

Compétition internationale de longs métrages



Fiche rédigée par Nicolas Thys, enseignant en cinéma

La Maison des égarées

Animation | Japon | 2021 | 1h45 | VOSTF

Le point de vue

Entrée dans le conte

Trois personnages, à peine visibles, descendent d'une colline verdoyante au milieu d'un paysage vide et pratiquement silencieux, comme seuls au monde. Soudain, ce trio féminin d'âges différents, dont le visage ne s'offre pas encore au regard du spectateur, se retrouve au milieu d'un rivage dévasté. Une fois passé un pont, elles se dirigent vers une forêt luxuriante puis stoppent leur longue marche devant une

maison fabuleuse au sommet d'une colline surplombant la mer.

Cette entrée en matière surprend. Il est rare que, dans le cinéma d'animation à destination d'un public familial, les premiers plans restent aussi évasifs. Souvent, une ouverture introduit, présente, contextualise. Au début de *La Maison des égarées* de Shinya Kawatsura, nul ne peut dire où se déroule l'action, qui sont ces trois individus et quels sont leurs liens.

Fiche technique

Réalisation : Shinya Kawatsura

scénario : Reiko Yoshida

D'après l'œuvre de

Sachiko Kashiwaba

Voix : Mana Ashida, Sari Awano,

Ben Balmaceda, Shinobu Ôtake

Producteur : Matsuo Taku,

Iwasaki Noriko, Yoshinori Takeda

Directeur de la photographie :

Watanabe Naotaka

Musique : Miyauchi Yuri



Shinya Kawatsura

Directeur d'animation, réalisateur, scénariste et storyboarder japonais. Il est notamment reconnu grâce à ses séries télévisées à succès tels que *Sagrada Reset* (2017) ou encore *Non Non Biyori* (2013-2021).

Elles marchent, la plus âgée (Kiwa) bien devant les deux autres, une fillette (Hiyori) et une adolescente (Yui), qui ont par moment du mal à suivre ou traînent le pas. Une ambiance étrange plane, tient à distance et interroge tant sur les lieux que sur ceux qui l'habitent. Les révélations se feront petit à petit mais, à mesure que tout s'expliquera, le mystère s'épaissira d'autant plus pour mieux surprendre le public avec la convocation d'une pléiade d'esprits et de monstres issus de la culture populaire nipponne autant que des contes européens.

D'ailleurs, le pont est un emblème fantastique important. Déjà dans *Nosferatu* de F.W. Murnau (1927), un carton français de cette œuvre muette avait particulièrement marqué les surréalistes : "Quand il eût dépassé le pont, les fantômes vinrent à sa rencontre". Un simple objet de passage était alors devenu un point de bascule dans une autre réalité cinématographique. Et c'est ce que rejoue, de façon plus onirique, *La Maison des égarées*. La vieille dame ne montrera son visage qu'une fois le pont passé, et Yui, méfiante, la comparera plus loin à la sorcière d'*Hansel et Gretel*. Si elle n'en est pas une, sa demeure paradisiaque est un personnage vivant dont le moindre craquement est une parole, elle est en permanence au contact d'esprits, génies, dieux et autres créatures mystérieuses qui forgent un immense bestiaire. Tout est propice à réactiver un folklore auquel nul ne semble plus croire et dont le premier objectif est d'aider à trouver son chemin sur terre. Elle convoquera d'ailleurs des kappas à dîner, monstres d'eau à l'apparence de tortue, issus du folklore japonais et déjà mis à l'honneur dans *Un été avec Coo* de Keiichi Hara en 2007.

Les autres éléments littéraires sont légions. Rien que le monstre final est un serpent de mer qui fait autant écho aux mythes nordiques que japonais, et son œil géant dans le ciel n'est pas sans rappeler celui de Sauron dans *Le Seigneur des anneaux* de Tolkien. Le cinéaste pioche dans un imaginaire visuel populaire dans lequel chacun pourra se retrouver, ou se perdre – au choix !



Nosferatu (1927, Friedrich Wilhelm Murnau)

Entre deux

Ceux qui passent ce pont et la forêt adjacente – elle aussi est l’emblème de nombreux contes et mythes internationaux – se retrouvent donc projetés dans un entre-deux. Et cet entre-deux est le lieu même où se joue l’animation, surtout dans le cinéma japonais. Entre la réalité et son au-delà, entre la vie et la mort. Si le film d’animation, contrairement à la prise de vues réelles, n’affiche pas de référent direct dans notre monde, nous n’en reconnaissons pas moins des objets, des visages humains ou monstrueux, les sensations ou des lieux au point de nous y identifier. Le propre du cinéma d’animation est d’être dans cet espace flottant, ambigu qui laisse la porte ouverte autant à la réalité qu’au fantastique.

Si les films des studios Ghibli en jouent efficacement – *Mon voisin Totoro* entre la réalité menaçante d’une mère hospitalisée et l’apparition d’un esprit de la forêt, ou *Le Voyage de Chihiro* entre le déménagement d’une petite fille et une multitude de monstres métamorphiques, par exemple – *La Maison des égarées* le reproduit en faisant cohabiter dans un prodigieux réalisme magique des éléments mystiques et les traumas de la vie qui rattrapent les personnages principaux dès qu’ils quittent leur nouveau cocon familial.

Au-delà du cap où git la demeure, les personnages parcourent ruines et désolation, ils vont au travail et à l’école mais ils sont aussi confrontés à un univers cruel dont le sens n’apparaît pas toujours. La plus jeune est exposée à des souvenirs liés au décès de ses parents et de sa famille d’accueil, l’adolescente voit ressurgir un père violent de l’emprise duquel elle ne parvenait pas à échapper. Les personnages secondaires voient également tous leur peine étalée et les éléments les plus tristes les rattraper, ce qui servira de repas à la créature monstrueuse du film. Dans cette réalité, le désordre règne, il est difficile de s’y repérer géographiquement, tout est plus rapide. A contrario, l’espace du chez soi est sûr et serein. C’est celui de la famille, du calme et de la paix. Tous les désirs sont automatiquement accomplis à la seule condition d’entretenir la maison, les scènes de repas sont des expériences de partage, d’amour et de retrouvailles avec la nature et ce qu’elle peut offrir de mieux. C’est le lieu de tous les possibles mais aussi le lieu du chat, animal de compagnie qui, dans la culture japonaise, fait le lien entre le monde humain et le royaume des morts.



Et, au-delà même de la différence de présentation entre la ville qui s’étend et la maison recluse, l’entre-deux est également graphique. Dès que l’adolescente se remémore son passé, les flashbacks sont comme dans un halo brouillé, signe de troubles. Quand Kiwa explique la situation en se référant à d’anciennes histoires – de l’importance des légendes –, les parties graphiques changent, comme si tout était plus brut, plus esquissé, avec des perspectives différentes. En outre, le mouvement se fait plus saccadé et rapide jusqu’à passer par des phases quasi abstraites au moment où l’esprit maléfique se donne à voir. D’une animation réaliste et stable dans le temps présent, le passé le plus lointain convoque métamorphoses et animation troublée,

plus picturale et expressionniste, plus violente également, signe annonciateur de la force de la bête qui a été libérée.

Enfin, le réalisateur va utiliser à trois reprises des effets d’animation 3D, plus fluide, aux mouvements plus amples et spectaculaires qui détonnent avec le reste : lors du générique initial en amenant la maison et la falaise vues du ciel, à la fin du film, une fois les choses calmées quand la maison est encore vue du ciel, et lorsque la dame âgée parle de la quatrième caverne dans la falaise, là aussi avec une plongée sur la maison. Ces plans de présentation tendent à introduire l’espace magique et à l’isoler par rapport au reste du monde.



Beauté et chaos

Les premiers plans surprennent également car cette association de la beauté qui laisse place au chaos, ou qui est dans une relation de proximité immédiate avec lui, renvoie pour tout japonais à son histoire et à l'imagerie/imaginaire qu'elle véhicule. Des frappes atomiques sur Hiroshima et Nagasaki en 1945 au Tsunami qui a ravagé le nord de l'archipel en 2011 provoquant la catastrophe de Fukushima, la bombe et la destruction sont des leitmotifs récurrents, directs ou indirects, du cinéma d'animation comme en prise de vues réelles. On retrouve ces nuages gris ronds et voluptueux, ces ruines comme si toute vie et toute présence humaine avait quasiment disparu, cette explosion comme un cri de rage venu des tréfonds du ciel ou de la mer dans des œuvres aussi variées que *Godzilla* d'Hishiro Honda (1954), *Gen d'Hiroshima* de Mamoru Shinzaki (1983), *Akira* de Katsuhiro Otomo (1989), *Dans un recoin de ce monde* de Sunao Katabushi (2016) ou *Pigtails* de Yoshimi Itazu (2015).

Ici ce sont les ruines qui peuplent le paysage comme des éléments architecturaux devenus pratiquement normaux et avec lesquelles "il faut tenter de vivre" comme le rappelait, en citant Paul Valéry, le héros du film *Le Vent se lève* d'Hayao Miyazaki. C'est également la créature monstrueuse de la fin du film qui se repait du malheur et des peurs d'autrui puisqu'ils ne comprennent pas et ne peuvent pas comprendre les raisons pour lesquels ces épreuves s'abattent sur eux.

La Maison des égarées convoque d'ailleurs l'Histoire récente, même si le récit lui-même n'est pas explicite à ce sujet, puisqu'il est l'une des trois œuvres réalisées à l'occasion du Zutto Ouen Project 2011+10¹, lancé par Fuji TV afin de rendre hommage, 10 ans après, aux victimes du séisme qui a ravagé la côte pacifique dans la région du Tōhoku en 2011 et qui fit près de 19 000 victimes – sans compter les décès liés à l'irradiation des eaux après la fuite du réacteur de la centrale nucléaire de Fukushima. La convocation des références visuelles liées à la destruction n'est donc pas anodine.



Godzilla (1954, Hishiro Honda)



Akira (1988, Katsuhiro Otomo)



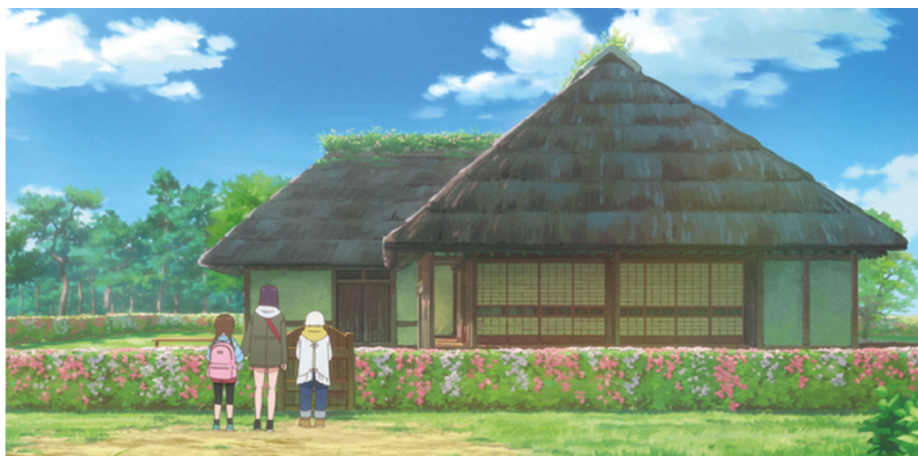
¹ Les deux autres sont la série *Bakuten* et le long métrage animé *Hula Fulla Dance* de Seiji Mizushima.

Résilience

Néanmoins, le recours à des iconographies liées au conte, genre littéraire assez sombre et violent, aux mythes et au chaos, ne va pas dans une part de résilience. Et c'est bel et bien ce que cherche à faire le réalisateur. Cette maison, c'est aussi l'espace intime à trouver dans les moments de confusion pour se remettre, se ressaisir, réfléchir. C'est le lieu où les craintes et les doutes engendrés par le chaos et les nombreuses expériences de deuil, doivent être mis de côté pour mieux les affronter et aller de l'avant.



Ce qu'évoque le cinéaste c'est aussi la reprise en main après une période sombre. Se retrouver et renouer le contact avec le monde et ceux qui l'habitent. Les protagonistes vivent dans cette maison mais ce n'est pas une forteresse dans laquelle vivre éternellement. Ils n'y sont pas reclus et c'est justement parce qu'ils sont unis, comme une famille, qu'ils peuvent en sortir pour mieux tenter d'appréhender la réalité. Ils ont conscience qu'ils pourront y retourner. Et la plongée dans le mystère, dans cet entre-deux n'est qu'une façon de grandir, et de poursuivre son chemin.



Le film est une œuvre sur la résilience, qui aborde des sujets difficiles et utilise l'animation et ses principes pour explorer l'intimité traumatisée, la difficulté d'être au monde mais aussi la possibilité de s'en sortir même si tout semble désespéré. Shinya Kawatsura expliquait d'ailleurs : "Au vu du

thème qui était quand même assez dramatique, assez tragique, j'avais envie que le film laisse plutôt un arrière-goût assez doux. En tout cas, je n'avais pas envie de quelque chose de pessimiste du tout [...]. Il n'y a pas un cheminement radical qui fait que chaque personnage trouve une

solution pour la suite de sa vie. Mais par contre, j'avais envie que l'on puisse assister à ce cheminement à la fois de façon très douce et de très neutre. Et donc c'est cette distance là que j'ai eu envie de maintenir tout au long du film avec cette tonalité assez douce et apaisée surtout."²



² Entretien avec le cinéaste publié sur :

<https://comic.systems/actualite/6495/the-house-of-the-lost-on-the-cape-interview-shinya-kawatsura-le-realisateur-au-annecy-festival-2022/>

Pistes pédagogiques

Quelques mots sur la scénariste...

Jusqu'à storyboarder et réaliser de séries, le nom du réalisateur est peu connu au-delà des amateurs de séries animées. La scénariste est par contre beaucoup plus célèbre. Reiko Yoshida fût notamment l'auteur de *Royaume des chats*, une production Ghibli, de *Ride Your Wave* et *Lou ou l'île aux sirènes* de Masaaki Yuasa ainsi que des deux longs métrages de Noako Yamada, *Silent Voice* et *Liz et l'oiseau bleu*. Ces œuvres sont empreintes d'éléments qu'affectionnent Yoshida et qu'elle transporte dans son adaptation de *La Maison des égarées* : du chat à l'enfant muet, en passant par un étonnant rapport à l'eau et au merveilleux. Il peut être intéressant de comparer certains motifs et thèmes de ces films avec *La Maison des égarées* en étudiant les spécificités graphiques (le rythme de Yuasa est plus dynamique et que celui de Yamada par exemple) ou en s'attardant sur les traitements narratifs et psychologiques.

... et l'auteur de l'ouvrage original

La Maison des égarées est l'adaptation de la nouvelle *House of Trust* écrite par l'écrivaine Sachiko Kashiwaba en 2015. Non

traduite en français, elle a été publiée dans *Tomo : Friendship Through Fiction—An Anthology of Japan Teen Stories* pour aider les jeunes survivants du séisme à se reconstruire. Kashiwaba est également l'une des plus importantes autrices de livres pour la jeunesse au Japon. Son premier ouvrage, *La Cité des brumes oubliées*, paru en 1974 au Japon et en 2021 en France, a servi d'inspiration à Hayao Miyazaki pour écrire *Le Voyage de Chihiro*. Elle a également écrit *Chikashitsu kara no fushigi na tabi*³ adapté sous le titre *Wonderland : le Royaume sans pluie* par Keiichi Hara.

Tous ces ouvrages/films mettent en place des univers propices au réalisme magique et des créatures mythiques qu'il peut être intéressant d'étudier.

Kami & Yōkai

Si l'Europe, voire même chaque région française, est peuplée de créatures magiques, mystérieuses, des lutins aux trolls en passant par les korrigans et autres elfes, le Japon possède ses kami et ses yōkai. Les kami sont des divinités vénérés par les humains alors que le terme yōkai renvoie à tous les êtres surnaturels. Ils sont nombreux dans *La Maison des égarées* et il est possible de les reprendre et d'étudier leurs

caractéristiques. Des "Mayoigas", ces maisons abandonnées mais florissantes au flanc des collines, aux "kappa" déjà mentionnés en passant par les statuettes Jizo ou "Zashiki warashi", l'esprit traditionnel de la maison, ils sont tous présents. Certains ouvrages aident à les repérer comme *L'oracle des Kami et Yōkai* de Caroline Duban.

Deuil et disparition

De nombreux films d'animation, japonais ou non, posent la question du deuil, de la maladie ou de la disparition. À chaque fois, à leur manière, ils proposent également un chemin vers la résilience. Il peut être intéressant de voir comment ces thèmes délicats sont traités. Parmi les œuvres japonaises au style proche citons *Lettre à Momo* de Hiroyuki Okiura, *Ride Your Wave* ou *Okko et les fantômes* de Kitaro Kosaka, qui mettent à chaque fois en scène des êtres surnaturels. Du côté européen, *Le Chant de la mer* de Tom Moore ou *Phantom Boy* d'Alain Gagnol et Jean-Loup Felicioli mettent en scène des esprits ou créatures étranges en lien avec la mort et la maladie pendant que *Mavie de Courgette* de Claude Barras et *La Vie de château* de Clémence Madeleine-Perdrillat et Nathaniel H'limi en proposent un traitement plus ancré dans le réel.

³ Non publié en français. Traduction littérale : *L'Étrange voyage depuis la cave*.