

Hayao Miyazaki

Princesse Mononoké

RÉALISATEUR

Hayo Miyazaki

Hayao Miyazaki naît à Tokyo en 1941. Sa jeunesse est marquée par la Deuxième Guerre mondiale et par l'image d'une mère atteinte de tuberculose, qui restera alitée pendant neuf ans. Son père dirige une société qui fabrique des gouvernails d'avions pour l'armée. Miyazaki a dix-sept ans lorsque sort *le Serpent blanc*, premier dessin animé de long métrage japonais. Enthousiaste, il décide aussitôt de devenir dessinateur. Mais, il n'a jamais crayonné que des avions ou des vaisseaux de guerre et il peine à créer des personnages. Étudiant dans une faculté d'économie, il rejoint un "groupe de recherche sur la littérature enfantine", seule activité qui, à l'époque, s'approche d'un club de bande dessinée.

Son diplôme d'économiste ne lui servira guère, puisque, dès 1963, il réussit à se faire engager à Toei Animation, le plus grand studio du pays. La suite sera une vingtaine d'années de travail acharné, durant lesquelles il va gravir pas à pas tous les échelons de la profession (animateur, scénariste, réalisateur, producteur). En 1981, il démissionne et fait une bande dessinée : *Nausicaä de la vallée du vent*. En 1985, avec la création du studio Ghibli, il est enfin libre de passer à des projets personnels. Il tourne alors coup sur coup six longs métrages, dont quatre font sauter le box-office : *Mon voisin Totoro* (1988) ; *Porco Rosso* (1992) ; *Princesse Mononoké* (1997) ; et *le Voyage de Chihiro* (2001).

GÉNÉRIQUE

Film japonais (1999). Prod. : Tokuma Shoten, Nippon. **Réal. et sc.** : Hayao Miyazaki. **Ph.** : Atsushi Okui. **Dir. art.** : Fumi Yamamoto, So Kuroda, Naoya Tanaka, Yoji Takeshige, Kazuo Oga. **Mont.** : Takeshi Seyama. **Mus.** : Joe Hisaishi. **Voix** (version française) : Cédric Dumont (*Ashitaka*), Virginie Mery (*San*), Micky Sebastian (*Dame Eboshi*), François Siener (*Gonza*), André Chaumeau (*Jiko*), Saïd Amadis (*Okkotonuchi*). **Film** : Couleurs (1,85). **Durée** : 2h15. **Dist.** : Buena Vista International (Visa n° 98 955). **Sortie à Paris** : 12 janvier 2000.

SYNOPSIS

Le Japon, durant l'ère Muromachi (1333-1568)... Au Nord vit la tribu des Emishi, dont le futur chef est le jeune prince Ashitaka. Un sanglier possédé par une divinité néfaste attaque son village. Ashitaka le tue, mais il est blessé et frappé d'une malédiction mortelle. Sur les conseils de la grande prêtresse, il part vers l'Ouest où il devrait trouver le moyen de conjurer le maléfice. Il rencontre Jiko, un bonze qui lui révèle l'existence d'une forêt où vit un Dieu-cerf doté de pouvoirs surnaturels. Ashitaka arrive au village des Tataru, dirigé par Dame Eboshi, retranchée dans sa forteresse. Elle est détestée par San, une jeune fille sauvage élevée par les loups, qui reproche aux Tataru de détruire la forêt. On la surnomme Princesse Mononoké, "la princesse des spectres". Un soir, San s'introduit dans le village pour tuer Dame Eboshi. Ashitaka s'interpose. Grièvement blessé, il quitte les Tataru pour ramener la princesse inconsciente au cœur de la forêt. Là, il rencontre enfin le Dieu-cerf. Un gigantesque combat éclate...

Adresses internet

www.crac.asso.fr/image/

Bibliographie

Princesse Mononoké, le livre du film
 Dreamland éditeur, 1999.



1



2



4



8



10



17



19



26



27



36

MISE EN SCÈNE

Princesse Mononoké est à la fois un conte, un film fantastique, un récit initiatique, et une fable politique et humaniste. Miyazaki contrôle totalement ce mélange des genres, en faisant alterner deux types de séquences :

- des scènes d'action fulgurante, avec chevauchées, courses poursuites, combats sans merci ;
- et des moments intimistes, avec plages de calme (50), de dialogue et de réflexion. On change alors complètement de rythme.

Dans les séries-télé paresseuses, les personnages marchent de profil avec tête et buste immobiles. On n'anime que les jambes dans un mouvement répétitif et l'on fait repasser ces personnages à de nombreuses reprises, en faisant glisser un décor frontal en arrière-plan. On obtient ainsi de longues minutes d'animation à très bon marché.

Rien de tel chez Miyazaki. Sa mise en scène n'est avare ni de mouvements de foules, ni de changements d'axes (57/59),

plongées (51) ou contre-plongées (8). Jamais il ne triche, jamais il ne recule devant un mouvement de caméra pour mieux décrire un décor (voir le beau travelling latéral en 56)... Il faut voir plusieurs fois certaines scènes de foule pour découvrir tous les personnages secondaires. Avec Miyazaki, tout est mis au service de la dynamique du film (27).



44



48



50



51



52



56



57



58



59



60

AUTOUR DU FILM

Les origines du dessin animé

Le principe du dessin animé a été inventé en 1892 (trois ans avant la naissance du cinéma), par Émile Reynaud, avec son théâtre optique dans le cabinet fantastique du Musée Grévin. Le 28 décembre 1895 naît le Cinématographe Lumière au Grand Café de Paris. Peu après, le dessinateur américain Stuart Blackton découvre le principe du cinéma image par image, qui ouvre un champ infini aux trucages : en modifiant la position d'un objet entre deux prises de vue, celui-ci semble s'animer à la projection. Émile Cohl, un caricaturiste français, a l'idée d'appliquer ce principe au dessin. Le 17 août 1908, au théâtre du Gymnase à Paris, il présente *Fantasmagorie*, premier dessin animé de l'histoire du cinéma.

Miyazaki et le dessin animé

Dans son pays, où le passage au dessin animé s'accompagne systématiquement d'une offensive géante sur l'industrie du jouet, Miyazaki a résisté à toutes propositions qui lui auraient pourtant fait gagner beaucoup d'argent, acceptant uniquement la parution de *Princesse Mononoké* en BD. Durant quarante années de carrière, il n'a pas succombé à la mode des dessins animés barbares, pleins de robots, de bruit et de fureur. Il est resté fidèle à sa culture, qui puise ses racines dans le climat pacifiste d'après 1945 et la cinéphilie des années 50-60. En battant régulièrement "le dernier Disney", ses dessins animés font découvrir un autre style et un autre univers. Dans le Japon de la technologie de pointe, *Princesse Mononoké* fait entendre la voix d'un homme cultivé et pacifiste.

L'époque

Princesse Mononoké s'inscrit dans un contexte historique précis, qui demanda à Miyazaki de nombreuses recherches sur le Japon ancien. Il choisit l'ère Muromachi (1392-1573), qui vit passer le pays du Moyen Âge à la modernité, les habitants apprenant par exemple à domestiquer la nature par la production massive d'acier. L'ère Muromachi offre un contexte de chaos et de changements, alors que deux cours impériales se disputent le pouvoir. C'est une époque riche du point de vue artistique, mais où le banditisme et la rébellion contre l'ordre établi sont monnaie courante. Les Emishi furent un des premiers groupes ethniques du pays, basés au nord de l'archipel, sur l'île de Honshuu. Il ne reste plus aucune trace de leurs coutumes, mais le réalisateur s'est inspiré des peintures et textes de l'époque, il a recréé



une représentation plausible de ces valeureux paysans guerriers. Les Tataru (de Tataru Ba : "L'endroit où l'on fabrique l'acier") étaient un peuple de forgerons qui, avec leurs outils et leurs armes, représentent le progrès technique.