



Fiche technique	1
Réalisateur Hayao Miyazaki, naissance d'un auteur animateur	2
Genèse Du manga au film	3
Personnages Rebelles et guerriers	4
Découpage narratif	6
Genre Science-fiction et <i>steampunk</i>	7
Récit Manifeste pacifiste	8
Mise en scène Enjeux de taille, questions d'espace	10
Séquence Déresse et révélations	12
Plans Génériques et prophétie	14
Point de vue Écologie animée et animiste	15
Figure Animer le vent	16
Contexte Imaginaire atomique	18
Parallèles Postapocalypse	19
Document Nausicaä dans tous ses états	20

● Rédacteur du dossier

Nicolas Thys est enseignant en études cinématographiques aux universités Sorbonne Nouvelle Paris 3, Picardie Jules-Vernes à Amiens, Paris Nanterre, ainsi qu'à l'EMCA, et journaliste spécialisé dans le cinéma d'animation. Il est co-auteur d'un ouvrage sur Pixar et écrit des articles dans de nombreuses revues : *Animascope*, *Blink Blank*, *24 images*, *Digital Ciné*, *Écran Large*, *Cinemaction*, *Positif*. Il intervient régulièrement comme conférencier auprès des professeurs du primaire et du secondaire dans le cadre d'*École et cinéma* et de *Collège au cinéma*.

● Rédactrice en chef

Ancienne critique de cinéma aux *Inrockuptibles*, Amélie Dubois est formatrice, intervenante, rédactrice de documents pédagogiques pour les dispositifs *Lycéens et Apprentis au cinéma*, *Collège au cinéma* et *École et cinéma*. Elle a été sélectionneuse à la Semaine de la Critique à Cannes et pour le festival *EntreVues* de Belfort. Elle écrit pour la revue *Bref* et le site *Upopi* (Université Populaire des Images) en collaboration avec *CICLIC*.

Fiche technique



Affiche de Nausicaä de la vallée du vent, © Studio Ghibli

● Générique

NAUSICAÄ DE LA VALLÉE DU VENT

Japon | 1984 | 1 h 56

Réalisation

Hayao Miyazaki

Scénario

Hayao Miyazaki,
d'après son manga

Direction artistique

Mitsuki Nakamura

Couleurs

Michiyo Yasuda, Fukuo Suzuki

Son

Shigemaru Shiba

Musique

Joe Hisaishi

Montage

Naoki Kaneko, Tomoko Kida,
Shōji Saka

Producteur

Isao Takahata

Production

Studio Topcraft

Distribution France

Wild Bunch

Format

1.85, couleur, 35 mm

Sortie

11 mars 1984 (Japon)

23 août 2006 (France)

Interprétation (voix)

Sumi Shimamoto

Nausicaä

Mahito Tsujimura

Jill / Muzu

Hisako Kyōda

O-Baba

Gorō Naya

Yupa

● Synopsis

La chute de la civilisation industrielle s'est achevée voilà un millénaire dans une guerre qui a décimé la majorité de la population. Ceux qui survivent au sein de quelques enclaves sont mortellement menacés par une gigantesque forêt toxique qui gagne du terrain jour après jour. Cette jungle est protégée par des insectes géants, les Omus, qui détruisent tout sur leur passage. La jeune, téméraire et bienveillante princesse Nausicaä n'hésite pourtant pas à arpenter la forêt avec son planeur. Elle vit dans la vallée du Vent, un petit royaume agricole protégé, dont la tranquillité est rompue lors du crash d'un vaisseau appartenant à une tribu voisine. Afin de récupérer le dieu-géant destructeur endormi qui était dans leur appareil, les Tolmèques envahissent la vallée et assassinent le roi Jill, père de Nausicaä, avant de faire prisonnière la princesse. Ils pensent avoir trouvé un moyen de ressusciter le géant et de le contrôler pour brûler la forêt toxique.

Nausicaä s'échappe et fait la connaissance d'Asbel, jeune prince de la cité de Pejite, récemment détruite par les insectes. Elle réalise avec lui que la forêt n'empoisonne pas l'environnement mais qu'elle le purifie. Alors qu'elle arrive à Pejite, elle découvre un plan visant à détruire les Tolmèques, le géant, et avec eux toute la vallée du Vent : les combattants de Pejite veulent torturer un bébé omu, pour provoquer la colère des insectes et les entraîner vers la vallée. Leur plan marche. Le géant, réactivé trop tôt, s'écroule avant de détruire la forêt. Nausicaä parvient à sauver le bébé omu. Exposée à la horde d'insectes, elle est tuée puis ressuscitée par eux. Calmés, ils retournent chez eux. L'armée tolmèque aussi repart, tandis que la tribu de Pejite reste pour aider les habitants de la vallée du Vent à la reconstruire.

Réalisateur

Hayao Miyazaki, naissance d'un auteur animateur

Cinéaste animateur de renom, grand perfectionniste et auteur de neuf longs métrages¹ et onze courts métrages, Hayao Miyazaki débute sa carrière bien avant la naissance du studio Ghibli, dont il est la figure phare.

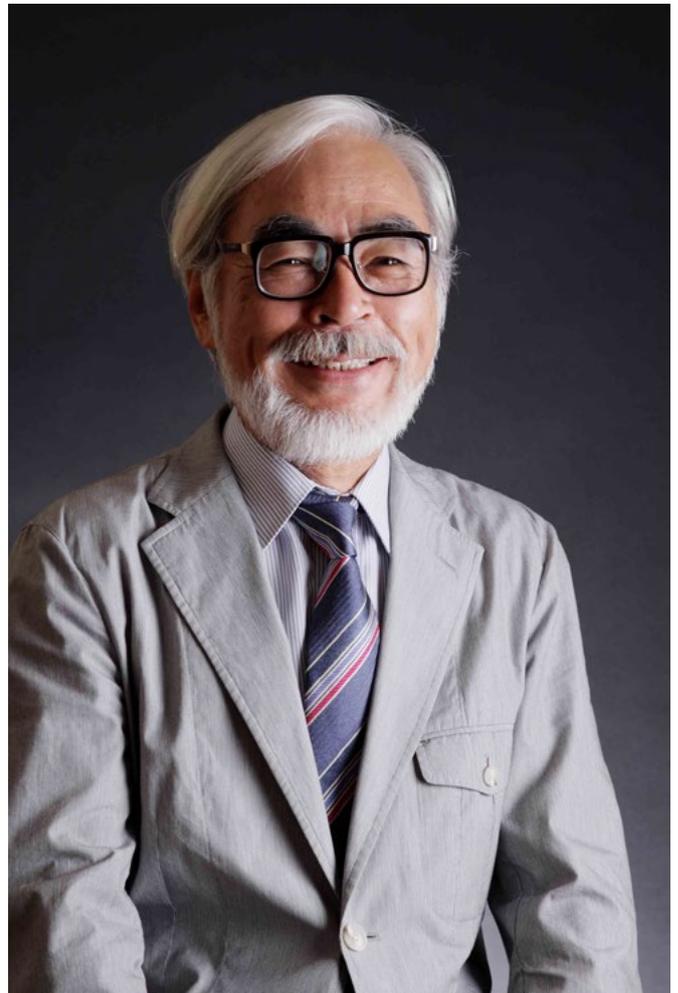
Hayao Miyazaki est né en 1941 à Tokyo dans une famille aisée. Les histoires familiale et nationale qui marquent son enfance auront un fort impact dans sa créativité de cinéaste : la direction d'une entreprise d'aviation par son père, de la maladie de sa mère, de la Seconde Guerre mondiale. Il est très tôt attiré par les arts graphiques, en particulier le manga, en pleine renaissance depuis la fin de la guerre. C'est une époque où des auteurs comme Osamu Tezuka, Tetsuji Fukushima et Sanpei Shirato révolutionnent les codes de la bande dessinée japonaise. En 1958, il découvre *Le Serpent blanc* réalisé par Taiji Yabushita et Kazuhiko Okabe pour la TOEI Animation. Il écrira que, tombé amoureux de son personnage féminin principal, le film a déclenché son désir de devenir animateur.

● Premiers pas

Après des études de sciences politiques et d'économie à l'université de Gakushuin, Hayao Miyazaki entre à la TOEI Animation en 1963. Il espère y trouver un lieu pour donner vie à l'univers narratif qu'il a commencé à étudier et à développer dans un club consacré à la littérature jeunesse à l'université. Il débute comme intervalliste, le poste le plus bas (consistant à dessiner les dessins manquants entre les images clés pour assurer la continuité du mouvement). Il travaille notamment sur *Ken, l'enfant-loup*, une série réalisée par Isao Takahata. Les deux hommes deviennent amis et participent activement à l'organisation syndicale du studio. Miyazaki passe ensuite animateur clé (créateur d'images clés) sur la série *Shōnen Ninja Kaze no Fujimaru*, et son talent commence à être remarqué. En 1965, il préfère se tourner vers les longs métrages plutôt que de travailler sur des séries dont l'animation est simplifiée pour des raisons économiques. C'est ainsi qu'il arrive sur le projet de film de Takahata, *Horus, prince du soleil*.

« Dans ma jeunesse, j'aspirais à devenir mangaka, et c'est tout. Au départ, donc, le cinéma était une discipline un peu lointaine et bizarre pour moi »

Hayao Miyazaki



Hayao Miyazaki en 2012 © DR

● Après la TOEI

En 1971, Miyazaki, accompagné de Takahata, part travailler pour le studio A-pro. Il réalise quelques épisodes de la série *Lupin III* et travaille comme scénariste et animateur sur le moyen métrage *Panda Petit Panda* de Takahata. En 1975, pour Nippon Animation, il développe *Conan, fils du futur*, première série dont il est aux commandes et dans laquelle son univers se met en place. En 1979, il arrive chez TMS Animation où il réalise son premier long métrage, *Le Château de Cagliostro*. En parallèle, Miyazaki crée des mangas. Certains sont des novélisations de série comme *Le Chat botté*, écrit en 1969, alors que d'autres préfigurent ses œuvres ultérieures. C'est le cas d'une série de croquis dessinés au début des années 1980 qui deviendront en 1993 *Princesse Mononoké*, dont il tire plus tard un film. En 1982, pour le magazine *Animage*, il écrit le manga *Nausicaä de la vallée du Vent* [cf. [Genèse](#), p. 3], qu'il adapte au cinéma avec l'aide du studio Topcraft. Le succès du film, produit par Takahata et sorti en salles en 1984, entraîne la création du studio Ghibli un an plus tard. C'est dans ce studio que Miyazaki créera ses films les plus personnels et les plus célèbres, de *Mon voisin Totoro*, au *Vent se lève* en passant par *Porco Rosso*, *Le Château ambulancier* ou encore *Ponyo sur la falaise*.

¹ Son dixième long métrage est encore en cours de fabrication à l'heure où ces lignes sont écrites. Il devrait sortir en 2023 et s'intituler *Kimi-tachi wa dō ikiru ka*.

Genèse

Du manga au film

Aux côtés de Miyazaki et Takahata, un troisième homme a permis la naissance de *Nausicaä...*: Toshio Suzuki, qui a accompagné toutes les étapes de la fabrication du film.

● Toshio Suzuki et Animage

L'histoire du studio Ghibli, souvent résumée à deux hommes, Hayao Miyazaki et Isao Takahata, ne serait pas la même sans un troisième individu moins célèbre mais tout aussi important : Toshio Suzuki. Il est l'actuel président du studio, et aussi le producteur de la totalité des films de Miyazaki chez Ghibli. En 1978, Suzuki devient le rédacteur en chef d'*Animage*, première revue d'importance consacrée au cinéma d'animation au Japon. Sa première collaboration avec Hayao Miyazaki a lieu pendant l'animation du *Château de Cagliostro* en 1979, et celle avec Isao Takahata au moment de son adaptation de *Kié la petite peste* en 1981. Les trois hommes deviennent rapidement amis et Suzuki aura un rôle clé dans la création de *Nausicaä de la vallée du Vent*. Lorsque Miyazaki écrit le manga dont le film allait être issu, c'est logiquement qu'il est publié dans les pages d'*Animage* dès 1982. Le succès est tel que le récit ne s'arrête qu'en 1994, avec quelques coupures dues aux nombreux autres projets de son auteur. Le film ne reprend que les deux premiers tomes du manga [cf. Document, p. 20].

● Une œuvre originale

La création du film *Nausicaä...* se révèle plus compliquée que prévue. Suzuki raconte qu'à l'origine, Miyazaki avait une idée de film reprenant un récit de tradition japonaise mettant en avant la lutte et la victoire face à des entités gigantesques. Il a imaginé à partir de là une histoire liée aux mouvements écopolitiques des années 1970. Les sociétés de production auxquelles il s'est adressé lui ont répondu par la négative, arguant que son idée n'était pas issue d'une œuvre originale. Le cinéaste mangaka s'est alors exclamé qu'il pourrait écrire cette « œuvre originale ». *Nausicaä* est ainsi née, mais finalement sous la forme d'un véritable manga et non d'une œuvre de lancement pour une série ou un film. Son récit a été influencé par différents éléments : un conte japonais ancien intitulé *La princesse qui aimait les insectes*, un des personnages de *L'Odyssée* d'Homère [cf. Personnages, p. 4], ainsi que l'empoisonnement au mercure de la baie de Minamata de 1936 à 1968, traumatisme écologique majeur au Japon.

La seconde impulsion vient du supérieur de Suzuki, qui rêve d'une adaptation. Après avoir réussi à convaincre Miyazaki, il persuade Takahata d'être producteur. Une fois accepté, le studio Topcraft arrive dans la boucle. L'animation débute en 1983 pour une sortie en 1984. Le succès est retentissant. Cependant, Topcraft ayant fait faillite et Miyazaki et Takahata exigeant d'avoir une totale indépendance artistique, les complices décident, aidés par Suzuki, de créer le studio Ghibli en 1985 afin de mettre en route *Le Château dans le ciel*.

« (...) Quand ce manga a été publié, l'attrait pour l'univers de l'œuvre a été indéniable, mais beaucoup de commentaires ont souligné le choc provoqué par la puissance des dessins »

Toshio Suzuki



Aquarelle d'Hayao Miyazaki, 2006 © Glénat

● Une exportation difficile

Si la sortie de *Nausicaä...* fut heureuse au Japon, elle fut moins glorieuse en dehors de son pays d'origine. En 1985, le marché de la vidéo explose et le cinéma occidental n'est pas encore friand des œuvres animées nippones. Des éditeurs américains achètent les droits du film pour le sortir comme une œuvre « bis » remontée, recadrée en 4:3 et amputée afin de tenir les 90 minutes des VHS de l'époque. *Nausicaä...* est apparue dans les vidéoclubs français une première fois en 1987 sous le titre *Le Vaisseau fantôme* avant d'être rebaptisé *La Princesse des étoiles*, l'aspect philosophique et l'hommage à la nature ayant disparu pour mettre en avant les scènes d'action. Il a fallu attendre 2006 en France pour découvrir le film dans sa version d'origine.

Personnages

Rebelles et guerriers

Tirés d'un manga, les personnages du film sont nombreux et complexes. Ils se retrouvent souvent seuls face à eux-mêmes. Parmi eux se démarquent des figures féminines fortes.

● Solitaires et survivants

Le film s'ouvre avec deux personnages qui avancent en parallèle et se présentent, tels des survivants, au milieu d'une humanité qui a failli disparaître : le Chevalier Yupa évolue dans un environnement désertique tandis que la jeune Nausicaä explore une forêt dangereuse. Le premier est un aventurier, ami du père de la jeune fille. Il n'appartient à aucun royaume et tente de comprendre les mystères de la forêt, sans réaliser que la princesse est en harmonie avec celle-ci. La seconde garde secrètes ses expériences sur les spores. Peu parmi les siens semblent disposés à comprendre son attitude en raison de la croyance dominante quant à la toxicité des spores. L'un et l'autre suivent un mouvement de recherche, qui se traduit pour Yupa par une forme d'errance et pour Nausicaä par une soif de savoir qui fait d'elle une véritable exploratrice.

La princesse tolmèque Kushana est une solitaire d'un autre genre, une guerrière et non une guérisseuse comme Nausicaä. Elle est crainte et porte avec fierté les marques de la violence du monde : elle ne retire jamais son armure dorée qui masque un corps en partie amputé, défiguré, et l'impose aux yeux de tous comme une impériale machine de guerre, sans états d'âme, à l'image du dieu-géant qu'elle veut réveiller. Elle est seule parmi la masse des soldats qui l'entoure (dès qu'elle part, son second cherche à la remplacer) et apparaît comme le reflet sombre, déshumanisé de Nausicaä.



● Personnages secondaires

Les personnages secondaires importants sont plutôt masculins, et la plupart d'entre eux se caractérisent par leur désir de vengeance et leur brutalité. Autour de Nausicaä, en plus de Yupa, on trouve le borgne Mito et ses acolytes de la vallée du Vent qui, comme lui, portent tous une immense moustache. Ils s'engageront pleinement dans le combat pour défendre leur royaume. Oncle de Nausicaä, Mito tente d'imposer sa voix, de faire preuve de courage et de ténacité, et se met pleinement au service de sa nièce. Son amour pour sa tribu ainsi que sa peur malade de la forêt et de l'inconnu le paralysent parfois. Il est le frère du roi Jill, père de Nausicaä, souverain apprécié qui n'a pas le même regard que sa fille sur le monde. Borgne, il est l'un des autres corps marqués du film avec Kushana et le borgne Mito, soit un autre corps symptomatique de la dureté des temps. Notons également dans l'entourage de Nausicaä une femme, la vieille O-Baba, vêtue d'une toge marron. Cette chaman porteuse de l'histoire du monde évoque physiquement la Zeniba du *Voyage de Chihiro*.

Chez ceux de Pejite se distingue Asbel, qui arrive presque au milieu du film. Il seconde et aide Nausicaä, tout en restant en retrait. Ses deux objectifs premiers sont de venger la mort de sa sœur Lastel, jeune princesse qui a péri dans l'accident

aérien de la vallée du Vent après avoir été kidnappée par les Tolmèques, et d'empêcher ces derniers de réanimer le géant. C'est un personnage qui évolue au cours du film : son comportement change après avoir découvert le secret de la forêt, mais il peine à convaincre les siens, bien trop bornés, à son retour au village.

Quant aux Tolmèques, qui maîtrisent le fer et la sidérurgie, ils sont en armure, semblables à des robots. Il est difficile de les distinguer, comme s'ils n'avaient pas d'individualité. Signe possible de cette déshumanisation, quand Nausicaä les attaque et en tue, aucune goutte de sang ne coule, contrairement à celui de Yupa qui glisse sur la lame de la princesse de la vallée du Vent. Le seul à ne pas se fondre dans la masse est Kurotawa, bras droit de Kushana, qui aimerait bien la remplacer. Moins intelligent et plus cruel que cette dernière, il n'hésiterait pas à tuer gratuitement.



Princesse Mononoké d'Hayao Miyazaki, 1997 © Studio Ghibli

● Des figures féminines fortes

La dernière caractéristique notable du casting est de mettre face à ces hommes deux personnages féminins forts. Le cinéaste a expliqué à ce sujet vouloir surprendre le spectateur habitué aux protagonistes masculins. Pour dessiner ces figures féminines, il a puisé en partie dans un imaginaire issu du conte, qu'il connaît bien. Les héroïnes sont des « princesses » et Nausicaä est profondément liée aux sorcières qui, originellement, vivaient dans la nature, où elles ont développé un rapport privilégié aux animaux et aux plantes. Elle fait preuve de détermination, de confiance, et sait réagir dans les situations les plus périlleuses, démontrant son indépendance. Elle parvient ainsi à s'imposer grâce à sa foi dans la nature et l'homme. Elle possède également un lien direct et pur avec le monde, comme si aucune véritable méchanceté ne pouvait l'habiter, sauf l'espace d'un instant lorsque son père meurt. Elle incarne face à la peur dominante une force d'opposition douce mais solide. Sa dimension sacrificielle ressort et s'exprime pleinement à la fin du film lors de l'attaque des Omus.

À l'opposé, Kushana, guerrière quasi androgyne, n'hésite pas à se battre et montre qu'elle est aussi dangereuse et têtue que n'importe quel personnage masculin. Notons également que c'est grâce aux femmes rebelles de Pejite, auxquelles se joint Asbel, que Nausicaä est délivrée et peut poursuivre son combat pour la paix. Ce moment est d'autant plus remarquable qu'il est traversé par la seule figure maternelle du film, la mère d'Asbel, soulignant au passage l'absence de la mère de Nausicaä. Mais cette absence est compensée par la princesse elle-même, qui est très maternelle avec les plantes, les animaux et les êtres humains, envers lesquels elle a le même comportement, comme si elle ne faisait pas de distinction. Par ailleurs, la forêt dessine aussi un espace presque maternel autour d'elle, un lieu de (re)naissance protecteur, un organisme vivant, enveloppant, comme elle va le découvrir. De renaissance il est aussi question, semble-t-il, quand Nausicaä revêt un habit d'une femme de Pejite et semble faire revivre ainsi le fantôme de la sœur d'Asbel, Lastel.

L'importance des personnages féminins se vérifie dans toute l'œuvre de Miyazaki, notamment dans des films comme *Ponyo sur la falaise*, *Le Voyage de Chihiro*, *Princesse Mononoké*, où s'imposent des figures d'amazones, d'aventurières, mues par une force et une détermination impressionnantes. Dans *Porco Rosso*, ce sont des femmes qui se mettent au travail pour réparer l'hydravion de Marco et l'une d'entre elles, Fio, assiste l'aviateur en tant que mécano lorsqu'il teste son engin remis à neuf. Ces héroïnes s'imposent dans l'œuvre du cinéaste comme de puissants et singuliers moteurs de fiction et de réflexion. Dans *Nausicaä de la vallée du Vent*, cette empreinte féminine transparaît aussi à travers une substitution symbolique : le sauveur de la prophétie, représenté comme étant un homme sur la tapisserie dans la chambre du père, n'est autre que la jeune héroïne du film. De quoi bousculer certains récits légendaires et idées reçues.



Ulysse et Nausicaä par Jean Veber, 1888 © École des beaux-arts de Paris

● Nausicaä, une référence mythologique

Le nom de Nausicaä évoquera probablement aux élèves le personnage de la mythologie grecque, auquel se réfère Miyazaki. Un retour sur ce personnage de l'*Odyssée* d'Homère permet de voir quels sont les points communs entre celle qui sauva Ulysse, naufragé sur une île, et la princesse de la vallée du Vent. Alors qu'Ulysse échoue sur le rivage de la Phéacie, Athéna envoie Nausicaä, fille du roi Alkinoos, pour lui venir en aide. Elle est la seule à l'accepter et à veiller sur lui malgré son aspect repoussant. Elle parviendra à le conduire jusqu'à ses parents, qui découvrent son identité et l'accueillent en héros.

Quels éléments de la personnalité de la jeune femme Miyazaki a-t-il repris pour son film ? Que leur inspire le fait que son prénom vient du grec « naus » qui signifie « navire » ?

La légende raconte qu'elle prend plaisir à l'observation du monde qui l'entoure. Elle est à la fois sensible et brave. Nausicaä a marqué les esprits des artistes : on compte plusieurs toiles, notamment à la période de la Renaissance, autour de la rencontre entre Ulysse et Nausicaä (<https://fr.wikipedia.org/wiki/Nausicaä#Peinture>) que les élèves pourront observer afin de mesurer les choix de représentation du cinéaste japonais.

Découpage narratif

1 L'AVENTURIER ET L'EXPLORATRICE [00:00:00 – 00:15:14]

Un voyageur découvre un village déserté. Un prologue indique : « *Il y a mille ans, la terre fut anéantie par la pollution des civilisations industrielles. Une forêt toxique a recouvert presque toute la planète et menace les derniers vivants.* » Le générique apparaît sur un des dessins illustrant une prophétie et se termine sur Nausicaä, princesse de la vallée du Vent, volant sur un planeur. En explorant la forêt toxique, elle découvre la mue d'un énorme insecte, un Omu, dont elle découpe un globe oculaire. Elle sauve le voyageur poursuivi par un Omu et reconduit l'insecte dans la forêt. Elle connaît celui qu'elle a sauvé, c'est le Chevalier Yupa, un ami de son père. Il lui offre un petit renard-écureuil qu'elle baptisera Teto.

2 LA VALLÉE DU VENT [00:15:15 – 00:24:21]

Nausicaä et Yupa sont accueillis avec joie dans la vallée du Vent. Le soir, la princesse va voir son père, Maître Jill, malade. Yupa est à son chevet. La vieille O-Baba raconte à Nausicaä que l'ami de son père cherche le sauveur de la prophétie qui, vêtu de bleu, « redonnera aux hommes un monde beau et pur ». Dans la nuit, Nausicaä et son oncle Mito assistent au crash d'un vaisseau tolmèque. Nausicaä, qui a tenté en vain de leur éviter cet accident, trouve dans les décombres la princesse de la cité de Pejite menottée. Avant de mourir, la princesse Lastel s'inquiète du sort de la cargaison du vaisseau.

3 L'ATTAQUE DES TOLMÈQUES [00:24:22 – 00:40:37]

Tandis que Nausicaä ramène dans la forêt un insecte géant blessé trouvé dans les décombres de l'accident, les villageois remarquent des spores toxiques sur les vignes. Mito et Yupa trouvent parmi les débris une masse vivante : un dieu-guerrier géant déterrée de l'ancien monde. Déterminés à le récupérer, les Tolmèques attaquent la vallée. De retour, Nausicaä découvre que son père a été tué par des soldats. La princesse tolmèque Kushana enjoint les villageois de la vallée à s'unir à son peuple pour détruire la forêt toxique, ce que réprouve la vieille O-Baba. Nausicaä demande aux siens de déposer les armes. Les Tolmèques s'emparent du dieu-guerrier géant. Yupa retrouve Nausicaä dans son

laboratoire souterrain où elle fait pousser des spores non toxiques. Elle pense que la forêt n'est pas une menace.

4 BATAILLE AÉRIENNE [00:40:38 – 00:59:26]

Pour sauver son village, Nausicaä s'envole avec Kushana vers le royaume des Tolmèques, accompagnée de membres âgés de la vallée du Vent. Ils sont attaqués par un chasseur venant de Pejite. Il est touché par des tirs alors que Nausicaä, montée sur un vaisseau, tente de le persuader d'arrêter. La princesse saute dans un planeur et fuit avec ses amis et Kushana. Ils atterrissent dans la forêt. Kushana cherche à prendre le pouvoir mais, face aux insectes énervés, elle bat en retraite, tandis que Nausicaä communique avec eux et est traversée par une vision de nature douce et dorée. Sur son planeur, elle suit seule les insectes et sauve le chasseur de Pejite menacé par ces créatures. Tous deux tombent dans des sables mouvants.

5 RESSOURCES VÉGÉTALES [00:59:27 – 01:07:40]

Une nouvelle vision dorée montre Nausicaä enfant tentant de protéger un Omu, en vain. La princesse de la vallée du Vent se réveille sous la forêt et est rejointe par le chasseur Asbel, de Pejite, le frère jumeau de Lastel. Ils réalisent que le lieu n'est pas toxique : les arbres d'ici purifient l'air pollué par les humains et les insectes géants protègent la nature.

6 PEJITE DÉTRUITE [01:07:41 – 01:18:41]

Dans la vallée du Vent, les Tolmèques cherchent à ressusciter le dieu-guerrier qui avait mis fin à la civilisation humaine mille ans auparavant, afin qu'il fasse disparaître la forêt. Arrivés à Pejite en ruines, Nausicaä et Asbel s'opposent à des survivants déterminés à détruire la vallée et les Tolmèques en envoyant une horde d'Omus sur eux. Ils montent tous dans un « brick », un gros avion.

7 SECOND COMBAT AÉRIEN [01:18:42 – 01:31:14]

Kushana est de retour dans la vallée, où certains villageois affrontent les Tolmèques, tandis que d'autres se réfugient au lac acide. Le « brick » est attaqué par les Tolmèques. À son bord, Nausicaä prisonnière est délivrée grâce à Asbel et les femmes de Pejite. Elle fuit dans un planeur, tandis que les Tolmèques prennent l'avion d'assaut. Mito et Yupa viennent à la rescousse.

8 LA HORDE ARRIVE [01:31:15 – 01:41:36]

Nausicaä tente de stopper les deux soldats de Pejite qui provoquent délibérément la colère des Omus en maltraitant un de leurs bébés. Les hommes lui tirent dessus. Blessée, la princesse (dont la tunique est devenue bleue) rejoint le bébé omu, qu'elle apaise. Les insectes énervés changent de direction et foncent vers la vallée du Vent.

9. MORT ET RÉSURRECTION DE NAUSICAA [01:41:37 – 01:53:33]

Les Tolmèques tirent sur la horde d'Omus, puis renoncent à se battre. Le géant, réveillé trop tôt par Kushana, s'effondre rapidement. Nausicaä atterrit avec le bébé omu devant la horde qui la submerge. Les insectes géants finissent par s'arrêter ; leurs yeux passent du rouge au bleu. Au milieu d'eux, Nausicaä est étendue morte. Elle revient à la vie grâce aux Omus et est reconnue par O-Baba comme le sauveur de la prophétie. Pendant le générique de fin, les Tolmèques repartent et les habitants de Pejite et de la vallée œuvrent à la reconstruction du royaume.



Genre

Science-fiction et steampunk

Partagé entre le mystique et le fantastique, entre l'ancien et le moderne, *Nausicaä...* reprend certains codes du steampunk, sous-genre de la science-fiction.

● Entre deux mondes

L'univers d'Hayao Miyazaki est souvent relié à un imaginaire partagé entre deux mondes opposés mais symétriques. Le premier est à l'image du nôtre, avec un léger décalage (tout est identifiable) ; le second plus décalé, mais avec des éléments qui le rattachent au nôtre (la réalité n'est jamais loin). C'est, par exemple, Ponyo naviguant entre sa forme de poisson et sa forme humaine, évoluant entre un univers marin hors du temps et une maison. Ces univers parallèles permettent au cinéaste de jouer sur des repères spatio-temporels complexes, parfois difficiles à cerner. La forêt peut y devenir le lieu d'un hors-temps, d'époques multiples, comme si elle était éternelle, le passage des jours étant impossible à identifier.

Le cinéaste multiplie les références à des époques variées et s'amuse autant des anachronismes que des uchronies. Ses films peuvent parfois jouer sur une ambivalence entre des machineries improbables et d'un aspect si désuet qu'elles semblent venues d'ailleurs. C'est donc naturellement que son cinéma rejoint l'univers du steampunk, littéralement « punk à vapeur ». Sous-genre de la science-fiction, le steampunk propose des récits situés dans un monde dominé par la révolution industrielle du charbon et de la vapeur, ainsi qu'une systématisation de la puissance de la machine et de ses représentations. Le cuivre ou le bois y sont importants. Si le recours au steampunk chez Miyazaki culmine dans *Le Château dans le ciel* (1986) en raison des machines qu'il met en scène, cette dimension est déjà présente dans *Nausicaä...*, qui joue sur le mélange des époques. On ne sait pas exactement quand la fin de la civilisation est survenue. L'évocation d'anciennes prophéties la ferait remonter à des siècles avant notre ère, mais le planeur de Nausicaä lui donne une dimension plus futuriste. Les déplacements en dirigeable ou dans de lourds avions métalliques sont également équivoques. Les appareillages semblent issus d'un XIX^e siècle prolongé, tout

en ayant pour particularité de flotter dans les airs malgré leur poids démesuré. Par ailleurs, le village est une communauté hors du temps qui cherche à avoir le moins recours possible à des éléments mécaniques face à deux tribus industrialisées.



● Mélange des temps et des références

Les élèves pourront repérer tout au long du film les différentes époques auxquelles il se réfère à travers les vêtements, les lieux et les objets utilisés.

Qu'est-ce qui relève de l'ancien ? Qu'est-ce qui relève du moderne ? Que peut-on imaginer du monde d'avant ? Quelles images de l'histoire évoquent les ruines du passé ?

Un lien pourra être fait entre les cadavres de géants enfouis dans le désert et les vestiges de Pompéi, d'autant plus que le dieu-guerrier géant en vie (qu'il soit à l'état de masse informe ou sur pied) est associé à une lave sortant d'un volcan en éruption.

Une évocation du mythe du golem permettra aux élèves de mesurer la variété et la richesse des références dans l'univers de Miyazaki. Issu de la tradition juive, le golem est un être artificiel entièrement soumis aux ordres de son créateur. Son nom signifie « embryon, inachevé, informe ».

Comment ces mots résonnent-ils avec le reste du film ? Où se situe la destruction, où commence la création ?



Récit

Manifeste pacifiste

L'horreur de la guerre est une thématique importante du cinéma de Miyazaki. Dans *Nausicaä...*, elle a déjà eu lieu mais pourrait revenir si les individus continuent d'agir sans réfléchir.

L'une des particularités de *Nausicaä...* est de ne pas mettre en avant une confrontation binaire entre deux clans opposés, mais au contraire une triade de peuples qui ne sont pas nécessairement amis ou ennemis puisqu'ils vivent séparés les uns des autres : la vallée du Vent, les Tolmèques, la tribu de Pejite. La bataille qui fait rage dans le film est donc indirecte. Elle ne résulte ni d'une inimitié lointaine et fondamentale entre ces peuples ni d'une guerre que les uns voudraient absolument déclencher contre les autres, mais d'une méconnaissance d'un milieu naturel qu'ils perçoivent différemment. Le seul élément qui les relie est la forêt, et si tous la craignent, à l'exception de Nausicaä, ils n'ont pas le même rapport vis-à-vis de cette dernière.

● Les Tolmèques : expansion et destruction

Le peuple Tolmèque, dont on ne verra jamais la cité, est industrialisé. Son nom fait explicitement référence aux Olmèques, culture-mère des civilisations précolombiennes, elle aussi particulièrement développée. C'est un peuple d'ingénieurs, dont l'armement est considérable et qui bâtit d'énormes engins métalliques volants. Ils cherchent, en quelque sorte, à conserver un pouvoir et une avancée technologique qu'ils possédaient avant l'épisode apocalyptique. Puisqu'elle les freine et qu'elle leur est inutile, leur objectif est de détruire cette forêt menaçante sans chercher à comprendre ce qu'elle représente de vital. À leurs yeux, elle est un obstacle et elle doit donc être éliminée pour que leur expansion soit assurée. Ils sont sans cesse dans l'action et, tels des robots, manifestent peu de sentiments vis-à-vis de la nature ou des gens qui leur font face.

● Influences littéraires

À l'université, Hayao Miyazaki a fréquenté un club consacré à la littérature jeunesse. Il y a découvert nombre d'auteurs occidentaux qui ont influencé son regard sur le monde. Jules Verne, Antoine de Saint-Exupéry, Jean Henry Fabre, Mark Twain, Arthur Conan Doyle, A.A. Milne, Lewis Carol, J.R.R. Tolkien ou Léon Tolstoï figurent à son panthéon.

Comme tous les films du cinéaste, *Nausicaä...* puise son inspiration dans la littérature. Le film compte parmi ses sources d'inspiration les plus importantes *Dune* (1965) de Frank Herbert, adapté au cinéma par David Lynch en 1980 puis en 2021 par Denis Villeneuve. *Nausicaä...* emprunte à ce classique de la *fantasy* son écologisme et un héros à la dimension messianique. Dans le roman d'Herbert, il s'agit d'un jeune homme, Paul Atreïdes, dont l'avènement est annoncé par une prophétie. Miyazaki a déclaré d'être inspiré des vers de sable géants du roman (présents dans les adaptations cinématographiques citées ci-dessus) pour créer les Omus.



« Ce que j'ai appris, et qui est au fond le plus important, c'est qu'il faut toujours montrer aux enfants que c'est une très bonne chose qu'[ils] fassent partie de ce monde, qu'ils soient parmi nous. Il ne faut jamais introduire auprès d'eux la moindre notion de désespoir »

Hayao Miyazaki



● Le royaume de Pejite : une vengeance aveugle

À l'opposé, le peuple de Pejite se caractérise par son côté artisan. Les habitants de ce royaume construisent des véhicules plus sommaires, mais importants et, surtout, ils ne sont pas dans une quête du « toujours plus ». Si le film les montre parfois sous un jour négatif, c'est qu'ils réagissent à une violence qui leur est extérieure plus qu'ils n'agissent dans le but de nuire. Leur princesse est kidnappée par les Tolmèques après que ces derniers leur ont aussi volé une arme de destruction massive. Elle finira tuée dans l'accident du vaisseau volant qui les transportait elle et l'arme. Leur violence résulte d'un désir de vengeance qui visent les Tolmèques et qu'ils ne parviennent pas à canaliser, quand bien même cela aurait pour dommage collatéral la destruction de la vallée du Vent. Ils sont à l'image des insectes qui, pris d'une rage folle, détruisent tout sur leur passage sans prendre le temps d'analyser la situation puis se calment une fois leur colère apaisée. Humains malgré tout, ils peuvent faire preuve d'écoute même si celle-ci arrive souvent trop tard.

● Dans la vallée : comprendre avant d'agir

Les habitants de la vallée du Vent semblent se satisfaire de ce qu'ils ont. Ils vivent de l'agriculture et ne sont aucunement mus par un désir d'expansion, de destruction ou de contrôle. Il s'agit d'un peuple de paysans et de scientifiques, à l'image de la princesse qui fait des expériences sur les plantes et les spores. Elle cherche à comprendre avant d'agir et ne croit en rien les humains supérieurs à la nature. D'ailleurs, elle parvient vite à passer outre son désir de vengeance pour se tourner vers la paix.

Cette vallée a pour particularité d'être le seul lieu habité montré, comme un microcosme dont nul ne s'évade. Au-delà, il ne semble y avoir que la forêt et le désert : l'un espace de ressources insoupçonnées, tourné vers l'avenir, et l'autre liée au passé, à l'errance, aux ruines, et comparable à un cimetière jonché de robots morts. Même Pejite est à peine montrée, puisque la cité est déjà détruite quand Nausicaä et Asbel arrivent. La vallée du Vent impose ainsi un espace de résistance pacifique prêt à canaliser des courants contraires, à l'image de Nausicaä qui encaisse la douleur, et même la mort pour mieux renaître et défendre les siens.

● Philosophie du mouvement

Ressemblances entre humains et animaux

En étant attentifs aux apparences des personnages, et notamment à leurs différents vêtements et masques, les élèves pourront relever des similitudes entre les humains et les animaux. En effet, les masques portés par les personnages ressemblent à des moustaches (certains hommes du film en arborent), ou encore à des tentacules, et donnent aux humains l'apparence d'insectes. Certains personnages semblent même porter des carapaces.

À partir de cette observation, les élèves pourront repérer les rapports hommes-animaux tout au long du film : insectes et hommes y sont assez similaires dans leurs actions. Miyazaki insiste sur la dimension instinctive et collective de la peur comme un facteur de haine plus que de raison. Pourra être analysé le cas de Teto, le petit renard-écureuil adopté par Nausicaä. Cette créature commence par agir féroce, en mordant la princesse, qui ne fait rien. Petit à petit, il s'apaise et devient un fidèle compagnon de Nausicaä, une sorte de double, à l'image de l'animal que le sauveur de la tapisserie porte sur son épaule. À travers lui revient cette idée qu'il faut apprivoiser et non dompter. S'exprime aussi l'idée d'un compagnonnage, d'une cohabitation indispensable entre humains et animaux.

Par-delà le bien et le mal

Le jeu sur les apparences et leur transformation possible ouvre une réflexion sur les valeurs qu'incarnent les différents personnages. Où est le bien, où est le mal ? Y a-t-il de véritables méchants dans *Nausicaä*... ? Le film est-il manichéen ? Les élèves pourront remarquer que les êtres, leurs états, leurs comportements évoluent tout au long du film, qui dessine une véritable philosophie du mouvement et exprime une croyance profonde dans l'écoute, le toucher comme forces de transformation et de renaissance.

Mise en scène

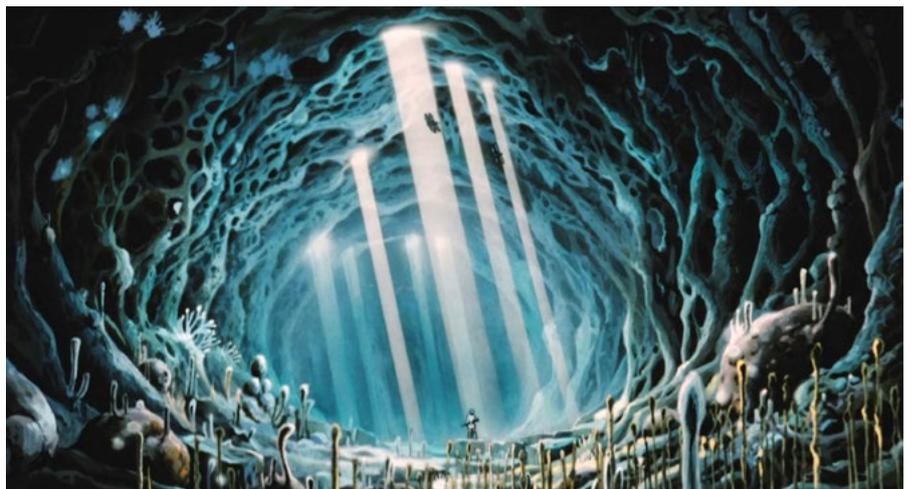
Enjeux de taille, questions d'espace

Le jeu sur les échelles de plan à l'œuvre dans *Nausicaä...* invite notre regard à se déplacer, à « changer de lunettes » pour interroger le lien entre les corps et l'environnement.

● Échelles inversées

Le film multiplie les inversions d'échelles de plans. En général, pour choisir l'échelle d'un plan, le repère est la taille d'un être humain adulte. Les insectes dans leur totalité sont donc toujours vus en très gros plans, or ici, ils sont plus grands que les humains, de même que certaines plantes de la forêt dépassent tous ceux qui les approchent. L'inversion des échelles de plans classiques permet de réorienter les rapports de force.

Lors de l'ouverture du film, en découvrant Nausicaä après le générique, on se demande si elle n'est pas de taille minuscule, comme les chapardeurs qui vivent dans les murs dans *Arrietty, le petit monde des chapardeurs* d'Hiromasa Yonebayashi (2010), autre œuvre du studio Ghibli. Nausicaä étudie des spores, qui ressemblent à des cellules du corps humain grossies des milliers de fois. De plus, l'environnement par lequel elle passe, obscur, peut faire penser à un organe mort, certains éléments évoquant même des embranchements neuronaux. Même les spores ressemblent à d'immenses flocons, voire des boules de neige. Cependant, tout sur elle rappelle des tenues humaines, des armes ou un masque à gaz. Le monde affiche une échelle ambiguë qui inverse le rapport de force. L'humain ne domine



pas, il est dominé. Il pourra chercher à se révolter, la nature a pris une place trop importante et ce n'est qu'en restant à sa place qu'il parviendra à vivre. C'est d'ailleurs ce que prouvent les énormes vaisseaux des Tolmèques qui s'écrasent et sont détruits, comme si leur désir de grandeur ne pouvait s'accroître démesurément dans l'espace et qu'il leur fallait rester dans un monde à taille humaine, tel le royaume de la vallée du Vent.

● Sciences et cinéma : une question d'échelles

Le film de Miyazaki offre l'occasion de se pencher sur les problématiques liées aux inversions d'échelles de plans et à l'enregistrement du mouvement – éléments exploités dans le cinéma scientifique, la science-fiction (*Le Voyage fantastique* de Richard Fleischer, 1966 ; *L'Aventure intérieure* de Joe Dante, 1987) et le cinéma fantastique (*L'Homme qui rétrécit* de Jack Arnold, 1957).

Un petit voyage dans l'histoire des images et du cinéma pourra être initié avec les élèves pour les sensibiliser à ces questions de représentations. Le monde directement perçu par notre regard est fondamentalement limité, anthropocentré. Le cinématographe, à la suite d'instruments optiques comme le microscope ou le télescope, a permis de renouveler notre vision du monde en lui adjoignant le mouvement. La chronophotographie ultra rapide, proposée par Lucien Bull dès 1904, a permis d'observer au ralenti

le mouvement d'insectes en plein vol. Ces films, d'une rare poésie, sont également une source première pour les animateurs soucieux d'observer un mouvement pour le reproduire.

Étudier les plantes comme Nausicaä le fait fut l'une des premières préoccupations du cinématographe. Dès les années 1910, des réalisateurs comme Jean Comandon en France ou F. Percy Smith en Angleterre ont utilisé l'accélééré afin de montrer le déploiement et le mouvement des végétaux. Pour la première fois, la vie des plantes devenait perceptible. On a pu les voir bouger, fleurir et faner en quelques secondes, alors que ce processus prend des jours et reste impossible à distinguer à l'œil nu. Plus récemment, en 2013, des informaticiens des laboratoires IBM ont réalisé *A Boy and His Atom*. Ce court métrage montre une animation à l'échelle atomique et la construction d'un enfant à partir de quelques atomes de monoxyde de carbone.



● Petites bêtes et monstrueux insectes

Parmi les ouvrages préférés de Miyazaki figure les *Souvenirs entomologiques* de Jean-Henri Fabre, précurseur de l'éthologie et de l'écophysiologie. Dans *Nausicaä...*, si les insectes sont, à première vue, indomptables et menaçants, nous finissons par les voir autrement. Ils sont importants, liés à la nature, ont des affects et cherchent simplement à se protéger et à protéger leur environnement. Les insectes sont régulièrement présents chez Miyazaki qui a notamment réalisé le court métrage *Boro la chenille*. Toutefois, il est loin d'être le seul cinéaste passionné d'entomologie. Le premier reste Ladislav Starewitch, pionnier du cinéma d'animation qui réalise dès 1909 des films avec de véritables insectes animés image par image. Il a ainsi adapté plusieurs fables. Si le documentaire s'empare aussi du sujet (*Microcosmos*), certains animateurs s'en amusent dans des aventures périlleuses (*Minuscules*) ou teintées d'humour noir (*Kuhina*). Néanmoins, si les insectes sont parfois anthropomorphisés et présentés de façon positive (Jiminy Cricket dans *Pinocchio*), rares sont les cinéastes à les apprécier et à les utiliser ainsi. Souvent, ils sont monstrueux et mettent en avant un autre visage de l'homme et de sa folie (*La Mouche* de David Cronenberg, *Phase IV* de Saul Bass, *Bug* de William Friedkin).

● Hors-champ et néant

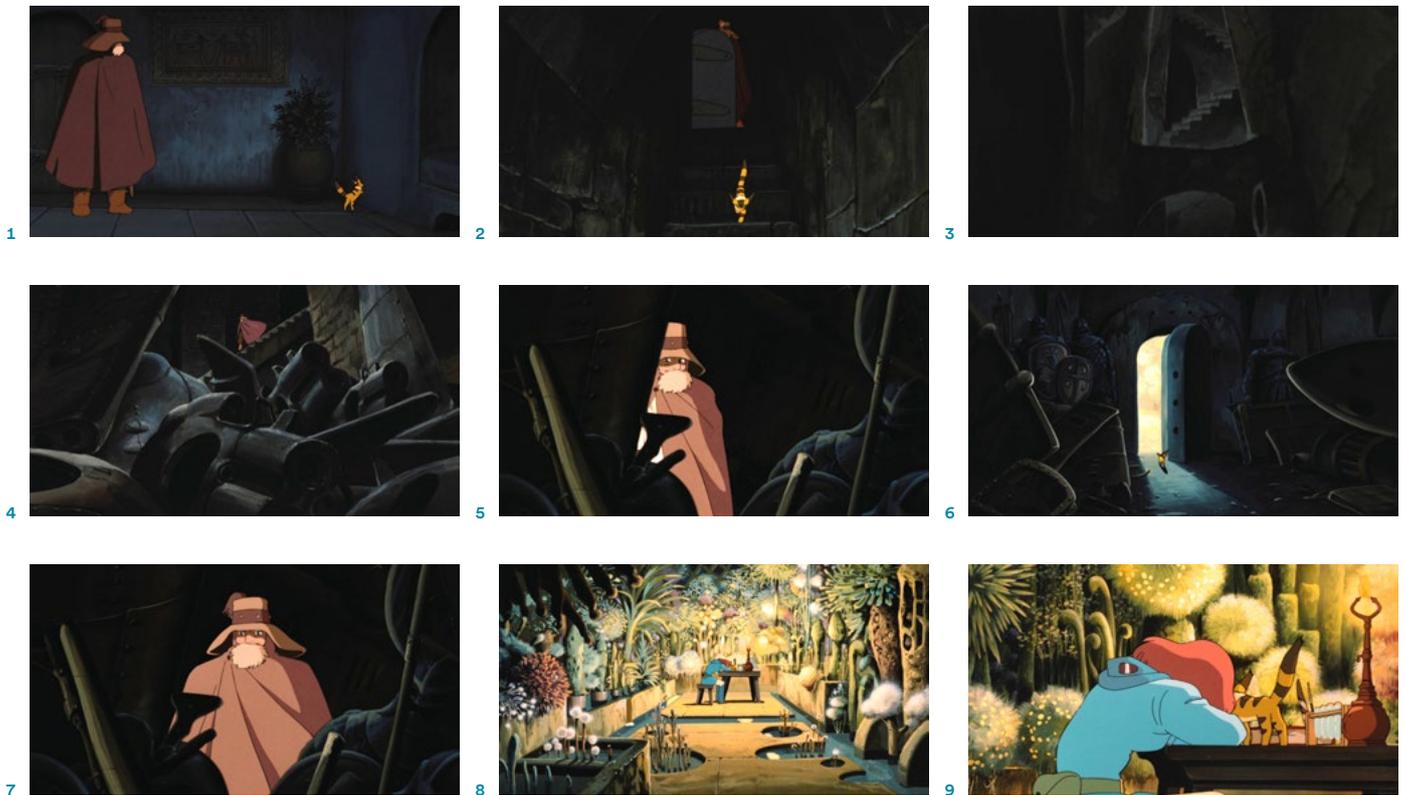
Le hors-champ est un élément important de la mise en scène du film. Le spectateur peut imaginer les autres villes, mais il ne les verra jamais, ou en ruine (Pejite). Son attention est fixée en partie sur la vallée, zone de résistance, dont il observe le point de vue. Elle ne s'oppose qu'à un seul espace, la forêt, effrayant mais aussi plein de secrets, de ressources. Miyazaki se concentre ainsi sur deux aspects essentiels : la domination de la vallée du Vent qui, malgré sa faiblesse en armes, remporte la victoire grâce à la foi inébranlable de la princesse, et l'ambiguïté de cette forêt menaçante et tranquille, tueuse et paisible, tout le temps dans la défense mais consciente de la bonté de Nausicaä et qui l'accepte donc telle qu'elle est. Malgré la répartition des humains en trois lieux, le récit s'organise ainsi autour de deux pôles, soit les deux termes possibles d'un dialogue, d'un équilibre, voire d'une entente : la vallée et la forêt. Entre les deux, le désert suggère l'effacement par le temps, par le sable d'un monde passé et la menace d'une possible dévastation à venir : ce *no man's land* jonché de quelques cadavres de géants rappelle la fragilité du monde et rend particulièrement sensible et précieuse la communication entre les deux lieux de survie du film.



● Différences et similitudes de mouvement

Les élèves pourront repérer la manière dont les personnages du film se différencient en fonction de leurs mouvements, tels des acteurs avec un jeu, une gestuelle, un rythme corporel spécifiques. Qu'est-ce que leurs mouvements nous racontent sur leurs émotions, leur rapport au monde ?

Lorsqu'ils attaquent, les Omus forment une masse compacte, un corps unique qui réagit dans sa totalité quand un membre est blessé. Leurs déplacements sont semblables à ceux d'une armada de véhicules de guerres. Cependant, ils peuvent être associés à des mouvements plus délicats, inattendus et magiques **quand ils sortent leurs fines tentacules dorées** pour venir en aide à Nausicaä. Cette délicatesse est partagée par la princesse, qui elle-même détonne au milieu de personnages masculins dont le corps, plus massif, paraît moins sensible. Ses déplacements sont gracieux ; elle suit le mouvement du vent qui la porte, lui donne de la hauteur, tandis que les insectes et les autres hommes sont associés à une certaine lourdeur, même dans les airs. Souvent perchée, Nausicaä connaît aussi le vertige sensitif et cognitif des profondeurs : la chute, comme celle de Chihiro (ou d'Alice, chez Lewis Carroll), a certaines vertus.



Séquence

Détresse et révélations

Après que Nausicaä a rendu les armes, Yupa part à sa recherche. Arrivé chez elle, il découvre un passage secret. La séquence suivante fait entrer le spectateur dans le for(t) intérieur de Nausicaä.

● Vers la clarté

Les premiers plans de cette séquence sont marqués par l'obscurité de la chambre où avance Yupa. Aucune lumière ne semble jaillir de ce lieu inhabité et profondément nocturne, à l'exception de cette petite torche vivante que forme Teto, qui guide le vieil homme et le regard du spectateur. Le cadrage en plan moyen [1] suit le point de vue de Yupa, tandis que l'animal est situé à l'autre extrémité [2]. Un travelling vers le bas [3] sur un escalier et ses multiples ramifications insiste sur l'immensité labyrinthique du lieu et évoque les dessins et évoque les dessins d'Escher : des constructions architecturales impossibles qui ne mènent nulle part. À mesure que Yupa descend, des objets apparaissent au premier plan, intensifiant l'impression d'enfermement [4, 5, 7]. L'espace pénétré, jonché d'armures et de morceaux de ferrailles abandonnés ressemble à une cave, voire une crypte lugubre de conte fantastique. Outre la voix de Yupa s'adressant à Teto au tout début, le seul son entendu est celui, en écho, des pas de l'homme, comme si tout était vide, alors que les résidus d'une vie passée sont bien visibles. Miyazaki joue sur les codes du film d'horreur – un décor silencieux et inquiétant, plongé dans l'obscurité, qui laisse présager une horrible découverte – avant de basculer vers un surprenant contraste.

● Le secret des plantes

Une fois en bas, Teto fuit vers une porte entrouverte et éclairée qui annonce une forme de libération [6]. À l'absence presque complète de lumière succède un brusque changement de colorimétrie. Alors que les plans précédents provoquaient une sensation d'enfermement, un nouveau plan moyen [8], le point de vue de Yupa, ouvre l'espace. Nausicaä est au centre, endormie, dans la ligne de fuite. Elle est entourée de plantes de formes différentes, essentiellement vertes et jaunes, qui forment autour d'elle un cadre spectaculaire, merveilleux, chaleureux et réconfortant. La paix règne, surlignée par l'apparition d'une musique de fosse douce et légère, qui contraste délicatement avec le quasi-silence précédent. Les plans qui suivent seront le lieu d'une double révélation. La première est liée à une question : si les spores ne génèrent aucun poison, que se passe-t-il dans cette forêt ?

Un raccord dans l'axe [9] suivi d'un raccord regard de Nausicaä [10] viennent changer le point de vue. C'est la jeune femme qui prend l'ascendant. Un zoom arrière place les deux personnages à la même hauteur, entourés d'une nature luxuriante et étrange. S'ensuit une discussion classique, articulée en champ-contrechamp, laissant place à des temps d'observation. Nausicaä et Yupa sont alors séparés dans le cadre. L'une explique, l'autre découvre [11, 12], leur réunion arrivera plus tard, au moment des larmes. Le choix du gros plan permet d'intensifier la révélation que fait Nausicaä quant à sa découverte sur la non-toxicité des plantes [13]. La jeune femme se situe sur la gauche, observant une flamme à sa droite. Ce plan fait miroir avec le tout premier de la séquence [1] mais, cette fois, la lumière est là. Si, les deux personnages sont cadrés ensembles [14], c'est pour mieux préparer la seconde révélation, intime et psychologique, liée aux émotions de Nausicaä. Yupa obstrue alors la partie gauche du plan, telle une présence protectrice face à la princesse, dont la tristesse monte.



● Souffrances et peurs

Un revirement s'opère au moment où se conclut la musique de fosse [15]. Aux larmes de Nausicaä se joint le bruit d'un léger filet d'eau qui coule, tel un écho intime de son émotion. Jusqu'ici légèrement audible, mais couvert par la musique et les voix, ce son devient plus distinct. Il donne une impression de calme, tout en redoublant discrètement les pleurs de la jeune femme. Ainsi traitée, l'eau revêt la double caractéristique d'être liée à la vie la plus paisible ainsi qu'à la tristesse intérieure du personnage. Elle est aussi reliée à une nature luxuriante sur le point de s'évanouir, puisque Nausicaä annoncera qu'elle a coupé les vannes. La vie et la mort sont étroitement associées dans cette séquence qui mêle étrangement des images d'espoir et un état de renoncement, synthétisant des enjeux importants du film. Le son de l'eau voué à s'effacer et à entraîner la mort des plantes rappelle également la mort du roi Jill, évoquée à ce même moment par Nausicaä.

Ce plan [15] semble étrangement épouser le point de vue des plantes qui forment un cadre dans le cadre, dessinant elles aussi une présence protectrice. Cet encerclement bienveillant est redoublé quand Nausicaä se jette dans les bras de Yupa et que le cadre se resserre sur eux [16]. Les deux derniers gros plans montrent une Nausicaä fébrile, mais soutenue par Yupa et Teto [17], avant de disparaître dans les bras du Chevalier, très paternel [18]. La princesse, qui parvient à dompter la peur des autres, doit apprendre également à dompter la sienne et éviter de céder à la haine à l'encontre des Tolmèques. À ce moment, le son change encore. L'harmonie sonore entre l'eau et les larmes est rompue par un brouhaha associé aux pensées du vieil homme. Le cadre se resserre sur ses yeux, comme s'il était traversé par une révélation redoublée par cette invasion sonore. C'est le bruit d'une machine volante, amorçant la séquence suivante

(effet de raccord sonore appelé *overlapping*) qui s'ouvre sur une vue céleste. De quoi évoquer le générique de début et son ouverture optimiste sur le ciel, même si le son apporte ici une dimension menaçante. Cette référence à la prophétie est d'autant plus saisissante qu'au début de la séquence, on voit dans la pénombre de la chambre, juste à côté de la porte menant au laboratoire secret de Nausicaä, une tapisserie évoquant celle du générique [1].

● Richesse des profondeurs

Cette séquence est décisive. En quelques plans, Miyazaki fait entrer le spectateur dans un monde intérieur double, à l'image de la psychologie de son héroïne : solaire et secrète, forte et fébrile. Mais surtout, il évoque un rapport de proximité avec la nature que partagent Teto et Yupa. Celle-ci entoure en permanence Nausicaä qui vit avec elle et pour elle. Elle entoure aussi quiconque parvient à dépasser ce chemin sombre et vertical, à supporter l'épreuve des profondeurs, de la perte et de la chute pour accéder à des ressources enfouies, promesses d'une renaissance. Cette séquence trouve une résonance dans la scène où Nausicaä tombe dans le sous-sol de forêt. S'ensuit un flash-back dans lequel son père apparaît vêtu d'une armure, à l'image de celles entassées dans le souterrain. C'est aussi dans ce souvenir, enfoui dans les profondeurs, comme son laboratoire, que s'origine la force secrète de Nausicaä.

Plans

Génériques et prophétie

Des éléments clés de *Nausicaä...* sont contenus dans ses génériques du début et de fin. Le premier déplie un rouleau annonçant une prophétie qui se réalise dans le second.

Le premier générique arrive après une scène d'ouverture atmosphérique qui pose les fondements d'une action menacée par la mort (le village détruit, la poupée trouvée, figure de l'« inanimé » qui évoque la scène consécutive au massacre dans *La Prisonnière du désert* de John Ford, 1956). Se démarquant de tout ancrage dans une esthétique de film animé classique, les différents dessins qui se succèdent en images fixes ont la texture d'un matériau ancien, tissu ou parchemin, réminiscence d'une époque révolue. Ce rouleau renvoie à plusieurs références : si Miyazaki s'est inspiré de la tapisserie de Bayeux (1070-1080), qui relate notamment la bataille d'Hastings en 1066 pour le trône de l'Angleterre, est également présente l'influence de l'imagerie précolombienne et de l'*emaki* – un système de narration horizontal sous forme de rouleau peint, important dans la culture japonaise, dont l'utilisation remonte au moins au VII^e siècle et qui combine généralement illustrations et calligraphies.

L'image initiale montre une toile divisée en deux, en diagonale, avec en haut un ange sur fond bleu et en bas deux dragons sur fond rouge [1]. L'opposition des couleurs, bleu et rouge, et des motifs évoque l'éternel combat du bien et du mal.



● Précinéma

Ces images reviennent sur différents éléments qui parcourent le film : des vaisseaux volants, des organes et corps géants [2], un monstre qui souffle des flammes sur une ville. Le format Scope, les effets de surcadrage donnent l'impression d'une image projetée. Au-dessus et en dessous de l'élément central, des bandes aux motifs animaliers renforcent la mise en abyme du dispositif cinématographique : les animaux sont situés aux endroits où la pellicule devrait être perforée. Ce dispositif figé, sommaire, appelle le mouvement. Celui-ci se met en marche deux plans plus loin. La texture change, l'animation classique revient sur une armée de géants tous semblables et comparables aux cavaliers de l'Apocalypse du Nouveau Testament [3]. Ils marchent dans une éternelle boucle qui rappelle celle des machines du précinéma, comme le zootrope.

● Le figé et le mouvant

L'alternance entre le tissu-parchemin et ces géants animés se répète, comme si l'on naviguait entre une image dessinée et la menace, en mouvement, qui plane sur elle. Ce montage préfigure le conflit entre le bleu et le rouge, le bien et le mal, le ciel et l'enfer qui sera au cœur du film. Le dernier plan du générique, avant un fondu sur un nuage qui fait définitivement entrer dans le film animé, initie la mise en mouvement du parchemin, déployé tel un rouleau sur lequel la caméra glisse horizontalement. Là encore, on note les prémices d'une animation. La narration se fait dans une continuité déroulée à travers des changements de couleurs dans les motifs du bas et du haut. On passe ainsi des monstres à l'ange annoncé. Le rapport au mécanisme cinématographique n'est pas anodin, car si l'accomplissement de la prophétie se réalise dans le « déroulé » du film – donc dans l'espace et le temps du cinéma –, sa prédiction en dessins, tel un scénario visuel, précède le cinéma et se voit lié à un mécanisme, un mode d'expression antérieur. Le générique de fin accomplit cette prophétie, en faisant se succéder des images animées du départ des Tolmèques et de la reconstruction active de la vallée dans une relation saine et harmonieuse avec la nature. Seul le dernier plan est fixe ; il acte le retour à un air pur permettant aux personnages d'enlever leur masque.



1



2



Point de vue Écologie animée et animiste

L'écologie chez Miyazaki tient davantage des traditions animistes du cinéaste que du militantisme contenu dans l'acception française du terme.

Dans un entretien, Hayao Miyazaki expliquait : « Depuis la sortie de *Nausicaä* en 1984, puis de *Mon voisin Totoro* en 1988, on m'a collé l'étiquette d'écologiste. Or, je ne le suis pas du tout. Je gaspille beaucoup de papier, je bois beaucoup de café ! »¹ Boutade mise à part, le cinéaste n'est pas écologiste au sens strict du terme et nous invite à dépasser cette notion dans son acception occidentale pour penser autrement la place de la nature, centrale dans son univers et sa pensée. Si l'on appréhende l'écologie comme un appel à moins dégrader le climat et les forces naturelles, et comme une forme de militantisme afin de limiter une industrialisation de plus en plus forte, on ne peut pas dire que le cinéma de Miyazaki colle parfaitement à cette définition : l'écologie selon le réalisateur revêt une dimension profondément philosophique et ancrée dans une tradition orientale, ce qui ne l'empêche pas de résonner fortement avec des préoccupations contemporaines.

Comme près de 70 % des Japonais encore aujourd'hui, Miyazaki est influencé par le shintoïsme. Dans cette doctrine animiste et polythéiste, antérieure au bouddhisme, les *kami* jouent un rôle fondamental. Ce sont les esprits qui habitent ou représentent un lieu. Ils peuvent également être liés aux forces naturelles comme les rivières ou les montagnes. Le paysage, dans ce qu'il a de plus brut, a donc un rôle clé : il abrite ces êtres et il est nécessaire de le préserver, de l'apprécier sans l'anéantir, car cela reviendrait à détruire ce qu'il renferme de spiritualité. C'est au non-respect d'une nature ancrée dans des croyances ancestrales que le cinéaste s'attaque en premier lieu. Plus on la maltraite, plus les esprits s'affaiblissent et plus l'homme pourrait en pâtir. Dans *Mon voisin Totoro*, deux fillettes découvrent à la campagne un

« La grandeur d'une âme est déterminée par la profondeur de ses souffrances. Même le fungus est doté d'une âme lui aussi »

Nausicaä de la vallée du Vent (manga), Tome 7

univers peuplé d'esprits. Ces derniers sont profondément liés à la forêt environnante et évoluent entre leur réalité et celle des enfants. Chez Miyazaki, le rapport à la nature n'est pas militant ou politique, il est commun, éternel et attaché à ces êtres fantastiques. Les *kami* sont également importants dans *Le Voyage de Chihiro*, où l'esprit d'une rivière est pris pour un démon putride tant il est couvert de boue et malodorant. Cet esprit malade ne parvient plus à se mouvoir ; il se flétrit et perd de sa fluidité. Il cesse peu à peu d'être « animé » (du latin *animare* : donner la vie).

Dans *Nausicaä*..., cette dimension écologique est aussi fondamentale. Si, en surface, la nature est destructrice, elle est surtout créatrice et cherche à se protéger. Ceux qui en ont peur ne prennent pas le temps de la comprendre et veulent sa perte. La princesse, qui l'étudie et la respecte, parvient à aller dans la forêt, consciente du danger et soucieuse de ne pas froisser ceux qui peuplent cette nature sauvage. Elle cherche simplement à approcher son harmonie vitale, elle veut comprendre [cf. *Récit*, p. 8] et non pas transformer, dompter, maîtriser. Elle s'oppose alors aux machines du film. Est ainsi mise en avant l'idée philosophique que la nature est première. L'humain ne lui est pas supérieur, il en fait partie. Dès lors, il doit l'intégrer sans vouloir la contrôler ou lutter contre elle, car elle est indomptable et parfois redoutable. Elle possède sa propre force, des moyens de protection qui nous dépassent. Tenter de la dominer avec des machines est vain.

¹ Propos recueillis à Annecy par Gilles et son père Michel Ciment le 4 juin 1993, parus dans la revue *Positif*, n° 412, juin 1995.

Figure Animer le vent

Comment figurer l'impermanent et l'invisible ? Le vent n'est pas le vide, il l'emplit de formes qui ne se voient pas directement. Et, élément central de *Nausicaä...*, il est un défi pour les animateurs.

Le principe même du cinéma d'animation réside dans le mouvement c'est lui qui va donner vie à des dessins, des objets ou des matières. C'est ce même mouvement qui va donc provoquer des émotions (« émotion » vient du latin *movere* qui signifie « ébranler », « mettre en mouvement »). Peu importe la qualité graphique, l'objectif est de savoir comment quelque chose ou quelqu'un se déplace afin de l'intégrer à une idée narrative. Animer, c'est savoir inventer un déplacement, une transformation, un passage adéquat afin de transmettre une idée. Le vent ne saurait mieux illustrer cette force motrice qu'est l'animation, qui s'est toujours logiquement emparée des éléments naturels. Le principal utilisé reste l'eau, que les infinies possibilités métamorphiques et matérielles rendent idéale pour cet art du mouvement. Volatile, fluide, l'air dispose d'une puissance absolue, passant de la douceur d'une brise à un ouragan. Il possède également une difficulté certaine et un fort intérêt pour ceux qui sont chargés de figurer son mouvement : il n'est pas visible. Il peut donc difficilement se matérialiser autrement qu'en étant médiatisé par d'autres éléments. Par ailleurs, « Ghibli », le nom du studio d'animation cocréé par Miyazaki, vient du nom arabe libyen du *sirocco*, le vent chaud du désert, tout comme il renvoie à un avion italien utilisé pendant la Seconde Guerre mondiale. Ghibli avait pour objet de faire souffler un vent nouveau en matière de longs métrages d'animation au Japon.

● Magie de la nature

À lire les premiers textes écrits sur le cinéma, un élément surprend les premiers spectateurs des vues Lumière : les feuilles des arbres bougent à l'arrière-plan¹. Rien de spectaculaire, mais du jamais vu. Le vent reste donc cette force immatérielle, magique, qui peut faire se mouvoir un paysage et lui octroyer un rendu réaliste. Aucun film, même animé, n'est en reste. C'est ainsi que dans la vallée du Vent, des moulins tournent, des herbes ploient, rappelant l'existence de cette présence mystérieuse qui permet à la vallée de subsister. Difficile de



« Nos vies sont comme
le vent ou des sons...
Nous naissons, résonnons
avec ce qui nous entoure...
puis disparaissions »

Nausicaä de la vallée du Vent (manga), Tome 7

comprendre la force qui permet à Nausicaä de faire démarrer son planeur. Là aussi, le vent possède une certaine magie que la jeune femme, proche de la nature, est parvenue à dompter dans un acte de sorcellerie. De la même manière que Ponyo (dans *Ponyo sur la falaise*) court et vole presque sur les vagues, l'aérienne Nausicaä surfe sur le vent, telle une amazone des airs. Les animateurs l'ont compris : une trop forte fixité de la nature passe difficilement à l'image en raison de son aspect artificiel. Si cela peut être accepté dans les codes exagérés du cartoon, il passe moins aisément dans une œuvre cherchant plus de réalisme.

● Invisibilité, sensorialité et vitalité

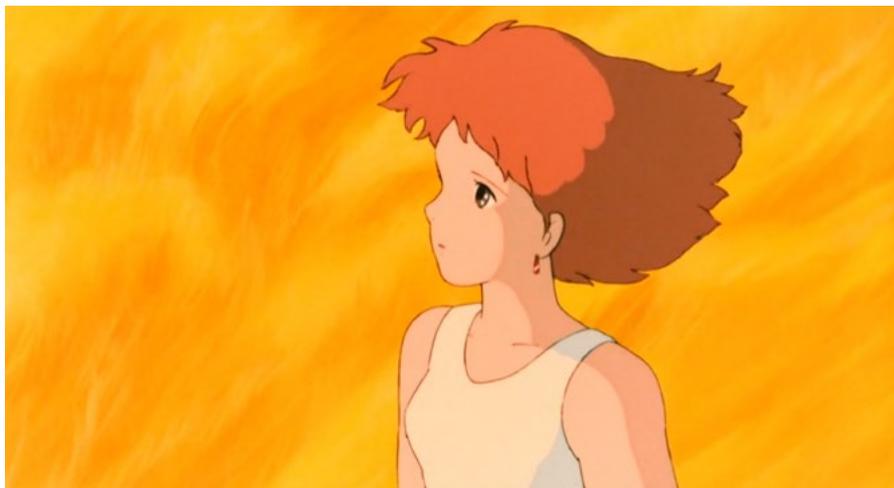
Animer le vent, c'est aussi se concentrer sur ses effets, comme un homme invisible qui bousculerait des objets de-ci, de-là, et donnerait ainsi des indices sur ses déplacements. Si nos yeux ne peuvent le voir directement, ils captent son résultat ; animer l'air passe donc par l'animation d'éléments auxquels le spectateur ne prête aucune attention et qui sont

1 François Albera, « Le cinématographe dans le mouvement : une métaphysique des feuilles », revue 1895, n° 87, Paris, AFRHC, 2019.



pourtant importants : des nuages sous un planeur qui décolle, une robe qui flotte lorsque la vitesse augmente, les spores qui s'envolent dans l'air. Mais s'il est invisible, le vent est perceptible par nos autres sens, en particulier l'ouïe. Il possède donc différentes textures sonores. Au début de *Nausicaä...*, alors que Yupa parcourt des endroits déserts, le vent est audible et participe à la création d'un espace inhabité et inhospitalier. Le son du vent permet alors d'évoquer un certain vide ambiant. On comprend que le vent est aussi dévastateur et vecteur de mort lorsqu'il est trop puissant. Dans une œuvre telle que *Nausicaä...*, évoquer une paisible vallée victime d'une violente explosion suivi d'une force armée qui envahit le territoire, c'est évidemment évoquer la force nucléaire et le vent qui l'accompagne et rase tout sur son passage.

Pour Miyazaki, le motif du vent est profondément lié à l'aviation. Le père de Miyazaki était directeur d'une entreprise en aéronautique appartenant à son frère et les machines volantes sont omniprésentes dans ses films, du simple balai de Kiki aux avions de Porco Rosso en passant par les machineries monstrueuses du *Château dans le ciel* ou au chat-bus dans *Mon voisin Totoro*. Dans *Le vent se lève*, dont le titre rend hommage à la citation de Paul Valéry, « Le vent se lève ! ... Il faut tenter de vivre ! », le vent est associé à la vie, à ce qu'elle apporte et reprend. Il est ce à quoi les ingénieurs du film doivent penser pour concevoir au mieux leurs machines volantes, et aussi l'un des éléments importants de la rencontre entre les deux personnages principaux Jiro et Nahoko. Elle peint sur une colline et le vent, avec lequel elle doit composer, souffle dans ses vêtements et joue avec elle. Le vent est d'abord une trace de mouvement et le mouvement est le cœur même de l'animation. En reprenant l'étymologie d'animation, « donner la vie », on peut en conclure que le vent est porteur de vie et, pour le cinéaste, il est l'un des éléments de mise en scène principaux dans ses films.



● La couleur des émotions

L'une des plus fidèles collaboratrices d'Hayao Miyazaki, la coloriste Michiyo Yasuda (qui a supervisé la totalité des longs métrages de Miyazaki, jusqu'à son décès, en 2016) expliquait à propos de son travail : « *La couleur a un sens, elle rend le film plus lisible. Les couleurs et le dessin peuvent améliorer la situation qu'on voit à l'écran.* »¹

Les élèves pourront être sensibilisés aux métiers de coloriste dans le cinéma d'animation. Son travail porte sur le rendu et l'harmonisation des couleurs, des lumières, et le ou la coloriste doit veiller à la qualité des contrastes et des densités des teintes. Les élèves pourront relever, pendant la projection, les couleurs et tonalités dominantes dans *Nausicaä...*

À quelles couleurs *Nausicaä* est-elle associée ? Quel lien établit le film entre la couleur et les émotions ?

Une attention particulière sera portée aux changements de couleurs des yeux des insectes qui passent du rouge au bleu, aux émotions qui y sont associées, et à la manière dont ces deux teintes circulent dans le film [cf. Plans, p. 14], le bleu renvoyant à la couleur du ciel et du vêtement final de *Nausicaä* et le rouge à l'émotion principale travaillée par Miyazaki : la peur. Le jaune est également une couleur remarquable : c'est celle du petit animal Teto, celle des tentacules bienveillantes, dorées et solaires, des Omus, et celle du souvenir. Un lien pourra être fait entre toutes ces touches jaunes et dorées.

1 Cristy Lytal, « She makes a colorful addition to any story », *Los Angeles Times*, 16 août 2009. <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2009-aug-16-ca-workinghollywood16-story.html>



Contexte Imaginaire atomique

À la suite des bombes larguées sur Hiroshima et Nagasaki en 1945, toute une mythologie autour du nucléaire et de la fin du monde s'est développée dans le cinéma, en particulier au Japon. Comment cet imaginaire atomique traverse-t-il *Nausicaä*... ?

Si la bombe atomique d'Hiroshima et plus largement la menace nucléaire sont parfois directement abordées au sein d'un film, il n'est pas rare que ce danger soit aussi appréhendé de manière plus détournée et métaphorique, notamment parce qu'après la guerre, lors de l'occupation américaine, il était interdit d'en parler négativement. Dans *Nausicaä*..., l'imaginaire atomique est présent de manière discrète, diffuse, jamais évoqué franchement. Le film mentionne une guerre passée, des dieux-guerriers et géants, résurgence du mythe du golem, et un cataclysme qui a décimé l'humanité. En filigrane, on perçoit les peurs de la décennie pendant laquelle le film a été fabriqué. Elles étaient liées à la guerre froide qui n'était pas terminée et, avec elle, la menace d'une attaque nucléaire et d'une possible fin du monde. Celle-ci hante le film par les paysages en ruine, les massacres dont parlent les anciens et les monstres-insectes incontrôlables, véritables armes de destruction massive. La bombe et ses conséquences se devinent aussi à travers un rapport perverti à la nature : des animaux mutants apparaissent, la forêt semble rejeter du poison. Or, le film révèle que c'est le monde entier qui est empoisonné et que la forêt cherche à le soigner. En témoigne également la maladie du père de Nausicaä. La contamination est un élément important de cet imaginaire.

Bien avant *Nausicaä*..., Ishiro Honda proposait une approche littéralement monstrueuse de la bombe dans la première version de *Godzilla* (1954). Sa créature issue des fonds marins, impossible à canaliser et détruisant en peu de temps des villes entières, est probablement l'une des références les plus fortes de cet imaginaire atomique. Dès le début du film, le générique s'ouvre sur des cris qui résonnent comme des explosions sans que l'on voie la source de cette terreur. Ce mystère renforce cette réminiscence de la bombe car, pour l'une des premières fois, il s'agit d'une menace

invisible, rapide, qui ne prend forme à l'écran que lorsqu'il est déjà trop tard. Cinq ans plus tard, c'est le français Alain Resnais qui évoque le nucléaire dans un Japon contemporain avec *Hiroshima mon amour*.

Le cinéaste Kenzo Kinoshita aborde la menace nucléaire de manière plus réaliste et frontale dans *Picadon* (1978), court métrage dont le titre évoque la lumière et l'explosion du bombardement. Son animation, oscillant entre douceur et violence, permet d'évoquer la bombe et ses effets de l'intérieur, depuis un endroit où nul ne pourra jamais témoigner. On retrouve ce réalisme dans d'autres œuvres animées comme *Gen d'Hiroshima* de Mamoru Shinzaki (1983), *Le Tombeau des lucioles* d'Isao Takahata (1988) ou *Dans un recoin de ce monde* de Sunao Katabuchi (2016). Ces œuvres à teneur historique évoquent les destins personnels d'individus ordinaires pris dans la guerre. À leur rencontre se déploie le véritable visage d'un Japon en souffrance, en perte d'humanité. *Gen* reprend l'imagerie de *Picadon*. La bombe est évoquée à travers une lumière blanche et noire comme une force gommant tout sur son passage, enfants et adultes, dans de monstrueuses métamorphoses qui rappellent les scènes de *Nausicaä*... avec le dieu géant qui se liquéfie à la fin du film. D'autres explosions dans *Nausicaä*... imposent un éclairage gris et noir très contrasté, lui aussi évocateur des radiations.



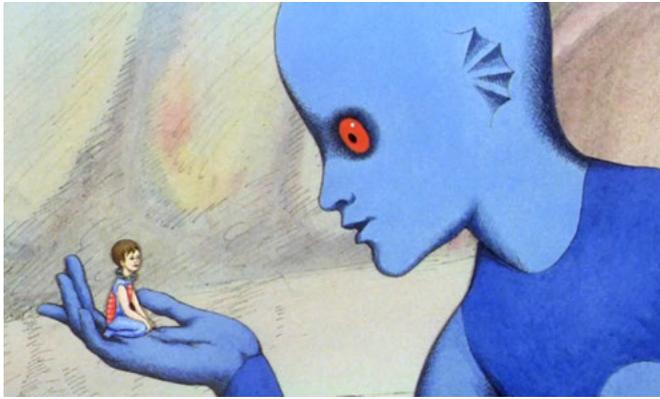
Parallèles

Postapocalypse

Conséquence directe de l'arrivée du nucléaire, toute une mythologie autour de la fin du monde, du vide qui s'ensuit et du départ vers un ailleurs s'est formée au cours de la deuxième moitié du XX^e siècle.

Que se passe-t-il dans le cinéma d'animation une fois la Terre anéantie? Les mondes postapocalyptiques, régulièrement représentés par le cinéma en prise de vues réelles (voir *Mad Max* de George Miller, 1979, ou encore *La Planète des singes* de Franklin J. Schaffner, 1968), sont aussi une grande source d'inspiration pour le cinéma d'animation indépendant qui s'est régulièrement emparé de questions liées à l'écologie, à la place de l'humain dans le monde ou à la destruction possible de la Terre par ces mêmes humains. Plus économique, le film postapocalyptique animé a aussi l'avantage de permettre une liberté d'invention graphique totale.

La Planète sauvage de René Laloux, 1973 © Tamasa Distribution



● La Planète sauvage

C'est ce que met en évidence en 1973 René Laloux dans *La Planète sauvage*, adapté d'un roman de Stefan Wul. Dans ce film où s'inverse le rapport homme-animal, les Oms sont des petits humains devenus des créatures sauvages. Ils sont ramenés sur Ygam depuis la planète Terra, alors dévastée et inhabitable. Les habitants d'Ygam, des géants bleus vivant de la méditation appelés les Draags, font figure d'archéologues désireux d'en savoir davantage sur ces êtres primitifs. Comme dans *Nausicaä...*, les espaces désertiques sont nombreux, la faune et la flore sont luxuriantes et dangereuses, et le film joue sur un renversement d'échelles de plans [cf. **Mise en scène, p. 10**]. À travers le recours à un univers post apocalyptique, c'est la question du respect des animaux qui est traitée. À l'aube d'une nouvelle extinction massive et avec une actualité brûlante sur la question de la chasse et des fermes d'élevage industriel, ce thème renvoie à un pan entier de l'écologie, et l'étonnant règne animal et végétal n'est pas sans rappeler d'étranges mutations liées à un imaginaire nucléaire.



Gwen et le livre de sable de Jean-François Laguionie, 1984 © Canal+

● Gwen, le livre de sable

En 1984, Jean-François Laguionie réalise son premier long métrage, *Gwen, le livre de sable*. Ce film de science-fiction se déroule en grande partie dans le désert. Une jeune femme est adoptée par une tribu de nomades dans un monde recouvert de sable où une entité déverse parfois des objets, reproductions géantes d'éléments de notre quotidien. À mesure que sa quête avance, Gwen rencontre d'autres humains vivant dans les restes d'une civilisation disparue. Si les insectes ne sont pas présents, d'autres motifs rappellent *Nausicaä...* : la vieille dame et la prophétie, les humains vivant en différents groupes, l'impossibilité de revenir au monde d'avant, totalement disparu. *Gwen...* renferme une dimension écologique certaine même si, comme dans le film de Laloux, il n'est pas directement lié à la nature et à sa préservation. Ici, c'est la société de consommation outrancière qui est critiquée, ainsi qu'un nécessaire besoin de trouver du sacré dans n'importe quel élément afin de continuer à donner du sens à ce qui n'en a plus.

Laguionie évoquait les dérives consuméristes dès 1969 dans son court métrage *Une bombe par hasard* où figurait déjà désert, consommation inutile et destruction. À ce titre, citons dans un registre moins indépendant, mais tout aussi critique, *Wall-E* d'Andrew Stanton (2008), produit par Pixar. Dans celui-ci, la Terre, devenue décharge publique et vaste désert, n'est plus habitable que par des robots. L'apocalypse est cette fois due à une accumulation de déchets humains et à une croissance démesurée. Ce genre cinématographique est associé à un imaginaire de la survie et invite à repenser le rapport au monde, et au temps – passé, présent et futur – de notre civilisation, comme c'est le cas de *Nausicaä...* [cf. **Mise en scène, p. 10**]. En évoquant une fin des temps qui peut advenir à tout moment, Miyazaki propose une critique d'un âge de fer qui a engendré les horreurs du XX^e siècle.



Wall-E d'Andrew Stanton, 2008 © Pixar

Document

Nausicaä dans tous ses états

Nausicaä est un personnage qui a traversé plusieurs formes, du manga au cinéma en passant par le jeu vidéo et le théâtre kabuki.

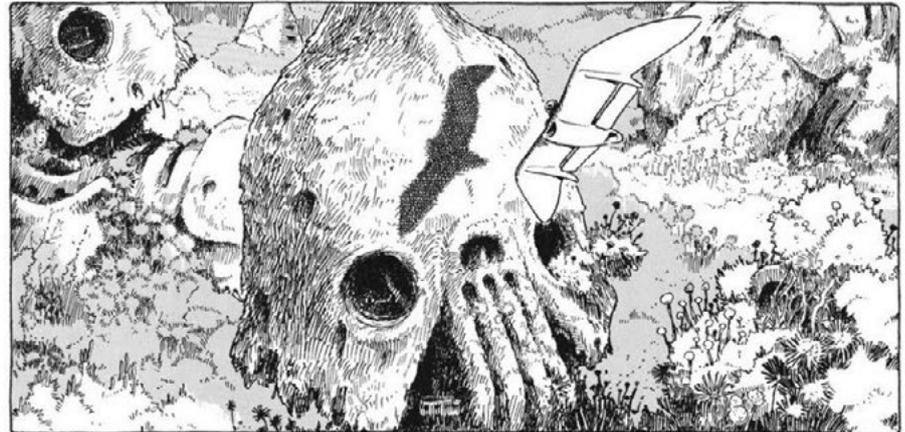
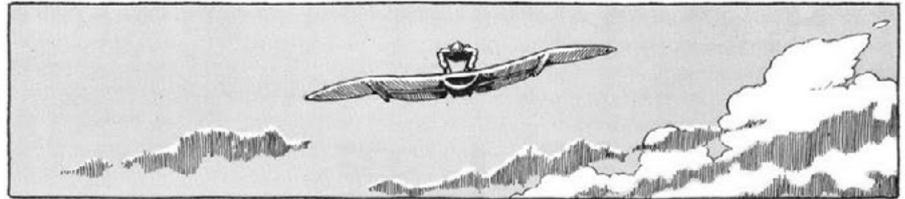
● Le manga

Le film *Nausicaä de la vallée du Vent* est l'adaptation d'un manga qui ne s'est conclu que dix ans après la sortie du film, en 1994. Sur les sept tomes, seuls deux ont été repris et largement modifiés afin de proposer un récit cinématographique clos, qui n'appelle aucune suite. Dans le manga, ce n'est pas le royaume de Pejite qui fomente le stratagème du bébé Omu, mais l'empire Dork, totalement absent du film. En outre, Miyazaki évoque bien plus la vie quotidienne de la vallée du Vent dans le film que dans les mangas, davantage occupés à mettre en place l'organisation géopolitique complexe des différents peuples. La stratégie politique du manga, passionnante car exposant un monde avec une organisation complexe et cohérente, est absente du long métrage qui préfère se concentrer sur quelques thèmes chers au cinéaste et à son producteur, Isao Takahata, comme l'équilibre entre les hommes et la nature. Takahata aime montrer le travail simple et les gestes du quotidien. Il n'hésite pas à aller vers une forme de lenteur contemplative, ce que Miyazaki fait moins souvent et qu'il ose ici. En observant les dessins en noir et blanc du manga [1], on mesure la transformation opérée par l'animation : le travail sur la couleur, le mouvement et le paysage. On voit aussi comment la forme même du manga joue elle aussi avec les jeux d'échelle [cf. *Mise en scène*, p. 10].

● Jeux vidéo et théâtre

En 1984, alors que l'industrie du jeu vidéo se relevait tout juste d'une de ses plus importantes crises, *Nausicaä...* a été adapté trois fois et édité par Technopolis Soft et Tokuma Shoten. La piètre qualité des graphismes, de l'animation et des scénarios ont poussé Hayao Miyazaki à rejeter les adaptations de ses films en jeu. S'ils sont compliqués à trouver, on peut voir une démonstration des deux premiers sur youtube!. Si le cinéaste a également refusé toutes les propositions d'adaptation de son film par les studios hollywoodiens, il a été séduit par l'idée qu'on puisse en faire une pièce de théâtre. Celle-ci, d'une durée de presque six heures, a eu sa première en 2019 au Shinbashi Enbujō, une scène de Tokyo appartenant à la société de production de films Shochiku.

Elle reprend les codes classiques et le style de jeu du kabuki², forme théâtrale née comme un mouvement d'avant-garde pendant l'ère Edo. Le kabuki est exclusivement interprété par des hommes, même les personnages féminins, et c'était encore le cas pour *Nausicaä...* qui, paradoxalement, est régulièrement vanté pour son féminisme.



Extrait du manga publié entre 1982 et 1994 au Japon © Animage

FILMOGRAPHIE

Édition du film

Nausicaä de la vallée du Vent, DVD et Blu-ray, Wild Side Vidéo, 2021.

Autres longs métrages d'Hayao Miyazaki

Le Château de Cagliostro, 1979.
Le Château dans le ciel, 1986.
Mon voisin Totoro, 1988.
Kiki, la petite sorcière, 1989.
Porco Rosso, 1992.
Princesse Mononoké, 1997.
Le Voyage de Chihiro, 2001.
Le Château ambulant, 2004.
Ponyo sur la falaise, 2008.
Le Vent se lève, 2013.
Kimi-tachi wa dô ikiru ka, Prévu en 2023.

Ces films, ainsi que les autres longs métrages du studio Ghibli, sont disponibles en DVD et Blu-ray chez Wild Side Vidéo. Ils ont été réédités en 2021.

Autres films importants cités dans le dossier

Godzilla d'Ishirô Honda (1954), Combo DVD + Blu-ray, HK Vidéo, 2015.

La Reine des neiges de Lev Atamanov (1957), DVD, WE Productions, 2004.

Le Serpent blanc de Taiji Yabushita et Kazuhiko Okabe (1957), DVD, Wild Side Vidéo, 2016.

La Planète Sauvage de René Laloux (1973), DVD et Blu-ray, Arte Éditions, 2017.

Gen d'Hiroshima de Mamoru Shinzaki (1983), DVD, Kazé Animation, 2006.

Gwen, le livre de sable de Jean-François Laguionie (1985), Coffret DVD + livre, La Traverse, 2019.

Le Tombeau des lucioles d'Isao Takahata (1988), Combo DVD + Blu-ray, Kazé Animation, 2021.

Dans un recoin de ce monde de Sunao Katabushi (2016), DVD, ESC Éditions, 2018.

BIBLIOGRAPHIE

- Helen McCarthy, *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation: Films, Themes, Artistry*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2003.
- Stéphane Leroux, *Hayao Miyazaki, cinéaste en animation*, Paris, L'Harmattan, 2011.
- Hayao Miyazaki, *L'Art de «Nausicaä de la vallée du Vent»*, Paris, Glénat, 2007.
- Hayao Miyazaki, *Nausicaä de la vallée du Vent*, Paris, Glénat, 2009-2011.
- Toshio Suzuki, *Dans le studio Ghibli - Travailler en s'amusant*, Paris, Kana, 2011.
- « Hayao Miyazaki, l'enfance de l'art », revue *Éclipses* n° 45, Caen, 2009.

SITES INTERNET

Site consacré au studio Ghibli :
↳ <https://www.buta-connection.net>

« Philosophe avec Miyazaki », huit épisodes de l'émission « Les chemins de la philosophie », sur France Culture. Le quatrième est consacré à *Nausicaä de la vallée du Vent* :
↳ <https://www.franceculture.fr/emissions/series/philosophe-avec-miyazaki>

10 ans avec Hayao Miyazaki, documentaire en 4 parties sur le cinéaste :
↳ <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/fr/ondemand/video/3004569>

CNC

Sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée, retrouvez les dossiers pédagogiques *Collège au cinéma* :
↳ cnc.fr/cinema/education-a-l-image/college-au-cinema/dossiers-pedagogiques/dossiers-maitre

Des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des réalisateurs et des professionnels du cinéma :
↳ cnc.fr/cinema/education-a-l-image#videos

UNE FABLE PACIFISTE ET HUMANISTE

Sorti en 1984, *Nausicaä de la vallée du Vent* est le film d'animation qui va conduire Hayao Miyazaki à fonder le studio Ghibli aux côtés de son acolyte de toujours, Isao Takahata. Adapté des deux premiers tomes d'un manga qui en comporte sept et sera publié jusqu'en 1994, il met en scène une jeune femme réfléchie dans un univers postapocalyptique. Maîtresse de l'air, elle vit dans un petit village paisible non loin d'une forêt inhospitalière dans laquelle grouillent de monstrueux insectes. En prônant la non-violence et le respect de la nature, elle devra faire face à deux peuples en guerre qui pourraient bien mener à un nouveau désastre écologique et humain. Le cinéaste distille ici des éléments thématiques et formels qu'il développera ultérieurement dans d'autres œuvres comme *Porco Rosso*, *Princesse Mononoké* ou *Le vent se lève*.

Directeur de la publication : Dominique Boutonnat | Propriété : Centre National du Cinéma et de l'image animée – 291, bd Raspail - 75675 Paris Cedex 14 – Tél. : 01 44 34 34 40 |
Rédactrice en chef : Amélie Dubois, Cahiers du cinéma | Rédacteur du dossier : Nicolas Thys | Iconographie : Magali Aubert | Révision : Mathilde Trichet | Conception graphique : module.fr |
Conception et réalisation : Cahiers du cinéma – 18-20, rue Claude Tillier - 75012 Paris | Achievé d'imprimer par Estimprim en 2022.



AVEC LE SOUTIEN
DE VOTRE
CONSEIL DÉPARTEMENTAL

CAHIERS
DU CINÉMA