Création 2019 - RIDZcompagnie - Simonne Rizzo
Jeune public / Tout public

MIWA

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Proposition d'actions de sensibilisation autour de la création du spectacle de danse « MIWA » inspiré des animations japonaises d'Hayao Miyazaki.

COMPAGNIE Ridz

SOMMAIRE

PRÉSENTATION 3
Qui est Hayao Miyazaki ? 3
Pourquoi l'œuvre d'Hayao Miyazaki ? 3
Pourquoi un spectacle de danse orienté vers l'animation d'Hayao Miyazaki ? 4

LA SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE EN 3 SÉANCES 5
1. Expérimentation dansée avec les élèves 5
2. Intervention sur le spectacle et ses inspirations 5
3. Visionnage d'une œuvre de Miyazaki 8

PISTES DE TRAVAIL 9
Les œuvres proposées 9
Les thèmes récurrents 15

CONTACTS 17

PRÉSENTATION

Qui est Hayao Miyazaki ?

Hayao Miyazaki, célèbre réalisateur d'animés et co-fondateur du studio d'animation Ghibli, est né à Tokyo durant la seconde Guerre Mondiale, un 5 janvier 1941, période historique qui marquera fortement son enfance et finalement son œuvre.

C'est en 1982 que Miyazaki va réellement construire sa renommée en démarrant l'écriture de « Nausicaä de la vallée du vent ». Cependant, en dehors du Japon et des amateurs de culture nippone, il restera, pour ainsi dire, un inconnu jusqu'en 1999, date de sortie de « Princesse Mononoké » sur les écrans mondiaux. Aujourd'hui, ses œuvres connaissent un franc succès, tant chez les connaisseurs que les néophytes.
Miyazaki invente des mondes fantastiques au fonctionnement étrange et aux paysages inconnus avec un graphisme raffolant de beaucoup de détails. Sa morale est axée sur la combativité, le courage et la volonté de ses héros. La dimension de rêve et d'amusement perpétuel apporte un dynamisme aux personnages contre la fatalité.

Pourquoi l'œuvre d'Hayao Miyazaki ?

Parce que les héros sont principalement des enfants dans son œuvre. Ils sont à la fois forts, vulnérables, craintifs et téméraires. Exclusivement de type Mère-fille, les liens filiaux sont inscrits dans la rupture : un pas vers l'âge adulte et transmission d'un patrimoine.

Parce que beaucoup de ses héros sont des enfants caractérisés par leur naïveté accrue par la découverte de leur environnement, par leur spontanéité et par leur enthousiasme. Ils n'ont souvent pas acquis la réserve des adultes.
Leur rôle les met souvent dans des situations où les événements leur confèrent une forte responsabilité et les poussent à agir en adulte.

Parce que Hayao Miyazaki ne laisse pas la place au jugement de valeur, il n'y a pas de bonnes ou mauvaises personnes. Dépassant le cliché du héros face aux méchants, les personnages font des choix tout au long de leur quête. Le chemin qui mène à l'objectif permet de s'accomplir.

Parce que l'univers de Miyazaki repose sur la pédagogie, l'éveil de l'enfance, la curiosité, les valeurs universelles et la nature.

Parce que la densité de son univers est indissociable de la musique et de JOE HISAISHI, compositeur des œuvres d'Hayao. Il est probablement le compositeur japonais le plus célèbre et populaire à travers le monde. Mais au-delà de son style orchestral et parfois consensuel, largement développé dans le cinéma d'animation, se cache une personnalité bien plus complexe, entre musique et image, expérimentations musicales et classicisme pur.
Si la carrière de Joe Hisaishi explose au milieu des années quatre-vingt avec l'inoubliable et fondateur « Nausicaä de la vallée du vent », elle puise néanmoins ses racines quelques années plus tôt et se révèle d'une surprenante variété, tant par les genres explorés que par ses partis pris, assez loin de l'esthétique pour laquelle le compositeur est désormais reconnu.

Pourquoi un spectacle de danse orienté vers l'animation d'Hayao Miyazaki ?

Je souhaite réaliser un monde farfelu, créer un univers qui n'a ni queue ni tête, voir qui serait inhumain.
MIWA est un prénom féminin, mais il désigne aussi - et surtout - un monde imaginaire où la responsabilité de chaque être prête à conséquences, sans jugement de valeur, mais qui dénonce l'inutilité de la bêtise humaine.

LA SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE

3 SÉANCES

1. Expérimentation dansée avec les élèves

Durée 1h à 1h30

Travail musical et de contrainte du corps par l'objet, détournement d'objet.
Mise à disposition par la compagnie des outils de travail : musique de Joe Hisaishi (support CD), objets en mousse, tuyaux, palmes, tissus, etc.

> *À la fin de cette séance, il peut être proposé aux élèves - en fonction de leur âge - de réaliser des dessins de costumes, êtres inventés, créatures fantasques, etc. Cela permettrait, en écho à la sensibilisation dansée, de travailler sur la relation avec les objets et sur les tests corporels expérimentés en amont.*
> *Avec appuis visuels et sensibilisation à d'autres créateurs-chorégraphes.*
> *Collecte des travaux des élèves par les enseignants ou l'enseignant référent.*

2. Intervention sur le spectacle et ses inspirations

Durée 1h environ, découpée en 3 temps :

- **Les inspirations : appuis et exemples illustrés de chorégraphes - 15 min**

***Philippe Decouflé** et **Alwin Nikolais**, pour leur travail de créateur de spectacle total où l'importance des costumes, des lumières et de la vidéo est une exigence créatrice.*

Alwin Nikolais mort à 82 ans, est un danseur, chorégraphe et professeur américain particulièrement actif en France de 1970 à sa mort. Grande figure de la danse moderne puis contemporaine, il fut pionnier dans la réalisation d'œuvres multimédia et créa une forme de spectacle total, au sein duquel était donné la même importance aux danseurs, à la lumière, à la scénographie et à la musique.
Il ne racontait pas d'histoire. Son travail restait dans l'abstraction. Il croyait en la qualité de l'homme, mais la danse était comme un acte de peinture et sculpture.
En 1978, il fut invité par le Ministère de la Culture français à mettre en place et diriger le nouveau Centre National de Danse Contemporaine d'Angers, qu'il dirigea de 1978 à 1981. Cette grande école de formation d'artiste chorégraphique a d'ailleurs formé **Philippe Decouflé** et **Simonne Rizzo.**

Pour aller plus loin :
Documentaire de Dirk Sanders 1977 : http://fresques.ina.fr/en-scenes/fiche-media/Scenes00934/alwin-nikolais-et-son-oeuvre.html
Documentaire et spectacle: https://www.youtube.com/watch?v=r_iTn6r5JeI
« Crucible » https://www.youtube.com/watch?v=4KFpcO0f89E

Exemples visuels des travaux d'Alwin Nikolais

Chez **Philippe Decouflé,** l'importance du costume et/ou de sa contrainte est constamment présente. Anecdote : il rêvait de devenir dessinateur. À 55 ans, c'est un danseur et chorégraphe français de danse contemporaine. Chorégraphe populaire, devenu célèbre grâce à la mise en scène des cérémonies d'ouverture et de clôture des Jeux Olympiques d'Albertville en 1992, il a constitué une compagnie de danse éclectique et inventive, rencontrant un grand succès auprès du public depuis les années1990.
Fortement influencé par le travail d'**Alwin Nikolais**, **Decouflé** créée des « spectacles totaux », qui incluent souvent, outre l'aspect chorégraphique, un travail plastique important (costumes, lumières, etc.) ainsi que le recours à la vidéo.

Pour aller plus loin :
Exemples visuels des travaux de Philippe Decouflé
DVD Shazam, numeridanse TV..

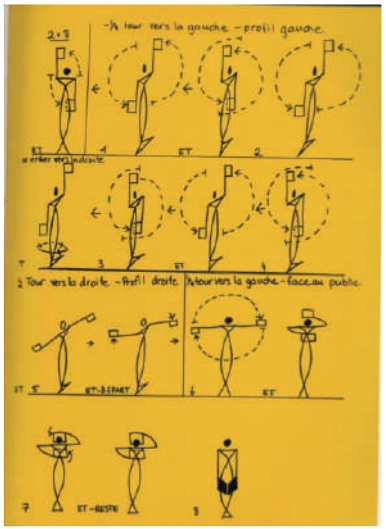
- **Le processus de création de « MIWA » - 20 min**

Le projet **MIWA** comporte un dessinateur, une costumière-accessoiriste, un scénographe numérique, 4 artistes chorégraphiques, et un regard extérieur.

À l'origine de cette création se trouve un lien entre le **cinéaste d'animation** et la **chorégraphe**. Hayao Miyazaki est une source d'inspiration, une influence qui va venir nourrir l'imaginaire et la créativité de l'artiste.
De là se tisse alors un lien entre **chorégraphie** et **dessin** : il s'agit de dessiner pour imaginer, pour noter la danse, pour anticiper le mouvement du corps, ses déplacements, et comment le travailler (voir les travaux et études sur le sujet de Merce Cunningham, Raoul Auger Feuillet, Notation Laban...)

La recherche se concentre donc dans un premier temps sur la **conception de dessins** par **William Bruet**, graphiste, avec un imaginaire teinté de celui du Mangaka.
Qu'est-ce que cela va susciter chez lui ? Dans les formes, les adaptations d'images, les différentiels de grandeurs, de perspectives…
Les dessins de William sont proches de l'univers de Miyazaki de par leur construction foisonnante. Une densité qui fait la part belle à la richesse des temps suspendus et à l'importance de ce qui existe dans ces lévitations.
William Bruet réfléchit à un concept de costumes enveloppant aux formes multiples et singulières. Ces derniers pourront être portés de différentes façons, mais aussi exister comme éléments scénographiques autonomes. Il réalisera notamment le graphisme du projet.

Corinne Ruiz, costumière, travaillera en résonance aux propositions dessinées par notre graphiste dont les réalisations l'inspirent très fortement. Le point d'ancrage sera donc le **dessin** pour élaborer les **costumes.**



À noter que l'univers noir et blanc de William ne sera pas pris à parti sur le plateau. Nous souhaitons un tissu sur les costumes permettant d'absorber et refléter chaque jeu de lumière ainsi que l'univers numérique qui sera engagé.

Ces costumes, en tant que matière scénographique, seront investis par les **interprètes** qui démarreront la recherche chorégraphique **sous la contrainte de ces éléments**.

« Caillou » Michael Varlet, scénographe, intégrera très tôt le projet par la recherche d'une **scénographie numérique** projetée sur les prototypes des costumes.

- **Autour d'un spectacle - 10 min**

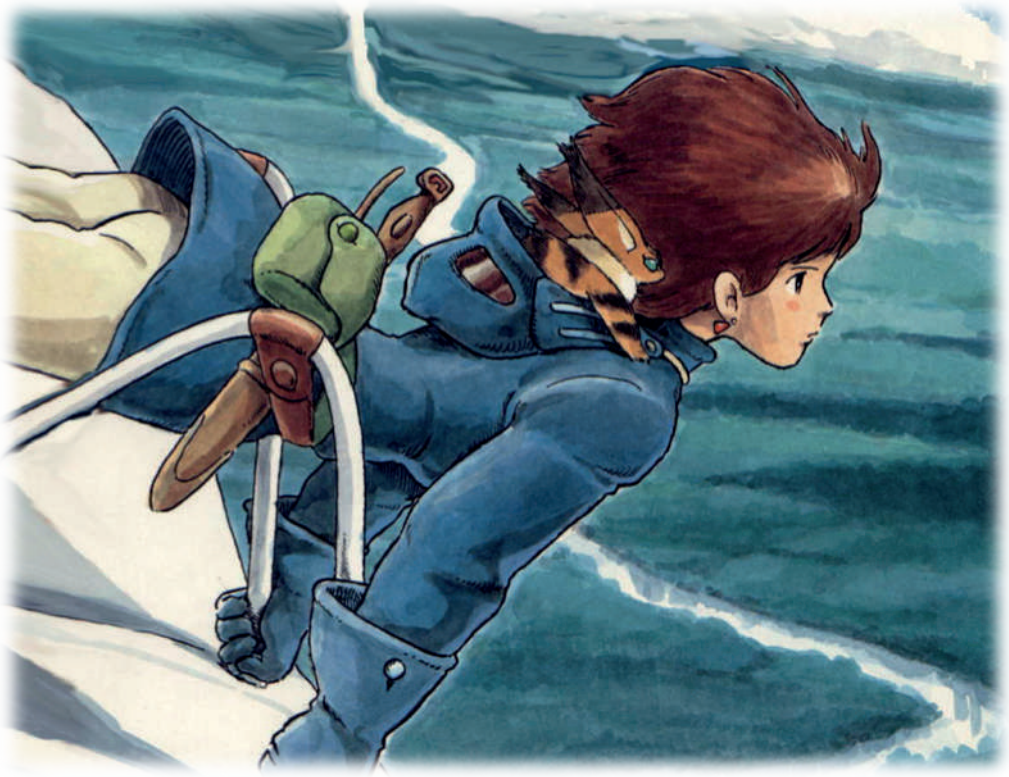
Questionnement et échanges sur les différents métiers du spectacle vivant, et en particulier sur le milieu de la danse. Qu'est ce qu'un chorégraphe ?
Explications des différents corps de métiers du spectacle et de leur implication : dessinateur, costumier/accessoiriste, vidéaste, scénographe numérique, danseur, ingénieur son et lumière, administrateur, diffuseur, producteur, etc.

3. Visionnage d’une œuvre de Miyazaki

Durée 1h à 2h

L’enseignant(e) choisit une animation (voir les œuvres conseillées par tranches d’âge page suivante) afin d’en visionner l’intégralité ou des extraits avec la ou les classes concernées.

Mise à disposition par la compagnie du support DVD nécessaire au visionnage.



PISTES DE TRAVAIL

Les œuvres proposées

L'univers de Miyazaki est très riche, mais certaines de ses œuvres ne conviennent pas à tous les âges. Il est donc nécessaire d'adapter les propositions à étudier en fonction des niveaux, afin d'appréhender au mieux le spectacle. Voici quelques exemples :

École primaire :

CP : *Mon voisin TOTORO*
CE1-CE2 : *Kiki la petite sorcière*
CM1-CM2 : *Le château dans le ciel*

Collège :

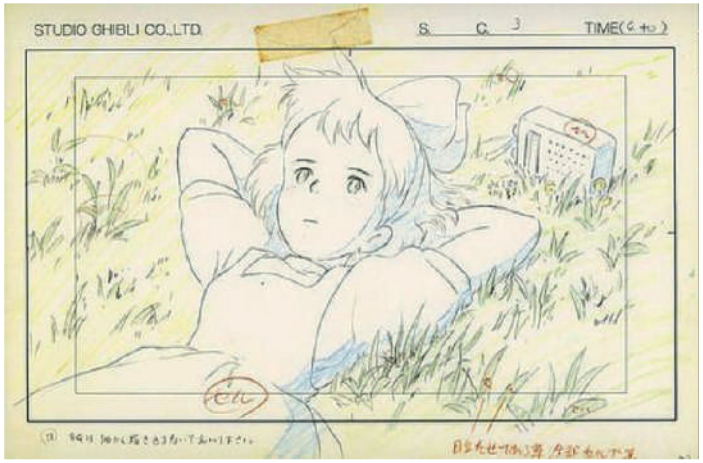
6ème – 5ème : *Voyage de Chihiro* et *Princesse Mononoké*
4ème – 3ème : *Voyage de Chihiro*, *Princesse Mononoké, Château Ambulant* et *Nausicaä de la vallée du vent*

Lycée : *Princesse Mononoké et Nausicaä de la vallée du vent.*

MON VOISIN TOTORO

Synopsis : histoire d'après-guerre et d'avant l'invention de la télévision située quelque part entre 1945 et 1955 au Japon. Pour se rapprocher de leur mère, en convalescence dans une maison de repos à la campagne, deux petites filles, Mei, quatre ans et Satsuki, son aînée, s'installent avec leur père, sous le soleil de l'été, dans une maison en pleine nature au milieu des rizières. Le père part travailler la journée, et les fillettes découvrent un nouvel univers. Les noiraudes, à la fois esprits de la maison, insectes, illusions d'optique, un chat-autobus… un soir de pluie, en attendant longuement leur père à un arrêt de bus perdu dans la nuit et au milieu des arbres, la grande sœur voit et communique avec TOTORO qui grogne gentiment, un être qu'elle pensait imaginaire parce que sa cadette l'avait découvert avant elle, endormie au fond d'un labyrinthe végétal, sous un camphrier géant. Il s'agit d'un être fabuleux, d'un « fantôme de transition » qui ne ressemble qu'à lui-même et dont le mythe commence quand on voit ce film. Totoro et le chat-bus, invisibles aux adultes, guériront les fillettes de l'absence de leur mère et des douleurs qui s'ensuivent : fugue, désespoirs et consolations provisoires des enfants.

C'est un récit complètement onirique, une pause dans la série des films rocambolesques et animés d'H.M. Calme et doux, c'est la première fois que la splendeur graphique pénètre réellement dans ses films. Pétri de symboles graves, il est avant tout un conte de fées merveilleux, la quintessence de la féerie pour la réalisation. Presque dépourvu d'intrigue, le film évoque l'univers du réalisateur Ozu : il s'agit du quotidien, fut-il magique, qui y est dépeint. Un quotidien merveilleux, opposé à une « réalité » objective morbide et implacable. C'est un émerveillement total et un retour aux sources.

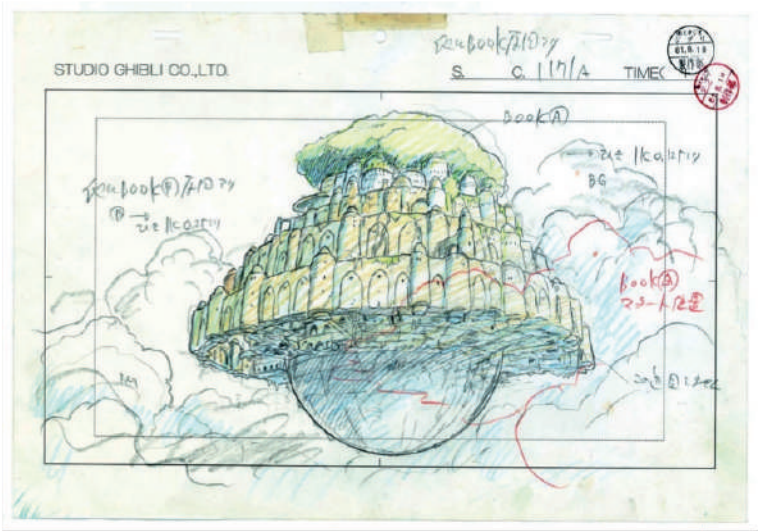


KIKI LA PETITE SORCIÈRE

Synopsis : C'est une tradition chez les sorcières, lors de leur 13e année, de partir au moins un an loin de leur famille, dans une ville où aucune sorcière ne vit. Ce moment est arrivé pour Kiki qui, un soir de pleine lune, s'envole avec son chat Jiji vers l'inconnu. La jeune sorcière va devoir faire son chemin en pays humain... Ce film raconte avec tendresse et fraîcheur l'histoire d'une jeune fille qui s'éveille à la vie, et qui, à travers diverses rencontres, s'emploie à gagner son indépendance et à s'intégrer dans un environnement inconnu. Cette fable sociale, mêlant avec une simplicité désarmante quotidien et merveilleux, est servie par un graphisme irréprochable et de magnifiques scènes de vol.

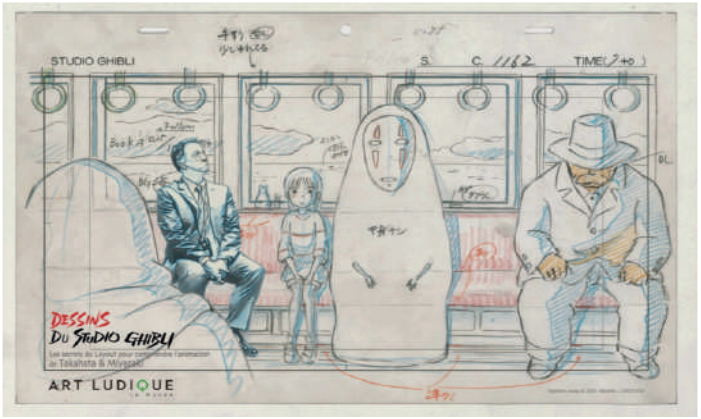
C'est un faux récit métaphorique sur la puberté bien qu'il soit souvent considéré comme tel. C'est surtout une fable sur la découverte de l'estime de soi. Nostalgique et brillamment scénarisé, Kiki consacre le talent de son auteur pour le traitement des personnages ainsi que le robuste sens de l'action comme dans « Le château dans le ciel ». Dans ce film, le quotidien se transforme en aventure. L'Europe de Miyazaki, dans les yeux d'un enfant de la campagne qui découvre la ville comme un endroit excitant, accueillant, et finalement tolérant, est comme un âge d'or, le temps d'avant la menace, comme une sorte d'enfance de l'humanité, avant la découverte de la guerre.

LE CHÂTEAU DANS LE CIEL



Synopsis : Dans le ciel flotte un château, vestige d'un royaume légendaire : Laputa. La jeune Sheeta possède la pierre qui pourrait y conduire et fait l'objet de bien des convoitises. En l'aidant à échapper aux pirates de l'air et à l'armée, Pazu, jeune pilote d'avion d'une cité minière, est entraîné dans une fabuleuse aventure.
Retenue prisonnière par des pirates dans un dirigeable, la jeune Sheeta saute dans le vide en tentant de leur échapper. Elle est sauvée in extremis par Pazu. Les pirates leur donnent la chasse. Au terme d'une course-poursuite effrénée, Sheeta se confie à Pazu, lui avouant qu'elle est la descendante des souverains de Laputa, la cité mythique située dans les airs. Elle est la seule détentrice du secret de Laputa que le chef des armées, le cruel Muska, cherche à percer. La structure narrative du « Château dans le ciel » se rapproche de celle d'un roman d'aventure classique. Le rythme et la mise en scène parfaitement maîtrisés, ainsi qu'un scénario d'une grande densité, permettent au réalisateur de développer pleinement ses idées. Il n'y a pas dans « Le château dans le ciel » de scènes ou de personnages superflus. Tout est a sa place et contribue à construire un monde cohérent et une structure sociale que le spectateur accepte d'emblée.

C'est un film faussement candide, enlevé, rythmé, incroyablement maîtrisé. Sur la thématique du vol, l'auteur élabore une réelle critique du système militaire prompt à utiliser, contre toute prudence, les armes les plus destructrices. Malgré des scènes dures et d'une rare violence, le château dans le ciel et son harmonie avec la nature nous proposent un après-guerre potentiel, débarrassé de la souillure des humains, parfaitement idyllique et cohérent. Une fois l'homme disparu, contrairement à ce que celui-ci croit intimement, la vie continue et plutôt pour le mieux.



LE VOYAGE DE CHIHIRO

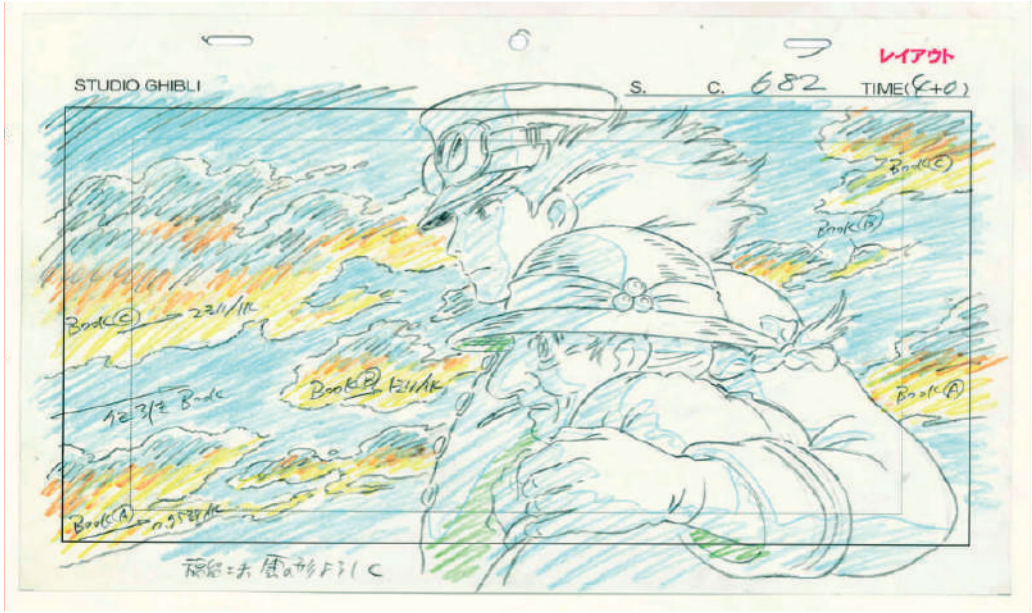
Synopsis : Ce film nous conte l'histoire de Chihiro, petite fille japonaise de 10 ans dont les parents sont transformés en cochon. Elle se retrouve livrée à elle-même dans un monde de dieux, d'esprits et de monstres, une ville de bains régie par une sorcière. Dans ce lieu étrange et fantastique, les humains inutiles sont changés en animaux ou disparaissent. Pour survivre, Chihiro doit abandonner son nom et commencer à travailler. Pourra-t-elle sauver ses parents et un jour revenir dans son propre monde ?

Miyazaki voulait un conte à l'adresse des jeunes japonais pour leur réapprendre la valeur du travail. Ce film est avant tout une magnifique histoire, empreinte d'une poésie, d'une imagination et d'un sens du merveilleux rarement entrevus dans un long métrage. Mais à travers les splendeurs de cette fable enchanteresse, c'est la philosophie de vie, les préoccupations et les espoirs d'un homme qui transparaissent, c'est le style et la thématique d'un artiste accompli qui affleurent. L'héroïne est livrée à elle-même dans le monde des dieux. Miyazaki nous montre ainsi que les croyances et les divinités n'ont pas disparu. Elles sont bien vivantes mais enfouies en nous, comme le souvenir de Haku dans le cœur de Chihiro. Le réalisateur semble aussi rejoindre un certain cynisme, car il représente des dieux malmenés par les hommes, qui doivent se reposer et se soigner dans les eaux purificatrices d'Aburaya, l'établissement des bains.

PRINCESSE MONONOKÉ

Synopsis : C'est un récit épique et bouleversant se déroulant au Japon de l'époque de Muromachi (XV^{e} siècle). Il nous conte l'histoire du jeune prince Ashitaka qui, frappé d'une malédiction mortelle, doit quitter son village dans l'espoir de trouver une réponse à son mal. Dans sa quête, Ashitaka sera témoin de la guerre cruelle que se livrent les humains et les dieux de la forêt. Ce conflit entre civilisation et nature est symbolisé par la lutte sans merci opposant San, jeune fille élevée par les loups, à Dame Eboshi, chef du clan des forgerons et responsable de la destruction de la forêt. Ashitaka s'efforcera de concilier les intérêts de chacun, en vain... La guerre sera menée à son terme et le monde s'en trouvera à jamais changé.
Princesse Mononoke aura été l'événement cinématographique de la décennie au Japon et le premier film de Hayao Miyazaki à être distribué à l'échelle mondiale. Ce n'est que justice : ce long métrage est un prodigieux chef-d'œuvre, d'une richesse inépuisable et d'une gravité sans précédent.

Joe Hisaishi y confit sa meilleure composition musicale. Ce film redéfinit d'emblée les limites du cinéma épique aussi bien sinon mieux qu'un « Seigneur des anneaux ». La nature nous est présentée comme un miroir, comme une force consciemment destructrice, et parfaitement au fait de ce que les actions inconsidérées des hommes peuvent amener ou ont amené. Entre animaux doués de sens (dieux loups et yakuru, un yak-bouquetin) dont la présence est gage de qualité morale des personnages qui les accompagnent, et l'incarnation de la nature en colère - par des sangliers géants qui eux symbolisent l'élite des représentants de la nature - intelligence et sentiments d'une terrible intensité s'entremêlent. Les Dieux-Loups sont également l'élite des représentants de la nature. Ils ont une fonction messianique vis-à-vis d'humains qui ont trop vite oublié que leurs excès peuvent prêter à conséquence.
Ce n'est pas souvent qu'un film d'animation nous montre que, dans le monde, rien n'est blanc ou noir. L'exemple de Dame Eboshi est frappant. Que penser de cette femme ? Notre sentiment envers elle oscille entre colère et profonde admiration. Et comme elle, les autres protagonistes sont placés sous le signe d'une troublante ambiguïté.



LE CHÂTEAU AMBULANT

Synopsis : Sophie a dix-huit ans et chaque jour travaille inlassablement dans la chapellerie de son défunt père. Elle semble résignée à cette vie sans surprise lorsqu'un jour, pendant une de ses rares excursions en ville, elle rencontre par hasard le beau et charismatique magicien Hauru. La jalouse sorcière des Landes, témoin de cette rencontre, jette une malédiction sur Sophie, en la transformant en une femme âgée de 90 ans. Sophie s'enfuit avec difficulté dans la montagne. Lors de son périple, elle découvre la demeure de Hauru, un imposant château qui renferme bien des mystères. Elle décide d'y pénétrer.

On assiste à une véritable valse des identités et des apparences, changeant au gré du film et des émotions de chacun des personnages. Miyazaki promène son spectateur au cœur d'une galerie de métamorphoses vivantes. Il assume pour la première fois une histoire d'amour jusqu'à la fin par un baiser. Les thèmes de prédilection du réalisateur sont bien évidemment présents : scène de vols et courses poursuites aériennes bien sûr, force de caractère de l'héroïne principale, absence de manichéisme. Ainsi, les personnages de « méchants » sont ambigus. La terrifiante sorcière des Landes du début s'avère être un personnage drôle et inoffensif après avoir perdu ses pouvoirs. Suliman, sous des aspects doux et posés, peut s'avérer terrible.

On peut considérer qu'il y a deux films dans « Le Château Ambulant ». Le premier serait une aventure prenant place dans une guerre entre deux nations. Bien que les batailles se déroulent avant tout entre de gigantesques machines volantes, des sorciers sont sollicités pour participer à l'effort de guerre. L'un de ces sorciers, Hauru, rejette cette guerre qu'il considère injuste et refuse de prendre parti quitte à se mettre à dos sa hiérarchie. On retrouve ici une tendance antimilitariste teintant déjà les précédentes œuvres de Miyazaki, même si ce film-ci sert tout d'abord à dénoncer l'utilisation perverse de la technologie. En soit, cet aspect pourrait occuper tout le long-métrage. Mais il s'avère qu'il n'est que peu important dans résultat final. Alors que ce fil conducteur donnait la possibilité d'offrir un grand récit plein de péripéties et d'action (il y aura effectivement quelques belles scènes de combats aériens), Miyazaki choisit de mettre en retrait ce contexte guerrier. Cette mise à l'écart lui permet d'accentuer le caractère absurde du conflit. Aucun des camps n'est ainsi identifiable clairement. Lorsqu'un vaisseau survolera le couple principal, l'héroïne demandera s'il s'agit d'un allié. Ce à quoi Hauru répondra que c'est sans importance. D'ailleurs, la raison du conflit ne sera dévoilée que dans les toutes dernières minutes. En choisissant de la traiter au minimum, Miyazaki fait de la guerre un concept opaque et presque abstrait.

Le « second » film est bien plus passionnant et se joue à un niveau moins extravagant. Nous y suivons le parcours de Sophie, victime d'un sortilège et dont l'apparence va varier en fonction de sa prise de conscience et de sa motivation. On notera ainsi qu'elle se montre plus vivace et enthousiasme sous sa forme âgée que jeune. Par ses efforts, elle peut se retrouver elle-même et donc acquérir le droit de laisser transparaître sa jeunesse. Elle peut alors retrouver son âge véritable, redevenir une mémé rabougrie ou plus imperceptiblement atteindre un stade intermédiaire de vieillesse. Le sortilège reste toutefois là et le moindre relâchement peut conduire à la dégradation de l'esprit et donc du corps. Par exemple, alors qu'elle avait retrouvé sa forme originelle, le rapprochement d'Hauru lors d'une confession la fera disparaître. La résolution se trouve tout autant dans une quête intérieure que dans l'accomplissement au travers de l'autre.

NAUSICAÄ DE LA VALLÉE DU VENT

Synopsis : L'humanité, dans son orgueil démesuré, a précipité le monde dans un désastre écologique sans précédent. Les grandes civilisations industrielles jadis florissantes ont connu un déclin fulgurant. Mille ans après la guerre des « Sept jours de feu », la terre n'est maintenant plus qu'un immense désert sur lequel s'étend la « Mer de la décomposition », une forêt toxique habitée par des insectes géants. Le Fukai se répand sur les terres désolées et menace l'existence des survivants de la race humaine. La Vallée du Vent est un petit royaume protégé tant bien que mal des pollutions de la forêt par un vent marin. Les hommes, réduits à subsister aux rares abords préservés de cette forêt, vivent dans des royaumes qu'ils ont fondés localement. L'espèce humaine est menacée par l'expansion de la « Mer de la décomposition », mais les peuples continuent à se battre pour s'approprier les portions de terres encore habitables. Une guerre est sur le point d'éclater entre les empires Tolmèque et Dork. Sa princesse, Nausicaä, est une jeune fille caractérisée par une forte empathie pour toute forme de vie. Elle dédie son existence au bien-être de son peuple et cherche à comprendre le Fukai. Un jour pourtant, la vie paisible de la Vallée va basculer dans le chaos…En vertu d'un vieil accord, Nausicaä, doit quitter sa vallée pour rejoindre l'armée Tolmèque prête à envahir les terres Dorks.

Rien ne sera simple... Quels sont les véritables motifs derrière cette guerre ? Pourquoi Kushana, la fille de l'empereur Tolmèque, a-t-elle fait détruire Pejite, cité pourtant alliée des Tolmèques ? Que craignent les Ômu, ces grands insectes protecteurs de la Forêt, au sud ? Quels secrets terrifiants reposent dans la crypte de la ville sainte Dork de Shuwa ? Telles sont quelques-unes des nombreuses questions que se poseront Nausicaä et ses compagnons emportés dans une incroyable quête. Une quête tumultueuse, tour à tour humaine, scientifique et spirituelle, au cours de laquelle Nausicaä cherchera désespérément à sauver des vies, à guérir les blessures et à apaiser les souffrances provoquées par la folie des hommes.

Nausicaä est le premier film où Hayao Miyazaki et Joe Hisaishi collaborent, donnant naissance à un véritable chef-d'œuvre né de l'union magique entre les images et une bande-son époustouflantes. Cette première rencontre entre les deux hommes marque un véritable tournant dans leur carrière respective et la naissance d'une collaboration qui continue encore à ce jour. Première et seule véritable bande dessinée de Hayao Miyazaki, « Kaze no Tani no Naushika » (Nausicaä de la Vallée du Vent) est un monument incontournable et inoubliable du 9e art qui dépasse le cadre du divertissement. C'est une épopée magnifique et profonde, le genre d'œuvre qui peut changer notre perception du monde et un exemple pour les générations futures. Puissant et sombre, ce 1er film est avant tout un noir récit de guerre.

Les thèmes récurrents

Le spectacle **MIWA** propose une interprétation en écho aux personnages d'Hayao Miyazaki et des thèmes récurrents de son œuvres. Afin d'aborder ces sources d'inspiration, voici quelques pistes à travailler avec les élèves :

- **LE RÊVE ICARIEN**

L'amour de l'aviation d'H.M. La conquête de l'air est une réelle source d'inspiration pour le travail physique et aérien dans la danse. (exemples : ***Le château dans le ciel, Kiki la petite sorcière***...)

- **LA QUÊTE PERSONNELLE**

Chaque histoire évoque une quête, un nouveau départ (exemples : ***Mon voisin totoro, Le voyage de chihiro, Le château ambulant, Princesse Mononoké***...)
Le personnage féminin accomplit une quête héroïque seule et son aventure n'est pas liée à une histoire d'amour, cassant ainsi le stéréotype de la femme qui s'accomplit à travers un homme.
De plus, elle apparait dans des lieux extérieurs et n'est pas cantonnée à la sphère privée, ce qui lui permet d'avoir une plus grande marge d'action, de liberté et de responsabilité. Ainsi, à travers cette représentation d'héroïnes dans la nature, les stéréotypes associant la femme au travail domestique et au contexte familiale sont déconstruits.
Les étapes d'éveil psychologique vont de pair avec la rencontre de nouvelles personnes. L'héroïne se nourrit de ce qu'elle apprend, elle tire des enseignements des gens qu'elle rencontre et à mesure, elle se réalise et s'ouvre au monde.

- **L'ANDROGYNIE DES PERSONNAGES**

H. Miyazaki impose une uniformité dans la représentation des silhouettes de ses personnages principaux (héros). On différencie souvent une fille d'un garçon par sa coupe de cheveux même si cette chevelure n'est pas le reflet d'une sensualité particulière, ni le symbole d'une maturation psychologique.

- **LA REMISE EN CAUSE D'UN STÉRÉOTYPE IDÉAL FÉMININ**

Sans pour autant être laide, l'héroïne ne renvoie, à aucun moment, à un idéal de beauté. Libérant les filles de la pression de devoir être « belle » pour réussir, l'œuvre de Miyazaki montre qu'il est possible d'accomplir de grandes choses, vivre des aventures et s'émanciper sans pour autant correspondre aux critères de perfection corporelle imposés par l'industrie cinématographique.
La dissociation beauté-héroïne représente une grande et belle avancée.

- **L'ABSENCE D'ÉROTISATION**

H. Miyazaki propose une large palette de personnages afin que chaque enfant puisse s'identifier.
On remarque d'ailleurs qu'une réflexion est cachée autour de l'apparence. En effet, l'âge des héroïnes variant d'un film à l'autre, mais également à l'intérieur d'un même film, les représentations physiques sont multipliées. Il s'agit d'une véritable richesse pour la spectatrice qui peut ainsi trouver son héroïne, tout en évitant l'image figée d'une beauté juvénile.
Cette typologie de protagonistes est donc un moyen de contourner l'uniformisation de la beauté et d'empêcher leur érotisation : la beauté n'est plus ce sur quoi on se focalise. L'héroïne n'est ni égoïste ni avide, elle ne s'attache pas aux biens matériels, seule sa quête personnelle est l'élément central de chaque récit.

- **ENTRE ANGOISSE DE L'APOCALYPSE ET PARADIS TERRESTRE**

Le règne du chaos (Guerres intestines, système post-apocalyptique, arme de destruction massive, après-guerre, facisme au pouvoir, conflits inutiles..) rend d'autant plus appréciable le calme d'une retraite tenue secrète (antre, farniente, voyage dans le temps et l'espace, dolce vita..). Individualistes dans l'âme, les héros s'isolent volontiers dans un lieu dérobé qu'H.M. transforme vite en avant-goût du paradis. La cartographie de son univers regorge de passages secrets et de territoires difficiles d'accès.

- **DÉPLACEMENT ET MOUVEMENT**

Sans remettre en cause leur grâce ni leur agilité, la féminité des personnages n'induit pas pour autant un comportement stéréotypé. En effet, les héroïnes tombent, dégringolent, se cognent et surtout utilisent la force brute sans se soucier de leur allure.
Leur manière de se mouvoir est comparable à la précision de leur choix : incisive, en ligne droite.

- **L'ANIMISME** *:*

Chaque film compte au moins une créature différente de l'homme. H.M. refuse de croire en la supériorité de l'homo-sapiens. Ses films sont peuplés de créatures surgies de nulle part comme l'ours-chat, le yak-bouquetin, le renard-écureuil, totoro, le dieu-cerf, les Ômu, etc. qui entraînent les héros dans un univers fascinant où chaque créature est dotée d'une âme. Célébrant les préceptes du shintô, il insuffle même une vie aux Kodama, minuscules sylvains occupant la forêt de Mononoké.
Quelques élus comprennent le langage des animaux car tous ne sont pas dotés de paroles. Le rapport entre l'homme et l'animal est tantôt complémentaires et tantôt conflictuel.

CONTACTS

Siège Social :
RIDZcompagnie
C/O MOZAÏC
31 rue Mirabeau
83000 TOULON

Téléphones :
Administrateur, Shanga Morali : 06.16.90.54.07
Présidente, Marina Rametta : 06.22.63.51.79
Chorégraphe, Simonne Rizzo : 06.66.60.28.21

Mail : ridzcie@gmail.com
Site : http://www.ridzcompagnie.com
Facebook : https://www.facebook.com/ridzcompagnie.simonnerizzo

Siret : 752 556 092 00035
Code APE : 9001Z
Licence d'entrepreneur de spectacle : 2-1078977