

**La hantise du nom :**  
**La mémoire et la connaissance de soi dans *Le voyage de Chihiro***

Shiau-Ting HUNG  
*Docteure de littérature générale et comparée  
à l'Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3*

**Résumé :**

*Le voyage de Chihiro* est un film d'animation japonais du réalisateur Hayao Miyazaki, sorti en 2001. La jeune héroïne Chihiro a pénétré dans un monde alternatif, et elle a rencontré Haku, Sans-Visage, ainsi que toute une galerie d'autres personnages. La présentation de ces personnages se constitue autour des métamorphoses fantastiques et des représentations des mythes, des légendes, et des folklores, qui témoignent d'une diversité culturelle. Suite à la métamorphose des parents de l'héroïne en porcs ainsi que d'autres personnages en formes variées, les questions autour de l'identité, de la mémoire, ainsi que la singularité ou la banalité du sujet en tant qu'être humain se posent. Quand la mémoire du passé s'avère le principe primordial de survie – principe qui formule d'une certaine manière l'identité du personnage - quel mystère renferme-t-il donc le souvenir de soi à travers celui de l'autre ? Ces interrogations sur le nom et la métamorphose problématisent le maintien du nom "véritable", voire l'identité des personnages. Elles suscitent de nombreuses réflexions sur les influences qui s'exercent en dehors de leurs origines locales. De telles influences ne correspondent pas toujours à un voyage s'effectuant de l'Occident vers l'Orient. Au lieu d'insister sur les catégories opposées entre les deux, cet article explore le rapport entre la mémoire du passé, le nom et l'identité qui font tous référence à une diversité de sources transculturelles et contribuent à un échange transculturel dans cette œuvre, tout en entamant la réflexion sur l'interprétation allégorique de l'œuvre à partir des mondes des différents contextes culturels et sociaux.

**Mots-clés :** mémoire, identité, métamorphose, récit, narration de l'image, Hayao Miyazaki

**Abstract:**

*Spirited Away* is a 2001 Japanese animated film directed by Hayao Miyazaki. In this film, the young heroine Chihiro entered an alternative world where she met Haku, the "No Face Man", and the other characters. The presentation of these characters is constructed by stories of metamorphosis and representations of myths, legends, and folklores from diverse cultural backgrounds. With the metamorphosis of the parents of Chihiro into pigs, and that of the other characters into various forms, we may reflect on questions about identity, memory, and so as the singularity or banality of what constitutes the *subject* as human being – the principals that formulate the identity of a character – what is the mystery of the memory within oneself by that of another?

Questions about the name and the metamorphosis, these interrogations problematize the maintenance of a veritable "name", and even the identity of a character. They stimulate numerous reflections on the influences coming from another culture. These influences do not always correspond to a voyage from Occidental to Oriental. Instead of insisting on the opposite categories between the two, this article aims to explore the relationship between memories from the past, the name, and the identity referring to the diversity of transcultural sources that contributes to a transcultural exchange in this film, while reflecting on an allegoric interpretation of the work in different cultural and social contexts.

**Keywords:** memory, identity, metamorphosis, narrative, narrative of image, *Hayao Miyazaki*

*Il n'y a pas d'identité sans l'autre.  
Qu'il soit corps, voix, regard, animal – ou machine.  
(Comolli, Vincent et Labarthe 247)*

## Introduction : Se souvenir du nom propre

Sorti au Japon le 27 juillet 2001, *Le voyage de Chihiro* [*Sen to Chihibo no Kamikakushi*] est un film d'animation japonais du réalisateur Hayao Miyazaki, produit par le studio Ghibli. Masashi Ando est l'animateur principal de cette œuvre cinématographique. La musique originale a été composée par le célèbre musicien Joe Hisaishi.<sup>1</sup> Ce film a connu un succès retentissant, et sa réception auprès des professionnels a été très favorable, comme en témoigne une trentaine de prix obtenus. Mais aussi et surtout, le film a séduit des millions de spectateurs dans le monde entier, au point d'en faire une des plus grandes réussites commerciales du cinéma japonais.

Au début du film, la jeune héroïne, Chihiro, traîne avec ses parents dans un parc d'attraction apparemment déserté. Ces derniers vont se transformer en porcs après avoir ingurgité de la nourriture disposée sur les étals d'une échoppe. Entraînée malgré elle dans une aventure rocambolesque, Chihiro découvre un monde étrange. L'héroïne se retrouve ainsi dans un immense édifice qui est en fait un Palais des bains. La fillette rencontre Haku, Kamaji, Ling, Yubaba, Sans-Visage [*kaonashi*], ainsi que toute une galerie de personnages aussi insolites. Haku la trouve en train d'errer près du pont qui mène vers le palais, la supplie de partir tout de suite. Mais quand elle est prise au piège dans cet univers fantastique à la tombée de la nuit, le jeune garçon lui conseille de solliciter à tout prix un contrat de travail dans cet établissement de bains en attendant une occasion favorable lui permettant de sauver ses parents. Dans leur corps animal, ces derniers semblent avoir perdu jusqu'au moindre souvenir de qui ils étaient...

Ce phénomène ne semble pourtant pas si insolite dans ce monde alternatif : transformé en dragon, le personnage de Haku, l'esprit de la rivière Kohaku, a perdu la mémoire de son nom et ne peut donc recouvrer sa forme originelle. Si le souvenir du passé constitue le principe pour maintenir la correspondance entre l'identité du personnage et la mémoire de l'autre – principe qui d'une certaine manière, formule l'identité du personnage – il ne s'avère pas aussi pertinent comme mode de survie dans *Le voyage de Chihiro*. La détermination de vivre incite à la fois à l'évacuation de la mémoire à propos de la vie présente et à un oubli salvateur face à la menace d'être métamorphosé. C'est la raison pour laquelle je suis amenée à m'interroger sur le mystère qui est susceptible de renfermer le souvenir d'un personnage à travers celui de l'autre. La métamorphose des parents de l'héroïne en porcidés pose la question de savoir comment Chihiro s'est montrée capable de reconnaître ses parents transformés. Ce questionnement a été imposé au personnage

---

<sup>1</sup> Cette animation mélange divers ingrédients des œuvres antérieures ; elle reprend des éléments propres aux aventures enfantines ou adolescentes comme dans *Princesse Mononoké* (1997). Je retrouve aussi une fiction se déroulant dans un monde alternatif comme dans *Mon voisin Totoro* ([となりのトトロ, *Tonari no Totoro*]; *The Neighborhood Ghost*, 1988). Par ailleurs, *Le Voyage de Chihiro* se rapproche aussi de la fable de la transformation dans *Porco Rosso* (1992). Voir la fiche du film dans Clements et McCarthy.

principal comme une épreuve à la fin du film. L'identité des parents de l'héroïne ne peut être restituée sous condition que cet examen final soit réussi. Toutes ces interrogations sur l'identité du personnage, liées au maintien du *nom* véritable du personnage, autour du nom et de la métamorphose, elles conduisent à problématiser l'identité même des personnages en tant qu'humains.

Les crises se manifestent comme des indices montrant l'entrée dans le monde alternatif, et la métamorphose des personnages en constitue l'élément perturbateur. Une fois dans le Palais des bains, l'héroïne fait tout son possible pour que Yubaba lui accorde un emploi. Pour ce faire, Chihiro doit passer plusieurs épreuves pour prouver sa capacité d'accepter la réalité de l'univers alternatif dans lequel elle s'est trouvée piégée. L'articulation de la métamorphose et du désœuvrement mémoriel du sujet semble être causée par la souvenance du passé. Dans le cadre de cet article, je propose de réfléchir sur le glissement du personnage du monde réel vers un monde alternatif. Cette transposition instaure un état de suspens déterminé par l'oubli et le souvenir des personnages, ainsi que par le passage d'une forme anthropomorphe à une forme divine et fantomatique.

Je propose d'examiner la connaissance du vrai nom, assurée ainsi par le maintien du nom et de la mémoire en me référant à la conception de Paul Ricœur sur "le maintien de soi". Je m'interroge comment la quête de reconnaissance peut contribuer à la construction d'un rôle par le recours à l'imitation ? Cet article abordera les enjeux de la métamorphose à travers ses sources diversifiées ainsi que ses représentations sur le plan intellectuel et dans la tradition shintoïste. Il me semble important de réfléchir au thème de la métamorphose sur le plan de la narrativité et de la temporalité du récit dans *Le voyage de Chihiro*, dans la mesure où s'il s'agit d'un suspens identitaire par procuration. Je procéderai à l'analyse de la construction de l'identité du personnage, ainsi de ce qui peut sembler aberrant dans un récit où la subjectivité du personnage ne cesse d'être suscitée. La formule par laquelle Chihiro s'assure de son identité relève-t-elle du travail sur soi, ou procède-t-elle d'un travail réciproque de la reconnaissance et de la mémoire de l'autre ?

## Le souci de métamorphose

La métamorphose apparaît comme le thème principal du *Voyage de Chihiro*. Le schéma narratif se fonde sur le mystère d'un suspens qui affecte l'identité du personnage. Ainsi s'ouvre-t-il au spectateur tout un monde alternatif où le pouvoir magique constitue la logique primordiale de la domination et la cause de toutes les métamorphoses des personnages du film. L'histoire s'échafaude selon un schéma narratif qui débute souvent par une rupture à l'égard d'un monde antérieur et par un déplacement vers une nouvelle société, qu'il s'agisse d'un monde possible ou d'un royaume fantastique où se déploient les forces de la magie.<sup>2</sup> Commencé par une métamorphose, ce même récit s'achève par le retour à la forme originelle. Le tunnel qui ouvre l'accès à l'héroïne et ses parents au monde alternatif sert de marqueur transitoire scénique, et la métamorphose constitue une transition du récit même dans *Le voyage de Chihiro*.

---

<sup>2</sup> Michael Lucken parle ainsi d'un schéma littéraire sur lequel repose le récit de ce film "Au niveau littéraire, la fable, la parabole, repose sur le même schéma : une histoire qui prend appui sur l'observation de la société humaine est déplacée dans une autre société, souvent animale, en s'appuyant sur une logique de ressemblance (le lion pour le roi, le serpent pour le mauvais conseiller, etc.). *Le Voyage de Chihiro* est organisé sur ce mode." (Lucken 216)

Les deux scènes initiales du film consistent d'abord en la découverte de l'entrée d'un tunnel, puis en l'enfermement dans un monde alternatif. Lorsqu'elle retourne sur le site où elle a quitté ses parents, Chihiro n'y retrouve que deux cochons. La découverte de la métamorphose des parents de l'héroïne en animal constitue un moment clé du récit. Cet instant procède de l'intrication d'une métamorphose qui intervient à la fois sur les personnages et sur le plan scénographique. Chihiro ne va pas tarder à découvrir que l'eau envahit la prairie où elle a foulé les pieds avec ses parents. Le palais lumineux à l'autre bout du plan d'eau s'apparente à une île flottante. Elle se rend compte aussitôt que son corps est en train de devenir transparent. À ce moment-là, elle rencontre Haku. Ce dernier demande à Chihiro de s'introduire dans le palais et de convaincre coûte que coûte la maîtresse des lieux, Yubaba, de lui confier un travail car c'est l'unique possibilité pour trouver un moyen de sauver ses parents et revenir dans le monde des humains. Lorsqu'elle s'introduit dans le Palais des bains auquel l'accès aux êtres humains se trouve formellement prohibé, l'odeur de Chihiro la trahit. Les membres du Palais signalent l'arrivée d'une humaine et sa présence déclenche alors une véritable panique. Dans cette scène, Yubaba, le personnage qui gouverne Aburaya, l'établissement de bains publics, se présente sous la forme d'un oiseau à tête humaine en train de surveiller les alentours de l'édifice du palais au moment où Chihiro tente de s'y introduire avec l'aide de Haku. La sorcellerie semble constituer le moteur de cet univers, qui est également soumis à des enjeux de pouvoir. La transformation en créature animale représente à la fois une contrainte et une punition pour les désobéissant-e-s.

Le menace de métamorphose signifie pour les personnages leur effacement dans le monde alternatif dissimulé derrière le tunnel. Une telle condition peut avoir comme conséquence l'impossibilité de revenir au monde originel. Si la métamorphose exercée par la sorcellerie apparaît comme une punition, la comparaison avec un autre personnage créé par le studio Ghibli, celui de *Kiki la sorcière* [魔女の宅急便, *Majo no takkyūbin*] (1989),<sup>3</sup> fournit des éclairages utiles à la compréhension des deux œuvres cinématographiques. Dans ce film d'animation, la sorcière possède des pouvoirs magiques qui paraissent plutôt relever de sa volonté personnelle. En cela, le rapport à la magie diffère sensiblement de celui proposé par *Le voyage de Chihiro*. En effet, en tant qu'être humain qui ne possède pas de pouvoir magique, Chihiro tente de s'intégrer dans une société au sein du monde alternatif, composée de créatures *étranges*. Au contraire, le personnage de la petite sorcière Kiki doit passer une épreuve d'intégration parmi *ceux qui ne lui ressemblent pas*, c'est-à-dire les êtres humains. Le point commun partagé entre ces deux héroïnes consiste ainsi en une *volonté d'assimilation*. Dans *Kiki la sorcière*, la distinction du monde ne consiste pas en celui du réel et celui alternatif alors que dans *Le voyage de Chihiro*, il s'agit de la différenciation entre un monde réel et une version alternative. Cette différenciation s'avère significative du détour de Chihiro de la vie privée vers la vie publique. Telle transition est signalée par l'intervention d'un changement du nom de l'héroïne de "Chihiro" à "Sen".

Le titre du film en langue originale est 千と千尋の神隠し (*Sen to Chihiro no kamikakushi*). Il signifie mot à mot : "Sen et Chihiro enlevées par les dieux". Sa signification s'avère caractéristique de l'identité du personnage principal, Chihiro. Michael Lucken analyse les trois graphes des noms de Chihiro et Haku, et souligne le fait que le mystère que dégagent les noms de ces personnages incite les spectateurs à porter leur attention sur

---

<sup>3</sup> Il s'agit du premier film d'animation sorti par l'intermédiaire de la production de Tocumal/Disney. Dani Cavallaro rappelle que des protestations ont été exprimées contre ce film qui encourage les enfants à se détacher de la maison parentale et à poursuivre l'apprentissage des techniques de sorcellerie et que cela était susceptible de déranger les valeurs familiales. Le phénomène s'avère comparable à l'hostilité manifestée contre les aventures de Harry Potter dans les romans de J. K. Rowling. (Cavallaro 81).

des questions onomastiques. Les deux noms du même personnage “Sen et Chihiro” (千と千尋) sont effectivement présents dans le titre. La ressemblance de ces deux noms, pourtant différents, suscite un effet de suspens vis-à-vis de l’identité même du personnage.<sup>4</sup> En japonais, “Kamikakushi” [神隠し] signifie “enlevé par les dieux”. En effet, les enfants représentent souvent l’objet qui est “enlevé par les dieux”<sup>5</sup> ou par des esprits fantastiques. Ce terme comporte, pour ainsi dire, une signification de privation de la présence du sujet et de sa visibilité dans le monde. Le titre même du film problématise la question identitaire de l’héroïne sur la base d’hypothèses instinctives. Les enjeux relatifs à la métamorphose des personnages se trouvent implicitement reliés au suspens du lien entre les personnages et à la rupture des chronotopes.

Lorsque Chihiro découvre que ses parents se sont transformés en cochons à la tombée de la nuit, les invisibles de la journée, les fantômes semi-transparents commencent à surgir partout dans le quartier des restaurants. Au même instant, Chihiro constate qu’elle devient elle-même transparente. Haku lui donne à avaler de la nourriture du monde des esprits sous forme d’une boulette colorée afin d’empêcher qu’elle ne disparaisse entièrement. La métamorphose se trouve ici associée à l’invisibilité. Le fait de s’introduire dans cet univers alternatif ne se révèle pas sans péril, car il existe un risque de disparition dans le cas où le corps extérieur à ce monde n’absorberait pas une part de celui-ci. Chihiro est entrée dans un monde alternatif sous une forme humaine et s’est de ce fait exposée à une menace d’aliénation. En tant qu’humaine, l’héroïne n’a d’autre choix que de se travestir pour s’introduire dans le Palais des bains rempli par les êtres de divinités et des *yōkai*.<sup>6</sup>

Pour Miyazaki, il n’existe qu’une différence insignifiante entre les espèces divines et les esprits fantomatiques.<sup>7</sup> Dans le monde alternatif, cette différence transparait dans la mise en scène de la métamorphose, des dieux et des esprits sous une forme visible. La crise qu’envisage l’héroïne dans le monde alternatif ne concerne pas, en tant que telle, la transformation en animal, mais plus exactement la visibilité en tant qu’humain et la menace de devenir invisible. Les origines grecques de la métamorphose incitent à réfléchir sur ce thème dans ses diverses représentations contextuelles. Selon Françoise Frontisi-Ducroux, le motif de métamorphose se résume à son rôle narratif qui “permet d’explorer les frontières entre humanité et bestialité”, et cela montre aussi ce qui se situe à “mi-chemin entre les dieux et les hommes” (Frontisi-Ducroux 17–18). *Le voyage de Chihiro*, la figuration des êtres fantastiques et des divinités, des animaux et des hommes apparaît comme le mécanisme narratif du franchissement par le biais de la métamorphose.

---

<sup>4</sup> 千 (en lecture japonaise *chi* ; en lecture sino-japonaise *sen*) - 尋 (*hiro* ou *tazuneru* en lecture japonaise et *jin* en lecture sino-japonaise) : “Il existe certes un prénom homophone, mais il est généralement noté avec d’autres caractères et, dans la langue contemporaine, il est plutôt masculin. En voyant attribuer ce nom rare à consonance érudite et chinoise de Sen, la jeune héroïne prend par conséquent une individualité abstraite et sexuellement indistincte.” (Lucken 209).

<sup>5</sup> “Kamikakushi” [神隠し] signifie littéralement : “caché par Kami”. Il s’agit d’une expression japonaise servant à désigner la disparition mystérieuse ou le décès d’une personne suite à la colère d’une divinité.

<sup>6</sup> Les *yōkai* [妖怪] apparaissent sous des formes variées dans ce film. Les représentations des *yōkai* contribuent à mieux comprendre le rapport contextuel aux normes et les métamorphoses selon les perspectives bouddhiste et shintoïste. Voir les études de Enryō (32–33) : 「夫不思議者，未知者，未必妖怪之。然則妖怪者，異常或變態之義歟？曰：通俗所謂妖怪，較近此意。凡世人於平生耳目所不慣接者，多為之妖怪」 [“Ainsi tout ce qui est *Fushigi* [*kenkyūkai*] ou inconnu, n’est pas forcément *yōkai*. Néanmoins, ce qui relève des *yōkai*, correspond-il à proprement parler à ce qui est anormal ou métamorphosé ? Ceci renvoie au sens banal de ce que constituent les *yōkai*. Tout ce qui n’est pas reconnu au sens habituel dans l’esprit du monde en général, renvoie aux *yōkai*.”]

<sup>7</sup> 「因為魔物 and 神明只有一線之隔」 (Miyazaki, 折返點 [*Orikaeshiten*] 262).

La transgression des frontières a pour corollaire l'exploration du monde alternatif par l'héroïne, cette exploration étant conjuguée à la séparation des espaces et la mise en suspens de la temporalité du récit. La métamorphose se traduit par rapport à la perspective des personnages, mais aussi selon celle du paysage scénique. En outre, le passage du passé au présent renforce d'autant plus la pertinence de la mémoire du personnage dans *Le Voyage de Chibiro*. Le lieu du Palais des bains s'avère symbolique du franchissement des limites, il peut être associé au thème récurrent et constitutif de la métamorphose. Pour Miyazaki, conférer une forme aux fantômes (*yōkai*) atteste que l'on n'en éprouve pas tant de peur. (Miyazaki, 折返點 [*Orikaeshiten*] 122). C'est pourquoi je peux m'interroger sur ce qui composent les frontières du récit de cette animation ? Comment se positionner, en tant que spectateurs, dans le monde alternatif ?

Pour répondre à ces interrogations, il me faut repérer les troubles de la métamorphose dans le développement du récit, et aussi réfléchir sur la construction du personnage, ce qui pose du même coup la question de la narrativité et de la temporalité.



**Figure 1**

(Miyazaki Hayao, *Le Voyage de Chibiro*, Studio Ghibli 2001)

## Métaphore crépusculaire : d'un paysage du passé au monde actuel

Dans *Le voyage de Chibiro*, le lieu du monde alternatif se construit à la tombée de la nuit. Sur le plan du récit, le moment s'avère porteur. Une ambiance beaucoup plus animée se substitue à la désolation du lieu pendant la journée, et des fantômes semi-transparents surgissent de partout. Un terme japonais désigne le moment de la tombée de la nuit, "ômagatoki" [おうまがとき; 逢魔時]. Il comporte également un sens suggérant une occasion de rencontrer des esprits, fantômes et des êtres étranges transformés en *yōkai*. Il renvoie également à la matérialisation de ces derniers en figures visibles. Dans une nouvelle célèbre d'Izumi Kyōka [泉鏡花], "Uminoshishisya" [海の使者],<sup>8</sup> la rencontre avec la créature mystérieuse se produit au déclin du jour (*ômagatoki*). La description de la fuite du narrateur se construit autour d'un pont, l'environnement est envahi par l'eau. (Kyōka 39–

---

<sup>8</sup> Le terme "ômagatoki" [おうまがとき] apparaît au moment où la protagoniste franchit précipitamment le pont pour se rendre au lieu du retour. (Kyōka 44)

45) La scène de l'arrivée de Chihiro dans le monde alternatif présente donc certaines ressemblances avec le site mythique décrit par cette nouvelle, respectant la tradition des contes et légendes mythologiques où les fantômes surgissent au moment de la transition entre la luminosité et l'obscurité. Au crépuscule, lorsque Chihiro arrive dans le Palais des bains, le lieu se trouve également entouré d'une étendue maritime. L'eau constitue un matériel doté de pouvoirs magiques, séparant la terre et le Palais des bains.

Dani Cavallaro a procédé à l'analyse des effets artistiques et notamment à propos de la scène du parc à thèmes et du quartier des restaurants à la tombée de la nuit dans ce film. L'équipe qui a réalisé *Le voyage de Chihiro* a largement fait usage des effets digitaux, même si la construction de l'arrière-plan exige que la création artistique soit animée par des moyens plus traditionnels afin de préserver l'équilibre visuel de l'ensemble de l'œuvre.<sup>9</sup> Par ailleurs, Dani Cavallaro fait observer que les effets dramatiques de synchronisation de la mise en scène du crépuscule sont des archétypes dans les films d'horreur pour souligner le destin du personnage.<sup>10</sup> Dans un ouvrage faisant des références à l'étude du *monstre* tel qu'il était perçu durant la période Meiji, Gerald Figal s'est intéressé au crépuscule en tant que représentation de l'opposition du noir et du blanc, qui traduit, de manière métaphorique, celle de l'ordre et du désordre : “[l]es ‘monstres’ qui se sont appropriés au crépuscule se sont obscurcis et sont placés dans le passé” (Figal 219). Les esprits apparaissent au moment de l’“ômagatoki”. La transition du premier degré dans ce film fait plonger les spectateurs dans un monde alternatif. La mise en présence visuelle, scénographique, des êtres fantastiques et des divinités contribuent paradoxalement à la démystification du monde alternatif. La mise en visibilité des *yôkai* et divinités se réfère à la tradition du shintô.<sup>11</sup> Elle apparaît comme l'indice constitutif de l'évocation du passé et de l'oubli. Une telle transition consiste en un changement scénographique, elle s'est construite par l'altération narrative des éléments spatiaux et temporels. Les modalités de la mise en scène sur les plans iconographique et narratif contribuent à mieux saisir les éléments de la composition scénique.<sup>12</sup> La représentation de la mégalopole que représente le Palais entretient certaines affinités avec le Japon des années 1990. L'état délabré de l'édifice à l'architecture de style “néo-sino-japonais”, dit “à couronne impériale” et le parc à thèmes déserté paraissent comme les conséquences d'une crise économique qui aurait frappé ce territoire. La mise en fiction des éléments contextuels évoque ces éléments de la composition scénique et des références au passé, elle instaure une forme de nostalgie par rapport à une époque antérieure, à savoir la période de la bulle économique qu'a connue le Japon des années

---

<sup>9</sup> Les analyses sur les techniques d'animation du film sont consignées dans l'ouvrage de collection d'illustrations originales du film, *The Art of Spirited Away*, publié en 2002.

<sup>10</sup> “The movie's evocation of dusk in all its spooky charm is unique in cinema in general and not merely in animation. The arrival of the brightly lit, spirit-laden boat confirms the twilight hour's atmospheric ambiguity by introducing into the film equal doses of lustrous radiance and inscrutable gloom. Brilliant colors and warm glows cannot unproblematically assuage the sense of impending doom implicit in the scene.” (Cavallaro 144).

<sup>11</sup> Le discours de Miyazaki est paru et analysé dans le chapitre de l'œuvre. L'article de Michael Lucken souligne l'effet de figuration des *yôkai* dans ce film. L'auteur distingue les *yôkai* et leurs représentations dans la tradition shintô ainsi que dans l'animation. “Pour Miyazaki, qui revendique l'héritage shintoïste, les divinités vernaculaires se trouvent en effet à l'origine dépourvues de forme. Les *yôkai* ne sont qu'une tentative maladroite pour leur conférer une visibilité.” (Miyazaki, 折返點 [Orikaeshiten] 209)

<sup>12</sup> “[S]i la manière de mettre en scène le Palais des bains évoque une mégalopole, Miyazaki n'a pas choisi de la montrer sous un angle futuriste, à la différence de Tezuka. La référence est d'avantage celle du XIX<sup>e</sup> siècle ou du début XX<sup>e</sup> siècle.” (Lucken 214)

1986–1990.<sup>13</sup> C’est ainsi que se manifestent les changements de paysages contrariés entre le passé et le présent.

Dans *Le voyage de Chihiro*, la transition au second degré où se déploie le monde alternatif oblige à poursuivre ce lien conducteur en singularisant le personnage Haku (ハク, *Haku*). Auparavant, celui-ci était le dieu d’une rivière dans la région où habitait Chihiro durant sa prime jeunesse (饒速水琥珀主; ニギハヤミコハクヌシ, *Nigibayami Kobaku Nushi*). La sorcière Yubaba l’avait recruté comme apprenti sorcier, mais dans le même temps, lui a dérobé son nom. La jeune fille se souvient de la rivière *Kobaku* près du lieu où elle a passé son enfance. Par la suite, cette rivière a été comblée afin de satisfaire une opération immobilière. Les spectateurs et les spectatrices peuvent ainsi saisir l’implication de ce cours d’eau qui n’existe plus, mais qui donne son nom au personnage. Cette évocation procède d’un récit à clé permettant la transition figurative dans le film. Ce processus s’édifie par le biais de la mémoire d’un fragment du passé et du paysage métamorphosé, géographie représentée symboliquement par le personnage de la divinité. La mémoire des sujets par rapport à eux-mêmes constitue un fil conducteur entre la cause de la métamorphose des parents de Chihiro sous une forme animale et celle de la métamorphose de Haku en dragon.

Si l’on considère *Le Voyage de Chihiro* comme une histoire fantastique relatant une *quête* où le personnage traverse des contrées sauvages et des villages magiques, ces paysages remplissent des fonctions spécifiques pour la construction du personnage. Il en ressort une présentation de la catégorisation des “histoires fantastiques de quêtes” [Quest fantasies]. “Le voyage de la quête se poursuit à travers un paysage massif et sauvage des forêts, des rivières, des montagnes, des vals, des petits villages et des villes occasionnelles”, comme le dit *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*.<sup>14</sup> Cependant, une telle démarche nécessite de revenir à la pensée shintoïste<sup>15</sup> pour saisir toute la pertinence du paysage dans le récit du film.<sup>16</sup> Dans la dernière partie du film, Chihiro se voit plus jeune encore, flottant dans

---

<sup>13</sup> Je fais référence à l’article d’Osamu pour comprendre le changement du contexte économique du Japon pendant et après la guerre. Cela a notamment joué le rôle essentiel dans les réformes économiques pour lutter contre la bulle économique survenue au Japon après la guerre.

<sup>14</sup> “The quest journey continues across a massive, wild landscape of forests, rivers, mountains, valleys, small villages and occasional cities. As in the American Western, the landscape functions as a character, here endowed with animate traits as the fantasy world itself seeks to heal the rift that threatens its destructions” (Senior 190).

<sup>15</sup> Aike P. Rots montre que dans le monde qui se réfère au shintô chez Miyazaki, certaines critiques ont eu des effets simplistes et parfois romantiques. Ces critiques ont eu tendance à employer le terme “religieux” sans en fournir une définition précise. (Rots 82–83) Rots explique que ce genre d’interprétations par rapport aux œuvres de Miyazaki a beaucoup influencé la réception du shintô en Occident. Il s’agit d’une construction fictionnelle du monde alternatif dont les territoires et les caractéristiques peuvent se révéler moins précis dans *Le Voyage de Chihiro* que dans les autres œuvres de Miyazaki, comme par exemple *Princesse Mononoké* [*Mononoke Hime*, 1997] et *Mon voisin Totoro* [*Tonari no Totoro*, 1988]. Dans le *Voyage de Chihiro*, la mise en contexte du rite manifeste également certains éléments qui peuvent être associés à la tradition du shintô. L’analyse des nuances de la foi religieuse et de leur fonctionnalité se révélerait donc très prolifique. Je me réfère au concept de “mise en jeu des croyances”, élaboré dans *Fait et Fiction* (Lavocat 119–230).

<sup>16</sup> Ce thème correspond au terme japonais : *fushigi* [不思議] (the mysterious, the supernatural, the fantastic) dans la littérature japonaise ainsi que la parution d’un tel motif littéraire dans les premières œuvres de Kuino Yanagita [柳田國男] et celles d’Izumi Kyôka [鏡泉花]. Voir aussi Figal. Michael Lucken souligne le lien du nom de Chihiro avec les écrits d’Izumi Kyôka, “Les personnages du *Voyage de Chihiro* empruntent à plusieurs traditions folkloriques, littéraires et iconographiques. Le bain des dieux par exemple s’inspire d’une fête shintô, dite Shimotsuki-matsuri, commune dans certaines régions montagneuses du centre du Japon, qui consiste à convier les divinités à un bain. Le nom de Chihiro, qui peut être porté par les deux sexes, évoque Chisato, le jeune héros d’une nouvelle d’Izumi Kyôka, *Le Dragon des abysses* (*Ryûtdandan*, 1896), qui a constitué l’une des références de Miyazaki.” (Lucken 205)



un monde aquatique, et au cœur de cet espace fantasmagique, elle se souvient de la présence de Haku. La résurgence de ce souvenir accomplit une fusion entre le monde réel vécu par le personnage et le monde “actuel” qui relève de la magie. Le passage du tunnel séparant le monde réel et le monde alternatif en témoigne. La transition survenue au moment du crépuscule, l'apparition du Palais des bains et du village entourés par le feu et la lumière n'en sont pas moins révélatrices. Il faut attendre que le film s'achève pour revenir dans le monde réel et douter de la vraisemblance du temps véritablement *passé* dans ce monde alternatif. L'histoire de la rivière Kohaku remblayée et pour ainsi dire effacée, se trouve figurée dans le personnage Haku.<sup>17</sup> La mise en relation entre l'historicité du lieu et l'identité du personnage se manifeste dans la scène où la mémoire de Chihiro revient au sujet de Kohaku. La transition de la mémoire par rapport à un paysage du passé à la figuration du personnage s'accomplit par le récit de la métamorphose. Au-delà de cette représentation transitoire, les enjeux de la métamorphose encadrent et déploient la transposition de la mémoire au réel, mystifiée.



**Figure 2**  
(Miyazaki Hayao, *Le Voyage de Chihiro*,  
Studio Ghibli 2001)

## Le recours à l'imitation

Le paysage est représenté par un avatar du paysage disparu dans le monde réel et transformé en un personnage appartenant au monde alternatif. Le personnage de Haku incarne tout à fait ce processus, ce qui lui confère le rôle de révélateur pour la mémoire de Chihiro, en lui permettant pour ainsi dire de faire resurgir un souvenir d'enfance. Il me semble important d'examiner l'imbrication du paysage dans la mémoire et de mesurer la

---

<sup>17</sup> L'exposition au British Museum à Londres, *Living with Gods* (ouverte au public du 2 novembre 2017 au 8 avril 2018), permet d'entrevoir les articulations de plusieurs symboles, objets et rites des croyances dans des cultures différentes. Articulée en permanence autour des thèmes de la vie et la mort, la mise en ordre des objets et le rapport entre différentes civilisations socio-culturelles ne peut que frapper les spectateurs. Le début de l'exposition présente les dragons dans différentes “traditions japonaises” : “Dragons are among the spirits of nature honored in Japanese Shinto traditions. They control water, fire and earth. Their energy rules the sea tides and the fertility of land, bringing well-being and prosperity. In anger, dragons cause earthquakes or tsunamis. Buddhist temples, particularly those near water, are often named after dragons.” (Texte de présentation original en anglais venant de l'exposition au British Museum, *Living with Gods*).

pertinence identificatoire du personnage pour la mémoire de leur nom et ce processus, s'effectuant souvent par l'intermédiaire d'une tierce personne. Dans le récit du film, la transition des paysages correspond au regroupement des oppositions de *genres* et de temporalité, de sorte que le présent et le passé, la visibilité et la transparence deviennent échangeables.

Lorsqu'elle sollicite un travail, Chihiro doit passer deux épreuves : la première se déroule dans la salle de contrôle de l'eau chaude, sous la surveillance du personnage *Kamaji*. L'autre survient dans la chambre au luxe baroque de Yubaba. Cette dernière concède à la requête de Chihiro. Toutefois, en échange, elle lui retire trois caractères de son nom, n'en laissant qu'un seul, *sen* [千]. Malgré tout, la fillette semble plutôt bien s'adapter. Elle ne paraît guère souffrir d'avoir à se vêtir d'un uniforme comme les autres. En outre, elle est engagée dans le nettoyage des bains et le client le plus difficile lui est confié. Cependant, sa docilité connaît des limites, car elle refuse de suivre les autres lorsque le personnage Sans-Visage lui offre, comme à tout le monde, de l'or en quantité phénoménale. La restitution de la forme humaine de ses parents constitue son objectif obsessionnel.<sup>18</sup> Son comportement contraste singulièrement avec la poursuite acharnée des autres personnages du Palais des bains. De ce fait, je peux distinguer deux modalités de l'imitation en question ici. La première est celle entre les personnages, tandis que la deuxième renvoie au dispositif fictionnel du monde dans le schéma narratif.

Le récit du *Voyage de Chihiro* semble faire écho au genre littéraire du *Bildungsroman* : le roman d'apprentissage.<sup>19</sup> Néanmoins, l'histoire de la maturation de l'héroïne ne s'inscrit pas selon un ordre strictement chronologique. Le réalisateur a exprimé ses réserves à l'égard du récit d'apprentissage, qui renvoie souvent au mythe de la maturation dominant dans le cinéma occidental. Il refuse de considérer la maturation de manière exclusive comme une évolution linéaire et progressive de l'existence (Miyazaki, 折返點 [*Orikaeshiten*] 264). Par ailleurs, le réalisateur rappelle certaines limites interprétatives dans la mesure où ce film est destiné plutôt à de jeunes spectateurs et spectatrices, d'une dizaine d'années selon lui. Nous pouvons dire que la maturation de l'héroïne s'accomplit en raison de la crise initiale, ainsi que la séparation avec ses parents sans qu'il n'y ait eu une rupture totale des liens avec eux. Au contraire, cela constitue la hantise de l'héroïne pour assurer son existence dans le monde alternatif. Il s'agit d'un développement progressif de la force intérieure qui anime l'héroïne plutôt que de la maîtrise des techniques de survie dans une nouvelle société.

Dans *Le Voyage de Chihiro*, la formation du sujet dans une première étape réside dans la capacité d'agir comme les autres. Le recours à l'imitation intervient souvent aux moments clés du récit, c'est-à-dire lorsque les personnages se trouvent confrontés à des épreuves sans disposer d'instruction précise. La pertinence de l'imitation débute au moment de l'apprentissage du personnage au sein d'un monde rempli de créatures étranges. Après avoir passé avec succès les deux premières épreuves, l'identification de l'héroïne au monde alternatif se trouve soumise à l'imitation. Si le récit se compose autour de la vulnérabilité de la résistance du personnage en tant qu'être appartenant au monde réel, comme ce qui se produit souvent dans les fables pour adultes, *Le voyage de Chihiro* met en scène une héroïne qui use avant tout de sa force mentale. La fillette n'hésite

---

<sup>18</sup> Je fais référence au commentaire de Michael Lucken, pour qui, l'insistance de Chihiro à sauver ses parents, relève de l'"obsession". Remarquons qu'il s'agit d'un thème récurrent dans la littérature.

<sup>19</sup> Les catégorisations du genre se déclinent sous trois aspects, selon Dani Cavallaro, "*Spirited Away* eludes monolithic interpretation, posing itself at once as a coming-of-age quest, a reflection on alter egos, an adult fable and, no less crucially, an adventurous experiment with both traditional and burgeoning animation techniques." (Cavallaro 146)

effectivement pas à imiter les autres dans leur apparence ou leurs actions (elle ne semble éprouver aucune gêne à se vêtir d'une tenue de servante et fait de son mieux pour laver le sol comme ses aînés). Cependant, elle ne suit pas pour autant leurs désirs, et comme l'observe Michael Lucken, "elle refuse enfin d'être réduite au statut d'objet du désir des autres tout en restant compréhensive et compatissante, comme le montre sa relation avec ces derniers. Chihiro est animée par une force du cœur qui est la source de sa morale" (Lucken 218).

Le développement d'une telle force du cœur chez l'héroïne transparait à travers l'enchaînement des événements du récit, qui s'accorde selon deux tropes : l'oubli du nom propre du personnage constitue la condition *sine qua non* du contrat entre Yubaba et Chihiro, tandis que la mémoire du personnage rend possible la sortie de la fiction. Dans un premier temps, ce processus est imposé par des règles fixées par un régime de type monarchique, qui fonctionne sur la base de l'association entre un souverain et son ministre, à l'instar de la relation liant Yubaba et Haku ou d'autres membres du Palais. Le regroupement de deux unités suscite ainsi des binômes au sein d'un paysage transitif en pleine métamorphose. Ce n'est que sur la base de la possibilité des liens tissés par ces deux tropes que le pouvoir d'agir de l'héroïne peut transiter du contexte réel à la réalité virtuelle.

Ces liens me paraissent véritables comme s'il s'agissait d'une "suspension volontaire d'incertitude".<sup>20</sup> Suzanne Keen estime que la fiction irréaliste du monde alternatif facilite une telle suspension de l'incertitude (Keen).<sup>21</sup> La réponse empathique dans l'esprit du spectateur et de la spectatrice se trouve ainsi "favorisée par la distance avec le réel"<sup>22</sup> et éventuellement, comme l'explique Françoise Lavocat, elle suscite "le suspense du rapport à nous-même" (Lavocat 362–363). Ainsi, Stéphane Le Roux observe que : "Si *Le voyage de Chihiro* propose une aventure dotée d'un tel pouvoir de fascination, c'est parce que la réalité de son monde, même totalement inimaginable, reste palpable, garde une épaisseur permettant à l'adhésion du spectateur" (Le Roux 134). Les études de Donald Richie sur l'histoire de l'animation japonaise et ses remarques sur la notion du réel envisagée par Miyazaki (Richie, "Freedom" 251), soulignent l'importance de cette épaisseur distanciée avec le réel. Créée par la réalité virtuelle de l'animation, celle-ci procure un sentiment de sécurité chez les spectateurs.<sup>23</sup>

La distance avec le réel met en œuvre le suspens, tout en se référant à la suspension de la mémoire du personnage. Il est encadré au sein de la réalité du monde fictionnel par la métaphorisation de la transition produite au sein de la temporalité du crépuscule. Les enjeux autour des rapports humains et des liens entre les personnages constituent des thèmes récurrents et omniprésents dans les œuvres de Miyazaki. Ils se révèlent significatifs

---

<sup>20</sup> À noter que pour David Lodge, la suspension volontaire de l'incertitude se construit sur l'illusion de la réalité (Lodge 87–88). Suzanne Keen s'oppose à ce dernier point de vue dans le même chapitre cité. Je fais référence à la conceptualisation de la fiction et sa visée de la représentation du passé chez Paul Ricœur (*Temps* 271).

<sup>21</sup> "My research suggests that readers' perception of a text's fictionality plays a role in subsequent empathetic response, by releasing readers from the obligations of self-protection through skepticism and suspicion. Thus they may respond with greater empathy to an unreal situation and characters because of the protective fictionality, but still internalize the experience of empathy with possible later real-world responsiveness to others' needs. While a full-fledged political movement, an appropriately inspiring social context, or an emergent structure of feeling promoting change may be necessary for efficacious action to arise out of internalized experiences of narrative empathy, readers may respond in those circumstances as a result of earlier reading." (Keen 220).

<sup>22</sup> La conception de Suzanne Keen (220) analysée par Françoise Lavocat (362).

<sup>23</sup> "one of the virtual reality is that, even if it concerns gunmen and monsters, it is not dangerous" (Richie, "Freedom" 252)

en ce qui concerne aussi des implications éthiques du récit, à l’instar du signe qui singularise la subjectivité de l’héroïne.

Une des scènes les plus remarquables du film me semble être celle du voyage vers la forêt où se situe la maison de Zeniba, la sœur jumelle de Yubaba. L’héroïne s’y aventure avec un bébé, prénommé Bô, d’une taille extraordinaire métamorphosé en un petit rat, Sans-Visage qui a retrouvé sa forme originelle, à savoir une silhouette mince, fragile, et semi-transparente. Les personnages s’assoient en silence les uns à côté des autres dans un train fantomatique. Le paysage se déroule à travers les fenêtres derrière les passagers. Cette scène suscite une impression d’harmonie et de sérénité. Un moment imperceptible de suspension se glisse ainsi par le biais de la mise en scène. Il en ressort un sentiment d’apaisement des conflits qui ont pu éclater entre les personnages et l’éclatement identitaire de ces derniers résultant de leurs métamorphoses connaît un moment de répit.



**Figure 3**  
(Miyazaki Hayao, *Le Voyage de Chihiro*,  
Studio Ghibli 2001)

## **Conclusion : Au-delà de l’aventure**

Dans *Le voyage de Chihiro*, la mémoire du personnage semble représenter l’unique indice échappant au pouvoir de la redoutable sorcière Yubaba, capable de transformer un sujet ou un objet en un autre. Si l’oubli du patronyme peut ôter le souvenir de l’origine du personnage, ce dernier n’est pas pour autant privé complètement de sa capacité de répondre à ce qui lui rappelle son passé. Après avoir signé un contrat avec Yubaba, Chihiro perd graduellement le souvenir de son nom. Dans une scène où Haku l’accompagne pour voir ses parents transformés, il lui confie un papier où son véritable nom, Chihiro, est consigné et il lui ordonne de ne jamais le perdre. Si Haku a été dépossédé de la mémoire de son nom et de ses origines, le souvenir de la première rencontre avec l’héroïne lui a permis de retrouver son identité originelle. Ce n’est que par le détour de l’oubli que la mémoire puise toute sa signification par rapport à l’identité du personnage. Lorsque l’héroïne pénètre dans le monde alternatif, Haku se montre insistant auprès de Chihiro afin de ne jamais oublier son nom : “Tu dois bien le protéger, il est précieux”. L’oubli de l’identité ne se distingue donc guère du fait de “protéger” (prendre soin de) ce qu’on lui assigne en tant que nom et identité.

Lévi-Strauss envisage l'oubli comme un défaut de communication avec soi-même, "car oublier, c'est manquer de dire à soi-même ce qu'on aurait dû pouvoir se dire" (Lévi-Strauss 230). Tantôt la privation du nom se trouve liée à l'effacement de la mémoire de soi et sur soi, tantôt elle surgit de la vacuité du rapport singulier et propre à soi-même. La transposition de l'héroïne à l'égard de l'espace de domination à l'extérieur, de l'imitation au secours de l'empathie soulève la pertinence d'une puissance de l'héroïne à vouloir tisser le lien avec les autres personnages et le monde où elle se situe. L'agencement des espaces et le déplacement de l'héroïne produisent l'effet symbolique d'"un dégagement de l'ordre et d'un retour à soi." (Lucken 225). Dans *Le voyage de Chihiro*, tout au long du récit, l'oubli et la mémoire s'intriquent avec la visibilité et l'opacité de la représentation du dispositif spatial et des figures fantastiques.

L'héroïne a été témoin d'abord de la métamorphose de ses parents en cochons. Une fois entrée dans le Palais des bains, elle découvre un changement radical dans le comportement du premier ami qu'elle s'est fait dans ce monde alternatif : celui-ci prétend ne pas la connaître. Confuse, la fillette interroge sa collègue Ling s'il n'y aurait pas deux *Haku* différents dans le Palais des bains. Les conflits touchant les accordances mettent ainsi à l'épreuve l'intégration de Chihiro dans le monde des esprits. La question est donc posée de savoir jusqu'à quel point un contrat peut contribuer au dégagement de l'ordre lexical du nom avec une mise en suspens du rapport à soi-même : comment rendre possible l'appartenance du nom à un sujet dans un récit identitaire où il s'agit d'invoquer le nom propre et de répondre à l'appel des autres ?

Sur le plan ontologique, la mise en intrigue du nom trouve sa correspondance dans le régime éthique du récit filmique. Ainsi, la dialectique du concept ricœurien sur l'identité du même et du soi fournit de précieux éclairages explicatifs.<sup>24</sup> La rétention des souvenirs et des ressouvenirs peut s'articuler avec la phénoménologie husserlienne (Ricœur). Dans ces conditions, le recours à l'imitation consiste moins en l'identification qu'elle ne l'est pour l'identification.

Dans *Le voyage de Chihiro*, le nom renvoie premièrement à un matériel échangeable, comme si les propriétaires pouvaient en être dépossédés. Il est toujours dépendant de la reconnaissance de l'autre pour en autoriser l'identification. Le nom apparaît aussi comme une des clés pour établir le lien entre le sujet et l'autre, il constitue un appui pour le souvenir de quelqu'un dans une œuvre qui fournit des indices sur la subjectivité de l'auteur. L'enjeu de la première signification apparaît à partir de la scène du contrat signé entre l'héroïne et Yubaba. Il en va de même pour tout ce qui se rapporte par la suite au Palais des bains. L'enjeu de la deuxième signification transparait souvent à l'extérieur du Palais, c'est-à-dire au moment où le paysage s'ouvre aux personnages. Le même constat peut être formulé quant à la scène du départ de la maison de Zeniba. La boucle filée et tressée par Zeniba et les autres est confiée à Chihiro comme un souvenir et un porte-bonheur,<sup>25</sup> cet objet est le symbole du lien entre ces personnages ainsi que de l'épreuve du temps vécu réellement dans le monde alternatif. Ce souvenir d'une boucle tissée représente le témoignage de la réalité d'un passé évanescent, qui semble s'être évaporé comme dans un rêve.

Miyazaki semble avoir accordé un soin particulier à faire de cet objet marqueur de la réalité du monde fantastique. Le réalisateur reconnaît la situation finale du film comme

---

<sup>24</sup> Je fais ici référence à Paul Ricœur (*Soi-même*) et sa conception de l'identité narrative.

<sup>25</sup> En japonais 結び est un objet relatif à la prière et la connexion à la divinité. Dans le film d'animation du réalisateur Makoto Shinkai [新海誠], *Your Name* [君の名は], cet objet est apparu essentiel comme souvenir permettant aux personnages principaux qui ont vécu, échangé leurs corps respectifs, de s'identifier l'un et l'autre. À noter que les échanges de corps des personnages surviennent également au moment du crépuscule dans ce film d'animation.

plutôt triste et mélancolique. Malgré le fait que Chihiro a enfin rencontré des personnes qui la reconnaissent, elle se voit aussitôt dans l'obligation de se séparer d'eux et de les quitter brutalement pour retourner dans le monde réel. (Miyazaki, 折返點 [*Orikaeshiten*] 263) Sortie du tunnel, Chihiro retrouve ses parents sous une forme humaine. Ces derniers semblent avoir complètement oublié toutes ces péripéties. Le récit s'attache à la problématique du nom assigné au sujet, et un tel récit ne pourrait se constituer que par une représentation dans la mémoire du sujet. L'évocation du souvenir désengage le sujet du royaume de la réalité, de ce qui ne peut se revivre que *par rapport* au passé, à l'absence du présent. Dans *Le voyage de Chihiro*, la mémoire se réfère à l'œuvre composée sur la base du dégageant de l'ordre du nom des personnages. Ainsi, la mémoire opère en tant que récit identitaire du personnage par le biais duquel le sujet se réfère à soi : l'auteur se présente et est représenté. Pour se distinguer, l'héroïne n'a d'autre possibilité que de passer par ce processus. Dans sa projection du point de vue du monde alternatif, l'héroïne devient un médium entre des univers différents, en transposant l'invisible vers le visible par le détour de la connaissance de soi.



**Figure 4**  
(Miyazaki Hayao, *Le Voyage de Chihiro*,  
Studio Ghibli 2001)

## Bibliographie

- Cavallaro, Dani. *The animé art of Hayao Miyazaki*. State of North Carolina: Mcfarland & Company, 2006.
- Clements, Jonathan et Helen McCarthy. *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2001.
- Comolli, Jean-Louis, Vincent Sorrel et André Sylvain Labarthe. *Cinéma, mode d'emploi : De l'argentique au numérique*. Paris: Verdier, 2015.
- Enryô, Inoue. 妖怪學講義錄. Trad. 蔡元培. Hong Kong: 香港中和, 2015.

- Figal, Gerald. *Civilisation and monsters: Spirits of Modernity in Meiji Japan*. Durham: Duke University Press, 1999.
- Frontisi-Ducroux, Françoise. *L'Homme-Cerf et la femme-araignée. Figures grecques de la métamorphose*. Paris: Gallimard, 2003.
- Keen, Suzanne. "A Theory of Narrative Empathy". *Narrative* 14.3. (Oct. 2006): 207–236.
- Kyōka, Izumi, "Uminoshishisya" [海の使者]. *Kouya Hijiri* [高野聖; こうやひしり], trad. 陳俊廷, 新雨, Taipei, 2004
- Lévi-Strauss, Claude. "La geste d'Asdiwal". *Anthropologie structurale* vol 2. Paris : Plon, 1973. 175–233.
- Lavocat, Françoise. *Fait et Fiction*. Paris : Seuil, 2016.
- Le Voyage de Chibiro*. Dir. Hayao Miyazaki. 2001. DVD.
- Lodge, David. *Consciousness and the Novel: Connected Essays*. Cambridge: Harvard University Press, 2002.
- Lucken, Michael. "Le Voyage de Chibiro de Miyazaki Hayao ou l'aventure des obliques in Miyazaki Hayao's spirited Away". *Les fleurs artificielles*, 2016. 203–227.
- Miyazaki, Hayao. *The Art of Spirited Away*. VIZ Media LLC, 2002.
- Miyazaki, Hayao. 折返點, 1997–2008 [*Orikaeshiten*, 1997–2008]. Trad. 黃穎凡. Taipei: 東販 [Tohan], 2010 [2008].
- Osamu, Ito. "The transformation of the Japanese economy". *Japan's war economy*. Ed. Erich Pauer. London: Routledge, 1999. 17–21.
- Ricœur, Paul. *Soi-même comme un autre*. Paris : Seuil, 1990.
- Ricœur, Paul. *Temps et Récit* vol 3. Paris: Seuil, 1985.
- Rots, Aike Peter. *Shinto, Nature and Ideology in Contemporary Japan*. London: Bloomsbury, 2017.
- Roux, Stéphane Le. *Hayao Miyazaki, cinéaste en animation*. Paris/Rennes : L'Harmattan, 2011.
- Senior, W.A. "Quest fantasies". *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Ed. Edward James et Farah Mendlesohn. Cambridge: The Cambridge University Press, 2012, 190–199.