APRÈS

LES ENFANTS LOUPS

AME & YUKI

LE NOUVEAU FILM DE MAMORU HOSODA

LE GARÇON ET LA BÊTE

Avec les voix originales de KOJI YAKUSHO AOI MIYAZAKI SHOTA SOMETANI SUZU HIROSE / KAZUHIRO YAMAJI MAMORU MIYANO KAPPEI YAMAGUCHI KEISHI NAGATSUKA KUMIKO ASO HARU KUROKI SUMIRE MORIHOSHI MOMOKA OHNO / MASAHIKO TSUGAWA LILY FRANKY YO OIZUMI

Écrit et réalisé par MAMORU HOSODA, d'après une histoire originale de MAMORU HOSODA Directeurs de l'animation TAKAAKI YAMASHITA TATSUZO NISHITA Directeurs artistiques TAKASHI OMORI YOHEI TAKAMATSU YOICHI NISHIKAWA

Musique originale MASAKATSU TAKAGI Ventes internationales GAUMONT Un film du STUDIO CHIZU ©2015 THE BOY AND THE BEAST FILM PARTNERS

Gaumont
depuis que le cinéma existe

Gaumont
depuis que le cinéma existe

Présente

Après *LES ENFANTS LOUPS, AME ET YUKI*, le nouveau film de Mamoru HOSODA

LE GARÇON ET LA BÊTE

Une Production
Studio Chizu & Nippon TV

Distribution
Le Parc Distribution
Rue Sœurs de Hasque, 9
4000 Liège
dist@grignoux.be
04 222 27 78

Presse
Barbara van Lombeek
barbara@missinglink.be

Sortie le 16 mars 2016

Durée du film : 1h58 / Matériel Presse téléchargeable sur www.leparcdistribution.be/espacepro

Shibuya, le monde des humains,
et Jutengai, le monde des Bêtes...

C'est l'histoire d'un garçon solitaire et d'une Bête seule,
qui vivent chacun dans deux mondes séparés.
Un jour, le garçon se perd dans le monde des Bêtes
où il devient le disciple de la Bête Kumatetsu
qui lui donne le nom de Kyuta.

Cette rencontre fortuite est le début d'une aventure
qui dépasse l'imaginaire...

Hisamitsu
サロンパス
もんじゃ
西村
三千里薬品
TABLE-t
Debut!!
TOWER RECORDS
MUSEE
F21
EVER 21

ENTRETIEN AVEC MAMORU HOSODA

Combien d'années avez-vous consacré à l'écriture, la création graphique et la réalisation de votre nouveau film *Le Garçon et la Bête* ?

Mon précédent film, *Les Enfants Loups : Ame & Yuki,* est sorti au Japon en 2012 et la pratique de notre studio consiste à ne travailler sur un nouveau film qu'une fois que la sortie et la promotion de notre dernier film sont achevées. Ce n'est ni pendant la production ni pendant la sortie des *Enfants Loups* que j'ai imaginé *Le Garçon et la Bête*, mais bien après, parce que je préfère avoir le temps d'observer et de comprendre la réaction du public sur un film avant d'entreprendre mon projet suivant. Ce n'est donc qu'au début de 2013 que j'ai commencé à réfléchir à cette nouvelle histoire. Je l'ai développée pendant un an avec mon équipe, puis j'ai passé six mois à écrire le scénario. Il a été achevé en février 2014, et la préparation du storyboard a débuté un mois plus tard. Le film a été divisé en quatre parties pour préparer le travail de l'animation. Nous avons entamé le travail sur la première partie au mois de mai, et il s'est poursuivi sur les autres parties jusqu'en juin 2015, sur une période de 11 mois.

Dans *Les Enfants Loups* le spectateur était du côté de la mère qui se dévouait pour ses enfants et devait accepter de les laisser partir pour choisir leur destin d'humain ou de loup. Dans *Le Garçon et la Bête*, nous suivons le jeune Kyuta qui apprend à vivre sans ses parents, et qui lui aussi doit choisir entre le monde des hommes et celui des animaux. Pourquoi cette exploration des liens familiaux alimente-t-elle autant votre travail d'auteur et de réalisateur ?

Quand j'ai eu envie de devenir réalisateur de cinéma et de me consacrer à l'animation, j'étais loin de m'imaginer que j'allais consacrer un film au thème de la famille, et plus précisément au destin d'une mère. Pourtant, j'ai réalisé *Les Enfants Loups*. Ce film a été un reflet de ma vie personnelle, car à cette époque mon épouse et moi nous tentions d'avoir un enfant, et hélas, nous n'y parvenions pas J'ai cherché un moyen de la réconforter pendant cette période très pénible, quelque chose qui pourrait lui faire ressentir ce qu'est le bonheur d'être une mère C'est ainsi que j'ai décidé d'écrire et de réaliser *Les Enfants Loups*, pour lui permettre de se sentir presque mère en le voyant. Et le destin a fait qu'elle est finalement tombée enceinte pendant la réalisation de ce film, et que nous avons eu le bonheur d'avoir notre premier enfant, un garçon, en septembre 2012. Notre famille s'est encore agrandie lorsque nous avons eu une fille. Cela m'a permis de comprendre à quel point l'existence des parents se complique lorsqu'ils s'occupent de leur bébé, car ils lui consacrent l'essentiel de leurs vies personnelles à ce moment-là. Je me suis aussi rendu compte que ce ne sont pas seulement le père et la mère qui élèvent leur progéniture, mais aussi toutes les personnes qui l'entourent. A chaque étape de la vie, cet entourage change. Voilà ce que j'ai constaté en regardant vivre mon fils qui avait alors un an, et comment cela a influencé la création de ce film... Quand on consacre un film au thème de la famille, beaucoup de gens pensent qu'il s'agit d'une démarche commerciale parce que cela parle à tout le monde. Mais ce n'est pas comme cela que j'ai raisonné : ce qui m'intéresse d'abord et avant tout, c'est de puiser mon inspiration dans ma vie personnelle. C'est presque une nécessité pour moi d'écrire et de réaliser ce type de films, basés sur ce que j'ai vécu et ressenti moi-même. Je dois dire que comme je ne me fie qu'à ce qui m'est inspiré par ma propre vie, je me demande parfois si cela va intéresser le public, et répondre à ses attentes ! Je tiens à dire aussi que je suis très attentif à un problème grave qui touche le Japon : le vieillissement de sa population, en raison du taux de natalité qui est très bas en ce moment. Notre société change car le nombre d'enfants diminue de manière considérable. Même si *Le Garçon et la Bête* n'est pas consacré à une vraie famille, mais à un groupe qui se forme autour de Kyuta pour devenir une famille de substitution et l'aider, je crois qu'il est particulièrement important de parler du rôle social de la famille actuellement.

Dans *Le Garçon et la Bête* comme dans *Les Enfants Loups*, on retrouve cette attirance pour l'animalité, la liberté, le plaisir de s'abandonner à l'instinct même si cela crée une rupture avec la trajectoire normale d'une personne dans la société…

Je crois que l'on a tendance à analyser les choses avec un point de vue trop limité à des références récentes de la vie urbaine, en oubliant d'où nous venons. C'est la raison pour laquelle quand je parle de nous les hommes, je me réfère souvent aux animaux, en pensant à la fois aux êtres qui ont été nos proches cousins et aux bêtes qui ont toujours vécu au sein de la société humaine. Voilà pourquoi j'utilise très souvent des personnages qui sont des animaux.

Mais plus précisément, dans *Le Garçon et la Bête*, les animaux représentent-ils la liberté par rapport aux contraintes de la société ?

Dans le film, le garçon fait des allers-retours entre le monde des animaux et celui des humains. J'ai créé Jutengai, l'univers des bêtes, parce que j'avais envie de mettre en scène des personnages non-humains qui puissent juger le monde des hommes. Grâce à ce regard extérieur, on peut mieux souligner les aspects étranges de nos vies, auxquels nous ne prêtons plus attention parce qu'ils sont ancrés dans notre quotidien : nos contraintes, les moments où l'on manque de liberté, les conventions sociales…Ainsi certains problèmes qui vont prendre une place considérable dans nos pensées vont sembler relativement simples ou peu importants aux personnages de Jutengai, qui ont d'autres points de vue, d'autres manières d'aborder les choses.

***Le Garçon et la Bête* est un récit initiatique. Pensez-vous qu'il serait juste de dire que dans vos films, les récits initiatiques passent tous par la liberté et le dépassement des règles établies ?**

Oui, il est vrai que c'est un des fils rouges de mes films. Je voudrais préciser quelque chose sur le titre du film, car dans la traduction française, le mot de bête est un peu différent du sens du mot « *Bakemono* » utilisé dans le titre original japonais. « *Bakemono* » désigne quelque chose de bestial, mais dans le sens péjoratif du terme, pour évoquer par exemple un être monstrueux, très différent d'un humain. Cette image du monstre est très présente dans nos esprits, mais paradoxalement, dans la vraie vie, on observe souvent des êtres humains agir avec plus de cruauté que les créatures les plus terribles des récits de fiction. Et à l'inverse, dans les légendes, certains monstres agissent avec empathie, sensibilité, et en faisant le bien. Je voulais jouer avec cette contradiction en juxtaposant le monde réel et celui des animaux de Jutengai, quand Kyuta fait des allers-retours entre ces deux univers. Bien sûr, le récit initiatique commence lorsque notre jeune héros se retrouve à Jutengai, à la recherche de la liberté et de son propre accomplissement, en dépassant les règles du monde humain.

Vous êtes-vous inspiré de certaines légendes japonaises précises pour imaginer Jutengai ?

Oui, par de nombreuses légendes japonaises, mais aussi chinoises. Au Japon, il y a énormément de contes qui font intervenir des « yokai » (fantôme, esprit ou être surnaturel mystérieux) ou des monstres. En ce qui concerne les influences chinoises, il y a celle de la célèbre légende du Roi Singe, qui m'a donné l'idée de créer Hyakushubo et Tatara, les amis et compagnons de voyage de Kumatetsu . Mais je ne voulais pas non plus que l'influence chinoise soit trop forte dans le récit. C'est la raison pour laquelle je décris des fêtes où l'on célèbre de nombreux dieux, comme dans la culture polythéiste japonaise, et où l'on se réunit pour assister à des combats de Sumo entre des guerriers qui sont des demi-dieux dotés de grands pouvoirs. Pour moi, l'équivalent moderne de ces fêtes est représenté par le quartier de Shibuya à Tokyo.

Pourquoi Kumatetsu, le mentor de Kyuta, est-il un ours ? Cet animal a-t-il une signification symbolique particulière au Japon ?

Oui, car dans un conte connu par tous les enfants au Japon, un jeune garçon qui s'appelle Kintaro lutte régulièrement contre un ours et acquiert ainsi une grande force. L'ours est là un symbole de l'initiation à la vie, et de l'évolution d'un garçon qui grandit pour devenir un homme. Je crois aussi que cet animal est le plus fort de tous ceux qui vivent au Japon. Et dans ces récits, le fait de dégainer son sabre pour s'apprêter à combattre symbolise aussi le fait de s'émanciper et de devenir un homme.

Y a-t-il un film d'animation qui vous a particulièrement influencé quand vous avez conçu *Le Garçon et la Bête* ?

Oui. Et cela remonte à l'époque où j'ai été engagé au studio d'animation de la Toei, en 1991. J'aimais tellement les longs métrages animés de Disney que j'ai acheté à cette époque un coffret de compilation qui coûtait une véritable fortune par rapport à mon maigre salaire d'animateur débutant ! Parmi tous ces films, il y avait la version Disney de *La Belle et la Bête*, qui a eu un profond impact sur moi. Elle m'a énormément inspiré parce que dans cette histoire, on voit la bête évoluer : au début, elle est terrifiante, puis elle s'adoucit au contact de la belle et devient gentille. Ensuite, j'ai eu envie de voir la version de Cocteau, que j'ai beaucoup appréciée aussi. Tout comme la version Disney, elle m'a donné envie de faire des films en tant que réalisateur. Et cette double influence est clairement revendiquée dans le titre *Le Garçon et la Bête* !

Kumatetsu incite Kyuta à découvrir la force qui se trouve en lui, et dont il n'a pas conscience. Est-ce pour vous une manière de dire aux jeunes spectateurs de se faire confiance et de choisir eux-mêmes leur chemin dans la vie ?

Beaucoup de films parlent de la relation entre maître et disciple, mais dans la plupart d'entre eux, on voit les élèves se hisser au niveau de leurs professeurs et même les dépasser. C'est souvent le cas dans les films d'aventure de Jackie Chan, par exemple. Je n'avais pas envie de reproduire ce type d'histoire dans *Le Garçon et la Bête*, car même si la situation de départ oblige Kyuta à faire ce que lui dit Kumatetsu, on se rend vite compte que ce n'est pas seulement le maître qui enseigne au disciple, mais que l'inverse est vrai aussi. L'enseignement se passe dans les deux sens, et cela est dit dans les dialogues du film. Je pense que c'est vrai aussi dans les relations entre parents et enfants, qui s'apprennent mutuellement énormément de choses. Et comme je parle souvent de la famille dans mes films, ce sont des thèmes qui reviennent, car je les trouve très importants.

La transmission du savoir de Kumatetsu, symbolisée par le sabre qui se retrouve en Kyuta, est-elle votre manière de rendre hommage aux mentors que l'on rencontre dans une vie ? Avez-vous eu vous-même des mentors dans l'animation ?

Oui, j'ai eu une sorte de maître dans ma vie, dans le cadre de mon travail chez Toei Animation. A l'époque, c'était un très grand studio qui employait une cinquantaine de metteurs en scène, qu'il s'agisse de vétérans ou de débutants. En tant qu'animateur, je travaillais pour ces réalisateurs, et parmi eux, il y avait Shigeyasu Yamauchi, qui m'a pratiquement tout enseigné dans le domaine de l'animation. Il a notamment réalisé les versions cinéma de *Dragonball Z* et des *Chevaliers du Zodiaque*. Pour lui, j'étais prêt à travailler très dur et à me dévouer beaucoup plus que pour les autres réalisateurs, même si les tâches étaient extrêmement ardues. J'ai appris énormément de choses grâce à lui, notamment le fait de ne jamais abandonner, quelles que soient les difficultés qui entourent la réalisation d'un projet. Cette attitude tranchait avec celles d'autres metteurs en scène, qui se contentaient d'obéir aux ordres du studio et abandonnaient leurs idées en route. Shigeyasu Yamauchi est toujours resté fidèle à lui-même et à ses idées, et sa manière d'agir m'a énormément inspiré par la suite.

Revenons sur ce point qui est au cœur du film : pensez-vous que dans la vie, les mentors doivent aussi nourrir leur expérience en s'ouvrant à l'audace et aux idées nouvelles de la jeunesse ?

Oui, tout à fait, et d'ailleurs cette tendance s'accentue avec l'évolution de notre société. Autrefois au Japon, l'influence de l'époque féodale était encore forte, et l'on considérait qu'une personne plus âgée savait toujours mieux jauger un problème ou une situation en raison de son expérience, alors qu'un jeune était jugé immature et donc incapable de trouver la meilleure solution. Aujourd'hui, cela a changé et cette manière de penser est jugée archaïque. Les mentors et les maîtres considèrent qu'ils peuvent tout à fait apprendre de nouvelles choses au contact des jeunes, et dans beaucoup de situations, ce sont des personnes jeunes qui prodiguent un enseignement à des seniors. Il y a une plus grande ouverture d'esprit, et le consensus général est qu'il ne faut pas se priver du plaisir d'évoluer dans la vie, quel que soit son âge.

Comment vous est venue cette idée très puissante visuellement du trou noir créé par une douleur que l'on n'arrive pas à surmonter ?

Sur le chemin d'un jeune qui grandit, il y a toujours des moments douloureux, qui sont ressentis avec une acuité particulière pendant la crise de l'adolescence. A cet âge-là, les garçons et les filles éprouvent une sorte de vide, de manque, et observent avec frustration tout ce qui différencie leur vie de celle des adultes qui ont la possibilité d'agir de manière indépendante. Ils se rendent également compte de leurs lacunes et de leurs imperfections, ce qui les complexe beaucoup. C'est une étape inévitable de l'existence, que tout le monde a connu. Je voulais exprimer ce manque et cette sensation de vide dont les jeunes souffrent à travers une forme, et j'ai pensé qu'un trou noir serait une représentation graphique efficace de ce sentiment. Elle avait l'avantage d'illustrer sa force, sans être obligatoirement classée du côté du bien ou du mal. Personnellement, je suis gêné quand les choses sont racontées de manière simpliste dans un film ou dans un roman, en les désignant comme bonnes ou mauvaises. La vie n'est pas aussi manichéenne. Dans le même ordre d'idée, je montre ce trou noir comme une épreuve, une étape qu'ont à passer deux des personnages du film, en réagissant chacun à leur manière. C'est pour cette raison que je n'ai pas voulu préciser la nature de ce phénomène, pas plus que l'on ne peut dire en voyant un vrai trou noir dans l'univers où se trouve la frontière entre la lumière et les ténèbres. Dans le film, il représente un moment paroxysmique, une catharsis inévitable qui permet aux protagonistes d'aborder ensuite une autre phase de leur vie.

Vous avez dit précédemment que c'est le côté festif du quartier moderne de Shibuya qui vous a incité à la choisir comme décor d'une partie des scènes du film. Mais était-ce aussi une manière de créer un contraste encore plus fort avec les environnements ruraux et le monde féodal de Jutengai ?

Non, je n'ai pas cherché à jouer ainsi sur le contraste entre une grande ville moderne et une bourgade de la campagne, entourée par la nature. La caractéristique de Shibuya, c'est d'être l'endroit où les gens vont pour se divertir, être heureux et passer de bons moments ensemble. Il y règne un état d'esprit agréable et même un sentiment de communion festive. L'ambiance y est totalement différente de celle des quartiers d'affaires de la capitale. Il n'y a pas beaucoup d'endroits comme celui-là au Japon, et c'est pour cette raison que je l'ai choisi, sans chercher à faire croire pour autant que l'on n'y croise pas des malheureux et des exclus de la société : c'est justement le cas de Kyuta quand il arrive là-bas. On y voit beaucoup de jeunes qui mènent une vie solitaire. Mais on y pense surtout comme à un quartier plein de vie, connu aussi pour ses rues en pente, qui lui donnent ainsi un petit côté méditerranéen. C'est la raison pour laquelle on a donné le nom de « rue de l'Espagne » à une voie pentue située juste à côté de l'immense centre commercial Shibuya Parco. Je dois dire que cela m'a donné envie de donner aussi une touche méditerranéenne à Jutengai, et d'entourer la maison de Kumatetsu de ruelles étroites et en pente.

Certains films de samouraïs en prises de vues réelles semblent vous avoir inspiré. On songe notamment au plus célèbre de tous, *Les 7 Samouraïs* d'Akira Kurosawa…

C'est exact, et d'ailleurs je peux vous confier que le grand sabre de Kumatetsu est le même que celui de Kikuchiyo, le personnage interprété par Toshiro Mifune dans *Les 7 Samouraïs*. Le film de Kurosawa a été tourné en noir et blanc, mais je suis certain que s'il était en couleurs, on découvrirait que le fourreau du sabre est rouge, comme celui de Kumatetsu !

Qu'est-ce qui vous intéresse le plus dans le Japon féodal, ses décors et ses personnages ? Le code de l'honneur et le courage des samouraïs ? La possibilité de décrire des combats épiques ?

Ce n'est pas le code d'honneur de cette époque qui m'intéressait, mais plutôt son côté chaotique et sa vitalité. *Les 7 Samouraïs* se déroule un peu avant ce que nous appelons Shogunat Tokugawa, cette période où de nombreuses guerres ont opposé différents groupes dirigés par des shoguns, et où l'on ne savait absolument pas qui allait en sortir vainqueur et finir par régner. La Chine a traversé elle aussi des évènements similaires. Il se passe toujours des choses extraordinaires dans ces situations de chaos. Pour revenir au passé du Japon, juste avant l'époque de la restauration de Meiji en 1868, une partie de la jeunesse a combattu pour faire évoluer les choses. J'aime beaucoup le dynamisme de ces périodes de bouleversements.

Vos films mêlent de manière remarquable l'émotion et le fantastique. Vous reprenez dans ce registre le flambeau de Miyasaki, en apportant votre vision originale et personnelle de ce qu'un grand film d'animation destiné aussi bien aux adultes qu'aux enfants peut être…

Quand j'étais étudiant, j'avais naturellement beaucoup de respect pour le grand réalisateur qu'est Miyasaki. A ce moment-là, son dernier film sorti en salles était *Kiki La Sorcière*. Miyasaki était une sorte de héros pour moi, et aussi un exemple, car je souhaitais devenir réalisateur. A partir du moment où je suis devenu moi-même metteur en scène, les choses ont évidemment changé. En tant que créateur, je n'ai pas voulu être influencé ni dominé par son travail. Nous nous sommes ensuite concurrencés en faisant chacun des films très différents. D'ailleurs, le film d'animation qui m'a le plus marqué pendant mon enfance n'est pas l'un des siens mais *Galaxy Express 999*, réalisé par Rintaro. Je l'ai vu au cinéma quand il est sorti pendant l'été 1979. C'est là encore l'aventure initiatique d'un jeune garçon. Cela m'a fait prendre conscience que ces films d'animation destinés à divertir les jeunes spectateurs pendant l'été avaient aussi vocation à présenter des histoires de voyages au cours desquels les jeunes héros s'aguerrissent et grandissent. Je considère aujourd'hui encore que c'est l'un des rôles les plus importants du cinéma d'animation.
C'est ce qui m'a poussé à réaliser *La Traversée du Temps en 2006*, avec une héroïne.

Etes-vous chagriné par le cynisme ambiant de notre époque ? Vous qui envisagez vos films comme des moyens de faire du bien aux gens, pensez-vous que cela fait partie de la mission des conteurs d'aujourd'hui ?

Oui, je le crois et j'y pense souvent. Aujourd'hui, il y a une multitude de réseaux sociaux qui font partie du progrès apporté par internet, mais les gens les utilisent pour se défouler, et ont tendance à exprimer facilement des opinions négatives. Je trouve cela très triste et comme beaucoup de créateurs et d'artistes, j'aime aller à contre-courant et parler plutôt de choses positives, qui donnent de l'espoir et font rêver. Je considère que c'est l'une des missions et des particularités du cinéma d'animation, tandis que les documentaires et les fictions en prises de vues réelles sont plus à même de critiquer les mauvais aspects et les problèmes de notre monde.

Qu'est-ce qui vous touche le plus quand des spectateurs vous racontent ce qu'ils ont éprouvé en voyant vos films ?

Comme nous l'évoquions, une grande partie de mes films traitent le thème du voyage initiatique et du passage à l'âge adulte. Mais dans la vie aussi, les spectateurs de mes films ont grandi depuis mes débuts en 1999, avec le film *Digimon*. J'avais 30 ans à l'époque, j'en ai 47 à présent mais j'ai l'impression d'avoir fait ce film hier. Un jour, un homme de grand gabarit est venu vers moi pour me dire qu'il avait vu et beaucoup aimé *Digimon* quand il avait 10 ou 11 ans. Quand un tel géant me dit cela, j'ai l'impression d'être bien vieux ! J'ai remarqué aussi que les titres des films dont on vient me parler changent au fil des ans. Très récemment, une très jolie femme m'a dit qu'elle avait été marquée pendant son enfance par *La Traversée du Temps*. Quand c'est une ravissante spectatrice qui me confie cela, je suis évidemment ravi ! De manière générale, je prends tous ces témoignages comme des cadeaux du ciel, et ils m'apportent beaucoup de joie.

L'auteur français Antoine de Saint Exupéry, qui a comme vous pensé aux jeunes en écrivant *Le Petit Prince* a dit : « *Toutes les grandes personnes ont d'abord été des enfants, mais peu d'entre elles s'en souviennent.* » Vous prouvez par vos films que vous n'avez jamais oublié que vous avez été un enfant.

Je suis ému, heureux et très honoré que vous me disiez cela, car je connais cette belle phrase de Saint Exupéry, et j'y pense très souvent.

BIOGRAPHIE DE MAMORU HOSODA

Le réalisateur Mamoru HOSODA est né le 19 septembre 1967 au Japon dans le département de Toyama. Il est engagé en tant qu'animateur au studio Toei-Doga (appelé aujourd'hui Toei Animation) en 1991. Il gravit les échelons au sein du studio en participant à ses séries principales - *Dragon Ball Z* (1993), *Slam Dunk* (1994-1995), *Sailor Moon* (1996) – puis en dessinant des storyboards pendant la seconde partie des années 90. Il devient ainsi réalisateur et signe en 1999 le court-métrage *Digimon* Adventure puis son premier long métrage, *Digimon*, Le Film (2000), d'après la célèbre série, dont il dirige aussi de nombreux épisodes. En 2003, il réalise le film publicitaire *Superflat Monogram* pour la collection printemps-été de Louis Vuitton, puis en 2005 la transposition cinéma de la série One Piece : One Piece : *Le baron Omatsuri* et *l'île secrète*. La même année, il devient indépendant puis réalise au sein du studio Madhouse *La Traversée du temps* (2006), son troisième long métrage d'animation pour le cinéma. Malgré une sortie modeste dans un nombre limité de salles, le film remporte un vif succès auprès des jeunes et reste longtemps à l'affiche. Il reçoit également de nombreuses récompenses, dont le tout premier prix du meilleur film d'animation crée par l'Académie Japonaise du Cinéma. En 2009, Hosoda franchit une nouvelle étape de sa carrière en écrivant pour la première fois le script du film qu'il met en scène : *Summer Wars*. C'est un énorme succès, vu en salles par 1,26 millions de spectateurs japonais. Comme son film précédent, *Summer Wars* obtient de nombreux prix au Japon et à l'étranger. Il fait partie de la sélection du Festival de Berlin en 2010. Hosoda est nominé pour le prix du meilleur réalisateur des Annie Awards en 2011, ce qui lui permet de devenir l'un des réalisateurs les plus reconnus du cinéma d'animation japonais. La même année, Hosoda fonde sa propre maison de production, le Studio CHIZU avec le producteur Yuichiro Saito. *Les Enfants loups, Ame et Yuki,* le premier film produit par sa société en 2012, est un énorme succès critique et populaire, vu par 3,44 millions de spectateurs au Japon. Il suscite aussi de nombreuses réactions élogieuses et émues en France. Le score des *Enfants loups* est dépassé en août 2015 par *Le Garçon et la Bête*, au bout d'un seul mois d'exploitation en salles au Japon. Ce nouveau triomphe confirme que Mamoru Hosoda figure parmi les auteurs et réalisateurs les plus importants du cinéma d'animation actuel, tous pays confondus.

ENTRETIEN AVEC

YUICHIRO SAITO PRODUCTEUR

Fidèle collaborateur de Mamoru Hosoda, le producteur Yuichiro Saito a créé avec lui le studio Chizu situé à Ogikubo (Tokyo), et exclusivement dédié à la création de longs métrages de cinéma.

Qu'est-ce qui vous a poussé à produire le nouveau film de Hosoda Le Garçon et la Bête ?

L'une des traditions des longs métrages d'animations qui sortent en été au Japon consistait à présenter les aventures d'un garçon qui partait en voyage et affrontait des dangers qui le faisaient grandir et devenir adulte. Comme ce type de films n'était plus produit depuis un certain temps, nous avons voulu y revenir en choisissant un jeune garçon comme héros et en imaginant un grand film de divertissement. Il y a aussi des raisons liées à la vie personnelle de Hosoda, comme depuis le début de son œuvre. Sa mère avait disparu pendant la production de *Summer Wars*, son premier film consacré au thème de la famille. Hosoda se sentait coupable de ne pas l'avoir suffisamment remerciée de son vivant. Puis, quand il a eu envie de devenir père, cela l'a poussé à faire *Les Enfants Loup, Ame et Yuki*. Après ce film, il a eu son premier enfant et son nouveau regard de père l'a incité à réaliser *Le Garçon et la Bête*. En voyant son fils grandir, il s'est demandé comment encourager les enfants qui vivent dans notre société en mutation permanente. Il a voulu faire un film qui présente de manière positive le processus de l'évolution des adolescents vers l'âge adulte, afin que les jeunes spectateurs se sentent compris et apprécient mieux de vivre dans le contexte actuel. Hosoda, devenu père pour la première fois dans sa vie, s'est mis à la place de son enfant qui grandit, et a adopté son regard sur le monde. Il s'est aussi demandé ce que nous, les adultes, les parents, la société, pouvons faire pour assurer le futur de cette nouvelle génération. Grandir est une expérience que nous avons tous vécu, mais elle évolue au fil des époques et des bouleversements de la société. En cette période de grands changements, nous nous demandons tous comment vivre en nous entraidant et en renforçant les liens qui nous unissent. Cette prise de conscience a lieu au Japon et partout dans le monde. Dès le début de la conception du projet, Hosoda a cherché à ancrer cette histoire dans le contexte actuel. C'est aussi en pensant à cela que nous avons voulu réaliser un film d'action estival qui soit à la fois intègre, stimulant et rafraîchissant.

Quels sont les aspects de ce film qui plairont à la fois aux enfants et aux adultes ?

Dans l'animation, le cinéma, et toutes les autres formes d'expressions artistiques, c'est la diversité qui apporte une certaine richesse à ce que l'on présente. En gardant cette idée en tête, Hosoda et moi avons souhaité créer des films d'animation dans la lignée de ceux qui sortaient l'été lorsque nous étions enfants. Ces films ont illuminé notre enfance et nous ont permis de vivre par Eprocuration des expériences très variées. Ils constituent de précieux souvenirs. Cette longue tradition transgénérationnelle du cinéma d'animation, et sa manière d'aborder des sujets de société est constituée des nombreux apports successifs de nos aînés. Leurs oeuvres ont formé ainsi un univers riche et étendu. Ce n'est ni un seul studio ni un seul réalisateur qui l'a créé, car cette tradition ne pouvait être perpétuée par un seul individu. Je suis persuadé que nous devons tous contribuer à la faire vivre, et pour y parvenir, nous devons nous relayer et nous passer le flambeau.

Comment Hosoda travaille-t-il ?

La particularité de son processus créatif est de trouver des motifs et des thèmes d'histoires à moins de 3 mètres de lui, ce qui explique pourquoi il traite souvent de la famille ! Je ne sais pas si c'est sa vie qui se prête à être transposée au cinéma ou si c'est le cinéma qui influence sa vie. En tout cas, il pense que la joie ou les problèmes qu'il rencontre dans sa propre famille existent probablement dans toutes les familles du monde. Et si nous arrivons à résoudre les problèmes qui nous touchent dans nos films, en mélangeant le réel et l'imaginaire, nous pourrons peut-être contribuer modestement à résoudre ceux des familles qui verront ces films dans le reste du monde. Hosoda souhaite partager ces réflexions et sa vision positive de l'avenir avec les gens du monde entier grâce aux techniques et aux moyens d'expression artistique du cinéma d'animation.

Dans *Le Garçon et la Bête*, plusieurs personnages adultes apprennent de nouvelles choses et mûrissent humainement en élevant un enfant, ou en contribuant à son éducation.

Il est tout à fait normal d'élever son propre enfant, mais ce film montre l'importance de participer à la croissance des enfants des autres au sens large. Autrement dit, un adulte ou la société qui participe à la croissance d'un enfant finit par apprendre des choses à travers cette expérience et grâce à cet enfant. On pourrait dire que ces adultes « grandissent » aussi au travers de cette expérience et enrichissent leurs vies. Dans ce film, plusieurs personnages servent de «mentors» à Kyuta : Hyakushubo, Tatara, Kaede encouragent et élèvent tous Kyuta à leur façon. C'est un peu comme si nous assistons à la croissance des enfants de nos voisins ou de nos amis et que cela nous permette de découvrir de nouveaux mondes. Cet enrichissement mutuel peut se produire avec quelqu'un qui n'a aucun lien de parenté avec nous, et quel que soit son âge. C'est dans cette relation d'échange que l'on peut ressentir les joies et les délices de la vie.

Comment décririez-vous la vision de cinéaste de Hosoda ?

Une des idées du cinéma de Hosoda est la suivante : «Le cinéma d'animation doit tendre vers un idéal.» Je crois qu'un film est quelque chose que l'on regarde seul, face à l'écran en tête à tête, et qui a la capacité de nous révéler notre propre vision de la vie et nos sentiments profonds au moment où on le découvre. Plus les thèmes et les motifs du film sont familiers et universels, plus le film reflète notre intériorité tel un miroir. Depuis *Les Enfants loups*, j'ai souvent l'impression que c'est l'une des caractéristiques du cinéma de Hosoda. Je vais vous en donner un exemple. Dans *Les Enfants loups*, on peut voir une vraie montagne qui s'appelle Tsurugidake. Lors d'une projection au moment de sa sortie française, un spectateur a dit que c'était les Alpes. Nous nous sommes rendus dans de nombreuses régions au Japon pour la promotion du film et dans chaque endroit, des spectateurs disaient que c'était le mont Daisen, le mont Gassan, ou la montagne la plus proche de chez eux. La montagne dessinée dans le film est bien le Tsurugidake, mais chaque spectateur s'approprie le film, et y projette ses propres souvenirs les plus précieux, sa mémoire du moment, ou sa propre vie. Comme le film sert de miroir avec des effets de reflets différents, les paysages sont perçus différemment par chacun. *Le Garçon et la Bête* est une histoire simple, mais grâce à cette simplicité, l'effet de miroir est encore plus grand et démultiplie les reflets. Cela prouve que cet «idéal que nous pouvons atteindre» que Hosoda a décrit dans ce film est très proche de nous et très contemporain.

Le logo du studio Chizu représente une jeune femme qui bondit. Pouvez-vous nous parler de ce choix ? Représente-t-il aussi votre volonté de séduire le public international ?

Ce personnage qui s'élance et bondit vers l'avenir représente la vitalité des personnages principaux du cinéma de Hosoda, peu importe que ce soit une femme ou non. Il représente quelqu'un qui prend sa propre initiative et mène sa vie avec détermination. Il n'a pas peur des changements et ne cesse de courir vers l'avenir. Face à toutes les nouvelles possibilités offertes par le futur, nous voulons relever des défis à la création de chaque film. Cette fois, nous nous sommes associés avec la société française Gaumont, la maison de production et de distribution la plus ancienne au monde. Je voudrais que nous nous lancions perpétuellement de nouveaux défis afin que les oeuvres de Hosoda soient inscrites dans l'histoire du cinéma mondial, au-delà du registre de l'animation. Je voudrais que partout sur la planète, les spectateurs découvrent que Mamoru Hosoda est un réalisateur capable de rendre heureux beaucoup de gens. Au début, Hosoda voulait devenir peintre. Le cinéma se situe dans l'histoire de l'art occidental qui a 2000 ans. C'est dans cette lignée de l'histoire de l'art que Hosoda tente de relever le défi de faire des films proposant de nouvelles valeurs. Il s'agit d'un cinéma qui divertit aussi bien les enfants que les adultes, et qui aborde l'avenir de manière positive. En tant que producteur, je veux me consacrer corps et âme à faire le nécessaire pour que les films de Hosoda soient de la meilleure facture possible et qu'ils soient présentés dans les meilleures conditions. Je pense que *Le Garçon et la Bête* montre les nouveaux défis relevés par Hosoda. A vrai dire, ma capacité en tant que producteur n'a pas encore atteint le niveau de maîtrise que possède Hosoda en tant que réalisateur, mais j'y travaille ! Dans le futur, je voudrais continuer à renouveler la tradition du cinéma d'animation d'été qui procuredu plaisir à l'ensemble des générations.

TATARA

KAEDE

HYAKUSHUBO

KYUTA 9 ANS

KUMATETSU

KYUTA 17 ANS

LE SEIGNEUR

CHICO

IOZEN

Avec les voix originales de

KOJI YAKUSHO
AOI MIYAZAKI
SHOTA SOMETANI

SUZU HIROSE
KAZUHIRO YAMAJI
MAMORU MIYANO
KAPPEI YAMAGUCHI

KEISHI NAGATSUKA
KUMIKO ASO
HARU KUROKI
SUMIRE MOROHOSHI
MOMOKA OHNO
MASAHIKO TSUGAWA

LILY FRANKY
YO OIZUMI

Ecrit et réalisé par	MAMORU HOSODA
D'après une histoire originale de	MAMORU HOSODA
Directeurs de l'animation	TAKAAKI YAMASHITA TATSUZO NISHITA
Directeurs artistiques	TAKASHI OMORI YOHEI TAKAMATSU YOICHI NISHIKAWA
Musique originale	MASAKATSU TAKAGI
Ventes internationales	GAUMONT
Un film du	STUDIO CHIZU

©2015 THE BOY AND THE BEAST FILM PARTNERS

NIPPON TV

STUDIO CHIZU

Gaumont
depuis que le cinéma existe