

Princesse Mononoké



Hayao Miyazaki, 1997

Dossier préparé par Mme Gournay, professeur de lettres au collège « Saint-Exupéry », Alençon.

Sommaire :

- I.** Etude comparative de quatre affiches du film.
- II.** Questionnaire sur la biographie du réalisateur.
- III.** Synopsis à compléter.
- IV.** Les personnages
- V.** Le pré-générique et l'attaque du démon
- VI.** L'apparition du Dieu-Cerf
- VII.** Annexes

I. ETUDE COMPARATIVE DE 4 AFFICHES

	Affiche française		Affiche japonaise 1
	Affiche japonaise 2		Affiche Etats-Unis

Après avoir observé ces affiches, complète le tableau suivant

affiche	personnages présents	description des personnages (vêtements, attitude ...)	décor	couleurs
française	San au 1 ^{er} plan et Moro le loup blanc	San porte une peau de loup, un collier composé de dents, un poignard, sa bouche est ensanglantée. Moro est imposant et semble protégé. San en grognant. San et Moro regardent en direction du spectateur.		blanc de la fourrure de Moro est repris par les boucles d'oreilles, la cape et le haut de San. Le violet est une couleur froide qui tranche avec le rouge du serre-tête, du masque et du sang.
japonaise 1	San au 1 ^{er} plan et Moro	le cadre est plus large que l'affiche française		
japonaise 2	San au 1 ^{er} plan, Moro et Ashitaka	San est présentée de plein pied au premier plan, sa cape est la fourrure d'un loup comme le montre la queue. Ashitaka porte une tunique bleue et une « cagoule » rouge. Les personnages ont un visage fermé.	les montagnes	le noir prédomine, bleu de la tunique d'Ashitaka est une couleur froide qui tranche avec le rouge de sa cagoule.

Etats-Unis	San	on ne voit que le visage souriant de San et son poignard en médaillon. Ses cheveux sont longs et on distingue son collier		couleur or du médaillon tel le soleil qui tranche avec le noir et le rouge du feu
------------	-----	---	--	---

Chacune des affiches présente San comme le personnage principal en la plaçant au premier plan. Le spectateur fait le lien entre la jeune fille et le titre féminin « princesse Mononoké ». Elle est présentée comme sauvage et le lien est présent avec Moro.
L'affiche américaine présente San comme une jeune fille souriante et belle.

II. Biographie à compléter à l'aide de la fiche CNC

Ces affirmations sont-elles vraies ou fausses? Entoure les bonnes réponses :

- | | | |
|---|------|------|
| 1) Hayao Miyazaki est né en Chine. | VRAI | FAUX |
| 2) Sa mère a souffert d'une grave maladie . | VRAI | FAUX |
| 3) Il fait des études d'économie | VRAI | FAUX |
| 4) Il est embauché comme réalisateur dans un studio, Toei Animation . | VRAI | FAUX |
| 5) C'est la création du studio Ghibli qui lui permet de créer ses projets personnels. | VRAI | FAUX |

6) Ecris le nom de Miyazaki sous les affiches des films qu'il a réalisés :



Correction :

- 1) FAUX, Tokyo se trouve au Japon.
- 2) VRAI
- 3) VRAI
- 4) FAUX, Miyazaki a été embauché comme dessinateur et il a du gravir tous les échelons.
- 5) VRAI, il est le co-fondateur de ce studio avec Isao Takahata.
- 6) Les œuvres de Miyazaki : Porco Rosso, Le Voyage de Chihiro , Mon voisin Totoro.

III. SYNOPSIS

Complète le synopsis du film :

Correction :

Au XV^e siècle, au Japon, durant l'ère Muromachi, la forêt, jadis protégée par des animaux géants, se dépeuple à cause de l'homme. Un sanglier transformé en démon dévastateur en sort et attaque le village d'Ashitaka, futur chef du clan Emishi. Touché par le sanglier qu'il a tué, celui-ci est forcé de partir à la recherche du dieu Cerf pour lever la malédiction qui lui gangrène le bras. Au cours de son périple, il rencontre Jiko, un bonze vénal. Celui-ci lui révèle l'existence d'une forêt où vit un Dieu-cerf, créature mythique qui règne sur le monde animal et végétal, doté de pouvoirs surnaturels. Ashitaka arrive au village des Tataru, une communauté de forgerons dirigée d'une main de fer par Dame Eboshi. Retranchée dans sa forteresse, celle-ci accueille les malades, les femmes perdues et les paysans sans terre, qu'elle défend contre les clans voisins. Mais Dame Eboshi est détestée par San, une jeune fille sauvage élevée par les loups, qui reproche aux Tataru de détruire la forêt pour alimenter leur forge et étendre leur domaine. 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 alors entre les forces en présence. Ashitaka parviendra à ses fins : faire vivre en paix les hommes, les animaux et les dieux.

Le Japon :



L'époque Muromachi : Elle correspond à l'époque qui s'étend entre [1336](#) et [1573](#) et tire son nom du quartier de Kyoto où Ashikaga établit le siège du gouvernement. Ce fut une époque troublée qui connut des guerres intestines.

IV. LES PERSONNAGES

I Voici les noms des personnages, replace-les sous les dessins ci-dessous :

- Kaya
- Okkoto ou Okkotonushi
- Didarabocchi : Faiseur de montagnes
- Gonza
- San : Princesse Mononoké
- Le peuple Emishi
- Nago : Tatara Gami (dieu maléfique)
- Ashitaka
- Jiko
- Moro
- La Chamane : Hii-Sama
- Shishi Gami : Dieu Cerf
- Clan des Tatara
- Yakul ou Yakuru
- Toki
- Kodamas ou Sylvains
- Vieux sages
- Dame Eboshi



1



2



3



4



5



6



7



8



9



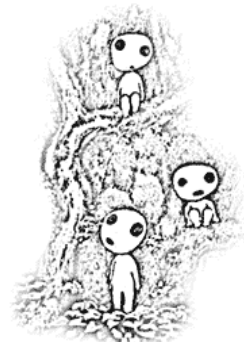
10



11



12







13



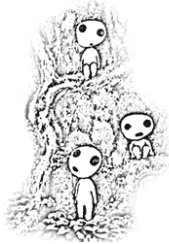


14

Réponses : 1 Ashitaka , 2 Yakkuru , 3 Peuple Emishi , 4 Hii-Sama , 5 Kaya , 6 San , 7 Moro , 8 Dame Eboshi , 9 Toki , 10 Gonza , 11 Dieu-cerf Shishigami , 12 Jiko Bou , 13 Kodamas , 14 Okktonushi.

II Les personnages et leurs caractéristiques (tableau à faire compléter)

	<u>Nom et qualités</u>	<u>Son rôle</u>
	<p>Ashitaka Ce jeune prince de sang royal est le futur chef du clan Emishi. Ashitaka a le cœur pur. C'est un leader né, très habile au combat, toujours accompagné de sa monture, Yakkuru, mi-bouquetin, mi-yack. Comme beaucoup de héros de Miyazaki, il représente la pureté et la jeunesse.</p>	<p>Il se dirige vers l'Ouest du Japon à la recherche du Dieu-cerf, afin de lui faire guérir la blessure que lui a fait un dieu maléfique. Il n'a qu'une obsession : faire régner la bonne entente entre les hommes, les animaux et les dieux de la nature.</p>
	<p>San, la Princesse Mononoké Abandonnée dans la forêt, elle a été élevée par les loups des montagnes et elle considère la déesse Moro comme sa mère. Son intelligence, sa capacité d'analyse (c'est elle qui dirige les attaques des animaux) et sa sensibilité sont celles d'un humain. Mais sa vision extrêmement partielle de la situation et l'incroyable instinct de sauvagerie dont elle peut faire preuve lui donnent une personnalité quasi-animale</p>	<p>Elle porte en elle une haine farouche contre la espèce humaine, et particulièrement Dame Eboshi, qu'elle rend responsable de la destruction des animaux et de la forêt</p>
	<p>Dame Eboshi Respectée de tous, elle est l'âme du clan des Tatara, un peuple de forgerons qui a réellement existé. Elle combat comme un homme et tient tête aux clans qui prétendent échanger leur protection contre le fer qu'elle produit. Eboshi a soif de reconnaissance; mais son ambition est aussi de faire le bonheur de son peuple.</p>	<p>Elle vit retranchée sur les collines dans une forteresse imprenable, qu'elle dirige d'une poigne de fer. Généreuse, elle a ouvert sa porte aux anciennes prostituées et aux lépreux. Pour fabriquer des mousquets légers et ultra modernes, elle n'hésite pas à détruire les arbres et à attaquer les forces noires de la forêt. Dans sa guerre l'opposant aux Dieux de la forêt, elle réussit à décapiter le Dieu Cerf. Dans le cataclysme qu'elle déclenche par cet acte elle perdra un bras et les forges.</p>
	<p>Le Dieu-cerf dieu polyphorme , il n'effectue aucun jugement de valeur; il incarne simplement le cycle de la vie.</p>	<p>Il est l'âme de la forêt, il apparaît sous des formes diverses, diurne ou nocturne. La nuit, il devient un géant de plusieurs dizaines de mètres de haut, que les paysans appellent "le faiseur de montagnes". Avec un simple regard, il peut prendre la vie de quelqu'un. Lui seul peut guérir la blessure mortelle d'Ashitaka. Il est à la fois humain et animal, à la fois d'essence divine et mortel. C'est</p>

		un Dieu de Vie et de Mort. Il est terrifiant et magnifique de voir, à chacun de ses pas, la végétation jaillissant et se flétrissant aussitôt.
	Jiko Il est vénale et égoïste.	Ce bonze au visage de traître est membre d'une mystérieuse organisation, "l'union des maîtres". Il indique le chemin de la forêt à Ashitaka et il manipule Dame Eboshi dans le seul but de posséder la tête du Dieu-cerf, dont on dit qu'elle confère l'immortalité.
	Moro Fidèle et dévouée à San Moro est une déesse-louve âgée de 400 ans. Elle est reconnaissable à sa grande taille et ses deux queues. Son intelligence supérieure et sa force surnaturelle en font une combattante redoutable.	Moro Ennemie intime de Dame Eboshi, protectrice du Dieu-cerf, cette déesse louve âgée de 300 ans a élevé San. Elle comprend le langage des humains qu'elle déteste, parce qu'ils détruisent la nature. Avec son clan, elle a choisi de mener contre le Tataru une sorte de guérilla, ponctuée de raids fulgurants.
	Les "Sylvains" (ou Kodama) Ce sont les "esprits des arbres", pacifiques, translucides. Créatures totalement inoffensives et attachantes, ils incarnent le côté merveilleux et poétique de la nature. Ces esprits pacifiques apparaissent et disparaissent quand bon leur semble. Ils prennent l'aspect des petites créatures blanches anthropomorphiques, qui émettent un cliquetis en faisant vibrer leur tête.	Ils peuvent aider les humains à trouver leur chemin dans les sous-bois. On trouve leur trace dans de nombreuses légendes nippones du Moyen Âge. Avec la destruction de la forêt, on voit les Kodomas périr. Ils tombent des arbres par milliers. La mort violente de ces êtres d'apparence fragile mais que l'on pensait insaisissables renforce cette impression que l'on vit une immense tragédie.

Ashitaka

*"Ashitaka le noble, Ashitaka le brave
Et qui jamais ne tourne le dos à son destin
Ashitaka qui aime le peuple, Ashitaka qui aime la forêt
Ashitaka dont la vision est claire et pure
Encore et encore les villageois
racontent cette histoire à leurs enfants
encore et encore ils disent à leurs enfants
vivez comme a vécu Ashitaka."*

(Textes extraits de courts poèmes écrits par Miyazaki, lors de la préparation du film.)

San, la Princesse Mononoké

*"Le frémissement de la corde tendue de l'arc
ton cœur en émoi au clair de lune
ton beau visage qui se profile dans la lumière
aussi impitoyable
que le fil de l'épée"*

*Ceux qui connaissent ton cœur
caché sous la peine et la colère
sont les esprits
les esprits de la forêt."*

Le Dieu-cerf

"Étrange animal

Le corps d'un cerf. Le visage d'un homme

Des bois comme les branches enchevêtrées d'un arbre

Un dieu terrible et magnifique

qui se meurt à la vieille lune

et qui renaît à la nouvelle

Un dieu qui se souvient de la naissance de la forêt

un dieu au cœur d'enfant

un dieu de vie et de mort."

V. LE PRE-GENERIQUE ET L'ATTAQUE DU DEMON

Je conseille de ne passer dans un premier temps que le pré-générique

I Le pré-générique

- Quel est le premier son qui ouvre le film ? deux coups de timbales funèbres qui annoncent un film sombre, dramatique
- Comment appelle-t-on la voix qui donne les renseignements dans le pré-générique ? (la voix off)
- Voici le texte d'ouverture :

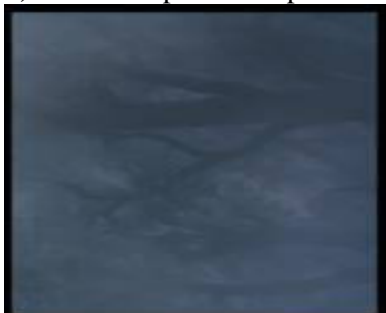
Autrefois la forêt couvrait le pays où depuis la nuit des temps, habitaient les esprits des dieux. Les hommes et les bêtes vivaient en harmonie. Mais au fil des siècles, les grandes forêts ont presque toutes été détruites. Les dernières étaient gardées par de gigantesques bêtes, vassales du grand esprit de la forêt, car c'était l'âge des dieux et des démons.

A quelle époque se déroule l'histoire ? Relève les indices temporels qui t'ont permis de répondre. L'époque n'est pas précise mais elle est ancienne comme le soulignent les expressions « Autrefois » et « l'âge des dieux et des démons ». On peut remarquer que le début du film se présente comme un conte.

Qui habite la forêt ? Le grand esprit de la forêt et de gigantesques bêtes l'habitent et la protègent

Pourquoi les hommes et les bêtes sont-ils devenus ennemis ? Les hommes en détruisant les forêts ont détruit l'équilibre qui régnait entre les humains et les animaux.

- Ces trois plans font partie du pré-générique.



1



2



3

Que représentent ces plans ? La montagne et la forêt. On distingue les troncs des arbres et les cimes des montagnes. Ce sont des plans descriptifs.

Quelle est la couleur dominante ? Le bleu, couleur froide cette froideur est accentuée par le brouillard. La forêt apparaît ainsi hostile, ce que confirme la silhouette qui annonce un danger.

Quel est le mouvement de la caméra ? La caméra effectue un travelling vertical du ciel vers la terre. Ce mouvement de chute s'accélère quand la voix off annonce la séparation entre la nature et l'humanité.

Que se passe-t-il quand la voix off annonce cette séparation ? On entend des crépitements puis un bruit violent. Un arbre tombe, la verticalité, l'harmonie est brisée.

D'après-toi que représente le plan suivant ? On distingue de « longs vers » grouillants donc vivants et verticaux, ce qui rappelle les troncs d'arbres. La couleur est sombre et l'échelle des plans ne permet pas de distinguer l'ensemble ce qui participe au suspense. Ce que touche cette créature meurt, la terre brunit quand elle se déplace.



II L'attaque du démon

L'apparition du démon est progressive afin de préserver le suspense. En effet le danger, pressenti dans le pré-générique, est confirmé par l'annonce d'Ashitaka qui prévient les trois enfants de rentrer au village.

Quels sont les deux personnages cités qui annoncent l'arrivée d'un danger ? La shamane et l'Ancien, Ti-San qui aurait vu « quelque chose » d'inquiétant .

D'après les enfants, que se passent-ils dans la forêt ? La forêt se dépeuple, des animaux meurent. Le danger viendrait donc de cette forêt.

Le danger est pour le moment invisible mais semble proche et mortel.

Qui prononce ces paroles inquiétantes ?

« Il se passe quelque chose d'étrange. Vous devez faire vite. La Chamane veut que tout le monde rentre tout de suite au village. » (Ashitaka aux trois petites filles)

« Dans la forêt il se passe quelque chose. » (l'une des deux filles à Ashitaka)

« -Ce n'est pas humain ». (Ti-San à Ashitaka)

« - Courez ! » (Ashitaka aux trois filles)

La mise en scène de l'apparition :

- 1) Ashitaka s'immobilise sur l'échelle de la tour de guêt, gros plan . Le silence souligne son inquiétude.
- 2) Zoom sur la lisière de la forêt d'où proviennent des grouillements inquiétants. Yoku est lui aussi inquiet.
- 3) Changement des couleurs, assombrissement des plans.
- 4) L'Ancien, Ti-san dit « ce n'est pas humain ». Le grouillement s'accroît.
- 5) Ashitaka prépare sa flèche : les rondins de bois et la flèche forment alors un triangle ▲ qui dirige le regard du spectateur vers le danger sans encore le montrer.
- 6) On aperçoit alors derrière le mur des « vers » qui grouillent et la musique s'accroît.
- 7) La destruction du mur s'accompagne d'un bruit fort qui montre la force de la créature.
- 8) Apparaît alors le tatari-gami qui a la forme d'une araignée. Ses yeux sont rouges de haine , il se déplace avec rapidité comme de montrent le défilement du paysage et l'enchaînement de plans courts. Le rythme est rapide et tranche avec les plans qui précèdent l'apparition. Il s'agit en fait d'un sanglier possédé.

Questionnaire élève

- 1) **De quels éléments est composée cette créature ?** Ce sont des vers noirs qui symbolisent la haine. Les yeux rouges expriment également la colère.
- 2) **De quel animal prend-elle la forme ?** Une araignée
- 3) **Il s'agit en réalité de quel animal ?** Un sanglier, Nago blessé par les hommes de Dame Eboshi.
- 4) **Quelles sont ses caractéristiques physiques ?** La force, ce démon fait exploser le mur , et la rapidité, il se déplace à vive allure.



VI. L'APPARITION DU DIEU-CERF

Tableau à compléter à l'aide de la fiche CNC.

On peut faire compléter « échelle des plans » si les élèves ont déjà vu ces notions ou alors leur faire retrouver la correspondance entre d'un côté le numéro des plans et de l'autre les colonnes « échelle des plans » et « narration » en découpant ces 2 colonnes au préalable.

PLANS	ECHELLE DES PLANS	LA NARRATION
1	gros plan	plan psychologique, Ashitaka observe cagoulé
2	contre-champ, plan d'ensemble	le spectateur voit ce qu'observe Ashitaka : Moro et San
4	gros plan	Visage ensanglanté de San qui soigne la plaie de Moro, elle est méfiante
8	contre-champ, contre-plongée	Ashitaka sort du bosquet et interpelle San
10	plan poitrine	San n'a pas peur et défie du regard Ashitaka
17	plan demi-ensemble	apparition d'un sylvain
19	plan taille	le soldat a peur et panique en voyant le sylvain
26	plan poitrine	Le sylvain est assis sur Yakkuru, Ashitaka ne craint pas le sylvain
27	plan demi-ensemble	La forêt est très fleurie, des sylvains sont assis sur des branches
36	plan demi-ensemble	Ashitaka marche à travers la forêt guidé par un sylvain
44	plan d'ensemble	changment de musique, la forêt semble calme
48	contre-plongée	traces des loups et de San sur le sol
50	plan large	clairière calme, Ashitaka allonge le blessé
51	plan rapproché	Ashitaka prend de l'eau avec son bol de riz
52	zoom sur les papillons	une empreinte sur le sol
56	plan d'ensemble	une lumière apparaît derrière les troncs d'arbres
57	gros plan	profil d'Ashitaka qui observe les rais de lumière
58	plan d'ensemble	entre deux arbres la lumière se fait plus intense, on distingue la silhouette de cerfs
59	contre-champ, gros plan	changement d'axe, la surprise se lit sur le visage d'Ashitaka
60	plan demi-ensemble	apparition du dieu-Cerf dans une lumière jaune éblouissante

VII. ANNEXES

Script en anglais du début du film :

MONONOKE HIME

{Intro} A long, long time ago, this country was overrun by deep forests. Within these forests lived the gods of old.

{Title} Mononoke Hime

{Title} Presented by: Karinkuru Anime

{Title} Free Fansub: Not for Sale or Rent

{Ashitaka} Yakkuru!

{Girl} Ani-sama!

{Ashitaka} Good timing, Hi-sama is ordering everyone to go back to the village.

{Girl} Yes, Ji-sama also says so.

{Ashitaka} Ji-sama?

{Girl} He said that the forest is strange.

{Girl2} The birds all disappeared.

{Girl3} All the creatures have disappeared, too!

{Ashitaka} I see, I'm going to check on Ji-sama.

{Ashitaka} All right, everyone back to the village!

{Girls} Ok!

{Ashitaka} Something's coming...

{Ashitaka} What is it Ji?

{Ji} I don't know, it's not human.

{Ashitaka} Hi-sama called everyone back to the village.

{Ji} It comes!

{Ji} It's a Tatarigami!

{Ashitaka} Tatarigami?!

{Ashitaka} Yakkuru run!

{Ashitaka} It's headed towards the village. It's going to attack!

{Ji} Ashitaka! Don't get near the Tatarigami! You'll be cursed if you do!

{Ashitaka} Yakkuru!

{Ashitaka} Calm! Calm down!

{Ashitaka} Why? Why must you, the accepted guardian god of the forest, rampage like this?

{Girl1} Monster!

{Girl} To the village!

{Ashitaka} Why do you attack this village?!

{Ashitaka} Stop! Calm yourself!

{Girl1} Hold on!

{Man1} He beat it!

{Girl} Ani-sama!

{Man} Get Hi-sama!

{Man} Put out the flames!

{Kaya} Ani-sama!

{Ashitaka} Kaya, don't get close to the wound.

{Man} Ashitaka is wounded, where's Hi-sama?

{Hi-sama} Everyone, don't get any closer to that wound.

{Kaya} Hi-sama!

{Hi-sama} Here, pour this water onto the wound.

{Hi-sama} Though I know not where you come from I bow before you...

{Hi-sama} and shall honor your death.

{Boar} Pathetic humans, you shall know of my suffering, when my wrath befalls you!

{Hi-sama} This has become quite a mess. The boar seems to have come from a country in the far west.

{Hi-sama} Driven mad by his fatal wounds, his flesh rotting away, he ran and ran, gathering a curse until finally he became a Tatarigami.

{Hi-sama} Ashitaka,

{Hi-sama} show everyone your arm.

{Man} Hi-sama!

source : www.oomu.org/mh.htm

DESSIN ANIME JAPONAIS



Dans les années 1920-1930, le dessin animé prend une place hégémonique dans l'animation car il permet de travailler avec beaucoup de personnes en même temps. Aux Etats-Unis, on imagine de passer à l'ère industrielle pour le film d'animation avec la création **des studios Disney et ceux des frères Fleischer (Betty Boop)** .

Après 1945, Disney s'impose avec pour conséquence une forme de « rapt » sur notre vision du dessin animé en influençant notre vision du cinéma pour enfants et en imposant sa vision des contes traditionnels (rapt culturel).

Trois zones géographiques vont résister à Disney :

URSS

France (Paul Grimault)

Japon : une vraie alternative qui va rencontrer beaucoup de succès

Le Japon développe des formes de production très variées dès les années 1950.

Dans les années 1970, la France achète beaucoup de dessins animés au Japon de quoi remplir les grilles de pro-gramme TV.

Il y a un décalage total entre la culture française et japonaise du dessin animé.

En France, c'est à la destination des enfants alors qu'au Japon, les dessins animés sont destinés à un plus large public.

Les jeunes adultes français d'aujourd'hui ont une connaissance importante du cinéma japonais que leurs aînés n'ont pas.

- ORIGINES ET CREATION DU STUDIO GHIBLI

- **Le studio Ghibli (株式会社スタジオジブリ, kabushiki-gaisha sutajio jiburi) est un studio d'animation japonais, produisant des dessins animés (anime). Le logo de ce studio est un Totoro, une créature évoquée dans une production Ghibli.**

-

Dans les années 70, avec le développement de l'animation "bon marché" pour la télévision, la qualité des productions ne cesse de baisser. Il devient alors très dur pour eux de satisfaire à leurs exigences de qualité. L'idée d'un studio indépendant mûrit alors.

Au début des années 80, le projet d'adapter en long métrage d'animation **Nausicaä, la vallée du vent**, le manga que Miyazaki publie dans la revue **Animage**, est le point de départ véritable de la création du studio.

En effet, une fois le projet lancé, se pose le problème de savoir à quel studio confier le travail, la seule personne sûre de travailler sur le projet étant... Miyazaki! Takahata est alors contacté pour assurer le poste de producteur et, bien qu'il n'ait à cette époque aucune expérience de ce travail, il accepte. En effet, il a la conviction que Nausicaä sera un film important, qui marquera un tournant dans la production animée japonaise parce que Miyazaki va pouvoir s'y consacrer de manière plus libre que ce qu'il a fait jusqu'alors.

Nausicaä vient en effet d'obtenir un succès mérité (915 000 spectateurs et des critiques très favorables), établissant qu'il est possible de réaliser et de produire des animations de qualité pour le cinéma. C'est donc grâce à cette réussite que **Tokuma** accepte de financer la création du studio.

Plus qu'un but, ce studio est le moyen pour Miyazaki et Takahata de réaliser leur rêve. Il propose alors "Studio Ghibli"

Le nom de Ghibli vient de l'italien. Il désigne un vent chaud provenant du Sahara. Durant la Seconde Guerre mondiale, les aviateurs italiens nommaient leurs avions de reconnaissance ainsi, et Hayao Miyazaki connaissant ces détails a choisi ce nom pour ses studios. Les studios Ghibli (les Japonais prononcent Ji-Bu-ri) doivent donc jouer un rôle d'éclaireurs dans le secteur de l'animation japonaise, et y faire souffler un vent de nouveauté.

Si le studio est l'occasion, pour les deux animateurs, d'être libres et de pouvoir proposer des dessins animés de qualité, chaque film est un pari risqué, un quitte ou double mortel. En effet, il s'agit de financer le prochain film par les recettes du précédent.

On note dans beaucoup de films produits par ce studio une valorisation des principes de l'écologie, une volonté de voir l'Homme et la Nature vivre en harmonie.

Le 23 juillet 1996, Walt Disney Company a obtenu l'exclusivité des droits de distribution à l'étranger des films des studios Ghibli. À l'origine, Buena Vista Distribution a choisi de distribuer en France un film des studios Ghibli tous les six mois, et de ne les sortir en DVD qu'après leur exploitation en salle

FILMOGRAPHIE

[NAUSICAAË DE LA VALLEE DU VENT](#) (風の谷のナウシカ - KAZE NO TANI NO NAUSHIKA)
(1984) MIYASAKI

- [Le Château dans le ciel](#) (天空の城ラピュタ - Tenkū no shiro Rapyuta) (1986) miyasaki
- [Mon voisin Totoro](#) (となりのトトロ - Tonari no Totoro) (1988) miyasaki
- [Le Tombeau des lucioles](#) (火垂るの墓 - Hotaru no Haka) (1988) takahata
- [Kiki la petite sorcière](#) (魔女の宅急便 - Majo no takkyūbin) (1989) miyasaki
- [Porco Rosso](#) (紅の豚 - Kurenai no buta) (1992)
- [Pompoko](#) (平成狸合戦ぽんぽこ - Heisei tanuki gassen Pompoko) (1994)
- [Princesse Mononoké](#) (もののけ姫 - Mononoke Hime) (1997)
- [Le Voyage de Chihiro](#) (千と千尋の神隠し - Sen to Chihiro no kamikakushi) (2001)
- [Le Royaume des chats](#) (猫の恩返し - neko no ongaeshi) (2002)
- [Le Château ambulant](#) (ハウルの動く城 - Hauru no ugoku shiro) (2004)
- [Les Contes de Terremer](#) (ゲド戦記 - Gedo Senki) (avril 2006)

LE CHATEAU AMBULANT (2004)



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

MON VOISIN TOTORO (1988)

となりのトトロ



Mon voisin Totoro présente le Japon tel qu'il était dans les années cinquante, lorsque ses paysages verdoyants étaient encore omniprésents, la nature riche et l'homme encore proche d'elle. **La petite Mei Kusakabé** (quatre ans) et sa grande sœur **Satsuki** (dix ans) accompagnent leur père dans leur nouvelle maison. Ils se rapprochent ainsi du village où se trouve hospitalisée leur mère. Cette dernière doit bientôt sortir de l'hôpital et ce lieu lui permettra de se reposer dans un environnement agréable. Les deux fillettes sont toutes deux amenées à rencontrer l'esprit protecteur et discret de la grande forêt d'à côté. Mei lui donne le nom de Totoro. La magie de la nature et des lieux sacrés qu'ils habitent les aidera à surmonter la crise familiale du moment.

Mon voisin Totoro est un conte moderne, un hymne à la nature dans sa description des décors, le rappel de la réalité d'une époque du Japon rural. Devenu un véritable phénomène de société au Japon, *Mon voisin Totoro* est devenu le film emblématique de l'œuvre de Miyazaki et même du Studio Ghibli.

KIKI, LA PETITE SORCIERE (1989)



C'est une tradition chez les sorcières, lors de leur 13ème année, de partir au moins un an loin de leur famille, dans une ville où aucune sorcière ne vit. Ce moment est arrivé pour Kiki qui, un soir de pleine lune, s'envole avec son chat Jiji vers l'inconnu. La jeune sorcière va devoir faire son chemin en pays humain...

Réalisé par Miyazaki en 1989, ce film raconte avec tendresse et fraîcheur l'histoire d'une jeune fille qui s'éveille à la vie, et qui à travers diverses rencontres s'emploie à gagner son indépendance et à s'intégrer dans un environnement inconnu.

LE TOMBEAU DES LUCIOLES (1988)

火垂るの墓



Japon, été 1945. Après le bombardement de Kobe, Seita, un adolescent de quatorze ans et sa petite soeur de quatre ans, Setsuko, deviennent orphelins et vont s'installer chez leur tante. Celle-ci leur fait comprendre qu'ils sont une gêne pour la famille et doivent mériter leur riz quotidien. Seita décide alors de partir avec sa petite soeur. Ils se réfugient dans un bunker désaffecté en pleine campagne et vivent des jours heureux illuminés par la présence de milliers de lucioles. Mais bientôt la nourriture commence cruellement à manquer.

Oeuvre magnifique et déchirante, (Le Tombeau des lucioles) est devenue en douze ans une oeuvre de référence, qui a sa place parmi les plus grands films sur la guerre.

NAUSICÄ DE LA VALLEE DU VENT (1984)

風の谷のナウシカ



Mille ans après "les sept jours de feu" et l'effondrement de la grande civilisation industrielle, se répand sur les terres désolées le Fukai : une forêt toxique peuplée d'insectes géants.

L'étendue du Fukai menace l'existence des survivants de la race humaine.

La Vallée du Vent est un petit royaume protégé tant bien que mal des pollutions de la forêt par un vent marin. Sa princesse, Nausicaä, est une jeune fille caractérisée par une forte empathie pour toute forme de vie. Elle dédie son existence au bien-être de son peuple et cherche à comprendre le Fukai.

Un jour pourtant, la vie paisible de la Vallée va basculer dans le chaos...

Nausicaä de la Vallée du Vent est l'oeuvre-clef d'Hayao Miyazaki, et a marqué durablement l'histoire de l'animation japonaise.