



Mononoke hime

Princesse Mononoké
de Hayao Miyazaki

Fiche technique

Japon - 1997 - 2h15

Couleur

Réalisation et scénario :

Hayao Miyazaki

Animation :

Masashi Ando

Photographie :

Atsushi Okui

Musique :

Joe Hisaishi

La chanson titre du film est
interprétée par le baryton :

Yoshikazu Mera

Voix :

Cédric Dumont

(Ashitaka)

Virginie Mery

(San)

Micky Sebastian

(Lady Eboshi)

François Siener

(Gonza)



Résumé

L'action de **Princesse Mononoké** se déroule au Japon, durant l'ère Muromachi (1333-1568) A cette époque, le pays est

encore sauvage et couvert de forêts profondes, mais les progrès techniques bouleversent déjà l'équilibre écologique. L'ordre hiérarchique en place depuis des millénaires commence à s'effondrer. Au nord de l'Archipel vit une tribu pacifique, les

L E F R A N C E

www.abc-lefrance.com

Emishi, dont le futur chef est le jeune Ashitaka. Le destin de ce dernier se trouve bouleversé lorsqu'un jour, un sanglier sauvage possédé par une divinité néfaste attaque son village. Obligé de mettre à mort la bête rendue folle par les démons, Ashitaka est blessé au bras et frappé d'une malédiction qui doit inévitablement entraîner sa mort. Sur les conseils de la grande prêtresse, il quitte donc les siens et part vers l'Orient à la recherche du dieu-cerf qui, seul, pourrait le défaire du sortilège. Au bout d'un long voyage semé d'embûches, Ashitaka tombe enfin sur le village des Tatara, une communauté de forgerons dirigée par Lady Eboshi, une femme à poigne de fer. Retranchée dans sa forteresse, cette dernière accueille les femmes perdues et les paysans sans terre, qu'elle défend contre la nature et les clans voisins qui rêvent de l'anéantir. Mais Eboshi est également la cible de San, une jeune fille sauvage élevée par des loups, qui reproche aux Tatara de détruire la forêt dans les buts d'alimenter leur forge en bois de combustion et d'étendre leur domaine. Ashitaka, qui avait déjà aperçu la jeune fille au bord d'une rivière, découvre avec stupeur que c'est elle qu'on surnomme "Princesse Mononoké" : la princesse des spectres. Un soir, tandis que San s'introduit dans le village avec l'intention de tuer Eboshi, Ashitaka s'interpose et sauve les deux femmes d'une mort certaine. Grièvement blessé dans le combat, il quitte le village des Tatara pour ramener la princesse inconsciente au cœur de la forêt. Là, il aperçoit pour la première fois, la silhouette majestueuse du dieu-cerf, une créature mythique qui règne sur le monde animal mais dont tous convoitent les pouvoirs surnaturels...

Critique

L'ensorcellement est dans l'air du temps. Laissez-vous séduire par l'univers poétique des manga composées par le *Meistersinger* Miyazaki. Soumettez-vous à la magie de la frise épique, dans la **Princesse Mononoké**. Quel tour de prestidigitation que ce drame historique ! Car les feux d'artifice jaillissant du film d'animation illuminent les procédés optiques classiques du cinéma de chair et d'os. Souhaitez-vous, à l'ère des Muromachi, être emporté par le bruissement de vastes plongées vers les montagnes boisées au nord de l'Archipel ? Dès le générique, le spectateur est captif. Sur une bande sonore de grondements terrifiants, d'explosions rougeoiantes d'arquebuses, au XVI^e siècle, les hiérarchies s'effondrent. Grâce à des plans d'ensemble prodigieux, nous avons des ailes. Au-dessus des nuages, à l'instar des paysages peints traditionnels, cime après cime se profilent. Les forêts sauvages, cependant, regorgent de loups blancs géants, de hordes de sangliers « monstrueux ». Le frère Ashitaka, futur chef de la tribu pacifique des Emishi, abat un sanglier enragé qui se précipite sur son village. De la bête agonisante, remplissant de leur entortillement gluant l'écran et notre regard, sortent les boyaux empoisonnés, pour se lover autour du bras du héros. En dépit de la prophétie de la prêtresse sorcière (« *Tu en mourras* »), le chevalier part dans une solitude poignante afin d'accomplir sa mission. Tel l'animal qui avait été broyé par un *corps étranger*, une pierre de charbon, Ashitaka, dans sa tentative de restaurer l'équilibre naturel, est confronté à la dialectique éternellement renouvelée du Bien et du Mal. Initiation multiple, son voyage le conduit du côté de San, guerrière à moitié louve et ennemie de l'homme. Surnommée « princesse Mononoké », San a pour adversaire de choc une dame de fer, lady Eboshi, maîtresse des Tatara, des forgerons dont l'économie dépend des bois envi-

ronnants.

Intrigue de hauts faits à la Kurosawa ; action haute en couleur. Bruyantes, violentes, riantes, les altercations entre la « forteresse cachée » entourée de palissade et assaillants ne relèvent-elles pas du western ? L'ambiguïté du happy end du mélo ? Car ce panorama complexe où dominant traits de visage, silhouettes des corps des personnages en pagaille, où le dialogue en tant que tel a peu de place, même si les voix des animaux anthropomorphes sont parfaitement "audibles" (serait-ce un reflet de la technique des « bulles » ?), où le montage et la profondeur de champ alternant entre fulgurance de mouvement et plénitude de contemplation, est également rehaussé d'humour. Nul doute, l'exaltation caractérise San, descendant des hauteurs tel un ange exterminateur ; Ashitaka est motivé par le courage. Mais le vieux sage qui accompagne l'élu fournit le contrepoint judicieux aux sacrifices exigés du protagoniste : « *Il s'agit de ne pas se laisser mourir.* » De même, nonobstant ses allures d'impératrice, lady Eboshi fait preuve de compassion envers les déshérités. Elle les recueille dans son usine médiévale, fait travailler des prostituées sur les gigantesques soufflets de ses forges : c'est **La condition de l'homme** de Kobayashi.

Plus on pénètre dans cette allégorie au chromatisme chatoyant, plus la structure interne, visuelle et thématique du film devient une enquête sur l'imaginaire puissant. Pour l'orpheline San, le méchant grand loup est le plus tendre des parents. Tout en frémissant de peur devant les attaques, accompagnées d'une sonorité hyperréaliste, menées par des bandits, par les sangliers, par San, nous traversons les clairières édeniques, où voltigent des papillons blancs à la Disney, les Kodoma, aussi, les génies lucioles des arbres. Au fin fond de l'étendue sauvage aux couleurs incandescentes habite le dieu de la forêt, le grand cerf, souleveur de mon-

tagnes et symbole protéiforme de la régénération. De quelle source surgissent ces créatures surnaturelles ?

Elles naissent dans le cœur de l'enfant. (...)

Eithne O'Neill
Positif n°467 - Janvier 2000

(...) La nécessité d'inventer des figures (héros, dieux, monstres) est première. Mais, encore une fois, celle d'un ancrage dans le réel se trouve également renforcée par le projet, qui ne peut se satisfaire d'un monde de pure fantaisie sous peine de basculer dans la redondance (l'étrange engendrant l'étrange). On sait que le meilleur de l'animation japonaise a adopté le vocabulaire du cinéma (travellings, panoramiques, gros plans, montage) pour traiter un univers créé de toutes pièces comme une réalité pré-existante. Au lieu de rêver à de douteux plans-mondes exhaustifs où tout serait visible, Miyazaki fait des prélèvements et travaille à réorganiser l'espace en vrai metteur en scène. Mieux : dans ce film où le héros peut tout rencontrer, et surtout des créatures hybrides à la nature instable (des animaux-dieux, un sanglier possédé, une fille-louve), la question de l'altérité est centrale. On craignait que tout se vaille, mais le clignotement des identités fait que rien n'est indifférent. Quant à l'évident rapprochement avec le jeu vidéo, il ne prend pas la forme d'une imitation mais résulte de convergences technologiques et narratives, d'un échange fructueux. Avec, surtout, l'idée excitante d'une suite de mondes à découvrir, cachés, inouïs, jamais vus - pas de temps à perdre : vite, tout faire pour passer au plan et au niveau suivant.

Princesse Mononoké se compose de deux types de séquences. D'abord l'ac-

tion, de sa préparation à l'explosion. On peut alors voir le film comme un pendant manga plausible au morcellement cliniquement barbare de **The blade** de Tsui Hark. Les têtes et les bras volent, l'image se strie de lignes désordonnées. À la suite d'un exploit qui l'a laissé blessé, le jeune héros a été contaminé par le mal. Des taches sur son corps s'étendent, parfois son bras gonfle, devient autonome pour tuer avec une force sur-humaine. Le corps se divise, l'action ne s'identifie pas à l'homme et, finalement, ne résout rien dans ce film qui ne s'appuie sur l'opposition entre le bien et le mal que pour rejeter tout manichéisme. Chacun a ses raisons (les animaux-dieux qui veulent préserver la forêt, la communauté de forgerons décidés à en exploiter les ressources), toutes défendables. C'est là qu'intervient le second type de séquences, les plus belles : des confrontations, en face à face où s'opposent les points de vue, presque des dialogues philosophiques. En particulier entre Ashitaka, le héros, et Moro, la déesse louve, sur un rocher, entre le ciel et le vide. De la surcharge, on passe au dénuement, les corps se détachent du décor, et l'ambivalence se fait plus évidente. On cherche à se comprendre, chacun est à la fois une chose et son contraire, soudain suspendu au milieu. L'enjeu - qui est aussi celui de la mise en scène: imitation de la vie ou délire formel ? - est là : dépasser l'écartèlement pour trouver un équilibre.

Princesse Mononoke rejoint là d'autres dessins animés japonais récents. Le récit (les rouages du scénario comme le mode de narration) se complexifie, les personnages ne peuvent atteindre une position morale incontestable (cf. **Jin-Roh** de Hiroyuki Okiura), on doute de la nature de ce que l'on voit (cf. **Perfect Blue** de Satoshi Kon). Dans **Mon voisin Totoro**, la solution naissait de la croyance, non pas aveugle mais permettant de voir. Dans **Princesse Mononoke**, film-somme qui rêve d'une réconciliation comparable (entre les pro-

tagonistes, entre la fantaisie sans limites et la fidélité au réel), on veut aussi tout voir et, surtout, ne pas avoir à choisir son camp. La grandeur est dans le refus de se laisser happer par un principe unique à l'exclusion de tout autre. Là réside l'admirable singularité du cinéma de Hayao Miyazaki : le maître de l'animation nipponne filme avec persévérance et sans tricher la longue route vers l'utopie.

Erwan Higuinen
Cahiers du Cinéma n°542 - Janvier 2000

Le réalisateur

Intervaliste puis animateur de nombreuses séries au cours des années soixante et soixante-dix, Hayao Miyazaki s'est d'abord fait connaître au Japon en 1979 par le long métrage **Arsène Lupin et le château de Cagliostro**, avant d'obtenir un grand succès avec son *manga* **Nausicaa et la vallée du vent**, qu'il adapta ensuite en dessin animé. En association avec Isao Takahata, son confrère auteur du **Tombeau des lucioles**, il a fondé le studio Ghibli, qui produira ses films suivants, **Laputa**, **Totoro**, **Kiki**, et enfin **Porco Rosso** par lequel il est aujourd'hui révélé au public français après avoir remporté le prix du long métrage à Annecy en 1993. Pétri de culture européenne, fasciné par notre continent qui sert de cadre à la plupart de ses films, admiré par Moebius, Hayao Miyazaki fait voler tous ses personnages, et émerveille petits et grands.

René Laloux
Positif n°412 - Juin 1995

Hayao Miyazaki est né en 1941, l'année de Pearl Harbour. Il grandit dans un pays qui se relève difficilement des conséquences de la guerre et du terrible bombardement dont il fut victime. Dès son plus jeune âge, Miyazaki est fasciné par les machines volantes. Son père dirigeait une entreprise de construction aéronautique et l'on retrouve ce goût pour les grandes envolées dans la plupart de ses œuvres.

Sa passion pour le cinéma naît en 1958, année durant laquelle il découvre **La légende du serpent blanc**, le premier film d'animation tourné en couleur par la compagnie Toei. Après des études d'économie et sciences politiques à la Gakushuin University, Miyazaki entre chez Toei animation (en 1963) et rejoint un groupe de recherches sur la littérature enfantine. Il est ainsi l'un des très rares réalisateurs d'animation japonais qui n'ait pas été formé à l'école du manga. Il restera huit ans chez Toei, mais les limites imposées par la production à la chaîne l'étouffent. En 1971, il devient indépendant et travaille comme directeur de l'animation sur des séries telles que **Lupin 3** et **Heidi**, toutes deux diffusées en France. En 1978, il réalise son premier dessin animé pour la télévision : **Conan, fils du futur**, qui narre les aventures d'un jeune garçon dans un monde dévasté. La série connaît un succès immense. En 1979, Miyazaki tourne son premier long métrage, **Le château de Cagliostro**, une aventure de **Lupin 3**, le héros de manga créé par Monkey Punch. En France, le dessin animé sera diffusé sous le titre **Edgar, le roi de la cambriole** sur pression des héritiers de Maurice Leblanc.

En 1984, c'est la consécration. Hayao Miyazaki signe **Nausicaa de la vallée du vent**, un long métrage pour le cinéma qui connaît un succès immense au Japon. Enfin, en 1984, il fonde son propre studio : Ghibli, pour lequel il a, à ce jour, déjà réalisé cinq longs métrages, parmi lesquels **Mon voisin Totoro**, un conte pour enfants qui rem-

porta un succès colossal et lui valut le surnom de "Disney nippon" et **Porco Rosso**, sorti sur les écrans français en 1995. **Princesse Mononoké** devrait rester, selon l'aveu de l'intéressé, le dernier long métrage de Miyazaki. Celui-ci ayant déclaré ne pas se sentir le courage de se lancer à nouveau dans une entreprise aussi épuisante.

Pour beaucoup de ses compatriotes, Miyazaki est aujourd'hui l'égal d'un Kurosawa, avec qui il entretenait d'ailleurs des rapports de grand respect mutuel. Considéré par la critique unanime comme le meilleur réalisateur nippon en activité, c'est un authentique "Maître". Malgré ses rares apparitions dans les médias, sa voix compte dans la vie publique nipponne. Ses actions en faveur du respect de l'environnement lui ont, en particulier, valu d'être reconnu comme un écologiste actif et influent

Dossier distributeur

Filmographie

Longs métrages T.V.	
Mirai shonen Conan Conan, le fils du futur	1978
Anne aux cheveux rouges	1979
Arsène Lupin (Sous pseudonyme)	1980
Sherlock Holmes, détective privé	1984
On you mark Vidéo-clip	1995
Longs métrages cinéma	
Rupan 3 : Kariosutoro no shiro Arsène Lupin et le château de Cagliostro	1979
Kaze no tani no Naushikaa Nausicaa de la vallée du vent	1984
Tenku no shiro rappyuta Laputa : Le château dans le ciel	1986
Tonari no Totoro Mon voisin Totoro	1988
Majo no Takyubin Kiki's delivery service, La messagerie de la sorcière	1989
Kurenai no butta Porco Rosso	1992
Mononoke hime Princesse Mononoké	1997
Le voyage de Chihiro	2002

Documents disponibles au France

Cahiers du Cinéma n°542 - Jan. 2000
Positif n°467 - Janvier 2000
Dossier distributeur
Le Monde - Mercredi 12 Janvier 2000
Les Echos Mercredi - 12 Janvier 2000