de faire reculer le temps, et de ramener sa bien-aimée à la vie, Darcia, jadis bienveillant, se retrouve avec sa bonté transformé en douleur et amertume. A ses yeux, le flux vital n'est nullement cette magnifique union des opposés, où tout s'intègre ; le flux lui apparaît plutôt comme une force dont il faut s'emparer, une force qu'il faut contrôler et gérer ; bref, une force qu'il faut utiliser à des fins personnelles.

La vie qui l'entoure, toute entière, se fige, s'étirole et dégage l'amertume. La femme, qui représente ici l'immobilité vitale et la quête de la possession de la vie menée par Darcia, s'est transformée en tentation et en prison pour le loup noir.

Kiba, le loup blanc, jeune héros qui libère, après avoir affronté Darcia le tyran, le flux vital, créateur du nouveau monde, est lui aussi aux prises avec la tentation de la femme, représentation de l'unilatéralité et du coincement de la vie. Après avoir été victime d'une attaque alors qu'il essayait de libérer Cheza, Kiba semble s'être envolé. Son odeur n'est plus du tout perceptible, ses compagnons ont perdu sa trace, ils n'arrivent pas à le retrouver et croient qu'il est mort ; Kiba est tombé sous le charme d'une hallucination. À l'instar des visions sensuelles des ermites chrétiens, Kiba se réveille au beau milieu d'un désert d'une aridité hors du commun, recouvert entièrement par ce qui reste d'une fleur géante fanée –la fécondité perdue de la véritable déesse florale, l'abondance trompeuse, le coincement de la vie– qui le protège du soleil embrasé. Au loin, Kiba aperçoit un point dans le désert, plein de verdure, sur lequel il met le cap (*fig.49*). C'est un oasis au milieu du désert ; autour de sa source, s'étend une large surface fertile abritant des montagnes, de l'herbe étonnamment verte et des animaux en grand nombre vivant en harmonie. Tout semble être parfait en ce lieu. Alors que Kiba se désaltère dans la source et que, sous son apparence humaine, il se débarbouille, on voit sa forme de loup blanc –incarnation de sa stature héroïque– qui se reflète sur la surface circulaire de la source. Face à lui, à l'autre extrémité de la source, une belle jeune fille à l'apparence humaine le regarde avec attention ; son reflet dans l'eau révèle un lynx (*fig.50*). La jeune fille, nommée Myu, se tient aux côtés de Kiba pendant qu'il parcourt l'oasis. Le héros, ravi par l'exubérance et la paix régnant sur les lieux, ne peut s'empêcher de demander :

KIBA : « Est-ce bien le Paradis ? (...) J'ai passé ma vie à le chercher ; c'est un lieu où l'on peut être bien libre.

MYU : Alors, en ce cas, pour toi, c'est peut-être ça. Pour toi, ceci est un Paradis. »
Wolf's Rain, chap. 19, 00:14:00

Ravi par la beauté de l'oasis et la compagnie de Myu à qui il commence à s'attacher par un lien amoureux, Kiba s'identifie à ce lieu qu'il reconnaît comme le Paradis qu'il a tant recherché, et prend la décision d'y rester pour toujours, aux côtés de la jeune fille lynx. Cependant, une petite voix se fait entendre en son for intérieur qui lui rappelle, en rêves, son enfance, écoulée dans un contexte de fleurs lunaires, le fait qu'il a échappé au massacre de sa meute par les Nobles, sa jeunesse, sous la protection d'un indien, le moment où il commença à ressentir l'appel de l'aventure, et le départ qui en a découlé, à la recherche du Paradis. Il entend, toujours en rêves, les voix de Cheza et de ses compagnons loups, qui l'appellent, lui rappelant qu'il néglige la véritable aventure. Mais ces souvenirs, de même que les voix, sont vagues ; c'est à peine si Kiba peut se les rappeler. Myu lui dit de ne pas s'inquiéter, et que le temps aidant, il oubliera ces voix.

Cependant, Tsume, Hige et Toboe, qui suivent la trace de Kiba, pénètrent dans un désert dont on dit que ceux qui s'y engagent n'en ressortent jamais, car ils se retrouvent pris au piège d'un bonheur immense. Dans ce désert, les loups retrouvent cette même fleur fanée à l'abri de laquelle Kiba s'était réveillé ; dessous, Kiba, inconscient, git par terre, le corps amaigri, paralysé par le poison que dégage cette plante aux propriétés hallucinogènes (*fig.51*).

Les trois loups, assistés par le membre d'une tribu rendant culte à leur espèce, transportent le corps de Kiba chez le sage de cette tribu, qui essaie, par un rituel, de libérer Kiba de sa prison hallucinatoire.



figure 49 (*Wolf's Rain*, chap. 19, 00:04:31)



figure 50 (*Wolf's Rain*, chap. 19, 00:07:21)



figure 51 (*Wolf's Rain*, chap. 20, 00:10:08)



figure 52 (*Wolf's Rain*, chap. 20, 00:12:29)

Depuis le supposé Paradis, Kiba est entraîné vers l'extérieur par l'appel du sage de la tribu. Myu, allongée aux côtés du héros, lui dit qu'il doit partir, non sans avouer que, malgré son désir de rester pour toujours à ses côtés, ce n'est pas au Paradis qu'il se trouvait mais dans un monde où le temps est figé, et où ceux qui y échouent finissent par oublier leur objectif originaire. Le rituel a pour effet de ramener Kiba, réticent, dans le monde réel, cependant que la voix de Cheza –suppliant le héros de se souvenir– se substitue à celle de Myu. Les images de ce Paradis artificiel s'évanouissent au fur et à mesure que Kiba est ramené et qu'il reprend conscience de sa quête. Une fleur lunaire éclot à l'instant même où Kiba ouvre les yeux. Le héros s'est réveillé de l'illusion ; l'aventure véritable s'est imposée (*fig.52*).

Une fois que Kiba a été ramené à la réalité, le sage de la tribu s'adresse à lui en ces termes :

LE SAGE : « Le lieu où tu as été est le Jardin de l'Éternité. (...) Tu as dû sentir le calme, une paix que tu n'avais jamais éprouvée. (...) La majorité se contente de cela, et pour

eux, tout s'arrête là. Mais toi, tu es revenu dans ce monde. (...) Pourquoi veux-tu atteindre le Paradis ?

KIBA : Pour rester vivant. » *Wolf's Rain*, chap. 20, 00:16:22

Il est fréquent que le héros soit confronté, à mi-chemin de son parcours, à cette tentation, la tentation de céder, la tentation d'un état de satisfaction sensuelle, la tentation d'être simplement humain, la tentation du plaisir, du pouvoir ou de l'amour. Le faux Paradis de *Wolf's Rain* apparaît, pertinemment, au milieu d'un désert, le dit Paradis et les jouissances qu'il promet n'étant qu'un mirage ; pertinemment, cette expérience se révèle découler de l'effet du venin d'une plante, rien d'autre qu'une illusion ; pertinemment, l'apparence de loup de Kiba, son stature héroïque commencent à s'évanouir pour laisser la place à l'homme qui se contente de paix et d'amour ; pertinemment, une belle jeune femme incarne cette tentation puisqu'elle représente le plaisir sensuel, l'amour, la promesse de la abondance, de la satiété et de la paix éternelles (amante, elle est en même temps la mère qui protège et qui assure l'abondance) ; pertinemment, en cet endroit, le temps ne bouge pas puisqu'y règne l'immobilité de la vie ; pertinemment, à mesure que l'abondance prend le dessus, Kiba se laisse aller et perd progressivement les repères de sa personne, de son histoire personnelle et de ses motivations. Cette épreuve que Kiba affronte constitue habituellement l'une des plus redoutables épreuves pour le héros mythologique ; même le puissant Lancelot échoua, et le Bouddha Gautama dut affronter, à la fin de son parcours vers l'illumination, les filles de Mära : Désir, Aspiration et Luxure. Kiba est incapable, seul, de se libérer de l'enchantement qui pèse sur lui, même sa voix intérieure s'avère incapable de le sortir de l'envoûtement sensuel. C'est de l'extérieur qu'il doit être repêché, mais bien qu'il ait été délivré, le chagrin éprouvé pour la perte du plaisir effleuré est lourd, et Kiba découvrira plus tard que le Paradis n'a rien à voir avec l'unilatéralité de la bonté éternelle ; c'est quelque chose de plus complexe où coexistent tous les opposés, et où la vie n'est pas dissociée de la mort, où le noir communique avec le blanc.

La tentation de la femme, du sensuel nous permet d'assister à une forme de lutte relevant du processus d'individuation, la tentation étant la représentation des efforts que fait l'*ego* pour ne pas disparaître et pouvoir s'imposer. Le faux Paradis ne peut être construit et entendu que sous la perspective des lois de l'*ego* ; il s'agit d'un Paradis limité, qui prend sa source dans le matériel et l'individuel. Le héros, dont l'*ego* finit par s'imposer et qui se retrouve de ce fait piégé dans la tentation, ne peut aspirer à considérer la vie qu'en des termes mondains. Par contre, le héros qui est prêt à sacrifier son *ego* affranchit sa vue et ses objectifs ; c'est le héros voué à la transcendance, voué à compter parmi les dieux, et à faire un avec la totalité.

-La réconciliation avec le père

Dans *Le voyage de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001), comme cela a été dit dans la section 2.1.2 - *La séparation : Le secours surnaturel*, Zeniba et Yubaba, les sorcières – régisseuses du monde aux esprits et représentation de forces générales (*yin* et *yang*) – entretiennent une relation ambivalente avec Chihiro, l'héroïne, dans le cadre de laquelle, de figures adverses et redoutables qu'elles sont dans un premier temps, elles deviennent des

figures bienveillantes, que Chihiro viendra à traiter de « mamies ». Lorsque Chihiro rencontre pour la première fois chacune des sorcières, c'est l'apparence terrifiante qui prime; chacune, à son tour, menace de faire du mal à la fillette, voire même de la tuer; pour ce qui est de Yubaba, sa colère est si grande qu'elle se met à lancer de grosses flammes par la bouche et par le nez. Cependant, au final, Chihiro se concilie avec les deux sorcières, la facette bienveillante ayant pris le dessus ; Zeniba, pleine d'affection, secourt Chihiro par différents moyens, par exemple, en mettant à contribution les compagnons de voyage de la fillette pour la confection d'un ruban à cheveux magique ; Yubaba, de son côté, n'est plus la sorcière malveillante et effrayante à en glacer le sang mais une adorable « mamie » que Chihiro va chérir. En d'autres termes, il s'est produit une métamorphose –la sorcière terrible devenant la mamie chérie– qui fait pendant avec la transformation du « père ogre » au « père bienveillant », le premier menaçant par tous les moyens l'existence de son enfant, tandis que le second reconnaît ce même enfant, transformé en héros, comme le sien, l'abritant dans sa demeure et le désignant comme héritier de son trône.

Dans *Le voyage de Chihiro*, on retrouve des « mamies » et non la figure courante du « père »; toutefois, Zeniba-Yubaba et le « père », sont l'incarnation des forces créatrices du monde ; les sorcières régissent le monde aux esprits tandis que le père apparaît le plus souvent en tant que divinité insufflant la vie au monde, tel un dieu créateur. Mais dans tous les cas, l'apparence hostile sous laquelle ces personnages se montrent au héros au départ de sa quête est la manifestation de la relation que celui-ci entretient avec la création, elle-même ; le monde présente sa facette destructrice, la mort et la souffrance envahissent l'esprit du héros, la défaillance s'imposant sur celui-ci, et emplissant de la sorte son entourage d'une grande misère. Bref, les émanations de la force vitale qui façonne le monde apparaissent comme étant hostiles à l'égard du héros. C'est bien ce qu'il advient au prince Ashitaka, qui, en affrontant Nago, le coléreux dieu de la nature, va se retrouver frappé d'une malédiction qui aura raison de sa vie. Paradoxalement, l'origine de la malédiction est l'essence vitale même qui anime le Dieu-Cerf, dieu suprême de la vie; cependant, en raison du rapport chaotique de l'homme à la nature, cette essence vitale présente, à travers Nago, une effroyable facette destructrice qui menace de s'emparer de la vie d'Ashitaka.

A mesure qu'il progresse dans son parcours, le prince maudit entre en contact avec la facette « bienveillante » de cette force vitale, avec le père créateur : le Dieu-Cerf. Lorsqu'il atteint la stature requise, Ashitaka se voit accorder l'entrée dans la demeure de cette divinité ; il s'agit d'un petit *nombril du monde*, inaccessible pour les êtres humains : le sanctuaire du Dieu-Cerf, où le père créateur bénit le héros tout en soignant ses blessures. Dans cette demeure, où le héros communique avec le dieu, la force vitale qui l'avait maudit en vient désormais à le guérir, la douleur et le déséquilibre ayant momentanément été surmontés, non pas parce que le côté « lumineux » de la vie ait eu raison du côté obscur mais parce que ces opposés apparaissent comme étant des parties indissociables de cette contradiction qui façonne l'essence de la vie dont le Dieu-Cerf a la garde. Lumière et obscurité, création et destruction faisant partie d'un tout indivisible. Au summum de l'aventure héroïque, Ashitaka et San se baignent dans le torrent vital dégagé par le Dieu-Cerf une fois qu'il a récupéré sa tête ; dans ce torrent vital, les indéfectibles contradictions s'unissent dans la splendeur de leur beauté : l'homme et la femme (Ashitaka et San) ne sont pas les seuls à s'unir dans ce contexte ; la création et la destruction en font de même puisque le liquide vital qui jaillit de la tête

coupée du Dieu-Cerf couvre les marques de la malédiction sur les corps d'Ashitaka et San, lesquelles marques seront, quelques instants plus tard, nettoyées et effacées par l'action de la facette créatrice de cette énergie vitale qui enveloppe les héros, les libérant ainsi de toute malédiction, y compris celle que reçut Ashitaka lorsqu'il affronta Nago.

Récapitulons. L'expérience d'Ashitaka vis-à-vis de l'essence vitale qui fait bouger le monde comporte trois phases rendant compte de la transformation de la perception de la vie par le héros. D'abord, la malédiction, c'est-à-dire la nature en tant qu'entité adverse à l'égard du héros. Ensuite, ce moment où Ashitaka est accueilli dans la demeure du Dieu-Cerf, reçoit la bénédiction de celui-ci, guérissant ainsi de ses blessures ; autrement dit, la nature bienveillante à l'égard du héros. Enfin, il y a ce moment où Ashitaka et San se voient submergés sous les flots du torrent vital dégagé par le Dieu-Cerf, moment où cohabitent la facette créatrice et l'élan destructeur ; c'est-à-dire la communion de deux éléments, à savoir, le héros et l'héroïne d'une part, et le foyer vital rassemblant les contradictions, de l'autre. C'est lors de la troisième phase que la puissance vitale apparaît à l'état pur, les opposés étant transcendés grâce à la totalité qui les réunit ; l'espace d'un moment, le héros est submergé par les eaux de la source de la création, expérimentant ainsi la transcendance des opposés ; la vie ne se montre plus sous son apparence adverse, elle est maintenant source inépuisable de création dont le moteur est une *coincidentia oppositorum*. Sont rétablis, par cette révélation, l'équilibre vital et la concorde vis-à-vis de la vie ; la preuve en est que la force vitale ne réapparaît plus en tant que fléau ; la malédiction d'Ashitaka a été bel et bien guérie par l'essence vitale émanant du père créateur : le Dieu-Cerf. Selon Campbell, « Pour le fils qui est parvenu à connaître véritablement le père, les angoisses découlant de l'épreuve s'évanouissent rapidement ; le monde n'est plus une vallée de larmes ; il est désormais la manifestation, bénie et perpétuelle, de la Présence. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 137)

Dans un certain sens, la réconciliation avec le père est l'harmonie retrouvée vis-à-vis du cosmos et des forces qui l'habitent (le père créateur étant l'incarnation des énergies qui façonnent le monde) ; c'est le rétablissement du paradis. Cette harmonie ne peut être atteinte que lorsque le héros est en possession de cette vue d'ensemble qui transcende le monde des apparences, vue dans le contexte de laquelle les opposés atteignent une synthèse qui les dépasse, contexte où l'on découvre que l'homme ne fut jamais chassé du paradis, qu'il s'y trouva toujours sans pour autant le savoir. Car le flux infini de la vie nourrit perpétuellement le monde, depuis l'infiniment petit jusqu'à l'infiniment grand, depuis la vie jusqu'à la mort. La concorde vis-à-vis du père et de la vie ayant ainsi été obtenue, la défaillance par laquelle l'aventure du héros avait débuté se voit guérie. Momentanément, le fils et le père se reconnaissent et partagent la même entité. Le héros, héritier du royaume du père, est un avec le monde ; le secret de la communion avec le Graal.

-L'Apothéose

L'apothéose, ce moment où le héros se hisse au rang de la divinité, s'entend, en termes psychologiques, comme la conquête du *Selbst* jungien. L'*ombre* et l'*anima-animus* ayant été assimilés par le héros, une seule entité de l'inconscient scindé reste à être assimilée :

le *Selbst*, l'être humain intégral. Le *Selbst* s'entend comme l'idéal de la totalité psychologique de l'homme, comme l'intégration totale du conscient et de l'inconscient ; curieusement, ce concept implique aussi une totalité qui dépasse les limites de la sphère purement humaine, et qui aspire à la communion avec le cosmos : l'union du héros et du Tout.

Dans le *ciné-mythe*, la transcendance du héros prend des formes diverses ; ce peut être une métamorphose, à l'image de Naruto, le héros de la série animée *Naruto: Shippûden* (2007), qui, après s'être concilié avec son *ombre*, avoir obtenu le secours et la force de sa mère (*anima*), et avoir accompli les retrouvailles avec son père (*animus*), assimile le Kyuubi, l'*ombre collective*. L'assimilation de cette ultime entité méta-individuelle entraîne un changement en Naruto ; son corps dégage une vive lumière jaune (le doré et la lumière étant des symboles de l'immortalité et de l'illumination) cependant qu'il est enveloppé par des flammes ; sa force s'est décuplée. Ayant assimilé toutes les entités communément concernées par le processus d'individuation, Naruto atteint le *Selbst*, représenté par cette apparence lumineuse et pleine d'énergie (voir 2.2.2 - *L'ombre en psychologie : L'ombre et son rapport au mal et au bestial : Le Kyuubi et Naruto*, où il est question de la métamorphose de Naruto). En voici un autre exemple : lorsque l'énorme bébé Chiba-Paprika (l'incarnation de l'union harmonieuse de la *persona* –le Dr. Chiba, rationnelle, froide, sérieuse, aux cheveux bruns– et de l'*ombre* –son *alter ego*, Paprika, joyeuse, chaleureuse, sensuelle, aux cheveux roux– ; mais aussi incarnation de l'union de l'hémisphère droit –Paprika– et de l'hémisphère gauche –le Dr. Chiba– (fig.53)) se met à engloutir l'énorme *ombre collective* en laquelle s'est changé le PDG de la société qui développe le DC Mini, chaque bouchée fait grandir bébé Chiba-Paprika ; bébé laisse la place à la fillette, puis la fillette devient jeune fille laquelle, à son tour, laissera la place, après avoir entièrement gobé l'obscur PDG, à une femme au zénith de sa maturité autour de laquelle, en guise de symbole de la victoire psychologique, les cieux sombres couvrant le monde se dégagent laissant la place à un ciel limpide et bleu qui forme, l'espace d'un instant, un halo lumineux sur la tête de Chiba-Paprika, en guise de symbole de l'illumination et de la transcendance (fig.54). Dans *Ghost in the Shell*, Motoko, après avoir assimilé son *ombre* et s'être unie intimement avec son *animus* –Puppet Master– par l'intermédiaire d'un *hieros gamos*, atteint la transcendance en fusionnant avec la Toile, grâce à quoi elle devient capable de se connecter à toute chose. En guise de symbole de cette renaissance, son corps cyborg va être détruit et remplacé par un corps à l'aspect de fillette. Cette apothéose est considérée dans le détail dans la partie 2.3 - *Chapitre 3 : Le numérique en tant que véhicule de transcendance dans les films de Mamoru Oshii, réalisateur de Ghost in the Shell*.

Par ailleurs, la transcendance peut aussi se représenter par une profusion symbolique. C'est bien le cas du film *Stalker* (1979), où la transcendance du héros ne se voit pas représentée sur le plan de la narration mais plutôt sur le plan de la représentation symbolique. Cette transcendance est représentée dans une scène finale, très singulière, construite dans la dynamique du *monisme de l'ensemble*, et où tous les symboles s'y conjuguant incarnent simultanément –à différents niveaux– la victoire du héros. Avant d'entamer l'analyse de cette scène, il faut rappeler que lorsque Stalker –après avoir apparemment échoué pour avoir refusé d'entrer dans la chambre aux souhaits– retourne dans le monde ordinaire, celui-ci n'est plus ce qu'il était au début de l'aventure ; quelque chose a changé ; la couleur sépia qui monopolisait la représentation de ce monde en vient à être substituée, par moments, par le

spectre des couleurs, qui, auparavant, ne représentait que la Zone¹⁵⁰. Nous avons là une indication visuelle faisant état du fait que la Zone –le monde spirituel– a fait son entrée dans le monde ordinaire grâce au retour de Stalker ; ici, la présence de l’ensemble des couleurs d’une part, et du sépia monochrome de l’autre, souligne le fait que dorénavant Stalker se retrouve possesseur de ces deux mondes ; le héros a ramené la Zone jusque dans le monde ordinaire. Cette indication visuelle est à tel point particulière qu’elle anticipe d’ores et déjà le sens que la figure de Petite Guenon va prendre au cours de la scène finale, le monde ordinaire n’étant dépeint en pleine couleur qu’au moment où la fille mutante de Stalker apparaît à l’écran ; est-ce à dire qu’il existe un rapport entre d’une part, le fait d’avoir rétabli le pont reliant les deux mondes et Petite Guenon de l’autre (fig.55). D’ailleurs, la couleur n’est pas seule à renvoyer à l’incursion du monde spirituel dans le monde ordinaire ; il y a aussi le chien que Stalker a rencontré dans la Zone –ce chien étant à la fois le symbole du guide et la liaison avec le monde spirituel– et qui va accompagner le héros jusque dans le monde ordinaire, soulignant ainsi le rapport du héros à la terre imaginaire.

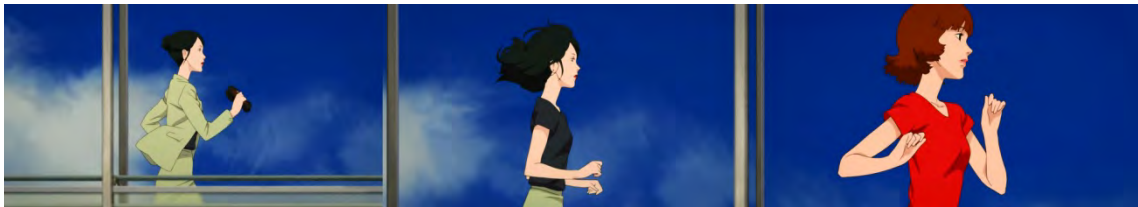


figure 53 (*Paprika*, 00:38:55)



figure 54 (*Paprika*, 00:21:01)

¹⁵⁰ Il faut se rappeler qu’auparavant, la couleur soulignait clairement la différence des deux mondes. Le monde ordinaire était représenté uniquement par la tonalité sépia, monochrome, tandis que la Zone l’était par la gamme des couleurs.



figure 55 (*Stalker*, 02:21:16)



figure 56 (*Stalker*, 02:30:25)

Bien que ces symboles témoignent de l'union des deux mondes, sur le plan narratif tout laisse penser que le héros a échoué car, épuisé et abattu, il s'étend sur son lit, cherchant un peu de répit ; on ne le reverra plus dans le film¹⁵¹. Or, bien que *Stalker* soit le protagoniste

et que qu'il soit au centre de la trame, c'est avec Petite Guenon, sa fille, que le film s'achève et c'est grâce à elle que nous devenons les témoins de la réussite de l'aventure héroïque. Lors de la scène finale, bel exemple de la manière dont le symbole cinématographique arrive à construire une nouvelle catégorie, à part entière, du mythe, on voit Petite Guenon en train de lire cependant qu'autour d'elle, virevoltent des graines de pappus. On entend aussi un poème d'Arseni Tarkovski, récité par la *voix off* de l'épouse de Stalker. Lorsque le poème prend fin, le sifflement du train se substitue aux vers ; en effet, on entend au loin, comme au début du film, le son produit par un train qui approche. Petite Guenon penche la tête, fixant du regard un verre posé sur une table à côté ; le son produit par le train continue de se faire entendre tandis que le verre glisse sur la surface de la table, comme si la fillette mutante le contrôlait par télékinésie. Comme s'il faisait écho à ce mouvement inusuel, le chien ramené de la Zone (on ne voit pas le chien) se met à glapir légèrement. Cependant, Petite Guenon n'a cessé, par télékinésie, de faire bouger les verres, et l'on entend, in crescendo, le son produit par le train qui fait vite de se transformer en trépidation ; au moment où Petite Guenon fait tomber un verre par le bord de la table, le vrombissement de l'engin, et les trépidations qui secouent la pièce sont à leur point maximal. Au milieu de ce vacarme, on entend un extrait du chœur *O Freunde, nicht diese Töne !*, de la Neuvième Symphonie de Beethoven qui, tout comme le son produit par le train, s'étiolé graduellement jusqu'à ce qu'un fondu au noir mette fin à la scène et au film (fig.56).

L'ensemble de symboles se conjuguant dans cette scène renvoie à la réussite du héros. A commencer par Petite Guenon dont voici un détail essentiel : elle est mutante des suites des incursions de Stalker dans la Zone ; elle est leur enfant, à Stalker et à la Zone, en quelque sorte. Ce caractère « mutant » n'est pas gratuit ; il symbolise l'union du héros et du monde spirituel ; si Petite Guenon est mutante, ce n'est que parce qu'elle est l'incarnation de la possession des deux mondes, possession acquise après le périple du héros. Le fait que la couleur –la Zone– inonde le monde ordinaire lorsqu'elle apparaît rend compte de cela, tout comme le contrôle surnaturel qu'elle exerce sur le monde matériel. Pour elle, les deux mondes ne sont qu'un, et viennent constituer un pont reliant le royaume spirituel et le royaume matériel, pont jeté à la suite du périple du héros. Autour de Petite Guenon, d'autres symboles surgissent, qui viennent incarner la victoire du héros : les graines –la vie en latence– à profusion symbolisent la promesse de la renaissance –spirituelle, intérieure– advenue avec la réussite du héros et avec la mise sur pied du trait d'union reliant les deux mondes. Le glapissement du chien, guide spirituel, incarne –sur le plan sonore– le lien entre les deux mondes. Le train incarne, lui, l'appel du monde spirituel ; et les chœurs, qui mettent en musique le poème de Schiller, témoignent de l'allégresse qui découle de la victoire spirituelle¹⁵².

¹⁵¹ « Dans ce film, j'ai voulu souligner ce quelque chose d'essentiellement humain, qui ne peut être ni étiolé ni anéanti, et qui se façonne, tel un cristal, dans l'âme de tout un chacun, constituant ainsi sa valeur. Et même si, considéré de l'extérieur, le périple entrepris par les protagonistes semble se solder par un échec, chaque voyageur se retrouve, en fait, possesseur de quelque chose d'une valeur inestimable: la foi. Chaque protagoniste devient conscient de ce qui est le plus important et de ce qui est vivant en chaque personne. » (Tarkovski, 1989, p. 199)

¹⁵² Ces symboles, pour la plupart, ont construit leur sens au fur et à mesure que le film se déroule ; c'est le cas du train (abordé dans le détail dans 2.1.2 - *La séparation : L'appel à l'aventure*) et du chien (dont il est question dans 2.1.2 - *La séparation : Le secours surnaturel*). Pour ce qui est de la Neuvième Symphonie de Beethoven, on la retrouve aussi dans *Nostalghia*, quoique considérée dans le sens inverse : celui de la tragédie du héros, l'échec de l'aventure. Dans le film cité, lors de l'acte final de Domenico, la musique retentit en tant qu'élément intégrant de la

La transcendance est, ici, l'union des deux mondes ; et c'est en Petite Guenon qu'elle se manifeste. Parce que la fille de Stalker détient la maîtrise des deux mondes, et parce que – étant mutante– elle appartient à une catégorie méta-humaine. Mais la victoire de Stalker ne concerne pas seulement sa fille ; comme il arrive d'ordinaire dans les mythes, après le retour du héros, son œuvre a des répercussions sur le monde ordinaire, point de départ de son aventure ; sur le plan symbolique, ce monde se voit transformé par la couleur qui l'envahit, par la vie qui foisonne en l'inondant, et par ces lois qui régissent le monde spirituel et qui viennent désormais s'entrelacer avec les siennes.

-La grâce ultime

La révélation, à la fin de l'aventure héroïque, que toutes les paires d'opposés qui façonnent le monde matériel ne sont en réalité qu'une seule unité transcendante indivisible a souvent des répercussions à caractère cosmique. Le monde apparaît au héros à son état pur ; ses forces primordiales apparaissent nues à cet œil illuminé, purifié. A ce héros qui pousse son aventure jusqu'à ce niveau, il lui est donné de s'extasier devant le *nombril du monde*, source intarissable de la vie. Et même de participer de celle-ci. Une fois son *ego* évanoui, le héros ayant transcendé les limites de la causalité non seulement devient un avec cette source mais encore il découvre –se remémore– qu'il en a toujours fait partie. Dans *Wolf's Rain*, c'est à la fin que l'on voit clairement la nature de cette révélation.

Alors que le monde frôle la catastrophe et que la Lune Rouge en est à sa splendeur maximale, Cheza, blessée, le corps couvert de sève qui dégouline, se dirige –tandis que Kiba, le loup blanc, et Darcia, le loup noir, se battent– au bord d'une falaise. Elle se jette dans le vide et tombe, comme elle le fait d'ordinaire, en virevoltant doucement. Darcia et Kiba arrêtent leur combat pour se jeter à leur tour dans le vide. Tous les trois se retrouvent, au fond de l'abîme, dans une sorte de caverne primordiale, où, mis à part une source d'eau, règne la pénombre et le vide (*fig.57*). Dans cet espace, à la fois ventre et tombeau du monde, Darcia et Kiba, sous leur apparence lupine, qui les consacre en héros (même si le premier est un héros déchu, un tyran), reprennent leur combat. Une image symbolique, très singulière, apparaît alors. Les deux loups se rapprochent l'un de l'autre, prêts à attaquer ; leurs mouvements finissent par générer la représentation du *yin* et du *yang*, le loup blanc constituant le *yang*, l'aire du *yin* revenant au loup noir (*fig.58*). C'est une forme symbolique subtile qui ne se dévoile que lorsque l'on recompose les mouvements des loups. Cependant, l'importance de cette forme symbolique est vitale, par rapport notamment au moment où elle apparaît, car elle représente l'entrelacement des deux opposés qui fusionnent, dans ce *nombril du monde*, grâce à l'intervention de la Dame aux Fleurs et de la source de la vie.

Cependant que Darcia et Kiba poursuivent leur combat, la Dame aux Fleurs, mal en point, métamorphose son corps humain en arbre ; son torse s'allonge jusqu'à devenir un tronc, ses jambes se changent en racines qui s'enfoncent dans le sol, ses mains se transforment en branches pointant vers le ciel... Cette transformation semble s'alimenter de tout ce sang versé

mise en scène, mais lorsque le guide, en s'immolant, échoue, le morceau se déforme affreusement, comme si le disque ou la cassette étaient rayés. Domenico a échoué ; c'est le poète Andrei qui aura la tâche de mener à terme l'aventure dans les thermes de sainte Catherine.

au cours du combat des deux opposés qui, par ce fluide vital, viennent nourrir l'arbre cosmique, cet *axis mundi* constitué par la métamorphose de Cheza (fig.59). Mais voilà que Darcia, voulant s'emparer de la force vitale dont la déesse a la garde, se rapproche d'elle, tire un coup de gueule, arrachant Cheza du sol. Ce faisant, le venin qui coule dans la sève de la déesse fait son effet mortel sur Darcia.



figure 57 (*Wolf's Rain*, chap.30, 00:07:14)



figure 58 (*Wolf's Rain*, chap.30, 00:12:15)



figure 59 (*Wolf's Rain*, chap.30, 00:12:08)



figure 60 (*Wolf's Rain*, chap.30, 00:14:23)

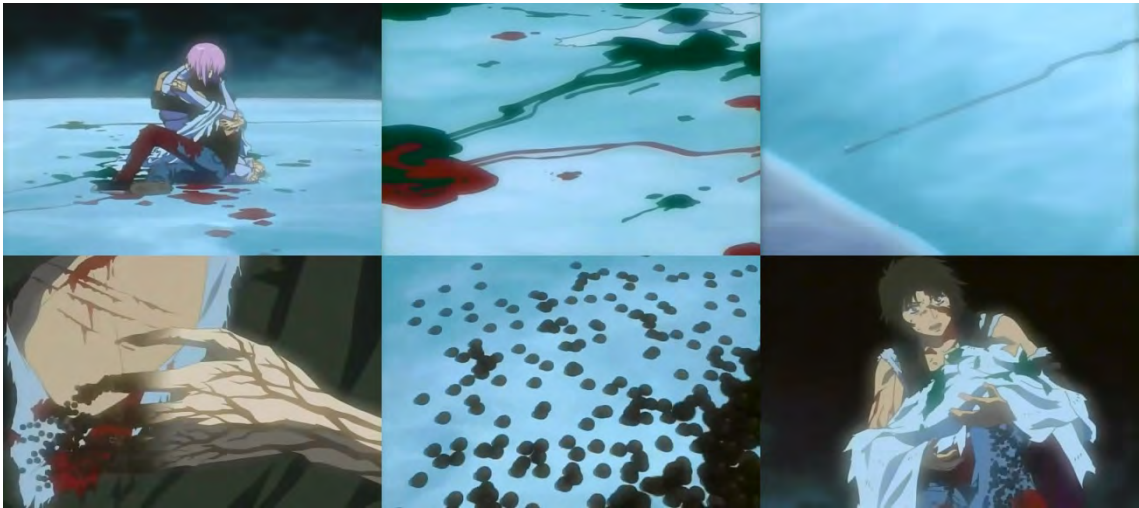


figure 61 (*Wolf's Rain*, chap.30, 00:15:40)



figure 62 (*Wolf's Rain*, chap.30, 00:17:48)

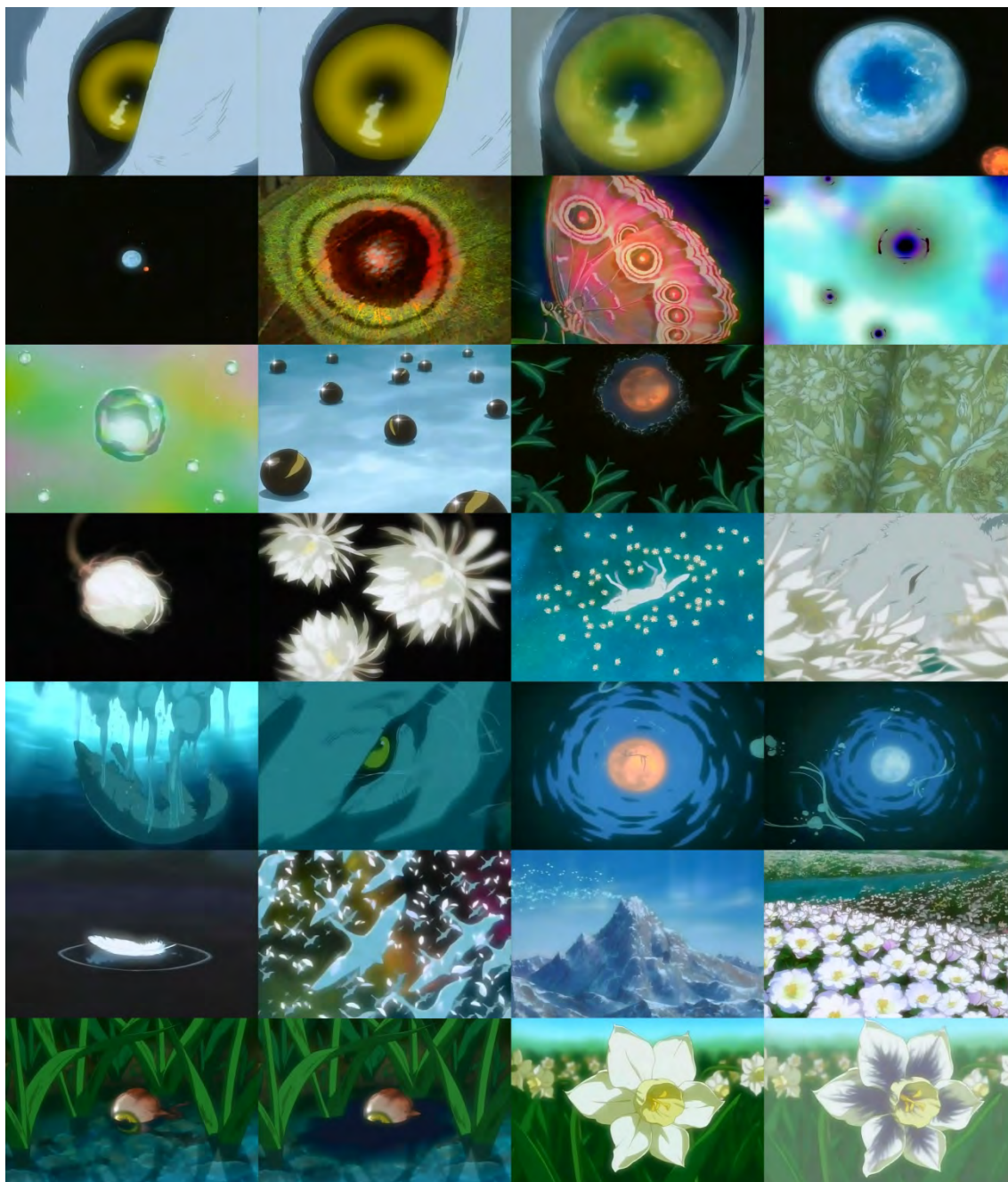


figure 63 (*Wolf's Rain*, chap.30, 00:18:09)

CHEZA : « Il y a du venin qui coule partout dans mon corps. Tu n'as pas la protection de la fleur ; c'est pourquoi le venin te tuera. » *Wolf's Rain*, chap. 30, 00:13:48

Délirant, sentant qu'il va mourir, Darcia va jusqu'à la source de la vie ; mais à l'instant même où il y met le pied, il se retrouve anéanti, sauf pour son œil lupin qui en vient à tomber dans la source (*fig.60*).

Terriblement blessé, Kiba parvient aux côtés de Cheza, qui cependant poursuit sa transformation en arbre. Elle lui dit que, comme elle, le monde est sur le point de disparaître,

et que son apparence à elle, sa véritable apparence n'est pas celle de la Dame aux Fleurs mais celle que la métamorphose lui prépare. Tous deux se serrent dans les bras l'un de l'autre ; la sève de Cheza se mélange avec le sang de Kiba en un mince filet qui vient se jeter dans la source de la vie. Ainsi enlacés, Cheza prononce ces mots, à l'intention de Kiba :

CHEZA : « Toi et moi, on s'est rencontrés parce que la Fleur t'accordait sa protection. Grâce aux soins que tu m'as prodigués, la Fleur est à même de refleurir, et c'est pour cela que dans le monde à venir, lorsque le Paradis rouvrira ses portes, nous nous retrouverons toi et moi. Je t'attendrai toujours, cherche-moi bien. » *Wolf's Rain*, chap. 30, 00:15:50

Ces mots prononcés, le corps de Cheza, serré dans les bras de Kiba, s'effrite instantanément et recouvre sa vraie forme : une myriade de graines, des graines qui tombent et se retrouvent à même le sol (*fig.61*). Cependant il commence à neiger ; la neige tombe doucement ensevelissant, tel un linceul, la surface de ce monde qui est sur le point de mourir. Le loup blanc, allongé sur la couche de neige devant un morceau de fleur lunaire, prononce, comme au début de la série, exactement la même réplique introductive, se demandant si le Paradis existe vraiment. C'est ainsi que le cycle de l'aventure se boucle, alpha et oméga s'entrelaçant (*fig.62*).

Un gros plan extrême sur l'œil de Kiba fait voir le cercle impeccable de son iris qui se métamorphose en la Terre, gravitant dans l'espace (microcosme et macrocosme se retrouvant unis par une source vitale intarissable constituant leur *arkhè* ; le héros, possesseur de l'énergie universelle). Quelques secondes plus tard, la planète disparaît dans le vide : elle n'est plus. Mais voilà qu'elle renaît aussitôt, la force vitale contenue dans le *nombril du monde* se répandant partout, jusque dans le moindre recoin et à tous les niveaux de la création ; en effet, le même patron circulaire se répète dans les structures microscopiques des tissus d'une plante, dans les ocelles d'un papillon, dans les flocons de neige, dans les gouttes de pluie tombant sur le prophétique *Livre de la Lune* et enfin, dans les graines en lesquelles Cheza s'est changée¹⁵³. Les graines éclosent grâce à l'eau de pluie que les alimente, germent dans la caverne primordiale –le Paradis– et deviennent des plantes qui, en grandissant, lèvent leurs tiges vers la Lune Rouge. Les pages blanches du *Livre de la Lune* (livre qui prophétise la fin du monde) révèlent, par l'intermédiaire de la pluie qui les trempe, un dessin sur lequel on voit une profusion de fleurs lunaires qui annoncent, paradoxalement, la renaissance du monde. Puis on retourne, grâce aux fleurs dessinées qui font office de chaînon de transition, dans la caverne primordiale, où des fleurs lunaires, de vraies cette fois, poussent à vive allure recouvrant le corps de Kiba, affaibli, qui constate que le sol sur lequel il gît cède sous son poids et que lui-même vient échouer dans une eau infinie, l'eau de la source vitale, représentation du ventre maternel et de la renaissance. Submergé dans ce liquide, le loup blanc voit la Lune Rouge se changer en lune blanche cependant que son corps plonge vers les profondeurs. Le monde renaît à la vie, les formes physiques se répandent sur ce monde nouveau au milieu duquel on voit l'œil de Darcia en train de se dissoudre dans les flots d'un étang qui se teint en noir, ce

¹⁵³ Allant de l'œil de Kiba aux graines, la transition d'une structure circulaire en une autre est montrée par une succession des fondus enchaînés à l'intérieur de laquelle la création se diversifie en un grand nombre de formes dont le dénominateur commun est le patron circulaire. C'est l'énergie du *nombril du monde* qui leur donne vie à toutes.

noir qui, en filtrant une fleur blanche, immaculée, et en la dotant d'une tache noire, vient nous rappeler l'éternelle union des opposés qui façonnent le monde (fig.63).

Dans ce monde nouveau, Kiba et ses compagnons, investis de leur apparence humaine, réapparaissent au point de départ de leur aventure : la ville. Dans une ruelle solitaire, pousse une petite fleur lunaire.

Au cours de cette séquence finale, grandiose, le cycle de l'aventure héroïque, tel *ouroboros*, se referme, l'ensemble des éléments symboliques à l'œuvre pendant le déroulement de la série atteignant son plus haut point. Une profusion de symboles est mise à contribution afin de communiquer, au-delà du simple récit, le sens et la *numinosité* de la grâce ultime. Ce moment précieux, concernant à la fois, la réussite du héros et la renaissance du monde, ne peut être montré que par l'intermédiaire de symboles –les figures particulières ayant atteint leur niveau le plus large, le plus général– qui viennent s'intégrer en des thèmes-clé :

-La transcendance de tous les opposés. Rappelons, à ce sujet, le faux Paradis où Kiba fut piégé à mi-chemin de son périple. Ce mirage laissait voir un lieu où le moindre mal, la moindre corruption ne pouvaient tenir ; dans ce lieu, tout n'était que bonté et jouissance. Or, ce lieu n'était aucunement le vrai Paradis car en admettant que le Paradis existe, il faut –c'est bien ce que Kiba découvre à la fin de son aventure– qu'il abrite le Tout : la vie et la mort, la création et la destruction, le « bien » et le « mal » ; en d'autres termes, il faut qu'il abrite toutes les paires d'opposés qui dans leur belle –et apparente– contradiction se synthétisent en la forme *yin* et *yang*. Le *nombril du monde*, source universelle de la vie et de toutes ses manifestations (représenté par la source d'eau et la caverne), unit la vie en joignant ses parties opposées ; en ce lieu, les forces primordiales sont à l'état pur et ne se laissent conceptualiser ni catégoriser. Seul le héros béni par la déesse, seul le héros parvenu à considérer le monde par une vue d'ensemble est à même d'approcher les forces constituant le *nombril du monde* et, à l'instar de Kiba, de les intégrer lorsque sa stature est suffisante.

La première des contradictions majeures se conjuguant au sein du *nombril du monde* est celle constituée par le *yin* et le *yang* dont la représentation graphique est tracée par les évolutions des deux loups lors de leur combat. Quoiqu'antagonistes, Kiba et Darcia (qui, en accédant au *nombril du monde*, ont perdu leur caractère particulier ; ce ne sont plus Darcia le Noble et Kiba le loup, mais les concepts et les forces cosmiques du *yin* et du *yang*) catalysent, par leur combat, la destruction et la renaissance du monde. Tous deux viennent intégrer la source de la vie, au sein de laquelle ils parviennent à faire leur synthèse. Toutefois, la polarité qu'ils représentent persiste dans ce monde qui vient de naître et alimente ses formes matérielles particulières, comme on le voit dans le symbole constitué par la fleur blanche teinte en noir.

La seconde des contradictions majeures se conjuguant au sein du *nombril du monde* est celle de la vie et la mort, des concepts se retrouvant indéfectiblement unis dans le concept de résurrection. La fin du monde est, paradoxalement, le point de départ d'un monde nouveau. C'est ce que nous apprennent certains éléments. D'abord, la Lune Rouge : augure majeur de la fin du monde, d'une part ; symbole de la fécondité –en étroite rapport avec Cheza et les fleurs– et de la renaissance globale, de l'autre. Ensuite, Cheza : en mourant sous son apparence

humaine, elle se change en graines –des promesses de vie– qui éclosent pour insuffler la vie au monde nouveau. Troisièmement, la fertilité : elle n'est rendue possible que par l'union du sang du loup et la sève de la déesse qui vont se jeter dans la source vitale, fertilisant ainsi la vie nouvelle en une union qui est aussi celle du masculin et du féminin. Le sang et la sève, fluides vitaux, symbolisent à merveille et la vie (le sang en tant que moteur de la vie) et la mort (le sang versé) tout en étant la manifestation par excellence de la force vitale, créatrice et destructrice. Le rôle joué par le sang dans cette renaissance du monde n'est pas sans rappeler la valeur symbolique qu'il tient dans les rituels sacrificatoires.

-Le nombril du monde : La caverne primordiale et sa source vitale, tombaux souterrains et utérus aqueux, apparaissent, sur toute la ligne, comme un *nombril du monde* ; espace atemporel à partir duquel se génèrent toutes les forces de l'univers. Ici, tous les opposés se conjuguent en un seul torrent vital qui transcende toute catégorisation. C'est un tombeau car Darcia, Cheza et Kiba y disparaissent (le premier périt, la seconde se sacrifie et le troisième intègre la source de la vie), mais c'est aussi un utérus du fait que c'est ici que le monde renaît grâce à toutes ces morts qui contribuèrent à alimenter la vie nouvelle. A noter que Darcia, qui n'est pas le héros choisi, meurt lorsqu'il touche la source, lorsqu'il tente de s'approprier ce torrent infini ; la préparation qu'il a suivie ne lui permet pas d'accéder à la vaste force vitale et il finit par se retrouver anéanti par celle-ci. Pour Kiba c'est le contraire ; il sera accueilli, embrassé, par la source et par la déesse. Darcia, en cherchant à s'emparer la force vitale, scelle son destin, tandis que Kiba, en se dévouant à la source, atteint la grâce et la transcendance en faisant un avec le monde.

-La victoire du héros ; sa transcendance : Kiba, qui a, dès le départ, la bénédiction de la déesse Cheza, trouve en la mort et la renaissance du monde sa propre transcendance. Il est un héros d'une stature telle que les énergies du *nombril du monde* lui sont favorables ; les fleurs lunaires, bénédiction de la déesse et symboles de la renaissance du monde, dressent un lit autour de lui : berceau et tombeau. Lorsque la source l'accueille en son ventre aqueux, Kiba communique avec les énergies du *nombril du monde*, faisant un avec elles, et délayant son être dans cette source qui alimente tout, là où tous les opposés se gomment dans l'intérêt de l'unité¹⁵⁴. Faisant un avec le *nombril du monde*, la personnalité de Kiba se voit transcendé par le Tout ; le héros qu'il était devient une entité qui fait un avec la création. Ainsi, Kiba regarde de face l'énergie vitale pure¹⁵⁵, est accueilli dans ses flots, où il meurt –en tant que héros– et renaît –en sa qualité de Tout– comme l'annonçaient les fleurs et le ventre maternel.

La stature –considérée en tant que force cosmique– de Kiba est rendue évidente par son œil qui se change en planète Terre; entre Kiba –roi de la vie– et le cosmos, il n'y a plus

¹⁵⁴ « C'est l'ultime crucifixion, et la plus haute ; celle du héros, mais aussi celle de son dieu. A ce stade, le Père et le Fils sont anéantis, comme s'ils n'étaient que des masques personnels recouvrant ce qui ne porte pas de nom. Parce que, autant les fragments d'un rêve proviennent de l'énergie vitale de celui qui fait le rêve, et représentent des parties fluides et des complications d'une même force, autant toutes les formes appartenant à tous les mondes, terrestres ou divins, reflètent la force universelle d'un seul et unique mystère impénétrable : la force qui construit l'atome et qui contrôle les orbites de toutes les étoiles. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 177)

¹⁵⁵ « Seule cette miraculeuse énergie-substance est l'impérissable ; les noms et les formes des divinités, qui partout l'incarnent, la distribuent et la représentent, vont et viennent. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 168)

aucune différence, l'énergie vitale dans laquelle il se dissout étant la même que celle qui est à l'origine de l'univers. En témoignent les patrons circulaires se répétant depuis le niveau cellulaire jusqu'au niveau planétaire ; le patron de la perfection émanant du *nombril du monde* alimente le microcosme et le macrocosme.

-Les personnages en tant que forces générales de la vie : Dans la caverne primordiale, Darcia, Kiba et Cheza subissent une transformation ; les personnages qu'ils étaient deviennent des forces générales et abstraites. Les deux loups incarnent le *yin* et le *yang*, tandis que Cheza, mère universelle, devient *axis mundi* ou arbre de vie. Etant donnée cette nature universelle, les forces en lesquelles les personnages se sont transformés se répercutent sur la forme adoptée par le monde nouveau.

Kiba n'est pas le seul héros de *ciné-mythe* à baigner dans les flots du *nombril du monde*. C'est aussi le cas de la princesse Nausicaä –*Nausicaä de la vallée du vent* (*Kaze no tani no Naushika*, 1984) – qui doit faire face à la colère des ômus (insectes géants qui peuplent la Fukai –La Mer de la Décomposition-), déchainée par la belliqueuse Lady Kushana en ramenant à la vie un ancien dieu guerrier en vue de s'en servir comme arme visant à détruire ces monstrueux insectes. La princesse Nausicaä, épaulée par un petit ômu qu'elle a sauvé, tente d'apaiser la colère des ômus en s'interposant sur leur chemin. Or, la horde, dans sa rage déchaînée contre les humains, renverse et écrase la princesse. Au bout d'un moment, apaisés par la mort de la princesse, les ômus entourent son corps et, tous ensemble, avec leur tentacules, soulèvent le corps de la jeune fille. Des particules lumineuses, résidus de l'énergie vitale dégagée par les ômus pour faire revivre Nausicaä et guérir ses blessures, tombent par terre. La princesse, vivante, se relève et se met à marcher dans les hauteurs, par-dessus un champ d'énergie dorée créé par la force vitale utilisée par les ômus pour la sauver (*fig.64*). Cette fille rédemptrice rétablit, par son sacrifice, le flux, dans un monde ravagé et empoisonné, de l'énergie vitale en transformant les coléreux ômus et la nature agressive en une force bienveillante qui va lui accorder sa bénédiction et lui prodiguer des dons.



figure 64 (*Nausicaä de la vallée du vent*, 01:51:32)

Il en est de même pour Ashitaka et San –*Princesse Mononoké (Mononoke-hime, 1997)* – qui, afin d’apaiser la colère du Daidarabotchi (forme nocturne du Dieu-Cerf) dont la tête fut dérobée par le moine Jiko, en viennent à récupérer la tête du Dieu-Cerf. Ashitaka et San (*animus* et *anima* respectivement) soulèvent la tête du dieu en la lui offrant en retour. L’attouchement de la tête coupée les frappe d’une malédiction, ce qui a par effet de couvrir leur corps de marques identiques à celles qu’Ashitaka porte sur son bras à la suite du combat contre le sanglier diabolique. Lorsque Daidarabotchi recouvre sa tête, un flot d’énergie vitale lumineuse jaillit sur les héros qui du coup se retrouvent délivrés de ces marques ; et en particulier Ashitaka, frappé de la malédiction –censée être irréversible– depuis bien longtemps. Bien qu’il ait recouvré sa tête, Daidarabotchi semble se mourir ; mais auparavant, il va répandre (*fig.65*) l’essentiel de sa force vitale sur la nature, faisant en sorte que les forêts repoussent abondamment et puissamment. Cependant, un petit kodama vient nous rappeler dans la scène finale que l’énergie vitale du Dieu-Cerf n’est pas morte.



figure 65 (*Princesse Mononoké, 02:02:49*)

On constate dans ces deux réalisations de Miyazaki des éléments communs : la femme tyran qui, comme Darcia, cherche à soumettre la nature, la force vitale, lui imposant les paramètres de son intérêt individuel (lady Kushana, lady Eboshi). Ces personnages ne peuvent que s’attirer et attirer sur les autres les forces adverses, destructrices du monde : la colère des ômus /la condamnation de la Fukai, la colère du Daidarabotchi/l’aridité des forêts. Mais d’un autre côté, il est clairement posé que la facette que la force vitale présente à l’homme n’est que la conséquence des rapports que celui-ci entretient à l’égard de cette force ; en effet, l’héroïne ou le héros qui, au lieu de chercher à la maîtriser, fusionnent avec elle, parviennent à rétablir l’équilibre et à communier avec la facette créatrice de cette puissance vitale. A condition d’avoir atteint la stature spirituelle requise, non seulement ils rétablissent l’équilibre mais encore ils fusionnent avec la source vitale (l’énergie collective provenant des ômus, l’énergie du Dieu-Cerf), qui leur est favorable et les comble de bénédictions. Paradoxalement, dans les deux cas, la force vitale qui se montre adverse à l’ensemble de l’humanité constitue,

pour l'héroïne ou le héros, la source de renaissance et de guérison (la résurrection de Nausicaä, la guérison d'Ashitaka). En guise de prolongement du travail du héros, cette force vitale en vient à être libérée et à reprendre son flux à travers le monde, ce monde qui a retrouvé l'équilibre et l'harmonie.

Par ailleurs, si l'on considère la valeur psychologique de la source de la vie, on constate alors qu'elle équivaut au foyer de l'être. Selon Campbell : « Cette source de vie est le cœur de l'individu, et c'est donc en lui qu'il devra la trouver, à condition d'être capable de briser les couches qui la recouvrent. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 177). En l'occurrence, la source de la vie n'est atteinte qu'après un long et profond travail d'auto-découverte ; sous ce rapport, il y a lieu d'avancer que la pièce au centre de la Zone –*Stalker*– ou les eaux thermales de sainte Catherine –*Nostalgia* (1983) – sont aussi l'équivalent du *nombril du monde*.

2.1.4 – Le retour

En tant que cycle, l'aventure héroïque est vouée à s'achever là où elle avait démarré : le monde ordinaire. Ainsi, après avoir gagné les dons accordés par le monde spirituel, après son apothéose, après sa réussite, il reste au héros une tâche capitale à accomplir : retourner au royaume des hommes. Ce retour n'est pas un acte banal qui pourrait être négligé puisqu'il vient bouleverser très profondément l'état du monde du fait que les dons que le héros a gagnés lors de son périple dans le monde spirituel filtrent, dès son retour, le monde ordinaire, rétablissant ainsi l'homéostasie des deux mondes, et réparant la défaillance qui troublait la vie au début de l'aventure héroïque. Il a été dit pour *Stalker* (1979) que le retour du héros constitue le dernier maillon de la chaîne qui relie les deux mondes ; en effet, lorsque ce personnage regagne le point de départ de son aventure, il est accompagné d'entités provenant du monde spirituel (le chien, la couleur, la nature) qui viennent transformer le monde ordinaire.

Le retour revêt une importance fondamentale dans l'aventure héroïque car c'est grâce à lui que les forces primordiales et psychologiques que le héros a gagnées dans le monde merveilleux retrouvent leur flux à l'intérieur de la vie consciente, à l'intérieur du monde phénoménique, rétablissant de la sorte une homéostasie cruciale, vitale, qui est représentée le plus souvent sous la forme d'une renaissance, qu'elle soit individuelle (la renaissance du héros), collective (la renaissance de la civilisation) ou encore globale (la renaissance du cosmos).

Cependant, il arrive que le héros ne veuille ou ne puisse retourner de son plein gré, soit en raison de la paix qui règne dans le monde spirituel, soit en raison de l'influence hypnotique que les forces qui l'habitent exercent sur le premier, soit encore parce que le héros se retrouve piégé dans un conflit sans issue. Dans des telles situations, il peut arriver que les forces du monde merveilleux elles-mêmes finissent par rejeter le héros vers l'extérieur ou, du moins, qu'elles lui portent assistance sur le chemin du retour, à l'instar de la « visiteuse » Hary lorsqu'elle demande aux coéquipiers de Kris Kelvin de transmettre l'encéphalogramme du psychologue à l'Océan de Solaris, après quoi le héros et la planète Solaris retrouvent leur équilibre, ce qui entraîne que les « visiteurs » –y compris Hary– disparaissent et que Kris,

libéré d'un fébrile conflit intérieur, puisse quitter Solaris¹⁵⁶. Il peut également arriver que le monde extérieur doive rappeler le héros au retour, à l'instar des amis de Kiba qui repêchent celui-ci, de l'extérieur, des griffes du faux Paradis où il se trouvait immobilisé.

Il peut arriver aussi que le héros se voie contraint à dérober les dons du monde spirituel et à prendre la fuite en vue de répandre dans le monde ces forces prométhéennes. C'est ce qui arrive lorsque dans *L'œuf de l'ange* (*Tenshi no tamago*, 1985), le jeune homme vole, puis détruit l'œuf-ventre de la fille ermite, mère du monde, œuf qui veille sur la force vitale. La fillette, bouleversée par la destruction de son œuf, se jette dans le vide du haut d'un précipice et tombe dans des eaux profondes, où elle se transforme en femme mature –au ventre arrondi par une grossesse– qui va s'engloutir dans les flots. Lorsqu'elle exhale son dernier souffle, elle relâche –à l'instant même où elle meurt– le contenu de son ventre, contenu qui remonte à la surface de l'eau sous forme de bulles d'air, lesquelles, en regagnant la surface, se changent en autant d'œufs qui répandent leur puissance vitale à travers le monde (*fig.66*).

Quelle que soit la forme, une fois son périple achevé, le héros fait demi-tour et rebrousse chemin quittant ainsi le monde imaginaire pour revenir au point de départ de son aventure : Chihiro quitte le monde aux esprits –passant par le même tunnel par lequel elle y était entrée– pour retourner dans son univers quotidien (*fig.67*) ; Stalker, précédé du sifflement du train qui l'avait invité à entrer dans la Zone, retourne lui aussi dans le monde de tous les jours ; Kris Kelvin quitte la station spatiale de Solaris et retourne chez son père, là où son voyage introspectif avait commencé ; Ashitaka, après les expériences qu'il a vécues dans la forêt des dieux, revient dans le domaine des hommes ; les héros de *Paprika* (*Papurika*, 2006) et *Paranoia Agent* (*Môsô dairinin*, 2004), regagnent le monde ordinaire après leur aventure dans le monde de l'inconscient collectif ; même les héros de *Wolf's Rain* (2003), après la destruction du monde, reviennent dans la ville où avait démarré leur aventure tout en retrouvant leur apparence de garçons ordinaires.

Cependant, le retour du héros porte en lui la révélation que les deux mondes ne sont qu'un. Sous ce rapport, Campbell affirme : « Le royaume des dieux est une dimension, tombée dans l'oubli, du monde que l'on connaît. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 201) D'ailleurs, le héros qui advenu à l'individuation accomplit son aventure avec succès possède la maîtrise des deux mondes : le monde conscient et le monde inconscient. La preuve en est que le retour du héros vient achever la mise sur pied

¹⁵⁶ Dans *Solaris*, les « visiteurs » sont des êtres qui, bien qu'appartenant à la psyché de ceux qui se trouvent sur Solaris, finissent par s'incarner du fait de l'action exercée par la planète sur l'inconscient. C'est pourquoi ces entités psychologiques surgissent à partir de composantes axiales de celui qui les génère, ce qui fait qu'elles peuvent s'incarner sous la forme de personnes par rapport à qui il existe un conflit ou traumatisme psychologique non résolu (c'est le cas d'Hary, la « visiteuse », copie de l'épouse qui s'est suicidée, acte dont Kris culpabilise), ou bien sous la forme d'êtres qui constituent des métaphores d'aspects inconscients, tel le nain de Sartorius, qui semble incarner l'infériorité sous-jacente de ce scientifique hautain.

Si au départ Kris tente de se débarrasser d'Hary, sa « visiteuse », en essayant à plusieurs reprises de la tuer, il finit par tomber amoureux d'elle, et même par envisager de rester vivre avec elle sur la station spatiale. Or, le contact avec Hary et Solaris entraîne Kris dans un profond conflit intérieur qui vient le confronter avec son passé personnel et avec ses rapports, complexes, à son épouse et à sa mère. Dominé par cette confrontation, qui semble même menacer sa vie, Kris ne s'en sortira que par l'acte accompli par Hary –acte impliquant son sacrifice– lorsqu'elle demande que l'on transmette l'encéphalogramme de Kris à l'Océan de Solaris.

du pont reliant les deux mondes. Dans le même ordre d'idées, l'on peut constater d'une part, que les deux mondes finissent par n'en faire qu'un, et ce grâce aux symboles de leur union : l'irruption de la couleur (la Zone) dans le monde ordinaire, monochrome ; le chien appartenant au monde imaginaire et que Stalker ramène dans le monde ordinaire (le guide faisant office de pont entre les deux mondes) ; enfin, la fille mutante de Stalker, fruit du « mariage » du héros avec le monde spirituel. On constate d'autre part que la fille de Stalker est l'incarnation vivante de la maîtrise des deux mondes ; en effet, non seulement elle est, de par sa chair mutante, l'hybride des deux mondes –fruit de l'union intime du héros et du monde spirituel–, mais encore, sa nature double lui permet d'accomplir des prodiges dans le monde ordinaire. Le finale de *Solaris*, considéré du point de vue de l'union des deux mondes, a un sens analogue puisque Kris, bien qu'étant retourné sur la Terre, continue de se trouver simultanément sur la planète Solaris. Il en est de même pour *Avalon* (2001), où le monde virtuel et le monde « réel » finissent par se confondre. Toujours sous le rapport de la maîtrise du héros sur les deux mondes, dans *Paprika*, l'héroïne est capable de sauter librement entre le monde des rêves et le monde réel, faisant ainsi montre du contrôle qu'elle exerce sur eux. Dans *Ghost in the Shell* (*Kôkaku Kidôtai*, 1995) aussi, la transcendance de Motoko lui permet de passer librement du monde matériel au monde immatériel de la Toile.

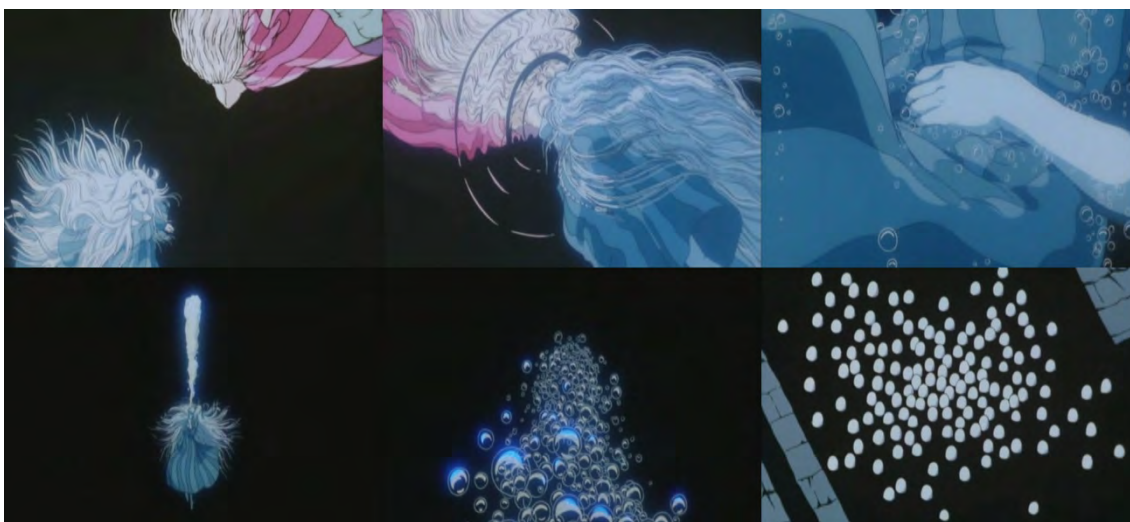


figure 66 (*L'œuf de l'ange*, 00:59:05)



figure 67 (*Le voyage de Chihiro*, 01:59:34)

Grâce à son retour, le monde au héros se rénove. Grâce à son retour, le héros rétablit l'homéostasie de ce monde menacé par la défaillance. Grâce à son retour, il concilie les opposés apparents qui façonnent le monde, et atteint la stature du *Selbst* ; il a communiqué avec le monde, fusionné avec l'éternité et bu dans l'infinie source de la vie, grâce à son retour le héros a gagné la liberté de vivre, la connaissance de sa véritable nature et de la véritable nature du monde. Le héros et la vie vibrent à l'unisson.

2.2 - Chapitre 2 : L'affrontement de l'ombre

Without Contraries is no progression. Attraction and Repulsion, Reason and Energy, Love and Hate, are necessary to Human existence.

From these Contraries spring what the religious call Good & Evil. Good is the passive that obeys Reason. Evil is the active springing from Energy.

Good is Heaven. Evil is Hell.

William Blake, *The Marriage of Heaven and Hell*

Sans contraires il n'est pas de progrès. Attraction et Répulsion, Raison et Energie, Amour et Haine sont nécessaires à l'existence de l'Homme.

De ces contraires découle ce que les religieux appellent le Bien et le Mal. Le Bien est le passif, qui se soumet à la Raison. Le Mal est l'actif qui prend source dans l'Energie.

Le Bien est le Ciel. Le Mal est l'Enfer.

William Blake, *Le Mariage du Ciel et de l'Enfer*

« Les contenus de l'inconscient personnel sont des acquisitions découlant de la vie de l'individu ; par contre, ceux de l'inconscient collectif sont des archétypes, à priori, toujours présents. (...) Parmi les archétypes, sont caractérisables empiriquement et avec le plus de clarté ceux qui le plus souvent et avec le plus d'intensité influent sur le moi, éventuellement de manière perturbatrice. Il s'agit de l'ombre, l'anima et l'animus. La figure la plus facilement accessible est l'ombre, dont la nature peut être inférée, dans une large mesure, aux contenus de l'inconscient personnel. »

Carl Gustav Jung, *Aion*

2.2.1 - Introduction : L'ombre dans le mythe

Le cycle essentiel du *monomythe* : *séparation-initiation-retour* implique que, à un moment donné, le héros s'aventure dans un monde aux formes fantastiques dans lequel il devra emprunter la route des épreuves ; ce monde fantastique peut se lire comme une représentation de l'inconscient, et les épreuves qui y sont recelées comme des représentations de conflits psychologiques surgissant sur la route qui mène à individuation, à la totalité. Selon la conception de Jung, l'une des premières étapes dans cette quête de la totalité débute par la rencontre de l'*ombre* (cet *alter ego* qui habite notre inconscient), et se termine par son assimilation. Cette *ombre* –que la conscience ne connaît pas– est, indéniablement, une partie de notre être, et la tâche du héros consiste à en saisir le fond, à l'affronter et à l'assimiler. Ainsi, dans le mythe, l'une des épreuves récurrentes est l'affrontement, accompli par le héros, de son *ombre* personnelle; le héros ne saurait être tel s'il ne pouvait s'engager dans son inconscient et y affronter son *ombre*. Joseph Campbell l'explique ainsi: « *Le héros mythologique quitte sa hutte ou son château, est attiré, entraîné, ou avance volontairement vers le seuil de l'aventure. Là, il se heurte à la présence d'une ombre qui garde les lieux. Le héros est susceptible, soit de vaincre cette force, soit de se la concilier et, ce faisant, il est à même de rentrer vivant dans le royaume de l'obscurité (combat contre le frère, combat contre le dragon, offrande, enchantement), ou bien il est éventuellement mis à mort par l'adversaire et descend à la mort (démembrement, crucifixion).* » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 227)

Dans le cinéma, ce cas de figure est bien connu grâce à une scène du film *L'empire contre-attaque* (*Star Wars : Episode V – The Empire Strikes Back*, 1980). Luke Skywalker, qui vient d'entamer son entraînement sous la tutelle de Yoda, doit pénétrer, obéissant aux ordres de son maître, dans un lieu où Le Côté Obscur de la Force semble se condenser.

LUKE SKYWALKER : « Je sens le froid. La mort.

YODA : Cette caverne... a la puissance négative de la Force. Le domaine du mal, elle est. Dedans, il te faut aller.

L : Qu'y a-t-il à l'intérieur ?

Y : Il n'y a que ce que tu portes sur toi.

Décidé à subir l'épreuve, Luke se serre la ceinture où il porte ses armes. Yoda, son maître, le prévient :

Y : Tes armes... tu n'en auras pas besoin. » *L'Empire Contre-attaque*, 01:02:47

Luke garde quand-même ses armes et s'engage dans cette région où le Mal se condense, où règnent l'obscurité et les reptiles, notamment des serpents (animaux tutélaires du Mal, par tradition), qui semblent surveiller les mouvements de Luke. Soudain et contre toute attente, l'apprenti Jedi voit surgir sa némésis, Dark Vador, guerrier du Côté Obscur. Luke s'empresse de l'attaquer et, après un court combat, il triomphe de son ennemi en l'égorgeant avec son épée laser. Le casque de Vador tombe par terre, la visière explose dévoilant ainsi le visage de cet ennemi à la face cachée : c'est le visage même de Luke Skywalker (*fig.68*). L'issue

du face à face avère les paroles de Yoda : les armes n'étaient pas nécessaires. Car Luke n'allait pas affronter un ennemi réel mais un ennemi caché sournoisement dans son être intérieur, un Luke qui communiait avec le Côté Obscur, avec son *ombre*. L'incursion au pays mystérieux avait opéré comme un miroir de l'être de Luke ; l'unique Mal, l'unique Côté Obscur qui s'y trouvait était celui que Luke portait en lui sans en être conscient (« il n'y a que ce que tu portes sur toi », avait prévenu Yoda) ; l'ennemi farouche de l'Empire n'aurait même pas pu imaginer qu'une part de son être puisse s'incarner sous la forme de son ennemi le plus détesté (qui est d'ailleurs, comme on l'apprendra plus tard, son père) : Dark Vador. Le péril majeur dans l'emploi de la force est, paradoxalement, la tentation d'être consumé par sa contrepartie, le Côté Obscur.

YODA : « Quand le Côté Obscur t'a attiré sur la route sombre, il te domine. Il te consumera, comme l'apprenti d'Obi-Wan : Vador. » *L'Empire Contre-attaque*, 01:01:34



figure 68 (*L'empire contre-attaque*, 01:05:22)

2.2.2 - L'*ombre* en psychologie

-Définition du concept d'*ombre*

Afin de bien comprendre l'importance de l'*ombre* dans le *monomythe* et dans le processus d'individuation, il nous faut cerner ce concept. Telle qu'elle est conçue par la psychologie analytique, l'*ombre* est l'inverse de notre conscience ; elle se nourrit de tous les traits de notre être qui sont occultes, inconnus, méconnus repoussés, déniés, refoulés. Toutes ces qualités finissent par se retrouver dans un « sac » inconscient où elles s'accumulent au fil du temps ; ce « sac » et les traits de notre personnalité qu'il contient conformément ce que l'on appelle l'« *ombre* »¹⁵⁷. Le paradoxe par rapport à l'*ombre* est que malgré le continuel déni des traits la constituant, ceux-ci ne disparaissent pas pour autant ; bien au contraire, ils restent vivants dans notre inconscient tout en nourrissant la première. Bien qu'elle ne soit pas reconnue, l'*ombre* fait partie intégrante de l'être de tout un chacun, et peut se manifester dans les rêves, dans les attitudes inconscientes, les coups de tête, les coups de colère, etc.

Du fait qu'elle possède des traits considérés essentiellement comme « négatifs » ou répréhensibles par un contexte donné ou par le propre individu, l'*ombre* porte en elle une

¹⁵⁷ « L'*ombre* ne constitue pas la totalité de notre personnalité inconsciente ; elle ne représente que les attributs ou qualités inconnus ou méconnus de l'*ego*, et qui appartiennent, pour la plupart, à la sphère personnelle ; ceux-ci pourraient toutefois être également conscients. » (Zweig, et al., 1991, p. 34)

sorte de stigmaté ; c'est ce caractère négatif et méprisable qui fait que l'*ombre* tende à se voir repoussée et non reconnue par l'*ego*, et même à être comparée au Mal ; ce sujet a particulièrement intéressé Jung. Malgré le caractère « négatif » de l'*ombre*, et bien que, par définition, il existe un désir de vouloir la séparer de notre être, nombre de traits qui la constituent sont des impulsions vitales de la plus haute importance pour l'individu et pour la société : « Nous avons beau le nier, nous sommes imparfaits ; et c'est probablement et précisément l'*ombre* –ces qualités à nous que nous refoulons telles l'agressivité, la honte, la culpabilité et la souffrance– ce qui nous permet d'accéder à notre propre humanité » (Zweig, et al., 1991, p. 3) Et on pourrait ajouter que l'insistance à dénier l'*ombre* et à la refouler dans l'inconscient c'est ce qui nous confirme dans la certitude qu'indubitablement *elle fait partie de nous*. Carl Jung explique ce qu'il entend par *ombre* de la manière suivante : «.... l'OMBRE (est) cette personnalité occulte, refoulée, essentiellement inférieure et coupable, dont les racines profondes plongent jusque dans le royaume des ancêtres animaux, et qui, par conséquent, englobe l'histoire de l'inconscient dans son ensemble. (...) Si jusqu'à ce jour on considérait l'ombre humaine comme étant la source de tous les maux, désormais, une recherche plus exacte révèle que l'homme inconscient, ombre incluse, n'est pas constitué que de tendances moralement censurables, mais qu'il possède aussi des qualités positives : des instincts normaux, des réactions conformes à des buts prévus, des perceptions fidèles à la réalité, des impulsions créatrices, etc. » (Jung, The Collected Works of C.G. Jung: Aion: Researches into the phenomenology of the Self, 1969, p. 266)

Nonobstant le caractère négatif, moralement parlant, de ce que l'*ombre* pourrait représenter, toute existence qui aspirerait à l'auto-connaissance, à l'authenticité et à la totalité (comme c'est le cas du héros mythique) se devrait de rechercher le contact avec l'*ombre* afin de se la concilier ; ce contact tient une importance majeure chez le junguiste car il constitue la porte ouvrant sur une vie psychologique équilibrée. « La constatation paradoxale faite par Thalès dans le sens où les pièces de monnaie ne prennent leur pleine valeur que lorsqu'elles sont rouillées est une sorte de paraphrase alchimiste qui signifie tout simplement qu'il n'y a pas de lumière sans ombre, de même qu'il n'y a pas d'intégralité de l'individu sans imperfection. Pour atteindre la plénitude, la vie n'a pas besoin de *perfection* mais de totalité. » (Jung, The Collected Works of C.G. Jung: Psychology and Alchemy, 1968, p. 159)

-La genèse de l'*ombre* et la nécessité de son intégration

Il est inévitable pour tous les êtres humains d'avoir une *ombre* ; sa constitution s'entame parallèlement à celle de l'*ego*. Notre aptitude à l'imitation et notre expérience quotidienne au sein d'une famille, d'une société ou d'un groupe dont l'idiosyncrasie repousse certaines caractéristiques auront pour conséquence de nous faire dénier et repousser dans l'*ombre* certains de nos comportements ou impulsions. Du fait de la nécessité de nous intégrer à ces groupes, la génération d'une *ombre* s'avère être une conséquence naturelle du processus de développement de notre *ego*. « Ainsi, le moi aliéné est un sous-produit naturel du processus de construction de l'*ego* qui finit par se transformer en image spéculaire opposée à lui, car nous aliéons ce qui ne correspond pas à l'image que nous avons de nous-mêmes. L'unilatéralité indispensable au processus de développement de notre *ego* bannit, au fur et à

mesure, dans notre psychisme inconscient ces qualités inacceptables que nous dénonçons et repoussons jusqu'à ce qu'elles finissent par se regrouper et configurer une sorte de personnalité mineure, une sous-personnalité, notre ombre personnelle. » (Zweig, et al., 1991, p. 47)

Ainsi, il semblerait que notre être doive faire face à la tension existante entre les forces conscientes de l'*ego* et les forces inconscientes de l'*ombre*. La plupart d'entre nous chercherait peut-être à ce que prévale la partie consciente ; or, cela n'aurait pour conséquence que d'accroître la taille et la force de notre *ombre* du fait qu'on apporterait une plus grande quantité d'éléments déniés et repoussés. Par ailleurs, opter pour la prévalence des traits recélés par l'*ombre* aurait pour conséquence le même préjudice. Ce conflit entre *ego* et *ombre* est, selon les junguistes, largement traité dans *L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde* (*Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*)¹⁵⁸, ouvrage dans lequel un scientifique très rationnel, dont le comportement est guidé par la bienséance et l'amabilité, se transforme, par l'absorption d'un médicament permettant de polariser le bien et le mal inhérents à chaque personne, en un être malveillant, à l'aspect grotesque, doté d'une force et d'une ruse extraordinaires, c'est-à-dire, l'*ombre* de ce scientifique, laquelle, petit à petit, prend le contrôle de la personnalité de l'affable docteur. Donc, l'idéal par rapport au contact avec l'*ombre*, ce ne serait pas d'opter pour l'un ou l'autre des pôles, mais de maintenir l'homéostasie entre l'*ego* et l'*ombre*. « Nous portons tous en nous un Docteur Jekyll et un M. Hyde, une personne affable dans la vie de tous les jours et une autre entité occulte et ténébreuse qui reste bâillonnée la plupart du temps. Sous le masque de notre personnalité, sont occultées toutes sortes d'émotions et de comportements négatifs : la colère, la jalousie, la honte, le mensonge, la rancune, la luxure, l'orgueil et les tendances meurtrières et suicidaires. Ce terrain escarpé et inexploré par la plupart d'entre nous est connu en psychologie comme *ombre personnelle*. » (Zweig, et al., 1991, p. XVI)

-Ombre et totalité : Taoïsme - Ainsi parlait Zarathoustra : rupture d'avec la morale traditionnelle

A l'instar du *yin* et du *yang* –où le *yin* (composante obscure, féminine, terrestre) et le *yang* (composante lumineuse, masculine, céleste) sont des manifestations (qui semblent maîtriser les lois du monde phénoménique) d'un principe transcendant unique–, derrière l'apparente dualité *ombre-ego* qui semble cliver notre être, il y a idéalement une entité unique, l'être humain total : le *Selbst*¹⁵⁹, le Soi. D'après Jung, le *Selbst* est atteint grâce à ce que l'on appelle le processus d'individuation. Toujours à l'instar du *yin* et du *yang* qui sont entrelacés¹⁶⁰,

¹⁵⁸ Selon Sir Graham Balfour, c'est un rêve que Stevenson fit en 1885 qui est à l'origine de la genèse du livre. Comme pour la plupart des contenus liés au mythe et aux *archétypes*, l'élément déclencheur fut procuré par le rêve, par l'inconscient.

¹⁵⁹ L'autre dualité que l'on rencontre sur le chemin vers l'individuation, vers le *Selbst*, est la dualité *anima-animus*, c'est-à-dire, les *archétypes* du masculin et du féminin dans l'inconscient collectif.

¹⁶⁰ « Les paires de forces du bien et du mal, de la lumière et de l'obscurité apparaissent, à quelques différences près, dans presque toutes les traditions. Par exemple, dans le *yin* et *yang*, symbole du Taoïsme Chinois, chacun des pôles *contient* l'autre ; tous deux représentent la relation existant entre les opposés, et sont unis dans

l'idéal du *Selbst* implique, entre autres choses, l'équilibre entre l'*ombre* et l'*ego*, la réunion de l'inconscient et du conscient. Chez les junguiens, l'idéal clinique, en ce qui concerne le contact avec l'*ombre*, est intimement lié au concept de *yin* et de *yang* car ceux-là proposent un équilibre entre l'*ego* et l'*ombre* par la prise de conscience de cette dernière¹⁶¹.

Si dans la conception junguienne il est aisé de saisir la dynamique de la dualité *ego-ombre* à la lumière du concept taoïste du *yin* et du *yang* –à l'intérieur duquel des principes apparemment opposés et polarisés sont inévitablement entrelacés– la perspective, dans le mazdéisme, de la dualité Ahriman-Ahura Mazda, obscurité-lumière, réinterprété dans *Ainsi parlait Zarathoustra* de Nietzsche révèle à son tour quelques traits intéressants concernant l'*ombre*. Le protagoniste –un prophète– compte sur deux animaux tutélaires pour l'aider et le guider : un aigle et un serpent. Le premier sillonne le ciel de son envol tandis que le second rampe à même le sol : « et voilà qu'un aigle traversait le ciel en traçant de larges cercles et, accroché à elle, pendait un serpent, non pas comme s'il avait affaire à une proie, mais à un ami car le serpent se maintenait enroulé autour de son cou. » (Nietzsche F. , *Also sprach Zarathustra: Ein Buch für Alle und Keinen*, 1883, p. 25). Outre le fait de réunir des animaux symboliques incarnant des principes opposés, Zarathoustra entretient des rapports intéressants avec son *ombre*¹⁶² : « Zarathoustra se retrouvait seul à nouveau lorsqu'il entendit derrière lui une voix nouvelle : elle criait « Halte ! Zarathoustra ! Attends ! C'est moi, ô Zarathoustra, ton ombre ! » (...) « Mon ombre m'appelle ? Que m'importe mon ombre ! Qu'elle coure après moi ! Moi, je lui échappe. » Ainsi parlait Zarathoustra à son cœur en fuyant les lieux. Or, celui qui se trouvait derrière lui le suivait toujours. (...) Zarathoustra s'arrêta net, se retourna promptement et voilà qu'il faillit renverser celui qui le persécutait, son ombre : tellement elle collait à ses talons, tellement elle était faible. Mais lorsqu'il l'examina des yeux, il fut pris d'épouvante comme si tout d'un coup un fantôme était venu se poser devant lui : tellement maigre, noirâtre, creux et suranné était l'aspect de celui qui le poursuivait. « Qui es-tu ? demanda vivement Zarathoustra, que fais-tu ici ?, pourquoi te nommes-tu mon ombre ? Tu ne me plais pas. » « Pardonne-moi, répondit l'ombre, d'être moi ; et si je ne te plais pas, eh bien, ô Zarathoustra, là-dessus, je te loue, toi et le bon goût dont tu fais preuve. Je marche depuis longtemps derrière toi en collant à tes semelles, toujours sur la route mais sans destination précise ; et puis aussi sans demeure. (...) Mais c'est toi, ô Zarathoustra, que j'ai suivi le plus longtemps en volant et en courant, et même s'il m'arrivait de me cacher à toi, j'ai toujours été pourtant ta meilleure ombre : partout où tu t'es assis, moi aussi j'étais là, assise. (...) Avec toi, j'ai aspiré à tout ce qui est interdit, au pire, au plus éloigné : et si en moi il y a quelque chose qui puisse être de la vertu, cela est le fait de n'avoir craint aucun interdit. Avec

une étreinte éternelle et dans leur continue transformation mutuelle. Selon les traditions mystiques et ésotériques Soufis, alchimistes et chamans –restées cachées jusqu'à il y a très peu– l'ombre et le mal ne sont pas des réalités objectives et externes mais, au contraire, des énergies intérieures, mal comprises, et, par conséquent, mal canalisées. » (Zweig, et al., 1991, p. 129)

¹⁶¹ « L'angoissante réalité consiste en ce que la vie quotidienne de l'être humain est ancrée dans un enlacement inexorable d'opposés : jour et nuit, naissance et mort, bonheur et malheur, bien et mal. On n'est même pas sûr que l'un puisse exister sans l'autre, que le bien puisse dépasser le mal ou la joie s'imposer sur la souffrance. La vie est un perpétuel champ de bataille. Cela a toujours été comme ça, cela sera toujours comme ça. Sans cela, notre existence toucherait à sa fin. (Jung) » (Zweig, et al., 1991, p. 164)

¹⁶² Pour approfondir le sens de la présence de l'*ombre* dans *Ainsi parlait Zarathoustra*, voir le chapitre *L'ombre* (dont on cite un extrait), qui fait partie de la Quatrième Partie du livre.

toi, j'ai porté atteinte à tout ce que mon cœur vénérât jadis, j'ai renversé toutes les bornes et toutes les images, j'ai poursuivi les désirs les plus dangereux, en vérité, j'ai frôlé tous les crimes. (...) La recherche de ma demeure, ô Zarathoustra, tu le sais bien, cette recherche a été mon affliction, qui me dévore. « Où est ma demeure ? » Je pose la question, je cherche, j'ai cherché mais je n'ai pas trouvé. Oh, être partout éternellement ; oh, être nulle part éternellement ; oh, éternel en vain ! » Ainsi parla l'ombre, et le visage de Zarathoustra prit un air hébété en l'écoutant parler. « Tu es mon ombre !, dit-il enfin avec tristesse. (...) toi, pauvre vagabond, rêveur ; toi, papillon épuisé !, veux-tu, ce soir, avoir un moment de répit et une demeure ? Monte alors dans ma caverne ! (...) Je veux courir seul, pour que de nouveau il y ait de la clarté autour de moi. Pour cela, je dois encore rester longtemps et joyeusement sur mes jambes. Mais ce soir, dans ma demeure, il y aura bal ! » ». (Nietzsche F. , Also sprach Zarathustra: Ein Buch für Alle und Keinen, 1891, pp. 55-59)

Dans ce passage du chapitre intitulé *L'ombre*, il est possible de constater bon nombre d'éléments faisant partie de la rencontre de *l'ombre* tels qu'ils apparaissent couramment dans les mythes, dans les contes de fées et, comme nous le verrons dans ce chapitre, dans le *cinéma-mythe*. On retrouve, en *l'ombre* du prophète, les caractéristiques essentielles à toute *ombre* : elle est méconnue et déniée (Zarathoustra non seulement ne la reconnaît comme sienne, mais il ne lui accorde aucune valeur et fuit en conséquence) ; elle fait peur lorsqu'on l'affronte (bien que l'aspect de *l'ombre* soit faible et peu menaçante, le prophète ressent, en l'affrontant, la peur qui l'envahit) ; elle possède un caractère inférieur (Zarathoustra dit à *l'ombre* : « Tu ne me plais pas », ce que *l'ombre* reconnaît comme de bon goût ; *l'ombre* est privée de demeure car le prophète la repousse) ; elle est inévitablement entrelacée avec l'être de Zarathoustra (elle le suit partout, s'alimente de ses expériences) ; elle est l'image inverse de *l'ego* (son aspect fantomatique s'oppose à la vitalité et à la volonté dont Zarathoustra fait preuve couramment) ; enfin, elle est liée au surpassement des interdits (« j'ai aspiré à tout ce qui est interdit, au pire, au plus éloigné »).

Cette description convient à l'exemplification de la rencontre de *l'ombre* ; or, il est une deuxième raison pour laquelle nous avons retenu le *Zarathoustra* de Nietzsche. Le prophète de *l'Übermensch* est présenté comme étant le destructeur de la morale traditionnelle et comme quelqu'un qui accepte et apprécie le mal, comme on peut le constater dans les passages suivants : « les bons et les justes m'appellent le destructeur de la morale » (Nietzsche F. , Also sprach Zarathustra: Ein Buch für Alle und Keinen, 1883, p. 97) ; « Celle-ci est ma troisième sagesse par rapport aux hommes : ne pas laisser votre peur me dérober le plaisir de contempler les méchants. Et je suis heureux de voir les merveilles que couve le soleil ardent : tigres et palmiers et serpents à sonnettes. Parmi les hommes, il y a aussi de beaux rejetons du soleil ardent, et beaucoup de choses sont à admirer chez les méchants. » (Nietzsche F. , 1883, p. 94). Cette rupture d'avec la morale traditionnelle ainsi que l'acceptation du « mal » (en particulier le « mal » à soi) sont indispensables à l'assimilation de son *ombre* à soi ; cette « acceptation du mal » intérieur s'avère indispensable pour pouvoir reconnaître et communier avec l'interdit qu'est représenté par *l'ombre* et accéder ainsi à ses capacités occultes.

« L'ombre représente un problème éthique, qui défie la personnalité du moi dans son ensemble car nul ne peut réaliser l'ombre sans trouver que c'est un gaspillage de décision morale. En effet, dans cette réalisation, il est question de reconnaître les traits obscurs de la

personnalité comme étant effectivement présents et réels. Cet acte est la base indispensable à toute connaissance de soi et, par conséquent, se heurte en général à une résistance importante. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: Aion: Researches into the phenomenology of the Self*, 1969, p. 8) Souvent, c'est la morale qui se charge de proscrire les traits négatifs, les traits bestiaux de l'*ombre* ; cette morale n'est pas compatible avec les idéaux d'un être humain complet tels l'individuation, la totalité, l'*Übermensch* car elle segmente et dissocie aussi bien la vie que l'être humain en catégories de mauvais ou bon. Contrairement à cette dissociation, l'assimilation de l'*ombre* cherche à réunir le « bon » et le « mauvais », le conscient et l'inconscient. Ainsi, il n'est possible que, ni le héros, ni l'homme intégral de l'individuation, ni même l'*Übermensch* (contrairement à Jekyll et Hyde) s'associent uniquement à un seul des pôles de cette morale : « le mot « surhomme » (...) désigne un individu à la constitution optimale, contrairement aux hommes « modernes », aux hommes « bons » et autres nihilistes. » (Nietzsche F. , *Ecce Homo: Wie man wird, was man ist*, 1908, p. 54)

Cette perspective –qui, comme chez Nietzsche, se rebelle contre une morale manichéenne– nous la retrouvons également chez William Blake, qui conçoit la morale comme une tentative de garrotter les *énergies* de l'être humain, et comme une scission de la vie. Nietzsche et Blake s'attaquent principalement à la morale traditionnelle liée au christianisme et critiquent la scission manichéenne en bien et mal qu'elle opère, tout en proposant d'aller au-delà de ces catégories afin de poursuivre un désir de totalité. Chez Nietzsche, ce désir est représenté par la figure de l'*Übermensch* ; chez Blake, il est exprimé dans ce passage :

« Toutes les Bibles ou codes sacrés sont à l'origine des erreurs suivantes :

1. L'idée comme quoi l'homme possède deux principes réels d'existence : un Corps et une Âme.
2. L'idée comme quoi l'Énergie, nommée Le Mal, ne prend sa source que dans le Corps ; la Raison, nommée le Bien, n'a sa source que dans l'Âme.
3. L'idée comme quoi Dieu tourmentera l'homme dans l'Éternité pour avoir suivi ses Énergies.

Or, les contraires suivants sont vrais :

1. L'homme n'a pas un Corps distinct de son Ame car, ce que l'on appelle Corps est une partie de l'Ame discernée par les cinq sens, les principales portes de l'Ame en cet âge.
2. L'Énergie est la vie unique et prend sa source dans le Corps ; la Raison, elle, est la limite ou circonférence périphérique de l'Énergie.
3. Énergie, Jouissance Éternelle. » (Blake, 1906, pp. 8-9)

Zarathoustra ne se laisse pas posséder par son *ombre*. Mais il la reconnaît et l'accepte ; il l'assimile métaphoriquement en l'invitant à venir chez lui : « Monte donc dans ma caverne ! Ce soir, dans ma demeure ! il y aura bal ! ». L'assimilation de l'*ombre* est la seule chose qui puisse faire avancer le héros dans sa quête de la totalité ; c'est la seule chose qui puisse ouvrir

les portes menant à une vie renouvelée, à un idéal comme celui de l'*Übermensch*, à quelque chose de « complet ». Au chapitre *Sur les îles bienheureuses*, Zarathoustra s'exclame : « Une ombre est venue jusqu'à moi ; la plus silencieuse et la plus légère des choses au monde, un jour, est venue jusqu'à moi ! La beauté du surhomme est venue jusqu'à moi sous la forme d'une ombre. Oh, mes frères ! Dorénavant, que m'importent les dieux ! » (Nietzsche F. , 1883, p. 8)

-Ombre et pathologie

Le déséquilibre entre l'*ego* et l'*ombre*, ou mieux, l'absence de prise de conscience de l'existence de l'*ombre* personnelle est, d'après les vues junguennes¹⁶³, un déclencheur du déséquilibre psychologique ainsi que de troubles de la personnalité. On peut aisément associer le déséquilibre *ombre-ego* à des pathologies telles que le trouble bipolaire, la paranoïa ou la schizophrénie, qui sont tous des troubles recelant des scissions entre des segments de la personnalité : « derrière tous les cas de personnalité multiple, il y a toujours l'ombre » (Zweig, et al., 1991, p. 21) Plus l'*ombre* est polarisée par rapport à la conscience, plus on risque qu'elle se manifeste violemment¹⁶⁴, comme la psychologie analytique l'a constaté dans *L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde* (ou dans *Faust* de Goethe), où la personnalité rationnelle de Jekyll était tellement portée vers la raison et demeurait tellement aveugle vis-à-vis des traits impulsifs de son *ombre* que, lorsqu'il se changea en Hyde, son *ombre* trouva en sa brutalité, en son animalité et son impulsivité une importante composante vitale vers laquelle il ne pouvait s'empêcher d'être attiré, et dont il avait longtemps détourné les yeux.

La métaphore par rapport à la pathologie et le déséquilibre relève du fait que lorsque tout ce qu'Hyde représentait parvint enfin à se manifester –du fait que cela avait été dénié pendant si longtemps et si fermement–, cela se passa d'une manière destructive et hors de contrôle, s'emparant de la personnalité de Jekyll et l'entraînant vers la frénésie destructrice. « L'enseignement à tirer dans le conte de Stevenson est donc qu'il ne faut pas dénier l'existence du contenu du sac puisque celui-ci développe au fur et à mesure sa propre personnalité parallèle, et un beau jour, celle-ci peut se présenter devant nous comme s'il s'agissait de *quelqu'un d'autre*. Si dans ce sac on jette la colère, par exemple, il est fort probable qu'un beau jour, elle se manifeste devant nous sous la forme et avec les mouvements d'un singe. Tout ce qu'on jette dans ce sac involue vers des étapes antérieures du développement. » (Zweig, et al., 1991, p. 7)

¹⁶³ « Jung démontra que le psychisme humain se compose de lumière et d'obscurité, d'une partie masculine et d'une partie féminine, ainsi que d'un nombre interminable d'opposés fluctuants qui génèrent un état de tension psychologique. Tout comme les Taoïstes, Jung ne prétendait nullement de résoudre cette tension par l'identification à un seul des pôles (...) car il savait parfaitement que surestimer ou développer de manière excessive un seul des aspects du psychisme constitue une dangereuse action unilatérale qui débouche le plus souvent sur la maladie physique, la névrose ou la psychose. » (Zweig, et al., 1991, p. 253)

¹⁶⁴ « Jung écrit : Les forces instinctives refoulées par l'homme civilisé sont beaucoup plus destructrices –et par conséquent, plus dangereuses– que les instincts de l'homme primitif, qui vit continuellement en rapport étroit avec ses traits négatifs. En conséquence, aucune guerre passée ne peut concurrencer –en ce qui concerne ses fléaux– les guerres qui frappent de nos jours les nations civilisées. » (Zweig, et al., 1991, p. 159)

Alors, si d'un côté, la prévalence de l'*ego* entraîne la génération d'une *ombre* d'une grande puissance (portant le risque de se manifester violemment), et de l'autre, se laisser engloutir par l'*ombre* anéantit la présence de l'*ego*, où donc trouve-t-on une relation entre l'*ego* et l'*ombre* s'avérant optimale ? Par rapport à cette question, il existe la difficulté à faire face aux traits négatifs de l'*ombre* et à les identifier comme siens en raison de la répugnance qu'ils pourraient inspirer. Selon Jung, le stade optimal se situe dans ce qu'il appelle la *tension des opposés*. « Dans la mesure où l'analyse met en évidence les « ombres », se produisent un dédoublement et de la tension dans les pôles opposés, lesquels cherchent une compensation à l'intérieur de l'unité, les symboles opérant en tant que médiateurs. La tension entre les extrémités atteint la limite du supportable lorsqu'on la prend au sérieux, ou que l'on est pris au sérieux par celle-ci. Le *tertium non datur* de la logique se conserve : on ne peut voir aucune solution. Lorsque tout se passe bien, il en surgit une spontanément de la nature. C'est alors, et seulement alors que cette solution s'avère convaincante. » (Jung, *Memories, Dreams, Reflections*, 1989, p. 335) Ainsi, à propos de Jekyll et de son déséquilibre, voilà que « son erreur principale ce fut de vouloir échapper à la tension entre les opposés qui se déployaient en son intérieur. (...) Le docteur Jekyll connaissait la dualité qu'il abritait en sa propre nature. (...) S'il avait approfondi dans la compréhension de ceci jusqu'à soutenir la tension entre les opposés, sa personnalité aurait pu continuer à grandir vers l'individuation. Or, Jekyll ne fut capable de soutenir cette tension, et opta pour avaler un breuvage lui permettant de continuer à être Jekyll et Hyde. (...) C'est ici que se situe la clé permettant de tenter de résoudre le problème concernant l'ombre. Jekyll commit l'erreur de vouloir échapper à la tension des opposés. Si l'on veut que notre propre drame par rapport à l'ombre se solde positivement, il nous faut être à même de soutenir la tension que Jekyll ne put supporter. » (Zweig, et al., 1991, p. 32)

Ainsi, la pathologie guette dès que l'équilibre entre l'*ego* et l'*ombre* se rompt, ou lorsque l'*ombre* est méconnue ou déniée tout à fait. Lorsque la crise surgit suite à la quête de l'équilibre, les symboles, selon Jung, font office de médiateurs, et c'est pourquoi l'*ombre* apparaît souvent dans des rêves ou que, cliniquement, le dessin de *mandalas* (qui constituent pour Jung des figures de l'équilibre et de la totalité) révèle le degré de l'équilibre *ego-ombre* d'un individu, à un moment donné. Il semble inévitable que, même s'il n'est pas question de pathologie, le processus d'assimilation de l'*ombre* soit accompagné d'une crise de la personnalité, car la réintégration d'une partie du contenu de l'*ombre* s'accompagne d'une transformation des valeurs, d'une réinterprétation des liens vitaux vis-à-vis d'autrui et vis-à-vis de notre propre psyché.

Ainsi, dans les films *ciné-mythe* où le conflit avec l'*ombre* est représenté, il est un moment où le héros entre fermement dans une période de crise qui menace d'ébranler son univers et les relations qu'il entretient avec celui-ci. Dans *Le sacrifice* (*Offret*, 1986), le protagoniste, Alexander, acteur à la retraite –par ailleurs, blasé du monde– plonge progressivement dans la dépression du fait qu'il ne trouve plus de sens à la vie ; suite à l'inattendue union sexuelle avec Maria, une « sorcière », Alexander non seulement guérit d'un cancer dont il souffrait, mais encore subit une transformation intérieure qui l'amène à repenser son rapport au monde, à rompre avec sa famille, et à brûler sa maison en guise d'acte symbolique. Au moment où il va provoquer l'incendie, le transformé apparaît revêtu d'un

peignoir portant un *taïjî tú* (symbole du *yin* et du *yang*) au dos (fig.69)¹⁶⁵. La rencontre d'Alexander et la « sorcière », bien que ressemblant à la forme *ánima-ánimus*, représente aussi, en quelque sorte, la rencontre avec son *ombre* puisque Maria, « la sorcière » –timide, humble, et portée à l'intuition– non seulement semble être l'antithèse de l'acteur –homme extraverti, raffiné et rationnel– mais encore elle appartient à un monde qu'Alexander ne connaît pas. Leur union conduit ce dernier à l'équilibre intérieur ; il semble toutefois inéluctable qu'il doive traverser une période de crise lors de la transformation, lors du processus d'individuation.



figure 69 (*Le sacrifice*, 02:10:28)

Dans *Le sacrifice*, la crise subie par Alexander, ainsi que la rupture d'avec son univers – toutes deux découlant du processus de transformation du personnage– sont évidentes : la crise amène le personnage à repenser ses rapports à la vie et à établir de nouveaux liens avec son être intérieur. Le rôle joué par la crise dans le processus d'intégration de l'*ombre*, on le retrouve aussi dans *Amer béton* (*Tekkon kinkurito*, 2006), lorsque Noir, avant sa rencontre avec le Minotaure, sombre dans la dépression et la folie. Dans *Perfect Blue* (*Pafekuto buru*, 1997) et *Black Swan* (2010), les protagonistes respectives subissent une crise de la personnalité proche de la schizophrénie –crise racontée à la manière d'un film à suspense– lorsque leur *ombre* commence à se manifester –par des irrptions dans leur vie de tous les jours– et à les saboter. Dans *Paprika* (*Papurika*, 2006), les rêves des usagers du DC Mini se matérialisent en *ombre collective* menaçant d'engloutir la réalité. Enfin, dans *Paranoia Agent* (*Môsô dairinin*, 2004), le « Gamin à la batte » attaque (et, paradoxalement, libère) des individus subissant des crises découlant de personnalités unilatérales.

¹⁶⁵ A propos de ce film, Tarkovski fait le commentaire suivant : «Aussi longtemps que je m'employai au scénario, je fus constamment préoccupé par l'idée de l'équilibre, du sacrifice, par l'acte de se sacrifier, par le yin et le yang de l'amour et de la personnalité. » (Tarkovski, 1989, p. 217)

-L'ombre et son rapport au mal¹⁶⁶ et au bestial : Le Kyuubi et Naruto

« En vérité, pour le mal aussi il y a de l'avenir ! Et le Sud le plus ardent n'a pas encore été découvert pour l'homme. Combien de choses sont appelées, d'ores et déjà, la pire des méchancetés, qui n'ont que douze pieds de largeur et trois mois de durée ! Et pourtant, un jour, viendront au monde des dragons majeurs. Car, pour que le surhomme ne manque de dragon, d'un surdragon digne de lui, pour cela beaucoup de soleils ardents doivent encore embraser l'humide forêt vierge ! Vos chats sauvages doivent d'abord se changer en tigres, et vos crapauds venimeux en crocodiles : car le bon chasseur se doit de faire bonne chasse ! Et en vérité, ô hommes bons et justes ! Beaucoup de choses il y a en vous qui font rire, et avant toute chose, cette peur que vous avez de tout ce qui jusqu'à présent a été nommé « démon » ! Vous êtes si étrangers à ce qu'il y a de grand en votre âme que le surhomme, à vos yeux, s'avérera redoutable dans sa bonté ! » (Nietzsche F. , 1883, pp. 94-95)

Comme il a été dit auparavant, le contact avec l'ombre implique un positionnement moral peu orthodoxe, qui amènerait à flirter avec la méchanceté, avec notre propre méchanceté ; d'ailleurs, si l'on considère le caractère « négatif » et sauvage de l'ombre, il n'est pas surprenant que celle-ci ait été identifiée le plus souvent au Mal ou à la figure démoniaque¹⁶⁷ ; Satan¹⁶⁸ même –et avec lui, d'autres figures malignes appartenant à d'autres religions– est souvent représenté avec des attributs bestiaux, féroces et sexuels, qui sont le propre de l'ombre. On constate que les représentations de l'ombre ont tendance à souligner son caractère méconnu, obscur, passionnel, sauvage, sexuel : « Voici mon doute à votre égard, et ma secrète dérision : je parie que mon surhomme, vous l'appellerez –démon ! » (Nietzsche F. , 1883, p. 95) Jung s'intéressa largement au caractère diabolique de l'ombre et au rapport entre bon nombre de pathologies (découlant de l'absence de contact avec celle-ci) et la possession diabolique, considérée comme un autre élément d'association au Mal ; en effet,

¹⁶⁶ « Selon Freud, il existe un antagonisme constant entre les malveillantes « pulsions de mort » (Thanatos) et les bienveillantes « pulsions de vie » (Eros), une sorte de duel se soldant toujours par la victoire du mal. Jung, pour sa part, employa le terme nietzschien d' « ombre » pour référer à la malveillance de l'individu. » (Zweig, et al., 1991, p. 181)

¹⁶⁷ « (Rollo) May nous rappelle que le concept moderne de *démon* dérive de l'ancienne notion grecque de *daimôn*, et emploie ce concept à l'élaboration de son modèle mythologique sur le daimônique : « Le daimônique est toute fonction naturelle –la sexualité, l'érotisme, la colère, la passion, le désir du pouvoir, par exemple– ayant le pouvoir de dominer sur la totalité de la personne. Le daimônique peut devenir un aiguillon stimulant la création ou bien un fléau ravageur, ou encore, très souvent, les deux à la fois. Mais, lorsque cette puissance fonctionne mal et qu'un fragment finit par prendre le contrôle de la personnalité toute entière, on subit alors une « possession daimônique », terme traditionnel par lequel la psychose a été nommée au cours de l'histoire. Il va de soi que le daimônique n'est pas une entité mais une fonction archétypique fondamentale de l'expérience humaine, une réalité existentielle » » (Zweig, et al., 1991, pp. 182-183)

« Aujourd'hui, Dionysos perdure parmi nous, dégradé, en la figure de Satan, le diable, la personnification du mal, qui a cessé d'être un dieu auquel l'on doit le respect et des offrandes, pour devenir une créature aux sabots, bannie et rejetée dans le monde des anges déchus. Marie-Louise von Franz admet les rapports existant entre le diable et l'ombre personnelle lorsqu'elle affirme : « De nos jours, le principe d'individuation est lié à l'élément diabolique car celui-ci représente la séparation d'avec le divin au sein de la totalité de la nature. Ainsi, les éléments perturbateurs –tels les affects, la pulsion autonome envers le pouvoir et autres– constituent autant de facteurs diaboliques qui dérèglent l'unité de notre personnalité ». » (Zweig, et al., 1991, p. XXII)

¹⁶⁸ « L'image traditionnelle du Diable –moitié homme, moitié bête– « dépeint exactement les traits les plus sinistres et grotesques de notre inconscient avec lequel nous n'avons jamais pris le contact, et qui, par conséquent, est toujours resté à son état sauvage originel. » » (Zweig, et al., 1991, p. 159)

lorsque l'*ombre* grossit démesurément (comme c'est le cas pour Jekyll), elle se manifeste comme s'il s'agissait d'une possession.

Dans le même ordre d'idées, il est possible de constater, dans bon nombre d'exemples de films que nous analyserons ici, que l'*ombre* est représentée par certains des attributs du malin, par des attributs sexuels, ou encore par des attributs propres aux animaux¹⁶⁹ : le « Gamin à la batte » prend, en se métamorphosant, une apparence d'ogre, griffes et crocs compris (fig.70) ; dans *Black Swan*, lorsque la protagoniste se change en cygne noir (incarnation de son *ombre* à elle), son corps prend des traits sauvages, semblables à celles d'un cygne (fig.71) ; le Minotaure, dans *Amer béton arbore*, en guise de visage, un crâne de taureau, et est doté d'une force physique colossale ; dans *Antichrist* (2009) l'un des attributs de la protagoniste est une libido très développée ; par ailleurs, elle prépare une thèse portant sur la sorcellerie.



figure 70 (*Paranoia Agent*, chap.12, 00:23:30)

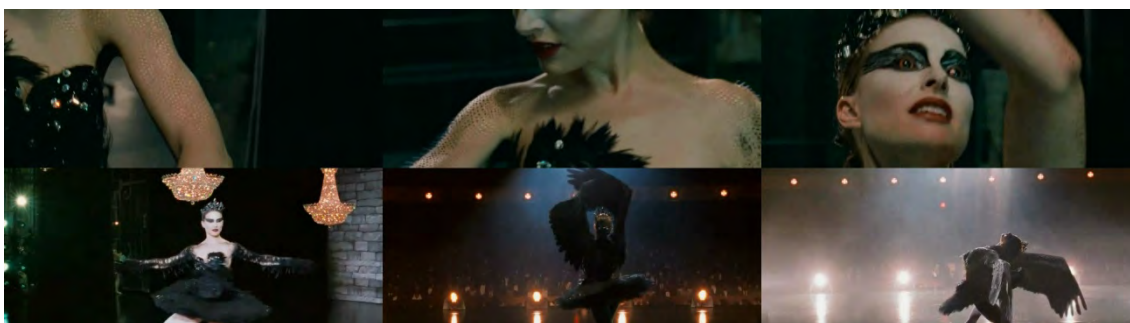


figure 71 (*Black Swan*, 01:35:56)

En raison de l'énorme puissance attribuée à ces figures démoniaques, l'affrontement de l'*ombre* est une épreuve qui suscite la peur et qui comporte un risque majeur du fait du

¹⁶⁹ « Le côté obscur ne constitue pas une acquisition évolutive récente, fruit de la civilisation et de l'éducation ; ses racines plongent, au contraire, dans l'*ombre biologique* qui a son siège dans nos cellules. Au bout des comptes, nos ancêtres animaux parvinrent à survivre grâce à leurs ongles et dents. Notre bête à nous – bien qu'elle reste en cage la plupart du temps – est toujours en vie. » (Zweig, et al., 1991, p. XXI)

caractère formidable et redoutable¹⁷⁰ de l'ennemi auquel on fait face. Or, cet ennemi, une fois affronté, compris et assimilé, devient une force affable, un allié, une source de forces inouïes, nécessaires à l'accomplissement des prouesses du héros. En guise d'exemple, on peut citer la série *Naruto: Shippûden* (2007)¹⁷¹ avec, comme personnage principal, un jeune apprenti ninja, Naruto, qui détient –scellé en son être intérieur– un énorme et puissant renard démoniaque à neuf queues, lequel avait attaqué son village natal –Konoha– alors que le jeune apprenti n'était qu'un nourrisson. Lors de cette attaque, le *Hokage* Minato, chef du village et père de Naruto, dans une ultime tentative visant à avoir raison de cette bête à neuf queues, décida d'offrir sa vie en sacrifice : il affronta la présence démoniaque, la maîtrisa et la scella en l'intérieur de son fils, nouveau-né, dans l'espoir qu'éventuellement, celui-ci fût capable de contrôler le pouvoir du Kyuubi, et de s'en servir à son profit. Naruto grandit donc en orphelin, repoussé des villageois de Konoha parce qu'en son intérieur il abritait la présence maligne qui avait causé la destruction du village ; or, à chaque fois qu'un grand danger se faisait sentir, une part de l'énergie, ou chakra, du Kyuubi se libérait de l'intérieur de Naruto dotant celui-ci d'une force surhumaine qui lui portait secours. Néanmoins, l'utilisation du chakra prêté par le Kyuubi comportait un danger : comme Naruto n'était pas capable de le contrôler tout à fait, plus

¹⁷⁰ « Les enseignements mystiques ne considèrent pas le diable comme étant un agent indépendant mais affirment plutôt la réalité de l'ombre intérieure et proposent des pratiques introspectives pouvant aider à la racheter. Dans l'Hindouisme et le Bouddhisme, le mal et l'ombre sont personnifiés par des représentations de dieux ou de démons auxquels on implore des bénédictions ou contre qui on se révolte. Ces forces intérieures, ou *rakshasas*, sont considérées comme étant des aspects de l'esprit du méditant, des divinités intérieures en colère représentant la jalousie, l'envie, l'avarice. Les traditions occultes traitent régulièrement l'ombre avec respect et tact car elle est une figure-clé que l'on ne peut ne pas prendre en compte. » (Zweig, et al., 1991, pp. 129-130)

¹⁷¹ Dans cette série d'animation, la relation entre des opposés est un thème récurrent : un axe narratif principal repose sur la relation Naruto-Sasuke à l'intérieure de laquelle le premier représente la création et la bonté, tandis que le second représente la destruction et la malveillance ; éventuellement, la relation Naruto-Gaara prendra une forme similaire quoique moins dramatique. Dans les deux cas, le héros, par l'intermédiaire de son opposé en tour, se heurte à son *ombre*, c'est-à-dire, se trouve face à ce en quoi il aurait pu se transformer. Dans la série, on voit également que l'opposition, l'affrontement acharné de Naruto et ses opposés Sasuko et Gaara est en fait le lien majeur de l'amitié. Nous aborderons le thème de l'opposition en tant qu'amitié lors de l'analyse d'*Amer béton*. Dans l'univers constitué par l'anime, le manga et les jeux vidéo japonais, l'*ombre* tient une place majeure. De manière schématique, il est possible d'affirmer qu'on la retrouve sous deux grandes formes que l'on peut nommer *conflit fraternel* et le *monstre intérieur*. Dans la première catégorie, sont englobées les œuvres où le meilleur ami du héros devient son pire ennemi (dans des cas moins fréquents, l'inverse peut se produire) ; ici, le lien entre les deux personnages est particulièrement intense et polyvalent. Dans la seconde catégorie, sont classées les réalisations dans lesquelles le héros, suite à une malédiction, abrite en son intérieur une entité (un monstre, un double) à la force et au pouvoir accrus ; cette entité, bien que de nature opposée à celle du héros, s'avère être une arme puissante (il est fréquent que le héros doive affronter cette force avant de la maîtriser tout à fait). Pour ce qui est du premier groupe, on peut citer les œuvres suivantes : *Berserk (Kenpû denki beruseruku)*, 1997 (Gattsu-Griffith) ; *Shigurui* (2007) (Gennosuke Fujiki-Seigen Irako) ; *Saint Seiya: The Lost Canvas (Seinto Seiya: The Lost Canvas - Meio Shinwa)*, 2009 (le chevalier de Pégase, Tenma-l'incarnation d'Hadès, Alone) ; *Neon Genesis Evangelion* (Shinji Ikari-Kaworu Nagisa, le septième ange) ; *Afro Samurai* (2007) (Afro-Jinno) ; *Dragon Ball Z (Dragon Ball Z: Doragon bôru zetto)*, 1989 (dans cette série animée, les ennemis du héros Goku : Piccolo, Vegeta et Bu-Ub deviennent ses alliés majeurs). Quant au second groupe, il y a : *Ergo Proxy* (Vincent Law-Ergo Proxy) ; *Le Château Ambulant* (Howl-sa transformation en oiseau monstrueux) ; *Dragon Ball (Dragon Ball: Doragon bôru)*, 1986 (Son Goku-le singe gigantesque) ; *Princesse Mononoké* (Ashitaka-la malédiction du sanglier) ; *Rurouni Kenshin (Rurôni Kenshin -Meiji kenkaku romantân)*, 1996 (Kenshin Himura-Hitokiri Battosai) ; *Wolf's Rain* (Kiba, Tsume, Hige, Toboe-les loups) ; *Elfen Lied (Erufen rito)*, 2004 (Lucy-Nyu) ; *Bleach* (2004) (Ichigo Kurosaki-le masque de hollow) ; *Darker than Black (Darker than black: Kuro no keiyakusha)*, 2007 (Hei-Shinigami noir)...

En ce qui concerne la série animée *Naruto : Shippûden* (2007), elle est à classer, tout comme le manga originel, dans les deux catégories. Ici, le schéma *conflit fraternel* n'est pas représenté que par un seul et unique duo car, si la relation Naruto-Sasuke tient la vedette, on a également les relations Naruto-Gaara, Kakashi-Obito, Hiruzen Sarutobi-Danzo Shimura, Hashirama Senju-Madara Uchiha. Pour sa part, le schéma *monstre intérieur* renvoie à la relation de Naruto et le Kyuubi.

l'énergie prêtée et le temps d'utilisation étaient importants, plus l'esprit du renard démoniaque minait la volonté de Naruto de telle sorte que le premier pouvait s'emparer tout à fait du chakra du second, tuer celui-ci et émerger sous la forme de la bête démoniaque qui avait jadis attaqué Konoha. Naruto décide alors de ne plus se servir de l'énergie du renard..... jusqu'au jour où il fait connaissance avec Killer Bee, un *jinchuuriki*¹⁷² vivant en parfaite harmonie avec une bête qu'il abrite en son intérieur –comme Naruto, sauf pour l'harmonie– et qui va jouer le rôle de maître du jeune ninja.

Dans les chapitres 243, 245, 246 et 247, nous assistons à l'entraînement suivi par Naruto pour apprendre à se concilier et à maîtriser la puissance du Kyuubi¹⁷³, les épreuves subies par le héros lors de cet entraînement coïncidant énormément avec les étapes du processus d'individuation. Vient le jour où Naruto doit affronter la bête démoniaque ; pour cela, il doit auparavant aller méditer au lieu dit « Cascade de la Vérité », site ayant la propriété de faire jaillir la véritable personnalité de ceux qui viennent y méditer. Naruto devra affronter et battre un adversaire qui fera son apparition sur les lieux ; cet opposant aux formes floues, et qui émerge des chutes d'eau s'avérera être le « moi véritable », l'*ombre* de Naruto, son aspect étant identique à celui du héros, sauf pour les yeux, qui sont noirs et rouges (*fig.72*).

OMBRE DE NARUTO : « Je suis le véritable toi. Le véritable toi qui existe au plus profond de ton cœur. (...) Ouais. Je suis la précieuse haine au fond de toi. Ton côté obscur! La seule différence, c'est que Kyuubi m'apprécie beaucoup. » *Naruto Shippuden*, chap. 243, 00:16:03



figure 72 (*Naruto Shippuden*, chap.243, 00:14:27)

Ce « moi véritable » du héros a un regard lui conférant une apparence maligne, celle-ci étant renforcée par le fait de son association au Kyuubi ; il manifeste également des

¹⁷² Appellation des ninjas qui, comme Naruto, portent une bête en leur intérieur.

¹⁷³ « Pour la plupart des gens, le côté obscur ou négatif de la personnalité reste inconscient. Par contre, le héros doit être capable de pressentir l'existence de l'ombre et le fait qu'il peut en tirer des forces. Il faut qu'il tombe d'accord avec ses forces destructrices pour devenir suffisamment terrible et vaincre ainsi le dragon. En d'autres mots, pour que l'*ego* puisse triompher, celui-ci doit d'abord maîtriser et assimiler son ombre. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 119)

sentiments qui ne sont pas observables chez Naruto : de la haine contre les villageois qui l'ont mis à l'écart dès sa naissance, de la rage, de l'amertume, des envies de puissance. Dans un premier temps, Naruto attaque de toutes ses forces ; peine perdue, la puissance des adversaires est à égalité et il s'avère impossible pour Naruto de vaincre son opposant par l'attaque, car celui-ci, étant son « moi véritable », connaît d'avance les techniques du jeune ninja et la manière de les déjouer. Faute de pouvoir se concilier cette entité lors de la première tentative, le héros interrompt sa méditation. C'est alors que Motoï, l'un de ses alliés, explique ce qui vient de se passer.

MOTOÏ : « Quand on s'assied devant la cascade et qu'on se concentre, on est capable d'entrer dans son propre subconscient. Et la cascade devient le miroir qui reflète celui qu'on est vraiment.

NARUTO : Un type exactement comme moi est apparu. Et il... c'était mon côté obscur. On était à égalité, et il n'a pas arrêté de m'attaquer avec la même force que moi. Nos techniques, notre style de combat, tout était identique. C'est un combat sans fin!

M : Tu dois le vaincre ou tu ne pourras pas contrôler le pouvoir du Bijuu¹⁷⁴. Je te l'ai dit. La Cascade de la Vérité n'est que la première étape. » *Naruto Shippuden*, chap. 243, 00:20:30

L'ombre de Naruto possède un autre attribut, plus subtil celui-là, qui la renforce en tant qu'émanation de l'inconscient : des lignes d'eau coulent sans cesse le long de son visage. Et c'est justement la présence de l'eau qui fait office ici, comme dans d'autres exemples que nous avons considérés, de miroir intérieur nous signalant que nous sommes face à l'immersion du héros dans les profondeurs de son inconscient ; les flots de la Cascade de la Vérité entourent entièrement Naruto de telle sorte que seul un minuscule cercle de terre sert de support à la méditation ; de même, lorsque Naruto prend contact avec le Kyuubi, on voit des ondes d'eau faisant la transition vers l'inconscient où demeure la bête. Dans la pensée orientale, il est fréquent que l'eau incarne la fluidité de l'esprit, comme dans l'introduction de *Go Rin No Sho* de Miyamoto Musashi, où le shugyosha explique: « Ici, l'eau symbolise la fluidité de l'esprit, cette capacité à s'adapter, quelle que soit la taille, à n'importe quelle forme ». Sur un registre poétique, l'eau coulant sur le visage de l'ombre de Naruto se changera éventuellement en larmes de rédemption au moment où le jeune ninja, lors de leur deuxième rencontre, se rendra compte qu'il ne lui est pas possible de vaincre son opposant, et que, le seul moyen de surmonter l'épreuve est de l'accepter et de l'intégrer à sa personnalité.

NARUTO : « Essayer de te vaincre par la force ne marchera pas, parce qu'on a les mêmes attaques.

OMBRE DE NARUTO : T'arriveras pas non plus à me chasser. Je te connais mieux que quiconque.

N : Alors... tu sais déjà.

¹⁷⁴

Dans l'univers de Naruto, catégorie de bêtes à laquelle appartient le Kyuubi.

O : Quoi donc?

N : Ce que j'ai décidé tout à l'heure. (...)

O : Tous les habitants du village essaient de t'enjôler. Ils ne pensent pas ce qu'ils disent. Ils nous mentent depuis le début. À faire des règlements et nous traiter comme des parias! Tu ne t'en souviens pas? C'était dur et douloureux. Je suis le seul qui te comprendra jamais! Ne fais confiance à aucun villageois!

N : Ouais... les villageois sont importants, mais je dois d'abord faire confiance à quelqu'un d'autre. Je dois croire en moi-même. Je dois croire en ce moi auquel les villageois font confiance.

O : Pourquoi? Après tout ce qu'ils nous ont fait endurer? (...) Est-ce que tu me considères comme un fardeau? Qu'est-ce que je représente pour toi?

N : Je suis devenu fort parce que tu existes. Grâce à toi, je suis arrivé jusque-là.

O : Et? Qu'est-ce que... Qu'est-ce que je suis censé faire maintenant?

N : C'est facile! Tu deviens simplement moi, puisque que tu es moi. Merci pour tout. Tout ira bien maintenant. » *Naruto Shippuden*, chap. 245, 00:04:29



figure 73 (*Naruto Shippuden* , chap.245, 00:08:05)

Sur ces mots, folle de rage, l'ombre du héros attaque de nouveau ; or, Naruto, au lieu de riposter, reste immobile et accueille son « moi véritable » dans une étreinte effusive. L'ombre, abasourdie, se laisse aller dans les bras du jeune ninja ; un plan montre le visage

stupéfait de *l'ombre*, sur lequel l'eau qui le couvrait s'est changée en larmes. Le plan suivant, un contre-champ, montre symétriquement le visage de Naruto ; sur le plan visuel, le héros et son *ombre* s'intègrent dans l'étreinte : les yeux rouge et noir du « moi véritable » de Naruto se métamorphosent et deviennent bleus, la couleur des yeux du héros. Ainsi, *l'ombre* n'est plus *l'alter ego* ; désormais, elle fait partie de la conscience du héros, elle a été rachetée et assimilée. Ceci étant accompli, *l'ombre*, qui reste toujours dans les bras du héros, commence à s'effriter jusqu'à ce qu'elle disparaisse (*fig. 73*). Le processus d'intégration est achevé¹⁷⁵.

« Etant donné que (*l'ombre*) représente avant tout l'inconscient personnel, et que, par conséquent, son contenu peut aisément passer à l'état conscient, cette plus grande transparence et réalisabilité la différencie du couple animus-anima, lequel est visiblement plus éloigné de la conscience, de sorte que, dans des conditions ordinaires, il peut rarement, voire jamais, être actualisé. Il suffit donc d'un peu d'autocritique pour que *l'ombre* soit susceptible de devenir transparente, sans difficulté majeure, dans la mesure où elle est de nature individuelle ; or, lorsqu'elle apparaît en tant qu'archétype, elle présente les mêmes difficultés que l'animus et l'anima. Autrement dit, il est plausible que tout individu reconnaisse en lui le mal relatif propre à sa personne ; en revanche, être en vis-à-vis avec le mal absolu constitue une expérience aussi inhabituelle qu'ahurissante. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: Aion: Researches into the phenomenology of the Self*, 1969, p. 10) On peut avancer, ce texte de Jung à l'appui, que *l'ombre* que Naruto a intégré lors de cette épreuve est une *ombre* personnelle, un préambule précédant la rencontre du Kyuubi, lequel est plus conforme à *l'ombre* de l'inconscient collectif du fait que celle-ci n'est pas constituée réellement par les caractéristiques refoulées et inconscientes de Naruto, mais plutôt par celles de tous les habitants du village. D'autre part, le Kyuubi a une forme bestiale qui incarne le caractère sauvage que l'on prête d'ordinaire à *l'ombre*. Le Kyuubi est lui aussi imprégné d'un élément historique, présent bien avant la naissance du héros. Seul un héros majeur sera capable de se la concilier, un héros qui aura préalablement atteint la totalité du *Selbst* ; pour cela, Naruto devra encore intégrer une autre force de son inconscient : *l'anima*, ce trait *archétypique* du féminin, qui fait office de pont reliant l'inconscient personnel et l'inconscient collectif. Après la rencontre de *l'ombre*, l'assimilation de *l'anima* est également nécessaire à la réalisation du *Selbst*. Jung pensait que « si la rencontre avec *l'ombre* est l'épreuve qui rend l'apprenti ouvrier, la rencontre avec *l'anima* est celle qui rend l'ouvrier contremaître » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: The Archetypes and the Collective Unconscious*, 1969, p. 29) Dans cet ordre d'idées, lorsque Naruto a assimilé son *ombre*, son maître, Killer Bee, s'adresse à Yamato, le protecteur de Naruto en ces termes :

KILLER BEE: « C'est trop tôt pour fêter ça, ducons, pauvres cons. » *Naruto Shippuden*, chap. 245, 00:09:24

Bee trouve que Naruto est prêt pour affronter le Kyuubi, si bien que maître et disciple traversent les Cascades de la Vérité et s'engagent dans un temple caché à l'intérieur duquel, dans une pièce sans temps ni espace, isolée de tout (passant, symboliquement, du monde des

¹⁷⁵ « Il est impossible d'avoir raison de ceux que l'on appelle diables et démons en les détruisant ; il faut, au contraire, les accepter et assimiler ce qu'ils représentent vis-à-vis de nous-mêmes et de notre vie quotidienne. » (Zweig, et al., 1991, p. 183)

formes de l'inconscient personnel à celui des formes de l'inconscient collectif), Naruto médite de nouveau pour aller à la rencontre du Kyuubi.



figure 74 (*Naruto Shippuden*, chap., 245, 00:17:01)



figure 75 (*Naruto Shippuden*, chap.245, 00:17:16)



figure 76 (*Naruto Shippuden*, chap.246, 00:01:27)

KILLER BEE: « Entre, ferme les yeux et concentre-toi. Comme à la cascade. Et tu rencontreras ton Bijuu. » *Naruto Shippuden*, chap. 245, 00:15:10

Le jeune ninja accède, par la méditation, à l'intérieur de son inconscient, des ondes d'eau faisant office de transition entre le monde extérieur et le monde intérieur. La couleur sépia, qui domine, représente une différence du niveau de réalité (*fig.74*) soulignant de la sorte que nous sommes au cœur de l'inconscient de Naruto ; on y voit le Kyuubi enfermé dans une cage protégée par un sceau magique (*fig.75*). Killer Bee guide son disciple dans l'entreprise. Il lui dit :

KILLER BEE : « Naruto, tu m'impressionnes vraiment. Les règles sont simples, tu le vois maintenant. Accueille Kyuubi dans ton subconscient, puis enlève le sceau. » *Naruto Shippuden*, chap. 245, 00:17:06

Naruto, debout devant la cage, lance ces mots à la bête :

NARUTO : « Hé, le regard mauvais, comme d'habitude.

KYUUBI : Naruto... enfoiré.

N : Qu'est-ce qu'il y a?

K : Où est passé le véritable toi? Je ne sens pas sa présence.

N : Je suis là... juste devant toi !

KILLER BEE: Tu as conquis la haine. Mais reste concentré, fais de ton mieux! Kyuubi est une masse de vraie haine. » *Naruto Shippuden*, chap. 245, 00:17:18

Flottant dans les airs, Naruto s'élève jusqu'à ce qu'il atteigne le sceau retenant le Kyuubi, le retire, libérant ainsi la bête démoniaque qui –réalisant que Naruto essaie de la mettre sous son contrôle– attaque le héros. Avec l'aide de Killer Bee, Naruto fait face au Kyuubi et commence à fusionner son chakra à lui –bleu– à celui de la bête –rouge– ; en absorbant ce dernier, Naruto prend contact avec la haine dont cette *ombre collective* est composée, ce qui entraîne l'apparition, en son intérieur à lui, des voix revendiquant la haine, la douleur, la mort. (*fig.76*)

VOIX : « La haine, la souffrance. Je veux tuer... Au secours ! Je déteste ça ! Ça ne marchera pas, de toute façon ! Je me vengerai !

NARUTO : Qu'est-ce que c'est ? » *Naruto Shippuden*, chap. 246, 00:01:33

La volonté du Kyuubi, et toutes les impulsions charriées par celle-ci submergent Naruto, qui commence à perdre du terrain. Lui-même se reconnaît dans cette *ombre collective*, les traits de son *ombre* personnelle jaillissant de nouveau, menaçants ; ce déséquilibre déclenche une transformation : son œil gauche devient, de nouveau, rouge foncé (*fig.77*).

KYUUBI : « Tu ne peux pas contrôler mon pouvoir! Tu n'es qu'une petite partie de ma haine !

VOIX : C'est lui? Dégage! Personne ne respectera jamais quelqu'un comme toi!
¡Dégage! Dégage! Dégage ! Va-t'en ! » *Naruto Shippuden*, chap.246, 00:02:17



figure 77 (*Naruto Shippuden* , ch.246)



figure 78 (*Naruto Shippuden*, ch.246, 00:07:33)

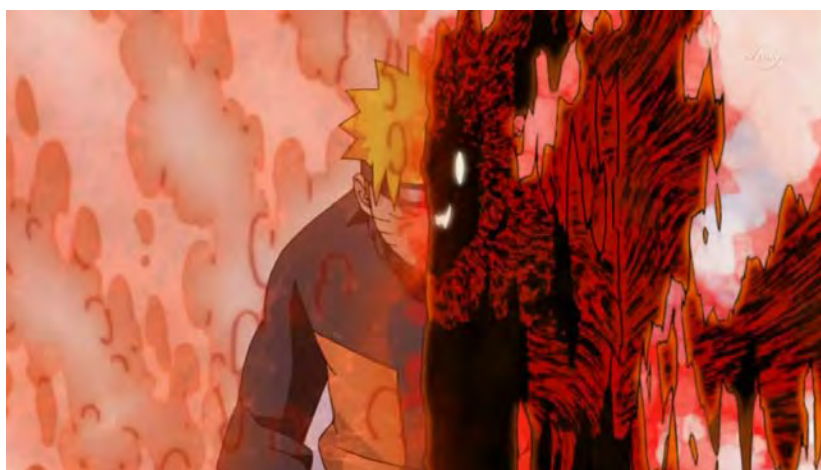


figure 79 (*Naruto Shippuden*, ch.247, 00:01:40)

Accablé par ces voix et par la haine dont cette *ombre* est porteuse, l'apparence extérieure de Naruto change aussi –sa moitié gauche commençant à céder au chakra du

Kyuubi (*l'ombre collective*) – et finit pas se changer en un renard humanoïde. Une force propice intervient alors pour empêcher *l'ombre collective* de prendre le dessus sur Naruto ; elle enchaîne le Kyuubi et amène le héros en lieu sûr :

KUSHINA : « Tout va bien, tu peux rester ici. Naruto.

NARUTO : Comment tu connais mon nom ? » *Naruto Shippuden*, chap. 246, 00 :02 :56

C'est sa mère, Kushina, que Naruto n'avait pas connue. Des années auparavant, lorsque le hokage Minato scella le Kyuubi en l'intérieur de Naruto, il y enferma aussi les derniers restes du chakra de Kushina –qui était mourante– afin que, lorsque leur fils devrait affronter le Kyuubi, Kushina puisse le secourir. L'apparition de Kushina stoppe net la transformation de Naruto en Kyuubi, ramenant son œil gauche à la normalité. Kushina immobilise la bête et raconte à Naruto les événements qui se déroulèrent lorsque le Kyuubi attaqua le village, ainsi que la manière dont elle-même et Minato se sacrifièrent afin de sceller le Kyuubi en l'intérieur de leur enfant, et le protéger de la sorte. Ainsi, la mère, inconnue du héros, s'incarne comme l'image *archétypique* du féminin : *l'anima*, que celui-ci doit intégrer afin d'atteindre la stature lui permettant d'affronter et d'assimiler *l'ombre archétypique*. « L'ombre, l'anima et le vieux sage apparaissent personnifiés lors de l'expérience directe. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: The Archetypes and the Collective Unconscious*, 1969, p. 37) L'union du héros à son *anima* est ici l'union à l'amour maternel. Sur le plan visuel, cette intégration de *l'anima* aux forces du héros est présentée aussi par un contre-champ, réalisé au moyen d'un travelling pivotant autour des personnages (*fig.78*), soulignant ainsi, d'une part, l'union de la mère à son fils, et, d'autre part, l'union du héros à son *anima* ; le tout dans une prise de vues analogue à la scène de l'union dans *La princesse et le guerrier (Der Krieger und die Kaiserin*, 2000).

L'affrontement du Kyuubi, à l'instar du processus d'individuation, est un processus progressif lors duquel le héros intègre petit à petit les forces oubliées de son inconscient jusqu'à atteindre la totalité. Pour pouvoir rencontrer son *anima*, il a fallu d'abord que Naruto affronte son *ombre* ; cette intégration étant accomplie, *l'anima* apparaît en tant que force favorable. Puis, avec l'aide de celle-ci, le héros est à même de faire face à *l'ombre collective*, atteignant ainsi un nouvel état psychologique : la totalité du *Selbst*. Sous ce rapport, Jung écrit : « Je tiens à souligner que l'intégration de l'ombre, c'est-à-dire, la compréhension consciente de l'inconscient personnel, représente la première étape du processus analytique faute de lequel la connaissance de l'anima ou de l'animus est impossible. L'ombre ne peut être actualisée qu'à travers la relation d'affrontement avec un autre, alors que l'animus ou l'anima ne peuvent l'être que par l'intermédiaire de la relation au sexe opposé, car ce n'est que dans ce contexte qu'opèrent leurs projections. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: Aion: Researches into the phenomenology of the Self*, 1969, p. 22) Dans l'exemple de l'affrontement entre Naruto et le Kyuubi, bien qu'il s'agisse du déroulement d'une série centrée sur les combats physiques, il est évident que la croissance du héros est avant tout un processus psychologique. Si cela n'était pas évident, il suffirait de rappeler que tous ces combats –qui, bien plus que l'entraînement physique, amènent Naruto dans un nouvel état– n'ont lieu que dans l'esprit du héros. L'action et le conflit se déroulent au niveau inconscient, tandis que,

dans le monde « réel », le héros reste immobile, plongé dans la méditation. Dans le monde réel, apparemment, rien ne se passe.

KUSHINA : « Je t'aime.

NARUTO : Qu'est-ce qui se passe? Je me sens si... calme.

K : Je t'aime.

N : Je me sens si heureux.

KYUUBI : Sois maudite, Kushina! » *Naruto Shippuden*, chap. 247, 00:01:16

Une fois que le dialogue avec l'*anima* a été entamé et que les dons que celle-ci représente ont été acquis, Naruto reprend du poil de la bête et prend le dessus sur le chakra rouge du Kyuubi, exorcisant ainsi, dans le monde réel, sa moitié gauche de renard démoniaque. (fig.79)

Aidé de Kushina, le héros s'attaque de nouveau au Kyuubi, réussissant cette fois à assimiler une bonne part du chakra de la bête démoniaque sans être soumis par la haine et en l'intégrant à son propre énergie (fig.80). L'intégration d'une part de l'*ombre collective* entraîne, chez le héros, un changement de son aspect, ce qui indique que, sur le plan psychologique, il a atteint une nouvelle stature : Naruto semble dégager de la lumière et du chakra sous forme de flammes, des lignes noires et abstraites longeant son corps (fig.81). Pour sa part, le Kyuubi a changé d'aspect, lui aussi ; désormais, il est un renard famélique, quoique toujours très puissant ; Naruto n'a aucun mal à le soumettre et à le sceller de nouveau. Le Kyuubi, qui était auparavant une force destructrice, redoutable et démoniaque, deviendra, pour le héros, un allié vital qui intégrera progressivement la conscience de celui-ci. Le combat s'est déroulé sur le plan psychologique ; toutefois, de retour dans le monde réel, le héros garde la force et la puissance soutirées au Kyuubi. Cette force et cette puissance sont représentées par l'aspect lumineux du héros ; cette forme transcendante l'incarne comme un héros du *Selbst*, ce dernier ayant intégré l'*ombre personnelle* et l'*anima*, et affronté l'*ombre collective*.

La rencontre du Kyuubi et de l'*ombre personnelle*, c'est la rencontre de deux figures au caractère démoniaque, stigmatisées, détestées et qui inspirent la peur ; l'*alter ego* est redouté par Naruto, alors que le Kyuubi, l'est par les villageois. Lorsque le héros, en descendant dans les profondeurs de son esprit, s'attaque à ces figures malignes et les intègre, il réalise que ces démons représentent des forces et des traits de son être qui, bien que dans un premier temps semblent être des ennemis, lui offrent leur soutien et leur force, le sacrant héros et le rapprochant de la totalité psychologique. L'*alter ego*, une fois intégré, perd sa capacité de provoquer la peur, et le Kyuubi, une fois qu'on se l'est concilié, est porteur de lumière. Paradoxalement, le feu et la lumière couvrant le corps du Naruto transcendant ne surgissent qu'après l'affrontement et de la haine et de l'obscurité du Kyuubi. Un élément mis en relief dans la série est le fait que Naruto, bien qu'il se transforme progressivement en héros « bienveillant », il ne tourne jamais le dos au mal, au marginal, à ce qui est décrié puisqu'il ne renie jamais ni sa méchanceté personnelle ni ses amis Sasuke et Gaara.



figure 80 (*Naruto Shippuden*, chap.247, 00:03:45)



figure 81 (*Naruto Shippuden*, ch.247, 00:04:09)

D'une certaine manière, lorsque le héros concilie la lumière et l'obscurité, le bien et le mal, non seulement il atteint un nouvel état psychologique mais il rachète aussi les deux opposés de sa polarité ; ce qui importe, ce n'est plus d'être « bon » ou « mauvais » mais d'atteindre la totalité où ces pôles s'étiolent en tant que pôles antagoniques. Dans le cas de Naruto, il est possible d'affirmer que s'il atteint la stature de héros, c'est grâce au fait qu'auparavant, il a connu la défaite, le rejet et l'obscurité. « Jung pensait que Dieu, le Dieu vivant ne peut être rencontré que là où on veut regarder le moins, en l'endroit où on se refuse de chercher. Ce Dieu-là reste occulte en notre obscurité et en notre ombre, entrelacé avec nos blessures et nos complexes, inséré dans nos pathologies. D'un autre côté, le Dieu de la Croyance, le Dieu qui n'a rien à voir avec la création et la vie quotidienne, le Dieu étranger à nos imperfections mondaines ne fait que fournir une excuse pour rester éloignés des facettes les plus complexes de l'existence humaine. L'alchimie est un processus qui nous donne l'occasion d'extraire le Dieu vivant des traits les plus corrompus de l'existence. Or, ce processus ne peut commencer que lorsque nous avons reconnu notre corruption, une corruption qui est là, implicitement ou explicitement. Il suffit de nous borner à cette reconnaissance, d'admettre son existence en nos actions, en nos fantaisies, en nos désirs les plus intimes, et en nos moments les plus occultes. » (Zweig, et al., 1991, p. 228)

« Un jour pourtant viendront au monde des dragons majeurs. Car pour que le surhomme ne manque pas de dragon, le sur-dragon, le seul qui soit digne de lui : pour cela, beaucoup de soleils ardents doivent encore embraser l'humide forêt vierge! Vos chats sauvages devront d'abord se changer en tigres, et vos crapauds venimeux en crocodiles : car le bon chasseur se doit de faire bonne chasse ! » (Nietzsche F. , 1883, pp. 94-95)

-Les représentations de l'ombre : William Wilson et L'Empire des lumières

« Au long de l'histoire, l'ombre est apparue à l'imagination de l'être humain sous des aspects très divers, par exemple, un monstre, un dragon, Frankenstein, une baleine blanche, un extraterrestre ou bien quelqu'un d'aussi infâme qu'il nous est difficile de nous reconnaître en lui, et que nous repoussons comme s'il s'agissait de la Gorgone. L'une des finalités principales de la littérature et de l'art a été celle consistant à montrer le côté obscur de la nature humaine. » (Zweig, et al., 1991, p. XX)

Nous avons vu l'étroit rapport de l'ombre avec le mal et la bestialité ; ce rapport détermine en grande partie les caractéristiques des représentations de l'ombre. Par ailleurs, dans les mythes et dans la culture traditionnelle, l'ombre est un personnage bien connu, représenté sous diverses formes. Sans souci d'exhaustivité, nous réviserons quelques unes des formes courantes de représentation de l'ombre. Un bon point de départ de cette révision est le rêve qui amena Jung à prendre conscience de la présence de l'ombre, en l'occurrence, son ombre propre. « Je fis un rêve inoubliable qui m'épouvanta et me stimula à la fois. Il faisait nuit en un lieu inconnu, et je peinais à avancer contre un puissant ouragan. Et puis le brouillard embrassait tout. Je tenais à la main une petite lumière que je protégeais de mes deux mains car elle menaçait de s'éteindre. Or, tout dépendait de ce que je maintienne cette petite lumière allumée. Soudain, j'eus le sentiment que quelque chose me poursuivait. Je me retournai et vis une énorme figure noire qui avançait derrière moi. Mais je réalisai en même temps –malgré mon épouvante– que je devais sauvegarder ma petite lumière, quels que fussent les dangers au milieu de la nuit et de l'ouragan. En me réveillant, je compris aussitôt : c'était le « Spectre de Brocken », ma propre ombre dans le brouillard, tourbillonnant, las de la petite lumière que je portais devant moi. Je savais aussi que la petite lumière, c'était ma conscience : c'est la seule lumière que j'aie. Ma propre connaissance est le seul et le plus précieux des trésors que je possède. Certes, elle est infiniment petite et fragile, comparée au pouvoir des ténèbres ; mais, au bout du compte, c'est une lumière, ma propre lumière. » (Jung, *Memories, Dreams, Reflections*, 1989, pp. 87-88) Dans ce rêve, cette ombre est représentée avec les attributs que l'on retrouve dans toute représentation de l'ombre: sa taille est énorme, elle est enveloppée de ténèbres, ses formes ne sont pas tout à fait nettes.

En observant la récurrence et le symbolisme de l'ombre dans des mythes, dans la littérature et dans d'autres manifestations, Jung commença à la considérer comme l'une des figures archétypiques les plus courantes. « En dehors des limites imposées au psychologue en raison de sa spécialité, ces figures sont compréhensibles de tous ceux qui ont des connaissances en mythologie comparée. Il ne leur est pas difficile de reconnaître en l'ombre le représentant hostile de l'obscur monde souterrain dont la figure possède des traits universels. La syzygie est immédiatement interprétable comme étant le modèle psychique de tous les

couples divins.» (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: Aion: Researches into the phenomenology of the Self*, 1969, p. 34)

Des représentations courantes de cette figure *archétypique* apparaissent souvent sous la forme de l'*alter ego*, le double, le monstre intérieur, le *nahual*, le *doppelgänger*, le gémeau opposé, et même, au sens strict, sous la forme d'une ombre. Dans d'autres cas moins évidents, l'ennemi du héros, le roi méchant ou le monstre tyran peuvent être l'*ombre* du héros. Nous retiendrons ici quelques exemples remarquables de représentation de l'*ombre*.

Dans *William Wilson* d'Edgar Allan Poe, William, le protagoniste –grand amateur de luxes, frivole et sans scrupules– fait la connaissance, au collège, d'un garçon avec qui il a en commun la date de naissance, un physique presque identique, et le nom ; le seul trait évident distinguant ce garçon du vrai William est le fait que lorsqu'il parle, il le fait en murmurant. Dans son enfance, William dépasse aisément son sosie dans toutes les activités, quelle que soit leur nature –à cette époque, William n'assume pas le garçon comme son double mais plutôt comme un enfant lui ressemblant étonnamment par pure et simple coïncidence–. Une fois la connaissance réciproque établie, le double ne quitte pas d'une semelle William, et ce tout au long de sa vie ; partout où il va, il le sabote, frustrant ses projets, notamment les plus pervers et les plus fourbes, chose courante chez William. Avec le temps, les apparitions du double amènent William à éprouver un sentiment d'impuissance et de détresse vis-à-vis de son *alter ego* ; ce sentiment se change vite en un désir de vengeance. Lors d'un carnaval en Italie, William rencontre de nouveau son double ; tous deux portent le même déguisement. Hors de lui et fou de rage, le premier fonce sur son *alter ego*, le poignardant de plusieurs coups ; ensuite, comme s'il s'agissait de son propre reflet dans un miroir, William voit son double, blessé et couvert de sang, s'approcher de lui ; le double, d'une voix identique de celle de William, et qui n'est plus murmurante, prononce ces mots : « –Tu as vaincu, et je succombe. Mais dorénavant tu es mort aussi, –mort au Monde, au Ciel et à l'Espérance ! En moi tu existais, –et vois dans ma mort, vois par cette image qui est la tienne, comme tu t'es radicalement assassiné toi-même ! » (Poe, 1865, p. 51)

Comme dans bon nombre de cas où il est possible de suivre la trace de la présence de l'*ombre*, dans ce texte de Poe, la scène finale, par l'intermédiaire de la révélation de l'image spéculaire et par les paroles du double, met en relief le drame du rapport –inévitabile et bilatérale– avec l'*ombre*. La mort de cette dernière, l'anéantissement des qualités qu'elle portait en elle –en l'occurrence, des qualités d'empathie qui freinaient les excès de la personnalité polarisée et égoïste de William– est aussi le meurtre d'un trait fondamental, négligé et banni, de la psyché du protagoniste. Les qualités incarnées par le double, c'est-à-dire par l'*ombre*, revendiquaient inlassablement leur place et émergeaient –tentant d'éviter les ravages occasionnés par une personnalité unidimensionnelle– malgré les efforts de William pour les étouffer ; les apparitions du double, ainsi que le fait que celui-ci suive William partout, ressemblent énormément aux « appels au secours » inconscients que notre *ombre* envoie à notre conscience : symboles à l'intérieur des rêves, actes incompréhensibles, etc. ; autant d'« appels au secours » qui échappent complètement à notre contrôle comme les actes de sabotage du double.

Sous cette perspective psychologique, il est remarquable que William ne reconnaisse son double comme étant identique à lui que lorsqu'advient le moment fatidique où il le tue ; auparavant, William ne le voyait que comme quelqu'un lui ressemblant étonnamment, et qui cherchait à le saboter. L'absence de reconnaissance, ainsi que le déni, font obligatoirement partie du contact avec l'*ombre*, comme on l'a vu à propos de Zarathoustra, et comme cela est avéré par de nombreux cas dans la psychologie analytique.

Un trait narratif du texte de Poe, qui pourrait être mis à profit pour souligner la valeur de l'allégorie dans le *ciné-mythe*, est l'emploi de l'élément fantastique. Dans *William Wilson*, la logique des événements ne répond pas à des situations rationnelles ou entièrement explicables ; qui plus est, la plupart d'entre elles s'avèreraient absurdes et incroyables. Par exemple, Poe ne semble pas se donner la peine d'essayer d'expliquer les motivations et les moyens mis en œuvre lors de chaque apparition du double, celui-ci ayant d'ailleurs une parfaite connaissance de la situation, et apparaissant au moment précis pour saboter les projets de William, nonobstant que ce dernier parcourt l'Europe, tentant de fuir ; d'autre part, leur ressemblance est un fait peu vraisemblable. Cette licence consistant à « altérer » et dépasser la réalité factique, propre à l'imaginaire, n'est pas que le goût pur et simple de l'élucubration ; elle répond souvent à la logique de la réalité intérieure, et devient cohérente lorsqu'on la considère sous une perspective imprégnée des vues psychologiques. Ainsi, le texte en question n'est pas purement fantastique ; il va plus loin en dressant le portrait fidèle de la réalité intérieure du conflit avec l'*ombre*. Dans le cas du *ciné-mythe*, le niveau de l'argument sert souvent essentiellement de structure générale tandis que ce qui s'avère plus révélateur – constituant, en passant, un élément récurrent dans le *ciné-mythe* – est le niveau non-narratif du film, c'est-à-dire, les relations entre les symboles au sein de l'œuvre cinématographique. Or, bon nombre de films appartenant à cette catégorie – du fait qu'ils sont saisis dans la plupart des cas sous la perspective dominante actuelle dans le cinéma, à savoir, celle qui consiste à subordonner le film à l'argument – sont le plus souvent incompris et repoussés. L'approche dans le *ciné-mythe* tend à se détacher de cette perspective dominante en mettant en relief la valeur des symboles et leurs interrelations.

Lu sous une perspective psychologique, *William Wilson* apparaît comme un récit de l'*ombre*. De même, dans la littérature, on trouve d'autres exemples remarquables dans lesquels il est possible de suivre la trace du rôle majeur de l'*ombre* : *La Belle et la Bête*, conte populaire européen, *Frankenstein ou le Prométhée moderne* (*Frankenstein; or, The Modern Prometheus*) de Mary Shelley, *Faust* de Goethe, *Les Élixirs du Diable* (*Die Elixiere des Teufels*) de E.T.A. Hoffman, *L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde* (*Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*) de Stevenson, *L'Ombre* de Hans Christian Andersen, *L'étrange histoire de Peter Schlemihl ou l'homme qui a vendu son ombre* d'Adelbert von Chamisso, *Au cœur des ténèbres* (*Heart of Darkness*) de Joseph Conrad, *Le Sorcier de Terremer* (*A Wizard of Earthsea*) d'Ursula K. Le Guin, *Au bout du labyrinthe* (*A Maze of Death*) de Philip K. Dick, ou encore *Ça* (*It*), *Carrie* et *Shining*, *l'enfant lumière* (*The Shining*) de Stephen King, et on en passe... Dans certaines bandes dessinées américaines, l'*alter ego* du super-héros peut surgir de son *ombre*, qui s'avère être la source de ses capacités surhumaines, tels Hulk, Spawn ou Batman.

En guise de conclusion de ce chapitre, nous avancerons que les tableaux de René Magritte intitulés *L'Empire des lumières* (fig.82) semblent évoquer parfaitement, dans un

registre pictural, cette *coincidentia oppositorum* de la lumière et l'obscurité, le monde éveillé et le monde de rêve : l'*ombre* et l'*ego*. Dans cette série de tableaux de Magritte, la lumière et l'obscurité coexistent harmonieusement de manière naturelle ; la naturalité avec laquelle le paysage nocturne et le paysage diurne se fusionnent peut laisser penser qu'on a affaire à un paysage réel. L'empire des lumières est également un *yin* et *yang* pictural : dans la zone des pénombres –les maisons–, le réverbère allumé tient le rôle du petit point blanc dans la zone noire, lequel point représente le *yin* dans le symbole traditionnel représentant cette dualité (*taijǐ tú*), tandis que, dans la zone de lumière –le ciel–, l'ombre noire de l'arbre tient le rôle du point noir faisant irruption dans la zone blanche dans le *taijǐ tú*. De même, l'équilibre entre l'importance picturale de la zone obscure et celle de la zone lumineuse est un autre élément difficilement négligeable qui souligne l'équilibre du jour et de la nuit. Il y a lieu de faire remarquer ici la grande ressemblance entre *L'Empire des lumières* et le tableau du peintre symboliste William Degouve de Nuncques *La maison du mystère (La maison rose)*, dans lequel on retrouve un contraste intéressant entre zones de lumière et zones d'ombre.

A titre personnel, qu'il me soit permis d'évoquer l'effet intrigant que ces œuvres de Magritte ont toujours eu sur moi, si bien qu'en les observant, je ne manque jamais d'être envahi par une sensation de mystère et de choc qui coexiste avec une sensation de grand équilibre et de naturalité. Bien que s'agissant, de manière évidente, d'un paysage improbable, non seulement cette image est croyable –en raison, en grande partie, du réalisme pictural– mais encore, je trouve qu'elle semble receler un grand mystère, un mystère présent en tout paysage, réel ou représenté, intérieur ou extérieur. Ce mystère est aussi, en même temps, familier et quotidien, susceptible d'être rencontré dans la plus banale des situations, à condition d'observer attentivement ; ceci est renforcé par la présence de lieux ordinaires : un ciel bleu taché de nuages, une maison de banlieue. Le mystère dépeint dans ce tableau, si j'ose dire, a quelque chose à voir avec la dualité –et avec la fraternité– entre le jour et la nuit ; la nuit et le jour en tant que phénomènes naturels, mais aussi la nuit et le jour à nous, les êtres humains : notre conscient et notre inconscient, tous deux en contact l'un avec l'autre, tous deux coexistant en une unité indissoluble, tous deux présents dans la poésie de ce paysage et dans le mystère de la *coincidentia oppositorum*. « Cette évocation de la nuit et du jour me semble douée du pouvoir de nous surprendre et de nous enchanter. J'appelle ce pouvoir : la poésie. » (Lettre de René Magritte à S. Gablick)

Sans doute l'influence de la méthode surréaliste et l'importance que celle-ci accordait à la dynamique de l'inconscient sont-elles responsables, dans une large mesure, de la puissance psychologique de ce tableau de Magritte, qui semble ne pas épuiser sa signification ni par des paroles –toujours reposées et mises en question par le peintre– ni par l'intermédiaire d'un symbolisme sans équivoque ; il y a quelque chose de plus, une caractéristique qui intéressa toujours Magritte : le mystère, suggéré par l'union improbable des opposés. L'image ne peut expliquer, elle ne cherche à expliquer, de manière précise ce qu'elle représente –et c'est précisément là que commence le mystère– mais elle vise, à l'aide d'un environnement familier que paradoxalement on découvre pour la première fois, le mystère lui-même.



figure 82 *L'Empire des lumières*, Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique / *La maison du mystère (la maison rose)*, collection Rijksmuseum Kröller-Müller

Le symbolisme, courant artistique qui souligna également la valeur de l'activité inconsciente, avait une conception similaire de l'image et de son rapport aux symboles. Jean Moréas l'explique, en code platonique, dans le *Manifeste du Symbolisme* : « Ennemie de l'enseignement, la déclamation, la fausse sensibilité, la description objective, la poésie symbolique cherche à vêtir l'Idée d'une forme sensible qui, néanmoins, ne serait pas son but à elle-même, mais qui, tout en servant à exprimer l'Idée, demeurerait sujette. L'Idée, à son tour, ne doit point se laisser voir privée des somptueuses simarres des analogies extérieures; car le caractère essentiel de l'art symbolique consiste à ne jamais aller jusqu'à la conception de l'Idée en soi » (Moréas, 1886)

L'image, objet de culte, elle aussi, a toujours été un véhicule privilégié dans le traitement de certains sujets religieux ou psychologiques comme la *coincidentia oppositorum* ; ceci semble s'expliquer par le fait que le graphique, plutôt que de représenter une vérité statique, tient le rôle d'une indication. Il en était ainsi dans le bouddhisme zen de la secte Shingon, fondée par le moine Kūkai —également peintre, poète, artiste et inventeur du *kana*—, qui introduisit les arts plastiques dans les enseignements du zen —notamment l'art pictural— comme moyen permettant de se rapprocher des vérités basées sur l'expérience, insaisissables par l'intermédiaire de la parole seule et de la logique. « Kūkai, lui-même, excellait dans les arts, ce qui peut expliquer partiellement le rôle majeur que les arts tinrent dans ses enseignements » (de Bary, Keene, Tanabe, & Varley, 1958, p. 141) Dans le bouddhisme zen, l'image picturale semble être un moyen plus efficace que la logique de la parole pour approcher la compréhension de certains phénomènes.

Cette prévalence et cette utilisation de l'image tiennent également leur place dans le *ciné-mythe* qui, comme il a été dit ci-dessus, ne se construit pas essentiellement ni sur l'argument, ni sur des symboles totalement réductibles à une interprétation statique. Dans le *ciné-mythe*, les thèmes psychologico-mythiques peuvent se représenter de manière adéquate en raison de la vocation audiovisuelle du canal et, d'autre part, en raison des dynamiques

particulières entre les symboles que l'image mouvante rend possibles ; cela confère au *ciné-mythe* un statut particulier : c'est un moyen adéquat à l'expression du mythe. Bon nombre d'images et de symboles apparaissant dans le *ciné-mythe* ont des caractéristiques communes identiques à celles de la vision picturale du zen et du tableau de Magritte, en ce sens que ces images et symboles sont utilisées de manière à fournir des indications sur les processus et les « mystères » psychologiques concernant le chemin du héros, dans le sens aussi qu'ils visent l'identification et la projection du « spectateur » vis-à-vis des symboles, et, enfin, parce qu'ils sont censés orienter ledit spectateur vers une interprétation sémiotique non réductible à la pure logique, c'est-à-dire, vers une interprétation qui, idéalement, ne soit pas dissociée du vécu, et qui par conséquent invite au partage du dit vécu.

Nous tenons à souligner (et cela ne veut dire aucunement que nous voulions faire preuve d'exhaustivité par rapport au chapitre où il a été question de la nature du symbole propre au mythe) qu'en accord avec les observations concernant le tableau de Magritte, et celles qui concernent la conception de l'image et du symbole dans le zen de Kūkai et dans le Symbolisme, il y a lieu d'affirmer que le symbole et l'image dans le *ciné-mythe*, et dans le mythe, semblent se nourrir d'expériences découlant de la religion, du rituel et d'incursions dans le domaine de l'activité inconsciente (comme c'était aussi le cas du Symbolisme, du Surréalisme et du zen chez Kūkai), c'est –à-dire, des domaines où la logique cartésienne s'étirole à mesure qu'on s'y engage. Le fait que le symbole et l'image se nourrissent de telles sources –ou mieux encore, qu'ils soient le résultat spontané de l'expérience dans ces domaines, comme le pensait Jung– a pour conséquence, presque obligée, l'apparition de symboles et images dont la signification est « ouverte », et qui échappe à la simple interprétation logique ; la signification de ces images et symboles, au contraire, prend de la valeur et se révèle par l'intermédiaire de l'expérience du rituel, de l'auto-découverte, de l'expérience psychologique introspective, etc., autant de situations communes à la pratique magico-religieuse et à l'expérience des phénomènes émanant de l'inconscient.

Au bout des comptes, les images et les symboles, dans le mythe, sont de pures indications –auxquelles répondent les formes *archétypiques* qui hantent notre inconscient– à la manière du « doigt pointant la lune » que les moines zen utilisaient comme métaphore pour souligner que la valeur spirituelle n'est pas dans les enseignements, les images ou les textes sacrés, mais dans ce que le doigt pointe, dans l'Idée dont parle Jean Moréas et vers laquelle pointent aussi les symbolistes : « Dans le doigt pointant vers la lune, il n'y a pas de zen ; mais quand il est considéré indépendamment de toute référence extérieure, alors il y a du zen. » (Suzuki, *Essays in Zen Buddhism (First Series)*, 1994, p. 299) L'image plastique semble être plus adéquate à l'évocation des Idées et des symboles mythologiques qu'un texte religieux ou philosophique, ou même la doctrine, car elle se prêtera moins à une compréhension non équivoque, précise et exclusivement logique.

L'image, telle qu'elle est conçue par le symboliste, le bouddhiste et le *ciné-mythe*, cherche à évoquer et à déclencher l'*anamnèse*, qui nous aiderait à remémorer –dans le reflet de ces idées parfaites, dans les symboles et dans les images–, par l'intermédiaire des *archétypes*, les Idées de l'éternité, le *topos uranus*, la révélation personnelle, et enfin, celui qui habite en nous. Cette valeur d'évocation entraîne une conséquence : l'image, la peinture, le symbole n'ont, en soi, de valeur fondamentale autre que celle d'indication –Moréas l'explique

ainsi : «...dans cet art, les tableaux de la nature, les actions des humains, tous les phénomènes concrets ne sauraient se manifester eux-mêmes ; ce sont là des apparences sensibles destinées à représenter leurs affinités ésotériques avec des Idées primordiales. » (Moréas, 1886)– l'essentiel étant (et c'est là que se révèle la véritable valeur des symboles) la découverte du *satori* ou l'expérience intérieure de Bataille. « Si je disais décidément : « j'ai vu Dieu », ce que je vois changerait. Au lieu de l'inconnu inconcevable –devant moi libre sauvagement, me laissant devant lui sauvage et libre– il y aurait un objet mort et la chose du théologien. » (Bataille, 1967, p. 16)

Cette indication ne se centre pas seulement sur la valeur de l'expérience et de l'invitation à l'auto-découverte, elle cherche aussi à nous tirer de la sphère de la compréhension purement intellectuelle ; l'indication du symbole est telle, non en raison d'un désir esthétisant, mais parce que la plus haute aspiration du symbole mythique et de la religion ne saurait être autre que celle d'indication des phénomènes de l'expérience psychologique ou mystique, qui n'ont du sens que lorsqu'ils font l'objet de l'expérience intérieure. Nous sommes dans un domaine où les sens sont inaptes à la découverte de la véritable valeur du symbole, et ne peuvent nous rapprocher des Idées. Platon et les bouddhistes, parmi d'autres, conçoivent notre monde comme étant une illusion ou un reflet imparfait des Idées parfaites : la métaphore de la caverne. Dans l'expérience du monde, nos outils sensoriels de compréhension ne permettent de capter comme véritable que l'illusion, c'est-à-dire, l'ombre de personnes projetées sur notre caverne et que nous prenons pour des objets véritables ; pour cette raison, l'approche des symboles et des Idées émanant du monde transcendantal, et dont notre psyché est dépositaire, semble devoir se réaliser par des moyens qui désarticuleraient nos sens et notre logique, dirait le bouddhiste. Parmi ces méthodes, nous retrouvons *le dérèglement des sens permettant d'atteindre l'inconnu*, chez Rimbaud –tout proche du symbolisme ! – ; la méthode paranoïaque-critique, chez Dalí ; les *kōans*, dans le zen ; *l'épuration des portes de la perception*, chez Blake ou encore les expériences faites par Huxley avec de la mescaline.

Retour sur le visuel. L'exemple de Magritte, fort en lyrisme, suggestion et abstraction conceptuelle n'est pas le seul exemple des représentations picturales de *l'ombre* ; celles-ci étaient monnaie courante parmi les romantiques, les symbolistes et les surréalistes, des créateurs qui, soit par vocation, soit par filiation sectaire, flirtaient avec l'obscurité et la lumière, qu'elles fussent externes, ou mieux, internes. Sous ce rapport, voici d'autres tableaux que l'on pourrait citer, sans souci d'exhaustivité : *La Tentation de Saint Antoine* de Fernand Khnopff, *Les deux Fridas* de Frida Kahlo, *Trois âges de la femme* et *Deux femmes à la plage* de Munch, ainsi que *Le péché* de Franz von Stuck.

-L'ombre collective

Comme on a vu à propos de *Naruto: Shippûden* (2007), pour progresser dans son aventure, le héros doit s'attaquer à son *ombre* individuelle (son double en négatif), et plus tard, aidé de *l'anima*, représentée par l'esprit de sa mère, il affronte un ennemi beaucoup plus puissant que son *ombre* individuelle : une *ombre collective* incarnée en Kyuubi, un renard monstrueux et démoniaque. Dans cette série animée, le Kyuubi incarne une « méchanceté »

archétypique ainsi que les traits négatifs refoulés d'une collectivité dans son ensemble. L'*ombre collective* est donc une *ombre* indépendante du héros –de l'être de celui-ci– et de son *ombre* individuelle ; il s'agit d'une entité *archétypique*, plus profonde, plus terrifiante et plus difficile à se concilier que l'*ombre* individuelle, outre qu'elle est constituée des qualités refoulées, « négatives », d'une collectivité prise dans son ensemble et, plus profondément encore, des qualités refoulées historiquement par l'humanité toute entière. L'*ombre collective* plonge ses racines le plus intensément dans l'histoire psychologique de l'être humain et est ainsi porteuse des traits primitifs que l'être humain, en tant que groupe, a dénié au fur et à mesure de son parcours vers la civilisation : l'animalité, les instincts, l'intuition, la brutalité... ; ainsi, il s'avère pertinent que le Kyuubi soit représenté comme une énorme bête sauvage existant depuis la nuit des temps. « Dans certains cas, l'ombre est constituée aussi de facteurs collectifs venant de l'extérieur de la vie personnelle de l'individu. » (Zweig, et al., 1991, p. 34)

En dépit de ces composantes *archétypiques* et collectives, la forme que prend l'*ombre collective* varie d'un peuple à l'autre et se nourrit des traits particuliers refoulés et déniés par un groupe déterminé à une époque déterminée ; ainsi, l'*ombre collective* de l'homme occidental contemporain est différente, dans une large mesure, de l'*ombre collective* de l'homme oriental du Moyen Âge. Tous les tabous au sein d'un peuple, ainsi que tous les tabous au sein de l'humanité toute entière constituent les premiers éléments qui vont nourrir les contenus de l'*ombre collective* ; les normes et les concepts servant de base à la fondation d'un groupe humain ont, le plus souvent, en leurs contraires les éléments essentiels de l'*ombre collective* du dit groupe. Ces principes de création d'une société –qui visent l'exclusion de l'ignorance, de la crainte, de la pauvreté, de la méchanceté– sont vite incorporés au monde idéal du *devoir être* lorsqu'ils viennent à faillir à leur but d'extirper la méchanceté et la misère dans la sphère de l'humain. Ceci peut s'expliquer en faisant l'analogie avec le contact, nécessaire et inévitable, entre l'*ombre* et l'*ego* sur le plan individuel : l'*ombre collective* et les traits qui la constituent (brutalité, misère, méchanceté...) ne peuvent être extirpés de l'humanité de manière totale et définitive ; or, le risque d'une explosion silencieuse de l'*ombre collective* sous la forme d'excès catastrophiques relève de l'absence de contact avec l'*ombre collective* et de son déni. Le désir ardent de renvoyer de la terre tout le mal et, en passant, d'en ignorer l'existence (ainsi que le fait d'empêcher le contact avec l'*ombre* au moyen de discours qui la satanisent et qui provoquent la peur) constitue, paradoxalement, le moteur qui attise le développement des traits de l'*ombre collective* que l'on voudrait éliminer. Les utopies libertaires ont échoué l'une après l'autre, et la prétendue incorruptibilité de leurs idéaux immaculés ont vite fait de façonner le totalitarisme et la corruption du pouvoir qu'on croyait dépassés. La naïveté des discours sur le bien suprême cache –par la méconnaissance systématique de son double en négatif– la semence du chaos, tout comme l'intellect et la raison scientifique occultaient Hyde, la bête impulsive et imparable. Plus on méconnaît et on refoule les qualités négatives, plus le risque est grand que celles-ci se développent silencieusement et qu'elles nourrissent l'*ombre* individuelle et l'*ombre collective*. Les actes les plus funestes de l'être humain (guerres, génocides, abus à grande échelle, etc.) ont leur point de départ dans une *ombre collective* peu fréquentée.

Ceci dit, il en découle que le contact avec l'*ombre collective* se révèle indispensable. Traditionnellement, le rituel et le mythe ont fait le pont avec tous ces traits terrifiants de l'humanité qui demeurent en notre inconscient collectif et qui se matérialisent sous la forme

de démons, d'ogres qui terrorisent des peuples entiers, ou de minotaures qui dévorent des jeunes gens. Dans le monde occidental d'aujourd'hui –où le rituel est rare–, un lieu où l'on peut suivre les traces de *l'ombre collective* est le réseau de communication collective par excellence : internet. Ici, les usagers font aisément abstraction de leur visage, de leur masque, de leur *personne* ; du coup, les barrières contenant les pulsions les plus occultes et la honte provoquée par le regard d'autrui s'affaiblissent, laissant ainsi émerger *l'ombre collective* ; un usager peut virtuellement devenir celui ou celle que bon lui semble, prendre un surnom, et échapper ainsi à la réprobation directe que pourraient entraîner ses pensées ou ses actes. De plus, le caractère collectif du réseau internet permet que des traits de *l'ombre collective* se configurent à grande échelle au sein du monde virtuel, ouvrant ainsi une fenêtre sur le monde de *l'ombre collective* ; ce lieu de rencontre de *l'ombre*, rendu possible par le réseau internet, a assumé une fonction propre au rituel du fait de sa capacité à procurer un point de contact et de dialogue avec *l'ombre collective*.

Le rôle majeur joué par internet en tant que dépositaire des pulsions psychologiques refoulées a particulièrement intéressé Satoshi Kon, probablement le créateur audiovisuel moderne qui se soit le plus intéressé à dresser le portrait de *l'ombre collective*. Dans ses films, il est pratiquement de rigueur de voir qu'internet et les mass-media constituent la porte donnant accès à l'inconscient collectif et à tout ce qu'il abrite : des monstres et des guides ; le visage affable de Paprika, mais aussi la monstrueuse *ombre collective* représentée par le « Gamin à la Bate » qui –comme toutes les *ombres*– émerge de l'immaculé et « *kawaii* » (mignon) Maromi, personnage de conte pour enfants qui habite un monde où il n'y a que du beau. Le héros du mythe ne le serait plus si ses exploits n'avaient des répercussions que dans son monde individuel ; tel Thésée, c'est lui qui a la charge de s'engager dans l'obscur et dangereux labyrinthe du mal ancestral pour y affronter le monstre au visage inconnu incarnant *l'ombre* (comme le rappelle la figure du minotaure, ce monstre moitié homme, moitié bête ; cette caractéristique le confirmant avant tout comme émanation de la psyché humaine), et rétablir ainsi l'équilibre au sein de son peuple. Or, ce qui s'accomplit lors de l'affrontement de ce monstre appartenant à *l'ombre collective* ce n'est pas la victoire mais l'intégration –par l'intermédiaire du héros– de *l'ombre collective* et de ses qualités occultes. C'est bien ce que l'on voit dans la scène finale de *Paprika* lorsque bébé Chiba-Paprika, énorme et lumineux, « engloutit » *l'ombre collective*, représentée par le vieil PDG, grâce à quoi bébé Chiba-Paprika grandit jusqu'à devenir une femme mûre. L'exploit de l'intégration, on le voit aussi dans *Naruto: Shippûden* (2007) alors que le Kyuubi se révèle être, au-delà de l'apparence de méchanceté absolue, le dépositaire des forces et des dons nécessaires à l'aventure du héros, indispensables à la conciliation de l'humanité avec son *ombre collective*. C'est cela le grand exploit du héros collectif : la réactivation des traits oubliés et ensevelis sous *l'ombre collective* tant détestée. « C'est au niveau du mythe que se reflète le mieux l'essence de l'inconscient collectif. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: Aion: Researches into the phenomenology of the Self*, 1969, p. 12)

-Le problème de l'intégration de l'ombre

Le problème principal –et le paradoxe– auquel on se heurte, en tant qu'individus, vis-à-vis de notre *ombre*, est le fait que celle-ci est rejetée alors qu'elle est quand-même une partie essentielle de notre être. Les traits de notre personnalité qui nourrissent l'*ombre* cherchent à la débarrasser de leur présence ; or, ce sont des traits qui nous sont indispensables aussi et qui refusent de se laisser ensevelir¹⁷⁶. Il ne nous est jamais donné d'échapper tout à fait à l'attrait de notre *ombre* –l'activité inconsciente nous le rappelle constamment par le biais des apparitions de l'*ombre*–, ni au fait que tous ces traits bannis de la conscience restent inévitablement une part constituante de notre être, et ce quoi qu'on fasse et même si on tente de se dérober à l'*ombre*, comme Zarathoustra ou William Wilson.

L'existence de l'*ombre* en tant qu'élément de la personnalité fortement dénié amène inévitablement la scission de notre être, ce qui fait que, pendant le jour, on se conduit en citoyen exemplaire, tandis que, la nuit, on se laisse posséder par notre bête intérieure ; cette scission est l'exact opposé de l'homéostasie psychologique représentée par le *Selbst* ; c'est la fragmentation, et non la totalité du *Selbst*¹⁷⁷. La conscience a beau essayer de refouler ou de dénier ces caractéristiques « négatives », plus elles s'accumulent dans l'inconscient, plus elles auront tendance à se manifester naturellement et vivement dans la vie de tous les jours sous la forme de coups de tête ou de rêves où elles adoptent des formes fantastiques, comme l'explique Carl Gustav Jung : « Tout un chacun projette une ombre d'autant plus obscure et dense qu'elle est peu ou pas incarnée dans notre vie consciente. Cette ombre constitue, à tous les niveaux, un empêchement inconscient qui fait échouer nos meilleures intentions. » (Zweig, et al., 1991, p. 2)

Le fait que l'*ombre*, par définition, demeure dans l'inconscient rend la question suivante pertinente : l'inconscient, comment devient-il conscient ? –ou encore, comment le reconnaît-on ? –, lorsqu'on s'attache à montrer la difficulté d'accéder à la connaissance de l'*ombre* et de sa nature, car l'inconscient est, essentiellement, inconnu. Par ailleurs, outre le caractère inconnu de l'inconscient, il y a la difficulté à délimiter les contenus inconscients faisant partie de l'*ombre* et ceux qui n'en font pas partie : «... à propos de l'inconscient, on est malheureusement, dans la même situation que lorsqu'on est devant un paysage éclairé à la lueur de la lune : tous les contenus sont flous, ils se fondent les uns aux autres, et il n'est jamais possible de savoir exactement ce qu'est chaque chose, où elle est, ou encore, où cela commence et où cela se termine. (Ceci est appelé « la contamination » des contenus inconscients.) » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 173)

¹⁷⁶ « Il faut écarter le critère de l'action éthique, qui considère que le bien est un impératif catégorique en soi, et que l'on peut se passer de ce que l'on appelle le mal. Ainsi, en reconnaissant la réalité du mal, on relativisera nécessairement le bien et le mal, et l'on comprendra que ceux-ci constituent, paradoxalement, les deux moitiés de la même réalité. » (Zweig, et al., 1991, p. 171)

¹⁷⁷ « Le travail sur l'ombre constitue la condition indispensable de l'intégration psychologique. Or, on a beau parler de totalité, personne ne peut englober la totalité, du moins consciemment. Notre connaissance est essentiellement fragmentaire, et il s'avère impossible d'être conscients de tout à tout moment. » (Zweig, et al., 1991, p. 304)

En raison du caractère « flou » de ses traits et de ses attributs, l'*ombre* se dérobe à la révélation ou à la connaissance directes ; établir le contact avec elle requiert donc d'un grand travail d'introspection et d'auto-connaissance, ce labeur impliquant nécessairement la mise en question et la transformation des bases les plus profondes sur lesquelles repose notre personnalité, ce qui risque d'être un travail ardu et sûrement déstabilisant. « C'est ce que Jung nomma « la perception de l'ombre ». (...) Vient ensuite le travail d'auto-éducation, pénible et long; on pourrait dire que cela équivaut, sur le plan psychologique, aux travaux d'Héraclès. Le premier de ces travaux, on se le rappelle, c'était de nettoyer en un seul jour les écuries d'Augias, où, des décennies durant, des centaines de troupeaux de bêtes avaient entassé leurs déjections ; c'était un travail d'une telle envergure, à tel point énorme que tout mortel aurait été découragé rien que d'y penser. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 168)

Donc, il ne nous est donné d'éliminer l'*ombre* ; il ne nous est donné, en dépit de notre volonté affirmée, de garrotter les impulsions dont nous lui avons confié la garde ; il nous est donné, seulement, de descendre jusqu'aux enfers, à la manière d'Orphée (ou des détectives de *Seven* (Se7en, 1995)), afin de faire face à cet *alter ego* à nous, comme Naruto lorsqu'il réalise, en affrontant son *ombre* personnelle, qu'il lui est impossible de la vaincre par la force, quelle qu'elle soit (l'*ombre* connaît d'avance toutes les attaques, toutes les ruses que le héros effectuerait) ; la seule solution consiste à accepter qu'elle fait partie de soi, à se la concilier psychologiquement et à assumer que l'*ombre* et le héros ne font qu'un. L'assimilation, et non l'anéantissement, est le seul moyen permettant au héros de réussir dans cette épreuve, de mettre fin à l'existence de l'*ombre* en tant que présence dissociée, et, en passant, de prendre pour soi les forces qu'elle recelait. Voilà le héros qui fait le premier pas vers la conquête du Graal, vers la conquête du *Selbst* ; voilà le paladin de la totalité.

« L'unilatéralité (...) peut néanmoins être surmontée par le biais de ce que j'ai nommé la « réalisation de l'ombre », (...) c'est-à-dire, par le biais de l'intériorisation de la part inférieure de la personnalité. Cette ombre ne peut être faussée en la transformant en phénomène intellectuel car elle constitue un vécu et une expérience engageant l'homme tout entier. (...) L'« homme sans ombre » est précisément, statistiquement parlant, le type d'homme le plus courant, qui s'imagine qu'il n'est que ce qu'il daigne savoir de lui. » (Jung, The Collected Works of C.G. Jung: Structure & Dynamics of the Psyche, 1969, p. 208)

-L'idéal du *Selbst* et la nécessité d'intégration de l'*ombre*; l'équilibre *yin-yang*

Plus notre *ombre* nous est méconnue, plus nous sommes éloignés de l'idéal du héros, du *Selbst*, de l'homme total. La tâche du héros consiste donc à *re-unir* l'homme et son monde –intérieur et extérieur, individuel et collectif, humain et naturel–, et à le mettre en contact avec ses puissances oubliées. Ainsi, l'une des premières tâches que le héros devra accomplir est celle d'affronter son *ombre* ; s'il en est vainqueur, il pourra intégrer, pour lui, des éléments psychologiques oubliés et scindés, et avancer, de la sorte, dans la quête de l'homme total. Tant et si bien que l'intégration de l'*ombre* s'impose en tant que passage fondamental dans la réconciliation et la re-union que le héros devra mener à terme. Le premier pas vers cette totalité –où s'intégreront de manière harmonieuse le conscient et l'inconscient, le féminin et

le masculin— consiste à récupérer les traits de notre personnalité que nous avons confiés à l'ombre. « Selon l'analyste Erich Neumann : « Le moi reste caché dans l'ombre : c'est lui qui garde la porte, c'est lui le gardien du seuil. Ainsi, la seule façon de récupérer tout à fait notre moi, et d'atteindre la totalité c'est de nous réconcilier avec l'ombre et d'entreprendre le chemin qui se trouve derrière elle, derrière son aspect sinistre. » » (Zweig, et al., 1991, p. 6)

Définissons le concept de *Selbst* : c'est, à la fois, l'union des opposés, une *coincidentia oppositorum* (*anima-animus*, conscient-inconscient (personnel et collectif), ciel-terre, *yin-yang*) et la totalité psychologique de l'homme (*Übermensch*, Tao) qu'on atteint grâce à ce que Jung appelait le processus d'individuation ; cette totalité est, pour l'essentiel, le but du chemin du héros puisque c'est bien lui qui est en quête de la totalité et de la transcendance de la « simple » humanité casée en catégories ; c'est lui qui recherche l'objet précieux qui, à la fois, symbolise la conquête de ladite totalité, et détient la clef donnant accès à la transcendance ; c'est lui qui brise les barrières de l'apparent clivage ; c'est lui qui découvre que *tout est Tao et que le Tao est innommable*.

Il a été dit que la conquête du *Selbst* est toujours représentée par une transformation, par une amplification de la stature du héros ; cette transformation peut consister en l'acquisition d'une apparence « améliorée » comme c'est le cas chez Naruto, qui, après avoir absorbé le Kyuubi, obtient une forme lumineuse car son corps s'est recouvert de flammes ; ou bien, la transcendance, comme c'est le cas de Motoko, qui finit par renaître dans le corps d'une fillette dans *Ghost in the Shell (Kôkaku Kidôtai, 1995)*, ou de Petite Guenon dans la scène finale de *Stalker (1979)*, où la conjonction d'éléments symboliques fait état de la transcendance de celle qui possède les deux royaumes tout en étant leur produit ; ou encore, la conquête de la perfection, comme dans *Black Swan*, lorsque Nina parvient à s'incarner dans le cygne noir et dans le cygne blanc. Voici les dernières répliques du film :

NINA : « Je l'ai senti.

THOMAS LEROY : Quoi ?

N : Parfait. C'était parfait. » *Black Swan*, 01:42:30

La conquête du *Selbst* peut se représenter aussi par la maturité symbolique comme dans *Paprika*, lorsque bébé Chiba-Paprika atteint la maturité de l'âge, tout comme Kirikou, qui grandit instantanément après avoir enlevé l'épine qui rendait la sorcière Karaba « méchante » (incarnation de l'ombre et de l'*anima* du héros) –*Kirikou et la sorcière (1998)* – ; ou encore par l'arrivée du héros dans un lieu transcendantal, un mont Olympe, comme c'est le cas dans *La princesse et le guerrier (Der Krieger und die Kaiserin, 2000)*, film dans lequel, Bodo –après avoir sauvé Sissi (son *anima*) et affronté son ombre, qui avait pris l'apparence d'un *doppelgänger* (fig.83)– arrive enfin dans la maison côtière tant désirée ; c'est le cas aussi dans *Avalon (2001)*, lorsqu'Ash passe du monde couleur sépia d'Avalon au monde réel, plein de couleurs ; c'est encore le cas dans *Amer béton* lorsque, à la fin du film, Blanc et Noir se retrouvent dans la mer. Nombreuses sont les formes par l'intermédiaire desquelles la conquête de la totalité est représentée ; mais avant que la conquête n'ait lieu, il a fallu la dissolution des barrières psychologiques qui segmentent les hommes et les casent en catégories, les éloignant ainsi de la totalité, comme dans le cas de la personnalité « bonne » et

« mauvaise » de Nina. Dans le *Selbst*, tous les traits humains se réunissent et ont chacun leur place ; cette interprétation exige, à la façon de Nietzsche, de se débarrasser des conceptions manichéennes ; au bout des comptes, la transcendance et les transformations accompagnant le *Selbst* représentent la dissolution des barrières de la causalité, et l'union à la divinité, ce qui est l'image par excellence de la totalité où, d'ailleurs, le bon et le mauvais ne sauraient plus avoir de valeur, car ils ont pour fonction de sélectionner des traits qui seront conservés, développés et loués, tandis que d'autres seront rejetés, dégradés et méprisés. Comme Joseph Campbell le dit dans une interview, il semblerait que nous soyons habitués à conceptualiser la vie et ses manifestations par le biais des opposés ; or, la tâche du héros consiste à voir au-delà de cette réalité apparente et, comme le moine bouddhiste, à faire fi des opposés illusoire du monde phénoménique.



figure 83 (*La princesse et le guerrier*, 02:01:03)

« **CAMPBELL** : Le mystère de la vie est au-delà de toute conception humaine. Tout ce que nous savons est consigné dans la terminologie des concepts de l'être et du non-être, du multiple et de l'unique, de la vérité et du mensonge. Nous pensons toujours en termes d'opposés. Or, Dieu, l'ultime, est au-delà des paires d'opposés ; c'est tout ce que l'on peut dire à son sujet.

MOYERS : Pourquoi pense-t-on en termes d'opposés ?

C : Parce qu'on ne peut penser autrement.

M : Est-ce la nature de la réalité de notre temps ?

C : C'est la nature de notre *expérience* de la réalité.

M : Homme-femme, vie-mort, bien-mal.....

C : ... moi et toi, ceci et cela, vérité et mensonge ... tout a son opposé. Mais la mythologie suggère qu'au-delà de cette dualité, il existe une singularité sur laquelle joue celle-là, comme dans un jeu d'ombres. « L'éternité est amoureuse des produits du temps », écrit le poète Blake. » (Campbell & Moyers, *The Power of Myth*, 1988, pp. 56-57)

Dans le même ordre d'idées, Jung, dans son ouvrage intitulé *Aion*, parle des opposés et de la relation qu'ils entretiennent avec le *Selbst* : « En dernière instance, il faut reconnaître que le soi (*Selbst*) représente une *complexio oppositorum*, précisément parce que, de manière générale, il n'existe pas de réalité sans pôles d'opposition. Là-dessus, il ne faut pas perdre de vue que les opposés n'atteignent leur pertinence morale que dans les ordres humains du vouloir et du faire, et que l'on n'est pas à même de donner une définition du bien et du mal qui puisse être prise, tout simplement, comme ayant un caractère de validité générale ; c'est-à-dire, en dernière instance, on ne sait pas ce qu'est le bien et le mal en soi. Il est donc à supposer qu'ils surgissent d'un besoin de la conscience psychologique humaine et que c'est pour cela même qu'ils perdent leur validité au-delà de l'ordre humain ; ce qui signifie qu'il n'est pas valable de les hypostasier métaphysiquement, car alors ils perdraient tout leur sens. Si on nomme « bon » tout ce que Dieu fait ou permet de faire, alors on est en train de nommer bon tout ce qui est mauvais, et le terme « bon » se vide ainsi de sens. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: Aion: Researches into the phenomenology of the Self*, 1969, p. 267)

C'est un fait que notre être est formé d'opposés : masculin, féminin ; une part de lumière –le conscient– et une autre d'obscurité –l'inconscient–. Il semblerait même que, dans des conditions normales, l'activité consciente se manifeste avec plus de force durant le jour, et que l'activité inconsciente se manifeste avec plus de force durant la nuit ; la tension psychologique générée par ces opposés, dont il nous est impossible d'échapper, ne peut se résoudre par le développement d'un seul des éléments opposés, mais seulement par la coexistence équilibrée des deux, et c'est précisément cela la condition fondamentale du *Selbst* ; une condition parfaitement et populairement représentée par le symbole du *yin* et du *yang* (*taïjî tú*) : le parfait équilibre des apparents opposés. Dans le *ciné-mythe* et dans l'art, la présence du *yin* et du *yang* est habituellement associée au processus d'individuation. Par ailleurs, atteindre l'équilibre des opposés suppose un rapprochement (lorsqu'il est question d'*ego-ombre*), ou bien une conquête (lorsqu'on y ajoute *anima-animus*) du *Selbst*. Ainsi, dans le film *Le Sacrifice* de Tarkovski, Alexander, le protagoniste, avant de mettre le feu à sa maison, dans un acte final de renoncement de son ancienne vie –incomplète et malade–, apparaît vêtu d'un costume japonais orné au dos d'un symbole du *yin* et du *yang* ; cette représentation témoigne du fait qu'Alexander est parvenu à intégrer sa part rationnelle et sa part intuitive, sa part consciente et sa part inconsciente, en couchant avec la « sorcière », la médium qui l'a mis en contact avec son inconscient, cet inconscient qui avait été refoulé par une personnalité à prééminence rationnelle. L'union sexuelle d'Alexander et de la « sorcière » a également le pouvoir de faire en sorte que le protagoniste guérisse d'une maladie non seulement physique mais encore spirituelle.

-L'ombre dans le mythe, suite

A un moment donné de son aventure, il faut que le héros, qui aspire à la totalité, et qui symbolise le *Selbst*, descende aux enfers affronter les terrifiants démons qui hantent son être. Aussi grotesques et puissants qu'ils paraissent, ils ne sont que le reflet de l'*ombre* que le héros abrite en son intérieur ; si le héros ne fait pas cette descente de son propre gré, ces démons, ces *ombres* feront inévitablement irruption dans son quotidien, le poussant ainsi à

l'affrontement. Le fait d'affronter ces représentants de l'*ombre* amène le héros à l'auto-connaissance, mais aussi et surtout à se réconcilier avec son *ombre* et à récupérer les dons qu'elle recèle : la force, les impulsions vitales et d'autres qualités jusque-là inconnues ou méconnues, mais qui sont nécessaires à la continuation de son aventure. Bien que le champ de bataille où se déroule le combat contre l'*ombre* soit représenté comme étant un lieu extérieur, il s'agit en fait d'une lutte se déroulant dans le monde intérieur, ce conflit silencieux étant accompagné d'un moment de crise pendant lequel sont mis en question les fondements mêmes de l'être du héros. L'*ombre* est un formidable opposant ; par ailleurs, le fait de l'affronter constitue un paradoxe : chaque coup porté contre elle est en même temps un coup que le héros porte contre lui-même et son *ego*. Ce face-à-face entraîne d'inévitables dommages collatéraux outre qu'il conduit le héros vers la phase de crise. C'est ainsi que l'affrontement de l'*ombre* prépare l'inévitable transformation du héros.

Par ailleurs, cette entreprise prend l'allure d'une rencontre inévitable avec le Mal, la problématique résidant dans le fait que, pour vaincre ce Mal personnel, le héros doit, au préalable, le reconnaître en lui-même. Or, il ne s'agit pas d'une entreprise d'ordre moral mais d'une tâche qu'il faut accomplir en dehors de la sphère de la morale ; ainsi, avant d'affronter son *ombre*, le héros doit flirter avec ses démons, comprendre son ennemi, reconnaître en celui-ci son propre reflet et rompre avec la morale traditionnelle. Puisque l'*ombre* habite la psyché du héros, la victoire de celui-ci ne représentera jamais l'anéantissement de l'*ombre* mais plutôt son assimilation ; cette assimilation est représentée comme un moment à forte charge symbolique, une amplification de la stature du héros, une vision de la totalité, la conjonction de principes opposés en une amulette... et l'un des premiers pas vers l'individuation, vers la conquête de la totalité de l'être –individuel et collectif– du héros.

Dans les mythes et les contes de fées, la rencontre de l'*ombre*, à l'instar du cycle de l'aventure héroïque, tient une place importante. Dans le *ciné-mythe*, ce conflit est largement représenté. Dans *Le voyage de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi, 2001)*, les sorcières Zeniba et Yubaba représentent une dualité dans laquelle l'une est l'*ombre* de l'autre, la première étant affable, la seconde, terrifiante. Toutes deux régissent le monde des esprits, et agissent en tant que principes opposés auxquels Chihiro aura affaire et avec lesquels elle devra communier pour pouvoir mener son aventure à terme. « Inanna et Ereshkigal, les deux sœurs, lumière et obscurité respectivement, représentent ensemble, selon l'ancienne forme de symbolisme, une seule déesse à double apparence dont l'affrontement comprenait le sens intégral du pénible chemin des épreuves. Le héros –qu'il soit dieu ou déesse, homme ou femme, la figure dans le mythe ou la personne qui rêve– découvre et assimile son opposé (son être insoupçonné) en l'engloutissant ou en étant englouti par celui-ci. Une à une, les résistances se brisent. Le héros doit écarter l'orgueil, la vertu, la beauté et la vie pour s'incliner ou se soumettre à l'intolérable. C'est alors qu'il réalise que lui et son opposé ne sont pas des espèces différentes mais une seule et unique chaire. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces (Commemorative Edition)*, 2004, p. 99) Dans le même film, Kaonashi « Sans Visage » fait office d'*ombre* de Chihiro, car il incarne les traits inverses de la fillette ; Kaonashi n'a pas de visage propre et, si au début le personnage est une *ombre* timide suivant silencieusement les pas de Chihiro, le contact avec la gamine le pousse à engloutir les employés d'un établissement de bains publics, et à se changer en *ombre* monstrueuse avalant tout sur son passage et tentant tous ceux qu'il rencontre avec des richesses (*fig.84*). Chihiro, la seule qui

soit immune à ces tentations, lui fait face dans une chambre décorée d'ornements représentant des démons orientaux (*fig.85*), et parvient à se concilier cette force ; désormais, Kaonashi ne sera plus une force adverse mais un compagnon de l'héroïne (*fig.86*). Dans *Le voyage de Chihiro*, nombre d'habitants du monde des esprits sont des ombres errant sans un but précis apparent, dépourvues de visage et de volonté.

Dans *Ergo Proxy* (2006), Vincent Law –personnage introverti, faible et irrésolu– a son *ombre* : Ergo Proxy, un *shinigami* ou dieu de la mort possédant une force colossale et des instincts meurtriers ; Vincent devra, tout au long de la série, lutter contre cette présence qui échappe souvent à son contrôle avant de finir par se la concilier.

Dans *Les chevaliers du zodiaque* (*Seinto Seiya*, 1986), l'une des premières épreuves à accomplir par les protagonistes de la série, les quatre chevaliers de bronze, consiste à s'attaquer aux chevaliers noirs, leurs « doubles obscurs », qui sont physiquement identiques aux héros à cette différence qu'ils portent des armures noires. Ces chevaliers noirs sont commandés par une autre figure (que les chevaliers de bronze affronteront après avoir battus leurs doubles noirs) rattachée à l'*ombre* et au mal : le chevalier de bronze renégat, Ikki de Fénix, ancien camarade des chevaliers de bronze, consumé par la haine. Fénix est rattaché à l'*ombre* non seulement parce qu'il commande les chevaliers noirs et parce qu'il représente l'opposé de l'idéal des chevaliers de bronze, mais aussi parce qu'il incarne les peurs les plus profondes étant donné qu'il est possesseur d'une technique spéciale, le coup de l'illusion diabolique du Fénix, qui déclenche en ses adversaires des visions dans lesquelles ils sont consumés par leurs peurs les plus enracinées, provoquant ainsi un état de choc psychologique. Lors de leur combat contre Fénix, les chevaliers de bronze devront affronter leur peurs les plus occultes ; en triomphant de Fénix, ils n'anéantiront pas un ennemi ; bien au contraire, ils s'en feront un allié très puissant et d'une très grande valeur. La présence de l'*ombre* est récurrente dans cette série d'animation, comme à l'occasion du combat qui oppose Dragon Shiryu –qui se retrouve aveugle et, du coup, perd la confiance en lui– à son camarade, le tigre Ohko, son *ombre* personnelle. Un autre cas où l'on retrouve la présence de l'*ombre* dans cette série c'est celui de la double personnalité du patriarche Arles, qui subit la domination de son côté obscur.

Dans *Wolf's Rain* (2003), alors que le monde se renouvelle à la suite du combat qui a opposé Kiba, le Loup Blanc et Darcia, le Loup Noir, les blanches fleurs lunaires, symbole de la renaissance du monde, sont légèrement teintées en noir par le sang coulant de l'œil du Loup Noir : témoignage de l'indissolubilité de la dualité régissant la nature.

Dans *L'œuf de l'ange* (*Tenshi no tamago*, 1985) et *Ghost in the Shell*, la transcendance des héroïnes est précédée par la rencontre de l'*ombre*, représentée par l'approche de leur propre reflet généré sur l'eau.

Dans *Stalker*, alors qu'Ecrivain, Professeur et Stalker –déjà engagés dans la Zone– se laissent tomber, impuissants, sur le sol couvert d'eau, les voix de leurs compagnons (à un moment donné, on a l'impression que les voix proviennent de l'intérieur de chaque personnage et non de quelqu'un d'autre) les confrontent avec leurs faiblesses et leurs peurs les plus profondes, comme si ces voix étaient des *ombres* sonores. Cette épreuve à laquelle sont soumis les personnages coïncide avec l'apparition du chien, qui agit comme un pont entre

le monde interne et plein de couleurs de la Zone et le monde « réel » extérieur et monochrome.



figure 84 (*Le voyage de Chihiro*)



figure 85 (*Le voyage de Chihiro*, 01:32:29)



figure 86 (*Le voyage de Chihiro*, 01:39:29)



figure 87 (*Melancholia*, 00:03:32)

Dans *La princesse et le guerrier*, l'ombre de Bodo, le protagoniste, apparaît comme étant son double. Bodo doit affronter ce double et se le concilier avant de poursuivre sa route, accompagné de Sissi, vers la maison au bord de la mer, représentation de sa réussite et du nouvel état qu'il a mérité à la suite des épreuves endurées.

Dans *Antichrist* de Lars von Trier, qui partage bon nombre d'éléments avec *Stalker* (le film est même dédié à Tarkovski), Lui, le psychothérapeute et Elle, son épouse, révèlent leur caractère antagonique alors qu'ils pénètrent dans le bois (un lieu psychologique comme la Zone, dans *Stalker*). Lui représente la raison, la tranquillité, le civilisé ; Elle, l'intuition, la passion et le sauvage (ce dernier étant entendu comme la nature). La même dualité est présente dans *Melancholia* (2011), film dans lequel Justine et Claire non seulement portent des couleurs opposées (blanc et noir respectivement) mais encore l'une représente la Nature, l'autre, le Civilisé (fig.87). Si dans ces films de Lars von Trier il n'est pas question d'une ombre personnelle –puisque les personnages sont construits pour l'essentiel en tant que concepts– nous sommes cependant bel et bien face à une ombre collective, car nature et Intuition sont devenues l'ombre de notre civilisation occidentale, cette dernière se trouvant sous l'emprise de la raison et du civilisé et de leur rêve de maîtriser la nature aussi bien matérielle que psychologique. La relation et la tension entre les opposés Nature (ombre)-Civilisation (ego) sont, pour l'essentiel, la même relation et la même tension que l'ombre entretient avec l'ego sur le plan personnel ; au bout des comptes, l'opposition Nature-Civilisation est aussi, chez von Trier, l'opposition Raison-Intuition, Conscient-Inconscient ; ce thème, on le retrouve aussi dans sa série *L'hôpital et ses fantômes* (*Riget*, 1994), dans laquelle il oppose la science (les médecins) au surnaturel (les esprits qui hantent l'hôpital) : raison et intuition. Le drame dans ces réalisations de von Trier tient au fait que l'on essaie, vainement, de soumettre la part intuitive et naturelle aux lois de l'homme civilisé et rationnel ; dans ces œuvres, on constate une critique virulente –qui tourne parfois en dérision– de la mentalité civilisée qui dénie l'intuition, l'irrationnel, le naturel, et qui tente de l'anéantir. De ce point de vue, il semblerait que la facette d'agitateur de Lars von Trier –bien connue d'ailleurs– aurait pour but de faire la critique des normes imposées par notre société et qui ont servi à segmenter la vie.

Nous mènerons l'analyse minutieuse de deux films qui s'inscrivent dans le schéma *ciné-mythe*, et dont le thème central est le conflit avec l'*ombre*. L'analyse des films *Amer béton* et *Perfect Blue* sera mise à profit dans ce chapitre pour montrer comment la rencontre de l'*ombre* est représentée dans les médias audiovisuels. Comme on a vu, nombre de films que nous avons considérés montrent également le conflit vis-à-vis de l'*ombre* dans le cadre de la logique du *monomythe* ; ceux-ci nous viendront en aide dans notre exposé du sujet. Mais les films-clé sélectionnés ont pour thème axial le conflit avec l'*ombre* ; nous procéderons donc à leur analyse détaillée en soulignant la manière dont l'audiovisuel soutient les représentations de ce conflit.

Il faut souligner l'importance des œuvres de Satoshi Kon ; cela s'explique d'une part, parce que dans les réalisations de cet artiste japonais, décédé récemment, la psyché et ses conflits conformement un élément toujours présent et, d'autre part, parce que les conflits avec l'*ombre*, qu'elle soit individuelle ou collective, constituent une préoccupation récurrente dans ses œuvres, et sont représentés au travers d'un emploi de l'audiovisuel qui intéresse particulièrement notre analyse sur le *ciné-mythe*. Par ailleurs, l'influence et l'importance de Kon concernant la manière dont le cinéma représente la psyché prend une telle ampleur qu'il est difficile de s'empêcher de constater un parallélisme entre son premier film *Perfect Blue* et le film *Black Swan* de Darren Aronofsky, ou encore entre *Paprika* et le célèbre film *Inception* (2010) de Christopher Nolan.

2.2.3 – *Amer béton; Blanc et Noir*¹⁷⁸

Opposition is true Friendship.

William Blake, *The Marriage of Heaven and Hell*

L'Opposition est la véritable Amitié.

William Blake, *Le Mariage du Ciel et de l'Enfer*

-Présentation

Dans *Amer béton* (*Tekkon kinkurîto*, 2006), film d'animation japonais réalisé par le cinéaste et novateur technologique Michael Arias, on retrouve le concept junguien d'*ombre* ainsi que le thème de la lutte des opposés avec le processus suivi par ceux-ci en vue d'atteindre l'homéostasie. Les personnages principaux du film étant deux amis inséparables, Noir et Blanc, ces thèmes se développent sous la forme du *conflit fraternel*¹⁷⁹, thème

¹⁷⁸ « Les frères ou sœurs de même sexe se voient impliqués dans un processus réciproque d'autodéfinition. Paradoxalement, chacun ou chacune est pour l'autre le Moi idéal et ce que Jung appelait l' « ombre ». » (Rencontre avec l'Ombre, p. 59)

mythologique présent dans plusieurs traditions. « Jung affirmait que, dans les mythes, dans la littérature et dans les rêves, l'ombre est représentée le plus souvent comme un frère. Jung s'intéressait profondément à ce qu'il nommait « le motif du conflit fraternel », thème emblématique dans toute antithèse, notamment celle des deux formes antagoniques d'aborder l'inconscient : le déni et l'acceptation, le littéralisme et le mysticisme. » (Zweig, et al., 1991, p. 67) Dans *Amer béton*, nous assistons à l'antagonisme des natures de Blanc et de Noir, antagonisme qui constitue cependant le principal trait d'union des concepts incarnés par les personnages. Cette homéostasie des opposés ainsi que le processus d'assimilation de l'ombre sont étayés par la conception dualiste du *yin* et du *yang* et l'équilibre des opposés. Selon une interprétation junguienne, Blanc et Noir ne représentent pas seulement des concepts généraux tels que le *yin* ou le *yang* mais aussi deux facettes de la personnalité, l'une lumineuse, l'autre obscure : *ego* et *ombre*. Le film montre la lutte menée en vue d'atteindre l'équilibre des aspects représentés par les protagonistes au moyen de symboles qui mettent en relief le conflit interne qui a lieu lors du processus menant à l'homéostasie¹⁸⁰. Par ailleurs, l'affrontement de l'ombre est rendu évident au moyen de la figure du Minotaure, personnage représentant l'essence obscure et farouche de Noir, et qui menace de prendre le contrôle de la personnalité de celui-ci et de l'entraîner dans la frénésie de la destruction. Les deux amis sont antagonistes, l'un étant l'ombre¹⁸¹ de l'autre et vice-versa. Mais cela ne s'arrête pas là ; Noir possède en outre une ombre faite d'une méchanceté archétypique et collective.

Parmi les exemples d'anime faisant partie du corpus analysé, *Amer béton* présente une particularité : le directeur en charge n'est pas japonais ; c'est un américain avec un parcours important dans l'animation japonaise et les effets spéciaux. Il s'agit de Michael Arias, producteur de *Animatrix* (*The Animatrix*, 2003) et créateur des Toon Shaders de Softimage qui rendent possible le rendu des objets 3D avec une finition proche du dessin fait à la main (cell) ; cette technique qui facilite l'intégration du numérique et du traditionnel fut employée pour la première fois dans la réalisation de deux films dans lesquels Arias a collaboré : *Le prince d'Égypte* (*The Prince of Egypt*, 1998) et *Princesse Mononoké* (*Mononoke-hime*, 1997) Cette technique, utilisée également dans *Amer béton* avec d'autres styles d'animation, fait office d'élément conceptuel qui souligne des concepts importants abordés dans le film. Il faut préciser qu'*Amer béton* s'inspire du manga homonyme de Taiyo Matsumoto et dont la lecture ravit Arias qui réalisa, avec le soutien de Kōji Morimoto, un pilote en vue de la réalisation du film. La majeure partie de la production d'*Amer béton* fut réalisée précisément par le studio cofondé par Morimoto en 1986 : Studio 4°C. Dans les réalisations de Morimoto, *Magnetic Rose* (*Kanojo no omoide*, 1995) (scénario de Satoshi Kon) et *Dimension Bomb* (*Jigen Bakudan*, 2008), on peut constater une forte tendance à la psychologie narrée d'après la logique de la science-

¹⁷⁹ « Je suis ce qu'elle n'est pas. La figure de la sœur intérieure-idéale –le moi idéal et en même temps, ombre– revêt une importance telle dans le processus d'individuation qu'elle existe aussi bien dans le cas où l'on a une sœur biologique que dans celui où l'on n'en a pas. Mais, comme il arrive pour tous les archétypes, la figure de la Sœur doit s'actualiser et se singulariser dans le monde des images extérieures. » (Zweig, et al., 1991, p. 66)

¹⁸⁰ Les luttes entre lumière et obscurité sont très présentes dans des religions comme le mazdéisme, la religion manichéenne ou le taoïsme, et correspondent à un conflit concernant non seulement l'ordre du monde humain mais aussi celui du monde naturel, cosmique.

¹⁸¹ « Dans les rêves et mythes, l'ombre apparaît comme étant une personne de même sexe que celui qui rêve. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 168)

fiction ; il en est de même dans le film *Mind Game* (2004), produit aussi par 4°C. Il découle de ce qui précède que Studio 4°C s'est avéré l'endroit idéal pour réaliser le film d'Arias.

-Synopsis

Amer béton est centré sur l'histoire de deux enfants orphelins, Blanc et Noir, qui habitent Ville Trésor, collage d'architectures et d'éléments visuels de plusieurs cultures asiatiques. Bien qu'ayant des personnalités opposées, Blanc et Noir sont des amis inséparables. Noir, l'ainé, est agressif et introverti ; en revanche, Blanc, le cadet, est d'un caractère aimable, extroverti, très enfantin, tendant à tomber en rêverie. On les surnomme « La Bande des Chats » ; ce sont eux qui exercent le contrôle sur Ville Trésor. Ils apprennent –après avoir affronté et battu une bande venue d'une autre ville, composée par les frères Lever du Soleil et Coucher du Soleil qui avaient essayé de s'installer à Ville Trésor– que ceux-ci avaient été renvoyées de Yutaka, leur ville natale, par trois tueurs à l'aspect effrayant.

Dans une autre séquence, Blanc, Noir et « Le Vieillard » –un vieux mendiant qui s'est lié d'amitié avec les enfants– prennent une douche dans un établissement de bains publics. Tandis que Noir essuie Blanc, celui-ci croque une pomme, et l'idée lui vient alors de semer la graine pour que pousse un arbre ; Blanc est pris d'un vif enthousiasme, l'idée stimule son imagination.

Entre temps, un syndicat yakuza –dont font partie le vétéran Suzuki dit « Le Rat » et son protégé Kimura– est arrivé à Ville Trésor dans le but de mettre la ville sous le contrôle de son autorité. C'est alors que Kimura, chargé de « nettoyer » la ville, concentre ses efforts sur un gang commandé par Choco, gangster d'une vingtaine d'années, ami de Blanc et de Noir. Celui-ci, vexé par la volonté affichée des yakuzas d'établir leur domination sur ce qu'il appelle « sa ville », prend d'assaut le quartier général du syndicat yakuza au moment même où Kimura est en train, par intimidation, de contraindre Choco à dissoudre sa bande. À la minute suivante, et faisant montre d'une force et d'une brutalité inouïe, Noir frappe violemment Kimura et ses tueurs, les blesse grièvement sauvant ainsi, malgré lui, Choco. Après la bagarre, Noir écrit sur les murs, avec le sang répandu, la phrase « My Town »¹⁸².

Cherchant à augmenter les gains de son syndicat, le chef des yakuzas s'allie à Snake, sorte d'entrepreneur visionnaire, avec qui il essaye de transformer Ville Trésor en parc d'attractions. Suzuki dit « Le Rat », qui chérit la vieille allure de la ville, exprime son désaccord avec ce projet et quitte le syndicat, ce qui lui vaut l'inimitié de Snake ; c'est ainsi que Kimura devient le protégé de celui-ci qui, d'ailleurs, commande les trois tueurs dont parlaient les frères Lever du Soleil et Coucher du Soleil. De plus, Snake réalise que Noir et Blanc constituent une menace à son projet et donne l'ordre à ses tueurs de les abattre. Les assassins, qui ont une force et des pouvoirs surhumains traquent Noir. Celui-ci est sauvé par Blanc qui met le feu à l'un des tueurs après l'avoir arrosé d'essence. Blanc et Noir se cachent à leurs traqueurs. Or ils se séparent par mégarde. C'est alors que l'un des tueurs attaque Blanc, lui enfonce un poignard dans le ventre, le blessant grièvement. Celui-ci échappe de justesse à la mort grâce à

182

« Ma Ville »

l'intervention du chef de police Fujimura et de son assistant Sawada. «Le Vieillard » amène le blessé dans un hôpital pour le faire soigner. Lorsque Blanc est rétabli, Fujimura et Sawada décident de le mettre sous leur garde afin de le protéger ; Noir ne s'y oppose pas se disant que Blanc est faible et, de ce fait, quelqu'un qu'il faut prendre en charge. Blanc se sent trahi et se refuse à être séparé de Noir.

Blanc, déjà placé sous la protection de Fujimura et Sawada, passe son temps à faire du dessin tandis que Noir, lui, se met à pourchasser des yakuzas. Leur séparation a pour conséquence de faire en sorte que Noir perde, petit à petit, la raison, à tel point qu'il se met à confectionner une poupée en torchon ressemblant à Blanc et délire en prenant la poupée pour son ami. Le délire de Noir va en grandissant, et voilà que Blanc se met alors à dessiner frénétiquement des Minotaures ; c'est ainsi que devient évident le lien à distance unissant Blanc et Noir, l'un répondant aux événements vécus par l'autre et vice-versa.

Pendant ce temps, Snake vient d'achever la construction de son parc d'attractions. Noir y déambule portant la poupée qu'il prend pour son ami. Les tueurs de Snake arrivent dans le parc et pourchassent Noir qui, délirant, leur montre la poupée qu'il prend toujours pour Blanc ; les tueurs tirent sur la poupée, ce qui fait penser à Noir que son ami vient réellement d'être tué. Du coup, la rage de Noir se déchaîne. Surgit alors le Minotaure, comme si son apparition était une sorte de réponse à la rage déchaînée de Noir. Il le protège et abat aisément les tueurs. Snake, qui a assisté à la scène depuis son repère, ne regrette pas la mort de ses tueurs ; il parle d'eux en termes de pièces de rechange ; en l'entendant parler de la sorte, Kimura, qui avait tué Suzuki, son mentor, s'emporte. Réalisant que Snake accorde si peu de valeur à ses subordonnés, il tire sur lui et le tue sur le coup. Pendant ce temps, le parc d'attractions plonge dans le chaos provoqué par l'affrontement. Le Minotaure adresse quelques paroles à Noir et le conduit ensuite dans une dimension où règne l'obscurité. Là, le Minotaure essaie de faire en sorte que Noir libère l'obscurité totale qui loge dans son être intérieur, lui promettant des pouvoirs inimaginables. Or la présence de Blanc réussit à rentrer dans cet espace d'obscurité empêchant Noir de succomber à l'appel du Minotaure. Au final, bien qu'étonné de la puissance de cette obscurité absolue, Noir décide de faire confiance à Blanc, après quoi le Minotaure s'en va, non sans avoir rappelé à Noir que, à chaque fois qu'il aura besoin de lui, il pourra le retrouver dans les profondeurs de sa personne ; une cicatrice causée lors de l'affrontement lui rappellera à jamais la présence du Minotaure dans son être intérieur. De son côté, épuisé par la lutte, Blanc achève un dessin aux couleurs éclatantes. Noir et Blanc se retrouvent une fois que l'obscurité représentée par le Minotaure a été assimilée.

Plus tard, on lit, superposé à l'image, en guise de titre de chapitre, le nom ÉTÉ. Nous voilà en mer. Noir fait de la plongée, des poissons évoluent autour de lui. Il aperçoit au loin une zone de pénombre et s'avance vers elle en descendant plus en profondeur ; l'éclat de ce qui semble être un objet attire son attention. Noir descend encore afin de relever ce qui s'avère être un tirebouchon au manche enjolivé de deux chérubins étendus l'un à côté de l'autre. L'enfant refait surface pour donner le tirebouchon à Blanc. Celui-ci est en train de confectionner, sur le sable, un cercle avec des coquillages ; il dépose alors ledit objet au sommet du cercle. A l'arrière plan, on voit Noir en train de piquer une tête. C'est la dernière scène du film. Toutefois, pendant le générique, on voit germer et pousser à vive allure la graine de pomme que Blanc avait semée dans son repaire.

-La dynamique *yin-yang* : Des pôles antagoniques à la totalité; de la dualité *ego-ombre* au *Selbst*

Un sujet qui se détache dans ce film –il s’agit probablement du thème principal– est la relation lumière-obscurité. Il en est de même pour l’évolution du processus qui s’achèvera par l’homéostasie de cette dualité. Non seulement les personnages sont nommés explicitement Blanc et Noir mais encore cette relation à deux a une telle importance que la première scène du film tout comme la dernière mettent en relief cette dualité. Ces séquences constituent les pôles à l’intérieur desquels le conflit de cette dualité se développe, conflit qui mènera éventuellement à un état d’homéostasie –de la même façon que les choses se passent, selon la vision taoïste, lors du processus symbolisé par le *yin* et le *yang*, dont le symbole (*taijī tú*) apparaît explicitement à certains moments du film–. Ces pôles encadrent également la structure cyclique du film lequel est coupé en chapitres correspondant aux saisons de l’année, comparant ainsi l’ordre naturel création-destruction aux différents stades du conflit Blanc-Noir auquel nous assistons dans le film (il y a lieu de souligner que le taoïsme conçoit la succession des saisons comme le résultat du conflit du *yin* et du *yang*). Le rapport lumière-obscurité régit aussi bien l’ordre cosmico-naturel (*yin-yang*) que l’ordre humano-psychologique (*ego-ombre*), les particularités du conflit se trouvant au niveau naturel ou bien au niveau humain. Enfin, dans le taoïsme, l’homme est englobé inévitablement dans les lois de la nature –et c’est pour cette raison que les junguiens ont vu dans le *yin* et le *yang* une représentation du conflit *ego-ombre*– le noir et le blanc du *yin-yang* représentant un concept de dualité applicable aux processus cosmiques, géologiques, sociaux et humains : *Ce qui est en haut est comme ce qui est en bas ; ce qui est en bas est comme ce qui est en haut*. Rappelons que le *yin* et le *yang* sont des manifestations matérielles d’un principe transcendantal unique : le Tao ; les conflits *yin-yang* sont perçus comme tels dans le monde matériel quoique de façon transcendantale ; « Tout est Tao », une unité à l’intérieur de laquelle le blanc et le noir font partie, de manière inévitable, d’un seul être. Ainsi, chez les humains, le blanc-*yang* correspondrait à l’*ego*, le noir-*yin* à l’*ombre*, et la totalité, Tao, au *Selbst*. Ainsi, de même que *yin* et *yang* constituent deux aspects antagoniques d’un seul et même principe, le *Selbst* réunit deux manifestations apparemment distinctes d’un même être (notre être) : l’*ego* et l’*ombre*. Sous ce rapport, dans *Amer béton*, le conflit entre Blanc et Noir est aussi le processus nécessaire permettant d’atteindre l’homéostasie de la totalité (Tao ou *Selbst*) ; c’est-à-dire, nous sommes devant le processus d’individuation. Nous analyserons brièvement, en tenant compte de ce qui précède, la première et la dernière scène du film, les pôles encadrant le conflit lumière-obscurité.

Ce qu’on voit en premier lieu à l’écran c’est l’obscurité totale, il n’y a pas d’image dans la scène d’ouverture. On entend seulement, surgissant des ombres, la voix de Blanc qui dit tout bas :

BLANC : « L’argent en papier vaut plus que l’argent en métal. Neuf vient après huit. Et le printemps vient après l’hiver. Pas vrai, Noir ? C’est ça ? » *Amer béton*, 00:00:05

Cette réplique, apparemment anodine (comme d’ailleurs presque tout ce qu’on entend venant de Blanc), recèle pourtant une indication importante : il existe un ordre dans la nature. Non seulement à caractère numérique mais aussi en ce qui concerne les saisons, le cycle création-destruction, la lutte des opposés ; cet ordre deviendra évident lors du conflit

opposant les deux amis. Lorsque la voix de Blanc ne s'entend plus, on voit le visage du Minotaure surgissant brièvement dans le noir (*fig.88*). Blanc s'adresse de nouveau à Noir :

BLANC : « Noir, quand il fait nuit noire, pourquoi j'ai autant le cafard ? » *Amer béton*, 00:00:30

Dans cette obscurité, on entend le son d'une allumette qu'on enflamme ; une lumière dorée illumine l'écran, chassant les ombres. C'est la lumière dégagée par l'allumette que Blanc vient d'allumer et qu'il tient de sa main droite. L'emploi des caméras dans cette scène est particulièrement intéressant : quand on voit la lumière qui se fait et qui emplit l'écran, il s'agit en réalité d'un gros plan extrême qui permet de voir le reflet de cette lumière dans les yeux de Blanc ; un travelling en arrière nous fait découvrir, grâce au recul de la caméra, le visage de Blanc et le reflet de la lumière dans ses yeux (*fig.89*). On a ainsi l'impression que l'allumette se trouve à l'intérieur de ses yeux. Cet emploi de la caméra sert à montrer aux spectateurs l'être intérieur de Blanc, son essence : la lumière (cet emploi des reflets dans les yeux des personnages est une caractéristique de style récurrente dans *Amer béton*). Quant à Noir, il est présenté aussi dans cette première séquence ; son essence est l'obscurité que l'on voit au tout début, aux profondeurs de laquelle se cache le Minotaure, son *ombre*.

La flamme de l'allumette est observée fixement par Blanc et Noir ; lorsque l'allumette se consume, Blanc la jette car il se brûle le bout des doigts. On entend la *voix off* du narrateur, la seule qui soit présente dans le film, qui dit :

NARRATEUR : « Qu'a-t-il le feu ? Si calme et tranquille, mais si puissant et destructeur à l'intérieur. Il cache quelque chose. Comme les gens. Parfois, il faut s'y approcher pour voir ce qu'il y a dedans. Parfois, il faut se brûler pour voir la vérité. » *Amer béton*, 00:00:52

Ces propos semblent annoncer le conflit entre Noir et Blanc de même que celui entre Noir et son *ombre* : le Minotaure. Cela ne serait pas exagéré d'affirmer que la phrase « Parfois, il faut se brûler pour voir la vérité » coïncide avec la vision thérapeutique chez les junguiens à propos de notre rapport à l'*ombre* ; elle fait partie de nous ; tenter de la nier a pour conséquence de la faire croire jusqu'à ce qu'elle finisse par éclater violemment, transformant l'individu en un être proche de la figure de M. Hyde. C'est pour cette raison que la rencontre que nous pourrions faire avec elle, même si cela suppose un défi et de la souffrance, constitue une partie importante de l'homéostasie de notre être ; le conflit entre Noir et le Minotaure, cette entité qui hante les profondeurs de son être, exemplifie bien le combat avec l'*ombre*.

Un autre aspect à souligner dans cette présentation des personnages est le fait que l'on se trouve devant un *yin* et *yang* audiovisuel ; l'obscurité n'est jamais séparée de la lumière, ces deux éléments étant entrelacés de manière inévitable ; même si l'obscurité semble totale, il reste une once de lumière et vice-versa. Quand on est face à l'obscurité –l'essence de Noir– Blanc annonce timidement sa présence par une voix frêle ; quand on voit l'essence de Blanc – la lumière qui emplit l'espace– celle-ci se trouve entourée d'ombres malgré sa luminosité. Cette représentation audiovisuelle de la dualité s'observe aussi, toujours dans cette première scène, dans la façon dont les personnages proprement dits font leur apparition : on voit d'abord Blanc qui tient l'allumette allumée et en contrechamp il y a Noir enveloppé par la

pénombre. La prise de vues suivante montre Blanc et Noir dans le même cadrage (*fig.90*). Le lieu où ils se trouvent dans cette première séquence est un espace abstrait, sans temps ni lieu ; en dehors de la sphère du concret, la présentation de Blanc et Noir dans un lieu pareil favorise le devenir du conceptuel : Blanc et Noir ne sont pas seulement les orphelins des rues de Ville Trésor ; ils deviennent des concepts généraux : *yin* et *yang*.



figure 88 (*Amer béton*, 00:00:25)

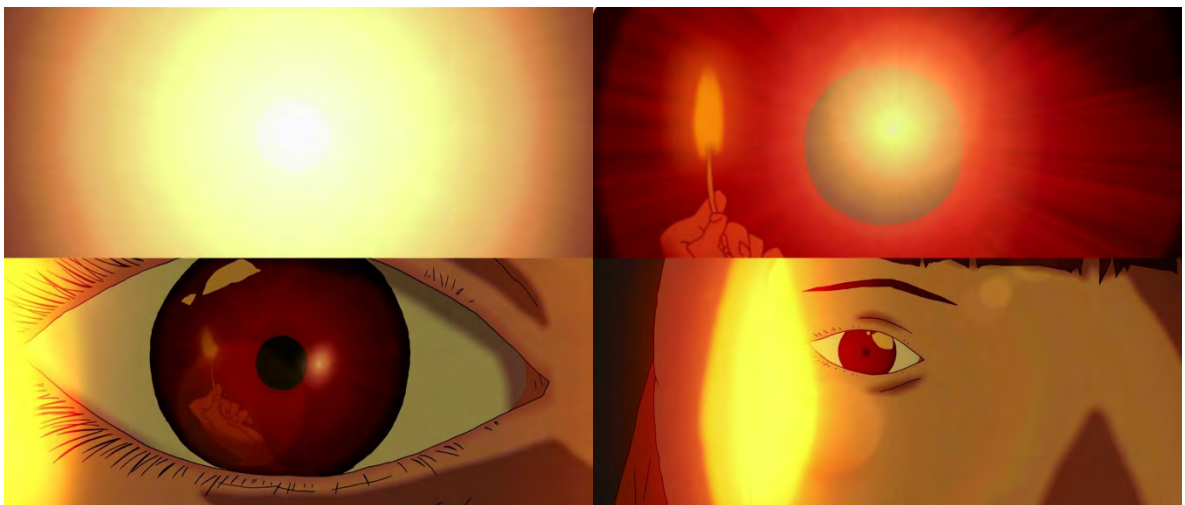


figure 89 (*Amer béton*, 00:00:43)

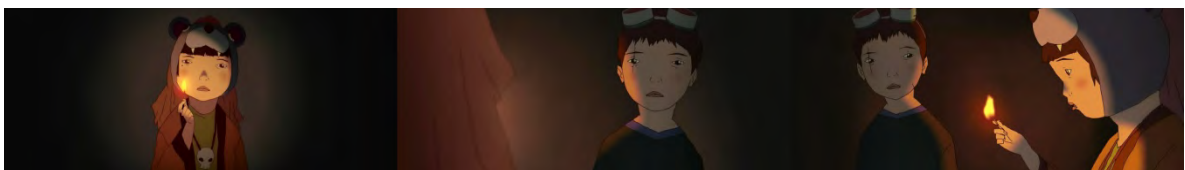


figure 90 (*Amer béton*, 00:01:05)



figure 91 (*Amer béton*, 00:01:36)

La séquence suivante nous mène de l'espace abstrait à l'espace concret de Ville Trésor où l'on voit les émanations que dégage la dualité dans le monde concret. Encore une fois, c'est la lumière qui apparaît en premier, elle emplit l'écran, mais cette fois, il s'agit de la lumière du soleil visé directement par la caméra ; un corbeau, l'oiseau héraldique de Noir, s'envole vers l'astre, composant de nouveau un *yin-yang* visuel (fig.91). La caméra suit le vol de l'oiseau nous dévoilant ainsi le lieu du récit : Ville Trésor.

La séquence finale –en contraste avec la première qui prépare au conflit et dans laquelle Blanc et Noir, bien qu'entrelacés restent différenciés– représente l'équilibre que Blanc et Noir ont atteint après l'assimilation du Minotaure : ce ne sont plus les principes opposées d'une dualité mais une unité transcendante dans laquelle ont disparu les traits de la dualité antagonique ; cet équilibre n'est possible qu'après l'assimilation de l'obscurité *archétypique* –le Minotaure– et l'homéostasie de Blanc et Noir. Contrairement à la première scène –dans laquelle il est déployé un symbolisme qu'identifie nettement l'un comme Noir et l'autre comme Blanc– dans cette séquence finale, les personnages sont maintenant dépourvus des attributs qui les caractérisaient en tant que principes opposés d'une dualité ; aucune indication, aucune représentation de la lumière ou de l'obscurité ne les accompagne, leurs vêtements ne les investissent plus comme Blanc ou comme Noir, tous deux ne portent qu'un simple maillot de bain de couleur unie ; on voit même, pour la première fois, Noir qui sourit. Une fois que l'*ombre* a été assimilée, qu'on a fait l'expérience de la lumière et de l'obscurité – l'inconscient et le conscient– l'homéostasie de l'individuation est possible : les aspects qui auparavant semblaient antagoniques s'avèrent n'être que des facettes complémentaires qui se sont surmontées dans l'intérêt supérieur de la totalité.

Le titre *ÉTÉ* ouvre sur cette séquence finale et annonce le nouvel état auquel on est parvenu ainsi que la conclusion d'un cycle : on n'est plus à Ville Trésor, ce monde du concret est dépassé désormais ; les personnages se retrouvent maintenant dans un lieu transcendental qui appartient à une autre sphère : la mer dont rêvait Blanc (les profondeurs de l'être, l'inconscient) et la plage où ils s'étaient proposé de vivre (le désir du dépassement de la dualité

qui est annoncé par un avion qui apparaît à plusieurs reprises) ; ici, les antagonismes disparaissent laissant la place à la totalité.

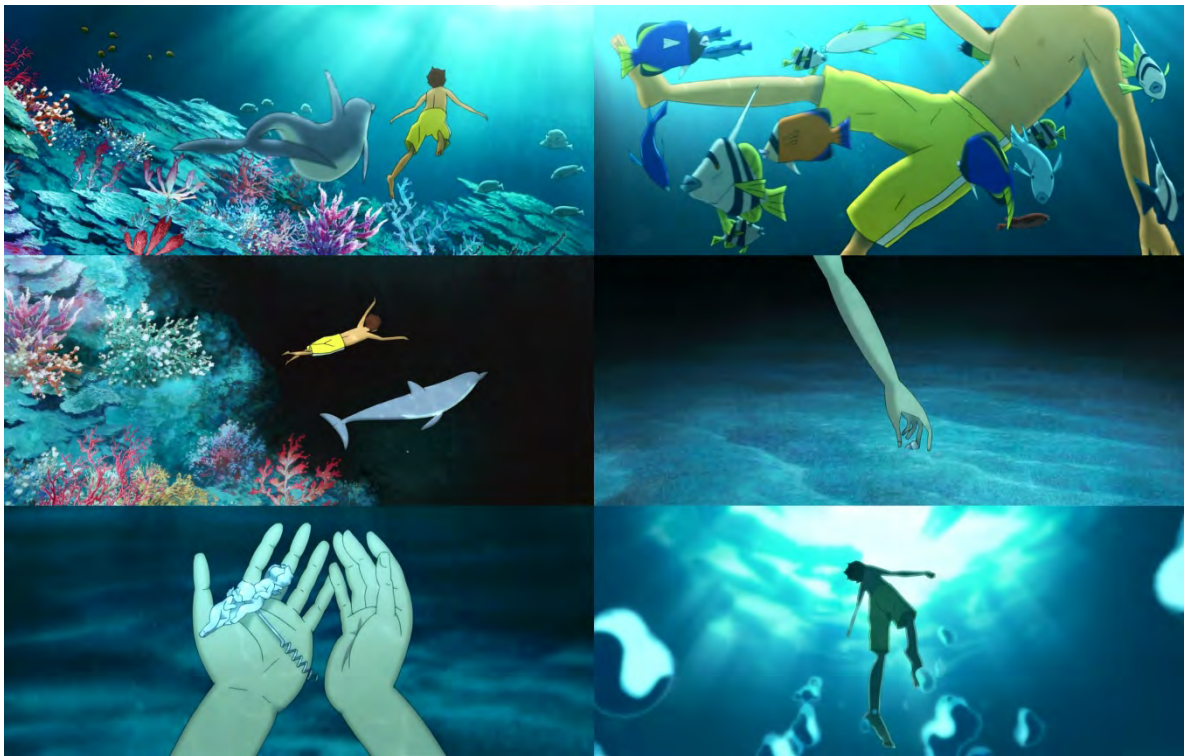


figure 92 (*Amer béton*, 01:41:59)

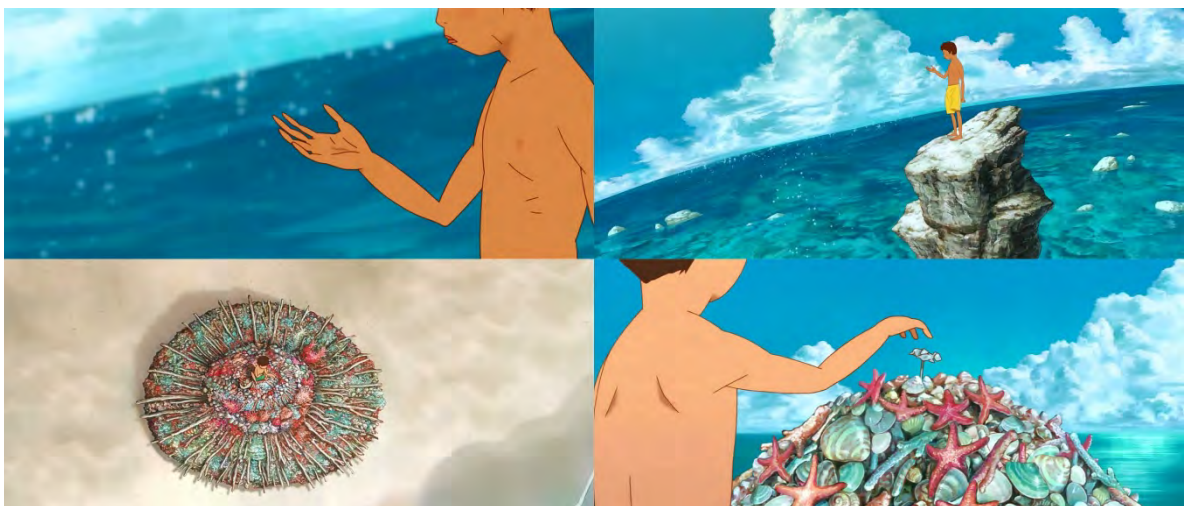


figure 93 (*Amer béton*, 01:42:57)

Noir refait surface et remet le tirebouchon à Blanc ; il regarde ensuite minutieusement la cicatrice laissée sur sa main par le Minotaure : le rappel de l'obscurité, l'ombre assimilée. Sans cette incursion dans l'obscurité, sans le contact qu'il a fait avec sa propre ombre, Noir n'aurait pas pu atteindre l'homéostasie représentée par le tirebouchon. Avec l'aide de Blanc, il a mérité ce symbole ainsi que la totalité que représente ledit objet. De son côté, sur la plage,

Blanc confectionne une structure circulaire avec des coquillages multicolores, un *mandala*¹⁸³ sur lequel il est assis et au sommet duquel il dépose le tirebouchon aux chérubins, signifiant de la sorte la souveraineté de celui-ci ainsi que son caractère de symbole de la totalité (*fig.93*). Un travelling permet de voir Noir en train de piquer une tête dans l'eau. C'est ainsi que se termine la scène finale : le conflit entre Noir et Blanc et l'assimilation de l'*ombre* culminent en une totalité que l'on pourrait comparer à celle du *Selbst*. « Empiriquement, le soi (*Selbst*) apparaît spontanément sous la forme de symboles spécifiques, et est reconnaissable en tant que totalité notamment dans la forme du *mandala* et ses nombreuses variantes. Ces symboles sont historiquement sanctionnés comme étant des images de Dieu. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: Aion: Researches into the phenomenology of the Self*, 1969, p. 268)

La première prise de vues montre les nuages et les vagues ; puis, d'un mouvement rapide, la caméra nous plonge dans la mer ; on voit Noir qui fait de la plongée, un dauphin (nouvel animal tutélaire) le suit, des poissons évoluent autour de lui. Cet espace de l'inconscient ne représente plus ni menace ni fantaisie ; c'est un lieu familier pour Noir qui s'y trouve en parfaite harmonie laquelle n'est rendue possible qu'après l'homéostasie de la dualité, après l'auto-connaissance des profondeurs de l'être. Suivi de près par le dauphin, Noir s'approche d'une zone plus profonde et peu éclairée ; l'éclat d'un objet échoué à même le sol marin attire son attention. Noir s'engage dans cet espace obscur (métaphore des profondeurs de l'inconscient où il affronta le Minotaure) et saisit l'objet, un tirebouchon orné de deux chérubins placés côte à côte en parfaite harmonie (*fig.92*). Cette bagatelle constitue cependant un symbole d'une valeur inestimable¹⁸⁴ représentant un nouvel état qui vient d'être atteint : ce tirebouchon condense le résultat de l'assimilation de l'*ombre*, l'homéostasie de la dualité, le Tao, confirmant ainsi que Blanc et Noir sont inévitablement unis et qu'en réalité ce ne sont pas de opposés mais qu'ils font partie du même principe transcendantal ; c'est pour cette raison que, dans cette scène, ils sont dépouillés de tout attribut référant à la dualité qu'ils représentaient auparavant.

C'est ainsi que les première et dernière scènes encadrent le processus nécessaire à l'intégration des caractéristiques de la dualité Blanc-Noir en un parfait équilibre. Comme il a déjà été mentionné auparavant, un aspect important du concept taoïste *yin* et *yang*, à l'intérieur duquel le film est encadré, est le fait que la dynamique entre *yin*-Noir et *yang*-Blanc régit, dans la même proportion, des niveaux différents. En accord avec cette idée, dans *Amer béton* on observe une structure dans laquelle, tout comme dans le *yin* et le *yang*, la dynamique du conflit Blanc-Noir est présente aussi bien dans l'ordre naturel (les saisons de l'année correspondant aux différentes parties du film) que dans l'ordre psychologique (le conflit entre les personnages principaux et le Minotaure). Il y a deux lectures parallèles et complémentaires qui permettent d'entendre les événements et les symboles aussi bien au niveau de la nature

¹⁸³ « La roue apparaît (...) comme étant l'idée de la totalité, qui représente l'essence du symbolisme *mandala* et, par conséquent, comprend en soi le *mysterium iniquitatis*. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: Psychology and Alchemy*, 1968, p. 166)

¹⁸⁴ Si dans bon nombre de mythes le symbole de la transcendance a tendance à être représenté sous une forme grandiose (Gaal, ascension dans les cieux) puisque la transcendance atteint, comme la divinité, tous les niveaux, il n'est cependant pas rare de trouver des symboles modestes recelant toutefois un contenu grandiose. Particulièrement en Orient, le modeste recèle aussi le Bouddha et c'est pour cela que, comme dans les haïkus, ce qui a une apparence simple recèle aussi l'infini et le grandiose.

qu'au niveau de la psychologie. Ainsi, *Amer béton* est à la fois le drame de la relation *yin-yang* et le drame de la relation *ego-ombre*. Enfin, Blanc et Noir se posent dès le début comme des concepts abstraits dont la dynamique pénètre dans tous les niveaux du monde. Ainsi, l'état transcendantal d'unité atteint par Blanc et Noir dans la scène finale doit aussi avoir un écho dans le monde de Ville Trésor qui est plus proche de notre monde quotidien. On peut voir ceci dans le générique, véritable conclusion du film : on voit pousser et grandir la graine de pomme semée par Blanc dans son repaire ; celle-ci germe jusqu'à devenir une plante qui continue de se développer jusqu'au moment où une fleur pousse et éclot. Cette croissance a lieu en même temps que le jour laisse la place à la nuit (fig.94). L'antithèse entre *yin* et *yang* est responsable aussi bien de la succession des saisons que de la croissance et la dégradation ; cette plante en train de grandir le montre bien. Mais elle représente aussi la croissance intérieure, la maturité psychologique du *Selbst* atteinte grâce à l'assimilation de l'*ombre* et l'homéostasie de Blanc et Noir. C'est un symbole petit et subtil, mais à la fois précieux, avec lequel le film s'achève.

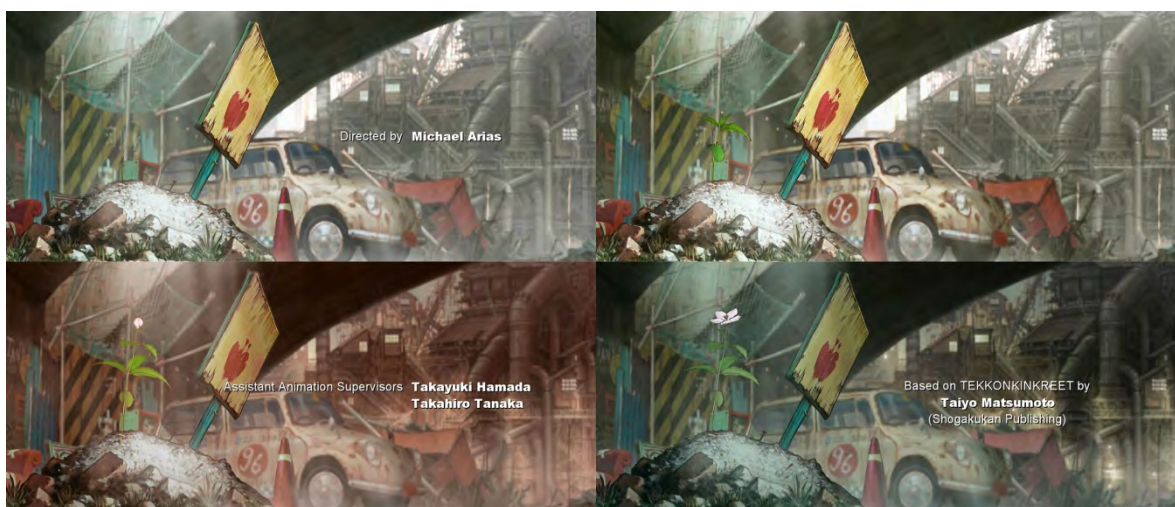


figure 94 (*Amer béton*, 01:43:49)

-L'horloge *axis mundi* et les symboles dans les rapports entre Blanc et Noir

Dans *Amer béton*, tout comme dans les mythes, les symboles constituent des pistes permettant de suivre le conflit de la dualité ; il n'en est pas de même pour ce qui est de l'argument qui sert plutôt à étayer l'ensemble. Ici, comme dans les mythes et les rêves, ce sont les relations entre les symboles qui sont le plus important ; ceux-ci sont présents tout au long du film et non seulement aux première et dernière scènes, les pôles du film. Conformément à cette logique, il y a, dans le film, une récurrence de symboles que l'on peut classer en nos deux catégories : des symboles appartenant aux traditions religieuses orientales (symboles culturelles) et des symboles improvisés, plus ancrés dans l'audiovisuel. A propos de ces derniers, il y a lieu d'affirmer que les qualités esthétiques de l'animation et de l'audiovisuel sont des symboles à part entière. Ainsi, le lieu où Blanc et Noir affrontent les frères Lever du Soleil et Coucher du Soleil, dans le contexte de leur lutte pour s'assurer le contrôle de Ville Trésor, a tous les attributs de l'*axis mundi*. « Le nombril du monde, (est) le point ombilical par

où les énergies de l'éternité jaillissent dans le temps. C'est pourquoi le nombril du monde est le symbole de la continuité de la création: le mystère de maintien du monde, accompli grâce au miracle continu du vivification qui jaillit en toute chose. (...) On y érige un temple pour qu'il témoigne de la centralité parfaite miraculeusement atteinte et la suscite ; c'est, en effet, une brèche ouverte vers l'abondance. Quelqu'un, en ce lieu, à découvert l'éternité (...) Les plans des temples de ce type sont, en général, conçus pour évoquer les quatre directions de l'horizon du monde, la chapelle ou l'autel placés au centre symbolisant le Point Inépuisable. Celui qui franchit l'enceinte du temple et s'avance jusqu'au sanctuaire réédite l'exploit du héros original. Il répète le thème universel dans le but de susciter en lui, par cette voie, la structure intérieure qui centre et renouvelle la vie. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, pp. 38-40).

Dans l'une des premières séquences d'*Amer béton*, les frères Lever du Soleil et Coucher du Soleil s'attaquent à Blanc et Noir ; le climax et le dénouement de la bagarre ont lieu au sommet d'un beffroi dont les caractéristiques en font un *axis mundi*, le *nombril du monde*. En tant qu'horloge, ce beffroi représente l'écoulement du temps ; en tant que structure –haute tour dotée de cadrans pointant chacun vers les quatre points cardinaux–, il représente l'espace. Ces deux éléments, écoulement du temps et espace, sont des éléments fondamentaux de tout *axis mundi*. Les cadrans de cette horloge sont décorés de représentations *taijǐ tú*, *yin* et *yang* étant des éléments à l'origine des accidents temporels et spatiaux, dimensions de notre monde phénoménique d'après la conception taoïste. L'horloge comporte également des représentations de l'*Om*, du svastika ; on y voit aussi des têtes de mort et un coucou faisant office de représentation de Ganesh (*fig.95*). L'amalgame de ces éléments fait de cette horloge un *axis mundi*. Ainsi, la lutte entre « La Bande des Chats » et les frères Lever et Coucher de Soleil pour le contrôle de Ville Trésor est en même temps, du fait qu'elle se déroule dans ce lieu précis, la lutte pour la maîtrise des forces qui régissent le Monde. La victoire de Noir et Blanc, à l'issue de cette confrontation, constitue donc l'entrée dans l'*axis mundi*. Cette étape précède l'aventure du héros, en d'autres termes, elle précède la recherche de la totalité et de la conciliation des forces intérieures que représentent les deux personnages principaux.

Cet *axis mundi* n'est pas le seul à être empli de symboles ; les personnages, eux, sont représentés également, par le biais notamment de leurs vêtements, avec les caractéristiques qui symbolisent, soit leur caractère conceptuel, soit le stade du conflit où ils en sont. C'est ainsi que, au début, Noir porte des vêtements sur lesquels on peut même lire son nom ; en outre, son oiseau tutélaire est le corbeau. Quant à Blanc, il est représenté par des colombes. Plus tard, lorsque Noir, avant sa rencontre avec le Minotaure, succombe dans la folie, il porte un pendentif figurant un œil ouvert et un manteau décoré au dos d'un *taijǐ tú* ; la poupée qu'il prend pour Blanc porte, elle, un pendentif figurant une tête de mort, et sur la poitrine, un patch en forme de cœur. Un autre aspect à souligner est la manière dont le film représente les lieux abstraits correspondant à la réalité intérieure de Blanc et à celle de Noir. Ces lieux ont subi un traitement de l'image différencié : ils sont plus stylisés et ont été réalisés dans un style d'animation plus traditionnel, plus stylisé où les formes figurent une nature fluctuante ; les objets se métamorphosent facilement en d'autres objets sans qu'il y ait apparemment de cohérence, suivant une logique rappelant celle des rêves. Bref, l'animation de formes

changeantes est le moyen de représenter, non des réalités matérielles, mais des réalités psychologiques.

Tous ces symboles rendent mieux leur valeur à la lumière du conflit entre Noir et Blanc.



figure 95 (*Amer béton*, 00:08:45)

-Le processus d'assimilation des opposés : la relation fraternelle et l'appel

Une composante à souligner dans les rapports entre Blanc et Noir est le fait qu'ils sont liés par une grande amitié, qu'ils sont inséparables et qu'ils sont attachés l'un à l'autre par un lien profond qui va au-delà de l'amitié pure et simple. Leur amitié s'apparente plutôt à la relation fraternelle qui, en tant que sujet mythologique, a été interprétée par la psychologie analytique comme étant une représentation de la relation entre l'*ego* et l'*ombre*. « On pourrait en dire autant à propos du sujet concernant les frères et autres couples d'hommes tels Caïn et Abel, Jésus et Judas, Othello et Iago, Prospero et Caliban, etc. qui, bien qu'ils semblent opposés en surface, sont, dans le fond, étroitement liés. Dans chacun de ces hommes, l'*ego* et l'*ombre* évoluent de telle sorte que lorsque le premier avance, l'autre recule. » (Zweig, et al., 1991, p. 63) C'est précisément ce mouvement pendulaire qui est présent dans les rapports entre Blanc et Noir, et qui les pousse sans cesse vers la recherche de l'état d'équilibre et d'unité, état qui est d'ailleurs représenté par la mer et la plage. Ces deux lieux, que Blanc et Noir gagneront à la fin du processus d'homéostasie, font leur première apparition juste après la victoire sur les frères Lever et Coucher du Soleil grâce à laquelle les deux compagnons se sont assurés le contrôle d'*axis mundi*. Cette victoire marque d'ailleurs l'entrée effective dans le cycle de l'aventure héroïque. Ensuite, l'appel à l'aventure, qui recèle la promesse de dépassement de

soi, fait son apparition par le biais de formes symboliques. Analysons maintenant comment s'effectue cet appel.



figure 96 (*Amer béton*, 00:10:43)



figure 97 (*Amer béton*, 00:11:03)

La scène qui suit la bagarre entre Les Chats et les frères Lever et Coucher du Soleil montre un paysage marin flou ; la musique douce qui encadre ce paysage, et où dominent les sons calmes et harmonieux, contraste avec les sons précédents : bruits de bagarre, bruits stridents rendus notamment par les percussions. Les images sont celles de la scène finale – sous l'eau, entouré de poissons, Noir remonte et s'approche de la surface– à cette différence près qu'elles sont moins nettes et plus fragmentées. Cette façon de traiter la netteté et le montage rend aisé de penser que ce que l'on voit correspond à de l'imagination, à un songe, à un lieu que, en ce moment précis, on n'a pas encore atteint. La caméra (grâce à un travelling en arrière qui semble nous arracher de l'esprit de Blanc) confirme qu'en effet, tout n'est que

songe, le songe fait par Blanc qui, à ce moment-là, se réveille dans son repaire : un vieux tacot déglingué.

Toutefois, une petite piste donne à penser que ce lieu rêvé est probablement quelque chose de plus que de la pure et simple fantaisie, et qu'il représente un état transcendantal destiné à être atteint. Durant quelques instants seulement le songe fait irruption dans la réalité par la superposition de la mer et de quelques poissons sur le visage de Blanc (*fig.96*). C'est le moyen par lequel, dans *Amer béton*, l'appel fait son apparition ; celui-ci est également le souvenir d'un lieu idyllique, le foyer de l'âme : l'*anamnèse* d'un *topus uranus* où les opposés ne sont, en réalité, qu'un (comme le principe fondamental du Tao). Au milieu de son rêve, on entend la voix de Blanc :

BLANC : « Je connais cet endroit ! » *Amer béton*, 00:10:42

L'*anamnèse* de l'être « véritable », total et complet ; voilà ce qu'est ici l'appel ; c'est la quête de la totalité et de la conciliation des opposés, qui ne le sont que dans l'apparence de notre monde imparfait, au sens platonique. Au sortir du rêve, le décor change brusquement ; la propreté et la transparence de la mer contraste avec l'aspect sale et négligé du repaire des Chats, un contraste qui pourrait bien correspondre à celui du monde matériel imparfait de Ville Trésor avec le monde parfait et idéal de la mer et la plage : *Samsāra* et *Nirvāṇa*, monde phénoménique et *topus uranus*. Pourtant, la persistance du songe dans la réalité est aussi l'indication que le monde matériel dégradé n'est pas dissocié du monde idéal, de la même manière que le *Bodhisattva* trouve que dans le *Samsāra* il y a aussi le *Nirvāṇa*. « Le second prodige qui frappe dans le mythe du *Bodhisattva*, c'est l'abolition de la différence entre « vie » et « libération de la vie », abolition symbolisée, comme nous l'avons déjà vu, par la renonciation du *Bodhisattva* au *Nirvāṇa*. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 150).

L'appel ouvre le cycle de la quête du lieu idéal : la mer. Une fois que Blanc s'est réveillé, on voit, en plongée, un plan général du repaire des « Chats » cependant que le titre ETE ouvre le cycle (*fig.97*) –celui-ci sera, le moment venu, clos par un autre ETE– qui aboutira à l'accomplissement du rêve d'équilibre et de retour au foyer. Un autre symbole en rapport à la mer et la plage, et qui marque l'aspiration à la totalité est celui de l'envol. Après le songe de Blanc, Noir rentre au repaire portant avec lui le butin constitué par les nombreux cambriolages qu'ils ont commis ; Blanc met cet argent dans une tirelire car les deux amis se sont promis de se faire construire une maison sur la plage.

BLANC : « Quand le cochon aura bien grossi, on prendra l'avion. Pas vrai, Noir ? On bâtera une maison sur la plage. C'est ce qui est prévu, pas vrai ? On a promis, pas vrai ?

NOIR : Oui, on a promis. » *Amer béton*, 00:12:12

Pendant que Noir prononce ces mots, les turbines d'un avion se font entendre, de plus en plus fort. Noir lève les yeux, la caméra suit la direction de son regard, on voit alors un avion qui survole le repaire (*fig.98*). Cet avion symbolise l'aspiration d'équilibre et de perfection : l'appel. On le reverra à d'autres moments critiques du film.



figure 98 (*Amer béton*, 00:12:28)

-Le processus d'assimilation des opposés : Blanc et Noir se séparent

Avec l'arrivée du syndicat yakuza et la lutte pour le contrôle de Ville Trésor, l'apparent équilibre entre Blanc et Noir se dégrade progressivement jusqu'à ce que survienne la rupture. Tandis que Noir s'abandonne graduellement à la violence contre les yakuzas, Blanc semble en souffrir. L'un des premiers moments où apparaît le caractère opposé des personnalités de Blanc et de Noir est celui où ce dernier s'attaque à Kimura qui, dans son bureau, est en train d'intimider Choco. Dans cette séquence, Noir apparaît investi des attributs de l'obscurité : non seulement la combinaison dont il est vêtu porte les mots BLACK (au devant) et KURO (« noir »

en langue japonaise) écrits dans le sens vertical, mais encore il porte des lunettes de couleur rouge qui donnent à son regard une teinte rouge sang ; de plus, le corbeau qu'on a vu dans la première séquence, l'oiseau tutélaire de Noir, l'accompagne ici aussi. Mais cette fois l'oiseau est tout proche de lui, se pose sur son épaule, répond aux gestes de l'enfant (*fig.99*) ; le lien entre l'oiseau et Noir est, en ce moment, plus fort que jamais car ce dernier est investi de sa nature obscure. En outre, dans cette scène, Noir se laisse aller à la violence extrême et fait montre de son goût du sang, allant jusqu'à écrire sur un mur, avec le sang de ses ennemis terrassés, les mots « MY TOWN ». Puis, après sa victoire sur les yakuzas, il saute de l'une des fenêtres de l'immeuble en criant :

NOIR : « C'est ma ville ! » *Amer béton*, 00:30:13



figure 99 (*Amer béton*, 00:28:29)

La caméra suit sa chute, qui semble se produire dans le vide. Dans cette prise de vues, la ville est inversée : encore une association avec la valeur négative de Noir et l'obscurité que celui-ci représente ; c'est en même temps l'annonce de la chute dans l'obscurité totale, et de la crise de polarisation (*fig.24*). De son côté, Blanc, qui n'a pas été prévenu par Noir (celui-ci s'attaque à Kimura au beau milieu de la nuit alors que Blanc est censé dormir) et qui se trouve loin du lieu de la bagarre, semble percevoir la violence qui est en train d'avoir lieu au siège des yakuzas, et s'en repent.

BLANC : « Quand on fait du mal aux gens, je dis à Dieu qu'on est désolés. Je dis à Dieu pardon. On ne recommencera plus. Pardon. Pardon. On ne recommencera plus. »
Amer béton, 00:29:54

Le lendemain matin, alors que Blanc et Noir se retrouvent, le premier reproche à l'autre de lui cacher des choses et d'aller affronter seul les yakuzas. Plus tard, après la bagarre que l'on vient d'évoquer, on assiste au commencement des travaux de réaménagement en vue de transformer Ville Trésor en parc d'attractions. Le destin de la ville semble être étroitement lié aux yakuzas et aux « Chats » ; d'ailleurs, la destruction de ce lieu, tel que Blanc et Noir l'ont connu, s'était annoncé dès que Kimura avait tranché les oreilles de Vanilla, auquel moment Blanc sembla pressentir l'avènement de l'inévitable destruction et d'un certain degré de méchanceté. Des changements s'opèrent : le Minotaure commence à se faire sentir dans l'intérieur de Noir, Choco quitte la ville, Snake entreprend la construction du parc d'attractions et prend Kimura comme allié... C'est au milieu de ces changements que le chapitre ÉTÉ se termine laissant la place au chapitre AUTOMNE lequel sera marqué par la dégradation, le déséquilibre et le conflit.

C'est dans le cadre de ce chapitre que nous voyons Blanc et Noir affronter les tueurs de Snake, ce qui entraînera la séparation des deux compagnons : après avoir été attaqués une première fois par les tueurs de Snake, et cherchant à les fuir, Noir quitte momentanément Blanc pour retourner au repaire chercher des affaires à celui-ci ; c'est l'occasion pour l'un des tueurs d'attaquer Blanc, qui est resté seul, et de lui enfoncer un poignard dans le ventre. Celui-ci baisse les yeux, fixe son regard sur son ventre blessé et voit surgir, comme émanant de son propre sang, une fleur –dans le style de dessin traditionnel, qui figure son monde imaginaire, son monde intérieur– qui éclot et qui croît à vive allure, après quoi il pousse un cri de douleur (*fig.100*). Cette image peut paraître confuse et contradictoire étant donné que, de la souffrance et du sang, semble jaillir la vie de la plante dont la croissance est fortement liée au désir de transcendance de la polarité et d'épanouissement spirituel des personnages.



figure 100 (*Amer béton*, 01:00:21)

En réalité, le thème de la rénovation de la vie par le sang est récurrent dans le mythe et dans le rituel. L'image de la Pierre du Soleil mexicain (aztèque) –appelée communément, à tort, Calendrier Aztèque– le synthétise de manière contondante grâce à sa figure centrale dans laquelle le dieu du Soleil, Tonatiuh, exhibe, comme s'il tirait la langue, un *técpatl* (poignard rituel en pierre et garni d'yeux et de dents que l'on utilisait lors des cérémonies),

signifiant de la sorte qu'il exige le sang des sacrifiés (*fig.101*). Il faut préciser que la Pierre du Soleil, bien qu'elle ait communément été prise pour un calendrier, était en réalité un *cuauhxicalli* (réceptacle cérémoniel destiné à recevoir les cœurs des sacrifiés). Les cœurs étaient donc déposés sur le *técpatl*, en d'autres mots, sur la langue du Soleil, l'astre représenté par le monolithe étant ainsi alimenté. Dans la cosmogonie mexica, la nécessité d'alimenter le Soleil par le sang s'entend par le mythe de la création du Cinquième Soleil, *Nahui Ollin*, ou encore, quatre-mouvement. Quatre âges s'étaient effondrés (à chacune d'elles correspondait un type particulier de soleil : un soleil d'ocelot, un soleil de vent, un soleil de pluie de feu, un soleil d'eau) par des cataclysmes causés par la nature du soleil qui les régissait. Les dieux se réunirent alors dans l'ancienne cité de Teotihuacán pour créer un nouveau Soleil capable de mieux préserver la vie. Un dieu mineur réussit, en se jetant dans un brasier, à se changer en Cinquième Soleil ; or, ce nouveau Soleil reste imparfait, car incapable de bouger, menaçant de la sorte de brûler, toute entière, la vie sur terre. Face à cette situation, les dieux décident de s'immoler tous pour alimenter, avec leur sang, le mouvement de l'astre. Ainsi, la vie se renouvelle-t-elle par le sacrifice.

Les Mexicas –qui se considéraient, en tant que peuple dominant en Mésoamérique, les dépositaires des dieux– s'estimaient responsables de la continuité du monde, laquelle n'était possible que par la répétition du sacrifice des divinités. Lorsque les conquistadors espagnols eurent mis le peuple Mexica sous leur domination, et que le christianisme eut été imposé, celui-ci devint vite très populaire parmi la population conquise car elle y trouva l'écho du rôle joué par le sang et par la mort –à travers le sacrifice du Christ qui, d'après la nouvelle doctrine, eut lieu de son propre gré– dans la perpétuation de la vie. Le sacrifice du Christ, et celui des dieux mexicas –ce dernier perpétué dans le rituel du sacrifice humain– étaient destinés à préserver la continuité et du monde et de la vie ; celle-ci, par la même occasion, se renouvelait et se purifiait.

D'ailleurs, le culte voué au sang n'est pas exclusif des mexicas : des représentations sous diverses formes du Christ sanglant sont devenues très populaires au sein de la religion chrétienne, notamment en Amérique. De manière générale, l'une des plus importantes oppositions que l'on peut constater dans la dualité *yin* et *yang* est celle qui concerne la vie et la mort, la création et la destruction. Ces concepts sont représentés ailleurs par les dieux de la Trimūrti hindouiste ainsi que par la déesse Kali. « La déesse était représentée dans le temple sous ses deux aspects simultanément : l'aspect terrible et l'aspect bienveillant. Ses quatre bras symbolisaient son universelle puissance : sa main gauche supérieure brandissait un sabre ensanglanté, l'autre empoignait par les cheveux une tête coupée ; sa main droite supérieure était levée dans le geste d'éloigner la crainte et l'autre dans celui de répandre des bienfaits. Son collier était une guirlande de crânes humains ; sa jupe, une ceinture de bras humains ; sa longue langue était tirée dans le geste de lécher le sang. Elle représentait la Puissance Cosmique, la totalité de l'univers, l'harmonisation de tous les couples d'opposés, alliant parfaitement la terreur de la destruction absolue à l'impersonnelle, quoique maternelle, consolation. Comme le cours du temps, comme la fluidité de la vie, la déesse change : elle crée, protège et détruit. Son nom est Kali, la Noire ; son titre : le Radeau qui traverse l'Océan de l'Existence. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 105).

Dans le *ciné-mythe*, on assiste aussi à la récurrence du drame engendré par cette opposition. En guise d'exemple, *Les contes de Terremar (Gedo senki, 2006)* et notamment *Je viens avec la pluie (I Come with the Rain, 2009)* où la figure du Christ sacrifié est mise à jour par le biais du personnage de Shitao, jeune homme qui, à l'instar de Mercer dans *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ? (Do Androids Dream of Electric Sheep ?)*, condense dans son être la création et la destruction de la vie, incarnant ainsi la force régénératrice de la vie, moteur indispensable à son développement.



figure 101 *Pierre du Soleil*, MNAH. Mexico

Pour en revenir à *Amer béton*, la présence contradictoire de la fleur surgissant de la blessure de Blanc marque la crise et le déséquilibre qui caractérisent le chapitre AUTOMNE. Or la croissance de la fleur marque aussi la rénovation de la dynamique entre Blanc et Noir, rénovation qui –comme le rappelle l'automne, et comme cela se passe dans le symbolisme de la Pierre du Soleil et du sacrifice du Christ– ne peut avoir lieu que par la mort, en l'occurrence, par la « mort », grâce au conflit, du stade psychologique actuel de Blanc et Noir. Chez les junguiens, la mort ou ses symboles dans le mythe sont considérés comme des symboles se rattachant au développement psychologique du héros. Ainsi, Gandalf le Gris meurt alors qu'il affronte le Balrog, et renaît sous une forme psychologique plus développée qui rappelle son origine divine : Gandalf le Blanc.

L'image vue par Blanc pendant son agonie recèle ce mystère de la rénovation par la mort (ici, la rénovation consiste en un nouveau stade psychologique qui permettra d'aboutir à l'intégration et à l'union des opposés, tandis que la mort est l'équivalent du dépassement d'un état psychologique où les opposés restent encore dissociés) ; il s'agit d'une image contrastée qui, d'un côté, surgit de la douleur et de la mort, et de l'autre, porte en soi la vie, la croissance et l'espérance, des aspects surgissant de cette même douleur. Ceci ne fait que renvoyer à l'idée que, dans tout développement psychologique tendant à l'individuation, il faut absolument passer par le conflit. Ainsi, la blessure de Blanc déclenche le déséquilibre entre les deux personnages et les aspects qu'ils représentent, ce qui débouchera sur le conflit. Paradoxalement, la vision de cette fleur en train de croître dans la plaie de Blanc n'est en soi ni

menaçante ni dégradante ; au contraire, elle peut être considérée comme un indice de la nécessité d'un état de déséquilibre favorisant le processus de développement lequel est conformé de cycles de destruction et de rénovation jalonnés de sang et d'espérance.

Toujours dans le sens de la rénovation par le sang, il est un élément qui, dans la scène où Blanc affronte le tueur, s'amalgame –à la manière du *monisme de l'ensemble*– à l'image de la fleur s'épanouissant dans la plaie : la pluie. Il est à noter la manière singulière dont elle est présentée, soulignant ainsi la valeur symbolique de la scène : Blanc est pourchassé par son tueur sur un fond de journée ensoleillée, mais juste au moment où ce dernier accule celui-là (ici, il est imminent que Blanc sera blessé), il se met à pleuvoir des cordes comme si cette pluie anticipait, sur le plan sonore et visuel (les grosses gouttes et le tonnerre), l'estocade dont Blanc sera victime ainsi que sa rupture d'avec Noir. Il semblerait même que la pluie se complémente avec la vue de la fleur en train de pousser (sur le plan visuel, l'eau de pluie est responsable de la croissance de la fleur qui jaillit de la plaie, ce qui renforce cette idée de complémentarité) étant donné qu'il ne serait pas exagéré d'affirmer que la pluie, en tant qu'élément purificateur (et par là, destructeur aussi) et rénovateur, vient s'ajouter à la signification symbolique de la blessure qui, elle, est aussi inévitablement liée à la purification et à la renaissance par le sang, par la mort, par la scission. L'eau de pluie est aussi l'eau dont les semences plantées par Blanc ont besoin pour devenir pommier ; même si elle provient de nuages noirs, elle catalyse le processus de développement incarné par le pommier fleurissant que l'on voit à la fin du film. Ce n'est pas un hasard non plus si les nuages noirs disparaissent et que la pluie s'arrête net au moment même où Blanc retourne dans son repaire, là où Noir l'attend.

BLANC : « Elle s'est arrêtée, la pluie. » *Amer béton*, 01:01:32

Dans cette scène, au repaire, ainsi que dans la scène suivante, à l'hôpital, il y a encore d'autres symboles qui mettent en relief la rupture de Noir et Blanc, et qui esquissent cette idée de renaissance grâce au sang. Bien que blessé, Blanc se dirige, délirant, vers son repaire, avec l'idée fixe de prendre soin de son pommier. Noir, qui se trouve à l'intérieur du tacot, le voit arriver et s'effondrer sur le capot, le couteau encore enfoncé dans le ventre. Le choc fait couler le sang, Blanc gît par terre, l'hémorragie est importante, le sang écoulé forme une flaque rouge. Il délire et se voit alors dans la mer, entouré de poissons volants qui évoluent autour de lui, en train de se demander pourquoi son arbre n'a pas encore poussé (*fig.102*).

BLANC : « Je voulais voir mon arbre. Mon po... Mon pommier. Il... ne pousse pas. Du sang... si rouge... Des poissons volants ? » *Amer béton*, 01:01:39

Une plongée, quasi zénithale, sur Blanc gisant par terre au milieu d'une flaque de sang synthétise la renaissance par le sang (*fig.27*), ce qui est renforcé par le dialogue correspondant dans lequel Blanc laisse comprendre qu'il a peur de mourir :

BLANC : « Dis, Noir, est-ce que je vais mourir ?

NOIR : Les gens ne meurent pas aussi facilement. » *Amer béton*, 01:02:02



figure 102 (*Amer béton*, 01:01:40)

Blanc perd connaissance. En fait, le sang ne relève pas de sa mort physique mais d'une mort « psychologique », de la scission de Noir et Blanc, et de ce qu'ils représentent. Les images où Blanc délire –en rapport avec la naissance et le vif désir d'atteindre une terre promise (fleur, mer, poissons) – contrastent avec le moment critique qu'il traverse, lequel, d'ailleurs, déclenchera la rupture. Paradoxalement, leur conflit et la blessure de Blanc semblent être indispensables à la croissance du pommier –représentation du développement de toute chose– et à la conquête du *Selbst* –figuré par la mer et les poissons–. Le sang versé par Blanc ainsi que la souffrance qu'il endure alimentent son parcours vers la totalité. Il est à noter que, dans cette partie, Blanc et Noir sont vêtus de chemises à flèches pointant vers le bas ; de plus, c'est l'automne : ces deux éléments symbolisent un moment de dégradation qui est toutefois indispensable à la renaissance.

Tandis que Blanc et Noir font face à cette situation, le parc d'attractions de Snake est en passe d'être achevé.

Plus loin, on retrouve Blanc dans un lit d'hôpital, encore affaibli par sa blessure ; il rêve de nouveau de la mer. Un zoom-out sur son visage nous conduit tout droit dans son esprit. Une mouette blanche traverse l'écran, au premier plan, à toute vitesse (cet oiseau représente Blanc à l'instar du corbeau qui représente Noir) ; la caméra nous submerge ensuite dans la mer, comme si nous nous y enfoncions. A mesure que l'eau devient plus sombre, on entend Blanc qui dit : « Cet endroit ! Je connais cet endroit ! ». Mais cette fois la mer n'est pas un lieu accueillant, loin de là : des algues noirâtres lui serrent les pieds, l'empêchant ainsi de refaire surface et de respirer (*fig.103*). Lorsqu'il parvient à s'en détacher et à regagner la surface, nous revenons, grâce à une ellipse, à l'hôpital où le personnage reprend conscience. C'est Noir qu'il

voit en premier et qui lui dit : « Bienvenue ». La dégradation est toujours présente, les idéaux dont Blanc rêvait s'avèrent adverses (à l'instar des algues qui le gênent), voire impossibles à atteindre (comme la croissance de l'arbre). Ce rêve où Blanc se retrouve momentanément piégé n'est autre chose que la descente vers un inconscient (symbolisé ici par les algues et l'obscurité de la mer) devenu dangereux à ce stade précis du conflit. Ce caractère dangereux va de pair avec le clivage ; or si l'on parvient à atteindre l'équilibre et l'assimilation de l'*ombre* –étape à laquelle on assistera dans la section suivante–, alors les dangereuses profondeurs de l'inconscient s'avéreront être le lieu où se cache le *Selbst*, les profondeurs de la mer d'où Noir va extraire le tirebouchon.



figure 103(Amer béton, 01:04:11)

En attendant le rétablissement de son ami, Noir s'entretient avec « Le Vieillard » qui, dans ses propos, laisse entrevoir l'interdépendance de ces deux personnages opposés.

VIELLARD : « Ce petit est plus fort que tu ne le crois. Et tu n'es pas aussi solide que tu le crois. Mes yeux me disent que c'est lui qui te protégeait. Je me trompe ? Je crois en toi, Noir. Même si Dieu détourne la tête. Même si Dieu détourne la tête. » *Amer béton*, 01:05:42

Dans cette scène, Noir écoute attentivement et semble admettre comme vraies les paroles du vieil homme ; une larme coule sur la joue de l'enfant. C'est curieux, un autre symbole subtil qui apparaît en ce moment du film : à un moment donné de la conversation, la caméra ne montre ni Noir ni le vieillard ; elle se focalise sur le sillon laissé par un avion sur son passage dans le ciel (*fig.104*). Cette image rappelle encore une fois, cet état de transcendance désiré explicitement par Blanc. Ensuite, Sawada et Fujimura décident d'emmener Blanc avec

eux et de le mettre sous leur garde afin de le protéger. Pour ce faire, ils rentrent dans l'hôpital et l'emmènent de force. Noir se présente alors devant eux, accompagné de son corbeau, et accepte qu'on les sépare, lui et son ami, disant que celui-ci est un compagnon faible et, de ce fait, rien d'autre qu'un fardeau. Blanc râle, traite son ami de menteur, mais Noir, lui, ne change pas d'avis. Tout de suite après cette séparation, on voit le titre annonçant un nouveau chapitre : HIVER. Dans cette nouvelle partie, Blanc et Noir, déjà séparés, se retrouvent polarisés, la crise d'intégration étant à son apogée. Retenu dans un centre d'accueil pour enfants, Blanc dessine frénétiquement des images issues de ses fantaisies tandis que Noir, lui, passe son temps à traquer des yakuzas et à saboter le projet de parc d'attractions de Snake. Blanc et Noir semblent possédés : le premier, par son introspection et la frénésie du dessin ; le second, par ses délires dans lesquels il plonge graduellement et par la frénésie meurtrière qui s'est emparée de lui¹⁸⁵.

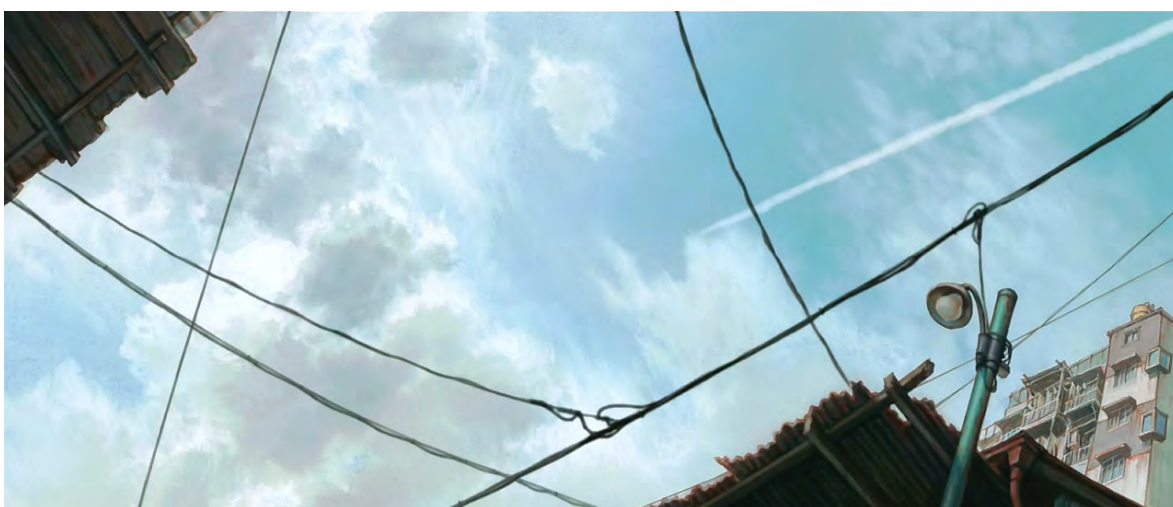


figure 104 (*Amer béton*, 01:05:51)

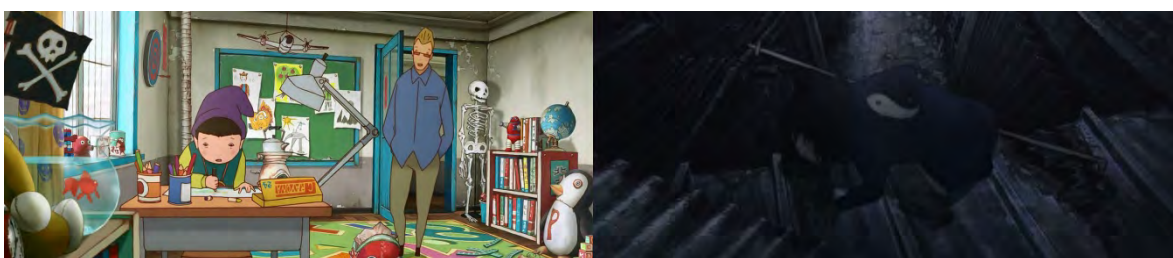


figure 105 (*Amer béton*, 01:08:33)

¹⁸⁵ Le fragile état mental et psychique que traverse Noir en ce moment a son équivalent dans la *mélanosis* alchimique. Noir plonge dans un état de dégradation qui est néanmoins nécessaire à l'apparition de l'ombre et, du coup, à l'existence de la possibilité de transcendance. « La première fois que l'on voit nettement l'ombre, on reste glacé d'épouvante. Certains de nos systèmes égocentriques de défense peuvent alors se briser ou bien se dissoudre tout à fait. Il peut en résulter une dépression temporaire ou un brouillement de la conscience. Jung comparait le processus d'intégration –qu'il appelait *individuation*– à la procédure alchimique dont l'une des étapes, la *mélanosis*, concerne le noircissement de tous les composants alchimiques à l'intérieur du creuset. Ce stade, perçu habituellement par l'être humain comme une sorte d'échec, s'avère tout à fait essentiel, et représente, selon Jung, le premier contact avec l'inconscient et, par conséquent, avec l'ombre. » (Zweig, et al., 1991, p. 23)

KIMURA : « Il est déséquilibré depuis qu'il a perdu Blanc. Il a soif de sang. » *Amer béton*, 01:09:42

Comme dans des scènes antérieures, les habits portés par les personnages fournissent des pistes concernant l'état où ils en sont de leur évolution. Ici, on voit Noir portant des vêtements qui laissent entendre que la rencontre avec son *ombre* est proche : cheveux en bataille, manteau bleu foncé, un collier figurant un œil ouvert à son cou, et un symbole du *yin* et du *yang* estampé au dos de son manteau (*fig.105*). Quant à Blanc, des éléments de décor, et ses dessins révèlent sa situation : un modèle réduit d'avion évoque la transcendance, désormais lointaine ; on voit, parmi ses dessins, un dauphin (cet animal apparaît dans la scène finale du film accompagnant Noir au fond de la mer ; il devient de la sorte l'animal tutélaire du *Selbst*) et un pommier. La polarisation est évidente : Blanc se meut à l'intérieur d'un monde enfantin, aux couleurs brillantes et aux formes amiables ; Noir, par contre, le fait dans un monde imprégné de violence et de folie, aux formes obscures et fantomatiques (*fig.105*). Toutefois, ni l'un ni l'autre ne semble pouvoir oublier son compagnon, la polarisation totale n'étant pas possible. C'est ce que laissent voir les dessins de Blanc ; ils reflètent ce que Noir est en train d'éprouver, y compris son délire qui a pour conséquence de l'amener à vouloir retrouver son ami en une poupée en torchon. Un échange de répliques entre Blanc et Sawada pose la situation en ces termes et résume le lien qui attache les deux amis ainsi que leur besoin d'homéostasie.

BLANC : « Il manque beaucoup de vis à Blanc.

SAWADA : Des vis ?

B : Des vis, pour mon cœur. Dieu m'a créé cassé.

S : Cassé ?

B : Et lui aussi. Noir aussi. Il lui manque aussi des vis. Des vis pour son cœur.

S : Noir est cassé, lui aussi ?

B : Oui. Mais j'ai toutes les vis dont Noir a besoin. Je les ai toutes ! » *Amer béton*, 01:10:58

Si l'on considère, à la lumière de ce dialogue, la dualité *yin-yang* ou la dualité *ombre-ego*, il y aurait lieu d'affirmer que les vis qui manquent à Noir, et que seul Blanc a, sont les éléments qui manquent à la conscience, et que seule l'*ombre* a, ou bien, les éléments qui manquent au *yin* et que seul le *yang* a.

Blanc et Noir ne sont pas les seuls à être discords ; la ville semble, elle aussi, traverser une étape semblable car Kimura, sous les ordres de Snake, vient de tuer Suzuki, son mentor. Il semblerait que, de la même manière que Blanc et Noir représentent deux aspects contradictoires à la recherche de leur équilibre, il en soit de même dans le cas de la relation entre Kimura et Suzuki dans laquelle le premier représente le nouveau, le second représentant l'ancien. Blanc et Noir parviennent à l'homéostasie ; quant à Kimura et Suzuki, l'équilibre ne semble être atteint que par leur mort, ce qui est d'ailleurs symbolisé par la figure du nouveau-né, le fils de Kimura. Blanc et Noir incarnent des concepts agissant au niveau naturel et humain,

tandis que les aspects représentés par les deux yakuzas –qui font partie de l’*ombre* de la société japonaise– sont intimement liés à l’histoire des transformations de la ville et de la société.

Le meurtre de Suzuki, perpétré par Kimura, s’emboîte bien dans le chapitre HIVER car il relève du meurtre de l’ancien accompli par le nouveau ; ceci est d’autant plus vrai que Suzuki, en pressentant sa mort, va jusqu’à aller à la rencontre de son élève et à accepter –dans une sérénité totale poussée à l’extrême et qui amène celui-là à prodiguer des conseils– d’être assassiné. Après la mort de Kimura, s’ouvre un nouveau chapitre, PRINTEMPS, dans lequel on voit Noir plonger davantage dans la folie cependant qu’il recherche Blanc qui n’est plus avec lui. Celui-ci, de son côté, périclité, perdant progressivement son équilibre, ce qu’il reflète dans des dessins frénétiques. Sur le plan visuel, un fondu faisant office d’ellipse, allant du visage de Noir vers celui de Blanc signale le dialogue à distance qui s’engage entre eux (*fig.106*), dialogue qui se verra marqué par la crise de déséquilibre, l’apparition de l’*ombre* et l’approche de l’homéostasie.

Alors que le dialogue à distance et le déséquilibre se poursuivent, Noir, délirant, confectionne la poupée en torchon –prothèse qui compense le manque d’homéostasie– qu’il prend pour Blanc. Pour sa part, Blanc semble devenir plus sensible à la souffrance éprouvée par Noir ; c’est dans ces circonstances que le dialogue à distance prend une nouvelle forme : le dialogue par le biais d’objets. Noir se sert de sa poupée en torchon ; Blanc, lui, se sert du dessin, qui devient de plus en plus frénétique (*fig.107*). Apparaissent, dans les dessins de Blanc, des représentations du Minotaure de même que des yeux ouverts ; les délires de Noir, eux, tournent autour de la croissance du pommier. Toutefois, leurs préoccupations paraissent s’entrelacer, ce qui renforce davantage leur communication. Conformément à cette idée, le montage de ces scènes est réalisé en parallèle. Blanc vient de se mettre à dessiner des minotaures :

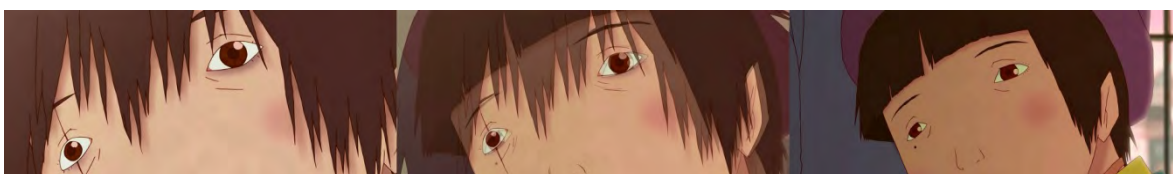


figure 106 (*Amer béton*, 01:22:02)



figure 107 (*Amer béton*, 01:22:56)

BLANC : « Un Minotaure... Il va engloutir la ville tout entière. J'ai un mauvais pressentiment. » *Amer béton*, 01:23:53

Une fois ces paroles prononcées, on voit Noir sur la tour *axis-mundi* ; un nouvel affrontement déterminera le destin de Ville Trésor et celui des deux amis : l'affrontement du Minotaure, l'affrontement de l'*ombre*. La séparation des deux amis, le déséquilibre de leur relation et la polarisation de leurs caractéristiques ont entraîné l'apparition du Minotaure. Sa présence et la rencontre qu'il fera avec Noir marqueront, pour celui-ci, le conflit avec l'*ombre*.

-Le processus d'assimilation des opposés : L'affrontement de l'*ombre*¹⁸⁶

La séparation de Blanc et Noir entraîne ce dernier dans un état de déséquilibre à l'intérieur duquel les aspects obscurs de sa personnalité se développent au plus haut niveau, ce qui entraînera l'apparition de son *ombre* : le Minotaure¹⁸⁷. Celui-là même que, au début du film, on voyait surgir du noir. Lever du Soleil et Coucher du Soleil parlaient déjà de cette figure bien avant qu'elle ne se montre devant Noir :

NOIR : « Elle est bien bonne. Le Minotaure...

COUCHER DU SOLEIL : Tu ne crois pas au Minotaure ? Le taré ne croit qu'en la violence.

N : J'en ai entendu parler. Il a une tête de taureau. Vraiment n'importe quoi.

CDS : Je n'y crois pas, mais quand je te regarde, je me dis...) *Amer béton*, 00:34:17

Quelques scènes plus loin, alors que Noir regarde la ville –en cours de transformation par les yakuzas–, une voix surgissant de son intérieur se fait entendre :

VOIX : « Libère l'obscurité. » *Amer béton*, 00:36:59

C'est la voix du Minotaure qui se fait entendre malgré l'absence de corps physique (on ne voit qu'un plan montrant des formes abstraites aux couleurs foncées (*fig.108*)), comme Puppet Master dans *Ghost in the Shell (Kôkaku Kidôtai, 1995)*, à cette différence que, dans

¹⁸⁶ « La découverte de l'ombre a pour objet de favoriser notre rapport à l'inconscient et d'élargir notre identité en compensant ainsi l'unilatéralité de nos attitudes conscientes par le biais de nos profondeurs inconscientes. » (Zweig, et al., 1991, p. 4)

¹⁸⁷ Ici, le Minotaure est l'*ombre*. En s'appuyant sur la citation suivante, on peut constater que les caractéristiques mentionnées par Jung, à propos du serpent, peuvent s'appliquer à la figure du Minotaure dans le cadre d'*Amer béton*. « Puisque l'ombre est en soi inconsciente pour la plupart des gens, le serpent correspond à l'inconscient absolu, incapable d'accéder à la conscience ; cet inconscient, considéré en tant qu'inconscient collectif et en tant qu'instinct, semble avoir une sagesse particulière perçue souvent comme étant surnaturelle. C'est cela le trésor que recèle le serpent (ou le dragon), et c'est aussi la cause qui fait que celui-ci signifie d'une part le mal et l'obscurité, et d'une autre, la sagesse. Son caractère non-communicatif, froid et dangereux exprime l'instinctivité qui, insensible, cruelle et inexorable, se pose au-delà et par-dessus les désirs et les réflexions, morales ou autres, de l'être humain, et c'est pourquoi cela produit un effet terrifiant et fascinant comme l'apparition soudaine d'un véritable serpent venimeux. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: Aion: Researches into the phenomenology of the Self*, 1969, p. 234)

Amer béton, l'appel à l'aventure ne concerne pas le mariage mystique mais l'affrontement de l'ombre. Un autre élément qui prélude à l'apparition du Minotaure, quelques instants avant que celui-ci ne se montre, ce sont les dessins faits par Blanc. Ce dernier avait commencé à les réaliser lorsque s'était instauré le dialogue à distance avec Noir ; sur ces dessins, aux traits soulignés et viscéraux, apparaît le visage du Minotaure. Parallèlement aux dessins, la lumière du feu qui réchauffe Noir projette des ombres changeantes figurant le visage du Minotaure, qui danse d'une manière sinistre au grès du mouvement des flammes (fig.109).

A mesure que progresse la crise causée par la séparation de Blanc et Noir, la présence du Minotaure se fait ressentir de manière plus évidente et surtout plus matérielle. Cette crise et le dialogue à distance engagé entre Blanc et Noir semblent entraîner l'apparition, devant Noir, du Minotaure, incarné, au moment où la crise de polarisation atteint son climax.



figure 108 (*Amer béton*, 00:36:55)



figure 109 (*Amer béton*, 01:23:27)

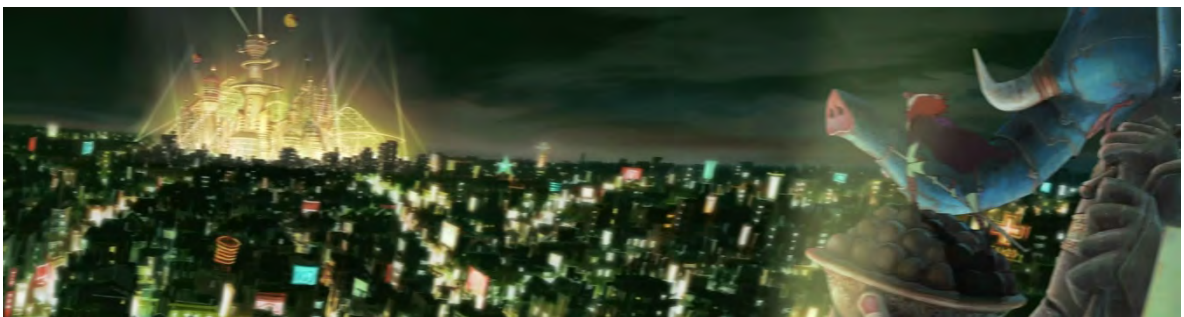


figure 110 (*Amer béton*, 01:25:13)

La première apparition à part entière du Minotaure a lieu précisément au moment le plus critique de la séparation des deux amis¹⁸⁸, alors que Blanc, pressentant l'arrivée de celui-là, se met à le dessiner ; Sawada, qui a la charge de veiller sur Blanc, s'enquiert de ce que celui-ci est en train de dessiner :

SAWADA : « C'est un taureau ? »

BLANC : Un Minotaure.

S : Un Minotaure ?

B : Il va engloutir la ville toute entière. J'ai un mauvais pressentiment. » *Amer béton*, 01:23:48

Au même instant, Noir, plongé dans la folie, erre dans le parc d'attractions récemment inauguré ; il porte la poupée en torchon qui, dans son esprit, supplée Blanc. C'est alors qu'apparaît le Minotaure, le vrai, sur l'horloge *axis mundi*, sur lequel il se campe pour regarder, tel un maître, la ville (*fig.110*)¹⁸⁹. De manière simultanée, on voit le Minotaure perché ainsi sur l'*axis mundi* tandis qu'on entend la voix de Blanc, répétant d'un air possédé :

BLANC : « Noir... Blanc... Noir... Blanc... » *Amer béton*, 01:25:17

Tout en répétant, de manière alternative, son prénom et celui de son ami, il continue de dessiner frénétiquement ; il accroche ses dessins au mur, de telle sorte que l'ensemble vient à figurer une énorme tête de Minotaure. Pendant ce temps, dans le parc d'attractions, les tueurs de Snake pourchassent Noir. En les voyant, celui-ci, délirant, leur présente d'un air heureux, la poupée, comme si elle était son ami ; l'un des tueurs réagit alors en tirant sur la tête de la poupée qui est ainsi « tuée » (dans une prise de vues subjective, depuis la perspective de Noir, on voit le vrai Blanc s'effondrer, la tête couverte de sang). La vue de son ami abattu déclenche la folie de Noir qui, du coup, fonce sur les assassins. A l'instant même, au centre d'accueil pour enfants, Blanc, comme répondant à la folie et à la souffrance de son ami, se met à crier comme s'il ressentait une vive douleur (*fig.111*). Un travelling en avant, très rapide, sur l'œil de Blanc nous ramène au parc d'attractions, où Noir s'éloigne, en marchant, des tueurs.

¹⁸⁸ « Si, pour n'importe quelle raison, l'inconscient prend le dessus, alors s'accroît proportionnellement le poids de l'ombre. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: Aion: Researches into the phenomenology of the Self*, 1969, p. 28)

¹⁸⁹ Le caractère démoniaque du Minotaure (souligné par le crâne de taureau qu'il porte sur la tête) ainsi que le fait que lorsque la bête apparaît pour la première fois de manière concrète, elle le fait sur l'horloge de l'*axis mundi* (lieu de puissance, mais aussi représentation de la totalité) semblent prendre du sens à partir de ce que Jung écrit : « Si, dans la figure traditionnelle de Christ, on s'accorde pour admettre un parallèle du phénomène psychique du soi (*Selbst*), l'Anté-christ correspond alors à l'ombre du soi, c'est-à-dire, la moitié obscure de la totalité humaine sur laquelle il n'y a pas lieu de porter un jugement trop optimiste. Aussi loin que puisse porter notre expérience, la lumière et l'ombre semblent se répartir dans la nature humaine de manière si équilibrée que la totalité psychique apparaît pour le moins sous une lumière plutôt tamisée. Le concept psychologique du soi qui, d'une part se dégage de la connaissance de l'homme total, et d'autre part se présente spontanément dans les produits de l'inconscient sous la forme de quaternion archétypique articulé par des antinomies internes, ne peut pas ignorer l'ombre appartenant à la figure lumineuse car, faute de celle-ci, il se verrait privé de corps et, du coup, de sa qualité humaine. La lumière et l'ombre forment dans le soi empirique une unité paradoxale. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: Aion: Researches into the phenomenology of the Self*, 1969, p. 42)

Tout à coup, l'espace d'un moment, les lieux se métamorphosent : Noir n'est plus dans le parc, on le voit debout sur la mer, cette mer dont rêvaient tant les deux amis. La surface de la mer crée le reflet de Noir, et des ondes d'eau surgissent de l'endroit où il se tient debout (fig.112 et fig.113). Retour au parc d'attractions où, assommé par des fléchettes que lui ont lancées les tueurs, Noir tombe à genoux ; les assassins se rapprochent pour l'abattre. Lui, semble ne rien craindre ; au contraire, il sourit et lève les yeux. On l'entend dire :

NOIR : « Je connais... Je connais cet endroit. Je connais cet endroit. » *Amer béton*, 01:28:29



figure 111 (*Amer béton*, 01:26:58)



figure 112 (*Amer béton*, 01:28:19)

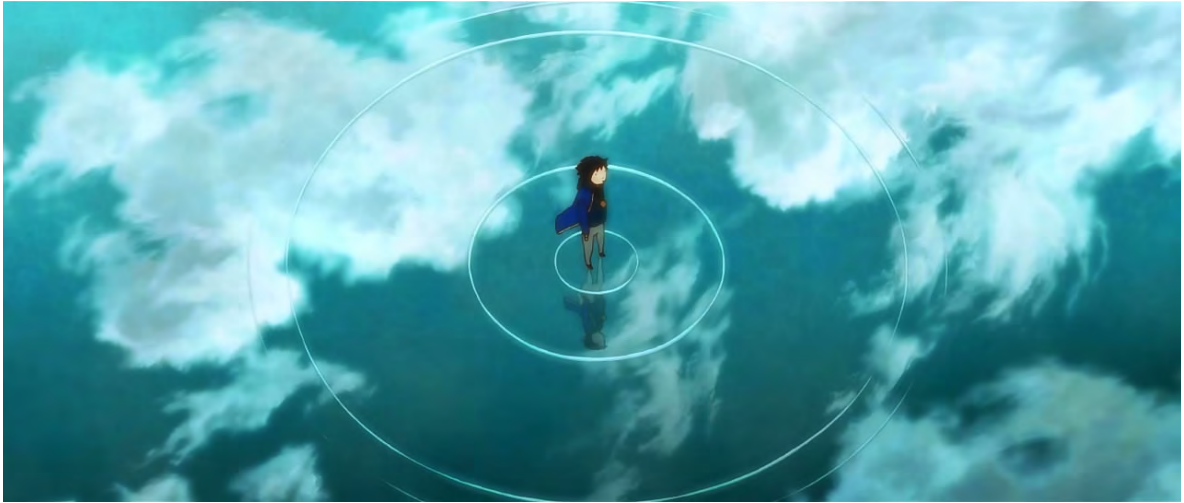


figure 113 (*Amer béton*, 01:28:28)



figure 114 (*Amer béton*, 01:28:59)

Dans la direction du regard de Noir, on voit le Minotaure qui descend à vive allure depuis les grandes hauteurs. Il atterrit au beau milieu, entre Noir et les tueurs, et, tout en faisant un geste de sa main gauche, semblable à celui de la bénédiction dans la religion catholique romaine (fig.114) (ce geste de bénédiction peut être observé dans *Le Christ en train de bénir* de Raphaël ou dans le *Salvator Mundi*, attribué à Léonard de Vinci, pour ne citer que deux exemples d'un motif largement diffusé dans l'art chrétien), il prononce ces mots :

MINOTAURE : « N'aie pas peur de l'obscurité, Noir. Admire... la véritable force de l'obscurité. » *Amer béton*, 01:29:10

L'instant d'après, le Minotaure se jette sur les assassins, les terrassant et les tuant rapidement et facilement. C'est ainsi que le Minotaure, déjà incarné, se montre devant Noir, l'invitant à plonger dans le côté obscur de l'être de ce dernier.

Faisons une brève halte afin d'examiner deux points : d'abord, la manière dont les symboles et les éléments audiovisuels retenus jusqu'ici consolident le Minotaure en tant que représentation de *l'ombre* ; deuxièmement, le rôle et la valeur des symboles et des éléments audiovisuels par rapport à l'apparition du Minotaure.

Premier point : Le Minotaure, dès le début du film, s'annonce comme un personnage clé car il se trouve dans le même espace abstrait où l'on voit Blanc et Noir pour la première fois. En cohérence avec sa nature d'*ombre*, on le voit pour la première fois comme une forme floue qui surgit brièvement dans l'obscurité ; ainsi, le Minotaure se présente –contrairement à la façon dont Blanc et Noir se présentent– sous une forme voilée, convenant tout à fait à son rôle car, en bonne *ombre*, il reste caché dans l'obscurité de l'inconscient. A mesure que le film progresse –le conflit entre Blanc et Noir faisant de même–, la présence du Minotaure devient de plus en plus concrète jusqu'à ce qu'elle atteigne son point culminant qui est en même temps le point culminant du drame de la lutte des opposés, c'est-à-dire la scène où le Minotaure apparaît devant Noir pour le sauver des tueurs. Ainsi, il s'avère évident qu'à mesure que le processus d'assimilation des opposés se développe, la présence de *l'ombre* gagne du terrain, et que son apparition, au climax de la crise, s'avère indispensable.

Suivant cette logique, il est possible d'observer dans le film une progression des formes permettant d'évoquer le Minotaure : tout d'abord, il y a le court instant où l'on voit son visage émerger des ombres ; plus tard, son nom est mentionné par Lever du Soleil (qui le compare à Noir, soulignant ainsi son attribut d'*ombre*) ; plus tard encore, on entend sa voix jaillir de la psyché de Noir... Par la suite, dès que Blanc et Noir se séparent, les représentations du Minotaure sont plus contondantes et se suivent à une cadence plus rapide : Blanc se met à le dessiner frénétiquement, puis on voit le visage du Minotaure qui prend forme à partir des ombres projetées par le feu qui réchauffe Noir (cet élément visuel renforce de manière contondante le rôle du Minotaure en tant qu'*ombre* car, dans cette scène, son visage est véritablement le résultat des ombres projetées par le feu ; de plus, par hiérarchie visuelle, le visage de la bête semble encercler Noir)... enfin, le tout débouche sur l'apparition du Minotaure, incarné, sur *l'axis mundi*. Parce qu'il apparaît sur ce sommet qui domine la ville et qui symbolise le contrôle du temps et de l'espace, le Minotaure fait montre d'une puissance suprême. L'évolution des représentations du Minotaure continuera de changer en fonction de l'affrontement direct contre Noir –dès ce moment, la bête sera représentée comme une *ombre archétypique* collective– et de l'assimilation dont il fera l'objet de la part du protagoniste ; après l'assimilation, il ne sera plus représenté comme entité scindée ou antagonique mais comme un trait ayant été intégré à la personnalité de Noir : une cicatrice en guise de stigmaté.

En outre, les attributs physiques du Minotaure le consolident en tant qu'*ombre*. Incarné, il porte un manteau semblable, en forme et en couleur, à celui de Noir, ainsi que, en guise de heaume, un crâne de taureau (qui fait penser aisément à un crâne de bouc), ce qui le rattache à l'animalité, à la mort et au mal. Quelque chose qui semble être un point d'interrogation orne le dos de son manteau et le devant de sa robe signifiant ainsi, peut-être, qu'il est l'inconnu, *l'ombre* (fig.115). Le fait que sa voix se fait entendre pour la première fois, surgissant de l'esprit de Noir, le consolide comme une émanation de l'inconscient. De plus, le geste qu'il fait de la main au moment où il apparaît pour sauver Noir –la bénédiction– est

effectué de la main gauche (alors que ce geste s'effectue de la main droite) de telle sorte que la filiation médiévale (chrétienne) au diable par la main gauche pourrait expliquer aisément que, moyennant ce geste, on souligne son côté « diabolique, méchant ». Toutefois, le geste reste une bénédiction à l'intention de Noir étant donné que, pendant que le Minotaure l'accomplit, celui-ci dit : « N'aie pas peur de l'obscurité, Noir. Observe ... la vraie puissance de l'obscurité ». Après quoi, il le protège des assassins. Ainsi, cette bénédiction pourrait s'interpréter dans le sens d'une invitation et d'un laissez-passer permettant de s'engager dans l'obscurité et dans le mal, incarnés tous deux dans cette *ombre*. « Cette étrange bête que nous portons tous en notre intérieur et que nous projetons comme le Diable est, au bout des comptes, Lucifer. Et Lucifer est un ange, un ange déchu, certes, porteur de Lumière, et en tant que tel, messager de Dieu. Il faut donc que nous apprenions à prendre contact avec lui. » (Zweig, et al., 1991, p. 159)

Enfin, le Minotaure, au-delà de son apparence maléfique, est porteur d'une grande puissance vitale sans laquelle l'homéostasie et la transcendance ne pourraient être possibles ; cette puissance est à l'origine de la croissance de Noir. Mais ce n'est pas tout, elle fraternise dès le début avec ce dernier lorsque, pour l'engager dans son monde d'obscurité, le Minotaure le serre dans ses bras en une image qui synthétise aussi la conciliation avec l'*ombre*, conciliation qui permettra aux deux amis d'atteindre l'homéostasie représentée, elle, par le tirebouchon. Plus loin, dans le monde où règne l'obscurité, le Minotaure, en retirant son crâne, laisse voir un visage semblable –mais cependant déformé– à celui de Noir, à la peau verdâtre, aux cheveux et aux yeux rouges : apparaissant ainsi, il se dévoile comme étant l'*alter ego* de Noir.

Second point : L'apparition du Minotaure est encadrée par des symboles réalisés grâce à l'utilisation de la technique audiovisuelle, qui esquissent ce que sera, le moment venu, et l'affrontement de l'*ombre*, et son rôle dans le processus d'homéostasie. L'apparition de l'*ombre* a lieu au moment culminant de la crise de séparation des deux amis, lorsque les tueurs tirent sur la tête de la poupée en torchon avec laquelle Noir, cherchant au moyen de la fiction de maintenir l'équilibre, entend remplacer son ami Blanc. Lorsque les assassins tirent sur la tête de la poupée en étoffe, Noir voit, dans son délire, le corps de son ami s'effondrer (le corps en chair et en os), le crâne éclaté (le pendentif en forme de crâne porté par la poupée annonçait déjà la valeur des qualités de Blanc comme étant anéanties, mortes). En réponse au déséquilibre éprouvé par Noir, Blanc pousse, au centre d'accueil pour enfants, un cri de désespoir cependant que, sur le mur, l'on voit un dessin énorme représentant le Minotaure. C'est ainsi que le dernier mince fil auquel tenait désespérément l'équilibre entre les deux amis, se rompt, l'aspect lumineux représenté par Blanc s'effaçant tout à fait, ce qui entraîne l'émergence de l'*ombre* de Noir, c'est-à-dire, le Minotaure.

Blessé, Noir réussit quand-même à semer ses traqueurs. Dans la scène où il se transporte brièvement dans la mer, on constate un paradoxe : cette scène qui a lieu au moment précis où l'équilibre se rompt, si elle annonce et précède l'apparition de l'*ombre*, elle anticipe également l'arrivée de l'équilibre des opposés, comme si les deux événements étaient inévitablement entrelacés. Car, pour la première fois, Noir se voit dans la mer tant rêvée par Blanc. De plus, la manière dont Noir fait son apparition dans cet univers marin annonce la conquête de cet espace transcendantal : l'enfant se tient debout sur la surface de la mer –une

façon de symboliser la conquête de ce lieu transcendant – ; à ses pieds, des ondes sur la surface de l’eau se forment –elles tracent des cercles qui, à la manière des *mandalas*, représentent la totalité et l’équilibre– ; enfin, la surface de la mer fait office de miroir qui reflète et la mer et Noir –on obtient ainsi une image représentant le personnage accompagné de son *ombre*, en d’autres mots, le conscient et l’inconscient entrelacés en parfaite harmonie–. Ces éléments, avec l’apparition parallèle de l’*ombre*, font office d’avant-coureurs de l’équilibre des opposés et de la conquête de la transcendance, cette dernière étant représentée par la mer. On entend simultanément la voix de Noir qui, comme le faisait Blanc auparavant, semble se souvenir de la mer : « Je connais cet endroit ». Cette phrase s’enchaîne avec l’image du Minotaure descendant à son secours ; c’est ainsi que l’apparition de l’*ombre* et la conquête de la mer, –représentation de l’équilibre des opposés– restent intimement liées. Il ne serait donc pas exagéré d’affirmer que le Minotaure, l’*ombre*, se montre ici comme étant le pont qui mène à cet état transcendantal et que la vision de Noir dans la mer –rattachée à l’apparition de cette *ombre*– renforce le lien conceptuel entre ces deux événements. La mer, la souffrance et l’obscurité portée par le Minotaure s’avèrent être les clés permettant de restituer l’équilibre idéal des opposés.

Poursuivons la description de la rencontre de Noir et de son *ombre*. Le parc d’attractions a pris feu à la suite d’un coup de bazooka tiré, par un acte réflexe, par le dernier des tueurs au moment de trépasser. C’est dans ce décor en flammes, qui représente parfaitement la descente en enfer, que le Minotaure s’approche de Noir en prononçant ces paroles :

MINOTAURE : « N'aie pas peur. Suis-moi. Je te montrerai le chemin. Je suis avec toi, Noir. » *Amer béton*, 01:31:19

La seconde d’après, la bête se penche en avant, serre Noir dans ses bras, l’invitant de la sorte à s’engager dans un monde d’obscurité totale. C’est ainsi que nous assistons au moment précis où Noir affronte son *ombre*. Toutefois, sur le plan visuel, la présence d’un troisième acteur dans cet affrontement est signalée : Blanc. Ceci est rendu possible par le biais d’approchements et d’éloignements sur son œil, lesquels opèrent comme éléments de transition, aussi bien pour nous faire entrer que pour nous faire sortir du parc d’attractions. Un travelling en avant sur l’œil de Blanc nous conduit droit dans la scène où Noir se voit debout sur la surface de la mer, tandis que c’est grâce à un travelling en arrière que nous passons de l’accolade du Minotaure à la chambre où se trouve Blanc ; ainsi, la rencontre de Noir et du Minotaure concerne également Blanc. (*fig.116*)

A l’accolade du Minotaure succède la descente au monde de l’obscurité totale où le héros devra faire face à son *ombre* :

MINOTAURE : « C'est toi qui as créé ce paysage. Une dimension supérieure, plus profonde. L'obscurité. (...) N'aie pas peur de l'obscurité. Elle transcende tout. » *Amer béton*, 01:31:55

Le monde habité par l’*ombre* est représenté au moyen d’un style de dessin encore plus stylisé que dans le reste du film et d’un traitement plus proche de l’animation traditionnelle, semblable à celui employé pour représenter les rêveries de Blanc faisant irruption dans la

réalité. Les formes dans ce monde obscur, celles du paysage, celles du Minotaure et celles de Noir sont tout à fait capricieuses ; elles coulent, changent constamment de forme et de taille, se métamorphosent. Cette façon de traiter l'image distingue le niveau de réalité de Ville Trésor de celui du monde de l'obscurité et confère à ce dernier une existence plus abstraite, intimement liée à l'esprit et à ses phénomènes, et où les formes sont moins nettes. Cela se reflète aussi sur le plan auditif puisque les sons, dans cet endroit, n'ont pas grande chose à voir avec les sons appartenant au monde réel ; d'ailleurs, la voix du Minotaure est en réalité la voix de Noir à cette différence qu'elle est déformée (dans la version japonaise, c'est le même acteur, Kazunari Ninomiya, qui prête sa voix à Noir et au Minotaure).

Après que le Minotaure ait conduit Noir dans le monde de l'obscurité, la lutte contre l'*ombre* se déroule de telle sorte qu'elle s'avère être aussi une lutte opposant le Minotaure et Blanc –l'enjeu étant l'âme de Noir–. Lors de cette confrontation, un équilibre sera retrouvé, l'équilibre des trois forces et de ce qu'elles représentent : Blanc et Noir, deux éléments de la polarité, le Minotaure étant l'*ombre*. Celui-ci tente Noir en lui montrant le pouvoir des ombres, l'invitant ainsi à libérer sa propre obscurité en laissant tomber Blanc. Pour sa part, ce dernier lutte pour rentrer dans ce monde d'ombres et sauver son ami en dérangeant l'obscurité totale qui y règne par la projection de sa volonté. La présence de Blanc et celle du Minotaure ont un rôle prépondérant dans le conflit : plus le Minotaure gagne du terrain dans l'esprit de Noir, plus Blanc y perd de sa présence. Blanc et Noir semblent en souffrir. Lors de cette confrontation, les symboles visuels prendront de l'importance (considérant ici les différents styles graphiques comme des symboles) et deviendront des éléments clé essentiels à la compréhension du processus d'homéostasie et d'assimilation de l'*ombre*. Le climax de l'affrontement de l'*ombre* s'est construit par paliers, au moyen de symboles s'esquissant au fur et à mesure (la mer, l'avion, la graine de pommier...); dorénavant, tous ces symboles prendront leur valeur par rapport à l'affrontement de l'*ombre* et par rapport au désir de la totalité.

A chacune de ses apparitions dans le monde de l'obscurité, Blanc ne se présente jamais sous une forme tangible, mais plutôt sous des formes symboliques associées à sa personnalité. Lors de sa première incursion, on a l'impression qu'il perce un trou dans cet espace obscur, et c'est à travers ce trou que l'on voit surgir un paysage comportant la mer, une plage, des poissons en train de voler et, au loin, une figure petite et lumineuse (*fig.117*) ; ce paysage est là pour rappeler à Noir l'idéal de totalité que l'on ne peut atteindre que par la reconnaissance des aspects que Blanc représente. En réponse à cette apparition, le Minotaure attire l'attention de Noir et fait disparaître le paysage créé par Blanc ce qui entraîne chez Blanc, qui se trouve au centre d'accueil, une grande souffrance, qui est aussi le résultat de la polarisation vécue par Noir. Une autre apparition de Blanc prendra la forme d'une lumière dorée éclairant timidement le monde des ténèbres, et qui affronte le Minotaure ; il s'agit de la même lumière dorée que l'on voit lorsque, dans la première scène, Blanc allume une allumette.

Après avoir fait disparaître le paysage de la mer et expulsé Blanc, le Minotaure essaie de prendre le dessus. Il grandit jusqu'à ce qu'il atteigne une taille imposante et, s'adressant à Noir, dit (*fig.118*) :



figure 115 (*Amer béton*, 01:29:41)

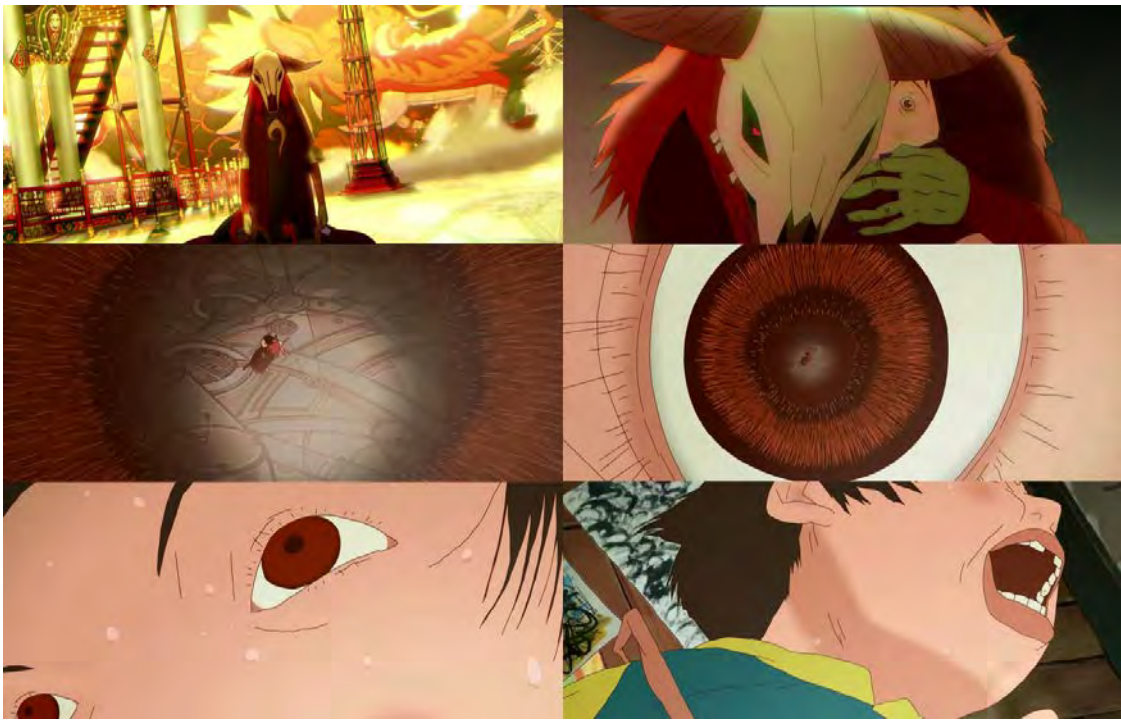


figure 116 (*Amer béton*, 01:31:23)

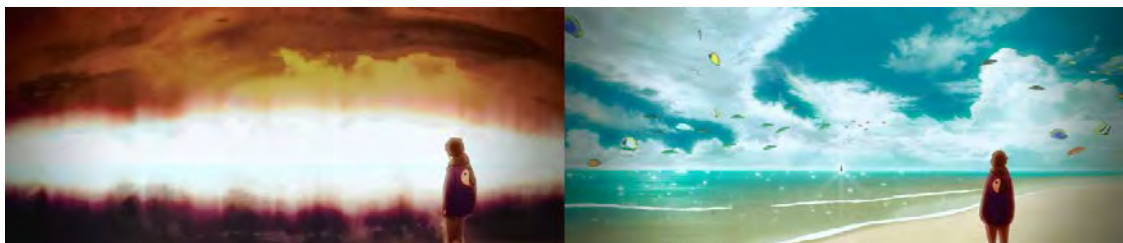


figure 117 (*Amer béton*, 01:32:26)



figure 118 (*Amer béton*, 01:33:00)



figure 119 (*Amer béton*, 01:33:14)



figure 120 (*Amer béton*, 01:33:53)

MINOTAURE : « Libère l'obscurité qui est en toi. Montre-lui ta véritable force » *Amer béton*, 01:32:48

Sur ce, on passe à une scène où le dessin est moins abstrait et où l'on voit une petite troupe de colombes en train de survoler la ville ; derrière, des corbeaux, en nombre beaucoup plus important et regroupés de telle manière qu'ils forment un énorme oiseau noir, pourchassent et attaquent les colombes. Lorsque, finalement, les colombes sont englouties par les corbeaux, Blanc pousse un cri de douleur. Seule une colombe parvient à échapper (*fig.119*). Après une brève scène où l'on voit Noir abasourdi par la puissance de l'obscurité, nous revoilà dans la ville. Là, la seule colombe ayant réussi à échapper aux corbeaux vole en solitaire ; derrière elle, on voit une éclipse aux proportions extraordinaires entraînant un obscurcissement presque total. La caméra nous rapproche rapidement –grâce à un travelling en avant– de la colombe en train de voler de telle sorte que, l'espace d'un instant, on a l'impression que l'oiseau survole le plan noir créé par la zone obscure de l'éclipse ; la seconde d'après, l'oiseau se change en une fleur blanche qui ouvre ses pétales jusqu'à ce qu'ils prennent la forme de quelque chose qui ressemble à un avion. Au moyen d'un fondu, l'image de cet avion apparent se superpose à l'image d'un avion miniature qui se trouve dans la chambre de Blanc, lieu où, par ellipse, nous nous trouvons maintenant (*fig.120*). Le cadrage de la caméra, et un fondu –qui agit comme si c'étaient les yeux de Blanc s'ouvrant lentement– nous indiquent que nous étions au milieu d'une prise subjective. Depuis cette perspective, on voit le chef de police en train de réveiller Blanc qui, tout en restant dans un état de léthargie, parvient à sortir de l'état de transe provoqué par la douleur.

Pendant ce temps, dans le monde de l'obscurité, le Minotaure continue de tenter Noir :

NOIR : « Qui es-tu ? »

MINOTAURE : Perdu entre la lumière et l'obscurité, tu t'es découvert une nouvelle dimension. (...) Allons-y ! On va enfin pouvoir inonder notre quartier de sang ! » *Amer béton*, 01:34:20

Pendant que le Minotaure prononce ces mots, son crâne de taureau commence à prendre la forme d'un visage humain, semblable à celui de Noir sauf pour les yeux et les cheveux, qui sont rouges ; de plus, ce nouveau Minotaure a une cicatrice sur la main ; Noir s'en aperçoit. Le reflet du Minotaure, ainsi représenté, apparaît dans un œil de Noir ; un gros plan sur cet œil et sur le Minotaure qui se reflète dedans nous ramène à Ville Trésor (*fig.121*). Devant Noir, le Minotaure se révèle être son *alter ego* au moment où, à la question posée par Noir « Qui es-tu ? », il prend une physionomie identique à celle de Noir ; mais cette révélation a lieu aussi au moyen du reflet, dans les yeux de Noir, de sa nouvelle apparence ce qui est rendu possible par l'emploi récurrent de gros plans extrêmes dont le but est de montrer l'essence intérieure des personnages. La nouvelle apparence du Minotaure porte sur elle un symbole nouveau : la main blessée qui, tel un stigmaté, témoignera de l'assimilation de l'ombre.

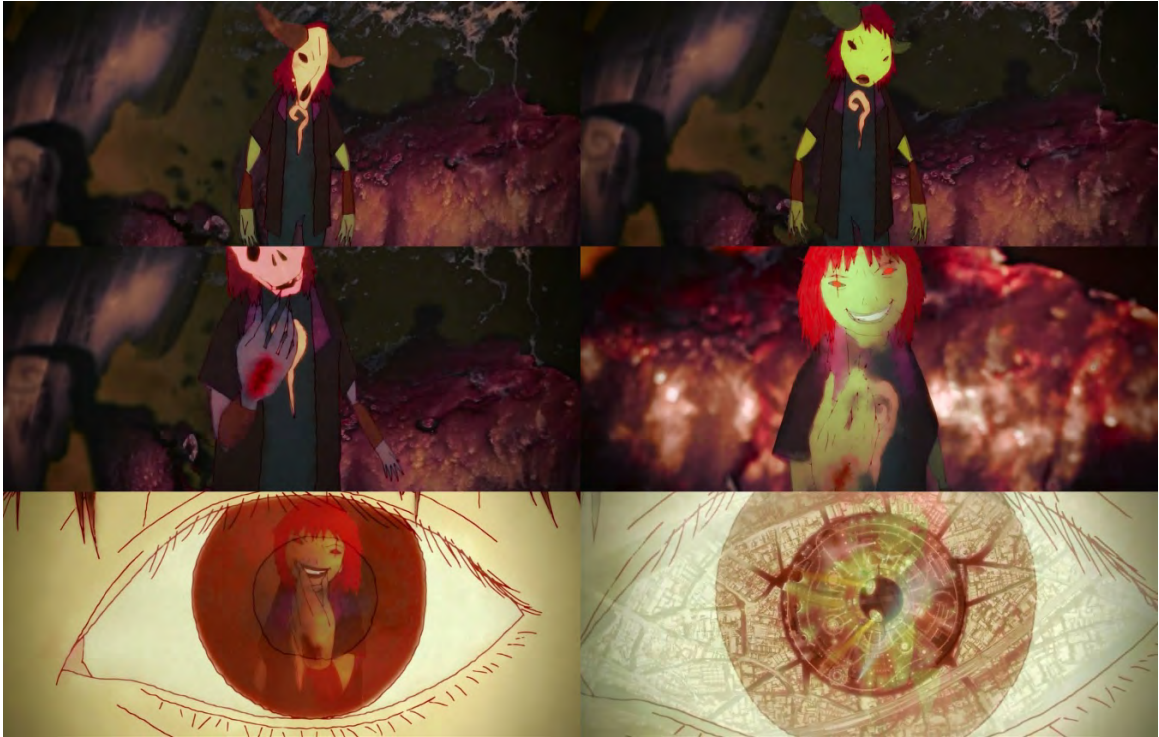


figure 121 (*Amer béton*, 01:34:21)

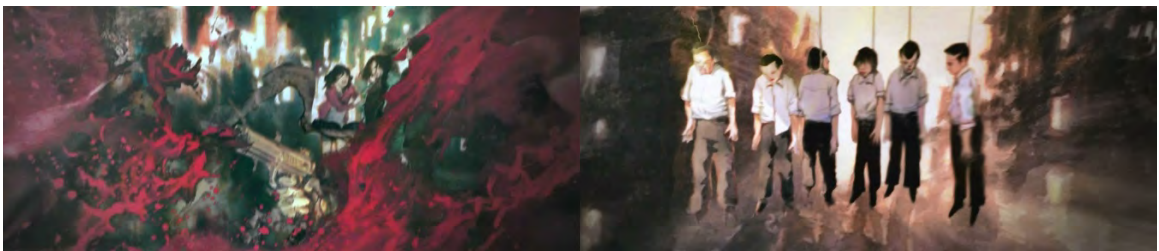


figure 122 (*Amer béton*, 01:35:52)



figure 123 (*Amer béton*, 01:36:02)

Le Minotaure montre à Noir ce qu'est le pouvoir de provoquer le chaos dans Ville Trésor. Après le close-up qui nous reconduit dans Ville Trésor, on voit Kimura en train de mettre ses bagages dans le coffre d'une voiture dans l'intention de quitter Ville Trésor et de changer sa vie de yakuza pour une vie tranquille auprès de sa femme et de son enfant qui est sur le point de naître. Soudain, des motocyclistes tirent sur Kimura et l'abattent. Le corps de celui-ci tombe par terre (en ellipse), non pas sur le sol de la ville mais sur la mer, tant désirée. Là, on comprend que ses fantaisies de vie paisible s'envolent en fumée, tout comme sa vie. Noir est surpris de ce pouvoir que le Minotaure vient de lui montrer.

NOIR : « C'est ça, ma force ? »

MINOTAURE : Ce n'est que le début. Tu es capable de tellement plus. » *Amer béton*, 01:35:41

Le Minotaure n'arrête pas de tenter Noir, et lui montre maintenant des scènes de violence, de meurtres et de chaos à grande échelle ; celles-ci sont dessinées dans un style beaucoup plus réaliste que dans le reste du film (*fig.122*). Noir est stupéfait de ces démonstrations du pouvoir de l'obscurité totale.

La scène d'après nous ramène dans la chambre où se trouve Blanc ; ce, par le moyen d'une prise de vues singulière –une plongée– dans laquelle apparaît au premier plan l'avion miniature et, sur un fond flou, Blanc qui, abattu, est dans les bras du chef de police. L'assistant, Sawada, qui s'est pris d'affection pour Blanc le serre affectueusement et lui dit :

SAWADA : « Tu veux le voir, pas vrai, Blanc ? Tu veux voir Noir ? » *Amer béton*, 01:36:10

Ces paroles prononcées, on voit un *insert* rapide où l'on montre un avion en train de décoller dont le son strident des turbines se détache sur le plan sonore ; tout à coup, comme s'il répondait à cette image, Blanc, ragaillardi, reprend conscience (*fig.123*). Enthousiasmé, il s'exclame :

BLANC : « J'ai toutes les vis dont a besoin Noir. Je les ai toutes ! » *Amer béton*, 01:36:28

Faisons halte, l'espace d'un moment, afin d'interroger quelques symboles, en rapport à cette rencontre de l'*ombre*, que nous n'avons pas considérés jusqu'à présent. Il s'avère évident, en partie par le fait que les corbeaux agissaient déjà en tant qu'oiseaux tutélaires de Noir, que dans la scène où la troupe de corbeaux engloutit les colombes, les corbeaux représentent Noir, les colombes de leur côté représentant Blanc, et que la proportion de chaque groupe d'oiseaux ainsi que le conflit les opposant sont aussi la proportion et la lutte des facettes lumineuse et obscure incarnées par les deux amis au moment de la rencontre de l'*ombre*. Par ailleurs, il est intéressant de noter le caractère contondant sur le plan visuel de la représentation de la prévalence de l'obscurité sur l'*ombre* à ce stade du conflit. Ce caractère contondant est visible dans la scène où la troupe de corbeaux prend la forme d'un énorme oiseau noir et dévore les colombes ; un traitement accompli facilement grâce à des techniques d'animation. On trouve une redondance dans la représentation du conflit lumière-ombre dans l'image de l'éclipse. Il est à souligner que l'éclipse –en tant que phénomène

naturel et étant donné la proportion exagérée de sa représentation par rapport à une ville plutôt petite— incarne parfaitement le conflit des deux amis sur un plan plus général —à un niveau en rapport aux lois et à la dynamique de la nature— tandis que la représentation de ce conflit au moyen des troupes d'oiseaux l'incarne d'une manière plus particulière. A noter également le fait que Blanc réagit, bien qu'il se trouve dans un lieu éloigné, au déséquilibre de la lumière et l'obscurité par une grande souffrance, ce qui met en relief le déséquilibre causée par l'apparition de l'*ombre*.

D'un autre côté, le passage de la colombe à l'avion en modèle réduit recèle, dans ses transformations intermédiaires, la signification du conflit avec l'*ombre*. Ce passage opère, comme beaucoup d'autres dans le film, en tant que pont reliant Noir —tenté par l'*ombre*— et Blanc —qui lutte pour ne pas être supprimé—. Mais il fonctionne aussi —en gardant à l'esprit que les principes du *yin* et du *yang* dominent toutes les facettes de l'existence— comme un pont reliant le monde abstrait, psychologique, symbolique où évolue la colombe, et le monde concret où siège l'avion en miniature. Deux niveaux sont ainsi mis en rapport, à l'intérieur desquels le drame de l'équilibre Blanc-Noir a des répercussions : le monde du psychologique, de l'humain, du particulier et le monde du concret, du naturel, du général. Les nombreuses transitions où l'on passe d'un niveau abstrait de la réalité à un niveau concret, et vice-versa, ainsi que les transitions reliant ce que Blanc et Noir ressentent malgré le fait d'être physiquement éloignés, rappellent sans cesse que le drame de l'équilibre Blanc-Noir — l'équilibre du *yin* et du *yang*—, on le retrouve à tous les niveaux de l'existence. On peut aller jusqu'à dire que l'histoire des yakuzas —où il y a aussi deux pôles, représentés par Suzuki et Snake, qui semblent déterminer la vie dans la ville—, centrée, elle, sur un conflit social, s'emboîte parfaitement dans cette logique du film.

Or, la signification de la transition de la colombe à la maquette d'avion ne se borne qu'à son rôle de pont entre deux niveaux, entre deux mondes, les transformations intermédiaires (colombe-fleur en train de pousser-avion) étant des symboles de la plus haute importance qui rendent compte des processus à l'œuvre dans l'affrontement de l'*ombre*. La colombe qui vole face à l'éclipse est en soi une représentation du déséquilibre lié à la rencontre de l'*ombre* ; mais elle est en même temps, du fait qu'elle est la seule à échapper aux corbeaux, la promesse du rétablissement de l'équilibre Blanc-Noir ; elle est la lumière qui se refuse à être anéantie par l'obscurité totale. De son côté, la fleur, en ouvrant ses pétales, symbolise le progrès psychologique et naturel qui découle de l'affrontement de l'*ombre* ; elle est la synthèse résultant de la dialectique entre Blanc et Noir, et qui génère croissance et développement, celui-ci étant symbolisé par le pommier grandissant au générique de la fin ainsi que par la fleur surgissant dans la blessure de Blanc. Ensuite, la maquette d'avion incarne l'idéal du *Selbst* ; c'est la promesse de la transcendance et du retour au lieu originel —*topos uranus*—, le ciel. Mais ce symbole apparaît aussi dans la scène où Blanc est sur le point de sortir de son état de transe et dans laquelle on voit, au premier plan, l'avion en miniature et, à l'arrière plan, Blanc dans les bras du chef de police. Ici, l'avion annonce le retour des forces et de la volonté de Blanc (en même temps et par hiérarchisation visuelle, il semble protéger l'enfant) lesquelles, par la suite, triompheront du Minotaure et conduiront, éventuellement, les amis à l'homéostasie. Enfin, l'avion, en tant que symbole, précède également le moment où Blanc reprend conscience et s'exclame qu'il a toutes les vis qui font défaut à Noir (phrase par laquelle le premier renforce la part indispensable qu'il tient dans la

dualité, soulignant ainsi la complémentarité). Cette dernière image de l'avion n'est plus une copie artificielle –comme l'était la maquette– mais un vrai avion (celui-là même que l'on voit dans la scène du début où Blanc parle à Noir de son désir de voir la mer), ce qui indique que les idéaux symbolisés par l'avion et l'acte de voler –la transcendance et le *Selbst*– ne sont plus un désir éloigné mais bel et bien des réalités imminentes. C'est cette vision du vol et de la transcendance qui anime Blanc à se relever et à lutter pour le rétablissement de l'équilibre des opposés.

Pour en revenir aux trois symboles enchaînés –colombe-fleur-avion–, nous dirons d'eux qu'ils se génèrent à partir de leurs respectives métamorphoses, l'un étant la résultante de l'autre. En réalité, dans le processus psychologique inhérent à l'affrontement de l'*ombre*, les éléments représentés par ces symboles sont enchaînés : le contact avec l'*ombre* entraîne nécessairement la lutte des opposés et le déséquilibre qui en découle –représentés par l'éclipse et la colombe–. Une fois le déséquilibre surmonté, se produit une croissance psychologique (dans le cas d'*Amer béton*, on peut parler aussi d'un accroissement naturel) et une rénovation –représentées par la fleur ouvrant ses pétales– ; cette croissance est indispensable pour atteindre la transcendance, l'homéostasie du *Selbst* –représentée sans cesse par le symbole de l'avion–. Les transitions d'un symbole à l'autre montrent visuellement l'interdépendance des éléments qu'ils représentent dans le processus d'assimilation de l'*ombre* et de conquête du *Selbst* tout en condensant le drame qu'est l'affrontement de l'*ombre*.

Une fois les symboles précédents interrogés, revenons-en à l'affrontement de l'*ombre* dans *Amer béton*. Après avoir repris connaissance et proclamé qu'il détient toutes les vis faisant défaut à Noir, la vitalité et la volonté recouvrées par Blanc se font sentir dans le monde des ténèbres sous la forme d'une faible lumière dorée suspendue au sommet de ce monde. Le Minotaure, pointant du doigt cette lumière, affronte cette manifestation de Blanc :

MINOTAURE : « Encore ce Blanc !

BLANC depuis sa chambre : Arrête !

NOIR : Blanc ?

M : Toujours à s'interposer ! C'est un hypocrite. Un comédien. Je ne suis pas l'ombre de toi-même. Je suis le véritable toi. L'obscurité est pure, transparente, belle. » *Amer béton*, 01:36:37

Ces mots prononcés, on voit Noir qui se tient debout sur une perche ; autour de lui, virevolte une troupe de corbeaux formant ainsi, l'espace d'un moment, un énorme visage de Minotaure. Une colombe, en solitaire, se fraie un passage jusqu'au centre de ce monde d'obscurité, où elle évolue près de Noir tandis qu'on entend la voix de Blanc :

BLANC : « Qu'est-ce que tu vois, là-bas ? Qu'est-ce que tu vois, là-bas ? » (*Amer béton*, 01:37:35)



figure 124 (*Amer béton*, 01:37:15)



figure 125 (*Amer béton*, 01:38:34)

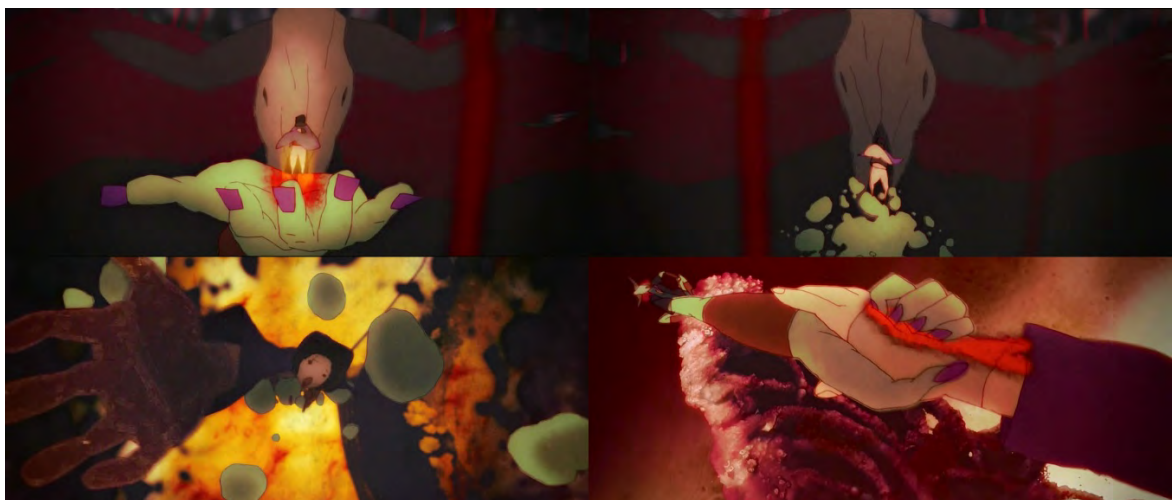


figure 126 (*Amer béton*, 01:38:40)

On entend alors le son produit par une allumette qu'on allume et, en guise de transition, une lumière dorée emplît l'écran. Immédiatement après un fondu enchaîné, on voit une séquence où se déroulent plusieurs moments où Blanc est présent. Une de ces scènes est celle que nous avons vue au début du film, celle où nous est révélée visuellement l'essence de Blanc : la lumière. La scène d'après, on voit un espace tout à fait blanc où Blanc, beaucoup plus jeune, dessine un paysage enfantin tandis qu'il se présente : « Tout le monde m'appelle Blanc ». Retour au monde de l'obscurité où l'on voit de nouveau Noir debout sur sa perche, en train d'observer la colombe solitaire qui tourbillonne autour de lui (*fig.124*). Une coupe franche nous amène dans la chambre de Blanc où, très concentré, il dessine un paysage enfantin avec une maison et un arbre ; par cet acte, il semble projeter sa volonté dans le monde de l'obscurité afin d'empêcher Noir de s'abîmer dans l'obscurité absolue. De nouveau, le Minotaure réagit à cette incursion de Blanc :

MINOTAURE : « Pas lui. Tu as besoin de moi ! » *Amer béton*, 01:38:34

Le Minotaure fait vite de se rapprocher de Noir. Ce mouvement entraîne un rapprochement aux yeux du Minotaure où l'on voit le reflet de Noir. Le Minotaure continue de se rapprocher jusqu'à ce que le reflet de Noir dans les yeux de la bête se transforme en un gros plan du visage de Noir (*fig.125*). On passe ensuite à une image où le Minotaure, aux proportions démesurées, soutient Noir dans le creux de sa main en lui disant :

MINOTAURE : « Que te disent tes yeux ? » *Amer béton*, 01:38:38

La main gigantesque du Minotaure s'effrite, Noir glisse vers un gouffre de lave ardente. Le Minotaure, redevenu aux proportions normales, attrape Noir par la main arrêtant ainsi sa chute. Au moment où la main du Minotaure s'empare de celle de Noir, on entend le son de la peau qui se déchire ; Noir pousse un cri de douleur : les griffes de la bête viennent de s'enfoncer dans la main de l'enfant (*fig.126*). Un filet de sang coule le long de son bras, la lave s'étale au-dessous de lui, le Minotaure le soutient toujours. Celui-ci lui demande :

MINOTAURE : « En quoi crois-tu réellement ? » *Amer béton*, 01:38:54

Jusqu'ici, il est possible de dire que nous assistons à l'affrontement de l'*ombre* lequel est monté comme s'il s'agissait de la lutte pour l'âme de Noir qui, à ce stade du film, est essentiellement une figure passive (comme il est couramment le cas de celui dont l'âme est l'enjeu d'une lutte), clivée, hésitant entre le Minotaure et Blanc. La représentation de cet affrontement de l'*ombre* fait aussi appel à une utilisation singulière de l'animation. La grande plasticité et les constantes transformations visuelles permettant de représenter le monde de l'obscurité rendent bien compte de la dynamique propre aux processus psychologiques mis en œuvre. Ces éléments visuels fournissent également d'importants indices sur le déroulement de l'affrontement de l'*ombre*. La part visuelle a une importance majeure non seulement dans la représentation du conflit mais aussi au niveau conceptuel. A cet égard, elle possède une valeur « magico-rituelle » rendue évidente notamment dans l'utilisation que Blanc fait du dessin, ce qui lui permet de faire irruption dans le monde des ténèbres. L'emploi du dessin prend une importance majeure dans *Amer béton*. Or, le fait que Blanc s'en sert comme d'un outil « magico-rituel » (comme dans ses dessins qui annoncent l'apparition du Minotaure, ou dans ses fantaisies qui font irruption dans la réalité, ou encore dans ses incursions dans le

monde de l'obscurité) qu'il met à profit pour même affronter le Minotaure laisse à penser que l'œuvre en question, du moment où c'est un film d'animation réalisé essentiellement par le dessin¹⁹⁰, peut être pensée, par extension, comme étant porteuse d'une fonction « magico-rituelle ». Cette hypothèse s'avère logique dans le contexte du *ciné-mythe*.

Du point de vue de l'audiovisuel, certaines images appartenant à ce stade du conflit s'avèrent intéressantes. La perche sur laquelle Noir est appuyé, ainsi que les corbeaux et la colombe qui tourbillonnent autour de lui représentent visuellement la lutte des forces opposées –incarnées et dans le Minotaure et dans Blanc– pour l'âme de Noir. La perche, mince et longue, souligne le rôle passif joué par Noir, qui est assujéti aux forces qui l'entourent : les corbeaux et la colombe, les sujets actifs. Dans la même scène, les corbeaux explicitent leur rapport à l'*ombre*, c'est-à-dire le Minotaure, puisqu'ils figurent brièvement le visage de la bête comme ils avaient fait, quelques scènes auparavant, lorsqu'ils avaient figuré un énorme oiseau noir. L'hyperbole fonctionne de manière identique dans la scène où le Minotaure, ayant pris des proportions démesurées, soutient un Noir minuscule dans le creux de sa main ; c'est de cette manière que sont représentées, sur le plan visuel, la prévalence et la puissance de l'*ombre*.

Certains symboles ayant apparu au début du film sont repris lors de cet affrontement renforçant ainsi leur valeur symbolique. Tels est le cas du bruit de l'allumette qu'on allume et du reflet de sa lumière dans les yeux de Blanc ; ce traitement visuel montrait déjà, dès la première scène, l'essence lumineuse de Blanc. Un certain emploi de la caméra, récurrent dans le film, s'observe dans la scène où il nous est montré le reflet de Noir dans les yeux du Minotaure, ce qui dévoile, comme dans d'autres scènes antérieures, l'essence de Noir : le Minotaure, son *ombre*. Cette révélation se complémente avec d'autres éléments visuels qui renforcent le Minotaure dans son rôle d'*ombre* de Noir. Or, le reflet de Noir dans les yeux du Minotaure nous est présenté au point culminant de l'affrontement de l'*ombre*, moment auquel Noir est tenu de choisir de céder à la tentation de la polarité, accédant ainsi au pouvoir qui lui est offert par le Minotaure, ou bien d'opter pour la quête de l'homéostasie par la reconnaissance de son ami. Nous poursuivrons l'analyse de la rencontre de Noir avec son *ombre* dans le chapitre suivant.

-Le processus d'assimilation des opposés : La totalité du *Selbst*¹⁹¹

A la question du Minotaure, « à quoi crois-tu vraiment ? », Noir, qui basculant au dessus de la lave n'évite la chute que grâce à l'intervention du Minotaure, répond :

NOIR : « Je... Je... Je crois en Blanc ! » *Amer béton*, 01:39:02

¹⁹⁰ Pour ne pas mentionner le soin scrupuleux porté par Michael Arias dans l'exécution des animations réalisées avec des techniques traditionnelles.

¹⁹¹ « Sans l'expérience du contradictoire, il n'est d'expérience de la totalité, et, par conséquent, pas d'accès intérieur aux images sacrées. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: Psychology and Alchemy*, 1968, p. 20)

A cette réponse, Noir lâche la main du Minotaure et tombe vers la lave. Pendant qu'il tombe, l'abîme de lave disparaît. Maintenant, le voilà, au premier plan, qui tombe vers la planète Terre (fig.127). Pendant que l'on voit cette image, on entend la voix du Minotaure s'adressant à Noir :

MINOTAURE : « Regarde cette cicatrice, sur ta main. Elle est là pour te rappeler que je serai toujours là, à l'intérieur. À chaque fois que tu auras besoin de moi. » *Amer béton*, 01:39:11

On entend toujours la voix du Minotaure qui, cependant, semble se désagréger et finit par disparaître dans un tourbillon de formes qui se consomment comme le feu. Noir continue sa chute vers la Terre. Un fondu au noir nous conduit jusque dans la chambre de Blanc où celui-ci finit de dessiner un paysage enfantin après quoi, épuisé, il s'endort sur la table. Noir a réussi l'assimilation de l'*ombre*, l'équilibre des opposés est accompli. Ensuite, on voit Noir, affaissé sur le sol, dans son repaire, sa main droite bandée. Noir regarde de près sa main blessée ; comme s'il réagissait à cette blessure, le visage de l'*alter ego* de Noir apparaît déformé –grâce à un court *insert*–, montrant des yeux diaboliques (fig.128). Dans la scène suivante –avec, à l'arrière-plan, le parc d'attraction en ruines– Fujimura et Sawada conduisent Blanc dans un petit jardin public pour que celui-ci rencontre Noir qui, descendant du ciel à toute vitesse, vient se poser à côté de Blanc, qui lui dit bonjour en lui tendant la main. Noir hésite avant de serrer la main de son ami, tout en regardant sa blessure. Blanc garde la main tendue en signe d'insistance, Noir se décide enfin et lui serre la main. Un gros plan montre la main blessée de Noir serrée par les deux mains de Blanc dans une chaleureuse et vigoureuse étreinte (fig.129) Coupe franche pour passer à la scène finale –la mer et la plage– qui symbolise la transcendance à laquelle on est parvenu après l'assimilation de l'*ombre* et la conquête de l'équilibre des opposés. Cette scène a été considérée en début d'analyse ; c'est pour cela qu'on n'y insistera pas.

La conquête du *Selbst*, de la totalité, est entamée lorsque Noir, ayant opté pour Blanc, lâche la main du Minotaure et s'engage ainsi dans le chemin de l'homéostasie. Le gouffre rempli de lave s'avère révélateur car il pourrait bien incarner les périls, de nature psychologique, qui jalonnent la descente aux profondeurs de l'inconscient. Ces profondeurs, représentées ici par le monde de l'obscurité, constituent la demeure de l'*ombre*, du Minotaure, et c'est cette *ombre* en soi qui constitue le péril majeur que le héros affronte dans le monde de l'obscurité. Lorsque Noir lâche le Minotaure, la première chose à laquelle fait penser la chute imminente c'est que le premier court à sa perte puisqu'en se détachant, il choisit de s'enfoncer dans la lave, accomplissant ainsi un sacrifice –sacrifice lié à l'assimilation de l'*ombre* et représenté par la blessure en guise de stigmat¹⁹²–. Or, le choix de Noir ne se solde pas par sa mort mais, paradoxalement, par la conquête de l'unité des pôles opposés (celle-ci est symbolisée par l'image, pleine de poésie, de Noir qui tombe, les bras ouverts, vers une planète Terre qui semble tout petite par rapport à lui, et par la rencontre de Noir et Blanc dans le

¹⁹² « Nous ne sommes pas disposés à célébrer le « sacrement du meurtre » ni à admettre que le noyau de notre obscurité, de notre attrait pour le mal et de notre refus de la totalité sont aussi essentiels à l'obtention de la grâce, de l'âme et de l'« or » que nos croyances et efforts délibérés en vue de l'obtention de la totalité, de la bonté et de la perfection. » (Zweig, et al., 1991, p. 230)

jardin public) et par une vie renouvelée : la transcendance. Il est à noter la manière particulièrement intéressante de représenter la conquête du *Selbst*.

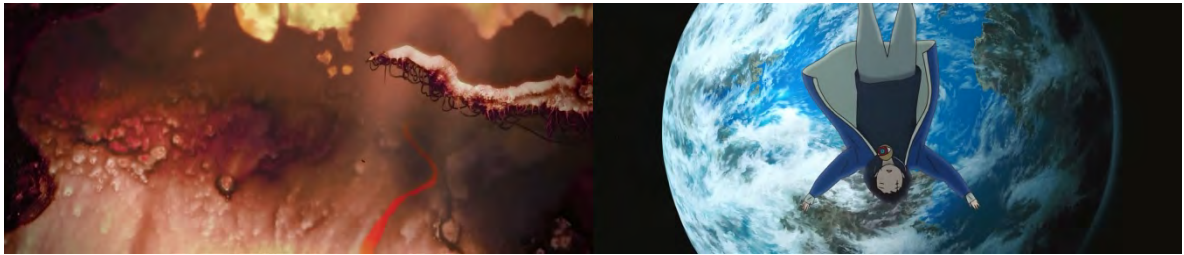


figure 127 (*Amer béton*, 01:39:08)



figure 128 (*Amer béton*, 01:40:02)



figure 129 (*Amer béton*, 01:40:54)

Contrairement à d'autres préambules à la transcendance que l'on trouve dans le mythe et le *ciné-mythe*, dans le cas qui nous occupe, le sacrifice n'est pas représenté de manière évidente (dans *Ghost in the Shell*, le mariage mystique requiert la destruction du corps de Motoko ; dans *Le sacrifice* (*Offret*, 1986), l'intégration d'Alexander et la « sorcière » semble s'accomplir concrètement par l'incendie de la maison du protagoniste...) par la mort de Noir devant nos yeux, mais plutôt par une ellipse qui résume, au fur et à mesure qu'il fait sa chute vers la lave, les étapes du sacrifice : chute-transcendance-Noir superposé à la planète Terre. On pourrait dire que, étant donné l'apparente modalité « pour enfants » du film, on a fait exprès d'omettre une scène montrant la mort de l'un des personnages principaux. Or, le fait que l'on a montré la scène où Blanc est poignardé ainsi que le moment où celui-ci tombe raide mort d'un coup de feu dans la tête (même s'il ne s'agit que d'une fantaisie de Noir) montre bien que plutôt que de vouloir répondre à une volonté de réduction des contenus imprégnés de violence, l'ellipse en question crée, sur le plan visuel, un lien profond et inévitable entre le sacrifice et la conquête du *Selbst*, deux composants intimement reliés dans le mythe. Cette ellipse rejoint la mort et la réussite du héros, deux moments interdépendants

dans le cycle de l'aventure héroïque ; mais elle transmute aussi l'acte du sacrifice en conquête de la totalité psychologique. Cette transmutation et la psychologie analytique semblent se correspondre car, d'après la dernière, lors du processus menant à l'intégration du conscient et de l'inconscient, la totalité psychologique semble ne pouvoir être accomplie que par le sacrifice et la mort de la personnalité fragmentée en quête d'un idéal d'homme total réunissant les dualités *ego-ombre*, *anima-animus* ; c'est cela, la signification de l'acte où le héros meurt pour renaître ensuite sous une apparence supérieure et, d'une manière plus générale, du motif de la vie qui jaillit du sang ou de la mort, que nous avons analysé à propos de l'image de la fleur surgissant de la blessure de Blanc.

Comme il a été dit ci-dessus, l'assimilation de l'*ombre* nécessite la mort de l'*ego* scindé, polarisé. Cette mort de l'*ego* est souvent représentée sous la forme du sacrifice du héros, acte qui s'avère indispensable à la conquête de l'équilibre *ego-ombre*, et à celle de la vitalité oubliée. C'est bien ce que l'on voit dans *Amer béton*, où la lave et le choix de la chute fait par Noir représentent la mort de l'*ego* ; cette mort entraîne la rénovation, la conquête de la totalité et l'équilibre des opposés. L'image qui montre Noir dans le cosmos indique que le héros a conquis cette totalité, représentée par la planète –qui est en même temps un *mandala*– et le cosmos. Avant même la scène finale de la mer, on trouve, représentée ici, la réussite du héros.

Si l'on ne voit pas la mort évidente de Noir, le sacrifice n'est pas absent pour autant puisque ce dernier s'incarne dans l'écorchure laissée par le Minotaure, laquelle, du fait d'être gravée et unie sur le corps de Noir, se constitue en preuve de l'assimilation de l'*ombre* (les derniers mots du Minotaure et le visage de l'*alter ego* de Noir qui apparaît lorsque ce dernier regarde sa blessure renforcent cette idée) bien que, étant donné sa forme et son emplacement, elle soit aussi un stigmat. En tant que stigmat, la blessure est, à la façon d'un Christ, une marque du sacrifice –qu'on ne voit pas–, un souvenir de l'affrontement du diable –l'*ombre*– et le témoignage d'une rédemption qui, dans le cas de Noir, est la rédemption de lui-même, la rédemption du Minotaure, cette part extirpée de sa totalité, sans laquelle tout désir de totalité –la mer– serait impossible à atteindre. Cela s'avère révélateur, le fait qu'à la fin de sa lutte contre Noir, le Minotaure devient allié alors qu'il avait été ennemi¹⁹³. Cette alliance avec Noir, on la voit lorsque, tout en disparaissant, le Minotaure rappelle à Noir qu'à chaque fois qu'il aura besoin de lui, il sera à ses côtés par l'intermédiaire du stigmat, la clé permettant de gagner la mer et la transcendance. « Ainsi donc, les daimôns étaient bons ou mauvais, constructifs ou destructifs, selon le rapport que la personne entreprendrait avec eux ». (Zweig, et al., 1991, p. 183)

¹⁹³ « Lorsque nous établissons des rapports convenables avec l'ombre, l'inconscient n'est plus un monstre diabolique car, comme Jung soulignait, « l'ombre n'est dangereuse que lorsqu'on la néglige ». Lorsque nous établissons des rapports convenables avec l'ombre, nous rétablissons aussi le contact avec nos capacités occultes. (...) L'astrologue et analyste junguienne de nationalité britannique Liz Greene souligne la nature paradoxale de l'ombre en tant que dépositaire de l'obscurité et en tant que balise jalonnant la voie vers la lumière. A son avis, « la part malade et dolente de notre personnalité renferme à la fois l'ombre obscure qui refuse de changer et le rédempteur qui a le pouvoir de transformer notre vie et de modifier nos valeurs. D'une certaine manière, ce rédempteur est anormal car il porte en lui un stigmat. C'est pourquoi il est en mesure de déceler le trésor caché, de sauver la princesse ou d'abattre le dragon. L'ombre est donc, en même temps, ce qui est à racheter et la souffrance rédemptrice. » » (Zweig, et al., 1991, pp. XXIV-XXV)

La présence du stigmaté signifie que, du moment où Noir a opté pour Blanc, le héros ne dénie pas son *ombre* ; bien au contraire, celle-ci fait désormais partie de son être, elle est assimilée. « Nous n'éviterons l'hécatombe que si nous arrivons à un accord conscient avec la nature, en particulier avec la nature de l'Ombre » (Zweig, et al., 1991, p. 29) L'accord avec cette *ombre*, son assimilation, est convenablement représentée comme étant une blessure puisque l'intégration des traits cachés de notre être implique forcément un changement profond de notre personnalité, une marque. Celle-ci s'avère être, comme il a déjà été dit, la porte d'entrée de la transcendance, si bien que, la présence du Minotaure –jadis adverse–, une fois qu'elle est assimilée se transforme en qualités positives. « Lorsqu'on assume nos « démons » intérieurs –symbolisés par ce qu'on redoute et qu'on dénie le plus–, on les transmue en d'utiles alliés, en énergie psychique renouvelée et apte à des fins plus constructifs. Ce processus de découverte peut mener au paradoxe auquel bon nombre d'artistes se heurtent : ce qu'on avait jadis dénié devient désormais source de rédemption de notre vitalité, de notre créativité et de notre spiritualité. » (Zweig, et al., 1991, p. 186)

Une fois qu'il a accompli et la prouesse de la descente aux abîmes et celle de la victoire sur la bête, le héros doit entreprendre le retour. Ici, la chute de Noir, depuis l'espace et jusqu'à son repaire, symbolise le retour, suite auquel les dons recueillis amèneront des transformations, non seulement au niveau de la sphère personnelle du héros mais aussi au niveau de la causalité, comme c'est le cas du pommier croissant que l'on voit au générique de la fin. Or, le retour du héros ne culmine pas ici ; il s'accompagne encore de la transcendance. La mer et l'état d'homéostasie des opposés supposent aussi un retour plus abstrait que la chute de Noir à un état originel idéal où, ce qui se présentait comme étant dualité s'étiole, et où Blanc et Noir, affranchis de leurs attributs, s'intègrent en tant qu'unité dans le tirebouchon. Il s'agit du retour, par *anamnèse*, au *topus uranus*.

Les retrouvailles avec Blanc, la poignée de mains entre les deux amis, c'est aussi l'union équilibrée des polarités *yin* et *yang* et représente, d'une certaine manière, la culmination de l'intégration de l'*ombre*, car il faut garder à l'esprit que Blanc est aussi l'*ombre* de Noir, son opposé. « Le fait d'affronter et d'assimiler notre ombre nous oblige à reconnaître la totalité de notre être, une totalité englobant le bien et le mal, le rationnel et l'irrationnel, le masculin et le féminin, le conscient et l'inconscient. » (Zweig, et al., 1991, p. 185) Noir descend des cieux pour arriver dans le jardin public où il retrouvera Blanc ; ce n'est plus le même Noir car il a conquis le *topus uranus*. Celui-ci, lieu idéal et transcendantal, dont l'écho se faisait entendre dans l'appel à l'aventure, est atteint à la fin du cycle de l'aventure héroïque lorsque Blanc et Noir atteignent la mer tant désirée. Toutefois, cette transcendance n'a été rendue possible que grâce à l'assimilation de l'*ombre*, et c'est précisément cela que le stigmaté rappelle à Noir lorsque celui-ci le regarde attentivement dans la scène finale.

Considérant le film dans son ensemble, il est possible de constater que la représentation de l'évolution du conflit avec l'*ombre* suit un modèle semblable à celui des stades de la représentation de l'union mystique ou *coniunctio*, que Jung extrait de certaines gravures du traité d'alchimie *Rosarium Philosophorum*. « Ce qui prend de l'importance est l'*unio mystica* ; ceci se dégage nettement des gravures précédentes du fait de la persistance du symbole unifiant. Bien entendu –ce qui suit ne manquera pas d'avoir une signification profonde–, le symbole disparaît dans l'image de la *coniunctio*. En ce moment, sa signification

s'accomplit de manière évidente : les participants sont devenus, eux-mêmes, un symbole ; au début, ils représentent sans aucun doute deux éléments, puis ils forment un solo (intégration de l'ombre) et, finalement, tous deux unis et le troisième se changent en une totalité –« *ut duo qui fuerant, unum quasi corpore fiant* ». C'est ainsi que se confirme l'axiome de Maria. Dans cette union, le Saint Esprit disparaît également et, comme il a déjà été signalé, le Soleil et la Lune se transforment d'eux-mêmes en esprits. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: Practice of Psychotherapy: Essays on the Psychology of the Transference and Other Subjects*, 1966, p. 252)

Dans le cas qui nous occupe, le premier stade, où les participants représentent deux éléments séparés, correspond à la représentation de Blanc et Noir en tant que polarités bien définies, comme on le voit dans la première scène du film. Le second stade d'intégration de l'ombre est représenté en double, car il existe deux paires d'ombres : Blanc-Noir et Minotaure-Noir. Pour ce qui est du premier couple, la représentation de l'unité réside dans la poignée de mains et la réconciliation de Blanc et Noir, tandis que, en ce qui concerne le second couple, c'est la cicatrice sur la main de Noir qui représente l'union. Quant au tirebouchon, en tant que symbole, il semble pouvoir représenter l'unité de l'un ou l'autre des couples ; du coup, il est symbole de synthèse représentant ce second stade. Pour sa part, le troisième état, où tous les trois forment une totalité, est représenté par la scène finale qui se déroule dans la mer, car ici Blanc, Noir et le Minotaure (qui est présent à travers le stigmate que Noir regarde) sont dépourvus de leurs attributs particuliers et sont en équilibre car ils font partie d'une totalité représentée, elle, par la mer et le *mandala* en coquillages.

-Conclusions

Une citation, prise dans le recueil *Rencontre avec l'Ombre*, résume parfaitement la manière dont nous avons mené l'analyse d'*Amer béton*:

« L'affrontement de l'ombre archétypique constitue donc une expérience primordiale de non-ego, qui nous oblige à affronter cet adversaire intérieur qui fait à la fois office de guide lors du processus d'approche de l'inconscient.

Or, la réflexion de Jung à propos de la signification intérieure de la relation fraternelle ne s'est pas inspirée des frères antagoniques mais du mythe grec des Dioscures, les gémeaux –l'un mortel, l'autre immortel– si étroitement liés que même la mort ne réussit à séparer. Dans son essai sur *l'archétype* de la renaissance, Jung écrit : « nous sommes les Dioscures, l'un mortel, l'autre immortel. Pourtant, nous avons beau rester toujours unis, nous ne pouvons jamais être un... Nous préférons être « moi », et rien de plus. C'est pour cela que nous devons affronter cet ami ou ennemi intérieur, le fait qu'il est ami ou ennemi dépendant exclusivement de notre propre attitude. »

Jung voit, dans la représentation mythologique de la relation entre les hommes, un reflet du rapport à cet ami intérieur de l'âme –ce en quoi la Nature voudrait nous changer– ; cette autre personne que nous sommes aussi et que, nonobstant, nous ne

réussissons jamais à être ; cette personnalité majeure et plus vaste qui mûrit en notre intérieur, le Soi

Le concept junguien du frère intérieur de même sexe –qui peut être aussi bien positif que négatif–, qu’est l’ombre ou le Soi, présente de nombreux points communs avec la figure qu’Otto Rank a nommé le « Double ». Dans son précoce ouvrage *Le Mythe de la Naissance du Héros* et dans son volumineux traité ultérieur portant sur le thème de l’inceste, Rank fit des recherches sur la récurrence littéraire et mythologique du symbole du frère hostile. Très souvent, les deux frères sont jumeaux et, encore très souvent, l’un d’eux doit périr afin d’assurer la vie de l’autre. Dans ses derniers écrits, Rank subsume le thème des frères sous la figure du Double et celui-ci prend un caractère de figure essentiellement intérieure, une sorte d’*alter ego*. Le Double peut représenter aussi bien notre moi mortel que notre moi immortel et, par conséquent, il peut être redouté en tant qu’image de notre mortalité, ou bien, il peut être considéré comme étant un symbole de notre propre éternité. Ainsi, le Double peut être aussi bien la Mort que l’Ame Immortelle ; il peut provoquer notre crainte ou inspirer notre amour et mettre en lumière l’ « éternel conflit » entre notre « nécessité de ressembler à quelqu’un et notre désir d’être différent. » Le Double répond donc à la nécessité de disposer d’un miroir, d’une ombre, d’un reflet. Il semble avoir une vie indépendante ; toutefois, il est si intimement lié à l’être vital du héros que si celui-ci tente de s’en séparer tout à fait, il arrive des malheurs de toutes sortes.

Rank nous rappelle que les primitifs « considèrent l’ombre comme étant leur double mystérieux, un être spirituel mais cependant réel », un double fait d’ombres, survivant à la mort –les anciens grecs le nommaient *psyché*– et se manifestant dans les rêves lorsque la conscience s’assoupit. Chez Rank, la relation avec un frère de même sexe, avec un double, est comparable à la relation que nous entretenons avec notre propre moi inconscient, avec notre psyché, avec la mort et avec l’immortalité ; une relation qui manifeste notre désir profond de la mort de l’ego, de notre désir de nous abandonner à quelque chose de supérieur que l’ego et de nous fusionner avec le Soi transcendant. La figure de l’amour fraternel représente donc notre impulsion qui nous pousse à aller « au-delà de la psychologie ». » (Zweig, et al., 1991, pp. 68-69)

Si l’on pense *Amer béton* sous la perspective de la rencontre de l’*ombre*, et si l’on se centre sur les relations entre les symboles, surgit alors une autre facette de ce que, à première vue, ne serait qu’une fable pour enfants. Comme il arrive pour les contes de fées, cette autre facette ancre sa signification dans les processus communs à la psyché humaine. Cette facette est celle du mythe, où l’histoire du héros –qui après avoir affronté la bête, atteint la transcendance– est avant tout une métaphore de l’homme qui assimile son *ombre*, et par conséquent, se rapproche de l’idéal du *Selbst*. Par ailleurs, si, dans cette logique du mythe, nous faisons appel à ce que Campbell nomme le *cycle cosmogonique*, *Amer béton* révèle une autre facette où nous ne sommes plus seulement en présence de l’aventure du héros mais aussi de la cosmogonie de deux principes opposés régissant le monde et ses phénomènes¹⁹⁴.

¹⁹⁴ « D’après le Taoïsme, le yin et le yang, la lumière et l’obscurité, l’utile et l’inutile constituent différents aspects de la même chose. Par conséquent, du moment où l’on préfère l’un d’eux, on refoule l’autre et on

Du fait qu'il contient ces deux niveaux du mythe (le cycle de l'aventure héroïque et le cycle cosmogonique), et étant donnée sa profusion symbolique, *Amer béton* se constitue en exemple important de ce que nous nommons, ici, *ciné-mythe*.

Le contraste entre la profusion symbolique du film et son apparente modalité pour enfants –mise à part l'intérêt que cela peut présenter– pourrait être révélatrice d'une vue singulière dans la conception de cette œuvre. Si l'on considère le point de vue bouddhiste qui guidait la conception et création de bon nombre de haïkus¹⁹⁵ –pour lesquels on suppose que, étant donné que toute chose est Bouddha-chose, il est possible de voir des reflets de la grandeur divine dans la chose la plus insignifiante–, il nous est donné de comprendre que *Amer béton*, réalisation inscrite de manière importante dans la sphère de la pensée orientale, conçoit l'amitié de deux orphelins de la rue comme étant le foyer du drame du conflit cosmique des opposés *yin* et *yang*, ou qu'il symbolise la conciliation de l'*ego* et l'*ombre* par un banal tirebouchon, ou encore qu'il incarne –d'une façon très proche de l'esthétique *mono no aware*– la rénovation de la vie dans un pommier, planté dans un terrain vague et poussant timidement. *Amer béton* se situe –d'une manière proche de l'*Arte Povera* ou de ce qu'Estelle Bayon appelle l'*esthétique de l'humilité*¹⁹⁶– dans une perspective orientée vers l'infime. Les personnages principaux sont des yakuzas ou bien des enfants orphelins vivant dans un terrain vague ; des êtres marginaux évoluant aisément dans la face cachée de la société ; leurs symboles les plus précieux se construisent à partir de breloques, de dessins d'enfant, de miniatures à l'échelle, de plantes qui poussent au beau milieu de la ferraille ; le format du film est encadré dans une esthétique adressée aux enfants, eux aussi étant modestes, infimes...

Et, dans *Amer béton*, cette filiation à travers le marginal et le tout petit n'est ni politique ni émotive ; elle est avant tout un positionnement nécessaire en vue de la compréhension de l'*ombre* ; c'est le positionnement obligé puisque celle-ci incarne ce qu'il y a de plus marginal, de plus répugnant, de plus infime –et cependant glorieux– qui puisse être dans notre monde, social ou psychologique. Elle est excroissance de l'âme ; celui qui voudra s'en approcher, devra être capable de flirter avec le marginal, le banal, le répugnant, le dénié (et, dans notre société, l'infantile est, hélas, l'une des premières composantes de notre psyché que l'on apprend à dénier) ; il devra être capable de l'admirer ! et enfin, de le racheter comme le fait Noir, comme le fait Blanc. Mais cette rédemption alchimique n'est pas qu'une transformation des catégories ; elle suppose que nous laissons le stigmaté s'ancrer dans notre corps, et que nous sachions que la grandeur du tout petit réside dans sa propre petitesse. Le héros marginal, le héros minuscule, le héros qui vit en dehors des normes de la société, le héros qui porte en lui la malédiction, celui-là est le héros de l'*ombre* : Naruto, le gamin à

bouleverse ainsi l'équilibre naturel. Si l'on aspire à la totalité, il faut suivre la voie de la nature et poursuivre le pénible objectif consistant à concilier les opposés. » (Zweig, et al., 1991, p. 253)

¹⁹⁵ « Voilà quelques-uns des thèmes ayant occupé les poètes japonais de haïku. La lune et le soleil, les tempêtes et les flots, les montagnes et les fleuves –les aspects grandioses de la nature, comme on les appelle– ont aussi retenu leur attention ; mais ce que je voudrais souligner ici c'est la sensibilité japonaise envers les petites choses dans la nature, souvent méprisée par les Occidentaux, ainsi que le fait que ces créatures insignifiantes et ignobles sont en étroite relation avec l'énorme totalité du schéma cosmique. (...) C'est ici que le Zen fait son apparition et reste associé au haïku. » (Suzuki, *Zen and Japanese Culture*, 1970, p. 238)

¹⁹⁶ Voir sa thèse doctorale *Vers une esthétique de l'humilité. Présence de la terre dans les cinémas contemporains*.

problèmes ; Noir, le marginal ; Frodon Sacquet, le moyen ; Ashitaka, le maudit ; Stalker, le tourmenté ; Vincent Law, l'immigrant ; Ichise, l'estropié ; Cúchulainn, le chien... Ce héros est partiellement *ombre* en soi car il a appris à voir d'en bas, à se nourrir des restes de sa société, à vivre dans le besoin. Tel est le héros dans *Amer béton*, tel est le héros de *l'ombre*.

2.2.4 – *Perfect Blue* ; *ombre* et spectacle

Look, dead daddy, I'd say. See for instance that rotten girl?

In the crowd over there, that one gaping at her gods. One rotten girl in the city of the future. (That's what I said.) Watch.

She's jammed among bodies, craning and peering with her soul yearning out of her eyeballs. Love! Oo-oooh, love them! Her gods are coming out of a store called Body East.

James Tiptree, Jr., *The girl who was plugged in*

-Présentation

Notre étude sur la présence de *l'ombre* dans le cinéma se focalisera à présent sur un film d'animation de Satoshi Kon, réalisateur ayant conduit son œuvre dans le sens de l'exploration de la psyché humaine. Dans l'œuvre de Kon, mass-media, technologie et idoles culturels constituent les principales portes d'accès à l'inconscient, qu'il soit individuel ou collectif. Les œuvres audiovisuelles de Satoshi Kon présentent un intérêt particulier dans le cadre de notre étude sur le *ciné-mythe* pour les raisons suivantes : 1. L'importance accordée dans ses réalisations aux rêves, aux rêveries, aux souvenirs et à d'autres processus psychologiques. 2. L'emploi des langages cinématographique et symbolique opéré par Kon ; des langages étroitement liés à la logique du rêve, de l'inconscient et du mythe. 3. L'intérêt porté sur l'inconscient collectif ainsi que sur ses rapports à l'inconscient individuel. 4. La mise en valeur des interactions entre mass-media, technologie et inconscient.

Les motifs que l'on vient d'énoncer rendent compte, à eux seuls, de la fascination exercée sur Kon par la nature de l'inconscient, laquelle a marqué le gros de sa production et amené le réalisateur –son goût pour le fantastique et la science-fiction aidant– à créer des œuvres s'insérant aussi bien dans la logique de l'esprit que dans celle du mythe. En ce qui concerne la rencontre de *l'ombre* –cette incursion menée par les protagonistes de ses films dans les profondeurs de leur inconscient–, elle suppose la rencontre d'un puissant ennemi, issu, le plus souvent, de l'inconscient de chaque personnage. Cet ennemi s'alimente de l'activité de l'inconscient collectif et matérialise, sous une apparence monstrueuse, les composantes refoulées de notre psyché, individuelle et collective¹⁹⁷. Ce monstre, la *némésis* du personnage principal, n'est autre que *l'ombre* du héros.

¹⁹⁷ « Chaque individu traîne son propre sac personnel ; chaque peuple, chaque groupe humain traîne aussi son propre sac. (...) C'est un peu comme si la collectivité prenait la décision commune de se débarrasser de

Dans les réalisations de Kon, l'accent est mis sur les phobies, les peurs et les fantasmes des protagonistes : un monde intérieur s'entrelaçant graduellement avec le monde de l'inconscient collectif. Ce dernier fait son apparition par le biais de constructions médiatiques telles les *idols*, internet ou la télévision. Les monstres (Uchida ; Rumi, la folle ; le Gamin à la batte ; Inui) cachent leur visage malveillant derrière une apparence bienveillante (la fantasmagorique Mima *idol* ; Rumi, le gentil manager ; Maromi, le chien ; Morio Osanai) et se constituent en monstres de l'inconscient collectif –héritiers des dragons et des minotaures mythiques– auxquels l'héroïne (parfois le héros) devra faire face. Un autre trait commun aux productions de Satoshi Kon réside dans le fait qu'on y assiste à une triple transition : le passage du déséquilibre à l'équilibre psychologique ; la transition de l'inconscient individuel à l'inconscient collectif ; enfin, le passage du rêve au mythe.

Perfect Blue (*Pafekuto buru*, 1997) est le premier film animé réalisé par Kon, qui avait fait auparavant quelques incursions dans le cinéma : d'abord en tant qu'animateur dans *Roujin Z* (*Rôjin Z*, 1991) de Katsuhiro Ôtomo ; ensuite, comme superviseur dans *Patlabor 2: The Movie* (*Kidô keisatsu patorebâ: The Movie 2*, 1993) de Mamoru Oshii ; plus tard, en tant que scénariste et directeur artistique dans le premier segment de *Memories : Magnetic Rose* (*Kanojo no omoide*, 1995) (adaptation d'un manga de Katsuhiro Ôtomo), dirigé par Kôji Morimoto. Avoir travaillé auprès de ces trois réalisateurs a très vraisemblablement influé sur l'œuvre de Kon car l'emploi de la science-fiction ou de la fantaisie en tant que support de sujets psychologiques –une constante chez les trois auteurs cités– est un élément récurrent dans la production de Kon.

Perfect Blue est l'adaptation à l'anime du roman éponyme de Yoshikazu Takeuchi. Y est narré, sous la forme d'un film à suspense, le conflit psychologique de Mima Kirigoe, jeune femme ex-*idol*. Ce conflit a été déclenché à la suite des tentatives de la protagoniste pour s'accommoder de sa nouvelle vie d'actrice qui est venue bouleverser son système de valeurs en opposant ceux véhiculés par son nouveau métier et ceux de la vie d'*idol* qu'elle vient d'abandonner. Le conflit qui confronte le mode de vie de l'*idol* et le mode de vie de la comédienne est dramatisé par le biais de l'affrontement psychologique entre Mima comédienne et une Mima *idol*¹⁹⁸ aux allures de fantôme (l'*ombre* de Mima), qui affronte la première par des rêves et des hallucinations tout en lui reprochant d'avoir abandonné la limpidité de sa vie d'*idol*¹⁹⁹. Si le conflit se déroule essentiellement dans l'esprit de la protagoniste, la fantasmagorique Mima *idol* –à première vue, une émanation de la psyché de Mima– est alimentée par deux autres figures extérieures : Uchida (ou bien « M. Mimaniac »), un fan à l'aspect grotesque, obnubilé par Mima, et Rumi, ancienne *idol* reconvertie en gentil manager de Mima. La délimitation entre les figures psychologiques intérieure et extérieure deviendra difficile et, surtout, vidée de sens car toutes deux s'entrelacent inévitablement dans

certaines énergies, et qu'elle cherchait en même temps à déjouer toute tentative visant à les repêcher dans le sac. » (Zweig, et al., 1991, p. 11)

¹⁹⁸ C'est pour la commodité de l'exposé que nous appellerons ainsi l'*ombre* qui se manifeste affublée en *idol*.

¹⁹⁹ « La personnalité de l'ombre, opposée à nos actions et décisions conscientes, représente une instance psychologique déniée qui reste isolée au fond de l'inconscient, où elle finit par façonner une sorte de personnalité dissidente. En ce sens, l'ombre est une sorte de compensation à l'identification unilatérale de notre esprit conscient vis-à-vis de ce qui lui est acceptable. » (Zweig, et al., 1991, p. 4)

ce film (à l'instar de l'inconscient collectif et de l'inconscient individuel qui s'entrelacent dans la vie psychologique de l'homme) brouillant de la sorte les frontières de leurs domaines respectifs.

Une autre figure qui participe du conflit psychologique de Mima est la collectivité, représentée ici par les fans de la jeune femme (leurs réactions seront mises en relief de manière récurrente tout au long du film), ainsi que par les mass-media et le monde du spectacle (qui délimitent la personnalité de Mima, et jouent un rôle narratif en rapport avec l'action psychologique). C'est sur la base de ces éléments collectifs que la fantasmagorique Mima *idol* semble se développer et s'étayer²⁰⁰ car, si l'on considère attentivement les deux autres entités constituant l'*ombre* de Mima, on constate qu'Uchida représente les spectateurs, les fans, tandis que Rumi représente, à travers son rôle de manager, la production, le côté non observable du monde du spectacle, tout ce qui se passe dans les coulisses, le lieu où l'illusion devient évidente en tant que telle.

La représentation, l'illusion et la tromperie qui vont de pair avec le domaine du spectacle sont étroitement associées au processus de génération et d'affrontement de l'*ombre*²⁰¹. Cela est mis en relief par de nombreuses mises en abyme à l'intérieur desquelles on ne sait pas si ce que l'on voit correspond à un rêve, à un show à la télévision, à des hallucinations ou bien à la réalité pure et simple car tous ces moyens s'entrelacent de manière indissociable pour représenter un processus psychologique, à savoir, la rencontre de l'*ombre*. La quasi-totalité du film se déroule dans le contexte du monde du spectacle ; les plateaux de tournage, le processus de production, les shows de variétés sont les lieux où la rencontre de l'*ombre* se produit spontanément, presque obligatoirement.

Considéré sous notre perspective centrée sur le mythe, il y a lieu d'affirmer que *Perfect Blue* est un film dont le thème principal est la rencontre et l'affrontement de l'*ombre* puisque, dès les premières minutes, on assiste au drame constitué par la scission de la personnalité de Mima, et, à l'autre extrémité, le film s'achève par l'assimilation de l'*ombre* née de cette scission. Toujours sous cette perspective, la série dramatique *Double Bind*, dans laquelle Mima joue un rôle, est avant tout un prétexte permettant de contextualiser le conflit vis-à-vis de l'*ombre* car *Double Bind* (Double Contrainte, en français) est aussi un néologisme, créé par l'anthropologue américain Gregory Bateson, renvoyant à la situation dans laquelle un individu est confronté à deux prémisses contradictoires s'opposant mutuellement, et dont la réalisation reste toutefois nécessaire. Ce concept fut créé par Bateson pour tenter d'expliquer la genèse de la schizophrénie. Ceci dit, il n'y a pas que le titre de la série qui ait été attribué en fonction de la logique propre au conflit vis-à-vis de l'*ombre* ; le suspense, l'action et le récit constituent, dans *Perfect Blue*, autant de supports à la représentation de ce conflit ; des supports dont on

²⁰⁰ « L'ombre est susceptible de contamination d'ordre collectif à un degré plus haut que ne l'est la personnalité consciente. Tant qu'un homme est seul, par exemple, il se sent relativement bien ; mais dès que « les autres » se mettent à faire des choses obscures, primitives, il commence à craindre qu'on le prenne pour un sot s'il ne fait pas comme eux. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 169)

²⁰¹ « L'ombre collective –la méchanceté de l'homme– réclame partout notre attention, hurle à travers les gros titres à la une des journaux, erre désemparée dans nos rues, piquent de petits sommes sous les porches, se tapit derrière les néons qui éclaboussent de leurs couleurs les coins les plus sordides de nos villes. » (Zweig, et al., 1991, p. XX)

pourrait dire qu'ils agissent à la manière d'un prétexte. Or ils prennent une valeur particulière dans le cadre de la production de Kon puisqu'ils amènent le spectateur à réfléchir sur l'*ombre collective* et mettent à jour le conflit vis-à-vis de l'*ombre* en introduisant des éléments d'actualité tels les mass média et la technologie qui, dans *Perfect Blue* comme dans d'autres œuvres de Kon, constituent la demeure principale de l'*ombre collective* dans le monde contemporain. Sans plus de préambule, nous entamerons l'analyse de *Perfect Blue* par une synopsis.

-Synopsis

Mima Kirigoe est une *idol*. Avec deux autres jeunes filles, elles constituent le groupe pop CHAM. Suivant les conseils de ses représentants, Mima quitte son métier d'*idol* pour devenir actrice. Lors du concert de CHAM où Mima fait ses adieux au groupe, Uchida, un gardien assurant la sécurité du spectacle, observe Mima, extasié ; la main du gardien est placée de telle manière qu'on a l'impression que Mima danse dessus. Le concert est perturbé par un groupe de jeunes à problèmes qui se mettent à lancer des canettes sur la scène ; alors Uchida, que l'agression contre Mima –qu'il idolâtre– rend fou de rage, fait face aux jeunes, sans succès. Mima intervient pour stopper la bagarre annonçant que c'est le dernier show où elle se produit comme *idol*. En quittant la scène, et avant de monter dans la voiture de l'agence, on fait parvenir à Mima la lettre d'un fan où l'on peut lire : « Je regarde toujours le site *Chez Mima* », ainsi qu'une adresse Internet.

Une fois chez elle, Mima se débarrasse de tout ce qui la rattache à sa facette d'*idol*. Le téléphone sonne, elle décroche, mais au bout du fil, on entend seulement la respiration étouffée et haletante d'un homme ; un peu plus tard, elle reçoit un fax où se répète le mot « TRAITRESSE ». Peu de temps après, Mima commence à travailler comme actrice dans la série policière *Double Bind* où elle tient un rôle mineur interprétant la sœur d'une jeune femme assassinée par un criminel qui écorche ses victimes afin d'usurper leur personnalité. La première intervention de Mima, dont le talent est mis en question du fait qu'elle est *ex-idol*, ne consiste qu'en une réplique : « Excusez-moi. Qui êtes-vous ? » Elle répète cette phrase sans relâche au milieu des regards de l'équipe de production, des regards qu'elle perçoit comme des regards moqueurs. Au milieu de ces regards et caché par les ombres, apparaît Uchida, qui dorénavant va –en douce– suivre Mima, et ne la quittera pas d'une semelle. Juste avant le tournage de la scène où joue Mima, une lettre piégée adressée à la jeune femme explose sur le visage de l'un de ses managers, Tadakoro, qui du coup est blessé. La lettre contenait ce message : « Ceci est un avertissement. La prochaine fois, vous en aurez pour de bon ».

Dans sa chambre, Mima, aidée de Rumi, son autre manager, se procure un ordinateur et se branche, grâce à l'adresse internet inscrite sur la lettre qu'on lui avait remis, sur le site web *Chez Mima*. Elle y découvre que quelqu'un qui se fait passer pour elle écrit les articles publiés sur ce site. Dans le cadre de la série policière, on propose à Mima de faire en sorte que son rôle prenne de l'importance en tournant une scène où la jeune femme qu'elle incarne se fait violer par un groupe d'hommes dans un club²⁰². Mima accepte la gageure. La scène, qui est

à l'opposé du caractère virginal que Mima affichait lorsqu'elle était *idol* provoque l'agacement de Rumi, la colère d'Uchida et pire encore, un trouble de la personnalité amenant Mima à apercevoir, dans les reflets de sa propre personne, une Mima *idol* fantasmagorique qui lui reproche d'avoir changé son image et trahi ainsi sa facette d'*idol*. La prestation de Mima entraîne d'autres conséquences : Uchida sombre dans un délire à l'intérieur duquel il croit que la vraie Mima est la personne qui se trouve en coulisses du site *Chez Mima* –qui, d'ailleurs, répond aux messages du fan– et que Mima, l'actrice qui joue devant les spectateurs, n'est qu'une imposture dont le but est de souiller l'image de la vraie Mima qui, dans son délire, reste *idol*, et fait toujours partie de CHAM.

Sur ces entrefaites, la fantasmagorique Mima *idol* se développe jusqu'à devenir un corps éthéré indépendant qui n'a plus besoin du reflet de la Mima en chair et en os pour se manifester, et qui n'arrête pas de harceler et de saboter celle-ci, de plus en plus souvent et de plus en plus violemment. D'autre part, le scénariste de la série policière est assassiné mystérieusement par quelqu'un qui lui tend un piège en se servant d'un magnétophone en train de reproduire une chanson de CHAM. Suite aux critiques positives à l'égard de sa prestation dans la scène de viol et désirant afficher une facette plus adulte, Mima fait une séance photo érotique, ce qui va accroître la tension entre la fantasmagorique Mima *idol* et Mima comédienne, et accélérer le délire d'Uchida dans la chambre duquel on voit les nombreuses affiches de Mima servant de décoration prendre vie et exiger au fan de balayer Mima actrice, l'imposteur.

La tension croissante entre Mima et son émanation, la fantasmagorique Mima *idol*, entraîne chez la protagoniste un état mental confus dans lequel ses rêves, ses délires et sa prestation dans *Double Bind* s'enchevêtrent confusément amenant la jeune femme à imaginer qu'Uchida la harcèle et qu'il tente également de l'assassiner, à songer qu'elle tue le photographe de la séance photo érotique, et à croire que son conflit psychologique personnel n'est autre que le conflit mental du personnage qu'elle interprète dans la série policière. En dehors de ses délires, et alors que la production de *Double Bind* a été achevée, Mima est réellement agressée par Uchida, qui tente de la violer et de la tuer ; Mima se tire d'affaire en portant un sévère coup de marteau sur la tête de l'agresseur, mettant ainsi fin aux jours du fan obnubilé. Hébétée, les vêtements en haillons, Mima se met à errer ; elle est retrouvée par Rumi ; toutes deux reviennent sur les lieux de l'agression ; or, il n'y a la moindre trace du corps d'Uchida. Mima pense alors que ce n'est qu'un délire de plus.

Rumi ramène Mima chez celle-ci. Arrivées dans l'appartement, Mima réalise qu'elle n'est pas chez elle car, bien qu'identique au sien, cet appartement conserve encore des affaires datant de son époque d'*idol* dont elle s'était débarrassé. A voix basse, Mima se dit que ce n'est pas sa maison ; à ce moment précis, apparaît derrière elle la fantasmagorique Mima *idol* lui répondant qu'en effet, ce n'est pas sa chambre à elle, mais qu'elle est *Chez Mima*. Mima tourne son regard vers Mima *idol* qui, en se reflétant sur une glace, dévoile son vrai

²⁰² On apprendra éventuellement que la jeune femme interprétée par Mima dans *Double Bind* a assumé l'identité de sa sœur assassinée, et qu'à son tour, elle s'adonne à tuer d'autres mannequins reproduisant le *modus operandi* du meurtrier de sa sœur, lequel écorchait ses victimes, acte suggérant la volonté d'appropriation de la personnalité de celles qu'il avait tuées. Ce drame où les personnalités se confondent s'enlaccera progressivement avec le conflit de Mima.

visage : c'est Rumi, déguisée et investie de la personnalité de Mima *idol*. Toutefois, en dehors des reflets, Rumi apparaît devant Mima comme la Mima *idol* de ses délires.

Cette Rumi-Mima *idol* attaque la vraie Mima avec un poinçon. Dans une prise, Mima parvient à serrer le cou de Rumi-Mima *idol* ; plus elle serre, plus l'apparence de Mima *idol* devient celle de Rumi. Rumi-Mima *idol* ne lâche pas prise et poursuit Mima jusque dans la rue, la blesse avec un parapluie ; la seconde d'après, Mima tombe à côté d'un miroir. Elle se relève, voit son reflet, déjà affranchi de Mima *idol*, et, derrière, elle voit Rumi, qui s'apprête à porter une nouvelle attaque avec le parapluie. Mima esquive le coup, Rumi enfonce le parapluie dans la glace. Prenant Rumi-Mima *idol* à bras-le-corps, Mima lui enlève la perruque, dévoilant ainsi la vraie Rumi. Prise de panique, Rumi n'a d'autre idée en tête que de ramasser la perruque, et, en se penchant vers l'avant, elle s'enfonce un éclat de verre dans le ventre, sans toutefois lâcher la perruque. Blessée, perdant trop de sang, titubante elle fait quelques pas vers la chaussée, et là, elle remet la perruque sur sa tête, et c'est de nouveau Mima *idol* que l'on voit, trempée de sang. Une voiture roule en direction de Rumi-Mima *idol* qui, dans son délire, prend les phares du véhicule pour les projecteurs d'une scène de spectacle tout en entendant l'ovation d'un public imaginaire. Mima se jette alors sur Rumi-Mima *idol*, la sauvant ainsi de mourir écrasée ; sur la chaussée, après la chute, on ne voit que Mima et Rumi.

Quelques jours plus tard, dans un établissement de santé mentale, Mima, en tenue décontractée et lunettes de soleil, regarde de loin Rumi, qui, internée et délirante, erre portant un bouquet de fleurs à la main, croyant encore qu'elle est Mima *idol*. Mima dit à un docteur qui se trouve à ses côtés : « Je sais que je ne la reverrai plus, mais c'est grâce à elle que je suis qui je suis à présent ». Mima quitte le centre psychiatrique, monte dans sa voiture, retire ses lunettes et, dans le rétroviseur, on voit ses yeux tandis que, privée de reflet pour la première fois dans tout le film, elle se dit devant le rétroviseur : « Je suis réelle ! » C'est sur cette image que s'achève *Perfect Blue*.

Etant donné que *Perfect Blue* se focalise sur le conflit vis-à-vis de l'*ombre*, et que le déroulement du film est aussi le déroulement du dit conflit, nous entreprendrons une brève analyse cinématographique afin de mettre en évidence la présence de l'*ombre* dans cette œuvre.

-Les ombres de Mima : Les reflets

Il a été posé que *Perfect Blue* se centre sur le conflit que Mima Kirigoe entretient avec son *ombre*. Or, le film est singulier en ce sens que cette *ombre* a plusieurs facettes étroitement liées les unes aux autres. Ces facettes de l'*ombre*, tout comme Mima, *idol* et actrice, semblent se définir au travers du monde du spectacle car elles puisent leur source aux deux pôles constituant les mass-media : le spectateur (le consommateur) et le producteur. C'est ainsi qu'Uchida, le fan, et Rumi, la manager, s'incarnent en tant qu'*ombres* de Mima, et qu'ils génèrent, toujours par rapport à Mima, une troisième *ombre* : la fantasmagorique Mima *idol*. Mima, Rumi, Uchida et la fantasmagorique Mima *idol* sont les protagonistes dans *Perfect Blue* et, en même temps, les figures par l'intermédiaire desquelles a lieu le conflit vis-à-vis l'*ombre*.

Dès les toutes premières minutes du film, on voit apparaître un premier indice annonçant la rencontre de *l'ombre* : le reflet du visage de Mima dans la glace du wagon de métro dans lequel elle voyage (*fig.130*). Il pourrait s'agir d'un reflet quelconque, sans valeur discursive. Mais la récurrence ultérieure des reflets, le fait que c'est par leur intermédiaire que le double va surgir, ainsi que la valeur qu'ils prendront par rapport à la rencontre de *l'ombre*²⁰³ ne laisseront aucun doute que ce reflet sur la glace du wagon anticipe, d'ores et déjà, la rencontre que plus tard –moyennant un autre reflet à elle sur un autre wagon de métro– Mima fera avec son *ombre* : Mima *idol*. (*fig.131*)

L'opposé de ce premier reflet qui anticipe la rencontre avec *l'ombre* se situe dans la scène finale du film dans laquelle Mima, ayant affronté et assimilé son *ombre*, rend visite à Rumi, qui, folle, internée dans un hôpital psychiatrique, continue de se prendre pour Mima *idol*. Dans cette scène, Mima dit au docteur qui a pris Rumi en charge :

MIMA : « Je ne reverrai jamais Rumi. Mais je lui dois ce que je suis. » *Perfect Blue*, 01:17:06

Mima sort de l'hôpital, deux infirmières sont étonnées de la voir. A en juger par leur réaction d'étonnement, il semblerait que Mima soit devenue une célébrité.

INFIRMIÈRE 1 : « Mima Kirigoe ! Pourquoi serait-elle ici ?

INFIRMIÈRE 2 : Elle lui ressemble... » *Perfect Blue*, 01:17:24

Imperturbable, Mima continue son chemin et monte dans sa voiture. Une fois dans le véhicule, on voit son visage sur le rétroviseur. Elle retire ses lunettes de soleil –dévoilant ainsi sa personnalité– et se dit, comme si elle répondait aux infirmières :

MIMA : « Je suis la vraie Mima ! » *Perfect Blue*, 01:17:39

Cette scène finale (*fig.132*) présente une particularité, liée à l'emploi des reflets, qui indique qu'après l'affrontement, *l'ombre* –le double– a été assimilée avec succès par Mima²⁰⁴.

²⁰³ C'est au travers des reflets que la protagoniste accède à sa réalité intérieure, qu'elle fait connaissance avec son *ombre*, et qu'elle accède, au final, à l'auto-connaissance. Jung explique de la manière suivante le rôle joué par les miroirs lors de la rencontre de *l'ombre*, explication que l'on peut lier à l'utilisation des reflets dans *Perfect Blue* : « Certes, celui qui regarde dans le miroir de l'eau voit d'abord sa propre image. Celui qui va à la rencontre de lui-même risque de se retrouver nez à nez avec lui-même. Le miroir ne fait pas de concession, il renvoie fidèlement le visage de celui qui s'y regarde, il nous oblige à voir ce visage qu'on ne montre jamais aux autres parce qu'on le couvre du voile de la *personne*, le masque de l'acteur. Or, derrière le masque il y a le miroir qui réfléchit le vrai visage.

C'est cela la première épreuve de courage dans la route intérieure, une épreuve qui effraie la plupart des gens car la rencontre de nous-mêmes est l'une des choses les plus désagréables si bien que l'homme évite cette rencontre tant qu'il est à même de projeter tout ce qui est négatif sur le monde qui l'entoure. Voir son *ombre* et supporter de savoir qu'elle nous appartient ne constitue qu'une petite partie de la tâche : en l'accomplissant, on a pour le moins transcendé l'inconscient personnel. Or, l'ombre est une composante vivante de la personnalité ; elle réclame de vivre. Il est impossible de la repousser ou de l'esquiver impunément. Ce problème est extraordinairement grave car non seulement il concerne l'homme entier mais encore il lui rappelle son désarroi et son impuissance. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: The Archetypes and the Collective Unconscious*, 1969, pp. 20-21)

²⁰⁴ Du coup, le dialogue de Mima et le docteur –là où elle accorde de l'importance à son *ombre* par rapport au processus lui permettant de « devenir elle-même » – se complémente.

Comme dans de nombreuses scènes, c'est par l'intermédiaire d'un miroir qu'on voit ici le visage de Mima. Mais, pour la première fois, ce ne sont pas deux visages, le visage réel et le visage reflété, que l'on voit mais un seul, ce qui indique que Mima et son *ombre* ne sont plus deux entités dissociées mais qu'au contraire, elles sont désormais bel et bien intégrées²⁰⁵. De plus, en retirant ses lunettes et en regardant le spectateur, Mima dévoile sa personnalité sans aucune crainte, s'affirmant ainsi comme quelqu'un de réel ; à la suite du conflit avec l'*ombre*, sa personnalité est évidemment bien plus complète. C'est ainsi qu'est représentée l'intégration de la personnalité duale, l'intégration du reflet et de l'original, de l'*ombre* et de l'*ego*.

Les images 130, 131 et 132 –dans lesquelles miroirs et reflets sont toujours présents– représentent des moments clé par rapport à la rencontre et à l'assimilation de l'*ombre*. La première de ces images, dans les premiers instants du film²⁰⁶, annonce et la dissociation de la personnalité –par l'intermédiaire du visage doublé de la protagoniste– et l'apparition de l'*ombre* : le reflet. La seconde image, vers le milieu du film, montre l'apparition explicite de l'*ombre* et la phase de crise de la scission de la personnalité. La troisième image, la scène finale, représente l'intégration de l'*ombre* et la conquête de la personnalité unifiée : le *Selbst*, l'individuation. Ces trois images synthétisent l'évolution du conflit entre Mima et son *ombre*.

A l'instar de l'une des premières scènes du film *Huit et demi* (8 ½, 1963), où l'on voit pour la première fois le visage de Guido Anselmi, le directeur de cinéma interprété par Mastroianni, à travers son reflet dans un miroir (image qui fait office de portail menant à la psyché du créateur Fellini-Anselmi-Mastroianni), les reflets dans *Perfect Blue* sont aussi le terrier de lapin des *Aventures d'Alice au pays des merveilles* (*Alice's Adventures in Wonderland*) par l'intermédiaire duquel on pénètre dans le monde aux formes fantastiques, dans le monde de l'inconscient et de l'*ombre*. Et puis aussi, toujours à l'instar de *Huit et demi* ou de *Inland Empire* (2006), le cinéma et le monde du spectacle se constituent dans *Perfect Blue* en ce grand miroir (essentiellement collectif, mais où il y a aussi, sans aucun doute, de la place pour la projection individuelle) qui permet d'accéder à l'intérieur de l'esprit de la protagoniste et de sa société –notre société à nous, affamée d'images– tout en créant un caléidoscope de reflets de Mima grâce auxquels on pénètre dans un monde onirique polyvalent. Le monde du spectacle, le culte de la célébrité, la confusion entre réalité, représentation et fantaisie, le jeu

²⁰⁵ « Du coup, l'homme apparaît tel qu'il est, montrant ce qui restait caché sous le masque de l'accommodation conventionnelle, c'est-à-dire, l'ombre. Elle a intégré le moi, par consciencialisaton, grâce à quoi va s'opérer une approche de la totalité. La totalité ne constitue pas un état parfait mais une intégrité. Par suite de l'assimilation de l'ombre, l'homme devient, d'une certaine manière, corporel, et du coup, apparaît aussi sa sphère d'impulsivité animale –ainsi que la psyché primitive ou archaïque– sur le sommet lumineux de la conscience, où elle ne se laisse plus réprimer par des fictions ou des illusions. Il en découle que l'homme devient le problème qu'il est en essence. Ce fait fondamental doit rester présent au niveau de la conscience si on veut vraiment s'accomplir. La répression mène à un développement unilatéral et par conséquent, au final, à la dissociation névrotique. Désormais, le problème n'est plus : « Comment puis-je me délivrer de mon ombre ? » car on a vu quels sont les méfaits de l'unilatéralité ; il faut plutôt poser la question : « Comment l'homme pourrait-il cohabiter avec son ombre sans que de cette cohabitation découle une suite de malheurs ? ». La reconnaissance de l'ombre prédispose à la modestie et même à la crainte de l'insondable essence de l'être humain. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: Practice of Psychotherapy: Essays on the Psychology of the Transference and Other Subjects*, 1966, p. 238)

²⁰⁶ C'est d'ailleurs la première fois que l'on voit le visage de Mima, ce qui accroît la valeur conceptuelle de l'image.

de l'acteur (un mensonge qui peut toutefois beaucoup révéler de la psyché humaine²⁰⁷) et les images résultant de la reproduction massive sont dans *Perfect Blue* des éléments qui alimentent les ombres de Mima, et qui constituent également la toile de fond dans laquelle l'ombre personnelle et l'ombre collective s'entrelacent : un thème récurrent dans le cinéma de Kon.



figure 130 (*Perfect Blue*, 00:02:54)



figure 131 (*Perfect Blue*, 00:30:26)



figure 132 (*Perfect Blue*, 01:17:38)

²⁰⁷

A se rappeler la signification de *persona* en latin : masque employé au théâtre.



figure 133 (*Perfect Blue*, 00:26:05)

Dans *Perfect Blue*, l'univers construit par les médias et le star system fait office de miroir et est, d'autre part, ancré dans la logique du rêve et du délire : il s'agit d'une construction fictive qui s'exprime à travers le langage des pulsions et des désirs inconscients ; il s'agit d'un mensonge –une fantaisie– qui, lorsqu'il est appréhendé sur la base de la prise en compte des processus psychologiques, semble, paradoxalement, dévoiler des vérités et mettre à jour les désirs les plus occultes de notre esprit. De même que, lors du rêve ou du délire, les situations les plus fantastiques, les plus irréelles et absurdes nous communiquent avec vérocité nos inquiétudes les plus profondes, dans les constructions fictives en rapport avec le monde du spectacle semblent se cristalliser de manière évidente des inquiétudes et des désirs collectifs. Dans *Perfect Blue*, ce monde médiatique est le miroir idéal où l'*ombre* de la société moderne est projetée, le lieu où sont déversées ses aspirations, ses désirs refoulés et ses fantaisies ; bref, c'est le lieu où l'inconscient collectif se matérialise. Le monde du spectacle, ici et dans d'autres œuvres de Kon, est un rêve collectif qui tient du délire ; c'est la meilleure scène où le drame psychologique puisse être joué.

Sous ce rapport, la fonction de la première séquence de *Perfect Blue* tient la plus haute importance : elle introduit la réflexion sur le rôle du cinéma et de la télévision en tant que créateurs d'illusions et sur la relation entre l'illusion et la réalité au sein des médias. Dans cette séquence, on assiste à une production de *tokusatsu*²⁰⁸, spectacle japonais basé sur l'utilisation d'effets spéciaux analogues où la construction factice (maquettes que l'on essaie grossièrement de faire passer pour de villes attaquées par des monstres ou des robots géants, profusion d'effets à partir de feux d'artifice superposés, chorégraphies peu réalistes et exagérées) saute aux yeux, en tant que composante de cette forme de spectacle riche d'effets spéciaux. Le *tokusatsu*, lorsqu'il est produit pour la télévision ou le cinéma, peut créer des illusions plus réalistes grâce à l'utilisation de la caméra, du montage ou de la postproduction. Mais, lorsqu'il est question d'une production en live (comme c'est le cas pour cette scène), du fait de l'absence de supports de manipulation –rendus possibles par la télévision– la mystification devient plus évidente: les fils deviennent visibles. Dans *Perfect Blue*, ceci est avéré lorsque, une fois le spectacle terminé, deux enfants en train de quitter les lieux se disent :

²⁰⁸ Parmi les séries japonaises du genre on a *Super Sentai*, *Ultraman*, *Kamen Raider*. La série *Power Rangers* est l'adaptation américaine de *Super Sentai*.

ENFANT 1 : « C'est mieux en vraie!

ENFANT 2 : Tu parles! » *Perfect Blue*, 00:00:48

Cette représentation *tokusatsu*, qui précède sciemment le show de CHAM, met en évidence le caractère factice de la construction autour du spectacle ; caractère qui, dans *Perfect Blue*, relie les média et l'inconscient collectif. Cette construction factice est toutefois – ceci a déjà été posé– un prétexte permettant de sonder un phénomène tout à fait réel : la psyché individuelle et collective. Parallèlement, le *tokusatsu*, dans *Perfect Blue*, annonce un thème fondamental, à savoir, le rôle des deux visages du monde du spectacle en tant que support du conflit avec l'*ombre*. Ces deux visages sont constitués, d'une part, par ceux qui prennent le spectacle pour quelque chose de vrai –spectateurs et fans– et, d'autre part, par ceux qui créent son artificialité –acteurs et équipe de production–. Ces pôles du monde du spectacle (spectateur-producteur, illusion-réalité) vont créer une tension qui influera de manière cruciale sur Mima et ses *ombres*, et qui finira, par la suite, par effacer la barrière qui sépare lesdits pôles, de telle sorte que Rumi, la manager, prend l'artifice de l'*idol* pour réel et s'en empare, tandis qu'Uchida, le fan, se prend pour un prolongement de l'*idol*. Par ailleurs, Mima, actrice et chanteuse, se retrouvera, en tant qu'individu, piégée au beau milieu de la tension générée par les deux pôles à partir desquels vont émaner ses *ombres*.

Sur la base de ces critères, il est possible de distinguer, dans *Perfect Blue*, deux catégories de reflets : ceux générés par des surfaces réfléchissantes (miroirs, verres), et ceux générés par l'image médiatique (clichés, enregistrements vidéo, sites web) (*fig.133*). Ils sont tous des portes ouvrant sur l'inconscient, et qui dévoilent, par l'intermédiaire de la duplication, la présence de l'*alter ego*. De manière particulière, les reflets produits par les média donnent lieu à de constantes mises en abyme qui effacent la barrière entre réalité et illusion. Ces mises en abyme contribuent à multiplier la psyché de Mima tout en la circonscrivant, à la manière d'une poupée russe, à des processus collectifs. On a ainsi, dans *Perfect Blue*, un personnage fondamental dont il n'avait jusque-là été question et dont on s'occupera plus tard : la société.

-Le conflit entre Mima et ses ombres : Prélude à l'apparition de l'ombre

Avant même l'apparition sur scène de la protagoniste, il y a donc le spectacle *tokusatsu* dont il a déjà été question. Cette scène introduit également, par l'intermédiaire d'un groupe de journalistes et de photographes placés au fond de la scène, un élément majeur intervenant dans le conflit psychologique de Mima : le journalisme consacré aux spectacles²⁰⁹ (*fig.134*). Cet élément, qui pourrait n'être que contextuel, finira par s'avérer le pont entre les constructions du monde du spectacle et la société. Par extension, ce journalisme, ancré sur les spectacles et leurs produits dérivés, constitue également, dans *Perfect Blue*, le lien entre l'inconscient personnel (en l'occurrence, celui de Mima) et l'inconscient collectif. Tout au long du film, on verra apparaître de manière récurrente maints photographes et journalistes ; il nous sera donné de suivre les réactions du public –notamment celles des fans– à l'égard d'interviews de Mima ou d'articles de presse la concernant, et qui témoignent de sa

²⁰⁹

Ce genre de journalisme est un acteur fondamental dans la création de stars, de modes, de tendances.

reconversion d'*idol* en actrice²¹⁰. Le journalisme spécialisé dans le secteur des spectacles a pour tâche d'étayer les constructions médiatiques et de les diffuser. Il est donc logique que dans *Perfect Blue*, ce journalisme soit toujours étroitement lié à l'univers du spectacle.

On peut considérer le site web *Chez Mima* comme faisant partie de l'univers du journalisme spécialisé dans les spectacles car il relie aussi, en tant qu'outil de communication entre l'*idol* et ses fans, le spectacle et la masse de spectateurs quoique, dans ce cas précis, la communication entre les deux acteurs soit plus ample du fait que la communication est directe (bien que ce ne soit Mima mais Rumi qui s'occupe du site). C'est donc par l'intermédiaire de *Chez Mima* que s'établit un dialogue entre l'inconscient collectif et l'inconscient individuel, et c'est bien à partir du site web que le drame du conflit entre l'image de l'*idol* et Mima elle-même atteint son maximum. La relation entre cette catégorie de journalisme et la collectivité constitue, dans *Perfect Blue*, une importante porte d'accès à la psyché humaine.

Il ne serait pas hasardeux d'affirmer que les constructions du journalisme centré sur le secteur du spectacle sont, en partie, responsables de la modalité singulière dont les *ombres* de Mima surgissent car Uchida et Rumi deviennent *ombres* du moment où ceux-ci prennent pour vraie l'illusion de l'image médiatisée de Mima. De même, la fantasmagorique Mima *idol* (qui relie Uchida, Rumi et même Mima) surgit de l'opposition entre l'image médiatique polarisée et la réalité individuelle de Mima.

Un autre élément qui vient renforcer la thèse de la fonction de pont du journalisme c'est la caméra, qui, en reliant les photographes et les spectateurs, introduit le concept de collectivité –un autre élément majeur dans le film– dans le cadre d'une séquence, pour le moins, singulière : devant le groupe de photographes en charge du spectacle *tokusatsu* et du show de CHAM, on voit passer deux enfants ceux-là même qui commentent le *tokusatsu* que la caméra va se mettre à suivre. Les enfants croisent un groupe de trois fans de CHAM en train d'échanger et de vendre du matériel relatif au groupe ; c'est sur ce groupe que la caméra s'arrête, ce qui rend possible d'entendre leur conversation²¹¹ ; l'instant d'après, un autre fan, pensif et proposant machinalement un magazine consacré à CHAM, croise le groupe de trois fans. C'est ce fan solitaire que la caméra va suivre jusqu'à ce qu'il passe devant un autre groupe de fans en train de discuter sur les adieux de Mima ; la caméra s'arrête sur ce groupe ; on assiste à la conversation jusqu'à ce que deux nouveaux fans croisent ce dernier groupe ; la caméra va suivre le duo et ne va le lâcher que lorsqu'il s'arrête et qu'il dirige son regard vers le groupe de jeunes à problèmes.

Cette séquence explicite la relation entre le monde du spectacle et le public par l'enchaînement de deux images : celle des photographes et celle des enfants en train de courir. L'enchaînement visuel à l'intérieur duquel la caméra rebondit parmi les personnages relie aussi tous les fans qui attendent la prestation de CHAM, et introduit par la même occasion un personnage fondamental, dont on n'a pas encore parlé mais qui fait son apparition avant

²¹⁰ Cette transition est aussi la transition du côté lumineux (*ego*) au côté obscur (*ombre*) de la psyché. L'*idol* incarne des valeurs immaculées acceptées par la société tandis que l'actrice incarne des valeurs interdites associées à l'*ombre*. Paradoxalement, c'est l'*idol* qui fait office d'*ombre*.

²¹¹ On verra à plusieurs reprises ces fans à des moments où ils font des commentaires sur les transformations de Mima.

même celle de la protagoniste, permettant ainsi de contextualiser –avec le monde du spectacle– le conflit psychologique de celle-ci : ce personnage est la collectivité²¹². Cette collectivité est ici plus qu'une masse abstraite ; il a, au contraire, un rôle actif puisque les réactions des fans ont une répercussion sur le conflit de Mima vis-à-vis de son *ombre*, notamment en ce qui concerne Uchida et le site *Chez Mima*. Les conversations et commentaires des fans de CHAM, présents tout au long du film, soulignent la valeur de l'inconscient collectif.

Quelques scènes plus loin, mais toujours dans l'introduction du film, on constate que la collectivité est également esquissée par la scène correspondant à la figure 130 dans laquelle on voit la populeuse ville de Tokyo faisant office de toile de fond du visage doublé de Mima. Puisqu'il s'agit du moment qui annonce l'apparition de l'*ombre*, on pourrait considérer que la ville, en tant que conglomérat d'individus, encadre cette apparition et, du coup, dès le début du film, la collectivité se voit étroitement liée au conflit vis-à-vis de l'*ombre*. De plus, le métro –lieu où l'on peut, par excellence, avoir un panorama général d'une société– est l'espace où l'*ombre* s'annonce, c'est là qu'elle prend vie comme si elle prenait sa source dans ces endroits où la présence collective est importante (il en est de même pour *Chez Mima*). Tout au long du film, les images où la ville est en arrière-plan vont encadrer les scènes se déroulant dans le métro, ce lieu qui, avec la ville, représente l'inconscient collectif.

Le rôle de la collectivité est observable dans d'autres réalisations de Kon. Dans la première scène de *Paranoia Agent (Môso dairinin, 2004)*, on entend, en guise de préambule, les pensées des passagers d'un train, plongés dans leur portable. Sur le même registre, dans *Paprika (Papurika, 2006)*, l'inconscient collectif prend vie à partir du DC Mini.

Focalisons-nous maintenant sur les médias, et revenons en arrière pour retrouver la scène dans laquelle les fans apparaissent pour la première fois. Cette prise de vues est suivie d'une coupe franche qui nous introduit dans une loge où les membres de CHAM se préparent, sous l'œil vigilant de Rumi, avant de sortir sur scène. Les chanteuses attendent le signal, vont sur la scène et, au milieu d'acclamations délirantes, font leur apparition devant le public. La caméra est braquée sur l'auditoire, de telle sorte que dans cette scène on ne voit que le dos des chanteuses. Fondu au blanc. Ensuite, apparaît sur l'écran le titre « Perfect Blue ». Cette scène introduit un autre aspect important du conflit de Mima : le visage occulte du spectacle. La loge, l'agitation dans les coulisses, le fait de ne voir, lorsque CHAM entre en scène et depuis la perspective opposée au public, que le dos des chanteuses, sont autant d'éléments qui dévoilent cette facette cachée qui fait que la construction que le spectateur prend pour réelle s'avère être un artifice. Si l'on établissait une analogie entre la dualité *ego-ombre* et le spectacle (cette analogie est cohérente dans le cas de *Perfect Blue*), le visage public de celui-ci, visible, là où l'illusion est assumée comme vraie équivaldrait à l'*ego*, tandis que, ce qui se passe dans les coulisses, autrement dit là où l'artifice est dévoilé, correspondrait à l'*ombre*. Le

²¹² Le « rebondissement » caractéristique de cette scène met en relief le lien existant entre les différents groupes : les fans, la collectivité et les médias. Il s'agit d'un emploi de la caméra qui permet de connoter une valeur particulière de la composante sociale, valeur qui tient une importance majeure dans le film : l'inévitable lien psychologique entre les éléments d'une société. Ce lien apparaît généralement dans les films de Kon sous la forme d'un effet domino.

conflit de Mima se déroulera au milieu de la tension générée entre ces deux visages du spectacle.

Succédant au titre du film, vient la scène –dont il a déjà été question– dans laquelle l'on voit, pour la première fois, le visage de Mima (*fig.130*). Dans le wagon de métro, entourée de voyageurs, Mima écoute de la musique sur ses écouteurs et suit le rythme de ses mains. Comme s'il s'agissait d'un flashback sur ses souvenirs, on la voit, en *idol*, en train de chanter au concert de CHAM. Coupe franche. La musique s'interrompt brusquement et nous voilà sur une scène de la vie quotidienne de Mima dans laquelle, en tenue de ville, elle fait ses courses dans un magasin (*fig.135*)²¹³. Retour sur la prestation de CHAM en flashback. Il se produit une autre coupe comme la précédente mais, cette fois, on voit Mima en train de faire un enregistrement pendant que ses représentants discutent de l'avenir de la jeune vedette. C'est ainsi que sont présentés, non seulement les visages publique et occulte du monde du spectacle (inconscient collectif) mais aussi les visages privée et publique de Mima (inconscient personnel) lesquelles vont générer aussi une tension importante dans le conflit à l'égard de l'*ombre*.

Cette modalité sur laquelle ouvre le film a une fonction particulière. Avant de voir le visage de la protagoniste, avant même de voir le spectacle de CHAM, on nous présente une série d'éléments essentiels dans cet affrontement vis-à-vis de l'*ombre* : le monde du journalisme spécialisée dans les spectacles, la collectivité personnifiée par les fans ainsi que la face cachée de l'univers du spectacle. Ces trois éléments, essentiellement médiatiques et collectifs, constituent le contexte de base à l'intérieur duquel l'*ombre* de Mima va surgir et prendre forme, et catalysent le conflit vis-à-vis de l'*ombre*. Il s'agit d'éléments tout à fait actuels sur lesquels la psyché individuelle et la psyché collective se projettent facilement, permettant ainsi de sonder l'esprit humain. Cette introduction filmique montre la scission –encadrée dans ledit contexte– de la personnalité de Mima au moyen et de l'image reflétée et de l'opposition de trois scènes : celle où Mima, en tant qu'*idol*, se produit ; celle où Mima, en personne ordinaire, fait ses courses ; enfin, celle où Mima joue en actrice (*fig.135*). La manière abrupte dans la succession de ces scènes fait écho à la manière dont les facettes de Mima, *idol* et actrice, vont s'affronter alors qu'elle reste, en simple personne « ordinaire », au milieu du conflit.

Toujours dans l'introduction du film, l'une des *ombres* de Mima nous est présentée : Uchida. La manière dont ce personnage est présenté est très révélatrice à l'égard de sa nature d'*ombre* :

D'abord, il apparaît en agent de sécurité. En tant qu'agent de sécurité, et parallèlement à son rôle d'*ombre*, Uchida est ce que Campbell nomme « le gardien du premier seuil »²¹⁴, celui qui garde la frontière entre le monde inconnu aux formes fantastiques et la

²¹³ « Nous avons effectué des coupes rapides, passant d'une chose à une autre comme s'il s'agissait d'une scène de combat, même s'il n'y avait aucune action du tout. Cela a aidé à souligner la confusion de Mima comme lorsqu'on saute de la scène initiale du concert à des prises de vue de sa vie quotidienne. C'est une scène qui la montre portant ses deux masques, le masque de l'idol et le masque normal. » (Kon, 2011)

²¹⁴ « Le gardien symbolise, selon le Dr. Stekel, la conscience ou, si l'on préfère, le conglomerat de toute la moralité et les restrictions présentes au niveau de la conscience ». « Freud –ajoute le Dr. Stekel– dépeignerait le gardien sous les traits du « surmoi ». Mais en fait il ne s'agit que d'un « intermoi ». La conscience empêche les désirs

sécurité du monde ordinaire. Ce gardien devra être déjoué ou vaincu avant que le héros ne puisse continuer son aventure ; il constitue les limites de ce qui est permis. En effet, ici, Uchida représente parfaitement les limites de la figure de l'*idol* : le caractère infantile, la pureté, le domaine du « bon ». Cette représentation des limites s'esquisse ici par le geste de sa main qui donne l'impression de contrôler (de protéger, d'envelopper, d'imposer des limites) Mima (fig.136). En conséquence, Uchida, qui tout au long du film apparaîtra à plusieurs reprises en qualité d'agent de sécurité, sera le premier à s'opposer à la reconversion de Mima, l'empêchant de la sorte à entrer en contact avec le côté occulte et proscrit de sa psyché, lequel est représenté par sa facette d'actrice. Le rôle d'Uchida, en tant que gardien, consistera à essayer de restreindre Mima dans les limites du côté lumineux de sa psyché –l'*idol*– et se posera, le plus souvent, en figure qui dénie Mima actrice, allant jusqu'à tenter de la tuer.

Deuxièmement, Uchida est aussi fan. Bien que dans cette scène l'auto-dénoté « M. Mimaniac » s'avère être fan de Mima, ce trait distinctif deviendra de plus en plus évident au cours du film, tout comme le développement de sa facette d'*ombre*. Dans cette scène, Uchida est placé du côté des spectateurs, ce qui permet de le situer comme étant la contrepartie de Mima ; cet aspect est renforcé par son apparence grotesque –opposée à la beauté de Mima– (fig.137)²¹⁵, ainsi que par le fait que, en tant que fan par excellence, il représente l'autre facette de l'*idol*, à savoir, son public. La relation *ego-ombre* entretenue par Uchida et Mima n'est pas loin du schéma que l'on retrouve dans *La Belle et la Bête*²¹⁶, à cette différence près qu'ici la bête est essentiellement un ennemi qui ne se métamorphose que lorsqu'il a été anéanti.

Troisièmement, Uchida semble être une émanation de l'esprit de Mima. La scène où l'on voit Mima en train de se produire, observée depuis la perspective de ses souvenirs, est imprégnée d'une composante subjective, intérieure. Ce traitement nous renseigne sur le fait qu'Uchida, du moment où il apparaît dans ce flashback, est lié à l'inconscient de Mima. S'agit-il d'une personne en chair et en os, ou bien d'une fantaisie de Mima ? La réponse se brouille dans l'esprit de la protagoniste qui va d'ailleurs faire constamment un délire : Uchida la harcèle²¹⁷. En sa qualité d'*ombre*, Uchida –tout comme Mima *idol*– incarne des traits de la psyché de Mima qui restent occultes. Les limites représentées par Uchida, en tant qu'agent de sécurité, sont les limites moraux auxquels Mima se heurte sur sa route vers l'intégration de l'*ombre*.

dangereux et les actes immoraux d'intervenir. Voilà le sens dans lequel, dans les rêves en général, doivent s'interpréter les gardiens, les agents de police et les officiers. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 75) D'après cette citation, l'on voit bien qu'Uchida représente cette barrière morale qui cherche à restreindre Mima dans les limites de ce qui est, moralement parlant, « bon et pur ». C'est lui qui s'opposera le premier à l'immorale Mima comédienne.

²¹⁵ A noter, dans ce contexte et dans cette scène, l'emploi de la plongée et la contre-plongée.

²¹⁶ La forme de la Belle et la Bête représente généralement la réunion des opposés, la *coniunctio*. Musicalement parlant, le métal a développé une esthétique construite essentiellement et explicitement sur ce concept, où les voix masculines et agressives sont accompagnées de voix féminines aigües et angéliques.

²¹⁷ Dans le contexte du film, le fait de savoir si ce fan est une fantaisie ou personne réelle n'a aucune importance car ce que l'on pourrait appeler la réalité de Mima est constamment faussée par des notes internes qui empêchent d'appréhender une réalité objective. En outre, cette réalité présumée est avant tout fonction de la représentation du conflit de Mima. Comme il a déjà été dit, il s'agit d'un prétexte permettant de faire le portrait de ce conflit.



figure 134 (*Perfect Blue*, 00:00:45)



figure 135 (*Perfect Blue*, 00:03:31)



figure 136 (*Perfect Blue*, 00:04:57)



figure 137 (*Perfect Blue*, 00:08:12)

Depuis la perspective rendue possible par la présence d'Uchida, il nous est donné de constater que, dans le monde du spectacle, l'ombre (Uchida) et la facette lumineuse (Mima) coexistent.

Le dernier élément figurant dans l'introduction du film est le site *Chez Mima*, site web qui se fait connaître grâce à une lettre qu'un fan remet à Mima. La manière dont cette scène

se déroule est encore une fois révélatrice. D'abord, on voit Mima ouvrant la porte de son appartement. En ellipse et en retour au flashback, Tadokoro ouvre une porte par laquelle sortent les membres de CHAM. Alors que les fans leur disent au revoir, l'un d'eux remet une lettre à Mima en lui disant : « Je regarde toujours le site *Chez Mima* ». Étonnée, la protagoniste lève le regard, et, de nouveau grâce à une ellipse, on revient au moment où, dirigeant son regard vers la ville, Mima est sur le point d'entrer dans son appartement. Ici, la chambre est une métaphore de l'inconscient, et a une signification considérable à l'égard du conflit de Mima car c'est le lieu où se révèle, au plus haut degré de tension, la lutte de Mima vis-à-vis de son *ombre*, et où ses fantasmes prennent forme ; c'est un espace intérieur, privé, où sa personnalité véritable se bat pour s'affranchir. C'est ici que, pour la première fois, le conflit avec l'*ombre* devient évident (par le biais d'un appel téléphonique et d'un fax intimidants), et où, au stade final du dit conflit, aura lieu l'affrontement entre Rumi-Mima *idol* et Mima. Or, dans le film, deux chambres coexistent : la chambre matérielle, où l'inconscient individuel jaillit aisément, et le site web *Chez Mima*, où l'inconscient collectif se cristallise. Ce sont ces deux chambres qui vont pousser la protagoniste à affronter ses démons et à laisser sortir son « moi véritable », celui qui est constitué par l'*ombre* et la lumière, un être intégral.

-Le conflit entre Mima et ses ombres : La scission de la personnalité et l'apparition de la fantasmagorie Mima *idol*

Une fois dans sa chambre, où dominent des éléments infantiles, Mima se débarrasse de tout objet ayant un rapport à sa vie d'*idol*. C'est comme si ce geste déclenchait le réveil de l'*ombre* car, l'instant d'après, le téléphone sonne. Mima décroche ; or, tout ce que l'on entend c'est une voix haletante tandis que sur un fax on lit le mot « traîtresse », répété plusieurs fois²¹⁸. Effrayée, Mima regarde par la fenêtre ; elle a le sentiment que quelqu'un l'épie, elle referme les rideaux. Coupe franche sur laquelle on passe à la scène où elle répète son seule et unique réplique : « Excusez-moi. Qui êtes-vous ? » Phrase récurrente qu'on dirait une question qu'elle se pose à elle-même à l'égard de sa propre identité, et qui devient de plus en plus dramatique au fur et à mesure que la rencontre avec son *ombre* se dessine plus nettement. C'est cette rencontre qui va ébranler la personnalité de Mima.

Les qualités de Mima en tant qu'actrice, métier qu'elle va exercer désormais, sont à l'opposé, psychologiquement parlant, de celles qui correspondent à sa facette d'*idol*. Plus elle s'engage dans sa carrière d'actrice –ce qui éveillera des traits psychologiques refoulés jusque-là, comme la sexualité– plus la tension psychologique vis-à-vis de l'*ombre* est importante²¹⁹.

²¹⁸ « Et c'est ainsi que si, dans n'importe quelle société, quelqu'un choisit pour lui le périlleux voyage vers l'obscurité, et descend, exprès ou non, dans les tournants tordus de son propre labyrinthe spirituel, il se retrouve bientôt au milieu d'un paysage aux figures symboliques (n'importe laquelle de ces figures peut l'engloutir) (...). Voilà, dans le vocabulaire des mystiques, la seconde étape du chemin ou « purification du moi », lorsque les sens sont « humiliés et propres », et les énergies et intérêts, « focalisés sur des choses transcendantes » ; ou bien, dans un vocabulaire plus moderne : voilà le processus de dissolution, de transcendance, ou de transmutation des images infantiles de notre passé personnel. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, pp. 92-93)

²¹⁹ « Là où ils sont refoulés ou méprisés (les symboles culturels), leur énergie spécifique sombre dans l'inconscient avec des conséquences inexplicables. L'énergie psychique qui semble s'être ainsi perdue sert, en fait, à

Cela devient évident lorsque, au milieu d'une prise de vues, une lettre piégée à l'intention de Mima explose (encore un moyen, à l'image du fax, par le biais duquel l'*ombre* se manifeste) dans les mains de Tadokoro, le blessant. Sur la lettre déchirée, Mima parvient quand-même à lire : « Ceci est un avertissement. La prochaine fois, ce sera pour de bon. ». Pour faire le lien entre cette lettre et l'activité de l'*ombre*, il faut préciser que, quelques instants avant l'explosion, Mima, nerveuse, avait aperçu Uchida²²⁰ au milieu de l'équipe de production, à demi caché par les ombres (fig.138).

Dorénavant, le plateau de tournage et le scénario de la série *Double Bind* vont progressivement se transformer en prolongements de l'inconscient de Mima, rendant plus difficile de dissocier la réalité et le délire.

Le plateau de tournage et la série de télévision s'ouvrent donc, telles des portes, sur la psyché. Mais il y a aussi internet. Après la scène de la lettre piégée qui explose, Rumi aide Mima à accéder au site *Chez Mima*. Une fois seule, Mima visite le site et note que son contenu est trop précis, presque comme si elle l'avait rédigé elle-même. D'emblée, cela lui paraît drôle. Mais, par la suite, la chose la perturbe. Sur le plan visuel, l'apparition de ce site est marquée aussi par la présence de reflets (fig.139)²²¹, ce qui nous amène à avancer que le site *Chez Mima* est un prolongement de l'esprit de Mima, d'où le fait qu'elle se reconnaisse dans les contenus de la page. Toutefois, le site, dont la nature permet d'interconnecter les personnes, constitue aussi un prolongement de l'inconscient collectif, et le point de rencontre des *ombres* de Mima (Rumi, qui rédige et Uchida, qui est manipulé par les contenus). Une scène vient souligner le lien entre le site *Chez Mima* et le conflit de la personnalité subi par la protagoniste : Mima ouvre un fichier audio où sa voix répète sans cesse : « Excusez-moi. Qui êtes-vous ? » ; sur ce, une ellipse nous ramène au plateau de tournage au moment précis où Mima prononce cette réplique.

Une fois le tournage repris, une petite indication visuelle ouvre toute grande la porte à l'entrelacement de l'histoire de la série et le conflit de Mima : le panneau-réclame annonçant la série –qui nous permet d'ailleurs d'apprendre qu'elle porte le titre *Double Bind*– apparaît dans une scène où l'on voit le métro en train de rouler, cachant partiellement le panneau à la vue. (fig.140). Etant donné la signification du métro (l'inconscient collectif) et du titre de la série (le dédoublement de la personnalité de Mima, l'apparition de l'*ombre*), cette scène peut aisément être interprétée comme la projection de l'inconscient collectif dans la série où joue Mima. L'inconscient collectif est également repérable dans la scène suivante où un groupe de trois fans de Mima, entrant dans une librairie, discute du rôle mineur de Mima dans la série. L'un d'eux s'exclame :

recupérer et intensifier tout ce qui serait culminant dans l'inconscient ; des tendances qui n'ont peut-être pas eu jusque-là l'occasion de s'exprimer ou, du moins, on ne leur a pas consenti une existence non inhibée au sein de notre conscience. Ces tendances forment une « ombre » permanente et potentiellement destructrice au sein de notre esprit conscient. Même les tendances qui, dans certaines circonstances, seraient à même d'exercer une influence bénéfique se changent en démons dès lors qu'elles sont réprimées. » (Jung, von Franz, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 1964, p. 93)

²²⁰ Le fait qu'Uchida harcèle Mima, le fait qu'il ne la quitte pas d'une semelle constituent aussi une caractéristique récurrente de l'*ombre*.

²²¹ Outre les reflets illustrés dans la figure 64, les images de Mima contenues dans le site web font aussi office de reflets.



figure 138 (*Perfect Blue*, 00:16:14)



figure 139 (*Perfect Blue*, 00:19:09)



figure 140 (*Perfect Blue*, 00:24:30)



figure 141 (*Perfect Blue*, 00:30:46)



figure 142 (*Perfect Blue*, 00:32:01)

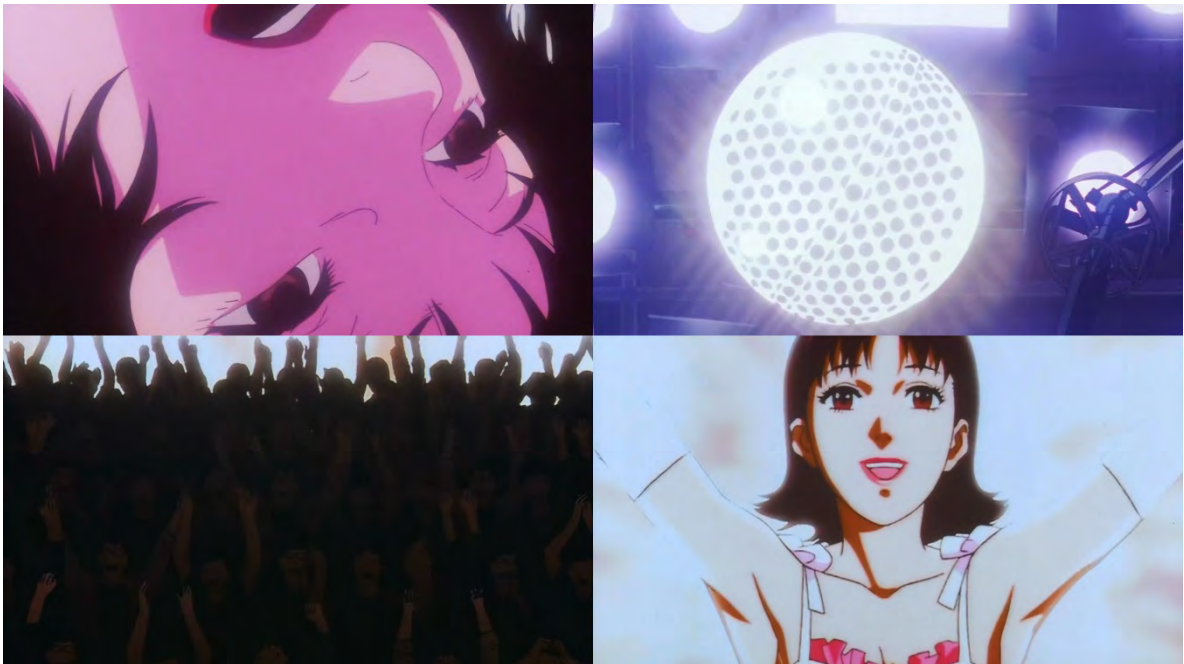


figure 143 (*Perfect Blue*, 00:34:54)

FAN : « Qu'on la sorte de cette galère! » *Perfect Blue*, 00:25:01

A ces mots, le visage caché par un livre, Uchida réagit en dévoilant son visage ; sur ses lèvres se dessine un sourire où transparait la joie. On voit bien que l'ombre, alimentée par la

collectivité, continuera de s'opposer avec de plus en plus d'entrain à la nouvelle facette de Mima.

Double Bind commence à s'entrelacer explicitement au conflit de Mima dont le personnage qu'elle interprète dans la série, la sœur d'une jeune femme mannequin assassinée, devient à son tour top model, après quoi elle est violée dans une boîte de nuit. Le tournage de cette scène de viol implique pour Mima de frôler de près les différentes manifestations de son *ombre*. En effet, c'est lors de ce tournage qu'une autre des *ombres* de Mima, la fantasmagorique Mima *idol*, apparaît pour la première fois prenant vie grâce à un reflet (*fig.131*). Elle apostrophe Mima en ces termes :

FANTASMAGORIQUE MIMA IDOL : « C'est hors de question ! » *Perfect Blue*, 00:30:30

Coupe franche avec passage sur une scène qui est aussi un reflet, généré cette fois à partir du spectacle. On voit Mima, à travers la multitude de caméras d'une baie de contrôle, en train de se préparer pour jouer la scène de viol (*fig.141* et *fig.142*). Mima est affublée en danseuse exotique et se tient debout au milieu d'un cercle de danse. Mêlé à l'équipe de production, Uchida apparaît à demi caché par les ombres.

C'est parti pour le tournage. Dans la boîte de nuit, après avoir exécuté une danse érotique, le personnage interprété par Mima est violé par les spectateurs (*fig.142* ; à noter l'utilisation récurrente des reflets à partir des écrans dans la représentation de cette scène qui suppose un grand pas en avant vers la rencontre de l'*ombre*). Rumi, qui suit le tournage, est révoltée par le côté explicite de la scène et, les larmes aux yeux, quitte le studio. La scène de viol continue de se dérouler ; le regard de Mima se perd parmi les projecteurs. Elle commence alors à fantasmer d'une foule de fans vers laquelle elle, habillée en *idol*, tend les bras (*fig.143*). Cette image représente le summum de la tension entre Mima *idol* et Mima actrice, situation dans laquelle les deux opposés, ne trouvant pas l'équilibre indispensable, se disputent la personnalité de la protagoniste, et qui constituera, en outre, le point de fracture de l'équilibre, déjà précaire, des deux parties : *ego* et *ombre*. Au cours de cette scène, le décuplement de l'image de Mima à travers les écrans matérialise parfaitement la fragmentation de la personnalité qui s'accroît par cette prestation, et par le contact avec le côté refoulé de sa personnalité. Par ailleurs, le fait de visionner cette scène essentiellement par le biais d'écrans démontre le rôle majeur de l'image médiatique en tant qu'élément faisant émerger l'*ombre*, comme s'il s'avérait plus aisé de faire transparaître l'*ombre* par la représentation liée à l'art de la prestation et à la télévision.

Faisant écho à la scène précédente, les *ombres* de Mima vont se mettre à gagner du terrain. Mima rentre chez elle ; elle y retrouve ses poissons, morts. C'est vraisemblablement un acte de sabotage de la part de l'*ombre* que la scène de viol a révoltée. Des larmes de rage coulent sur les joues de Mima ; la seconde d'après, la fantasmagorique Mima *idol* réapparaît par l'intermédiaire, cette fois, d'un reflet sur un écran d'ordinateur (*fig.144*). Elle affronte sèchement Mima actrice (qui à ce moment précis fait une crise de rage et éclate en sanglots, regrettant d'avoir tourné la scène de viol), lui rit au nez, l'invective :

FANTASMAGORIQUE MIMA IDOL : « Je t'avais prévenue. C'est ce que tu espérais ? Pauvre fille ! » *Perfect Blue*, 00:37:12

Nous avons insisté sur le rôle majeur des reflets et d'internet ; cela permet de constater que le fait que la fantasmagorique Mima *idol* émerge tout naturellement d'un écran d'ordinateur est la preuve que sa nature est étroitement liée au web et à l'inconscient collectif. Rappelons que cette *ombre* ne se génère pas seulement à partir de la psyché de Mima mais que Rumi et Uchida (l'industrie du spectacle et les fans) y contribuent largement.

Il est deux éléments dans cette scène à mettre en relief. Le premier souligne le rôle d'*ombre* de la fantasmagorique Mima *idol* : lorsque Mima, rendue furieuse par les railleries de l'apparition, lance un coussin sur le reflet à l'écran, elle finit par se retrouver nez à nez avec son propre reflet. Ainsi, grâce à cette image, la correspondance entre Mima et son *ombre* est posée (fig.144). Le second concerne un élément récurrent que, jusqu'ici, nous avons passé sous silence : les poissons. Ceux-ci, en étroit rapport avec la chambre de Mima, apparaissent dès les premières scènes, faisant partie du décor, aussi bien sous la forme de motifs imprimés sur les rideaux (fig.139) qu'en tant que vrais poissons (les poissons qui trépassent symboliquement suite à la scission de la personnalité) ; on les voit aussi aux moments-clé de la rencontre de l'*ombre* comme le montrent les figures 139 et 144. Dans *Aïon. Études sur la phénoménologie du Soi*, Jung entreprend une vaste analyse sur le symbole du poisson par rapport au *Selbst*. L'analyse est abondante et ne restreint pas ce symbole à une signification unique. Toutefois, la citation suivante pourrait nous être utile pour interpréter le symbole en question dans le contexte du film : « Comme je l'ai démontré, la symbolique alchimique du poisson mène tout droit au *lapis (philosophorum)*, au *salvator, servator* et au *deus terrenus*, c'est-à-dire, psychologiquement parlant, au Soi. Ainsi, surgit, à la place du poisson, un nouveau symbole : un concept psychologique du tout humain. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: Aion: Researches into the phenomenology of the Self*, 1969, p. 183) Dans cette perspective, le fait que le symbole du poisson n'apparaisse que dans la chambre de Mima laisse penser que le tout, le poisson, est avant tout un phénomène psychologique. Dans le même ordre d'idées, le poisson, présent aux moments où l'*ombre* apparaît, dans les figures 139 et 144, symbolise le tout qui ne peut être rendu possible que par l'assimilation de ladite *ombre*. Sur la base de cette logique, les poissons que Mima croit morts (à la fin de cette scène, après que Mima réalise qu'elle n'a fait que s'attaquer à son reflet, on constate que les poissons sont toujours en vie) représentent l'apparente impossibilité de concilier l'*ego* et l'*ombre*, et du coup, l'impossibilité d'atteindre le tout. Or, le fait que Mima se reconnaisse dans la fantasmagorique Mima *idol* est l'acte par lequel l'illusion se brise et laisse voir que les poissons sont vivants ; le tout qu'ils représentent est toujours réalisable car reconnaître que l'héroïne et l'*ombre* ne font qu'une est la condition indispensable à l'assimilation de l'*ombre* et à la conquête du tout.

Il a déjà été avancé que la nature de la fantasmagorique Mima *idol* est étroitement liée au web, et qu'Uchida et Rumi participent de cette *ombre*. Ceci est rendu évident dans la scène suivante. On voit défiler, à vive allure, des textes du site *Chez Mima*, dans lesquelles la prétendue starlette renie sa nouvelle facette d'actrice et se repentit d'avoir tourné le dos à sa carrière d'*idol* ; c'est en *voix off* que l'on entend la voix de l'*idol* en train de lire ces textes. Coupe franche, et l'on voit Uchida devant son ordinateur, dans sa chambre remplie de posters de Mima, en train de bouger les lèvres comme si c'était lui qui parlait avec la voix de l'*idol*. Cette scène sert à montrer d'abord qu'Uchida tient de la nature de la fantasmagorique Mima *idol*, et que tous deux, en tant qu'*ombres*, sont étroitement liés (Uchida qui parle avec la voix

de l'*idol*) ; ensuite, que le site *Chez Mima*, autrement dit Internet, est le trait d'union entre ces deux figures, et le lieu où l'inconscient individuel et l'inconscient collectif interagissent comme le font Uchida et la fantasmagorique *Mima idol*.



figure 144 (*Perfect Blue*, 00:37:16)



figure 145 (*Perfect Blue*, 00:38:06)

Internet n'est pas le seul moyen de diffusion de masse mis à contribution dans la singulière genèse des *ombres* de Mima. Dans la scène suivante, on voit Mima, à travers l'objectif d'une caméra, investie de professionnalisme, au moment d'une interview où elle s'explique sur sa prestation ; un fondu enchaîné transforme le visage que l'on voyait à travers la caméra en un article de presse (*fig.145*) que les trois fans lisent tout en critiquant la reconversion de Mima. Les commentaires de ces fans s'intercalent avec d'autres scènes où l'on voit Mima en train de donner des interviews à la télévision. L'un des fans se lamente :

FAN : « Je plains les fans de Mima. (...) Qui peut encore être fan d'elle ? » *Perfect Blue*, 00:38:25

Uchida, placé tout près des fans, a entendu ces mots ; il tient dans ses mains un magazine qu'il déchire sous l'effet de la colère ressentie en voyant son idole, innocente, ainsi souillée. La transition du média télévision au média imprimé, la manière dont l'interview de Mima, les fans et la réaction d'Uchida s'intercalent montrent bien l'importance de l'inconscient collectif par rapport à l'*ombre*, tout en soulignant le rôle des médias et du public dans la genèse des *ombres* de Mima.

-Le conflit entre Mima et ses ombres : Les ombres hostiles et la poupée russe de mises en abyme

C'est dans ce contexte constitué par les mass-media et internet que la tension entre Mima et son *ombre* va s'aggraver. En effet, plus tard, on retrouve la jeune femme devant son ordinateur (le miroir de l'inconscient dans lequel l'*ombre* se manifeste devant la protagoniste) en train de visiter le site *Chez Mima* où elle lit le journal intime rédigé par celui ou celle qui usurpe son identité. Elle pique une colère car, selon ce journal, elle est mal à l'aise dans sa facette d'actrice.

JOURNAL DE MIMA : « 24 juin : Aidez-moi tous... Le scénariste m'oblige à tourner des scènes atroces. Aidez-moi ! Aidez-moi ! Aidez-moi ! Aidez-moi ! Aidez-moi ! Aidez-moi !

MIMA : Non ! Ce n'est pas vrai ! » *Perfect Blue*, 00:39:06

Réagissant aux paroles de Mima, une photographie de Mima *idol*, sur le site web, prend vie (comme à d'autres moments, l'*ombre* surgit facilement sur internet) (*fig.146*) et rétorque :

FANTASMAGORIQUE MIMA IDOL : « Evidemment ! C'est la vraie Mima ! Elle veut redevenir une idole.

M : Non ! Je...

FMI : Tu quoi ? Tu n'es plus une idole ! Tu es salie maintenant. Qui voudrait d'une telle chanteuse ? » *Perfect Blue*, 00:39:21

La riposte de l'*ombre* fait son effet sur Mima, que les récriminations de son *alter ego* font souffrir. En guise de réaction à cet ébranlement, on voit un insert où la masse de fans acclame Mima. Au milieu de cette allégresse, on voit la fantasmagorique Mima *idol* courir à travers un espace blanc, et surgir de l'ordinateur, telle une entité qui ne dépend plus des reflets pour exister (*fig.146*)²²², et qui lance sur Mima, abattue :

²²² « A vrai dire, j'ai beaucoup réfléchi pour trouver la meilleure manière dont l'autre Mima devait apparaître, et c'est justement Murai qui a proposé l'idée d'internet : la page du site Chez Mima. Nous avons alors décidé de créer toutes les pièces de manière à ce qu'elles évoquent la même chose. Il y a trois « écrans » dans la chambre que Mima habite : un poste de télévision, un ordinateur personnel et un aquarium aux dimensions 3x4 comme celles d'un écran d'ordinateur. Nous avons fait de la sorte parce que nous voulions faire passer une idée de réalité floue, un peu comme si tous les événements avaient lieu dans un écran télé quelconque. » (Kon, 2011)

FANTASMAGORIQUE MIMA IDOL : « Tu ne peux plus revenir dans la lumière. Heureusement, je suis là sous les projecteurs, et toi, dans l'ombre²²³. » *Perfect Blue*, 00:39:55

La fantasmagorique Mima *idol* continue de vilipender Mima (ici, la caméra effectue une contre-plongée, signifiant ainsi la hiérarchie entre l'*ego* et l'*ombre*, Mima gisant par terre tandis que l'apparition se tient debout, s'imposant visuellement). (fig.147)

FANTASMAGORIQUE MIMA IDOL : « Personne ne peut t'aimer. Tu es souillée²²⁴. »

MIMA : Tais-toi ! C'est faux ! Attends ! Attends ! » *Perfect Blue*, 00:40:16

La fantasmagorique Mima *idol* quitte la pièce par la fenêtre en riant sarcastiquement. Mima court aux trousseaux du fantôme mais elle est stoppée net par la vitre de la fenêtre où elle se retrouve nez à nez avec son reflet (fig.147). Dans cette image, Mima *idol* se réaffirme en tant que produit né de l'activité mentale de la protagoniste, ce qui indique la nature psychologique du conflit opposant les deux figures.

Cette scène revêt une importance particulière car on y voit que la fantasmagorique Mima *idol* se comporte comme la plupart des *ombres* en ce sens qu'elle se fait une existence

²²³ Bien que, grâce à ses caractéristiques, la fantasmagorique Mima *idol* se présente comme une *ombre*, la répartition traditionnelle de valeurs entre *ego* et *ombre* semble être inversée ici car l'*ombre*, la fantasmagorique Mima *idol*, incarne, par le biais de sa figure immaculée et innocente, les valeurs que, du point de vue moral traditionnel, l'on peut considérer comme « bons », tandis que l'*ego* est investi de valeurs sexuelles qui, sur la base de cette morale, s'avèrent être « méprisables ». Or, une prise de position manichéenne n'apporte rien ou peu à la compréhension du conflit vis-à-vis de l'*ombre* puisque, en révisant les constantes dans l'œuvre de Kon, on constate que l'*ombre*, qui se présente généralement sous une apparence pure et tendre, cache un côté grotesque et « méprisable » auquel elle est inévitablement liée. Ainsi, l'on voit que, dans *Perfect Blue*, derrière la jeune, belle et fantasmagorique Mima *idol*, il est une femme dans la maturité, toquée et au physique peu flatteur (ce dernier aspect est représenté de manière contondante lorsque Mima étouffe son *ombre*, ce qui fait que le visage grotesque de Rumi se dévoile) ; d'ailleurs, Uchida –personnage contrefait–, l'*ombre* à l'aspect monstrueux, est le meilleur allié de la charmante et fantasmagorique Mima *idol*. Dans *Paranoia Agent*, le tendre Maromi est la source d'où jaillit le jekyllien « Gamin à la batte ». Dans les cas cités, il semblerait que l'apparence immaculée de l'*ombre* ne soit qu'un effet médiatique et moral, et que ce qui nous est présenté comme étant de la bonté incorruptible ne soit que le lieu où l'*ombre* grotesque se cache avec le plus de force. Cela ouvre la réflexion sur l'influence des médias sur notre activité psychique tout en mettant en garde contre les dangers de la polarisation manichéenne, contre le danger du déni du mal qui prévaut dans l'attitude médiatique de nos sociétés.

D'autre part, dans *Perfect Blue*, on assiste à une danse entre *ego* et *ombre* au sein de laquelle, par moments, il est difficile de savoir qui est l'*ombre* et qui est l'*ego* (les scènes où la réalité et le délire se contiennent mutuellement aidant à créer cette confusion) car les deux entités s'entrelacent de manière indissociable. Dans ce contexte, c'est l'*ego*, Mima, qui se rapproche du côté occulte, tandis que l'activité des *ombres*, contrairement à d'autres exemples de ce type d'affrontement, cherchera à enfermer Mima dans une personnalité unidimensionnelle. Enfin, dans cette singulière danse entre *ego* et *ombre*, il est difficile de différencier nettement les limites qui les séparent en raison de la nature même du conflit vis-à-vis de l'*ombre* au sein duquel on assiste au paradoxe comme quoi ces aspects que nous ne reconnaissons comme étant à nous, en réalité nous appartenons inévitablement. Dans ce conflit, il existe aussi une crise d'identification vis-à-vis de l'*ombre* à l'intérieur de laquelle l'équilibre entre les valeurs de l'*ego* et ceux de l'*ombre* s'avère confus.

²²⁴ « La culture favorise le développement de l'hémisphère logique gauche et encourage la lutte menée par l'*ego* individuel tout en défavorisant par la même occasion la croissance de l'hémisphère intuitif droit ainsi que la matière charnelle. Cette division, à l'image d'une rivière, finit par scinder en deux la surface de notre culture et, du coup, par générer toute sorte de polarités : chair/esprit, pécheur/innocent, animal/divin, égoïste/altruiste. Les terribles conséquences de ce paradigme –le corps aliéné en ombre– pour notre vie en général sont la culpabilité et la honte qui est souvent associée à nos fonctions corporelles, la perte de la spontanéité de nos mouvements... » (Zweig, et al., 1991, p. 83)

indépendante, qu'elle est tantôt farouche, tantôt harceleuse, et qu'elle brave impitoyablement l'*ego*. En raison du caractère indépendant de cette existence, comme celle d'un *doppelgänger*, la polarisation ira en grandissant, les attaques de l'*ombre* se feront plus réitératifs et conduiront la protagoniste vers l'inévitable crise de la personnalité. Dans la dernière vignette de la figure 146, on peut voir, à l'arrière-plan, des poissons faisant partie du décor ; ceux-ci, en leur qualité de symboles du tout, encadrent pertinemment l'image de Mima et son *ombre*.



figure 146 (*Perfect Blue*, 00:39:23)

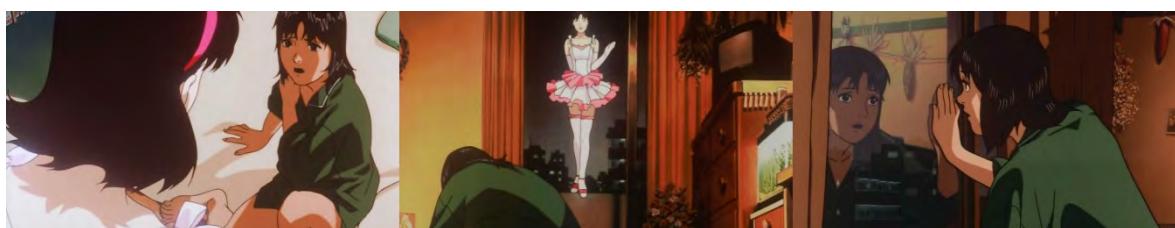


figure 147 (*Perfect Blue*, 00:40:08)

Suite à cette rencontre, l'*ombre* gagne en puissance, ce qui entraîne le meurtre du scénariste de *Double Bind*. C'est un fait symbolique que l'assassin (Uchida) ait placé une feuille de papier tachée de sang avec le nom de la série écrit dessus dans la place de parking de sa victime, et qu'il l'ait attirée jusqu'au lieu où il devait mourir grâce à un magnétophone en train de restituer une chanson de CHAM (ce qui représente la facette d'*idol*). Ainsi, le meurtre du scénariste n'est en fait qu'une tentative de la part des *ombres* pour cantonner Mima dans un seul et unique aspect de sa personnalité : celui d'*idol*.

Toujours dans le contexte du combat entre *l'ombre* et *l'ego*, on voit Uchida qui, attendant que s'ouvre le concert de CHAM, observe, à travers une caméra vidéo, une affiche du groupe présentant, aux extrémités, les deux membres du groupe. La caméra se rapproche de l'affiche, grâce à une prise subjective focalisée sur Uchida, et, par le biais d'un fondu enchaîné, nous montre le visage de Mima, comme si cette dernière se trouvait au milieu des deux chanteuses. La caméra recule et l'on découvre qu'en réalité ce visage n'est que le reflet de Mima sur un rétroviseur (*fig.148*). A l'intérieur de la voiture, Mima écoute les informations et apprend que le scénariste a été assassiné. A noter que, dans cette scène, l'objectif de la caméra est le moyen par lequel se dévoile la fantaisie d'Uchida (encore une fois, l'image audiovisuelle est le support de *l'ombre*). Cette fantaisie –c'est ce qui nous est révélée par le reculement de la caméra– n'est que le double de Mima –son reflet, son *ombre*–.

L'ombre, autrement dit, la fantasmagorique Mima *idol*, se manifeste de nouveau devant Mima. Cette fois, cela se produit alors que Mima, toujours à l'intérieur de la voiture, regarde à travers la glace une deuxième automobile roulant en sens inverse dans laquelle voyage Mima *idol*. Celle-ci, en croisant Mima, lance, à propos du meurtre du scénariste, le propos suivant :

FANTASMAGORIQUE MIMA IDOL : « Bien... fait... pour... lui... » *Perfect Blue*, 00:44:01

Frappée par ces mots, Mima descend de voiture et se met à la poursuite de son *ombre*.

La polarisation s'accroît à l'occasion d'une séance-photo érotique²²⁵ à laquelle Mima participe en tant que modèle. La musique de concert de CHAM, annoncée par les déclics de l'obturateur, se superpose graduellement à cette scène, les images de la séance-photo s'intercalant à vive allure avec les images du concert. Uchida braque sa caméra sur la zone qui sépare les deux membres de CHAM. Une prise subjective réalisée à travers l'objectif de la caméra d'Uchida nous montre, une fois de plus, et grâce à un fondu enchaîné, le visage de Mima encadré par ses anciennes partenaires (*fig.149*), et nous conduit, l'instant d'après, au moyen d'une ellipse, dans une salle de bains où Mima, énervée et titubante, est venue se réfugier lors d'une pause. De nouveau, la fantasmagorique Mima *idol* y fait irruption cherchant à affronter Mima. S'ensuit un échange de répliques durant lequel la caméra montre, dans un premier temps, en premier plan, le visage de la fantasmagorique Mima *idol*, et ensuite, en contrechamp, le visage de Mima (*fig.150*). Cette succession de prises de vues renforce la complémentarité de ces deux facettes de Mima, et aboutit sur un résultat conceptuel semblable à celui du jeu de visages dans *Persona* (1966).

FANTASMAGORIQUE MIMA IDOL : « Tu vois, je t'avais prévenue ! Il ne fallait pas changer.

MIMA : Qui es-tu ?

²²⁵ « Nous sommes nombreux à croire que *l'ombre* est invisible et qu'elle se cache dans les recoins de notre esprit. Toutefois, ceux qui travaillent régulièrement sur le corps humain et qui ont appris son langage sont capables de discerner en lui la sombre silhouette de *l'ombre*. *L'ombre* est sculptée à même nos muscles, nos tissus, notre sang et nos os. » (Zweig, et al., 1991, pp. 83-84) A ce sujet, il faut considérer la valeur de la scène de viol ainsi que de celle de la séance-photo érotique, deux actes lors desquels la virginal Mima se voit obligée de composer avec sa facette charnelle au moment de l'apparition de *l'ombre*.

FMI : Moi ? Une idole. Ils m'attendent tous. Je vais chanter à nouveau avec Rei et Yukiko. » *Perfect Blue*, 00:46:03

Sur ces mots, la fantasmagorique Mima *idol* ouvre une porte qui, en guise de transition, nous ramène au concert où, au milieu des ovations de ses fans, elle apparaît sur scène aux côtés de ses anciennes partenaires (*fig.151*). Sa prestation terminée, elle se jette sur la foule de fans, puis on la perd de vue.

Depuis le moment où Uchida braque sa caméra sur l'affiche de CHAM jusqu'à l'apparition sur scène de la fantasmagorique Mima *idol*, on a affaire à une séquence dans laquelle, grâce à l'utilisation d'éléments symboliques et audiovisuels, on montre un point de rupture entre *l'ombre* et *l'ego*. Ici, le regard surgissant de la caméra du fan a ce pouvoir magique d'invoquer, au travers de l'image médiatique, la présence de *l'ombre*. Ce regard est également l'axe permettant de structurer la séquence en question. Analysons maintenant les différentes fonctions du dit regard.

-Il révèle la présence de *l'ombre* tout en établissant un lien entre celle-ci et *l'ego* : A trois reprises, et de manière progressive, le regard passant par la caméra remplit, par la création d'images étroitement liées à *l'ombre*, le vide laissé par Mima. Cela se passe d'abord lorsque la caméra se focalise sur l'affiche de CHAM. Ici, la présence de *l'ombre* est signalée par la superposition du reflet du visage de Mima sur l'affiche du groupe, comme si *l'alter ego* de Mima actrice était appelée par Uchida à reprendre sa facette d'*idol*. La seconde fois que cela se produit c'est lorsque la caméra montre, placé entre les deux membres de CHAM, le visage de Mima, qui, énervée, est sur le point d'être interpellée par *l'ombre*. La troisième fois, Uchida écarte la caméra par rapport à ses yeux ; en agissant de la sorte il évoque une image de Mima ; mais surtout, c'est à ce moment que *l'ombre* –la fantasmagorique Mima *idol*– surgit au beau milieu du spectacle comme une entité indépendante de Mima actrice, opposée à celle-ci, et non plus comme le reflet d'une lentille d'objectif. C'est à ce moment précis que la scission de Mima et son *ombre* atteint son plus haut niveau, et du coup, la progression qui avait commencé par le repérage de *l'ombre* à partir du reflet de Mima culmine par la présence d'une *ombre* autonome devenue plus puissante. Cette progression nous a mené, d'autre part, de l'inconscient individuel à l'inconscient collectif, du visage de Mima dans le rétroviseur à l'apparition au grand jour de la fantasmagorique Mima *idol*.

-Il est le pont entre l'inconscient individuel et l'inconscient collectif : Cette fonction est assurée par le fait que l'objectif de la caméra agit comme un trou de ver –astrophysique– reliant le conflit personnel de Mima et le spectacle de variétés (une manifestation collective, par excellence). En ce sens, la fantasmagorique Mima *idol* prend vie et est accueillie chaleureusement par les fans venus assister à la prestation ; de ce fait, elle se pose explicitement comme étant une *ombre* essentiellement collective (cette *ombre*, d'ailleurs, communique avec ses admirateurs et va même jusqu'à descendre de la scène pour se mêler à la foule dans laquelle elle se perd). D'autre part, il ne faut pas oublier qu'Uchida, qui manœuvre la caméra, est un représentant majeur de l'inconscient collectif. Enfin, le rapport entre le conflit de Mima et le show se voit renforcé aussi par le montage parallèle de cette séquence.



figure 148 (*Perfect Blue*, 00:43:15)



figure 149 (*Perfect Blue*, 00:45:50)



figure 150 (*Perfect Blue*, 00:46:20)



figure 151 (*Perfect Blue*, 00:46:31)



figure 152 (*Perfect Blue*, 00:48:44)

-Il représente l'image médiatique : C'est bien l'objectif de la caméra qui accélère l'apparition des ombres ainsi que la progression qui va déboucher sur l'apparition de la fantasmagorique Mima *idol*. Or, il n'est seulement pas question de l'objectif d'Uchida mais aussi de l'objectif de l'appareil du photographe de nus ainsi que de tous les objectifs appartenant aux journalistes qui inondent de flashes la scène sur laquelle CHAM se produit. La frénésie sonore des déclics des appareils-photo accompagne les va et vient du montage parallèle, et souligne, sur le plan sonore, le rôle de l'élément médiatique. L'ombre, elle, surgit, à la fin de cette scène, dans une modalité indépendante et active, au milieu d'un spectacle de variétés, d'une manifestation médiatique.

Le spectacle n'est pas le seul site où la fantasmagorique Mima *idol* se manifeste à l'échelle collective ; internet, en tant que porte ouvrant sur l'inconscient collectif, voit aussi surgir la présence de cette ombre. Uchida, choqué par la publication des photos érotiques dans un magazine, achète un grand nombre d'exemplaires dans un souci d'empêcher que l'image de la starlette soit souillée. Dans sa chambre, devant son ordinateur, il répond aux e-mails envoyés par Rumi-Fantasmagorique Mima *idol*, que le fan considère être la vraie Mima. Les courriers électroniques de l'*alter ego* de Rumi sont lus par Uchida et par une multitude de posters de Mima qui, dans le délire du fan, prennent vie ; comme dans de scènes antérieures, la voix articulée par la bouche du fan est celle de Mima.

RUMI - FANTASMAGORIQUE MIMA IDOL : « M. Mimaniac : Tu me crois, hein ? Ce n'est pas moi. C'est un sosie.

UCHIDA : Je sais. Je protégerai la vraie Mima.

R-FMI : J'ai confiance en toi, M. Mimaniac. Je ne changerai pas. Je serai toujours avec toi. Mais ce sosie me barre la route. Comment faire ?

U : Je vais m'en occuper...

R-FMI : Merci, M. Mimaniac. » *Perfect Blue*, 00:48:26

Contrairement aux propos de Mima, ceux d'Uchida sont écrits mais pas lus à voix haute et on ne les voit que sur l'écran de l'ordinateur, un peu comme si la personnalité du fan n'était qu'un réceptacle destiné à contenir celle de son idole. Lorsqu'Uchida répond qu'il s'occupera de cette Mima qu'il tient pour usurpatrice, on voit apparaître derrière lui la fantasmagorique Mima *idol*, qui lui dit (*fig.152*) :

FANTASMAGORIQUE MIMA IDOL : « Tu es mon seul soutien. » *Perfect Blue*, 00:49:05

La fantasmagorique Mima *idol* serre Uchida dans ses bras dans une image qui, renforcée par le fait qu'Uchida parle avec la voix de Mima, synthétise l'interrelation existant entre ces deux *ombres* de Mima. Les frontières entre les *ombres* de Mima –Uchida, la fantasmagorique Mima *idol* et Rumi– s'avèrent floues, et d'ailleurs, comme on le voit dans cette scène, celles-ci s'entrelacent et influent les unes sur les autres. De la même manière que dans l'esprit humain les symboles et les formes psychologiques qu'ils représentent s'entrelacent inévitablement, dans le cas présent, ces *ombres* surgissant de la technologie et du monde du spectacle sont autant de facettes d'un seul et unique processus : la réalité psychologique de Mima et de la société dans laquelle elle est circonscrite.

Le conflit vis-à-vis de l'*ombre* se poursuit par une séquence jalonnée de nombreuses mises en abyme par le biais desquelles la réalité objective et l'illusion s'étiolent et laissent la place à la réalité psychologique. Dans cette séquence, le rêve, l'argument de *Double Bind* (qui deviendra l'exemplification du conflit de Mima), les délires et la réalité vont s'emboîter et se confondre.

Malgré cette confusion, *Double Bind* semble contenir les autres mises en abyme car la séquence commence par le tournage d'une scène de la série et se termine par la réalisation de la scène finale. L'argument de *Double Bind* va aussi exemplifier le conflit de Mima puisque le conflit vécu par le personnage que Mima interprète, Yoko Takakura –tueuse en série qui usurpe la personnalité de sa sœur²²⁶, top model assassinée–, s'avère être le conflit de Mima vis-à-vis de son *ombre*. Ainsi, dans la scène ouvrant la séquence –scène marquée par la pluie et l'eau, indications probables d'un espace mental–, le personnage interprété par Mima parle avec une psychiatre-déetective, interprétée par Eri Ochiai, qui l'a pris en charge, et lui dit :

MIMA : « Docteur j'ai l'impression qu'il y a quelqu'un d'autre en moi.

ERI : Calmez-vous. Une illusion ne peut se matérialiser. » *Perfect Blue*, 00:49:40

La seconde d'après, devant elle, Mima voit –comme s'il s'agissait d'un écho de sa pensée– Uchida (l'un de ses « autres moi »), serein et menaçant à la fois. Celui-ci disparaît dès que la starlette braque de nouveau son regard sur le lieu où, quelques instants auparavant, se tenait le fan. L'apparition d'Uchida marque le début d'une série d'actes par lesquels les *ombres* de

²²⁶

Rappelons ici le *conflit fraternel* dont il a déjà été question.

Mima, hors de contrôle, vont essayer de la déstabiliser²²⁷, dans le contexte de cette poupée russe audiovisuelle qui nous plonge dans le délire de la confrontation avec l'*ombre*. Dans la scène suivante, on voit Mima qui, lors d'une visite qu'elle rend à ses ex-partenaires de CHAM à l'occasion d'une émission à la radio, aperçoit, assise entre celles-ci, à la place qui était la sienne autrefois, la fantasmagorique Mima *idol*, souriante, qu'elle se met à pourchasser en l'apostrophant de la phrase qu'elle répétait sans cesse et vainement pendant la répétition de sa première prestation : « Qui es-tu ? ». Mima finit par tomber dans l'escalier et par se retrouver à la fin de sa chute devant un miroir dans lequel, en apercevant son propre reflet, elle obtient la réponse à sa question. Derrière, apparaît le reflet de la fantasmagorique Mima *idol* dans une image qui souligne le rapport à l'*ombre* (fig.153). La poursuite de l'*ombre* fuyante conduit Mima jusque dans une rue trempée par la pluie, et là, elle se fait renverser par une auto conduite par Uchida. Le choc réveille Mima au milieu d'un rêve, le rêve dans lequel se déroulait la scène décrite. En dehors du rêve, Mima accueille Rumi, qui lui rend visite, et alors qu'elles discutent à propos du site *Chez Mima*, la première, qui du fait qu'elle est piégée dans ce labyrinthe de mises en abyme est incapable de faire la différence entre sa personnalité propre et celle de ses *ombres*, fait le commentaire suivant à propos de la photo de Mima sur la page du site :

MIMA : « Mais l'autre est peut-être la vraie Mima...

RUMI : Mima?

MIMA : Si quelqu'un d'autre en dehors de toi apparaissait brusquement et se mettait à rôder... » *Perfect Blue*, 00:53:30

Cette scène, à son tour, est contenue dans le tournage de la série puisque pendant que Mima parle, la caméra pivote autour de la starlette passant de la chambre de Mima et du visage de Rumi au plateau de tournage et au visage d'Eri qui, à travers la réplique de son personnage, répond à la question posée par Mima.

ERI : « Non. Une illusion ne peut se matérialiser. » *Perfect Blue*, 00:53:43

Mima et Eri tournent la même scène qui avait ouvert la séquence, et, une fois encore, Uchida fait son apparition face à Mima pour disparaître aussitôt. Cette scène est à son tour contenue dans un nouveau rêve, et au réveil, on voit Mima plongée dans son ordinateur, en train de visiter le site *Chez Mima*, incapable de discerner si la personne que le site présente c'est elle ou bien quelqu'un d'autre. Coupe franche pour passer à une scène de *Double Bind* où la psychiatre interprétée par Eri discute avec un collègue.

²²⁷ « Une recherche plus poussée sur les traits de caractère obscurs —qui constituent l'ombre— montre que leur nature est *émotionnelle* et qu'ils ont une certaine autonomie, ce qui les range par conséquent dans la catégorie de l'obsession ou plutôt de la possession. Car, en effet, l'émotion n'est pas une activité mais un événement qu'on subit. L'émotionnel survient, en général, aux moments où l'adaptation est moindre et rend évident la base de cette adaptation diminuée, c'est-à-dire une certaine faiblesse, ainsi que la présence d'un certain niveau inférieur de la personnalité. A ce stade plus profond, les émotions étant hors, ou presque, de contrôle, on se comporte plus ou moins comme un primitif qui, dépourvu de volonté, non seulement se constitue en victime de ses affects mais qui, en plus, se retrouve dans un état d'incapacité notable de jugement moral. » (Jung, *The Collected Works of C.G. Jung: Aion: Researches into the phenomenology of the Self*, 1969, p. 9)



figure 153 (*Perfect Blue*, 00:51:59)



figure 154 (*Perfect Blue*, 00:56:54)



figure 155 (*Perfect Blue*, 01:01:31)

COLLÈGUE : « Selon vous, l'assassin serait né de son imagination ?

ERI : Oui. D'après elle, un serial killer déguisé en agent de sécurité tuerait des mannequins.

C : Mais une illusion ne tue pas.

E : Sauf si elle trouve un corps pour s'incarner. » *Perfect Blue*, 00:55:30

Ce dialogue rend compte très manifestement du conflit de Mima ainsi que du caractère « autonome » acquis par les *ombres* de la protagoniste. Cette scène est visionnée par Murano, le photographe, sur un poste de télévision. Dans cette nouvelle scène, Mima, en tenue de livreur de pizza, assassine le photographe dans son domicile (*fig.154*)²²⁸.

Encore une fois, la scène en question est contenue dans un rêve. La violence du meurtre dans le rêve réveille Mima. La seconde d'après le téléphone sonne ; c'est Tadakoro, qui apprend à Mima que Murano vient d'être assassiné, dans les mêmes circonstances que dans le rêve qu'elle vient de faire. De retour au plateau de tournage, Mima joue une scène de meurtre, très similaire à celle dans laquelle Murano a été assassiné ; Mima voit l'acteur qui interprète ce dernier, couvert de sang, se relever, défiant, tel un revenant, et prenant l'aspect du photographe. Elle s'évanouit. Quand elle reprend ses esprits, on entend la voix d'Eri, ce qui indique que ce dernier rêve est placé à l'intérieur de la scène finale de la série dans le cadre de laquelle Eri interroge Mima :

ERI : « « Vous allez mieux ?

MIMA : Vous êtes... ?

E : Quel est votre nom ?

M : Moi ? Je m'appelle Mima Kirigoe.

E : Bien. Votre métier ?

M : Chanteuse... Non, je suis actrice.

E : Ça doit être difficile.

M : C'est difficile mais je l'ai choisi.

COLLÈGUE (observant Mima et Eri, à l'extérieur de la salle d'interrogatoire): Elle croit être une jeune actrice appelée Mima Kirigoe.

E (quittant la salle et s'adressant à son collègue): Trouble de l'identité. Dédoublément de personnalité. Lorsqu'elle tue, elle devient quelqu'un d'autre.

COMISSAIRE DE POLICE : Fait-elle de la vraie Yôko ?

E : Pour elle, Yôko n'est qu'un personnage de feuilleton. Une fille ordinaire violée lors d'un strip-tease. Pour se protéger, elle a imaginé cette histoire.

²²⁸ A noter, dans cette scène, la manière dont le visage de Mima se dédouble grâce à l'écran dans le contexte de la fragmentation de la personnalité. A noter aussi le parallélisme entre la scène du meurtre dans la série télé et le meurtre du photographe.

M (toujours dans la salle d'interrogatoire, elle parle à son reflet généré par le miroir) (fig.155) : Oui, je suis actrice.

DIRECTEUR (voix off) : Coupez ! » *Perfect Blue*, 01:00:18

D'après le schéma des mises en abyme, cette scène est visionnée sur une console par l'équipe de production, qui rembobine la bande, ce qui nous permet de revoir la scène. Or, cette fois, la scène ne dépeint pas le conflit de Mima mais celui de la protagoniste de la série, qui s'est emparé de la personnalité de sa sœur, top model, assassinée.

ERI : « Quel est votre nom ?

MIMA : Moi ? Je m'appelle Rika Takakura.

E : Yôko Takakura n'existe plus. Pour se protéger elle a tué sa sœur mannequin et pris sa place.

M (comme dans la scène originale, parlant à son reflet dans le miroir) : Oui, je suis mannequin.

DIRECTEUR (voix off)²²⁹ : Elle est bonne ! » *Perfect Blue*, 01:01:38

C'est sur cette image de Mima en train de parler à son reflet que s'achève la production de *Double Bind*²³⁰. Un plan d'ensemble nous ramène à la réalité en nous montrant le plateau de tournage. Au milieu de l'ovation de l'équipe, on repère Mima, abasourdie. C'est sur cette image que se ferme la poupée russe.

Le caractère labyrinthique de cette poupée russe ainsi que la confusion de la personnalité qui l'accompagne rendent compte de la nature de l'affrontement de *l'ombre*. Lors de cette confrontation, la seule victoire possible implique la mise en question de la personnalité et la mise sur place d'un accord entre *l'ego* et *l'ombre*, après quoi l'individu est à même de subir une transformation essentielle de son être. Sous ce rapport, il s'avère révélateur que Mima échappe à ce labyrinthe seulement après qu'elle s'est reconnue dans son reflet, dans de la scène finale de *Double Bind*²³¹.

²²⁹ Cette *voix off* marque, tout au long de cette poupée russe, le rythme des transitions entre les différents scènes et rêves, et annonce, entre rêves et délires, les numéros des prises comme s'il s'agissait de l'enregistrement d'une émission télé. Par ce procédé, le parallélisme entre l'image audiovisuelle et les processus psychologiques est rendue de nouveau évidente.

²³⁰ « Ainsi donc, si la tentative d'échapper à la souffrance provoquée par cette situation peut nous conduire à la catastrophe psychologique, le fait d'endurer la tension des opposés entraîne, en revanche, la possibilité de contribuer à l'accomplissement d'une intégration psychologique plus ample. Endurer la tension des opposés, se trouver à mi-chemin entre les deux, est un acte difficile à supporter qui peut se comparer à la Crucifixion, un état où il est possible que la grâce de Dieu descende sur nous. » (Zweig, et al., 1991, p. 32)

²³¹ A ce sujet, un extrait de l'interview que le psychanalyste junguien John Sanford accorda au journal britannique *The Sun* s'avère révélateur. « **THE SUN** : Cela peut-il arriver de rester coincé, là ? Cela peut-il arriver que l'on soit condamné à devoir affronter l'ombre encore et encore sans jamais arriver à l'intégrer tout à fait ? **SANFORD** : Je crois que non. Pour aller réellement au fond de l'ombre, il faut mobiliser ce que Jung appelait *Selbst* –notre centre créatif–, et lorsque cela se produit, la dépression ne peut nullement s'installer de manière permanente. Après, de nombreux changements pouvant prendre des apparences différentes selon les individus

Dans cette suite de continuelles mises en abyme, l'intervention des *ombres* s'insère dans la vocation traditionnelle de cet *archétype*. D'un côté, elles suivent et harcèlent la protagoniste ; tel est le cas d'Uchida qui paraît près de Mima en des multiples moments cruciaux sans aucune explication²³². D'un autre côté, elles sabotent la vie de Mima et, du coup, l'empêchent de faire abstraction des caractéristiques qu'elles représentent ; c'est ce que font la fantasmagorique Mima *idol* en se manifestant lors de l'émission de CHAM, ou bien Rumi, en sabotant la personnalité de Mima par le biais du site web. Enfin, elles font constamment irruption dans la « réalité » de la protagoniste et, en se manifestant en tant que partie intégrante de sa psyché par le biais de la confusion créée par les mises en abyme et les reflets, l'entraînent dans un difficile processus de mise en question de sa personnalité, ce qui est manifeste lorsque Mima se montre incapable de distinguer entre sa propre personnalité et celle de la Mima du site *Chez Mima*²³³. Bref, cette poupée russe est le moyen par lequel sont représentés, dans *Perfect Blue*, le sommet de la confrontation avec l'*ombre*, l'énorme tension découlant de cet affrontement et l'inévitable mise en question de l'être que Mima, ou tout autre héros faisant face à cet ennemi, doivent subir.

-Le conflit entre Mima et ses *ombres* : La confrontation avec les *ombres*

Mima, toujours sous l'effet de la confusion de la réalité causée par les mises en abyme, se rend dans sa loge. Elle croise Eri à qui elle parle en utilisant le nom du docteur qu'Eri a interprété dans la série, Tadaoko. Eri, en guise de plaisanterie, répond à Mima par l'une de ses répliques :

ERI : « Une illusion ne peut se matérialiser. Réveille-toi ! » *Perfect Blue*, 01:03:24

Ces mots prononcés, Eri continue son chemin. Mima, restée seule, voit Uchida, en uniforme de gardien, qui s'approche d'elle. Le fan l'entraîne de force au plateau où la scène de viol a été tournée, et là, il l'attaque. Pour la première fois, on entend la vraie voix du fan, une voix grotesque et particulièrement aiguë.

UCHIDA : « Je protège Mima !

MIMA : Mais... Je suis Mima !

U : Mensonge ! Mensonge ! Tu ne connais donc pas M. Mimaniac. Tu es une fausse Mima. » *Perfect Blue*, 01:04:23

peuvent survenir. C'est alors que commence à émerger ce que Künkel nommait « le centre véritable » de la personnalité, et l'*ego* établit graduellement une relation plus étroite avec ce centre. Dès ce moment, il est beaucoup moins probable que la personne s'identifie au mal car l'intégration de l'ombre va toujours de pair avec la dissolution de la personne fausse. » (Zweig, et al., 1991, p. 24) C'est ce centre véritable de la personnalité qui se reflète dans la scène finale de *Perfect Blue* quand Mima retire ses lunettes de soleil.

²³² Le fait que, lorsque Mima regarde pour la seconde fois en direction du lieu où le fan surgit, celui-ci disparaît, montre bien qu'Uchida est le produit de l'esprit de la protagoniste.

²³³ A comparer avec *William Wilson*, où le *doppelgänger* se dévoile en tant qu'*ombre* par le biais d'un miroir.

Un couteau à la main, Uchida menace Mima et lui arrache les vêtements. Mima se défend et parvient à échapper. Uchida la rattrape, a finalement raison d'elle et tente de la violer. Mima saisit un marteau qui traîne près d'elle et frappe l'assaillant sur la tempe ; celui-ci finit par s'affaler, inerte, à l'endroit précis où la scène de viol avait été tournée (fig.156). Mima, essoufflée, regarde le corps du fan. Des projecteurs s'allument ; l'instant d'après, on entend une *voix off* ; c'est le metteur en scène qui fait : « Très bien ! Ça a l'air très bien ! ». En même temps, on découvre un plateau de tournage et une équipe de production dont on dirait qu'ils n'étaient pas là auparavant. Mima, les vêtements déchirés, est retrouvée par Rumi que la protagoniste emmène jusqu'au lieu où elle a été agressée ; or le lieu est intact, ce qui amène Mima à penser que l'agression ne fut qu'une hallucination.

La tentative d'assassinat menée par Uchida n'est qu'une tentative de sa part de circonscrire la personnalité de l'héroïne dans les limites du « normal ». D'autre part, la mort d'Uchida dans cette scène constitue la mise à mort de l'agent de police intérieur dont le rôle est de fixer les limites de la personnalité, du gardien moral qui s'appliquait à barrer l'accès aux aspects « répréhensibles », quoique nécessaires, de la personnalité de Mima. C'est pour cette raison que sa mort constitue une étape indispensable vers la confrontation finale avec l'*ombre* et vers l'assimilation de celle-ci. De plus, il est une circonstance qui revêt une valeur symbolique majeure ; c'est le fait que le fan meurt devant le lieu qui avait déclenché son acte d'agression envers Mima : le cercle de danse érotique, l'autel où Mima avait communiqué avec les aspects, jusqu'alors, les plus occultes de sa personnalité, et que d'emblée, elle ne reconnaissait comme siens à cause, dans une grande mesure, des limites morales incarnées par le fan. La mort d'Uchida, survenue à cet endroit précis (fig.156), représente l'assimilation des qualités incarnées par cette *ombre* et la conciliation des aspects mal acceptés de sa personnalité ; elle implique également le dépassement de la morale : la conciliation de cette facette « répréhensible », sexuelle et prohibée que Mima se découvre. D'autre part, il s'avère paradoxal et révélateur que ce grotesque gardien moral ait tenté de violer cette Mima à qui il reprochait d'avoir souillé son image innocente. Par ailleurs, les ovations de l'équipe de production semblent accompagner les petites réussites de Mima dans la voie vers l'assimilation de son *ombre* ; d'abord, dans la reconnaissance de son *alter ego* (scène finale de *Double Bind*), ensuite, lors de la scène qui nous occupe et dans laquelle Mima triomphe du gardien du premier seuil, parvenant ainsi à assimiler une partie de son *ombre*.

Une fois ce gardien-*ombre* vaincu, la confrontation avec la fantasmagorique Mima *idol* est imminente. Le premier indice en est le fait que Rumi amène Mima dans l'appartement de celle-ci. Lors de leur trajet en voiture, on voit le visage fatigué de Mima, avec la ville en toile de fond ainsi que, sur la vitre, le reflet des deux jeunes femmes. (fig.157). Rumi, qui est au volant, s'adresse à Mima :

RUMI : « Je te ramène *Chez Mima*...²³⁴ » *Perfect Blue*, 01:08:11

Ce n'est que par le reflet que l'on voit parler Rumi. La caméra se déplace sur le visage de Mima de telle sorte qu'on passe de la voiture à l'appartement de Mima.

²³⁴ Ce *Chez Mima* est à la fois l'espace virtuel où se rassemble l'inconscient collectif et l'habitation réelle où se manifeste l'inconscient personnel. Par conséquent, le face à face final se déroule dans la psyché de Mima aussi bien que sur le plan de l'inconscient collectif.

A l'instar de la scène où l'on voit le visage de Mima pour la première fois et dans laquelle les reflets annoncent la scission de la personnalité, dans la présente scène, encore une fois avec la ville –l'inconscient collectif– en toile de fond, les reflets montrent Rumi comme faisant partie de la psyché de Mima –faisant partie de son *ombre*– car le visage reflété de la manager est superposé à celui de la protagoniste. C'est par ce moyen que l'on révèle que la manager, qui représente très justement l'*ombre* du monde du spectacle, alimente en grande partie l'*ombre* de Mima. La manager est également le pont entre l'individuel (Mima) et le collectif (la production, le public, la ville).

Il s'ensuit que, lorsque grâce à une ellipse on se retrouve dans l'appartement supposé de Mima, la jeune starlette réalise que ce n'est pas son chez elle puisque le lieu conserve l'apparence exacte qu'il avait aux temps où elle était *idol*²³⁵.

MIMA: « Ce n'est pas mon appartement !

Une fois l'artifice dévoilé, la fantasmagorique Mima *idol* apparaît. Un jeu de champ-contrechamp superpose le visage de l'héroïne à celui de son *ombre* (fig.158), qui répond à Mima :

RUMI-MIMA IDOL : Evidemment! Tu es Chez Mima !²³⁶ » *Perfect Blue*,01:09:48

C'est de nouveau un miroir –élément qui jusqu'ici semble avoir la propriété de dévoiler le vrai visage des personnages– qui dévoile, enfin, l'identité vraie de cette Mima *idol* : Rumi (fig.159), qui agit toute investie qu'elle est de la personnalité de l'*idol*. Le face à face entre cette *ombre* et la protagoniste survient. Rumi-Mima *idol* attaque Mima avec le même poinçon qui avait tué le photographe, le scénariste, Tadakoro et Uchida. Nous interrogerons ensuite quelques scènes révélatrices qui font partie de la séquence d'action où *ombre* et *ego* s'affrontent.

-A : Lors de l'affrontement, on verra disparaître graduellement l'artifice qui fait que Mima reconnaisse son *ombre* en Rumi, et, parallèlement, la personnalité de Mima prendra de la consistance, le tout étant indiqué à travers l'image. Ce qui peut amener à penser que l'héroïne n'est pas loin d'assimiler son côté obscur. On en a un premier exemple lorsque Mima parvient à parer l'assaut de Mima-Rumi-*idol* et à l'égorger. Plus la main serre la gorge, plus l'apparence de la fantasmagorique Mima-*idol* se change en celle de Rumi (fig.160). C'est par ce biais, aussi bien que par celui des reflets, que se dévoile la véritable apparence de cette jeune et belle *ombre*.

-B : Au cours de la course poursuite ayant lieu un instant plus tard, Mima et Rumi-Mima *idol* passent devant des surfaces qui les reflètent. Pour Mima, on voit un reflet normal, symptôme de la consolidation ; en revanche, pour Rumi-Mimai *dol*, son reflet de est celui d'une Rumi, obèse et essoufflée. (fig.161)

²³⁵ Au cours de cette scène, intervient un zoom-in sur l'aquarium remplie de poissons en vie ; c'est par ce moyen que l'on annonce que la totalité sera atteinte si la lutte qui va avoir lieu, –le face à face avec l'*ombre*– a du succès.

²³⁶ Voir note 236.



figure 156 (*Perfect Blue*, 01:06:43)



figure 157 (*Perfect Blue*, 01:08:17)

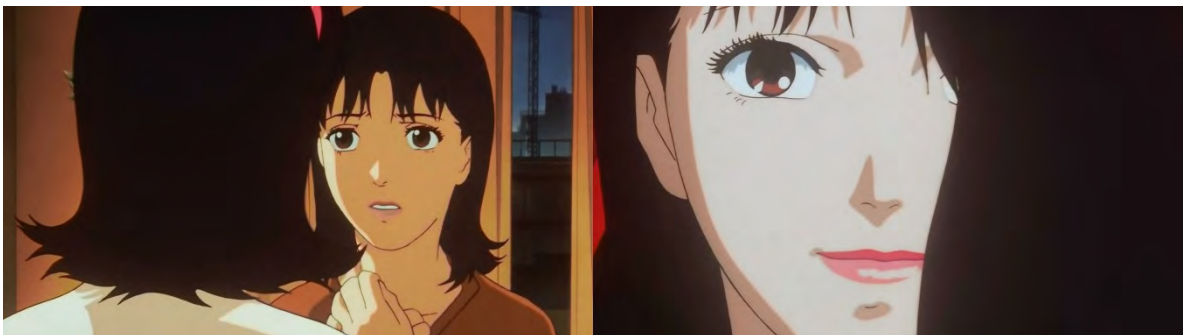


figure 158 (*Perfect Blue*, 01:11:02)



figure 159 (*Perfect Blue*, 01:10:20)



figure 160 (*Perfect Blue*, 01:11:21)



figure 161 (*Perfect Blue*, 01:12:50)



figure 162 (*Perfect Blue*, 01:14:03)

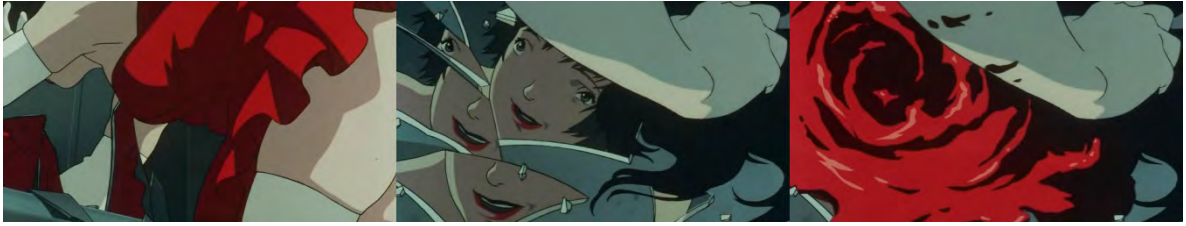


figure 163 (*Perfect Blue*, 01:14:13)



figure 164 (*Perfect Blue*, 01:15:09)



figure 165 (*Perfect Blue*, 01:15:44)

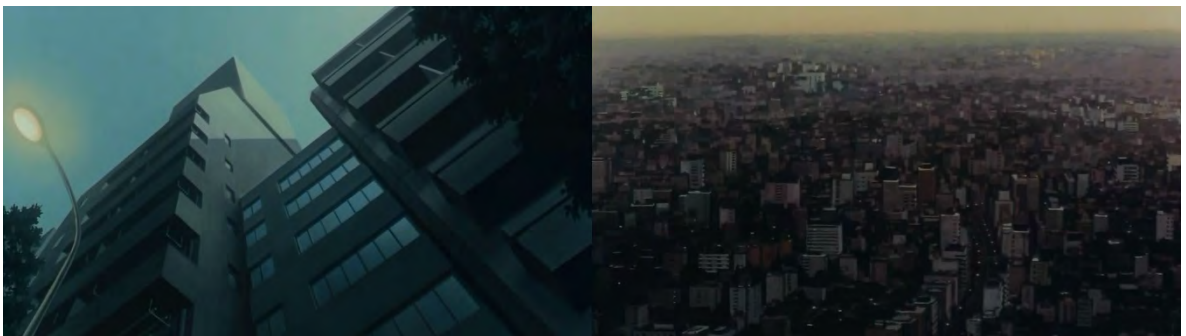


figure 166 (*Perfect Blue*, 01:16:15)

-C : Encore plus tard, Rumi-Mima *idol* parvient à blesser Mima avec un parapluie. Blessée, Mima se traîne et échoue devant une glace où elle observe attentivement son reflet ; un reflet qui ne montre qu'elle ; pas la moindre trace de l'*ombre* qui la traquait l'instant d'avant. Derrière elle, Rumi –ou plutôt le reflet de Rumi–, grotesque, s'apprête à attaquer. Celle-ci assène un coup que Mima esquive. Le coup heurte la glace, qui se brise (fig.162). C'est alors le bras-de-fer entre Rumi-Mima *idol* et Mima. La première s'exclame :

RUMI-MIMA IDOL : "Allez, finissons-en. Il ne faut qu'une seule Mima.

MIMA : Je suis Mima !

R-MI : Tu es bête! Mima est une idole! Tu es son sosie souillé.

M : Tu peux le penser mais je suis Mima! » *Perfect Blue*, 01:14:11

Comme si elle puisait des forces dans les mots qu'elle vient de prononcer, Mima parvient à arracher la perruque de Rumi-Mima *idol*. Dépouillée de son accessoire, l'*ombre* prend l'apparence de Rumi, qui, désespérée de retrouver son apparence factice, se penche vers l'avant, sans faire attention, afin de récupérer la perruque. Ce faisant, un éclat de verre s'enfonce dans son ventre. On voit, au milieu d'un tas d'éclats de verre, le reflet fragmenté et multiplié du visage de Rumi. Une coulée de sang jaillissant de sa blessure ensevelit ces reflets ensanglantés. (fig.163).

C'est lors de cette scène que semble se produire l'assimilation de l'*ombre*. D'abord, parce que c'est la première fois que Mima regarde son reflet, en face-à-face et avec une attention soutenue, et le découvre comme sien, affranchi de la présence de l'*ombre*. Le regard que Mima porte sur soi découvre –dans son reflet et par l'intermédiaire du miroir qui réfléchit le véritable être intérieur– une personnalité intégrale. Dans ce reflet, l'*ombre* ne se montre plus sous les traits de la fantasmagorique Mima *idol* –un double–, mais tout simplement sous les traits de Rumi, si bien que le miroir montre une seule et unique Mima : l'*ombre* –le double– a été intégrée. La fantasmagorique Mima *idol* ne disparaît pas que dans le miroir ; elle s'efface aussi lorsqu'elle perd sa perruque. Les paroles prononcées alors par Mima « Je suis qui je suis ! » sont également une preuve de l'intégration de la personnalité. Une autre preuve –allant dans le même sens de l'assimilation de l'*ombre*– vient s'ajouter : le miroir se brise. Mima n'en a plus besoin ; elle a vu ce qu'elle avait à voir dans son propre intérieur.

Comme pour *Amer béton* (Tekkon kinkurîto, 2006), l'assimilation de l'*ombre* s'accompagne aussi du sacrifice de la personnalité, représenté ici par la blessure de Rumi et par le sang giclant sur ses reflets, purifiant de la sorte, et exorcisant, l'*ombre*.

-D : Malgré la douleur qui la tenaille, Rumi fait quelques pas jusqu'à se retrouver au beau milieu de la chaussée ; là, elle remet la perruque qu'on lui avait enlevée recouvrant ainsi son aspect d'*idol*. Le visage taché de sang, elle lance un regard défiant sur Mima. Une automobile roule dans le sens où elle se trouve menaçant de la renverser. Or, Rumi prend les phares de la voiture pour les projecteurs d'une scène de spectacle. Dans son délire, elle se lève en tendant les bras vers la foule qui l'acclame (fig.164). Rumi va être renversée. Mais, à la dernière seconde, Mima la sauve en fonçant sur elle. Mima et Rumi –qui est couverte de sang– restent

étendues sur le sol. Mima lance un regard sur celle qui ne se montre plus comme une *ombre* mais comme son manager (*fig.165*). La seconde d'après, elle regarde le ciel : l'aube emplit la ville. La confrontation avec l'*ombre* a pris fin ; une prise de vues panoramique sur la ville qui baigne dans une faible lumière marque ainsi la fin de l'affrontement (*fig.166*).

Dans cette scène, Rumi, l'incarnation de l'*ombre*, est sauvée par Mima dans un acte où l'assimilation, et non la mort de l'*ombre*, est manifeste. L'aube marque la fin du conflit et symbolise la rénovation et la renaissance (dûment accompagnée du sacrifice de Rumi) de l'être de l'héroïne après que celle-ci ait assimilé son *ombre* et avancé vers la totalité de sa personnalité. La touche finale, liée à l'inconscient collectif, est donnée par l'image de la ville baignant dans l'aurore : la victoire de Mima est également la victoire sur l'*ombre collective*.

-Conclusions

Rappelons ce principe : le mythe s'alimente des particularités de son temps. *Perfect Blue* en fournit la preuve en dépeignant l'éternel conflit vis-à-vis de l'*ombre* sur une modalité mise à jour par le biais de l'emploi des mass média et de la technologie dans le but de nuancer et de rénover ledit conflit. Ces particularités, spécifiques de notre temps et dont le film s'alimente (la narration à suspense, l'accent porté sur les mass-media et la technologie), mis à part le fait qu'elles sont propices à la création d'une esthétique singulière, introduisent une nouvelle dimension dans la dynamique du conflit à l'égard de l'*ombre* permettant ainsi de relier le conflit personnel et le conflit collectif, et de souligner de la sorte l'importance des moyens de communication actuels dans la vie psychique de nos sociétés. La manière dont s'entrelacent, dans *Perfect Blue*, et le conflit personnel et le conflit collectif constitue une caractéristique particulière du cinéma de Kon, caractéristique qui confirme ce réalisateur comme un auteur majeur dans le domaine du *ciné-mythe* du fait de l'intérêt qu'il a porté aux phénomènes de l'inconscient collectif.

Les principaux apports de *Perfect Blue* dans le domaine du *ciné-mythe* sont probablement l'actualité avec laquelle est retracée la confrontation avec l'*ombre* ainsi que l'esthétique singulière à l'intérieur de laquelle le monde du spectacle, le réseau internet et les reflets nous amènent à visualiser l'activité de l'inconscient. Pour ce qui est de ladite actualité, il y aurait beaucoup à dire. Qu'il suffise de mentionner, par rapport au mythe, que l'un des aspects majeurs, non seulement dans le film présent mais dans l'ensemble de l'œuvre de Kon, est le fait que la réflexion portant sur l'inconscient se situe au centre même de notre société avide d'images. Du coup, la réflexion et la critique visent l'homme d'aujourd'hui et, par ricochet, rendent le spectateur acteur du drame en le mettant sur la voie de la recherche de l'identification. Et c'est précisément cette identification qui nous mène tout droit dans l'esthétique de Kon ; une esthétique où les reflets ont la part importante car ils constituent le seul moyen nous permettant de saisir notre visage et de porter notre regard sur les profondeurs de notre être. C'est sur la base de cette esthétique et de ce concept du reflet (il est rare chez Kon que ces deux éléments soient séparés) que d'autres éléments de son travail cinématographique prennent du sens : la volonté affichée d'utiliser des dessins « réalistes » en opposition aux conventions de l'anime, la présence de héros ordinaires (notamment dans *Paranoïa Agent*, série dans laquelle on a un éventail de personnages appartenant à un large

paradigme sociétal) ainsi que la présence massive de reflets émanant aussi bien de miroirs que d'écrans.

Le reflet est identification, découverte ; il déclenche l'inévitable autocritique. Or, cette identification, bien que très émotive, répond aussi au désir de dévoiler notre psyché, de faire ressortir cette facette obscure, peu commode que nous dénions souvent. Le cinéma de Kon – de par sa vocation, et par souci de cohérence avec ses thèmes– dévoile et brise la carapace de l'*ego* ; c'est pourquoi il n'est pas étonnant que les reflets se constituent en protagonistes majeurs car au-delà des reflets que l'on peut voir dans ses réalisations –reflets où ses héroïnes se découvrent– et que nous avons tant analysés, il est un grand miroir et un reflet majeur dont on a à peine parlé (et pour cause car il semble être lié essentiellement au vécu du film par le spectateur) et qui, comme la poupée russe de *Perfect Blue*, renferme toutes les autres mises en abyme. Ce grand miroir n'est autre que le film en soi : *Perfect Blue*. Et ce qu'il cherche à réfléchir c'est nous, notre société. Il ne faut pas perdre de vue que, tout comme *Double Bind* se constitue en tant que miroir du conflit de Mima, les œuvres de Kon, ainsi que la série policière, sont des produits audiovisuels : le lieu idéal pour invoquer l'*ombre*, pour dévisager notre être profond occulte. Le niveau ultime de la poupée russe n'est pas le conflit de Mima mais le film en soi où il nous est donné d'apercevoir notre *ombre* à nous.

Le reflet remplit une fonction particulière dans le mythe. Qu'il émane de l'eau, de miroirs ou de mirages, il est la condition première à la perception de l'*ombre*, de l'*alter ego*. Dans les mythes antiques, le reflet se manifestait déjà comme étant l'image projetée sur l'eau, comme chez Narcisse. Or, dans notre société actuelle, ce qu'il y a de plus courant que les rivières et ruisseaux de jadis ce sont les images médiatiques, les écrans, les lentilles, les imprimés... Et c'est pourquoi ces images constituent les reflets par excellence de notre temps. Mais, dans le mythe, la fonction du reflet ne s'arrête pas là car c'est le mythe en soi qui cherche à se constituer en miroir de la psyché de celui qui y participe : c'est sa vocation. Les symboles ouverts, leur qualité de carte *archétypique*... et surtout l'invitation qu'ils font à parcourir le chemin du héros rendent compte de cette vocation. Dans le cadre de ce miroir qu'est le mythe, la découverte remplit une fonction majeure : tout miroir ne peut réfléchir que des images ; à lui seul, il ne peut faire plus ; c'est au héros de faire face au reflet, d'aller au-delà du seuil du miroir et d'affronter les formes fantastiques qui y demeurent (c'est pour cela qu'il est le héros !). Mais n'oublions pas que le miroir est aussi le portail ouvrant sur le monde intérieur, c'est ce qui plante la graine de l'aventure, comme il s'avère à propos des films de Kon, qui font surgir l'*ombre*, plantent sa présence en notre être au moyen de la suggestion, cherchent à nous amener vers le conflit avec l'*alter ego* –réfléchi–, tout comme Mima est poussée à affronter son *ombre*.

Les œuvres de Kon cherchent à se poser en tant que miroir de Galadriel –ce miroir où le héros découvre les profondeurs de son être– à se constituer en ce lieu où notre société pourrait apercevoir son *alter ego* –scindé–. Bref, à se constituer en ce lieu où nous pourrions apercevoir notre *ombre*.

2.3 - Chapitre 3 : Le numérique en tant que véhicule de transcendance dans les films de Mamoru Oshii, réalisateur de *Ghost in the Shell*

A ga maeba, kuwashime yoini keri.
A ga maeba, teru tsuki toyomu nari.

Quand tu dances, une belle dame s'enivre.
Quand tu dances, une lune resplendissante retentit.

Yobai ni kami amakudarite,
Yoha ake, nuedori naku.
Tookamiemitame.

Un dieu descend assister à une noce,
L'aube approche alors que chante l'oiseau de nuit.
Que Dieu te bénisse.

Making of Cyborg, Ghost in the Shell

2.3.1 - Introduction : Le cinéma de Mamoru Oshii

L'analyse des œuvres de Mamoru Oshii, sur la base des idées de Jung et de Campbell, et des possibilités offertes par les moyens audiovisuels, permet de dévoiler les transmutations que la notion de transcendance, exprimée communément dans le mythe, a subies en raison de l'imaginaire du numérique, ainsi que la manière dont les caractéristiques et les promesses de la technologie catalysent les désirs existentiels et religieux qui semblaient, il y a encore peu de temps, ne pas s'intégrer à celle-ci. Le cinéma d'Oshii est probablement l'un des exemples les plus représentatifs de cette vision ; cela s'explique, d'une part, par l'accueil international fait à ses films *Ghost in the Shell (Kôkaku kidôtai, 1995)* et *Avalon (2001)*, et d'autre part, à l'originalité de ses prémisses. Ancien chrétien et militant social²³⁷, Oshii ne trouvait pas le moyen d'assouvir ses désirs de transcendance, individuelle et collective, dans la religion. C'est dans l'évolution de sa pensée et de ses interrogations sur la transcendance qu'il commença à considérer les nouvelles technologies comme des moyens plus réels et efficaces pour atteindre la transcendance tant désirée, pour approcher la divinité.

Dans son œuvre, Mamoru Oshii fait montre de deux influences majeures : son intérêt pour la technologie et une tendance mystique à fort caractère chrétien. Ces deux éléments convergent en ses travaux, et se complètent ; l'aspiration religieuse à la totalité et à la transcendance trouve dans le cyborg, la Toile et le virtuel de nouveaux véhicules. Des concepts communs aux traditions religieuses trouvent leur équivalence technologique dans le cinéma d'Oshii. Ainsi, l'ubiquité propre à la divinité trouve son équivalence dans la Toile; le conflit entre la chair et l'esprit, on le retrouve aussi dans l'opposition entre la matière et le virtuel ; ce dernier rend possible l'existence immatérielle, spirituelle... Chez Oshii, l'aspiration à la transcendance à travers la technologie semble ne pas rentrer dans l'esprit classique du mythe ; toutefois, aussi surprenant que cela paraisse, elle a des caractéristiques analogues à la transcendance religieuse. Une analyse détaillée montre que le langage symbolique, la

²³⁷ Il est à signaler que les œuvres de Mamoru Oshii sont très proches du *cyberpunk*, sous-genre de la science-fiction, qui a su intégrer des préoccupations sociales et métaphysiques.

structure du *monomythe* proposée par Campbell et la quête *re-ligieuse* dont Jung parle restent les mêmes. Comme l'expliquent ces auteurs, le mythe et les *archétypes* s'adaptent, pour la forme, à leur temps et se nourrissent des particularités de chaque époque. L'œuvre d'Oshii est un exemple très intéressant de la manière dont la technologie et le numérique s'intègrent dans cette quête de transcendance. « Le profil des mythes et des contes est exposé à être endommagé ou obscurci. Les traits archaïques sont souvent éliminés ou atténués. Le matériel importé est passé en revue pour qu'il s'encadre dans le paysage, les mœurs ou les croyances locales ; le matériel primitif surgit lors du processus. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 228)

Le développement de cette quête est tracé dans les films d'Oshii : l'une de ses premières œuvres, *L'œuf de l'ange* (*Tenshi no tamago*, 1985), film d'animation à l'esthétique proche du symbolisme, est structurée comme une allégorie, aux nuances chrétiennes très marquées, donnant lieu à un discours philosophico-religieux sur l'évolution biologique et spirituelle des êtres et sa culmination en un état d'apothéose. Dans cette réalisation, le désir de transcendance-évolution a lieu sur un plan symbolique et contemplatif sans faire appel de manière directe ni à la technologie ni au numérique. Avec le duo *Patlabor* (*Kidô keisatsu patorebâ*, 1989) et *Patlabor 2: The Movie* (*Kidô keisatsu patorebâ: The Movie 2*, 1993), Oshii introduit dans ses préoccupations sur la transcendance le concept de *mecha*: robot généralement de grande taille piloté par un humain ; il s'agit d'un outil (souvent une arme) d'une grande utilité nécessitant impérativement une interaction étroite entre le pilote et le *mecha*, c'est-à-dire, l'union de l'homme et de la machine. Dans *Ghost in the Shell*, probablement son film le plus connu, ainsi que dans *Ghost in the Shell 2: Innocence* (*Innocence*, 2004), le cyborg et la Toile permettent de nouvelles formes de transcendance. La quête se poursuit dans *Avalon* ; ici, c'est l'existence et l'apothéose de l'être humain dans un monde virtuel proche des jeux-vidéo d'immersion totale ; par la suite, c'est l'hybride génétique qui est abordé en tant que moyen de transcendance dans *Open Your Mind* (*Mezame no Hakobune*, 2005).

Tous ces concepts impliquent la transformation de l'être humain en une nouvelle entité grâce à la fusion du premier avec la technologie et le numérique ; en ce qui concerne l'hybride génétique, il est le résultat de modifications génétiques, autrement dit, l'union, grâce au progrès technologique, de deux ou plus organismes en un seul ; dans l'existence à travers le monde virtuel d'Avalon, le monde des jeux vidéo recèle la promesse de la transcendance, de la même manière qu'elle l'était par le légendaire Avalon à l'intention des guerriers du roi Arthur ; en ce qui concerne le cyborg, la fusion directe de la chair avec la machine et le numérique (avec la capacité qui en découle d'accéder à la Toile²³⁸ grâce à des implants cérébraux) crée une nouvelle entité capable d'approcher la divinité ; pour ce qui est du *mecha*, il s'agit d'une symbiose moins drastique mais tout aussi importante entre l'humain et la machine qui le loge. Toutes ces formes de fusion ont en commun de transformer les capacités humaines, de créer de nouvelles formes de perception, de nouvelles formes d'être grâce à la technologie, et

²³⁸ Chez Oshii, la Toile partage avec la divinité des caractéristiques traditionnelles de cette dernière : elle a le don de l'ubiquité, connecte les consciences entre elles et son existence est immatérielle comme s'il s'agissait d'un plan spirituel ; dans *Ghost in the Shell*, c'est à travers la Toile que Puppet Master communique avec Motoko ; dans *Avalon*, cette même Toile est le siège du paradis numérique des guerriers.

surtout de franchir les limites dans lesquelles l'être humain reste figé au cours de son existence en tant que simple humain. Elles sont un outil d'évolution, des alliées de l'homme dans son ascension de l'arbre évolutif, dans son effort de se rapprocher de la divinité, d'être la divinité. Cette quête de Dieu implique le dépassement de nos limites, cela implique de nous transformer en quelque chose d'autre que de simples êtres humains : la technologie a beau être récente, la quête est très ancienne.

Dans les œuvres d'Oshii, *mecha*, cyborg, hybride et réalité virtuelle ne sont pas que de simples paysages ou des éléments particuliers à la science-fiction ; ils deviennent les moyens de la transcendance de la condition biologico-spirituelle de l'être humain, et la possibilité majeure pour l'homme de se transformer en une entité capable de connaître un nouvel état évolutif, de percevoir, d'exister autrement. Oshii l'explique ainsi : « Depuis toujours, que cela soit visible ou non, l'être humain vivait dans le désir de l'hybride. Auparavant il pouvait y avoir cette idée de fusion avec le religieux, être habité par la présence de Dieu, en être le vaisseau. Mais aujourd'hui le thème qui remplace tout cela est le corps occupé par la technologie (le cyborg bien sûr, mais aussi les suppléments pharmaceutiques). Si l'on souhaite avancer dans cette quête du beau, du pur, d'une alternative à la bassesse, ce thème de l'hybride technologique s'impose comme voie à suivre. » (Sarrazin, 2007)

Oshii est également un cas intéressant en raison de la multiplicité de ses propositions ; nous nous trouvons devant un réalisateur qui a créé aussi bien des films d'animation que des films en image réelle ; il a également réalisé des incursions dans l'installation et utilisé diverses techniques, traditionnelles et numériques, en proposant à chaque fois des approches esthétiques, techniques et discursives différentes. Nous proposons ensuite l'analyse de *Ghost in the Shell* sur la base du contexte de la psychologie analytique et en prêtant une attention particulière aux apports de la technique audiovisuelle.

2.3.2 – *Ghost in the Shell* : Le cyborg et la Toile comme véhicules de transcendance

Dans ce film d'animation, des concepts d'Oshii présents déjà dans *L'œuf de l'ange* trouvent de nouvelles voies dans la technologie. Prenant la forme d'un roman policier *ciné-mythe* situé au Japon dans un futur proche où la plupart des êtres humains utilisent des implants technologiques et où la Toile est un vaste moyen d'interconnexion, *Ghost in the Shell* a pour personnage principal la major Motoko Kusanagi, cyborg aux grands talents de hacker ayant aussi une grande capacité de synchronisation avec ses composants cybernétiques, ce qui lui permet de contrôler de manière très efficace son corps cyborg dans le combat. Motoko est à la tête d'une équipe d'élite du gouvernement japonais qui opère en cachette : la Section 9. Elle enquête, avec son unité, sur les activités d'un hacker, un prétendu terroriste connu sous le nom de Puppet Master, surnommé ainsi en raison de son habilité à faire du hacking sur les implants cérébraux de ses victimes, et à prendre le contrôle de leurs actions en leur insérant de faux souvenirs afin de les contraindre à agir à sa guise.

Puppet Master, qui avait apparemment été contraint par la Section 6, unité de police du Ministère des Affaires Etrangères, de se confiner dans le corps d'une gynöïde, est analysé, devant Motoko, dans un laboratoire de la Section 9 ; il en ressort qu'il ne s'agit pas d'un hacker

mais d'une forme de vie générée spontanément par la Toile elle-même à partir d'un software d'espionnage créé par la Section 6. Étant l'évidence des pratiques illégales d'espionnage de cette section, le corps de la gynoïde qui loge Puppet Master est dérobé par la Section 6. Or Motoko et son équipe parviennent à récupérer cette gynoïde après avoir battu le tank qui la garde ; lors de l'affrontement, le corps de Motoko est quasiment détruit. Avec l'aide de Batou, son camarade d'équipe, Motoko parvient à se connecter à Puppet Master ; ceci fait, celui-ci lui avoue que son but était de la contacter ; il lui propose alors de se fusionner tous les deux car, bien qu'il ait une conscience qui se répand dans la Toile entière, il est en même temps une forme incomplète de vie, purement numérique. Motoko, tentée par la possibilité d'accéder à ce nouveau niveau d'existence, accepte ; or, lors du processus de fusion, son corps et celui de la gynoïde sont attaqués et détruits par des francs-tireurs de la Section 6. Le *ghost*²³⁹ de Motoko, déjà fusionné avec Puppet Master, est récupéré par Batou qui le replace dans un corps cyborg à l'apparence de fillette ; cette nouvelle Motoko se perd dans la Toile, mais son *ghost* a transcendé en se fusionnant avec Puppet Master.

Dans la suite, *Ghost in the Shell 2: Innocence*, Motoko est une entité numérique dépourvue de corps qui ne cesse de faire du hacking et de posséder cyborgs et androïdes en vue de prendre le contact avec son compagnon Batou qu'elle protège comme un « ange gardien ».

Ghost in the Shell trace, au-delà de la trame narrative, l'évolution de l'« appel spirituel » de Motoko, sorte de murmure qu'elle entend dans son *ghost*; ce tracé est quand-même étayé par le narratif. C'est au moyen d'une esthétique propre que nous sont révélées les clés de cet appel et de la transcendance de Motoko à travers la technologie. L'appel, le *mariage mystique*, la transcendance et la renaissance, autant d'éléments essentiels dans le *monomythe*, sont présents dans le film ; une brève analyse permet de les mettre en évidence et de découvrir d'autres éléments faisant partie des nouvelles configurations du mythe. De même que pour le mythe, l'important ce n'est pas seulement la logique du récit mais surtout les rapports entre les symboles ; la trame narrative fait apparaître un récit policier futuriste, mais les événements prennent une toute autre valeur lorsqu'ils sont considérés en tant que symboles du processus de transcendance de Motoko : les paysages, l'action, les dialogues, la musique sont les clés de cette quête spirituelle.

De la même manière que, dans les mythes classiques, la forêt ou le labyrinthe sont des espaces communs du mythe, métaphores d'un paysage psychologique, dans *Ghost in the Shell*, la ville constitue la nouvelle scène du mythe. L'image qui ouvre le cycle de ce mythe est celle de Motoko, nue, de dos, au sommet d'un immeuble, en train de regarder la mégapole (*fig.167*), et celle qui le ferme est l'image de Motoko, déjà fusionnée avec Puppet Master et réincarnée dans le corps d'une fillette, se tenant debout face à la ville dont on découvre, grâce à un travelling qui montre les rues étincelantes de la mégapole comparables aux lignes interconnectées du flux de communication numérique, qu'elle est une métaphore de la Toile (un nouvel espace du mythe, analogue au monde spirituel) au sein de laquelle Motoko a trouvé une nouvelle existence, interconnectée, elle-même, aux autres *ghosts*, répandue

239

Equivalent d'*esprit* dans l'imaginaire de *Ghost in the Shell*.

partout dans ce nouveau domaine comme si elle était devenue une divinité omniprésente (fig.168).



figure 167 (GITS, 00:02:18)



figure 168 (GITS, 01:17:32)

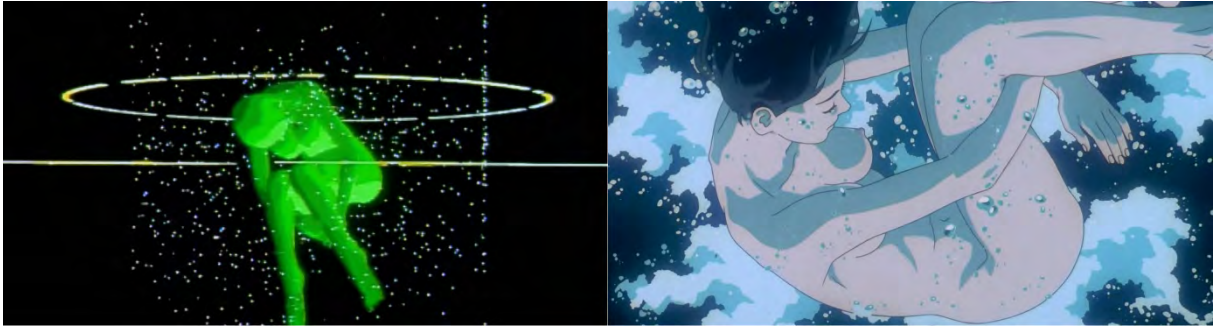


figure 169 (*GITS*, 00:06:08)



figure 170 (*GITS*, 00:07:07)



figure 171 (*GITS*, 00:07:42)

C'est dans la mégapole que l'appel et la transcendance de Motoko trouvent leur résolution ; la transcendance exige une transformation complète de l'être et la mise en question de la nature propre, des origines. Dans le générique, Oshii montre la création du cyborg Motoko, sa naissance, le début de la renaissance qui aboutira à sa transcendance. La musique qui accompagne cette scène est marquée par les chœurs et les percussions, et comporte des paroles en japonais ancien dont voici la traduction: *Quand tu dances, une belle dame s'enivre / Quand tu dances, une lune resplendissante retentit / un dieu descend assister à une noce / L'aube approche alors que chante l'oiseau de nuit / Dieu te bénisse*. Ces paroles font office d'introduction conceptuelle et anticipe sur le *mariage mystique*, sur la fusion de Motoko et de Puppet Master ; mais cela renvoie aussi à la fusion de l'homme et de la technologie (étape indispensable dans la transcendance de Motoko en entité numérique), de l'humain et du divin. La fusion de ces deux natures est le préambule de la transcendance.

Cette création du cyborg est marquée, comme toutes les naissances, par l'élément eau : on voit le corps de Motoko qui passe dans de grands contenants d'eau où lui sont ajoutées au fur et à mesure les attributs des cyborgs (*fig.169*). A la fin, une fois la création de Motoko a été accomplie, on voit son visage, ses yeux fermés. Lorsqu'ils s'ouvrent, c'est sur une ellipse (*fig.170*) : elle vient de se réveiller, ce n'est plus le moment de sa naissance, elle n'est plus au laboratoire mais sur son lit, dans la pénombre, encadrée par la ville que l'on voit à travers de grandes fenêtres (*fig.171*). C'est avec cette image, qui met en relief le rôle de la ville en tant que cadre de l'appel spirituel, que se termine le générique et que commence le film.

Lorsque la Section 9 se met sur la piste de Puppet Master, elle se heurte à des individus dont le cerveau a été hacké avec de faux souvenirs qu'ils reconnaissent pourtant comme de vrais souvenirs personnels qui les poussent à commettre des actions violentes. Les gestes que Motoko accomplit à ce moment-là sont conduits par une sorte d'intuition:

MOTOKO : «J'ai entendu un murmure, un murmure de mon esprit» *GITS*, 00:12:25

Dit-elle. C'est le premier indice de l'appel. Après avoir capturé l'un des individus au cerveau hacké, Motoko observe l'interrogatoire qui s'ensuit à travers un miroir sans tain. La prise de vue montre Motoko et son reflet sur le miroir : la dualité de l'*ego* et l'*ombre* faisant sa première apparition. L'image suivante est de nouveau celle de Motoko vue, cette fois, de la pièce où se déroule l'interrogatoire, à travers le miroir (s'agissant d'un miroir sans tain, cela devrait être impossible ; toutefois, du point de vue conceptuel, c'est tout à fait cohérent : on voit Motoko depuis l'*ombre* et on pénètre ainsi dans le domaine de l'inconscient). Son visage commence à se brouiller et des bulles d'eau viennent s'y juxtaposer ; cette transition nous conduit au fond de la mer où Motoko est en train de faire de la plongée (*fig.172*) : métaphore de l'immersion dans les profondeurs de l'inconscient, du *ghost* ; l'eau est semblable à l'esprit. Ces profondeurs, d'après Jung, cachent l'*ombre* : image négative de l'*ego*, rejetée par la conscience, mais qui agit depuis les tréfonds de l'inconscient. La connaissance et l'assimilation de cette *ombre* est une étape fondamentale dans la recherche de la complétude de l'être, cela implique l'intégration de processus inconscients dans notre vie consciente ; il faut que, quelque part, le chemin du héros rencontre l'*ombre*. Le film montre visuellement cette rencontre. Motoko plonge dans l'obscurité de la mer (l'inconscient) ; lorsque Motoko commence son ascension vers la surface, son visage est davantage illuminée (l'*ego*) et l'eau

forme son reflet (*l'ombre*) ; Motoko et son reflet (tous deux ont le même degré de netteté, le même degré de réalité) se rapprochent l'une de l'autre à mesure qu'elle s'approche de la surface ; lorsqu'ils se touchent, le reflet s'étiolé dans les ondes de l'eau : *l'ombre* a été assimilée et Motoko émerge (*fig.173*). Au cas où cette scène ne serait assez concluante, le dialogue entre Motoko et Batou, lorsqu'elle a fini sa plongée, explicite l'idée.

BATOU : « Dis-moi, c'est comment de plonger?

MOTOKO : J'ai peur. J'éprouve de l'anxiété. De la solitude. De l'obscurité. Et peut-être aussi de l'espoir.

B : De l'espoir? Dans le noir de l'océan?

M : En allant vers la surface, c'est comme si je pouvais sentir que je me transforme en quelque chose d'autre. » *GITS*, 00:30:05

Les propos de Motoko portent ensuite sur les caractéristiques qui la définissent en tant qu'être, y compris la Toile ; en ce moment, elle semble être en transe, et la ville, déformée autour d'elle, l'encadre de nouveau (*fig.174*). « L'appel pourrait signifier une haute entreprise historique. Ou bien l'aube de l'illumination religieuse. Tel que les mystiques l'ont entendu, il marque ce que l'on pourrait appeler « le réveil du moi ». » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 47)

MOTOKO : « De même que les parties définissant un être humain en tant que tel sont nombreuses, il faut aussi un grand nombre de choses pour conformer un individu : un visage pour se distinguer des autres, une voix dont on n'est pas conscient soi-même, la main qu'on observe chaque fois qu'on se réveille. Les souvenirs d'enfance, la conscience de l'avenir. Mais cela n'est pas tout. Il existe un vaste réseau de données auquel mon cyber-cerveau peut accéder. C'est tout cela qui me constitue. Et qui crée une conscience que je peux appeler « moi ». Et qui à son tour me borne à mes propres limites.

BATOU : Est-ce pour cela que tu te risques en plongeant dans la mer? Que cherches-tu dans l'obscurité des eaux?

PUPPET MASTER (sa voix surgissant de nulle part) : Pour l'instant, c'est comme si nous voyions à travers un verre obscur. » *GITS*, 00:31:45

Une fois que les voix de l'inconscient ont été entendues, que le voyage dans les profondeurs a été accompli et que *l'ombre* a été assimilée, le Dieu qui appelle à la transcendance fait son apparition ; toutefois, Motoko n'est pas encore prête à le comprendre tout à fait ; un changement majeur, le *mariage mystique* est nécessaire. La phrase par laquelle Puppet Master prend contact directement pour la première fois avec Motoko est une citation biblique : « Aujourd'hui nous voyons à travers un verre obscur, mais alors, nous verrons face à face. Aujourd'hui je connais en partie, mais alors je connaîtrai comme j'ai été connu. » (1 Corinthiens 13). Après l'énonciation de cette phrase, on voit un gros plan de Motoko qui lève les yeux grands ouverts ; commence alors une séquence sans dialogues dont les rênes sont prises par la musique de Kenji Kawai.



figure 172 (GITS, 00:27:30)



figure 173 (GITS, 00:28:29)



figure 174 (GITS, 00:32:16)



figure 175 (*GITS*, 00:33:06)

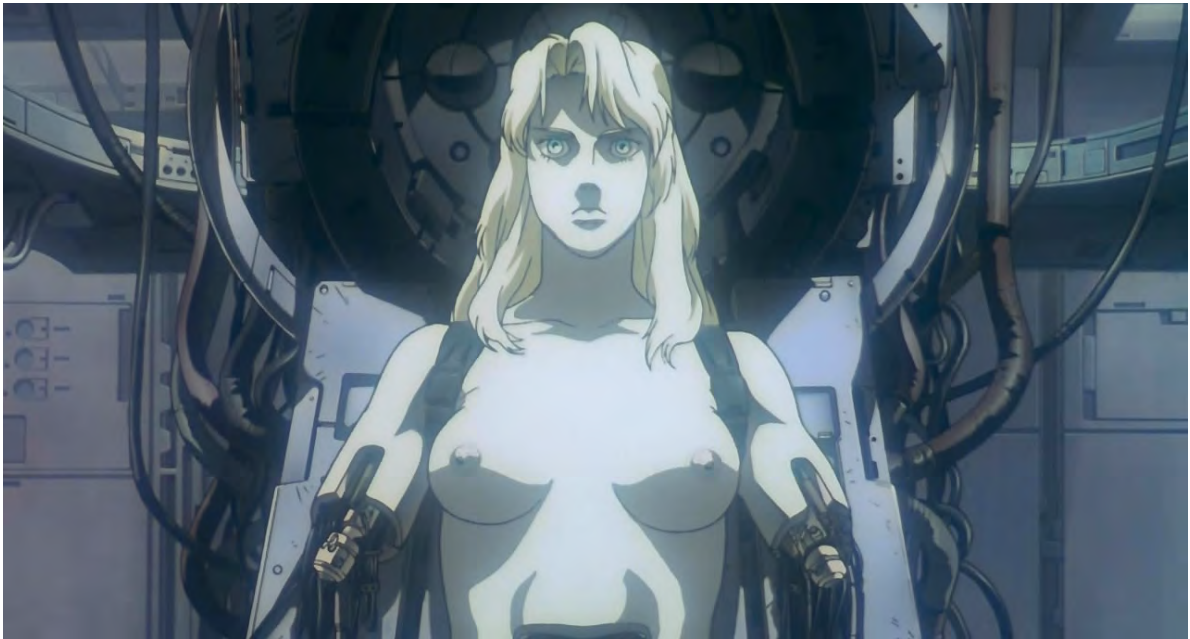


figure 176 (*GITS*, 00:46:48)

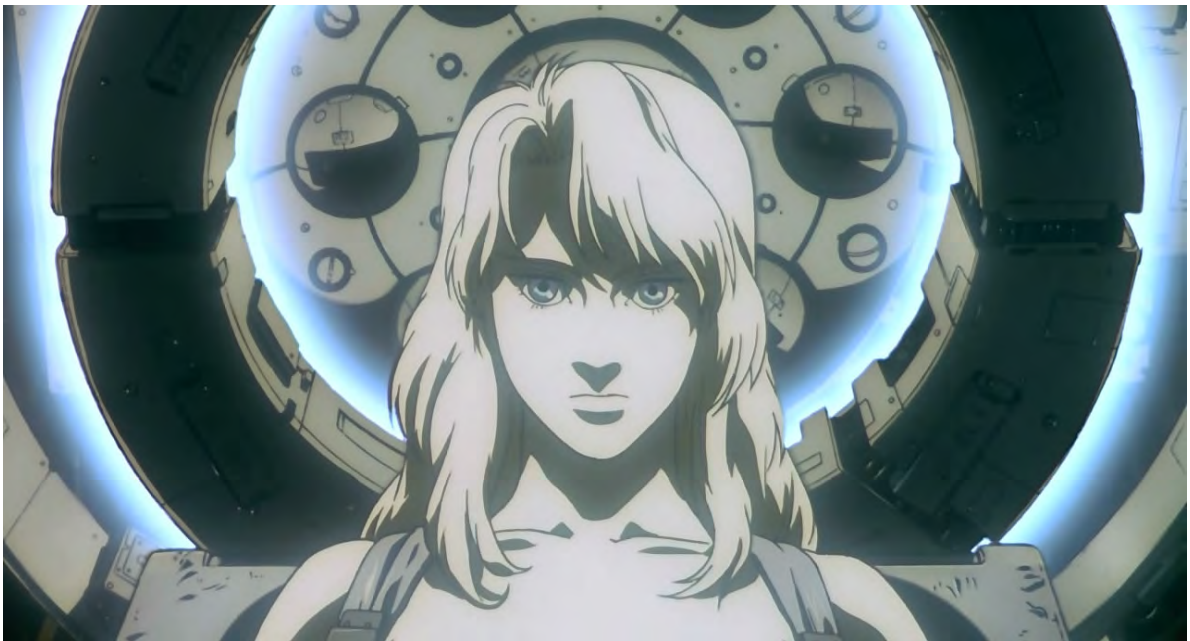


figure 177 (*GITS*, 00:48:09)

On voit, depuis la perspective de Motoko, des secteurs de la ville qui devinent une métaphore de son processus de transformation, on plonge dans sa psyché. Un avion survole la ville, son image s'inverse lorsqu'elle est réfléchiée par un immeuble de verre, référence au *ghost* mais aussi à l'ascension spirituelle (chez Oshii, les références au vol et aux oiseaux en tant que symboles de mysticisme sont nombreuses). La caméra nous engage dans la ville ; elle nous fait suivre un ferry qui se déplace dans un canal ; dans un restaurant, une femme à l'apparence de Motoko regarde le ferry, son regard se pose sur une autre Motoko qui voyage dans le bateau. Plusieurs plans de détail montrent l'eau, sale et pleine d'immondices, qui stagne dans le canal; tout à coup, la pluie se met à tomber copieusement (la pluie, lien entre la terre et le ciel, entre le divin et l'humain, et qui annonce la révélation divine). La dernière image de cette séquence est celle d'un magasin avec des mannequins nus à l'intérieur, probablement une analogie avec le corps du cyborg, simple conteneur du *ghost*, dépourvu de vie sans le concours de celui-ci (*fig.175*).

Ensuite, on voit une gynoïde blonde au beau milieu de la pluie. Son corps est heurté par un camion, puis récupéré par la Section 9 car il s'agit de la gynoïde à l'intérieur de laquelle Puppet Master est attrapé. C'est sous cette forme physique, opposée à celle de Motoko, qui a les cheveux noirs, que la divinité, Puppet Master, se révèle à celle-là (*fig.176*) : « il » s'avère être une forme de vie asexuée (« il » n'est qu'un surnom) générée spontanément par la Toile à partir d'un logiciel d'espionnage de la Section 6. Il possède un *ghost* propre, son existence est purement numérique, il n'a jamais eu de corps à lui, et quand il parle à travers la gynoïde, il ne bouge pas les lèvres ; il est au-delà de la corporalité. La machinerie qui l'entoure forme un cercle lumineux derrière sa tête, comme si c'était un halo.

Tels sont les attributs de cette divinité numérique dont l'existence immatérielle se répand à travers la Toile (*fig.177*). Puppet Master avait décidé de se confiner lui-même dans la gynoïde afin de prendre le contact avec Motoko (exactement comme ferait un dieu qui s'incarne pour se montrer devant les hommes). Son corps est dérobé par la Section 6 qui veut s'en débarrasser car il est la preuve de ses activités d'espionnage. Motoko et son équipe poursuivent les ravisseurs jusque dans un ancien musée d'Histoire Naturelle où Puppet Master est bien gardé par un tank énorme et puissant. Motoko, toute seule, décide de s'attaquer à ce dragon moderne, ravisseur de la divinité et gardien de la frontière vers la transcendance, dont la défaite impliquera la libération des dons divins nécessaires au *mariage mystique*. Lors de l'affrontement, il se met à pleuvoir, ce qui est un symbole de la révélation divine. Le musée investit cet ennemi de ses attributs ; un relief montre un arbre évolutif dont la branche supérieure porte l'inscription *hominis*, l'état actuel de l'évolution humaine (*fig.178*) ; le tank est le gardien des limites de l'homme actuel. « Le héros mythologique n'est pas le champion des choses accomplies mais des choses à accomplir. Le dragon qu'il doit tuer est précisément le monstre du *status quo* : Support, le gardien du passé » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 311) (*fig.179*).

Motoko réussit à vaincre le tank, mais ce faisant, son corps se retrouve pratiquement détruit (la crucifixion, la mort physique, représente la mort de l'*ego* et de l'état actuel de l'existence) (*fig.180*) ; elle se connecte, avec l'aide de Batou, au *ghost* de Puppet Master :

PUPPET MASTER : « J'ai enfin réussi à prendre le contact avec toi. Cela fait longtemps que je te cherche » *G/TS*, 01:08:58

Lui dit-« il ». Une fois que la connexion a été accomplie, « il » parle à travers le corps de Motoko tandis qu'elle voit à travers son corps à « lui » : c'est le début de la communion, du *mariage mystique*. La fusion du numérique et de la nature humaine est imminente : « la dernière aventure, alors que toutes les entraves et les ogres ont été vaincus, se représente communément par le mariage mystique (ἱερὸς γάμος) de l'âme triomphante du héros et de la Reine déesse du monde. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 100). Dans le cas qui nous occupe, les rôles s'invertissent car le héros est une femme, Motoko; « lorsque l'aventurier (...) n'est pas un garçon mais une demoiselle, c'est elle qui, au moyen de ses qualités, de sa beauté ou de ses désirs, est vouée à devenir le conjoint d'un être immortel. Alors, le mari céleste descend jusqu'à elle et la conduit dans son lit. » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 109). Cette union est montrée visuellement par une scène où les visages s'alternent symétriquement ; l'un sans l'autre sont des entités incomplètes (*fig.181*). « Elle, (la déesse) est « l'autre portion » du héros car « chacun est tous les deux » : Elle est l'image du destin que lui, doit soutirer de la prison conformée par la circonstance qui l'encercle.²⁴⁰ » (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition), 2004, p. 316) Le dialogue montre également qu'il s'agit d'entités complémentaires.

PUPPET MASTER : « Je me suis défini comme une forme de vie mais je suis loin de m'accomplir en tant qu'être à part entière. Pour une raison quelconque, mon système est dépourvu des processus essentiels de la vie tels la mort ou la capacité de reproduction.

MOTOKO : Tu as besoin de la diversité pour te protéger de l'extinction. Mais, comment pourras-tu te la procurer?

P M : Je veux qu'on se combine toi et moi.

M : Nous combiner?

P M : Ecoute; je suis branché à un large réseau qui est au-delà de ta portée et de ton expérience. Pour les humains, c'est comme la lueur du soleil : un éclat qui aveugle et qui cache une source énorme de pouvoir. Nous sommes subordonnés à nos propres limitations, mais l'heure est venue de rompre les attaches et d'élever notre conscience à un niveau supérieur. Il est temps de passer à l'étape suivante: faire partie de toutes les choses. » *G/TS*, 01:09:41

Ces dialogues révèlent la conception de la transcendance chez Oshii, nourrie par la théorie évolutionniste : il est essentiel de diversifier la vie, mais l'être humain en est à un état où cette diversification semble plus atteignable par la technologie ; c'est l'union de celle-ci et de l'être humain qui est à même de promettre la transcendance, de nous mener à l'échelon suivant de l'évolution pour franchir les limites de notre état biologique et spirituel actuel. La

²⁴⁰

Dans cette nouvelle forme du mythe, le héros est une femme hacker et le dieu est un dieu numérique.

divinité technologique promet, dans le monde numérique, une connaissance et une ubiquité qui restent les mêmes que celles des mythes anciens mais sa technologie est une alliée pour rompre les limites du « purement humain ».



figure 178 (*GITS*, 01:10:32)



figure 179 (*GITS*, 01:06:59)



figure 180 (*GITS*, 01:05:10)



figure 181 (*GITS*, 01:12:18)



figure 182 (*GITS*, 01:13:17)



figure 183 (*GITS*, 01:13:47)



figure 184 (*GITS*, 01:14:40)

Motoko décide de fusionner avec Puppet Master ; dans le même temps, tous deux sont braqués par des francs-tireurs de la Section 6. Au moment du *mariage mystique*, Motoko voit des plumes blanches qui virevoltent : un ange, qui n'est visible que pour elle, descend en même temps qu'une balle qu'on a tirée sur elle (*fig.182*); à l'instant où l'ange, la divinité qui descend sur terre, touche Motoko, la balle atteint celle-ci et détruit son corps (*fig.183*). Une deuxième balle abat la gynoïde qui logeait Puppet Master. Le *mariage mystique*, la création d'un nouvel être transcendant se correspond avec la mort des deux êtres précédents, c'est le surpassement des deux natures individuelles séparées, la fusion. Oshii lui-même l'explique ainsi : « Motoko est la fusion du corps et du virtuel, elle accepte entièrement cette identité, ce caractère cyborg. Dans la mythologie traditionnelle du Japon, inviter le dieu à descendre sur terre représente souvent la cérémonie de mariage. Motoko incarne cet idéal, et le dieu qu'elle épouse est la technologie. Elle permettra de visualiser d'autres univers, de réfléchir à d'autres constructions scénaristiques et au passage du tangible au virtuel. Elle devient, dans un premier temps, le passeur d'une quête métaphysique présente dans mes films depuis son arrivée. Son rôle, sa fonction deviendra plus complexe dans *Innocence*. » (Sarrazin, 2007)

Batou, le gardien du héros, parvient à récupérer le *ghost* de la Motoko fusionnée et le place dans un corps de cyborg à l'apparence de fillette, symbole de la renaissance (*fig.184*).

BATOU : « Peux-tu me dire ce dont vous avez parlé, vous deux? Je veux dire, il est toujours avec toi? Il fait partie de toi, pour toujours?

MOTOKO/PUPPET MASTER : Batou; te souviens-tu de la voix que j'avais dans le bateau, ce soir-là? Maintenant, je comprends tout et je perçois les paroles qui reviennent comme un passage. Voici ces paroles: « Quand j'étais un enfant, je parlais, je sentais et je pensais exactement comme l'enfant que j'étais. Maintenant que je suis un homme, j'ai laissé de côté tout cela. » Et maintenant, je peux dire ces paroles sans aide aucune, avec ma propre voix. Car maintenant je ne suis plus la femme que tu appelais Motoko, je ne suis pas non plus le programme nommé « Puppet Master ». » *GITS*, 01:16:37

Les paroles évoquées par Motoko font partie de la citation biblique encadrant l'apparition de Puppet Master (1 Corinthiens 13) ; elles signifient que l'être nouveau a quitté un état primitif, qu'il a transcendé. Motoko/Puppet Master se perd dans son nouveau plan d'existence : la Toile. Dans la scène finale, elle se demande :

MOTOKO/PUPPET MASTER : « Où ira le nouveau-né à partir d'ici? La Toile est vaste et infinie. » *GITS*, 01:17:29

On n'aura plus de ses nouvelles avant *Ghost in the Shell 2: Innocence* où elle se montrera non comme un personnage ayant une forme corporelle, mais comme une entité répandue dans la Toile entière, omniprésente et à l'existence immatérielle.

CONCLUSION

Le héros éternel, la quête éternelle

Qui pourrait ne pas s'émerveiller de la récurrence –insoucieuse des limites spatiales et temporelles– des thèmes, éternels, du mythe ? Qui pourrait nier l'importance du mythe, omniprésent, qui a de tous temps insufflé la vie à d'innombrables créations de l'homme ? On peut sous-estimer la valeur qu'a signifié –et signifie toujours ! – le mythe vis-à-vis de l'humanité ; on ne peut pas pour autant ne pas reconnaître l'importance qu'il revêt en tant que phénomène culturel, sa récurrence étant la preuve même de cette importance. Un phénomène à l'œuvre dans pratiquement toutes les civilisations connues ne saurait ne pas avoir d'importance, de même qu'il ne saurait cacher rien qui ne fût vital à l'être humain ! Qui plus est, c'est précisément lorsqu'on interroge les causes de cette récurrence que la valeur inestimable du mythe se dévoile, c'est alors que le mythe apparaît comme ce qu'il est : la carte de l'inconscient collectif et le guide inséparable de la psyché humaine.

On peut considérer le mythe comme appartenant aux civilisations primitives ; or, on constate, grâce au *ciné-mythe* qu'il continue de se générer dans nos sociétés contemporaines, dominées par la technologie. Qui plus est, le *ciné-mythe* se marie aisément aux grands progrès technologiques de l'industrie audiovisuelle, tout en recherchant la transcendance dans les promesses du cyborg ou de la Toile. La configuration même du *ciné-mythe*, au sein de laquelle le cinéma et le mythe convergent atteignant des formes esthétiques et discursives singulières, n'est rendue possible que par l'union du mythe et de la technologie cinématographique. Aussi le *ciné-mythe* est-il un produit enraciné dans notre temps ; il n'est plus le mythe archaïque des civilisations révolues ni le récit exotique des peuplades sauvages.

On peut mettre en question la pertinence de la psychologie de Jung et les réponses que lui et ses partisans avancèrent en vue d'expliquer la nature du mythe et de ses symboles. Cependant, lorsqu'on entreprend l'analyse du *ciné-mythe*, les théories de la psychologie analytique s'avèrent être parfaitement applicables à cette nouvelle forme du mythe, et valident du même coup leur pertinence. Les grands thèmes et les symbolismes que Jung observait dans les mythes anciens réapparaissent –même essence, forme différente– dans les mythes contemporains, dans le *ciné-mythe*. Il en est de même pour le *monomythe* de Campbell qui, renforçant sa valeur, vient encore une fois se poser en schéma par excellence, appliqué cette fois au *ciné-mythe*. D'ailleurs, le caractère inhérent du mythe chez l'être humain –idée clé de la psychologie analytique– est également corroboré par le *ciné-mythe*, qui, de par sa seule existence, ne permet pas le doute sur la présence du mythe aujourd'hui. De fait, l'analyse du *ciné-mythe*, qui comprend les symboles *archétypiques*, les thèmes de base du mythe, le cycle –éternel– du héros... vient confirmer les théories de la psychologie analytique et souligne le fait que le mythe reste vivant, fusionnant avec les particularités de notre contemporanéité.

Le rapport du mythe au cinéma est singulier ; d'un côté, le premier, enraciné dans l'âme humaine depuis la nuit des temps, possède un contenu de base resté inchangé au cours

des millénaires. D'un autre côté, le cinéma offre à ce contenu au sens invariable les moyens d'adopter une nouvelle forme expressive, de nouvelles dynamiques esthétiques et symboliques ; ce qui revient à dire : le mythe ne peut pas être créé, mais il peut être recréé. Or, paradoxalement, le mythe a beau posséder un message éternel, et cohabiter avec l'humanité depuis les temps originaires, rares sont ceux qui écoutent son appel ; il a beau faire vibrer les fibres profondes de la psyché, rares sont ceux qui entreprennent l'aventure à laquelle il incite. Voilà pourquoi, peut-être, le mythe revient encore et encore –cherchant à rétablir l'homéostasie– sous des formes particulières correspondant à l'époque où il surgit. Sous la forme du *ciné-mythe*, pour ce qui nous concerne. Et ce, en dépit de la faible attention prêtée au mythe, sans parler de nos rêves et de la presque intégralité des formes de communication provenant de l'inconscient ou de notre moi spirituel ; nous avons, paraît-il, perdu la mémoire, à l'image du prince dans *Knight of Cups*. Néanmoins, toujours à l'image du prince, nous avons souvent la visite de messagers chargés de nous rappeler qu'en nous il y a du divin, et de nous pousser à retourner dans notre royaume à nous. Ces messagers sont nos rêves, notre fatalité –tissée par l'inconscient–, les mythes... La perle sera toujours là, à attendre dans les profondeurs de la mer, et c'est par l'intermédiaire du *ciné-mythe*, forme particulière, que nous sommes invités à la récupérer, à nous réveiller et à réclamer le royaume qui nous appartient : le royaume de l'éternité, le royaume de la vie.

Bref, le *ciné-mythe* revêt une triple importance : d'abord, il constitue un précieux document visuel et artistique ; ensuite, c'est un précieux document psychologique et anthropologique ; enfin, c'est un guide important dans le processus du développement vital et spirituel de l'être humain.

Notre analyse du *ciné-mythe* est loin d'être exhaustif ; en effet, non seulement, pour des raisons de temps et d'espace, nous n'avons pas approfondi dans les innombrables thèmes se détachant du mythe, et avons laissé de côté bon nombre de réalisations *ciné-mythe*, mais aussi, depuis la date du début de cette recherche, l'on voit, chaque année, paraître de nouvelles réalisations *ciné-mythe*. Ce qui constitue un rappel précieux que le sujet de notre recherche –tout comme le mythe– est inépuisable et suit un mouvement d'expansion constante. Qui plus est, aujourd'hui, l'influence du mythe se fait sentir aussi en dehors du monde du cinéma et des séries de télévision ; en effet, le monde des jeux-vidéo –expression importante de la technologie–, que nous avons dû laisser de côté, comprend des titres puisés dans les thèmes et les symbolismes du mythe. Ce sont des titres qui ont eu beaucoup de succès, comme la série *Final Fantasy* (qui en est à sa quinzième édition cette année), ou la saga *Persona* (elle en est à sa cinquième sortie) qui reprend, en toute connaissance de cause, certains thèmes du mythe, considérés sous la perspective jungienne. Voilà pour l'audiovisuel. Dans le domaine de l'image (moyen idéal, comme d'habitude, à l'expression des vérités du mythe et de la religion qui transcendent l'intellect), c'est dans la bande dessinée ou le manga que l'on peut constater la présence des contenus du mythe. L'influence du mythe et de son symbolisme mystique est évidente chez des auteurs majeurs appartenant à ces disciplines. Tel est le cas du célèbre Moebius, dont les œuvres *L'Incal* et *Le Monde d'Edena* s'inclinent devant

le mythe et ses thèmes, du fait, peut-être, de l'étroite collaboration avec Alejandro Jodorowsky, scénariste de *L'Incal*, connaisseur du langage de la religion, du mythe et de l'occultisme. Le manga *Blame !* de Tsutomu Nihei constitue l'actualisation, dans un registre *cyberpunk*, de l'aventure du chevalier médiéval qui s'engage dans les forêts labyrinthiques à la recherche du Graal.

Revenons-en à notre *ciné-mythe*. Il est important de parler de l'impact et de la réception qu'ont connus ces œuvres. L'impact, à lui seul, ne dit rien de la valeur artistique ou de la valeur des contenus ; il est néanmoins un indicateur important de l'attrait que les thèmes du mythe continuent d'exercer sur l'être humain. Hayao Miyazaki, Satoshi Kon et Mamoru Oshii, réalisateurs s'abreuvant dans la source du symbolisme mythologique en vue de la construction de leurs réalisations, sont peut-être les réalisateurs japonais d'animation qui ont eu le plus de succès au cours des dernières années du XX^{ème} siècle. La puissance du mythe, présente dans les œuvres de Miyazaki, fit l'objet de tentatives de reprise par le biais du film *Atlantide, l'empire perdu* (*Atlantis: The Lost Empire*, 2001) des Studios Disney ou des séries d'animation *Avatar, le dernier maître de l'air* (*Avatar : The Last Airbender*, 2005) et *La Légende de Korra* (*The Legend of Korra*, 2012), des reprises qui ont eu un grand impact dans la culture populaire. Les thèmes psychologiques abordés dans les œuvres de Satoshi Kon, et ses incursions constantes dans les profondeurs du monde du rêve ravirent, à n'en pas douter, nombre de cinéastes américains renommés. Darren Aronofsky, s'empressa, depuis le début de sa carrière, d'avoir les droits sur *Perfect Blue* (*Pafekuto buru*, 1997) afin de calquer, plus tard, une scène de ce film dans *Requiem for a Dream* (2001). Plus tard encore, dans un *remake* évident –quoique nié– à la sauce occidentale de *Perfect Blue*, Aronofsky finit par concocter le célèbre film *Black Swan* (2010). *Inception* (2010) –non moins célèbre– de Christopher Nolan est très proche d'une œuvre de Kon : *Paprika* (*Papurika*, 2006). Oshii et son célèbre *Ghost in the Shell* (*Kôkaku Kidôtai*, 1995) ne font pas l'exception. En effet, sans eux, la trilogie *Matrix* n'aurait vu le jour ; elle reprend, quoique de manière plus superficielle, les thèmes axiaux du mythe et du mysticisme. Sans oublier le culte singulier dont font l'objet les œuvres de Tarkovsky ou l'empreinte que des œuvres de David Fincher telles *Fight Club* (1999), *The Game* (1997), ou *Seven* (*Se7en*, 1995) ont laissée dans notre culture. Mais mieux vaut en rester là, la liste d'exemples étant longue. Dans tous les cas, il semble que la fascination provoquée par le mythe reste inaltérée dans la fascination provoquée par le *ciné-mythe*.

Le *ciné-mythe* dans son ensemble constitue la preuve, remarquable, que le mythe, après avoir perdu dans notre culture moderne sa forme la plus courante et la plus efficace – celle du rituel– resurgit sous de nouvelles formes (à l'image de l'étoile de mer qui se régénère), qu'il se fraie de nouveaux chemins et qu'il continue de répandre, à notre intention, son contenu, fascinant autant que fondamental, nous poussant de la sorte à entreprendre l'aventure de l'individuation et de l'auto-découverte, l'aventure de la *re-union* avec le monde. Il semblerait que dans ces circonstances, dans cette transmutation vers l'audiovisuel, ce que le mythe a perdu, en perdant le rituel, il l'ait récupéré en force expressive grâce au support cinématographique. Néanmoins, cela ne fait aucun doute que la séparation d'avec le rituel implique une perte énorme ; si le doute persistait à ce sujet, il suffirait de se tourner sur les tentatives, maladroites, de notre civilisation, visant à remplacer le rituel, soit par les symbolismes ankylosés provenant de la publicité, du spectacle, soit par l'épanouissement ancré dans le matériel. Sans parler de l'intégration dans la collectivité que le rituel favorisait

jadis, intégration qui n'est plus aujourd'hui. Désormais, nous nous retrouvons seuls devant l'écran. Et pour pouvoir envisager la dimension rituelle du *ciné-mythe*, il faut éviter de s'extasier devant le divertissement ; il faut se projeter, dialoguer avec le *ciné-mythe*, et surtout ne pas oublier qu'il est avant tout un messager qui exige de nous de percer cette façade composée de symboles qu'il met devant nos yeux pour découvrir leur sens, vivre leur sens, et plonger dans les profondeurs inconscientes. Percer pour aller au-delà de la simple logique de l'interprétation et expérimenter la *numinosité* de l'image qui transcende la logique pure et simple.

Le mythe ne saurait être une collection de réponses immuables ; il est une série de signaux qui nous invitent à la découverte intégrale de la vie. Ainsi, la tentation que représente le *ciné-mythe*, même s'il ouvre la porte sur l'aventure du héros, n'est qu'un faible écho de l'aventure. Ce n'est que le premier pas ; toutefois, le *ciné-mythe* et ses symboles conservent une part importante de la magie de l'aventure. Bien que le contenu essentiel du *ciné-mythe* reste le même que celui de n'importe quel mythe, la récurrence du mythe, éternel, n'en finit pas car il nous propulse vers cette quête éternelle qu'est la vie. Quête dynamique, infinie, aux formes immensément variées. L'étude du mythe semble constituer une tâche vouée à l'infinitude du fait que, perpétuellement, il accompagnera l'homme, qu'il saura toujours trouver des manières originales de se transmuier pour nous faire parvenir son appel à l'aventure, et pour nous montrer les devenirs, innombrables, de l'existence. Aujourd'hui, c'est le *ciné-mythe*. Reste à découvrir ses transmutations futures.

BIBLIOGRAPHIE

- Barthes, R. (1970). *L'Empire des signes*. Paris: Skira.
- Bataille, G. (1967). *L'expérience intérieure*. Paris: Gallimard.
- Blake, W. (1906). *The Marriage of Heaven and Hell*. Boston: John W. Luce and Company. pbl.
- Buñuel, L. (1958). El cine, instrumento de poesía. *Universidad de México*, XIII(4), 1-15.
- Campbell, J. (2004). *The Hero with a Thousand Faces (Commemorative Edition)*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Campbell, J., & Moyers, B. (1988). *The Power of Myth*. (B. S. Flowers, Éd.) New York: Doubleday.
- de Bary, W. T., Keene, D., Tanabe, G., & Varley, P. (1958). *Sources of Japanese tradition: from earliest times to 1600* (Vol. II). (W. T. de Bary, Éd.) New York: Columbia University Press.
- Dick, P. K. (1953, février). Introducing the author: Philip K. Dick. *Imagination*.
- Eisenstein, S. M. (1949). *Film form; essays in film theory*. (J. Leyda, Éd., & J. Leyda, Trad.) New York: Harcourt, Brace & World, Inc.
- Ferrater Mora, J. (1965). *Diccionario de Filosofía*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- Greenaway, P. (1998). *100 Allegories to Represent the World*. Londres: Merrell Holberton.
- Jung, C. G. (1966). *The Collected Works of C.G. Jung: Practice of Psychotherapy: Essays on the Psychology of the Transference and Other Subjects* (éd. deuxième édition, Vol. XVI). (H. Read, M. Fordham, G. Adler, Éds., & R. C. Hull, Trad.) Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Jung, C. G. (1968). *The Collected Works of C.G. Jung: Psychology and Alchemy* (éd. deuxième édition, Vol. XII). (H. Read, M. Fordham, G. Adler, Éds., & R. C. Hull, Trad.) Princeton, NJ.
- Jung, C. G. (1969). *The Collected Works of C.G. Jung: Aion: Researches into the phenomenology of the Self* (éd. deuxième édition, Vol. IX-II). (H. Read, M. Fordham, G. Adler, Éds., & R. Hull, Trad.) Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Jung, C. G. (1969). *The Collected Works of C.G. Jung: Structure & Dynamics of the Psyche* (éd. deuxième édition, Vol. VIII). (H. Read, M. Fordham, G. Adler, Éds., & R. C. Hull, Trad.) Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Jung, C. G. (1969). *The Collected Works of C.G. Jung: The Archetypes and the Collective Unconscious* (éd. deuxième édition, Vol. IX-I). (H. Read, M. Fordham, G. Adler, Éds., & R. C. Hull, Trad.) Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Jung, C. G. (1970). *The Collected Works of C.G. Jung: Mysterium Coniunctionis: An Inquiry into the Separation and Synthesis of Psychic Opposites in Alchemy* (éd. deuxième édition,

- Vol. XIV). (H. Read, M. Fordham, G. Adler, Éd.s., & R. C. Hull, Trad.) Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Jung, C. G. (1989). *Memories, Dreams, Reflections*. (A. Jaffé, Éd., R. Winston, & C. Winston, Trads.) New York: Vintage Books.
- Jung, C. G., von Franz, M. -L., Henderson, J. L., Jacobi, J., & Jaffé, A. (1964). *Man and his Symbols*. Garden City, NY: Doubleday.
- Kon, S. (2011, février 11). *Perfect Blue.com - Interview with Satoshi Kon, Director of Perfect Blue*. Consulté le juin 12, 2016, sur Internet Archive: Wayback Machine: <https://web.archive.org/web/20110211225513/http://www.perfectblue.com/interview.html>
- López Austin, A. (1997). El árbol cósmico en la tradición mesoamericana. *Monografías del Jardín Botánico de Córdoba*, 5, 85-98.
- Moréas, J. (1886, septembre 18). Manifeste du Symbolisme. *Le Figaro (supplément littéraire)*, pp. 1-2.
- Nietzsche, F. (1883). *Also sprach Zarathustra: Ein Buch für Alle und Keinen* (Vol. I). Chemnitz: Ernst Schmeitzner.
- Nietzsche, F. (1883). *Also sprach Zarathustra: Ein Buch für Alle und Keinen* (Vol. II). Chemnitz: Ernst Schmeitzner.
- Nietzsche, F. (1891). *Also sprach Zarathustra: Ein Buch für Alle und Keinen* (Vol. IV). Leipzig: C. G. Naumann.
- Nietzsche, F. (1908). *Ecce Homo: Wie man wird, was man ist*. Leipzig: Insel-Verlag.
- Nukariya, K. (1913). *The religion of the Samurai: A study of Zen philosophy and discipline in China and Japan*. Londres: Luzac & Co.
- Poe, E. A. (1865). *Nouvelles Histoires Extraordinaires*. (C. Baudelaire, Trad.) Paris: Michel Lévy frères.
- Ruh, B. (2004). *There is no aphrodisiac like innocence : Mamoru Oshii's Ghost in the Shell 2*. Consulté le juin 2016, sur Pop Matters: <http://www.popmatters.com/feature/oshii-mamoru-040923/>
- Sarrazin, S. (2007, janvier). *Leçons de cinéma de Mamoru Oshii IX*. Consulté le juin 2016, sur Cahiers du Cinema: <http://www.cahiersducinema.net/Lecons-de-cinema-de-Mamoru-Oshii,1012.html>
- Suzuki, D. T. (1970). *Zen and Japanese Culture*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Suzuki, D. T. (1994). *Essays in Zen Buddhism (First Series)*. New York: Grove Press.
- Tarkovski, A. A. (1989). *Sculpting in time: reflections on the cinema*. (K. Hunter-Blair, Trad.) Austin, TX: University of Texas Press.

- Tolkien, J. R. (2007). *The Monsters and the Critics: And Other Essays*. New York: HarperCollins.
- Wilhem, R., & Jung, C. G. (1931). *The Secret of the Golden Flower: A Chinese Book of Life*. (C. F. Baynes, Trad.) Londres: Lund Humphries.
- Yutang, L. (1948). *The Wisdom of Laotse*. (L. Yutang, Trad.) New York: Random House.
- Zweig, C., Abrams, J., Jung, C. G., von Franz, M.-L., Bly, R., & Campbell, J. (1991). *Meeting the shadow: The hidden power of the dark side of human nature*. (J. Abrams, & C. Zweig, Éds.) New York: Jeremy P. Tarcher, Inc.

FILMOGRAPHIE

Anno, Hideaki et Tsurumaki, Kazuya. *Neon Genesis Evangelion*. [écr.] Hideaki Anno (créateur) et Akio Satsukawa.[interpr.] Megumi Ogata, Fumihiko Tachiki et Megumi Hayashibara. [prod.] Noriko Kobayashi et Yutaka Sugiyama. Gainax; Nihon Ad Systems (NAS); TV Tokyo; Tatsunoko Production, 1995.

Arias, Michael. *Amer béton (Tekkon kinkurîto)*. [écr.] Taiyô Matsumoto (manga) et Anthony Weintraub.[interpr.] Kazunari Ninomiya, Yû Aoi et Yûsuke Iseya. [prod.] Eiichi Kamagata, et al. Aniplex; Asmik Ace Entertainment; Beyond C.; Shogakukan; Studio 4°C; Tokyo MX, 2006.

Aronofsky, Darren. *Black Swan*. [écr.] Mark Heyman, et al.[interpr.] Natalie Portman, Mila Kunis et Vincent Cassel. [prod.] Franklin Scott, et al. Protozoa Pictures; Phoenix Pictures, 2010.

—. *The Fountain*. [écr.] Darren Aronofsky (argument), Ari Handel (argument) et Darren Aronofsky.[interpr.] Hugh Jackman, Rachel Weisz et Ellen Burstyn. [prod.] Arnon Milchan, Iain Smith et Eric Watson. Protozoa Pictures; New Regency Pictures; Muse Entertainment Enterprises, 2006.

Date, Hayao. *Naruto: Shippûden*. [écr.] Masashi Kishimoto (manga), Junki Takegami et Satoru Nishizono.[interpr.] Junko Takeuchi, Chie Nakamura et Noriaki Sugiyama. [prod.] Fukashi Azuma, Tomoko Gushima et Makoto Shiraishi. Pierrot, 2007.

Eisenstein, Sergueï M. et Vassiliev, Dmitri. *Alexandre Nevski (Aleksandr Nevskiy)*. [écr.] Sergueï M. Eisenstein et Piotr Pavlenko.[interpr.] Nikolaï Tcherkassov, Nikolaï Okhlopkov et Andreï Abrikossov. Mosfilm, 1938.

Fellini, Federico. *Huit et demi (8 ½)*. [écr.] Federico Fellini, et al.[interpr.] Marcello Mastroianni, Claudia Cardinale et Anouk Aimée. [prod.] Angelo Rizzoli. Cineriz; Francinex, 1963.

Fincher, David. *Fight Club*. [écr.] Chuck Palahniuk (roman) et Jim Uhls.[interpr.] Edward Norton, Brad Pitt et Meat Loaf. [prod.] Ross Grayson Bell, Ceán Chaffin et Art Linson. Linson Films; Atman Entertainment; Knickerbocker Films; Taurus Film, 1999.

—. *Seven (Se7en)*. [écr.] Andrew Kevin Walker.[interpr.] Morgan Freeman, Brad Pitt et Kevin Spacey. [prod.] Phyllis Carlyle et Arnold Kopelson. Cecchi Gori Pictures; Juno Pix; New Line Cinema, 1995.

—. *The Game*. [écr.] John Brancato et Michael Ferris.[interpr.] Michael Douglas, Sean Penn et Deborah Kara Unger. [prod.] Ceán Chaffin et Steve Golin. Propaganda Films; A&B Producoes, Lda., 1997.

Fricke, Ron. *Baraka*. [écr.] Ron Fricke, Mark Magidson et Bob Green.[prod.] Mark Magidson. Magidson Films, 1992.

Geronimi, Clyde. *Pierre et le Loup (Peter and the Wolf)*. [écr.] Sergei Prokofiev (livret), Eric Gurney et Dick Huemer.[interpr.] Sterling Holloway. [prod.] Walt Disney. Walt Disney Productions, 1946.

Greenaway, Peter. *Le ventre de l'architecte (The Belly of an Architect)*. [interpr.] Brian Dennehy, Chloe Webb et Lambert Wilson. [prod.] Colin Callender et Walter Donohue. Callender Company; Mondial; Tangram Film, 1987.

—. *The Tulse Luper Suitcases, Part 1: The Moab Story*. [interpr.] JJ Feild, Raymond J. Barry et Michèle Bernier. [prod.] Kees Kasander. ABS Production; Delux Productions; Focusfilm Kft.; Gam Films; Intuit Pictures; Kasander Film Company; NET Entertainment; Net Entertainment; Studio 12-A, 2003.

—. *The Tulse Luper Suitcases, Part 2: Vaux to the Sea*. [interpr.] JJ Feild, Raymond J. Barry et Valentina Cervi. Intuit Pictures; Kasander Film Company, 2004.

—. *The Tulse Luper Suitcases, Part 3: From Sark to the Finish*. [interpr.] Roger Rees, Stephen Billington et Jordi Mollà. [prod.] Kees Kasander. Delux Productions; Focusfilm Kft.; Kasander Film Company; ABS Production; Net Entertainment; A12 Film Studios; Intuit Pictures, 2004.

Håfström, Mikael. *Chambre 1408 (1408)*. [écr.] Matt Greenberg, et al.[interpr.] John Cusack, Samuel L. Jackson et Jasmine Jessica Anthony. [prod.] Lorenzo di Bonaventura. Dimension Films; The Weinstein Company; Di Bonaventura Pictures, 2007.

Hamazaki, Hiroshi. *Texhnolyze (Tekunoraizu)*. [écr.] Chiaki Konaka.[interpr.] Satoshi Haga et Shizuka Itô. [prod.] Reiko Matsuo, et al. Madhouse; Fuji Television Network, 2003.

Kershner, Irvin. *L'empire contre-attaque (Star Wars : Episode V – The Empire Strikes Back)*. [écr.] George Lucas (argument), Leigh Brackett et Lawrence Kasdan.[interpr.] Mark Hamill, Harrison Ford et Carrie Fisher. [prod.] Gary Kurtz. Lucasfilm, 1980.

Kikuchi, Kazuhito et Morishita, Kôzô. *Les chevaliers du zodiaque (Seinto Seiya)*. [écr.] Masami Kurumada (manga), Takao Koyama et Yoshiyuki Suga.[interpr.] Hideyuki Tanaka, Tôru Furuya et Ryô Horikawa. [prod.] Yoshifumi Hatano, et al. Shueisha; Toei Animation, 1986.

Kim, Ki-duk. *L'arc (Hwal)*. [interpr.] Yeo-reum Han, Seong-hwang Jeon et Si-jeok Seo. Happinet; Kim Ki-Duk Film, 2005.

—. *Locataires (Bin-jip)*. [interpr.] Seung-yeon Lee, Hyun-kyoon Lee et Hyuk-ho Kwon. Kim Ki-Duk Film; Cineclick Asia, 2004.

—. *Samaria*. [interpr.] Yeo-reum Han, Ji-min Kwak et Eol Lee. [prod.] Jeong-min Bae et Jeong-min Baek. Kim Ki-Duk Film, 2004.

—. *Time (Shi gan)*. [interpr.] Jung-woo Ha, Ji-Yeon Park et Suh Won Oh. [prod.] Ki-duk Kim et Michio Suzuki. Happinet; Kim Ki-Duk Film, 2006.

Kon, Satoshi. *Paprika (Papurika)*. [écr.] Yasutaka Tsutsui (roman), Seishi Minakami et Satoshi Kon.[interpr.] Megumi Hayashibara, Tôru Furuya et Kôichi Yamadera. [prod.] Jungo Maruta et Masao Takiyama. Madhouse; Sony Pictures Entertainment, 2006.

—. *Paranoïa Agent (Môsô dairinin)*. [écr.] Satoshi Kon et Seishi Minakami.[interpr.] Shôzô Îzuka, Toshihiko Seki et Mamiko Noto. [prod.] Mitsuru Uda et Satoshi Fujii. Madhouse; Asmik Ace Entertainment; Tohokushinsha Film Corporation (TFC); WOWOW, 2004.

—. *Perfect Blue (Pafekuto buru)*. [écr.] Yoshikazu Takeuchi (roman) et Sadayuki Murai.[interpr.] Junko Iwao, Rica Matsumoto et Shinpachi Tsuji. [prod.] Hiroaki Inoue et Masao Maruyama. Madhouse; Rex Entertainment, 1997.

Lynch, David. *Inland Empire*. [interpr.] Laura Dern, Jeremy Irons et Justin Theroux. [prod.] David Lynch et Mary Sweeney. StudioCanal; Fundacja Kultury; Fundacja Kultury; Absurda; Asymmetrical Productions; Inland Empire Productions, 2006.

Malick, Terrence. *Knight of Cups*. [interpr.] Christian Bale, Cate Blanchett et Natalie Portman. [prod.] Nicolas Gonda, Sarah Green et Ken Kao. Dogwood Films; Waypoint Entertainment, 2015.

—. *The Tree of Life*. [interpr.] Brad Pitt, Sean Penn et Jessica Chastain. [prod.] Nigel Ashcroft, et al. Cottonwood Pictures; Brace Cove Productions; Plan B Entertainment, 2011.

Miyazaki, Gorô. *Les contes de Terremer (Gedo senki)*. [écr.] Ursula K. Le Guin (roman), Gorô Miyazaki et Keiko Niwa.[interpr.] Jun'ichi Okada, Aoi Teshima et Bunta Sugawara. [prod.] Toshio Suzuki. Studio Ghibli; Toho Company; DENTSU Music And Entertainment; GNDHDDT; Hakuhodo DY Media Partners; Buena Vista Home Entertainment; Nibariki; Nippon Television Network (NTV), 2006.

Miyazaki, Hayao. *Le château dans le ciel (Tenkû no shiro Rapyuta)*. [interpr.] Keiko Yokozawa, Mayumi Tanaka et Kotoe Hatsui. [prod.] Isao Takahata. Studio Ghibli; Nibariki; Tokuma Shoten, 1986.

—. *Le voyage de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi)*. [interpr.] Rumi Hiiragi, Miyu Irino et Mari Natsuki. [prod.] Toshio Suzuki. Studio Ghibli, 2001.

—. *Nausicaä de la vallée du vent (Kaze no tani no Naushika)*. [écr.] Hayao Miyazaki (manga) et Hayao Miyazaki.[interpr.] Sumi Shimamoto, Mahito Tsujimura et Hisako Kyôda. [prod.] Isao Takahata. Nibariki; Tokuma Shoten; Hakuhodo; Topcraft, 1984.

—. *Porco Rosso (Kurenai no buta)*. [interpr.] Shûichirô Moriyama, Tokiko Katô et Bunshi Katsura Vi. [prod.] Toshio Suzuki. Studio Ghibli; Japan Airlines (JAL); Nibariki; Nippon Television Network (NTV); TNNG; Toho Company; Tokuma Shoten, 1992.

—. *Princesse Mononoké (Mononoke-hime)*. [interpr.] Yôji Matsuda, Yuriko Ishida et Tsunehiko Kamijô. [prod.] Toshio Suzuki. Studio Ghibli; DENTSU Music And Entertainment; Nibariki; Nippon Television Network (NTV); TNDG; Tokuma Shoten, 1997.

Morimoto, Kôji. *Magnetic Rose (Kanojo no omoide)*. [écr.] Katsuhiro Ôtomo (manga) et Satoshi Kon.[interpr.] Tsutomu Ise et Kôichi Yamadera. Studio 4°C, 1995.

Murase, Shûkô. *Ergo Proxy*. [écr.] Dai Satô.[interpr.] Kôji Yusa, Rie Saitou et Akiko Yajima. [prod.] Hiroyuki Kitaura, et al. Geneon Entertainment; Manglobe; WOWOW, 2006.

Okamura, Tensai. *Wolf's Rain*. [écr.] Keiko Nobumoto.[interpr.] Mamoru Miyano, Kenta Miyake et Akio Suyama. [prod.] Go Haruna, Masahiko Minami et Minoru Takanashi. Bones; Bandai Visual Company; Fuji Television Network, 2003.

Oshii, Mamoru. *Avalon*. [écr.] Kazunori Itô.[interpr.] Malgorzata Foremniak, Wladyslaw Kowalski et Jerzy Gudejko. [prod.] Atsushi Kubo. Deiz Production, 2001.

— . *Ghost in the Shell (Kôkaku Kidôtai)*. [écr.] Masamune Shirow (manga) et Kazunori Itô.[interpr.] Atsuko Tanaka, Akio Ôtsuka et Kôichi Yamadera. [prod.] Mitsuhisa Ishikawa, et al. Bandai Visual Company; Kôdansha; Production I.G., 1995.

— . *Ghost in the Shell 2: Innocence (Innocence)*. [écr.] Masamune Shirow (manga) et Mamoru Oshii.[interpr.] Akio Ôtsuka, Atsuko Tanaka et Kôichi Yamadera. [prod.] Mitsuhisa Ishikawa et Toshio Suzuki. Bandai Visual Company; DENTSU Music And Entertainment; ITNDDTD; Kôdansha; Production I.G.Production I.G., 2004.

— . *L'œuf de l'ange (Tenshi no tamago)*. [écr.] Mamoru Oshii et Yoshitaka Amano.[interpr.] Mako Hyôdô, Jinpachi Nezu et Kei'ichi Noda. [prod.] Hiroshi Hasegawa, et al. Studio DEEN; Tokuma Shoten, 1985.

— . *Open Your Mind (Mezame no Hakobune)*. [prod.] Atsushi Kubo, Tomonori Ochikoshi et Masuo Ueda. Deiz Production, 2005.

Reggio, Godfrey. *Koyaanisqatsi*. [écr.] Ron Fricke, et al.IRE Productions; Santa Fe Institute for Regional Education, 1982.

Tarkovski, Andreï. *Andreï Roublev (Andrey Rublyov)*. [écr.] Andreï Kontchalovski et Andreï Tarkovski.[interpr.] Anatoli Solonitsyne, Ivan Lapikov et Nikolaï Grinko. [prod.] Tamara Ogorodnikova. Mosfilm, 1966.

— . *Le miroir (Zerkalo)*. [écr.] Andreï Tarkovski et Alexandre Micharine.[interpr.] Margarita Terekhova, Oleg Yankovski et Filipp Yankovski. [prod.] Erik Waisberg. Mosfilm, 1975.

— . *Le sacrifice (Offret)*. [interpr.] Erland Josephson, Susan Fleetwood et Allan Edwall. [prod.] Anna-Lena Wibom. Svenska Filminstitutet (SFI); Argos Films, 1986.

— . *Nostalghia (1983)*. [écr.] Andreï Tarkovski et Tonino Guerra.[interpr.] Oleg Yankovski, Erland Josephson et Domiziana Giordano. [prod.] Franco Casati et Daniel Toscan du Plantier. Opera Film Produzione; Rai 2; Sovinfil, 1983.

— . *Solaris (Solyaris)*. [écr.] Stanislaw Lem (roman), Friedrich Gorenstein et Andreï Tarkovski.[interpr.] Natalia Bondartchouk, Donatas Banionis et Jüri Järvet. Mosfilm; Creative Unit of Writers & Cinema Workers; Unit Four, 1972.

— . *Stalker*. [écr.] Arcadi et Boris Strougatski (roman), Arcadi et Boris Strougatski et Andreï Tarkovski.[interpr.] Alissa Freindlich, Alexandre Kaïdanovski et Anatoli Solonitsyn. [prod.] Aleksandra Demidova. Mosfilm, 1979.

Trần, Anh Hùng. *Je viens avec la pluie (I Come with the Rain)*. [interpr.] Josh Hartnett, Nu Yên-Khê Tran et Byung-hun Lee. [prod.] Jean Cazes, Jean-Pierre Marois et Fernando Sulichin. Central Films; Lumière International, 2009.

Tykwer, Tom. *La princesse et le guerrier (Der Krieger und die Kaiserin)*. [interpr.] Franka Potente, Benno Fürmann et Joachim Król. [prod.] Stefan Arndt, et al. X-Filme Creative Pool; Westdeutscher Rundfunk (WDR), 2000.

Vertov, Dziga. *L'homme à la caméra (Chelovek s kino-apparatom)*. [interpr.] Mikhaïl Kaufman. VUFKU, 1929.

von Trier, Lars. *Antichrist*. [interpr.] Willem Dafoe et Charlotte Gainsbourg. [prod.] Meta Louise Foldager. Zentropa Entertainments; Arte France Cinéma; ZDF/Arte, 2009.

—. *Melancholia*. [interpr.] Kirsten Dunst, Charlotte Gainsbourg et Alexander Skarsgård. [prod.] Louise Vesth. Zentropa Entertainments; Memfis Film; Zentropa International Sweden; Slot Machine; Liberator Productions; Zentropa International Köln, 2011.

von Trier, Lars et Arnfred, Morten. *L'hôpital et ses fantômes (Riget)*. [écr.] Lars von Trier, Niels Vørsel et Tómas Gislason. [interpr.] Ernst-Hugo Järegård, Kirsten Rolffes et Holger Juul Hansen. [prod.] Ole Reim et Bo Lindquist. Zentropa Entertainments; Coproduction Office; Arte; Danmarks Radio (DR); Det Danske Filminstitut; Greco; La Sept-Arte; Liberator Productions; MEDIA Programme of the European Union; Nederlandse Omroepstichting (NOS); Nordisk Film- & TV-Fond; Norsk Rikskrin, 1994.

INDEX (NOTIONS, FILMS, NOMS PROPRES)

2

2001, *l'Odyssée de l'espace* (2001
A Space Odyssey, 1968), 108

A

À propos de Nice (1930), 70
Afro Samurai (2007), 184
Ahriman, 11, 176
Ahura Mazda, 11, 176
Akira (1988), 88
alchimie, 26, 174, 176, 194, 236, 261, 264, 286
Alexandre Nevski (Aleksandr Nevskiy, 1938), 64, 65, 67
alter ego, 93, 103, 111, 126, 131, 135, 154, 172, 188, 193, 196, 197, 205, 245, 250, 258, 260, 263, 275, 288, 292, 294, 301, 308
Amer béton (Tekkon kinkurîto, 2006), 102, 181, 183, 184, 206, 213, 214, 215, 217, 218, 222, 223, 224, 227, 232, 239, 240, 254, 256, 260, 262, 263, 264, 265, 306
anamnèse, 36, 47, 49, 118, 200, 227, 261
Andersen, Hans Christian, 197
Andrei Roublev (Andrey Rublyov, 1966), 102
androgynie, 24, 35, 105, 118, 122
Angelopoulos, Theo, 22
anima, 23, 50, 57, 59, 89, 100, 112, 118, 119, 120, 122, 139, 145, 146, 153, 154, 166, 171, 175, 188, 192, 193, 201, 206, 208, 260
animation, 18, 21, 24, 68, 69, 87, 97, 99, 100, 138, 184, 210, 213, 214, 223, 224, 246, 252, 256, 257, 265, 310, 311, 327
Animatrix (The Animatrix, 2003), 214
animus, 23, 50, 57, 59, 89, 109, 112, 118, 120, 122, 139, 145, 153, 154, 166, 171, 175, 188, 192, 206, 208, 260
antéchrist, 141, 241
Antichrist (2009), 88, 93, 108, 135, 139, 183, 212
apeiron, 11
apothéose, 13, 16, 18, 33, 36, 37, 40, 69, 141, 153, 154, 167, 310
arbre cosmique, 12, 159
arcane, 107
archétype, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 23, 26, 27, 35, 36, 38, 39, 40, 42, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 68, 69, 74, 76, 77, 78, 79, 108, 112, 117, 120, 122, 171, 175, 182, 188, 192, 195, 196, 200, 202, 214, 220, 241, 244, 262, 300, 308, 310, 325

Arias, Michael, 213, 214, 215
Arjuna, 12, 27
arkhè, 162
Aronofsky, Darren, 22, 213, 327
Arte Povera, 264
Artemiev, Edouard, 90
Ashitaka, 88, 97, 98, 99, 102, 152, 153, 166, 167, 168, 184, 265
Atlantide, l'empire perdu (Atlantis The Lost Empire, 2001), 327
Aton, 13
Atsuko Chiba, 135, 154, 203, 206
autoreiv, 131
Avalon (2001), 88, 102, 139, 141, 169, 206, 309, 310
Avatar, le dernier maître de l'air (Avatar The Last Airbender, 2005), 327
axis mundi, 12, 100, 102, 105, 147, 159, 165, 223, 224, 225, 241, 244

B

Bach, Johann Sebastian, 44
Ballard, James Graham, 38
Baraka (1992), 71, 73
Barthes, Roland, 54, 83
Bataille, Georges, 201
Bateson, Gregory, 267
Bayon, Estelle, 264
Beethoven, Ludwig van, 126, 157
Belle au bois dormant, 107, 110
Berserk (Kenpû denki beruseruku, 1997), 184
Black Swan (2010), 19, 89, 122, 181, 183, 206, 213, 327
Blake, William, 13, 129, 171, 178, 201, 207, 213
Bleach (2004), 184
Bodhisattva, 111, 227
Bouddha, 12, 18, 27, 151, 222, 264
bouddhisme, 12, 54, 56, 83, 124, 199, 200, 201, 207, 264
Boullée, Étienne-Louis, 82
Brunehilde, 107, 110
Bunyan, John, 104
Buonarroti, Michelangelo (dit Michel-Ange), 130

C

Caliban, 225
Campbell, Joseph, 14, 15, 17, 19, 20, 22, 26, 27, 33, 34, 36, 37, 39, 40, 86, 87, 89, 98, 110, 111, 112, 116, 137, 145, 146, 147, 153, 167, 168, 172, 207, 263, 278, 309, 310, 325

Ch

chaman, 30
Chambre 1408 (1408, 2007), 138
Cheza, 100, 101, 102, 111, 122, 146, 147, 148, 150, 158, 159, 161, 162, 163, 164, 165
Christ, 12, 27, 33, 231, 232, 241, 243, 260
christianisme, 13, 178, 231
Chronos (1985), 71

C

ciné-mythe, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 27, 30, 32, 34, 38, 40, 45, 48, 54, 60, 68, 69, 74, 76, 86, 88, 93, 99, 102, 111, 122, 135, 138, 154, 165, 177, 180, 197, 199, 200, 208, 209, 213, 232, 257, 259, 264, 265, 307, 311, 325, 326, 327, 328
Cipactli, 11
cogito, 131, 132
coincidentia oppositorum, 58, 153, 198, 199, 206
complexe, 28, 48, 194
conflit fraternel, 50, 184, 213, 295
coniunctio, 261, 279
Conrad, Joseph, 197
conte de fées, 17, 20, 22, 27, 29, 32, 34, 36, 37, 38, 52, 54, 87, 177, 209, 263
cuauhxicalli, 231
Cúchulainn, 265
cyberpunk, 309, 327
cyborg, 74, 145, 154, 309, 310, 311, 312, 315, 319, 323, 325
cycle de l'aventure héroïque, 37, 39, 75, 76, 86, 89, 163, 209, 225, 260, 261, 264

D

Dalí, Salvador, 201
Dante, 122
Darcia, 100, 102, 111, 147, 148, 158, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 210
Darker than Black (Darker than black Kuro no keiyakusha, 2007), 184
de Cues, Nicolas, 58
de Nuncques, William Degouve, 198
De Santis, Giuseppe, 80
démon, 12, 97, 98, 182
dharma, 54
diable, 182, 184, 245, 260
Dick, Philip Kindred, 13, 38, 197
Dimension Bomb (Jigen Bakudan, 2008), 214
Domenico, 122, 123, 124, 126, 127, 157
doppelgänger, 196, 206, 290, 300
double, 50, 196, 271, 291, 306
dragon, 37, 112, 115, 116, 117, 118, 172, 182, 185, 195, 239, 260, 319

Dragon Ball (Dragon Ball Doragon bôru, 1986), 184
Dragon Ball Z (Dragon Ball Z Doragon bôru zetto, 1989), 184
dualité, 11, 82, 89, 102, 105, 121, 141, 175, 176, 180, 198, 207, 209, 210, 212, 217, 218, 220, 222, 223, 231, 237, 254, 260, 261, 277, 315

E

ego, 31, 34, 36, 139, 141, 142, 143, 144, 145, 151, 158, 173, 174, 175, 176, 177, 179, 180, 185, 198, 202, 208, 209, 212, 214, 217, 223, 225, 237, 260, 262, 263, 264, 272, 276, 277, 279, 285, 286, 289, 290, 291, 292, 299, 300, 302, 308, 315, 319
eidos, 49
Eisenstein, Sergueï, 21, 22, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 67, 68, 69, 71, 72, 76, 79
Elfen Lied (Erufen rîto, 2004), 184
Ereshkigal, 209
Ergo Proxy (2006), 44, 88, 102, 129, 130, 133, 141, 184, 210
Etz ha Da'at Tov vara, 12
eucharistie, 13, 127

F

Fight Club (1999), 103, 111, 122, 327
Fincher, David, 22, 141, 327
Freud, Sigmund, 13, 17, 28, 30, 182, 278
Fricke, Ron, 71
Frodon Sacquet, 265

G

Gance, Abel, 21
Gandalf, 232
Ganesh, 224
ghost, 103, 312, 315, 319, 323
Ghost in the Shell (Kôkaku Kidôtai, 1995), 19, 74, 139, 140, 154, 169, 206, 210, 239, 259, 309, 310, 311, 312, 327
Ghost in the Shell 2 Innocence (Innocence, 2004), 139, 310, 312, 323
Giraud, Jean (dit Moebius), 326
Goethe, Johann Wolfgang (von), 179, 197
Gaal, 13, 24, 75, 153, 205, 222, 327
Greenaway, Peter, 79, 80, 81, 82, 87
Greene, Liz, 260
Griffith, David Llewelyn Wark, 61
Guattari, Félix, 30
guide, 50, 103, 109, 111, 112, 114, 115, 116, 117, 118, 122, 123, 124, 127, 132, 155, 157, 158, 169, 203, 262
gynoïde, 311, 319, 323

H

hacker, 32, 311, 320
haïku, 78, 264
Hary, 167, 168
Héraclès, 12, 27, 139, 205
hermétisme, 105
héroïne, 74, 99, 107, 112, 114, 115, 116, 117, 118,
120, 122, 135, 140, 141, 145, 151, 153, 166, 169,
210, 266, 286, 301, 302, 307
héros, 12, 14, 16, 17, 18, 20, 22, 23, 27, 29, 31, 32,
33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 52, 54, 57, 59, 65,
66, 68, 74, 75, 86, 87, 88, 89, 90, 93, 94, 95, 97, 98,
99, 100, 101, 102, 107, 108, 110, 111, 112, 114,
115, 120, 122, 123, 126, 127, 129, 131, 132, 133,
134, 137, 138, 139, 140, 145, 147, 148, 150, 151,
152, 153, 154, 156, 157, 158, 162, 163, 164, 165,
166, 167, 168, 170, 172, 174, 178, 180, 184, 185,
186, 187, 188, 190, 192, 193, 194, 196, 197, 200,
201, 203, 205, 206, 208, 209, 210, 224, 232, 246,
258, 259, 260, 261, 263, 264, 265, 266, 279, 300,
307, 308, 315, 319, 320, 323, 325, 328
Hesse, Hermann, 13
hieros gamos, 16, 37, 74, 117, 118, 119, 140, 145,
146, 154, 240, 259, 312, 315, 316, 319, 320, 323
homéostasie, 35, 46, 58, 59, 145, 167, 170, 175, 204,
213, 217, 218, 220, 221, 222, 223, 225, 237, 238,
245, 247, 253, 254, 257, 258, 261, 326
Homère, 38
horreur, 20, 38, 45
Horus, 13
Huit et demi (8 ½, 1963), 93, 272
Huxley, Aldous, 14, 201

I

Iago, 225
idea, 49
idol, 266, 268, 269, 275, 276, 278, 279, 281, 285, 290,
292, 302, 306
illumination, 32, 37, 124, 151, 154, 316
illuminé, 13, 32, 158
imaginaire, 20, 21, 24, 27, 31, 38, 40, 41, 42, 43, 44,
45, 46, 48, 52, 53, 69, 90, 112, 115, 123, 136, 138,
197, 309
Inanna, 209
Inception (2010), 213, 327
inconscient, 11, 13, 15, 20, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35,
41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 50, 52, 53, 54, 55, 56,
58, 93, 108, 110, 111, 114, 116, 117, 118, 124,
126, 127, 134, 135, 136, 138, 139, 140, 145, 148,
153, 168, 172, 173, 174, 175, 176, 178, 182, 185,
186, 188, 189, 190, 192, 198, 200, 202, 203, 204,
205, 206, 208, 214, 220, 222, 235, 236, 239, 241,
244, 246, 258, 260, 261, 262, 263, 265, 266, 271,

272, 274, 275, 278, 279, 281, 282, 287, 288, 292,
307, 315, 316, 326

inconscient collectif, 15, 17, 20, 26, 32, 39, 41, 42, 48,
49, 50, 53, 54, 57, 138, 140, 168, 171, 175, 188,
189, 202, 203, 239, 265, 266, 267, 274, 275, 276,
277, 278, 281, 282, 286, 287, 288, 292, 294, 301,
302, 307, 325

individuation, 17, 35, 36, 46, 57, 103, 107, 110, 121,
139, 141, 144, 145, 151, 154, 168, 172, 173, 175,
178, 180, 181, 182, 185, 192, 206, 208, 209, 214,
217, 220, 232, 236, 272, 327

Inland Empire (2006), 103, 139, 272

Ivanov, Viatcheslav, 40

J

Jason et les Argonautes (*Jason and the Argonauts*,
1963), 18

Je viens avec la pluie (*I Come with the Rain*, 2009), 19,
232

Jésus, 225

Jodorowsky, Alejandro, 327

Jones, Quentin, 107

Judas, 225

Jung, Carl Gustav, 11, 13, 15, 16, 17, 18, 20, 26, 27,
28, 30, 35, 42, 46, 48, 49, 50, 51, 57, 86, 129, 139,
171, 172, 174, 175, 176, 179, 180, 182, 188, 192,
194, 195, 200, 204, 205, 206, 208, 213, 214, 236,
239, 241, 260, 261, 262, 271, 286, 299, 309, 310,
315, 325

junguien, 15, 16, 17, 19, 28, 30, 31, 32, 39, 46, 57, 58,
112, 120, 145, 176, 213, 214, 260, 263, 299

K

kabuki, 61, 63, 64

Kahlo, Frida, 201

Kali, 147, 231

Kaufman, Boris, 70

Kaufman, Denis (dit Dziga Vertov), 21, 22, 60, 70, 71

Kaufman, Mikhaïl, 70

Kawai, Kenji, 316

Khnopff, Fernand, 201

Kiba, 99, 100, 101, 102, 110, 111, 146, 148, 150, 151,
158, 161, 162, 163, 164, 165, 168, 184, 210

Kilar, Wojciech, 104

Kim, Ki-duk, 82, 83

King, Stephen, 138, 197

Kino-pravda, 70

kipple, 88

Kirikou et la sorcière (1998), 206

Knight of Cups (2015), 103, 104, 107, 110, 326

kōan, 54, 56, 78

Kon, Satoshi, 140, 213, 265, 266, 268, 277, 307, 308,
327

Koulechov, Lev, 62, 63
Koyaanisqatsi, (1982), 71, 73
 Kris Kelvin, 91, 137, 167, 168
 Kūkai, 54, 199, 200
 Künkel, Fritz, 300
 Kurth, Julius, 63, 69
 Kyuubi, 88, 102, 154, 184, 185, 186, 188, 190, 192,
 193, 201, 203, 206

L

L'arc (Hwal, 2005), 82
L'Atalante (1934), 70
L'empire contre-attaque (*Star Wars*
Episode V – The Empire Strikes Back, 1980), 172
L'homme à la caméra (*Chelovek s kino-apparatom*,
 1929), 21, 70, 71
L'œuf de l'ange (*Tenshi no tamago*, 1985), 111, 168,
 210, 310, 311
La légende de Beowulf (*Beowulf*, 2007), 18
La Légende de Korra (*The Legend of Korra*, 2012),
 327
La princesse et le guerrier (*Der Krieger und die*
Kaiserin, 2000), 18, 122, 139, 192, 206, 212
 Lancelot, 151
Le château ambulante (*Hauru no ugoku shiro*, 2004),
 122, 184
Le château dans le ciel (*Tenkû no shiro Rapyuta*,
 1986), 102, 122, 135, 139
Le choc des Titans (*Clash of the Titans*, 1981), 18
Le cuirassé Potemkine (*Bronenósets Potiomkin*, 1925),
 65
 Le Guin, Ursula Kroeber, 197
Le miroir (*Zerkalo*, 1975), 45
Le prince d'Égypte (*The Prince of Egypt*, 1998), 214
Le royaume interdit (*The Forbidden Kingdom*, 2008),
 18
Le sacrifice (*Offret*, 1986), 77, 88, 94, 102, 122, 123,
 180, 181, 208, 259
Le ventre de l'architecte (*The Belly of an Architect*,
 1987), 82
Le voyage de Chihiro (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*,
 2001), 19, 87, 88, 107, 112, 114, 120, 135, 138,
 151, 152, 209, 210
Les chevaliers du zodiaque (*Seinto Seiya*, 1986), 210
Les contes de Terremer (*Gedo senki*, 2006), 111, 232
Les immortels (*Immortals*, 2011), 18
L'hôpital et ses fantômes (*Riget*, 1994), 212
Locataires (*Bin-jip*, 2004), 83
 logos, 11
 Lubezki, Emmanuel, 107

M

Magnetic Rose (*Kanojo no omoide*, 1995), 89, 108,
 138, 214, 266
 Magritte, René, 197, 198, 200, 201, *Véase*
 malédiction, 88, 97, 98, 99, 100, 102, 147, 152, 153,
 166, 184, 264
 Malick, Terrence, 22, 45, 77, 103, 105, 107
malinalli, 11, 12
mandala, 50, 222, 260, 262
 Mära, 151
 Mastroianni, Marcello, 272
 May, Rollo, 182
mecha, 310, 311
Melancholia (2011), 88, 108, 212
mélanosis, 236
 Méliès, Georges, 61
 mère universelle, 50, 146, 165
 Merlin, 112
 Milton, John, 38
Mind Game (2004), 215
 Minotaure, 181, 183, 214, 216, 218, 220, 221, 222,
 224, 230, 238, 239, 240, 241, 243, 244, 245, 246,
 247, 250, 252, 253, 254, 256, 257, 258, 260, 261,
 262
 Miyazaki, Hayao, 22, 99, 108, 117, 166, 327
 modèle narratif, 22, 60, 61, 71, 74, 76
 modèle non-narratif, 22, 60, 70, 71, 73, 76
moi, 35, 59, 103, 120, 136, 171, 174, 177, 185, 186,
 187, 206, 272, 281, 316
 monde fantastique, 34, 43, 68, 75, 87, 90, 91, 93, 95,
 97, 103, 108, 109, 111, 112, 114, 115, 116, 117,
 118, 120, 121, 122, 123, 124, 127, 134, 135, 138,
 151, 152, 155, 157, 158, 167, 168, 169, 172, 312
 monde ordinaire, 33, 34, 35, 36, 40, 75, 87, 88, 89,
 91, 108, 124, 134, 154, 155, 157, 158, 167, 168,
 169, 175, 207, 220, 224, 227, 253, 279
monisme de l'ensemble, 21, 63, 64, 65, 66, 67, 68,
 137, 154, 233
mono no aware, 264
monomythe, 15, 17, 19, 20, 22, 26, 27, 34, 36, 37, 38,
 39, 40, 60, 75, 86, 133, 172, 173, 213, 310, 312,
 325
montage dialectique, 21, 62, 68, 72
 Moréas, Jean, 199, 200
 Morimoto, Kōji, 138, 214, 266
 Munch, Edvard, 201
 Murnau, Friedrich Willhem, 61
 Musashi, Miyamoto, 18, 186
 mysticisme, 11, 13, 22, 32, 176, 184, 201, 214, 281,
 309, 316, 319, 326, 327
 mythe, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23,
 26, 27, 28, 29, 30, 31, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42,
 45, 46, 47, 48, 49, 50, 52, 53, 58, 59, 60, 68, 69, 74,
 75, 86, 87, 89, 107, 114, 123, 145, 157, 172, 175,

199, 200, 202, 203, 209, 227, 230, 232, 259, 262,
263, 265, 266, 267, 307, 308, 309, 312, 320, 325,
326, 327, 328
mythologie, 12, 17, 26, 27, 28, 35, 37, 52, 55, 59, 195,
207, 323

N

nahual, 50, 196
Nahui Ollin, 231
Nanahuatzin, 12
Naqoyqatsi (2002), 71
Naruto
 Shippûden (2007), 88, 154, 184, 201, 203
Naruto Uzumaki, 88, 102, 111, 154, 184, 185, 186,
187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 205, 206,
264
*Nausicaä de la vallée du vent (Kaze no tani no
Naushika, 1984)*, 88, 99, 102, 165
Neon Genesis Evangelion (1995), 88, 102, 103, 122,
184
Neumann, Erich, 206
Nicholas van Orton, 89, 103, 111, 141
Nietzsche, Friedrich, 129, 176, 177, 178, 207
Nihei, Tsutomu, 327
Nirvāṇa, 12, 111, 227
Nolan, Christopher, 213, 327
nombril du monde, 99, 152, 158, 162, 163, 164, 165,
167, 223, 224
Nostalghia (1983), 122, 123, 124, 126, 127, 157, 167
numen, 51, 52
numérique, 214, 217, 309, 310, 312, 315, 319, 320,
321
numineux, 51, 54
numinosité, 23, 51, 52, 68, 76, 163, 328

O

Om, 224
ombre, 13, 16, 37, 50, 56, 57, 59, 74, 87, 89, 102, 111,
112, 120, 121, 122, 126, 131, 139, 140, 141, 142,
143, 144, 145, 153, 154, 171, 172, 173, 174, 175,
176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185,
186, 187, 188, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196,
197, 198, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 208,
209, 210, 212, 213, 214, 217, 218, 220, 221, 222,
223, 225, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 244,
245, 246, 247, 250, 252, 253, 254, 256, 257, 258,
260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 270, 271,
272, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282,
284, 285, 286, 288, 289, 290, 291, 292, 294, 295,
296, 299, 300, 301, 302, 306, 307, 308, 315, 316
Ometeotl, 35
Open Your Mind (Mezame no Hakobune, 2005), 310

opposés, 24, 35, 57, 58, 75, 89, 105, 115, 118, 147,
151, 152, 153, 158, 159, 163, 164, 170, 175, 176,
179, 180, 184, 194, 198, 206, 207, 208, 209, 212,
213, 217, 220, 222, 225, 227, 231, 232, 235, 244,
245, 254, 258, 260, 261, 263, 264, 279, 285, 299
Orphée, 205
Oshii, Mamoru, 22, 74, 266, 309, 310, 311, 315, 319,
320, 323, 327
Othello, 225
Ôtomo, Katsuhiko, 138, 266

P

Pandava, 12
Paprika, 135, 140, 154, 203, 206
Paprika (Paprika, 2006), 135, 139, 140, 168, 169,
181, 203, 206, 213, 277, 327
Paradis, 99, 100, 101, 102, 110, 111, 146, 147, 148,
150, 151, 162, 163, 168
Paranoia Agent (Môsô dairinin, 2004), 19, 89, 140,
168, 181, 277, 289
pathologie, 47, 179, 180
Patlabor (Kidô keisatsu patorebâ, 1989), 310
Patlabor 2
 The Movie (Kidô keisatsu patorebâ
 The Movie 2, 1993), 266, 310
Paysage dans le brouillard (Topio stin omichli, 1988),
18, 89
Perfect Blue (Pafekuto buru, 1997), 89, 122, 139, 140,
181, 213, 266, 267, 268, 270, 271, 272, 273, 274,
275, 276, 277, 289, 300, 307, 308, 327
persona, 120, 154, 273
Persona (1966), 291
Petite Guenon, 88, 155, 157, 158, 206
Pierre du Soleil, 230, 232
Pierre et le Loup (Peter and the Wolf, 1946), 68
Pino, 131, 133, 134
Platon, 12, 35, 49, 103, 201
Plérôme, 11
Poe, Edgar Allan, 196, 197
Porco Rosso (Kurenai no buta, 1992), 88, 102
Porter, Edwin S., 61
possession, 51, 182, 296
Poudovkine, Vsevolod, 63
Powaqqatsi (1988), 71
prince, 88, 97, 98, 99, 103, 105, 107, 110, 139, 152,
214, 326
princesse, 18, 33, 50, 87, 89, 100, 101, 122, 139, 146,
165, 260
Princesse Mononoké (Mononoke-hime, 1997), 88, 97,
108, 122, 166, 184, 214
Prokofiev, Sergueï, 66, 67, 68
Prospero, 225
psyché, 11, 13, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 26, 27, 28, 29,
33, 35, 36, 37, 38, 41, 42, 43, 46, 47, 48, 49, 50, 54,

58, 69, 79, 89, 91, 93, 94, 95, 102, 107, 110, 111,
114, 115, 116, 117, 118, 120, 122, 137, 138, 139,
140, 141, 143, 168, 180, 196, 201, 203, 209, 213,
244, 263, 264, 265, 266, 272, 275, 276, 278, 279,
282, 286, 300, 301, 302, 308, 319, 325, 326
psychologie analytique, 15, 26, 32, 34, 37, 46, 48, 55,
86, 139, 173, 179, 197, 225, 260, 311, 325
puer aeternus, 120, 121

Q

quaternité, 50
Quetzalcoatl, 12

R

Râ, 13
Ragnarök, 13
Rama, 12
Rank, Otto, 263
Rāvaṇa, 12
Reggio, Godfrey, 71
Re-L, 132, 133, 134
religion, 11, 13, 17, 18, 20, 22, 26, 39, 42, 49, 200,
201, 214, 231, 243, 309, 326
renaissance, 32, 74, 99, 118, 130, 133, 137, 138, 141,
142, 144, 154, 157, 162, 163, 164, 167, 210, 233,
234, 262, 307, 312, 315, 323
Requiem for a Dream (2001), 327
résurrection, 31, 38, 74, 163, 167
rêve, 11, 17, 20, 21, 23, 27, 28, 29, 30, 31, 35, 37, 41,
42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 57, 58,
83, 102, 104, 131, 135, 139, 145, 148, 164, 169,
173, 175, 180, 181, 195, 196, 198, 204, 209, 212,
214, 223, 224, 227, 263, 265, 266, 267, 269, 274,
279, 295, 296, 298, 299, 326, 327
rhizome, 24
Rimbaud, Arthur, 201
rituel, 17, 22, 27, 29, 30, 33, 35, 37, 39, 47, 58, 59, 68,
123, 127, 149, 150, 200, 202, 230, 231, 256, 327
roi Arthur, 12, 310
Rose-Croix, 13
Roujin Z (Rōjin Z, 1991), 266
Roussel, Raymond, 139
*Rurouni Kenshin (Rurōni Kenshin -Meiji kenkaku
romantan, 1996)*, 184

S

sacrifice, 13, 16, 165, 168, 181, 184, 231, 232, 258,
259, 260, 306, 307
Saint Seiya
The Lost Canvas (Seinto Seiya
The Lost Canvas - Meio Shinwa, 2009), 184
Samaria (2004), 83

Samsāra, 12, 89, 104, 111, 227
Samsara (2011), 71
San, 122, 152, 153, 166
Sanzio, Raffaello (dit. Raphaël), 243
Sasuke Uchiwa, 184, 193
Satan, 182
satori, 18, 54, 201
Schiller, Friedrich, 157
schizophrénie, 179, 181, 267
science-fiction, 24, 27, 38, 45, 69, 74, 75, 77, 87, 91,
215, 265, 266, 309, 311
Selbst, 18, 31, 32, 35, 36, 50, 55, 57, 58, 103, 104,
129, 139, 153, 154, 170, 175, 188, 192, 193, 204,
205, 206, 208, 217, 222, 223, 234, 235, 237, 241,
253, 254, 258, 259, 263, 272, 286, 299
senex, 50, 112, 120, 122, 123, 124, 127
senex iratus, 120
Seven (Se7en, 1995), 139, 141, 205, 327
Shakespeare, William, 38
Sharaku, Tōshūsai, 63
Shelley, Mary, 197
Shigurui (2007), 184
shinigami, 102, 134, 210
shintoïsme, 108
Siegfried, 27
Sita, 12
Solaris (Solyaris, 1972), 91, 95, 108, 123, 127, 137,
138, 139, 168, 169
space opera, 78
Stalker, 68, 75, 87, 88, 90, 91, 93, 128, 154, 156, 157,
158, 168, 169, 210, 265
Stalker (1979), 18, 68, 75, 76, 87, 88, 90, 91, 108, 109,
122, 124, 126, 128, 129, 134, 135, 136, 138, 154,
167, 206, 210, 212
Stevens, Wallace, 53
Stevenson, Robert Louis, 175, 179, 197
stigmaté, 174, 244, 250, 258, 260, 261, 262, 264
śūnyatā, 11
Sur les quais (On the Waterfront, 1954), 70
svastika, 224
symbole archétypique, 49
symbole culturel, 223
symbole fermé, 79, 80, 81
symbole improvisé, 81, 223
symbole ouvert, 55, 76, 77, 79, 308
synchronicité, 107
syzygie, 35, 195

T

Takeuchi, Yoshikazu, 266
Tamoanchan, 12
Tao, 11, 35, 58, 59, 206, 217, 222, 227
taoïsme, 214, 217

Tarkovski, Andreï Arsenievitch, 22, 23, 44, 45, 57, 77, 78, 79, 80, 87, 90, 91, 94, 96, 123, 138, 181, 208, 212

Tarkovski, Arseni, 45, 157

tarot, 107

tathatā, 54

técpatl, 230

teocualo, 13

Terekhova, Margarita, 45

Texhnolyze (Tekunoraizu, 2003), 18, 44, 88, 102

Tezcatlipoca, 12

The Fountain (2006), 88, 122

The Game (1997), 19, 89, 103, 111, 139, 141, 142, 144, 145, 327

The Tree of Life (2011), 18, 45, 74, 75, 105

The Tulse Luper Suitcases, Part 1 The Moab Story (2003), 79

The Tulse Luper Suitcases, Part 2 Vaux to the Sea (2004), 79

The Tulse Luper Suitcases, Part 3 From Sark to the Finish (2004), 79

théologie de la Lumière, 13

Théosophie, 13

Thésée, 203

Time (Shi gan, 2006), 83

Tiptree, Jr., James, 265

tokusatsu, 274, 275, 276

Tolkien, John Ronald Reuel, 9, 13, 38

topus uranus, 12, 103, 107, 200, 227, 253, 261

torii, 108

transcendance, 12, 13, 16, 32, 33, 35, 36, 39, 56, 58, 59, 68, 74, 102, 127, 140, 141, 145, 151, 153, 154, 158, 163, 164, 169, 206, 207, 210, 222, 230, 235, 236, 237, 245, 246, 253, 254, 258, 259, 260, 261, 263, 281, 309, 310, 311, 312, 315, 316, 319, 320, 325

Trimūrti, 231

Troie (Troy, 2004), 18

tyran, 87, 111, 147, 148, 158, 166, 196

Ü

Übermensch, 129, 177, 178, 179, 206

U

ukiyo-e, 63

unio mystica, 261

V

vajra, 13, 124

Valéry, Paul, 44

Vaughan Williams, Ralph, 104

ventre de la baleine, 33, 90, 137, 138

Vidéodrome (Videodrome, 1983), 139

Vigo, Jean, 70

Vincent Law, 88, 102, 130, 131, 132, 133, 134, 184, 210, 265

Virgile, 112, 122

virtuel, 138, 139, 141, 169, 203, 301, 309, 310, 323

Vishnou, 12

Vogler, Christopher, 19

voie de la grâce, 75, 105

voie de la nature, 75, 105, 264

von Chamisso, Adelbert, 197

von Franz, Marie-Louise, 15, 182

von Hochheim, Eckhart (dit Maître Eckhart), 36

von Stuck, Franz, 201

von Trier, Lars, 212

W

Wolf's Rain (2003), 18, 88, 99, 100, 102, 110, 111, 129, 138, 146, 147, 151, 158, 168, 184, 210

Y

yakusha-e, 63

yakuza, 215, 228, 252

yang, 11, 35, 59, 121, 151, 158, 163, 165, 175, 176, 181, 198, 206, 208, 214, 217, 218, 220, 222, 224, 231, 237, 253, 261, 263, 264

Yax Imix Che, 12

Yggdrasil, 12

yin, 11, 35, 59, 121, 151, 158, 163, 165, 175, 176, 181, 198, 206, 208, 214, 217, 218, 220, 222, 224, 231, 237, 253, 261, 263, 264

Ymir, 13

yūgen, 57

Z

zen, 23, 54, 199, 200, 201

Zéro de conduite Jeunes diables au collège (1933), 70

Résumé

Ce travail étudie les rapports que les mythes (considérés du point de vue de la psychologie analytique) entretiennent avec le cinéma et la vidéo, supports devenus, grâce à leurs caractéristiques techniques, discursives et esthétiques propres, des moyens idéaux à l'expression moderne du mythe, lui apportant en même temps de nouvelles possibilités de construction ainsi que des dynamiques nouvelles.

En comparant d'une part, la conception du mythe chez Carl Gustav Jung, Joseph Campbell et autres auteurs, et d'autre part, les techniques et structures cinématographiques, on montre que le mythe continue de se produire de nos jours au sein de notre société tout en se métamorphosant et en se nourrissant des possibilités qu'offre le cinéma. Les outils et techniques cinématographiques, de par leurs caractéristiques, amplifient les traits caractéristiques fondamentaux du mythe, donnant lieu à des dynamiques particulières entre cinéma et mythe. Les médias audiovisuels diffusent un nombre important de productions que l'on appellera ici cinéma-mythe.

Par la comparaison parallèle de la structure cinématographique et les techniques audiovisuelles d'une part, et de la structure du monomythe (Campbell) d'autre part, il est montré que les caractéristiques inhérentes au cinéma et à la vidéo rendent ceux-ci des moyens idéaux à l'élaboration du mythe. Le schéma narratif du mythe, selon Jung et Campbell, s'exprime essentiellement au travers du signe, qui fuit la pure appréhension intellectuelle. Ce sont les rapports entre les signes qui déterminent le discours et le message du mythe.

Abstract

This thesis analyses the relationship between myths (according to analytical psychology), films and video, cinematographic forms who became the ideal medium of modern myth expression due to their technical, aesthetical and discursive characteristics. This relationship allows new dynamics and construction possibilities in cinema and myth.

By comparing Carl Gustav Jung's and Joseph Campbell's conception of myth and cinematographic techniques and structures, it is shown that myth production goes on nowadays, in our society, nourished and metamorphosed through cinema possibilities. Cinematographic techniques and tools, by their characteristics, magnify myth's essential elements, allowing particular dynamics between myth and film. Audiovisual productions feature some examples of what we should call cine-myth.

By comparing cinematographic structures and techniques, and monomyth's structure (Campbell), it is shown that inherent characteristics about cinema and video make them ideal mediums for myth creation. According to Jung and Campbell, the narrative schema of myth is essentially expressed through symbol, who is not merely reduced to intellectual understanding. The relationships between symbols that create the message and meaning of myth.