

Le Passculture fait son cinéma

Mercredi 20 février 2019 à 18h30

Cinémathèque suisse

Par Frank Dayen (Gymnase de Morges)

Remerciements à Stéphane Martin (Gymnase de Morges)

# *Nausicaä de la Vallée du vent*

Hayao Miyazaki, 1984

## des mangas au studio Ghibli



### Compétences visées

- Connaître un contexte socio-historique et des enjeux extra-européens
- Distinguer les différences entre manga (BD japonaise) et anime (film d'animation japonais) et les problèmes posés par l'adaptation du premier en l'autre.
- Travailler avec son imagination et sa sensibilité pour communiquer sa propre vision du monde.
- Enquêter sur le sens que donnent du monde les images et les sons produits par d'autres.

## Branches concernées

- **Arts visuels** et **Histoire de l'art** (anime japonais, adaptation du manga au film d'animation)
- Géographie (géopolitique, énergies et ressources naturelles, industrialisation et écologie ; cf. notre fiche *Nausicaä et l'écologie compassionnelle*)
- Biologie (éthologie et relations de l'homme à l'animal, ressources et plantes)
- Sociologie (influence du milieu sur une société, socio-politique)

*Nausicaä de la vallée du vent* est d'abord le titre d'un manga de Hayao Miyazaki, dont la publication sérielle en magazine s'étend de 1982 à 1994. C'est au cours de sa conception que le mangaka décide, succès aidant, de l'adapter en film. Ceci n'a pas été sans poser plusieurs problèmes, puisqu'en 1983, Miyazaki, fidèle à sa technique de travail, ignore tout de la fin de son histoire. Surtout, son manga est beaucoup plus complexe et développé que les deux heures de film que les producteurs lui demandent de respecter. L'anime sort donc en 1984 au Japon, soit 10 ans avant la fin de sa version papier. On a donc affaire à deux produits très différents.

Signalons aussi que les salles de cinéma francophones ne découvrent *Nausicaä* qu'en 2006 (une version américaine pirate était sortie entre-temps, amputée et montée différemment) et qu'un des plus grands dessinateurs français, Jean Giraud - dit Moebius (1938-2012 ; *Blueberry...*) -, a tellement aimé le manga de Miyazaki qu'il a donné à sa fille, née en 1995, le prénom Nausicaä.

### 1. Influences sur le contenu : la littérature européenne

Il ne s'agit pas ici de refaire l'histoire du manga (bande dessinée japonaise), ni des innombrables allers et retours syncrétiques entre Japon, Etats-Unis et Europe. Mais il faut tout de même mentionner quelques influences européennes qui ont décidé Miyazaki à suivre sa vocation de mangaka. Parmi elles on retiendra les lectures des romans d'aventures européens : *L'île au trésor* (qui devient, en séries animée *Les joyeux pirates de l'île au trésor* ; 1971), les histoires d'Arsène Lupin (1971-2 ; *Edgar de la Cambriole*), de Sherlock Holmes et de Fifi Brindacier (1972) ou d'Heidi (*Heidi, la petite fille des Alpes* ; 1973). On retiendra également les images que le mangaka garde de ses voyages en Europe : en Suède, avec son chef, lorsqu'il travaillait pour le studio d'animation Tôei (dont les paysages citadins ont été revisités dans *Kiki, la petite sorcière*) ou en Italie en 1976 (*Porco Rosso*). Ce dernier anime suit un aviateur transformé en cochon dans des paysages méditerranéens et il est bon de rappeler que **Ghibli** est le nom arabe d'un vent saharien, le sirocco, employé par les pilotes italiens de la Seconde Guerre mondiale pour qualifier leurs avions de reconnaissance (le bombardier léger Caproni Ca 309 Ghibli). Le nom du célèbre studio que Miyazaki et Takahata ont créé porte donc la double

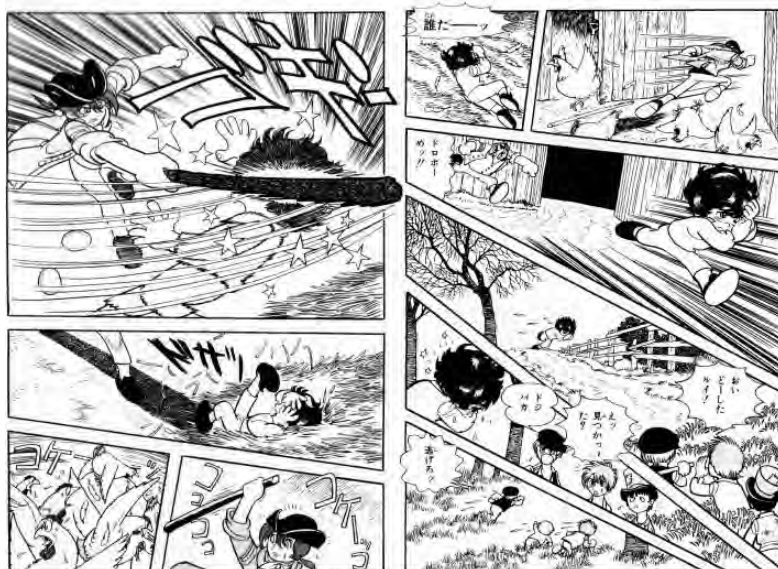


connotation d'une influence européenne et du motif de l'avion, présent dans de nombreuses productions Ghibli.

## 2. Influences formelles : l'inévitable patte d'Osamu Tezuka

A côté du souvenir du dessin animé français *La bergère et le ramoneur* (1952) de Grimault et Prévert (qui deviendra *Le Roi et l'oiseau* dans sa version définitive en 1979), Miyazaki reconnaît volontiers sa dette envers **Osamu Tezuka** (1928-1989), véritable dieu de la BD japonaise.

Parce que la guerre l'a empêché d'entrer dans l'industrie cinématographique (détruite par l'occupant américain), le jeune Tezuka a inventé le **mouvement** dans le manga : à travers les fameuses lignes de mouvements, qui remplacent les arrière-plans détaillés, le regard des lecteurs se concentre sur les personnages et leurs émotions plutôt que sur les lieux et le contexte de l'action. Grand admirateur de Walt Disney, dont il reprend, en début de carrière, le style cartoonesque, Tezuka impose **les grands yeux à l'européenne** (et non bridés, comme les yeux des Japonais), parce que, selon lui, ils restituent mieux les émotions des personnages. A son tour, Disney a repris plusieurs éléments de Tezuka, dont son *Roi Léo* (1950-4), que Disney a repris en *Roi lion*. En outre, Tezuka est parvenu à imposer différents codes graphiques au manga, dont la variation des tailles et formes des cases, les symboles émotionnels (gouttes de tension, éclair de stupeur, yeux pincés d'effort...)...<sup>1</sup>



Quand, enfin, la popularité per-mettant à Tezuka de fonder son propre studio de films d'animation, il invente la 1<sup>ère</sup> série TV animée japonaise, *Astro Boy* (1963), d'après son propre manga. Le succès immédiat et international de ce robot enfant mu par l'énergie nucléaire incite les autres studios d'animation à réaliser également des séries animées pour la télé. Ceux-ci embauchent alors, et le jeune Hayao Miyazaki, 22 ans, est engagé à la Tôei Dôga en tant qu'intervalliste (dessinateur qui développe les mouvements entre deux actions, passage obligé pour qui veut gravir les échelons dans le studio). **Avec Astro Boy**, Tezuka impose le format de 20' par épisode des séries d'animation et popularise le modèle économique multi-supports (d'abord un manga dessiné, puis son adaptation en série TV, voire un film sur grand écran et des produits dérivés : jouets, figurines, vignettes, jeux...).

Tezuka ne s'est pas limité aux dessins pour enfants (*shônen* et *shojo*) puisqu'il est le premier à avoir commercialisé des mangas *seinen* (pour adultes, voire érotiques) et qu'il est passé à une période plus réaliste (*gekiga*). C'est cette dernière qui a surtout influencé Miyazaki, dont il reprend un des principes narratifs (**les enfants confrontés à la violence du monde adulte**), ainsi



<sup>1</sup> Pour plus d'infos à ce sujet, lire *Grapholexique du manga : comprendre et utiliser les symboles graphiques de la BD japonaise* de Den Sigal, Eyrolles, 2006.

que deux thèmes : **l'écologie** (cf. *Astro Boy* et l'énergie nucléaire) et **l'humanisme**, deux thèmes réunis dans *Nausicaä*.

### 3. Takahata et Miyazaki, fondateurs de Ghibli

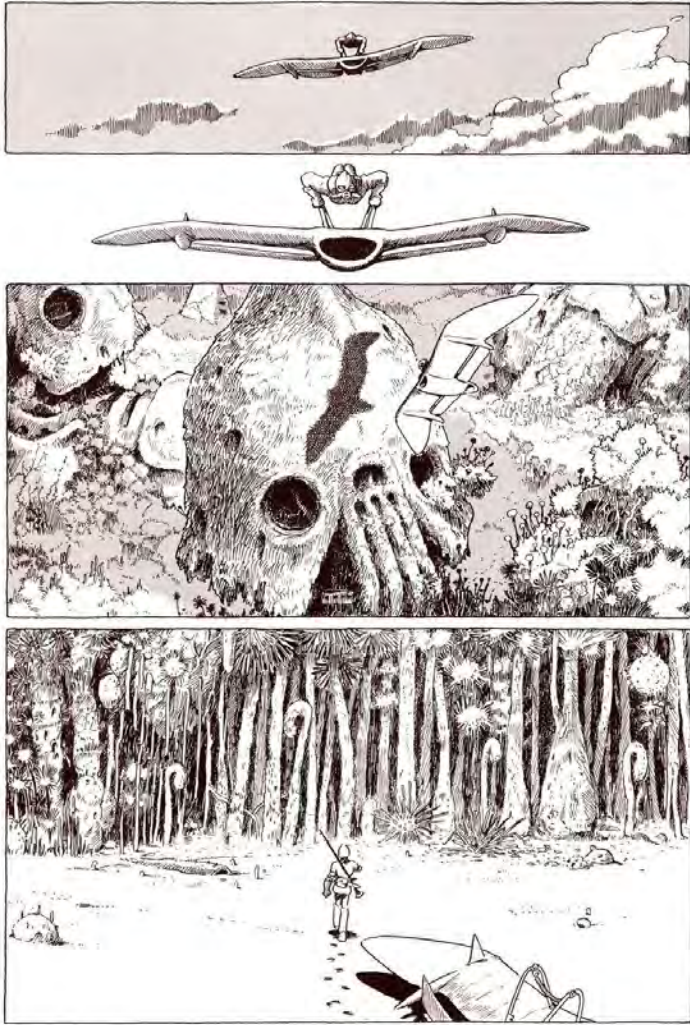
C'est le succès du manga *Nausicaä*, puis de celui de son adaptation en film, qui a permis aux comparses Miyazaki et Takahata de créer le désormais célèbre Studio Ghibli. Miyazaki avait rencontré son aîné Isao Takahata à la Tôei (une des six majors de l'industrie cinématographique nipponne, surtout connue en Occident pour avoir produit *Goldorak*, *Albator* et *Dragon Ball*) en 1965. Avec deux autres dessinateurs, ils avaient insufflé un vent de renouveau dans le traitement des dessins à la Tôei

- en privilégiant des **points de vue plus adultes** sur les aventures de leurs héros enfantins,
- en explorant des personnages non manichéens et des **intrigues complexes**,
- et en exigeant tout le temps nécessaire pour proposer des produits parfaits. En effet, le modèle économique des studios d'animation des années 80 a toujours été dicté par la vitesse. Vu que l'industrie d'animation nipponne ne bénéficiait pas des moyens qu'avaient alors les studios Disney, les producteurs d'animes avaient décidé de diminuer le nombre de plans à la seconde (d'où cet effet saccadé dans les mouvements des personnages). Et bien, à l'inverse, Ghibli a décidé de soigner cela - il ne faut pas oublier que **Miyazaki a débuté en tant que dessinateur intervalliste**.

Une fois leur studio créé, le tandem a tenu à conserver ses spécificités, en privilégiant une facture artisanale. Alors que les autres studios nippons passaient à l'informatique, Ghibli a par exemple décidé de continuer à **dessiner ses animes à la main**. Cette exigence ne va pas sans efforts puisqu'il faut pour chaque plan redessiner tous les éléments, pour donner l'impression que **tout bouge** dans le plan (personnages, objets, vêtements). Pour compliquer la tâche, les mangakas encouragent les **variations de cadrage** de manière à donner une meilleure illusion de la profondeur de décors. En plus, Ghibli s'est aussi promis de ne jamais délocaliser à l'étranger et à toujours payer ses dessinateurs à temps plein. Conséquence : des spécialistes ont estimé que le studio Ghibli ne réalise que cinq minutes d'anime par mois en moyenne !<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> [https://www.lesechos.fr/08/04/2018/lesechos.fr/0301536120296\\_le-studio-ghibli-peine-a-se-dessiner-un-avenir.htm](https://www.lesechos.fr/08/04/2018/lesechos.fr/0301536120296_le-studio-ghibli-peine-a-se-dessiner-un-avenir.htm)



Le modèle économique de cet artisanat Ghibli est aujourd'hui mis à mal et beaucoup redoutent la fin du célèbre studio, pas viable financièrement à terme. D'autant plus que Miyazaki avait annoncé sa retraite en 2016. Mais le récent décès de son ami Takahata l'a remis en selle, puisque l'auteur de *Princesse Mononoké* et du *Vent se lève* a annoncé un prochain film en 2020.

A noter que Takahata s'était lancé dans la réalisation d'anime avant son cadet (avec la série *Horus, prince du Soleil* en 1968, contre *Le château de Cagliostro* de Miyazaki en 1979), même si les deux ont pratiquement collaboré à toutes les œuvres de l'un et de l'autre jusqu'à la création du studio Ghibli. L'univers stylistique de Miyazaki est plus cohérent que celui de Takahata, ce dernier variant les styles selon les sujets de ses animes (*Le tombeau des lucioles*, *Mes voisins les Yamada*, *Le conte de la princesse Kaguya*).

#### 4. Postérité de *Nausicaä*

*Le château de Cagliostro* (1979) était la première réalisation de Miyazaki pour le

petit écran. *Nausicaä* constitue sa première œuvre pour grand écran. Miyazaki en signe le scénario, lui qui, jusque-là, avait plutôt mis en images les sujets des autres ou avait travaillé en collaboration avec d'autres scénaristes. Depuis lors, Miyazaki signe tous ses scénarios.

Le succès international de *Nausicaä* a permis au film d'animation japonais d'être pris au sérieux en Occident, lui qui avait jusque-là relégué les animes dans la ligue de dessins animés pour enfants. Pour Miyazaki, l'ampleur du succès l'a surpris car y contribuait une catégorie de spectateurs qu'il n'avait pas à l'esprit quand il avait créé son studio Ghibli : celle des enfants. En effet, quoique paradoxal pour des Occidentaux, l'entreprise de Miyazaki était de **rendre accessible l'animation aux adultes - japonais -, non aux enfants**. Depuis *Nausicaä*, le réalisateur prend en compte les deux catégories de public, ce qu'il a fait dès son anime suivant, *Laputa, le château dans le ciel* (1986).<sup>3</sup> C'est peut-être ce qui explique sa préférence pour les héroïnes entre l'enfant et l'adulte. Entre les deux, Miyazaki semble ne pas trancher. Est-ce là la résurgence d'un motif culturel japonais de la femme-enfant ? Toujours est-il que le personnage de Nausicaä, quoique fille et toujours attirée par les animaux (le bébé ômu, le renard-écureuil), affiche une grande maturité dès le début de l'histoire. Il est donc difficile de parler de récit

<sup>3</sup> On pourrait se lancer dans une étude comparative entre la démarche de Miyazaki et celle de Tim Burton. Ce dernier, quoiqu'ayant commencé sa carrière de dessinateur chez Disney (il a travaillé sur *Taram* ou *le chaudron magique*, *Rox et Rouky...*), s'est rapidement émancipé de la vision nunchu de l'oncle Walt pour – grâce à un petit coup de pouce de Stephen King il est vrai – se lancer dans la réalisation de métrages (d'animation ou pas), où les visions cauchemardesques ne sont pas altérées par l'esthétique Disney mais traduisent plus fidèlement les peurs d'enfants.

d'apprentissage ou de formation à proprement parler, puisque le personnage n'évolue pas vraiment durant l'histoire.

A propos de l'intrigue de *Nausicaä*, un schéma directeur semble se dégager, récurrent dans presque toutes les autres intrigues de Miyazaki :

- a) l'héroïne et son père (ou ses parents) coupés du monde
- b) une intrusion étrangère
- c) la mort (ou disparition) du père (ou de ses parents)
- d) un voyage.<sup>4</sup>

Notons enfin que les paysages de *Nausicaä* ont lancé un nouveau genre dans le cinéma nippon, le post-apocalyptique désertique.



---

<sup>4</sup> Colson et Régner, *Hayao Miyazaki : cartographie d'un univers*, Les moutons électriques, 2014.