



Le Cinémateur
un regard sur le monde

ECRAN TOTAL

6 au 19 FEVRIER 2019

MIRAI, ma petite soeur

未来のミライ de Mamoru Hosoda

1h38 – Japon - vo - 26.12.2018- wild bunch

avec Moka Kamishiraishi, Haru Kuroki, Gen Hoshino, Kumiko Aso



La vie d'un enfant, Kun, est bouleversée par l'arrivée de sa petite sœur, Mirai. Il est alors confronté aux esprits de la maison.



Mamoru Hosoda 細田 守, né le 19 septembre 1967, à Toyama. Diplômé de l'Université des beaux-arts de Kanazawa, il rejoint le studio Toei au poste d'animateur en 1991. Il débute en travaillant sur la série culte Dragon Ball Z, formé par le réalisateur Shigeyasu Yamauchi. En 1999, il réalise son premier film, DIGIMON ADVENTURE, un moyen-métrage d'animation qui sera distribué en salles. C'est en 2000, pour le deuxième opus de la saga, DIGIMON ADVENTURE - OUR WAR GAME !!, qu'il récolte ses premiers lauriers pour sa mise en scène moderne et avant-gardiste....

...Il y abordera déjà les thèmes principaux de sa filmographie. En 2004, le japonais est en passe de réaliser Le Château ambulant pour le studio Ghibli avant de renoncer pour divergences artistiques.

Il devient freelance peu de temps après et, en 2006, réalise le film La Traversée du Temps (adaptation de la célèbre nouvelle de Yasutaka Tsutsui). Porté par l'enthousiasme du public, le film dépasse toutes les attentes en restant pendant un an à l'affiche au Japon. Il est par la suite distribué dans de nombreux pays, dont la France, où le public le découvre pour la première fois au cinéma. En 2009, il réalise Summer Wars qui est sa première oeuvre originale. On y retrouve une esthétique qu'il avait déjà développée dans Digimon, inspirée du mouvement d'art contemporain « Superflat ». En 2011, il fonde son propre studio d'animation, le Studio Chizu avec le producteur qui l'accompagne depuis le début de sa carrière : Yuichiro Saito.

Avec la création de son studio, il devient le fer de lance d'une nouvelle vague de jeunes réalisateurs qui prend son indépendance. Le premier film du studio, Ame et Yuki - Les Enfants Loups (2012) et par la suite Le Garçon et la Bête (2015) et Miraï, ma petite soeur confirment l'immense popularité de l'artiste au Japon et à l'étranger, notamment en France.

NOTE D'INTENTION

Ce film raconte l'histoire d'un frère et d'une soeur.

« Un jour, un jeune garçon a une petite soeur. Après un bref moment de joie, il accepte de moins en moins cette intruse qui le prive de l'amour de ses parents. Dans le jardin mystérieux de sa maison, il fait d'étranges rencontres avec sa mère, enfant, et avec son arrière grand-père, jeune. Puis, au fil d'extravagantes aventures avec sa petite soeur du futur qui a grandi, son coeur se transforme lentement. À la fin du film, Kun aura évolué dans sa relation avec sa soeur. Je me suis rendu compte que la vie de nos enfants est très similaire à la nôtre même si les époques sont différentes. J'ai été surpris de constater que, devenu moi-même parent, j'ai dit à mes enfants les mots-mêmes de mes parents contrelesquels je m'étais tant révolté. Qu'est-ce qui se transmet de génération en génération, de nos parents à nous puis de nous à nos enfants ? La chaîne de ces vies, qui finalement se répètent, n'est-elle pas une autre forme de l'éternelle continuité de la vie ?

À travers une maison, un jardin et une famille ordinaire, je voudrais évoquer le grand cycle de la vie et la boucle de cette vie que tisse chacun de nous.

Je voudrais également partir des petits éléments de nos vies pour aborder les grands thèmes. En empruntant la méthode du divertissement, j'aimerais en outre explorer une nouvelle forme d'expression qui soit en phase avec les nouvelles formes de famille. Ainsi, bien qu'il n'ait rien de spectaculaire en apparence, ce film est habité par une très grande ambition personnelle. »

Mamoru HOSODA

L'Odyssée de l'enfance

Quel chamboulement intérieur représente l'arrivée d'une rivale dans le nid familial ? Quelle est cette étrange et menaçante créature qui vient envahir un royaume de coussins et contester un trône que l'on croyait sien ? Si un événement aussi anodin que l'apparition d'un second enfant dans un foyer ouvre, dans le film, à un tel lyrisme, c'est que *Mirai, ma petite sœur* se démarque par son application et sa justesse désarmante à ne voir que du point de vue de son héros haut comme trois pommes, le grand frère. Ce choix narratif façonne la mise en scène même, le bouleversement de l'univers du petit Kun impliquant un déraillement du film dans sa totalité. Le caractère instable du long-métrage, accroché coûte que coûte aux émois de l'enfant, assume un rythme sinusoïdal – quitte à provoquer des chutes et des béances étonnantes – qui traduit au mieux le dialogue entre les deux registres esthétiques qui le fondent. Les deux vitesses de *Mirai...* – le quotidien réaliste de la vie d'une famille moderne dans une grande ville japonaise contemporaine face aux fulgurances intimes, plus fantastiques et oniriques – profitent à plein de son jeu d'échelles et de contrastes. Courant d'air chaud et courant d'air froid, les deux se condensent l'un de l'autre, selon un schéma initiatique peut-être légèrement trop systématique (un problème posé à Kun dans sa vie transformée par l'arrivée de sa petite sœur est résolu après une échappée imaginaire, et ainsi de suite). Mais cette structure visible qui se dérègle raconte précisément ce qu'est *Mirai...*, un film orange qui épouse les lignes discontinues

de la psyché d'un petit homme en construction.

Filmer les intérieurs

Cette œuvre cyclonique qui emporte son personnage dans une odyssée temporelle et poétique – qu'on pourrait sans doute rapprocher du *Magicien d'Oz* par cette métaphore météorologique – repose sur un art du motif. Deux reviennent fréquemment : l'arbre, planté au milieu du jardin de la maison, qui renvoie à l'arborescence généalogique, et le train, décliné sous toutes ses formes et ses connotations (de la locomotive à vapeur ancienne au TGV *Shinkansen*, des monstres d'aciers effrayants aux jouets en plastique). Leurs traits sinueux respectifs (les branches, les chemins de fer) strient certains plans et donnent l'impression que le film circule dessus, s'orientant au grès des nœuds et des aiguillages. Cette sensation de flux et de vitesse – l'animation donne lieu à quelques séquences d'accélération sidérantes – ouvre à tous les possibles. La frustration et la jalousie de Kun face à sa nouvelle petite sœur, si elle donne d'abord lieu à quelques réactions agressives et boudeuses mal contrôlées, ne restent pas des énergies négatives. Loin d'aboutir sur un renfermement du personnage, Hosoda pense cette expérience fondatrice pour le garçonnet comme l'occasion d'une exploration. *Mirai* est un film d'aventure à part entière, avec son récit épique et son lot de personnages-passeurs. Pas de jungle ici, mais des époques et des intérieurs : les espaces traversés (la maison dans le présent

et ses diverses correspondances dans le passé – la maison de l'enfance de la mère, l'atelier du grand-père –, dans le futur – la maison pendant l'adolescence de Mirai –, ou fantasmées – la gare futuriste de Tokyo) font l'objet d'une profusion de détails et d'objets qui les inscrivent dans un rapport réaliste et matériel. Les variations graphiques selon les lieux et les années font du film une œuvre baroque. Sonder les hésitations intérieures d'un adorable garnement passe par une attention particulière dans la description précise des endroits qu'il doit symboliquement traverser. Cette envie de magnifier ce qui est de l'ordre habituellement du décor, laissé dans le fond de l'image, dit beaucoup d'une œuvre qui se détache des impératifs narratifs pour s'évader, laisser libre court à ses personnages d'interagir à leur rythme avec l'environnement dans lesquels on les place. Ces séquences surprennent ainsi par l'inventivité qu'elles abritent, comme si celles-ci n'étaient pas déterminées à l'avance, et vient donc trancher avec la structure globale du film.

Chaque évasion dans les méandres du temps et de l'imagination est donc l'occasion pour Kun de rencontrer les esprits de la famille. Superbe idée : c'est sous le patronage de sa sœur plus âgée (on pourrait traduire le titre original par « Mirai du futur ») que le garçon va prendre goût à ces voyages dans le temps et interagir avec ses ancêtres. Il redécouvre ainsi sa mère enfant, petite fille espiègle et prête à tout pour une bêtise, bien loin de la femme stricte et sévère qui lui fait si peur. Il assiste à la rencontre amoureuse entre sa grand-mère et son grand-père, blessé à la guerre. Il se voit, plus tard, en adolescent renfrogné qui regrette déjà quelques choix qu'il a pu faire enfant. L'aisance d'Hosoda dans ces envolées délirantes – qui n'est pas une surprise quand on regarde les films précédents du réalisateur – met encore plus en lumière son soin méticuleux de la représentation du quotidien. Si on peut le

considérer comme un héritier d'Hayao Miyazaki, *Mirai, ma petite sœur* le rapproche au fond davantage de l'œuvre de Yasujiro Ozu. Car derrière ces moments amples et virevoltants se dessine une véritable fresque familiale qui résonne avec la grande histoire du Japon et de ses mutations sociales dont il se fait le témoin, comme son illustre prédécesseur. Les trains miniatures étaient déjà le jouet préféré du plus jeune des garçons de la famille d'[Été précoc](#), espérant à chaque retour du père que celui-ci ait acheté un nouveau jeu de rails. Le rapport filial est aussi au centre de *Mirai* : comme dans [Ame et Yuki, Les Enfants-loups](#) où le récit des deux personnages principaux dissimulait en creux un magnifique portrait de mère, les péripéties de Kun laisse deviner en transparence celui du père, hébété et débordé par cette mission dont il doit désormais assumer la responsabilité. Sa maladresse est d'autant plus touchante que le film ne le montre jamais comme nonchalant. Au contraire, il ne rechigne pas pour assurer à la fois son travail d'architecte à domicile et toutes les tâches ménagères nécessaires, jusqu'à l'épuisement. Dans le même élan, Hosoda enregistre avec humour et pertinence la nouvelle assignation des rôles familiaux dans la société japonaise d'aujourd'hui, qui suit l'émancipation féminine en cours, tout en dessinant à traits fins et avec tendresse, la chronique d'un « homme honnête ». Un plan discret mais brillant au début du film embrasse dans un seul travelling toutes ces dimensions : suivant l'architecture particulière de la maison (une enfilade de pièces construites en escaliers), on voit le père s'affairer comme il peut pour ranger, aspirer, nettoyer derrière les dernières trouvailles de son fiston, toujours plus rapide à inventer de nouvelles bêtises. Le film est à cette image, en permanente agitation à tous ses niveaux de lecture, en permanente mutation pour chaque membre de la famille qui, tous à leur manière, grandissent. *T.Choury, Critikat*



A l'arrivée du bébé, le petit Kun se sent abandonné. Le créateur des Enfants loups dépeint les bonheurs et les affres de l'enfance avec grâce et subtilité.

Faut-il encore présenter Mamoru Hosoda, l'un des plus grands réalisateurs d'animation au monde, qui talonne le maître Hayao Miyazaki depuis plusieurs années avec des merveilles comme *Les Enfants loups* (2012) ou *Le Garçon et la Bête* (2015) ? Il y abordait à sa manière moderne des thèmes traditionnels comme la filiation et le temps. Son cinquième long métrage est, à nouveau, un petit miracle qui fera fondre même ceux que l'animation japonaise laisse habituellement froids.

Une vue du ciel sur un quartier de maisons bien serrées comme à la parade, puis la descente en piqué dans celle de Kun, un petit garçon qui attend à la fenêtre, en jouant à faire de la buée sur la vitre. Papa et maman vont bientôt rentrer de la maternité avec « *le bébé* ». Les voilà qui arrivent, Kun dévale maladroitement les escaliers et découvre sa petite sœur. Rapidement, le nourrisson accapare toute l'attention des parents. Kun trépigne, pris d'un gros chagrin. Il se sent abandonné, et ne peut s'empêcher de frapper la rivale avec l'un des wagons de son train électrique. Mais, pas à pas, il va découvrir qu'être grand frère, c'est pour la vie...

Premier instant de grâce quand la mère se penche pour faire découvrir le visage emmitoufflé de Mirai (qui veut dire « avenir ») à son grand frère : sous les pinceaux de Hosoda, la mouflette a la fragilité d'un bouton de rose, l'éclat d'une pierre de lune. Avec un sens de l'observation et une précision exceptionnelle du dessin, il capte la vérité de chaque expression ou posture du petit garçon, qu'il dorme avec son pyjama un peu baissé sur les fesses, ou qu'il enjambe, hardi et malhabile, un obstacle trop haut pour lui. La petite enfance est saisie au tamis le plus fin, avec un héros dont les traits évoquent le visage d'un autre enfant de cinéma, mais en images réelles : celui de la jeune Ana Torrent dans *L'Esprit de la ruche*, de Victor Erice (1973). Quant à la manière du cinéaste de s'attacher aux détails du quotidien familial — les parents débordés par ce deuxième enfant, le père au foyer qui fait du mieux qu'il peut, les légères tensions conjugales —, elle vient, à l'évidence, du cinéma pointilliste d'Ozu.

Pour résorber la jalousie incontrôlable du petit frère, Mamoru Hosoda le fait voyager dans le temps. Partant d'un arbre, au centre du petit jardin de la maison, la chronique réaliste s'envole ou plonge régulièrement dans le passé ou l'avenir : Kun y rencontre, successivement, Mirai devenue collégienne, sa mère sous les traits d'une gamine délurée, ou son grand-père, jeune homme revenu blessé de la guerre. Rien de mieux qu'un arbre généalogique magique pour accepter sa place et son identité. *Mirai, ma petite sœur* est un merveilleux film sur la famille, pour toute la famille. *G.Odicino, Telerama*

Depuis une décennie et la sortie de son premier long-métrage réalisé en solo, *La Traversée du temps*, en 2007, Mamoru Hosoda s'est imposé comme l'un des plus grands réalisateurs de films d'animation japonais contemporain. Sa filmographie sans faute semble faire la synthèse entre le réalisme intellectuel d'Isao Takahata et la fantasmagorie philosophique de Hayao Miyazaki, chefs de file du genre.

Dans *Mirai, ma petite sœur*, Hosoda continue d'explorer ses thèmes de prédilection : une famille qui se cherche, un soupçon de fantastique et une petite étude de caractère. Tout ce que nous aimons dans le cinéma du père des *Enfants loups*, *Ame et Yuki*.



© 2018 STUDIO CHIZU

Kun, un petit garçon passionné par les trains, vit une enfance heureuse avec ses parents, sa grand-mère et son chien Yukko. Oui, mais voilà : Kun n'est plus fils unique et devient grand frère malgré lui après que papa et maman lui aient donné une petite sœur. Le nouveau-né ne tarde pas à devenir le centre d'attention exclusif de la famille, y compris de Kun lui-même, qui tente mille et une choses pour que ses parents s'intéressent de nouveau à lui, allant jusqu'à frapper Mirai et à traiter sa mère de démon.

Soudain, le monde vacille ! Kun se retrouve plongé dans une nouvelle dimension temporelle, celle du futur, et se lance dans un voyage initiatique qui va le conduire à épouser la figure du grand frère qu'il doit devenir. Cette fois-ci, pas de décors fantasmagoriques comme dans *Le Garçon et la Bête*, mais un lieu réaliste unique – la maison des parents de Kun – dans lequel vient s'incruster le fantastique. Au sein de cet espace futuriste où Kun se réfugie quand il se sent délaissé, le chien Yukko se transforme en jeune homme tandis que sa petite sœur Mirai devient une jeune femme pleine de personnalité et de sagesse.

Si, dans certains films, le héros parcourt son passé pour mieux se construire au présent – ce

que fait Kun à certains moments de l'intrigue – la découverte de l'avenir, principale source d'apprentissage du jeune protagoniste, semble lui chuchoter à l'oreille : tu vois, Kun, avoir une petite sœur, ce n'est pas si terrible.

Mais Kun n'est pas le seul à appréhender l'arrivée de Mirai : son père, qui doit gérer les deux enfants après le choix de son épouse de reprendre une activité professionnelle, apprend à s'investir dans les tâches domestiques et l'éducation de ses progénitures.

Le rêve et le réel se confondent jusqu'à fusionner dans l'unité de lieu du film, par des séquences oniriques (Kun et Mirai planant dans le ciel) ou l'utilisation de techniques d'animation différentes du layout traditionnel : voir la magnifique séquence en gare de Tokyo, où le responsable des objets trouvés et la petite horloge qui l'accompagne sont faits de papier découpé.

L'on retrouve toute l'originalité de Mamoru Hosoda, qui a le talent d'aborder, dans des chroniques socio-familiales poétiques, des thématiques complexes rendues accessibles à tous par la superposition des temporalités et des époques, du réalisme et de l'imaginaire. Un film enchanteur et pédagogique. *A.Champilou, AvoirAlire*

Pour un petit garçon de quatre ans, la perception de l'environnement est relativement limitée. Faisant écho à cette observation, le choix de Mamoru Hosoda fut de céder une place très importante à la maison et son jardin qui pour les petits enfants sont un univers à part entière. Le design fut confié à un architecte qui a conçu les plans d'ouvrage comme un véritable projet, livrant une réelle réflexion sur l'espace, la lumière, les volumes et les matériaux. La maison ainsi créée n'est ni dans le pur style japonais, ni de type occidental. Elle représente plus une scène de théâtre avec ses différents paliers en cascades et son absence de cloison.

Le jardin, avec son arbre, revête une symbolique forte de temps : passage des saisons, arbre généalogique, temps qui passe... L'importance de la nature dans la condition humaine sera le terreau de l'imagination débordante de Kun. Quant à sa représentation, tout aussi minimaliste que symbolique, se verra prendre la forme de l'arbre généalo-magique.

« QUELQUE PART DANS LE MONDE,

UNE AUTRE FAMILLE TRAVERSE LES MÊMES JOIES ET PEINES

QUE LES MIENNES EN CE MOMENT. »

Co fondé par Mamoru Hosoda et Yuichiro Saito en 2011 à l'occasion de la production de Ame et Yuki - les Enfants Loups, ce studio d'animation veut tout simplement dire « carte » en japonais. Depuis sa création, le studio d'animation est dédié à la production des oeuvres de Hosoda, lui conférant ainsi une certaine indépendance artistique appuyé par son ami et producteur de toujours Yuichiro Saito qui le suit depuis l'époque de La Traversée du Temps .

La volonté de Saito étant de pouvoir offrir une bulle intimiste et créative à Hosoda. Son rôle en tant que producteur, comme il le définit, « est de créer l'environnement, de trouver la meilleure forme possible pour la création de ses films et de faire tout ce qui est imaginable pour présenter le film dans le monde entier. »

