



Fiche technique	1
Réalisateur Makoto Shinkai, l'adolescence cosmique	2
Genèse Le temps de l'explicite	3
Contexte Les « nouveaux Miyazaki »	4
Découpage narratif	5
Récit Un périple entre les mondes	6
Technique Mélanges de 2D et de 3D	7
Personnage Une héroïne en miroir	8
Séquence L'apprentissage de Suzume	10
Mise en scène L'ivresse du mouvement	12
Décor Sensations atmosphériques	13
Motifs La mémoire des lieux	14
Signes des temps Un imaginaire digital	16
Musique Une BO multicolore	17
Influences Animisme et catastrophes au Japon	18
Document L'humour d'Haruki Murakami	20

● Rédacteur du dossier

Élie Raufaste est doctorant en études cinématographiques à l'université Paris-Cité, où il enseigne l'analyse de film et la théorie du cinéma. Ses travaux portent sur les présences de la préhistoire dans le cinéma et l'art contemporain. Il est également critique aux *Cahiers du cinéma*.

● Rédactrice en chef

Olivia Cooper-Hadjian est critique pour les *Cahiers du cinéma* et membre du comité de rédaction de la revue. Elle est également programmatrice pour la Cinémathèque du documentaire et a travaillé pour des festivals tels que Cinéma du réel et les États généraux du film documentaire, ainsi que pour la plateforme Tënk.

Fiche technique

Affiche française, 2022 © Eurozoom



● Synopsis

Suzume, une adolescente orpheline vivant chez sa tante, croise sur la route du lycée Sôta, un mystérieux jeune homme à la recherche de ruines. Partie sur ses traces, elle découvre une porte communiquant avec une autre dimension. Plus tard au lycée, alors qu'une alerte au séisme se déclenche, elle aperçoit une créature en train de s'échapper des ruines qu'elle visitait; elle part retrouver Sôta et ils parviennent, ensemble, à la refouler derrière la porte. Sôta lui explique être un «verrouilleur», protégeant le Japon des colères imprévisibles d'un ver géant. Daijin, un dieu-chat qui scellait la porte magique et que Suzume a libéré par mégarde, lance un sort à Sôta, soudainement piégé dans une chaise d'enfant, puis déguerpit. Suzume et Sôta se lancent à sa poursuite vers le nord-est, en le traquant grâce aux réseaux sociaux. Hébergée par des inconnues, Suzume apprend au cours du voyage à fermer les «portes du désastre», situées dans des lieux abandonnés. À Tokyo, elle empêche ainsi le Ver de déclencher une immense catastrophe, mais elle est anéantie par la perte de Sôta, condamné à servir de nouvelle pierre de scellement. Dans un hôpital, elle rencontre le grand-père de Sôta qui lui apprend que la porte qu'elle a empruntée jadis, enfant, peut la conduire jusqu'au jeune homme. Rejointe par sa tante et aidée par Serizawa, un ami de Sôta, elle se rend en voiture jusqu'à sa ville natale, dévastée par le tsunami de 2011. Elle retrouve la porte magique, pénètre dans l'au-delà et parvient à rendre à Sôta sa forme humaine. Grâce à Daijin, qui accepte de redevenir une pierre sacrée, elle apaise le Ver. Elle aperçoit alors une petite fille en larmes, qui n'est autre qu'elle-même, à la recherche de sa mère disparue lors du séisme. Elle la console et lui confie sa chaise miniature. Le temps a passé: dans le monde ordinaire, Suzume et Sôta se croisent à l'endroit de leur première rencontre.

● Générique

SUZUME (SUZUME NO TOJIMARI)

Japon | 2022 | 2 h 02

Réalisation, scénario

Makoto Shinkai

Direction artistique

Takumi Tanji

Supervision de l'animation

Kenichi Tsuchiya

Image

Ryôsuke Tsuda

Musique

Kazuma Jinnouchi, Radwimps

Montage

Makoto Shinkai

Production

Aniplex, CoMix Wave Films

Distribution France

Eurozoom

Format

2.39, couleur

Sortie France

12 avril 2023

Interprétation (voix)

Nanoka Hara

Suzume Iwato

Akari Miura

Suzume enfant

Hokuto Matsumura

Sôta Munakata

Ann Yamane

Daijin

Eri Fukatsu

Tamaki Iwato

Shôta Sometani

Minoru Okabe

Kotone Hanase

Chika Amabe

Ryûnosuke Kamiki

Tomoya Serizawa

Sairi Itô

Rumi Ninomiya

Matsumoto Hakuô II

Hitsujirô Munakata



Réalisateur

Makoto Shinkai, l'adolescence cosmique

Si *Suzume* est l'œuvre d'un réalisateur largement reconnu dans son pays et à l'international, Makoto Shinkai occupe toujours une place à part dans l'industrie de l'animation japonaise. Contrairement à la plupart de ses pairs, il a esquivé la hiérarchie des grands studios et s'est formé en solitaire en s'appuyant, à l'aube des années 2000, sur sa maîtrise des outils numériques.

● Les débuts d'un autodidacte

Makoto Shinkai naît en 1973 à Koumi, petite ville de la préfecture de Nagano; il dira plus tard avoir été marqué par les ciels changeants et les longs couchers de soleil de cette région montagneuse. Après un diplôme en littérature japonaise à l'université privée de Chuō, il choisit de ne pas rejoindre l'entreprise de construction de son père et de rester à Tokyo où il intègre Falcom, un studio de jeux vidéo. Comme graphiste, il conçoit entre autres, sur ordinateur, des bandes-annonces et des cinématiques (une séquence vidéo narrative à l'intérieur d'un jeu). En 1999, il réalise en amateur *Elle et son chat*, un court métrage centré sur un chat amoureux de sa maîtresse. Le film lui vaut un premier succès d'estime et éveille l'intérêt de la société CoMix Wave, avec qui il s'associera durablement. Il quitte Falcom pour terminer un deuxième court métrage, *The Voices of a Distant Star* (2002), sur lequel il assure de nouveau tous les rôles : scénariste, dessinateur, animateur et même doubleur. Le succès du film sur le marché vidéo permet à Makoto Shinkai de se professionnaliser, avec un premier long métrage conçu en équipe et sorti en salles, *La Tour au-delà des nuages* (2004).

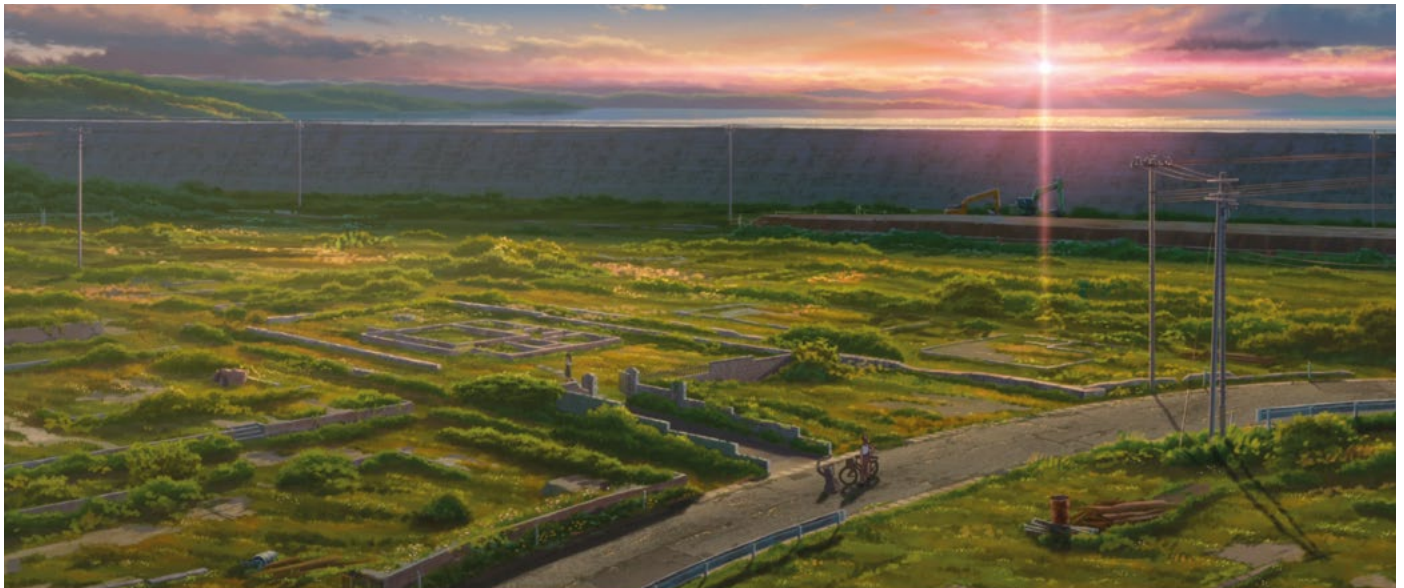
● Amours adolescentes et science-fiction

The Voices of a Distant Star contenait déjà en germe les marqueurs d'un style identifiable : prééminence du décor et des effets de lumière sur le graphisme des personnages, mélange étudié de 2D et de 3D et, surtout, une romance entre adolescents malmenée par les circonstances extérieures. Au moment où se développe la communication par courriels, Shinkai imagine l'écartèlement entre un garçon resté sur Terre et sonoureuse envoyée se battre à l'autre bout de l'espace contre des extraterrestres. Ce principe de déphasage temporel (le couple ne vieillit pas à la même vitesse) et de distance abyssale revient dans la plupart de ses films et donne à ses histoires d'amour une dimension globale, voire cosmique, y compris lorsque la science-fiction s'absente au profit de mélodrames ancrés dans le monde réel, comme dans *5 Centimètres par seconde* (2007) ou *The Garden of Words* (2013). Aux jeux de séduction de la comédie romantique, Shinkai préfère donc les amours absolues et frustrées, ce qui coïncide avec l'âge de ses personnages et lui permet aussi, par ricochet, d'évoquer des angoisses plus vastes et abstraites (sociales, militaires, écologiques). Sa filmographie traduit la quête d'une bonne formule : elle oscille longtemps entre le court et le long métrage, s'aventure même dans le registre du Studio Ghibli avec *Voyage vers Agartha* (2011), un film d'aventure très inspiré de l'univers d'Hayao Miyazaki.

● *Your Name.*, la consécration

Son œuvre change de dimension avec le succès colossal de *Your Name.* (2016), qui tutoie au box-office japonais le score du *Voyage de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001). D'abord publiée sous la forme d'un roman, cette histoire d'échange de corps entre Taki, un garçon vivant à Tokyo, et Mitsuha, fille de la campagne, nouée autour d'une menace apocalyptique (la chute d'une météorite), porte les thèmes habituels du réalisateur à un haut degré de sophistication visuelle et narrative. Avec *Les Enfants du temps* (2019) puis *Suzume*, coproduits par la Tōhō, l'une des plus grandes sociétés de production au Japon, Shinkai a cherché à réitérer ce coup commercial, si bien que les trois films, enchaînés à une cadence industrielle, présentent beaucoup de similitudes. Riches en péripéties extravagantes et portés par de jeunes couples intrépides, ils décrivent tous, dans le Japon de l'après-Fukushima, un monde menacé par les cataclysmes naturels et les détraquements du climat.





Genèse

Le temps de l'explicite

Avec *Suzume*, Makoto Shinkai a souhaité évoquer le traumatisme du séisme de 2011, tout en jouant sur l'allusion pour alléger son propos.

● La catastrophe de 2011

Le 11 mars 2011, la région du Tōhoku, au Japon, est frappée par un séisme de magnitude 9,1. Il provoque un tsunami destructeur, à l'origine de la majorité des morts et des disparus (environ 20 000 personnes). Un désastre écologique s'y ajoute, puisque les réacteurs de la centrale nucléaire de Fukushima Daiichi fondent et laissent échapper des substances dangereuses dans la terre et les cours d'eau, polluant durablement la région, ainsi que les eaux du Pacifique. Des milliers de personnes sont contraintes à l'exil.

C'est le point de départ de *Suzume* qui a poussé Makoto Shinkai à parler du séisme. «Au début, je n'avais qu'une vague image de ce qu'allait devenir le film : une fille et un étrange objet allant de région en région¹.» «Lorsque j'ai pensé aux lieux que les protagonistes pourraient traverser, les ruines de contrées désertées par les catastrophes naturelles ou par la diminution de la population me sont venues en tête. Et puis la thématique du grand séisme qui a dévasté le nord-est du pays en 2011 s'est insérée, presque malgré moi².» Dans *Your Name.*, la météorite meurtrière y faisait déjà référence, tout comme la pluie diluvienne s'abattant sur Tokyo dans *Les Enfants du temps*. Mais le passage des années, auquel s'est ajoutée une nouvelle catastrophe – l'épidémie de Covid –, a conforté Shinkai dans une évocation plus explicite : «J'ai craint que le précédent désastre en serait éclipsé³.» Il dit avoir écrit *Suzume* en pensant au jeune public, pour qui l'événement n'est qu'à moitié connu : «Ma fille a 12 ans, elle est née la même année que le tremblement de terre, donc elle ne s'en souvient pas du tout. [...] En le représentant dans un film de divertissement, j'ai voulu connecter la génération qui l'a vécu et celle qui ne l'a pas vécu⁴.»

● Concilier divertissement et allusions au réel

Si les héros orphelins sont très courants dans les mangas et séries d'animation (*Naruto*, *L'Attaque des Titans*...), le deuil spécifique de *Suzume* n'est pas qu'une facilité tire-larmes : c'est ce qui la rattache à la temporalité et au monde des spectateurs. Élevée par sa tante, elle a perdu sa mère et sa maison lors du séisme de 2011. La date du 11 mars est inscrite sur le journal intime dont elle a, enfant, raturé les pages au

crayon noir. Même si le lieu n'est pas nommé, le film s'achemine peu à peu vers la région de Fukushima. Depuis *Your Name.*, le réalisateur a allégé le ton de ses films, comme pour compenser l'évocation plus frontale des catastrophes : tout en assumant de situer sa fiction dans un Japon hanté par cet événement, il a fait de *Suzume* une fable légère, optimiste, où l'angoisse est relativisée par des scènes d'action spectaculaires ou de comédie.

«Ma création a complètement changé depuis l'accident nucléaire de Fukushima en 2011. Je pense que, tôt ou tard, une ville comme Tokyo peut disparaître, ou tout au moins changer radicalement de forme»

Makoto Shinkai

Shinkai raconte d'ailleurs que cette ambiguïté a choqué certains spectateurs japonais, étonnés de voir ce sujet tabou abordé dans un film de divertissement. Certains éléments du scénario leur parlent en effet très concrètement, les renvoyant à leur quotidien : les alertes au séisme reçues sur les smartphones, ou encore le désordre laissé dans l'appartement de Suzume après que la terre a tremblé. Toutefois, le film reste très allusif : il ne reconstitue pas les événements de 2011, mais en évoque seulement certaines traces. La catastrophe nucléaire de Fukushima est à peine évoquée, et seulement par des détails à l'image. *Suzume* demeure à ce titre un film d'aventure consensuel, pensé pour un public international, et sans regard critique sur les responsabilités humaines et politiques du désastre. Il se concentre sur le séisme, envisagé comme un événement naturel imprévisible, intemporel, et sur la capacité de résilience des individus.

1 *Making of de Suzume.*

2 «*Suzume*. Rencontre avec Makoto Shinkai», *Le Mag by UGC*, 12 avril 2023 : ugc.fr/news-suzume-makoto-shinkai.html

3 *Making of de Suzume.*

4 Entretien avec Kristine Don pour *Crunchyroll*, 28 avril 2023 [en anglais] : crunchyroll.com/news/interviews/2023/4/28/interview-suzume-director-makoto-shinkai-on-healing-a-wounded-nation-through-anime?srsltid=AfmBOootuRRojuYrE1-mKAsWCofbrUJbNUotBWFQA8venAonkKkyJWrf

Contexte

Les « nouveaux Miyazaki »

La génération d'animateurs à laquelle appartient Makoto Shinkai s'est démarquée de l'influence d'Hayao Miyazaki en abordant des sujets actuels et en assumant l'impureté des techniques numériques.

● Un tuteur indéboulonnable

Le succès de *Your Name.* en 2016 a propulsé Makoto Shinkai dans l'arène des rares réalisateurs d'*anime* capables de rivaliser avec les anciens triomphes d'Hayao Miyazaki. Au-delà des chiffres, la comparaison avec le vieux maître et fondateur (avec Isao Takahata) du Studio Ghibli, très souvent faite par la presse, a surtout un aspect symbolique : *Princesse Mononoké* (Hayao Miyazaki, 1997) et *Le Voyage de Chihiro* (2001) avaient ni plus ni moins donné sa légitimité à l'animation japonaise, notamment en France, où elle est longtemps restée méprisée. Depuis, le prestige de Miyazaki n'a pas faibli, ne serait-ce que parce celui-ci ne s'est jamais décidé à prendre sa retraite : en dépit de leur ton testamentaire, *Le vent se lève* (2013) et *Le Garçon et le Héron* (2023) ont enjambé une décennie de talents émergents et l'ont maintenu à sa place d'intimidante figure tutélaire.

Outre Makoto Shinkai, un autre réalisateur, un peu plus âgé que lui, est souvent surnommé le « nouveau Miyazaki » : Mamoru Hosoda. Il a comme lui conquis son indépendance, après des débuts à la Toei, un grand studio commercial. Au début des années 2000, Hosoda est approché par Ghibli pour réaliser *Le Château ambulant*, projet qui échoue et sera repris par Miyazaki lui-même. Le studio Madhouse finance ses premiers films personnels, *La Traversée du temps* (2006) et *Summer Wars* (2009), avant qu'il ne fonde sa propre société, le studio Chizu, et réalise notamment *Les Enfants loups*, *Ame et Yuki* (2012) et *Mirai, ma petite sœur* (2018).

● Horizons numériques

Shinkai et Hosoda ont chacun parlé d'une rencontre décisive, dans leur jeunesse, avec une œuvre de Miyazaki : le film *Le Château de Cagliostro* (1979) pour Hosoda, le manga *Nausicaä de la Vallée du Vent* (1982-1994) pour Shinkai. Plusieurs éléments les éloignent pourtant du maître. D'abord, leurs récits se déroulent au présent ou dans un futur proche, quand ceux de Miyazaki lorgnent vers un passé historique ou mythologique. On sent chez eux le désir de s'adresser aux nouvelles générations, urbaines et connectées : *Summer Wars* et *Belle* (2021) d'Hosoda décrivent le monde virtuel comme un espace à part entière, accueillant toutes sortes de délires visuels. Shinkai, lui, a très vite perçu le potentiel dramaturgique des nouveaux outils de communication [Signes des temps]. Leurs films se distinguent aussi visuellement de ceux de Miyazaki par l'usage décomplexé d'effets spéciaux numériques. Contrairement aux idées reçues, le Studio Ghibli s'est très tôt informatisé ; il a en revanche toujours cherché à masquer l'empreinte de l'ordinateur et à conserver l'aspect pictural de l'animation traditionnelle. *Aya et la sorcière* (2020), réalisé par Gorō Miyazaki en images de synthèse, fut une exception mal accueillie.

Shinkai explique avoir entamé un virage progressif : « La grande force de l'animation japonaise 2D, c'est sa capacité à faire sentir un espace à partir d'éléments unidimensionnels. [...] Après des décennies à faire ça, au milieu des années 2010, j'ai commencé à me dire que ça faisait daté. Alors, même pour le cadrage, plutôt que de se déplacer sur un décor fixe en 2D, je tends de plus en plus à le faire évoluer dans un espace en 3D¹. » [Technique] C'est peut-être sur ce terrain que sa génération, au demeurant encore très masculine (seule Naoko Yamada s'est distinguée avec *Silent Voice* en 2016 et *Liz et l'oiseau bleu* en 2018), bouscule le plus l'héritage historique. Plutôt qu'un dessinateur à l'ancienne, Shinkai, qui a profité de la démocratisation des outils informatiques, s'apparente à un designer, un faiseur d'images, voire à un conteur (il a écrit lui-même la plupart des adaptations littéraires de ses films).

Sa filmographie n'a pas la cohérence stylistique des productions Ghibli ; l'apparence de ses personnages, par exemple, ne s'est longtemps pas distinguée du tout venant des *anime* commerciaux. Tout cela n'empêche pas *Suzume* d'être parsemé de clins d'œil à Miyazaki : la ville de départ porte le nom du maître et la musique de *Kiki la petite sorcière* (Hayao Miyazaki, 1989) résonne lors d'un trajet en voiture. Bien qu'elle ne combatte pas vraiment pour une cause, *Suzume* évoque aussi d'autres héroïnes au cœur pur (*Nausicaä*, *San* dans *Princesse Mononoké*...), prêtes à aller jusqu'au sacrifice ultime.

Mirai, ma petite sœur (2018) © Wild Bunch Distribution



Liz et l'oiseau bleu (2018) © Eurozoom



1 Making of de *Suzume*.



Récit

Un périple entre les mondes

Suzume décrit le deuil d'une jeune fille à travers son combat contre d'imprévisibles forces souterraines.

● Géologie du deuil

Comme dans *Your Name.* et *Les Enfants du temps*, Makoto Shinkai raconte avec *Suzume* une histoire où les phénomènes surnaturels ne font pas obstacle à la description d'un monde réaliste. C'est pourquoi le film peut s'apparenter au genre du réalisme magique : aussi spectaculaires soient-elles, les éruptions successives du Ver sont admises comme un phénomène ordinaire et intemporel.

Suzume fait néanmoins des allers-retours entre les deux dimensions un enjeu central. D'un côté, il y a le monde de la surface, ordinaire, le Japon contemporain que Suzume parcourt de long en large. De l'autre, le Monde éternel, une sorte d'au-delà associé aux profondeurs terrestres, que franchit le Ver en s'élevant du sol vers le ciel. Le périple horizontal de Suzume prépare son basculement dans cette dimension verticale, et bien sûr, il s'agit aussi pour elle d'un trajet introspectif. Ce traitement symbolique de l'aventure rappelle la logique des fables initiatiques : le voyage de l'héroïne et sa lutte contre des forces surnaturelles lui permettent de soigner une blessure intime, encore non cicatrisée lorsque s'ouvre le film.

● Boucle temporelle

Dans le prologue [séq. 1], Suzume revit en rêve la perte de sa mère, sous ses traits de petite fille errant dans un univers irréel et menaçant. Cette vision demeure toutefois encore énigmatique : le scénario va peu à peu l'explicitier, jusqu'à la résolution finale, sous forme de boucle. La première partie du film, légère et enlevée, court jusqu'à la disparition de Sôta [séq. 9] et correspond à la formation de Suzume : en cherchant à redonner à Sôta sa forme humaine, elle s'émancipe de son foyer et se familiarise avec la mémoire collective des lieux. Les différentes éruptions du Ver sont autant d'occasions d'affiner la définition de la dimension parallèle. La découverte de la porte par Suzume [séq. 2] apporte un premier éclairage, figuratif : le monde qu'elle y entrevoit rappelle l'aspect de son rêve, qui prend alors un caractère tangible, spatial. À mi-chemin de leur voyage [séq. 7], Sôta ajoute une connotation temporelle : dans ce lieu « coexistent tous les temps » et « vont se reposer toutes les âmes ». À partir de la rencontre avec le grand-père de Sôta [séq. 10], la

mort devient un enjeu intime. S'ouvre alors une seconde partie plus mélodramatique : il s'agit pour Suzume autant de sauver Sôta que d'affronter le deuil de sa mère, en reconsidérant la vie qu'elle a menée depuis la mort de celle-ci (c'est le rôle de la dispute avec sa tante). La coexistence des temps prend sens lorsque Suzume se rencontre elle-même à l'âge de quatre ans [séq. 13], rejouant et explicitant le rêve du prologue.

● Portes et portails magiques

Le titre original du film (*Suzume no Tojimari*, « Suzume referme la porte ») souligne l'importance de la porte dans le récit. Au Japon, on trouve beaucoup de *torii* autour des sanctuaires shintoïstes : ces portails traditionnels matérialisent la limite entre le monde physique et le monde spirituel. Pour une raison similaire, la porte est un motif typique des contes et récits fantastiques ; elle permet de figurer le passage vers un pays imaginaire. On pourra inviter les élèves à citer des œuvres donnant un rôle comparable aux portails magiques : l'armoire du *Monde de Narnia*, la voie 9¾ d'*Harry Potter*, le terrier du lapin des *Aventures d'Alice au pays des merveilles* (que rappellent aussi la chute de Suzume dans le Monde éternel et la présence de Daijin, nouveau chat du Cheshire) ou, pour rester dans l'animation, les placards de *Monstres et Cie*.

Mais les portes dans *Suzume* sont-elles vraiment destinées à être franchies ? Le rituel du film consiste plutôt à refermer ces portes, et même à les verrouiller à l'aide d'une clé. Comment interpréter ce geste ? Shinkai associe la porte à deux locutions japonaises : *ittekimasu* et *itterasshai*. Proches de notre « À plus tard ! » et du « Bonne journée ! » lancé en réponse, elles signifient littéralement « Je pars et je reviens » et « Pars et reviens ». En les prononçant au quotidien, sur le seuil d'une porte, on formule donc une sorte de pacte qui nous lie à une autre personne. C'est ce serment qu'est venu tragiquement briser le séisme, comme le rappellent les visions fugaces surgissant à la fin du film [séq. 12] : des personnes s'étant promis de se revoir ont été définitivement séparées par la mort.

Technique

Mélanges de 2D et de 3D

Si la présence de la 3D dans le film est généralement dissimulée par les animateurs, certains effets s'appuient au contraire sur les sensations de matière et de poids qu'elle ajoute à l'animation traditionnelle.

● Espaces en relief

L'un des sujets de *Suzume* est le mystère des séismes, de ce qui agite en profondeur le sol sous nos pieds. Or la création d'un film d'animation fait justement écho à l'idée de strates, de couches superposées. Parmi ces couches figure l'animation 3D, et à l'heure où la production des films d'animation repose quasi entièrement sur les outils numériques, il est parfois difficile de percevoir dans *Suzume* ce qui relève du dessin à proprement parler. Par exemple, des modèles 3D de nombreuses scènes ont été conçus d'après le storyboard pour mieux orienter ensuite, à l'ordinateur, le travail des dessinateurs. Le film fait aussi appel au *camera mapping*, qui permet de déplacer une caméra en 3D dans un espace en 2D. Un peu comme dans les spectacles de projections lumineuses sur des bâtiments (le *video mapping*), la technique consiste à positionner les dessins des artistes sur des décors créés en 3D.

● Entre jeu vidéo et cartoon

Comparé à cet usage volontairement discret de la 3D, un élément du film, le Ver géant, détonne nettement. Dès sa première apparition [séq. 3], sa couleur rougeâtre et ses contours vaporeux le distinguent du fond, plus épuré, de la



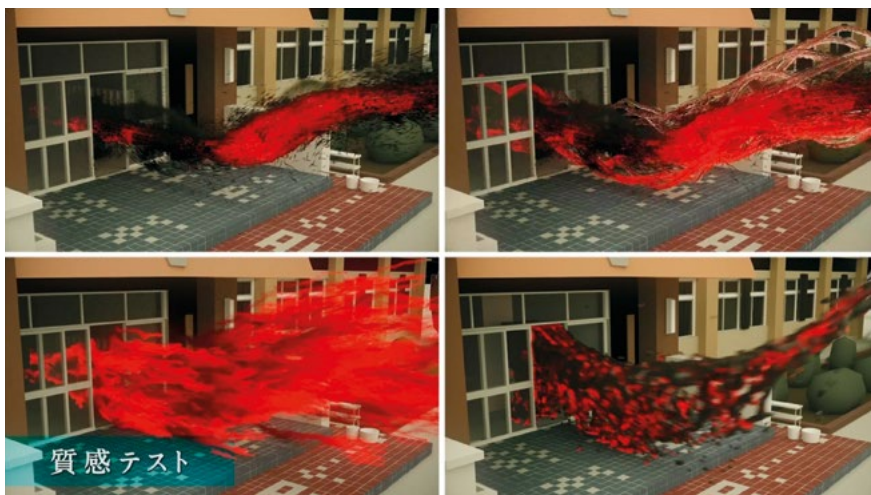
Luxo Jr. (1986) © Pixar

station thermale en ruines; il tournoie autour des personnages en deux dimensions. Ce parti pris d'une image de synthèse ostensible, presque grossière, est cohérent puisqu'il s'agit d'un élément surnaturel, invisible pour la population: il paraît littéralement surgir d'une autre dimension. Lorsqu'il gagne le ciel de Tokyo [séq. 9], les spirales formées par son corps ont plus que jamais l'aspect d'une matière épaisse, presque comme de la pâte à modeler. Là encore, l'effet contribue à donner son « poids » au danger, puisque la créature menace de dévaster la capitale en s'abattant sur elle. Au cours du rituel magique de verrouillage des portes, de nombreux effets lumineux (flashes et rayons bleutés) s'ajoutent au chaos visuel et rappellent l'univers du jeu vidéo, d'autant que les combats de *Suzume* ont quelque chose de répétitif, comme des mini-quêtes. Il s'agit toujours, avec un objet dédié (la clé), de contrer l'ennemi selon un certain procédé.

L'autre défi d'animation 3D du film concernait Sōta: le choix de la 3D a été décisif pour exprimer la rigidité de l'objet dans lequel le jeune homme est emprisonné. Sa simple présence crée un effet d'étrangeté aussi comique (sa rivalité avec le chat Daijin, qui rappelle le *cartoon*) que mélancolique (lorsqu'il menace de redevenir inerte). « Alors que [l'animation 2D] est généralement plutôt une force de l'animation traditionnelle, c'est aussi une faiblesse: elle tend à rendre les choses trop vivantes¹ », explique Shinkai. « La chaise [en 2D] nous faisait l'effet d'un petit animal. Or, je voulais qu'elle soit inorganique. Après tout, être transformé en chaise, c'est un drame. » Pour les essais, l'équipe d'Hiroyuki Seshita, responsable de l'animation des personnages, a réalisé un pilote en 3D qui rappelle fortement *Luxo Jr.* (1986), le premier court métrage de Pixar où évolue la petite lampe de table mascotte de ces studios. Avec *Sōta*, on est donc loin de l'anthropomorphisme des productions Disney: tout l'enjeu était de montrer un esprit en lutte à l'intérieur de l'objet, un être se débattant contre sa nouvelle forme. C'est le cas dès la scène de transformation [séq. 4]. Pour ses premiers pas maladroits, Hiroyuki Seshita a conseillé à son équipe de s'appuyer sur des sensations concrètes, physiques: « Imaginons que vous vous réveillez genoux et coudes scotchés au corps: comment faites-vous pour vous lever? On a essayé de comprendre les sensations d'une chaise². »



Animation 3D de Sōta © Eurozoom



Animation 3D du ver géant © Eurozoom

1 *Making of de Suzume.*
2 *Ibid.*



Personnage

Une héroïne en miroir

Par rapport aux précédents films de Shinkai, *Suzume* se distingue par l'importance accordée aux rôles féminins. La transformation de Sôta en chaise, en plus de déjouer les clichés romantiques, permet aussi de maintenir l'accent sur la trajectoire de l'héroïne.

● Une adolescente en fugue

En pur film d'aventure, *Suzume* privilégie des personnages archétypaux, qui s'approfondissent peu à peu à travers les épreuves qu'ils affrontent dans le monde extérieur. Malgré son statut d'orpheline, Suzume mène une existence de lycéenne ordinaire. L'appel de l'aventure la sort de son quotidien et la place dans une situation de transgression, ce que le récit traduit par des allers-retours entre son périple et Tamaki, la tante désespérée, qui cherche coûte que coûte à la retrouver. La première moitié du film raconte ainsi la fugue d'une adolescente (mineure) loin de son foyer, essayant tant bien que mal de dissimuler les raisons de son absence. Il est clair que la transgression est liée à son âge comme à son genre; lorsque Minoru, le collègue de Tamaki, cherche à rassurer cette dernière en lui expliquant que tous les adolescents fuguent un jour ou l'autre, Tamaki le rabroue: «Il n'est pas question de toi!» La même s'inquiète surtout que Suzume puisse «fréquenter un voyou».

● Entraïdes féminines

C'est pourtant cet entre-deux de l'adolescence qui permet à Suzume de mener une série d'expériences déterminantes, en se liant aux inconnues croisées sur sa route. Elle rencontre d'abord Chika, une jeune fille de son âge qui aide ses parents, propriétaires d'une auberge. Elle lui parle de sa tante et Chika, en retour, partage avec elle son expérience avec les garçons. Puis, Suzume est aidée par Rumi, qui la

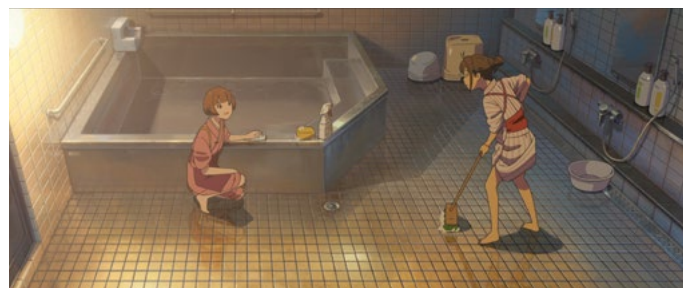
prend en auto-stop et lui confie ses deux enfants turbulents pendant qu'elle officie dans son snack-bar (un type de bar plutôt destiné à une clientèle masculine et tenu par une patronne, la *mama*), au rez-de-chaussée de son appartement. Ces différents travaux domestiques rappellent d'ailleurs l'initiation des héroïnes de Miyazaki (*Le Voyage de Chihiro*, *Kiki la petite sorcière*). Hors de l'univers clos du lycée, Suzume rencontre ainsi des femmes de différentes générations qui l'aident, l'accueillent et à qui, en retour, elle prête main-forte.

On ne sait presque rien de la mère de Suzume, si ce n'est son métier d'infirmière; or le soin et l'entraide sont centraux dans l'itinéraire de la jeune fille. Les femmes en sont montrées comme les garantes, mais ce dévouement peut aussi être perçu comme une charge que la société leur demande d'endosser. Comme vu plus haut, le film accorde une grande place à Tamaki, la tante, dont il fait une figure de mélodrame, une célibataire frustrée par les sacrifices que lui a demandés la garde de Suzume: «Qui voudrait d'une femme avec un enfant?» souffle-t-elle lors de leur dispute sur la route. Makoto Shinkai dit s'être «projeté» dans ce personnage, plus proche de sa génération que les adolescents d'aujourd'hui. D'une certaine manière, Suzume découvre cette femme sous un nouvel angle en quittant la bulle protectrice que celle-ci avait créée autour d'elle.

À l'inverse, les hommes sont absents du film, ou secondaires. Si Suzume est hantée par la mort de sa mère, son père n'est jamais évoqué, tout comme chez Rumi, qui élève seule ses enfants. Outre Sôta, les deux seuls personnages masculins sont des acolytes plutôt comiques et définis par quelques traits sommaires, dont la fidélité: sans doute amoureux de sa collègue Tamaki, Minoru l'aide à retrouver Suzume, tandis que Serizawa, derrière ses airs de hipster arrogant, s'inquiète sincèrement pour son ami Sôta, qui ne s'est pas présenté aux examens de l'université.

● Le garçon de bois

Le personnage de Sôta est l'autre grande trouvaille de *Suzume*, par laquelle le film passe du cliché romantique





(le beau gosse mystérieux, à l'allure «un peu christique», comme le dit Shinkai) à la comédie et à la fable. Sa transformation en petite chaise jaune permet plusieurs déplacements. C'est d'abord l'héroïsme viril qui en prend un coup. Transformé en objet enfantin et bancal, le voilà dépendant

● Le design de Suzume

La création de l'apparence des personnages relève, en animation, d'un poste précis, le *character design*, ici occupé par Masayoshi Tanaka. Pour Suzume, Shinkai avait en tête «une héroïne dynamique, mais avec un regard doux et pas trop acéré. Je voulais que son style évolue au fil de son voyage : elle devait avoir l'air d'être devenue une autre personne après la perte de Sôta¹».

On pourra reparcourir avec les élèves cette évolution, à commencer par les costumes. Après sa rencontre avec Chika, Suzume abandonne l'uniforme pour une tenue plus neutre. À Tokyo, elle perd une chaussure, puis traverse la ville blessée, pieds nus et en haillons, sous les regards désapprobateurs des badauds. Son indifférence aux normes sociales reflète alors sa liberté et la dignité de son sacrifice pour Sôta. Puis, le personnage renaît : Suzume se lave, renfile sa tenue de lycéenne et, comme une cousine de Cendrillon, emprunte les chaussures trop grandes de Sôta. À la fin du générique, ses retrouvailles avec Sôta traduisent aussi son changement de statut : elle fait désormais des études d'infirmière et porte des habits de ville. L'apparence de Suzume rappelle-t-elle aux élèves d'autres personnages féminins d'*anime* ?

La manière dont elle exprime ses émotions fait également l'objet d'un travail subtil. Les élèves sont certainement familiers de l'esthétique des *anime*, mais on pourra les pousser à en interroger les codes de représentation, en s'appuyant sur l'idée de langage corporel. Sur quels détails physiques les animateurs jouent-ils pour rendre visibles les émotions (forme des sourcils et des yeux, gouttes de sueur, chevelure...) ? En s'arrêtant sur la rencontre entre Suzume et Sôta [séq.2], qui a tous les attributs d'une scène de coup de foudre, la classe pourra commenter l'évolution permanente du visage de Suzume par rapport à celui, rigide et assuré, de Sôta : sans recourir à la parole, la scène la montre tour à tour intriguée, charmée, puis stupéfaite.

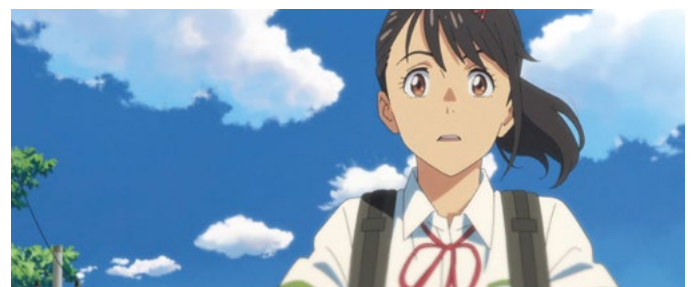
1 *Making of de Suzume.*

de l'aide de Suzume, ce que souligne un effet de montage comique au début du voyage : Sôta la remercie, s'éloigne en claudiquant à la poursuite de Daijin, puis se retrouve, le plan suivant, suspendu «par les pieds» tandis que Suzume commande des billets de train. La transformation permet donc de maintenir l'accent sur la trajectoire personnelle de Suzume et, au-delà de leur rencontre aux allures de coup de foudre, de développer autre chose qu'une romance classique.

On retrouve ici le goût de Shinkai pour les histoires d'amour insolites, par exemple entre un chat et sa maîtresse, dans son premier court métrage en amateur [Réalisateur]. Suzume apprend à connaître Sôta indirectement, un peu comme les deux adolescents échangeant leurs corps dans *Your Name.* : elle visite son appartement, enfille ses chaussures, etc. Le garçon devient une sorte de croisement entre un Pinocchio et une Belle au bois dormant que la jeune fille cherche à tirer de son sommeil. De l'écart entre sa forme d'objet et sa forme humaine, le film tire beaucoup d'effets comiques : Suzume grimpe sans ménagement sur lui ou se demande «où est sa bouche» avant de lui donner un baiser, comme au crapaud des contes de fées.

Leur relation ne cesse donc de changer de nature : d'une simple romance, elle se rapproche d'une amitié au cours du voyage, et gagne même une épaisseur psychanalytique. En effet, non content d'être un personnage à part entière, Sôta personnifie, sous sa forme d'objet, la blessure intime de Suzume, puisque la petite chaise a été fabriquée par sa mère tuée lors du séisme. Avec son pied manquant, il garde la trace de l'événement, et si sa disparition bouleverse Suzume, c'est bien parce qu'elle répète ce premier deuil.

Un peu à l'image de Sôta, qui permet d'épaissir la psychologie de Suzume, Daijin, le petit chat démoniaque, n'est pas un antagoniste à proprement parler : il sème le chaos par jeu et souhaite simplement devenir le compagnon de la jeune fille. Comme les chats sont des animaux très lunatiques, Shinkai a pensé qu'il serait l'animal idéal pour incarner les soubresauts imprévisibles de la nature.



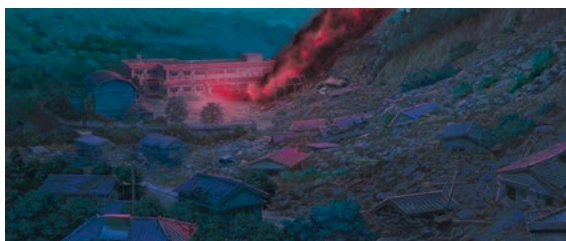
1



2



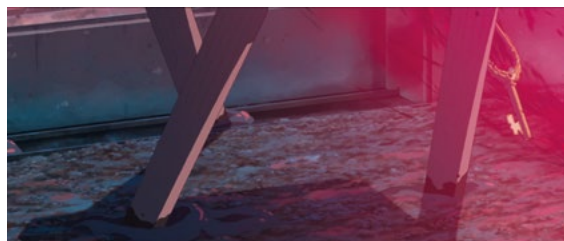
3



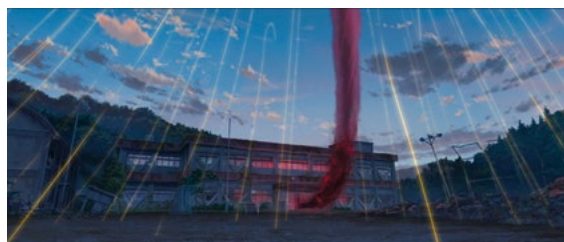
4



5



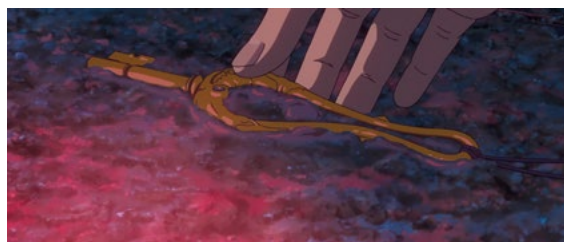
6



7



8



Séquence

L'apprentissage de Suzume

[00:28:48 – 00:31:53]

Pour la deuxième fois, Suzume aide Sôta, devenu impuissant, à verrouiller une « porte du désastre » et empêcher un séisme.

La séquence choisie, riche de 62 plans, correspond à la deuxième apparition du Ver. Il s'agit d'une pure scène d'action et de suspense : Sôta et Suzume doivent agir en vitesse, avant que le monstre suspendu dans les airs ne détruise les alentours. Mais à la différence de la première scène de verrouillage [séq. 3], Suzume joue un rôle actif. Sôta étant devenu une simple chaise, c'est à elle d'empêcher la catastrophe. La scène raconte avant tout ce passage de relais, ainsi qu'un effort de remémoration : à la manière d'un médium, Suzume apprend à invoquer le souvenir des anciens occupants du lieu, en l'occurrence un collège désaffecté. Tout en proposant une interprétation d'un phénomène naturel et invisible (le séisme), l'extrait revisite le folklore shintoïste sous la forme d'un combat épique, digne des jeux vidéo ou des films de super-héros hollywoodiens.

● Une course contre la montre

Le Ver s'échappe d'un village abandonné à la suite d'un glissement de terrain, comme l'expliquera plus tard Chika. L'extrait débute donc par une transgression : pour rejoindre la porte, Suzume et Sôta doivent franchir une limite marquée, dès le premier plan, par des panneaux « Défense d'entrer ».

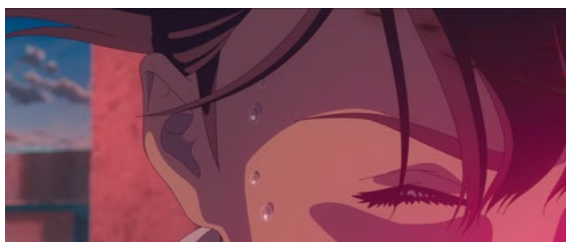
Le plan suivant, plus large, révèle que la route est effondrée : le duo s'éloigne alors [1], quittant la zone éclairée par les phares de la moto pour s'aventurer dans l'ombre. Toute la scène se déroule d'ailleurs dans la lumière déclinante du crépuscule, ce qui accentue l'aspect fantomatique de ces ruines situées loin du commun des mortels. Commence alors une course contre la montre, ce que traduit le montage, fait d'une succession de courts plans aux angles incongrus, ainsi qu'une musique symphonique où dominent les tambours. La caméra file au ras du sol, suivant les pas de Suzume dans la boue, puis la cavalcade de Sôta [2], qui devance la jeune fille. Ce plan en mouvement le montre d'abord fendre l'espace à toute vitesse, mais une vue d'ensemble a tôt fait de relativiser son héroïsme [3] : la petite chaise paraît minuscule au milieu des ruines. Les deux couleurs dominantes reflètent déjà une lutte contre des forces maléfiques : le bleu de l'obscurité ambiante contraste avec le rouge de la créature qui s'échappe du collège.

Trois plans s'attardent alors sur des vestiges, signes de l'ancienne vie du site [4]. À l'entrée, la lutte tourne vite au bras de fer inégal : alors que Sôta cherche à repousser le monstre, un gros plan sur ses trois pieds souligne combien cet effort démesuré lui est pénible [5]. La musique, désormais réhaussée de chœurs aux sonorités ancestrales, renvoie alors aussi bien aux origines mythiques du Ver qu'aux divinités (les *kami*) régnant sur les lieux. Se croyant toujours investi de sa mission de verrouilleur, Sôta a présumé de sa force : il laisse s'envoler la clé. La caméra panote alors vers le ciel et cadre le Ver en contre-plongée [6], insistant sur sa taille monumentale. Tout semble perdu : deux plans en plongée aérienne donnent la mesure du cataclysme à venir [7]. Le corps à corps local a glissé vers une échelle depuis laquelle le désastre paraît inarrêtable, comme un séisme.

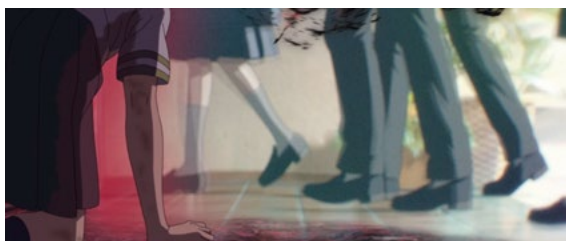
9



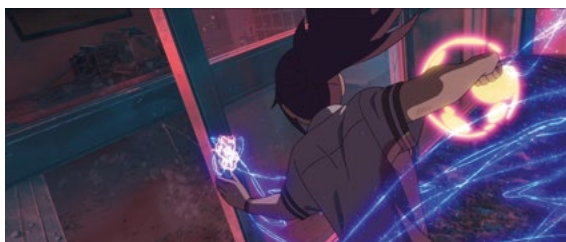
10



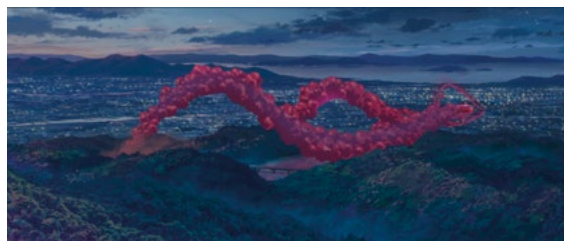
11



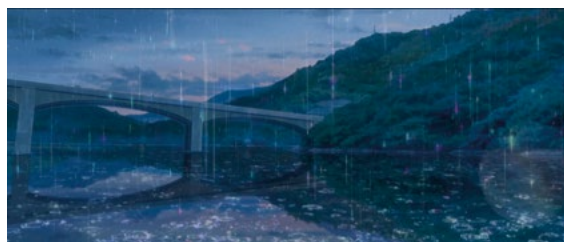
12



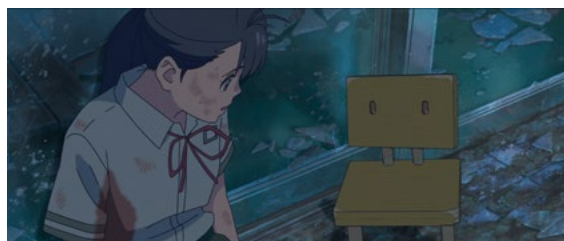
13



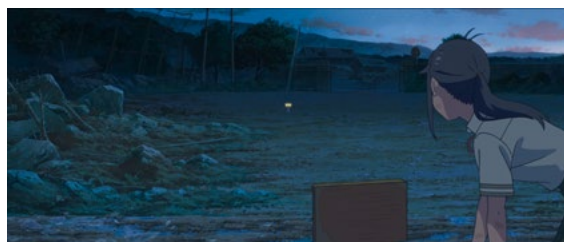
14



15



16



● Le passé au secours du présent

Une succession rapide de plans redonne néanmoins prise à Suzume, qui accourt et s'empare de la clé perdue [8]. Un plan moyen la réinscrit aux côtés de Sôta [9], étonné : « Tu n'as pas peur de mourir ? » La question n'est pas anodine : au-delà du péril, il s'agit pour elle de réveiller la mémoire enfouie du lieu, dans une manœuvre aux airs de rituel religieux. L'invocation reprend d'ailleurs les codes d'un flash-back. En gros plan, le visage concentré de Suzume se floute [10] : le bruit s'interrompt, le décor à l'arrière-plan devient net et ensoleillé. Des voix surviennent avec un effet d'écho. En contrechamp, un plan dévoile les prémisses d'une vision : à la place du Ver, des élèves entrent dans le collège, un jour d'été [11]. Le cadre s'élargit et nous fait voir le lieu tel qu'il était autrefois, résonnant de conversations anodines. C'est ce souvenir lumineux qui permet d'empêcher la catastrophe : Sôta adresse une prière aux divinités souterraines et déclare leur « restituer » leurs « montagnes » et leurs « rivières ». S'agit-il d'autoriser la nature à reprendre pour de bon ses droits sur les ruines ? Le combat épique ne serait, en tout cas, que l'expression d'un rapport plus abstrait entre les humains et l'environnement. Un mouvement de caméra accompagne solennellement Suzume, qui prend son élan, puis plonge la clé dans une serrure magique apparue sur la porte [12] : le plan dramatise son geste, lui donnant une intensité décisive.

● Le calme après la tempête

Le montage reproduit alors, sous la forme d'une onde de choc, le même trajet que précédemment, du local au régional. Un plan moyen montre d'abord la porte en verre voler en éclats, comme soufflée par une explosion. À l'extérieur,

un premier, puis un second plan d'ensemble permettent de suivre la désagrégation du corps du Ver dans le ciel [13] ; l'effet se produit en 2D, remplaçant l'épaisse texture 3D de la créature. Le Ver disparaît dans une énorme déflagration et, après un flash, un nuage multicolore laisse place à un rideau de pluie filant vers la caméra. La victoire prend ainsi l'aspect d'un miracle météorologique : un plan d'ensemble, à hauteur du lac aperçu plus tôt, insiste sur la propagation des gouttes de pluie iridescentes [14]. Le silence a succédé à la musique tonitruante. Enfin, un travelling latéral nous ramène vers l'entrée du collège, où Suzume et Sôta reprennent leur souffle. S'ensuit un dialogue enjoué entre les deux acolytes [15], dans un face à face vite brisé par l'apparition de Daijin, dont les deux yeux brillent au loin comme une présence malveillante [16]. Après les avoir prévenus que d'autres séismes viendront, il fuit et les laisse désemparés. Un plan conclusif insiste sur le calme retrouvé de la nature environnante : posé sur une tige d'herbe, un grillon chante.

À la manière d'un élastique, la séquence a d'abord accumulé la tension pour la relâcher d'un coup, tout en laissant sous-entendre, *in extremis*, que les personnages ne sont pas au bout de leurs peines. Les changements d'échelle ont créé un suspense géographique, fidèle à l'angoisse générée par les catastrophes naturelles : à partir d'un lieu précis – l'épicentre –, un phénomène se diffuse et menace une région entière. Dans la tradition des héros épiques, Suzume accomplit donc un exploit surhumain : pénétrant dans un espace à l'écart de la société, elle use moins de sa force que des pouvoirs de l'esprit pour sauver une population vivant dans l'insouciance du désastre, ce que rappellent les lumières de la ville brillant au loin, dans le paysage.



Mise en scène

L'ivresse du mouvement

Du *road movie*, le film reprend le principe du déplacement incessant à travers un territoire, mais la représentation du mouvement ne s'arrête pas là : elle reflète un désir vital et une quête de sensations fortes.

● Transports et vertiges

Makoto Shinkai a expliqué que l'idée du voyage, et donc du genre cinématographique associé, le *road movie*, préexistait à l'histoire de Suzume. Le film peut se voir à la fois comme une course-poursuite et comme une course contre la montre à l'échelle de l'archipel, dans lesquelles l'héroïne est emportée presque malgré elle : il lui faut toujours courir pour arriver au bon moment, avant le désastre. Or cette urgence de l'aventure, entre pression et attraction, représente un véritable enjeu de mise en scène. Dans *Suzume*, ce ne sont pas seulement les personnages qui créent le mouvement ; le cadre se déplace avec eux et semble les entraîner dans un flux irrésistible.

L'histoire débute par un changement d'itinéraire : le parcours linéaire de Suzume, qui dévale à vélo la route menant à son lycée, est littéralement stoppé par la silhouette de Sôta. Le jeune homme l'intrigue tellement qu'arrivée au bas de la colline, elle remonte péniblement la pente pour rejoindre les ruines, un effort répété plus tard lorsque le Ver fait son apparition. Cette première déviation préfigure tout le périple : courant après Sôta, transformé en chaise, la jeune fille se retrouve coincée dans un ferry en train de lever l'ancre. La suite n'est qu'une succession échevelée de moyens de transport – train, scooter, voiture, Shinkansen, métro – offrant tous l'occasion d'un défilement grisant du paysage. Plusieurs scènes insistent d'ailleurs sur ce plaisir tiré du déplacement

lui-même. En route pour Tokyo, Suzume tend à Sôta son portable, impressionnée par la vitesse du train. Plus tard, lorsque Serizawa emmène Suzume et sa tante hors de la capitale, une série de plans décrit le simple mouvement de la voiture, tandis que « Rouge no Dengon », la chanson issue de *Kiki la petite sorcière*, évoque avec légèreté un voyage ferroviaire. Ce bien-être procuré par le mouvement, dans le film, s'oppose à l'angoisse de l'immobilité et de la pétrification, qui concerne aussi bien le sort de Sôta que tous les lieux laissés à l'abandon, figés hors du temps.

● Grand huit

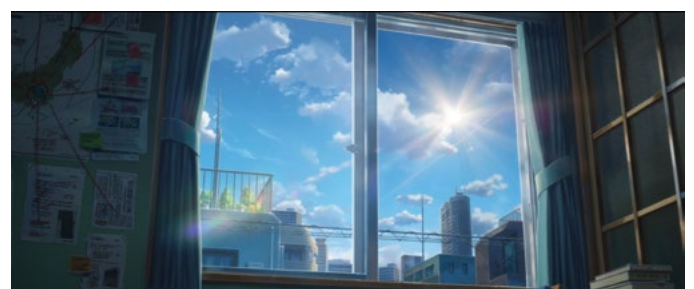
L'excitation de l'aventure passe aussi, dans les scènes d'action, par la multiplication de travellings ébouriffants, aux angles inattendus car éloignés du point de vue humain. Shinkai exploite ici les possibilités de la 3D : dans les plans modélisés avec cette technique, la caméra « virtuelle » peut en effet virevolter dans n'importe quelle direction. Un lieu figure cette recherche frénétique de vertige : les montagnes russes sur lesquelles s'affrontent Sôta et Daijin, à Kobe [séq. 7]. Comme si elle était lancée sur un wagon, la caméra file à toute vitesse à la suite de Sôta, qui galope sur les rails de l'attraction avant d'effectuer un saut magistral, coupant la route du diabolique petit chat.

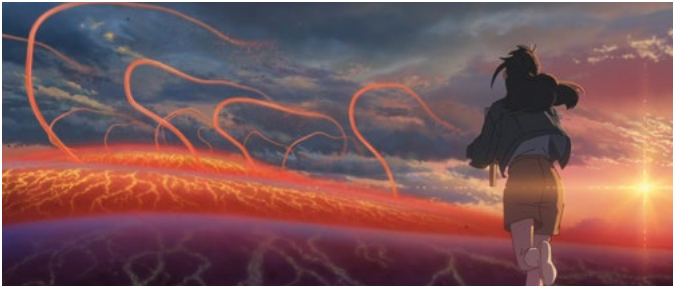
● Mimer la caméra

L'une des marques de fabrique de Makoto Shinkai est sa manière d'imiter, à l'intérieur des films d'animation, certains effets propres à la photographie ou au cinéma en prises de vues réelles. Tous les défauts optiques pouvant trahir la présence d'une véritable caméra se retrouvent donc à l'écran : gouttes d'eau et *flare*¹ sur l'objectif, tremblements, flous... En représentant des sources lumineuses dans l'image, le directeur de la photographie, Ryōsuke Tsuda, explique aussi dans le *making of* chercher à obtenir des « lumières réalistes », qui échappent aux clichés dont sont généralement pourvus les *anime*.

On pourra interroger les élèves sur cette recherche d'un style photographique à l'intérieur du dessin animé : quelles impressions ces effets produisent-ils sur eux ? Deux angles au moins seront intéressants à aborder. D'abord celui de l'esthétique : les élèves trouvent-ils que cela accentue la beauté du dessin ou, à l'inverse, que cela le rend plus ordinaire ? Ensuite celui du réalisme : les images leur paraissent-elles plus fidèles à la réalité ? Cela ne crée-t-il pas, au contraire, une impression de distance, de fausseté (voir par exemple la pluie qui s'abat après la destruction du Ver, aux reflets multicolores) ? On insistera sur le fait que le film imite moins la réalité elle-même que la réalité observée à travers une caméra ou un appareil photo.

1 Halos lumineux.





un temps oublier que l'orage approche. Celui-ci se rappelle à nous d'un seul coup : coupant la discussion entre Suzume et Sôta, un éclair orangé zèbre le ciel au-dessus de leur tête, en plan d'ensemble. Un plan au ras du bitume rappelle alors les averses du Ver, mais sans les couleurs : un rideau de pluie balaie le cadre depuis l'arrière vers l'avant-plan, précipitant la fuite de Suzume sous un Abribus.

Les intempéries ont donc une incidence sur l'action, et même sur l'humeur et le comportement des personnages. L'orage qui débute au cours du voyage vers le Tōhoku entraîne d'abord une scène comique [séq. 11], Serizawa ne parvenant pas à fermer le toit de sa voiture décapotable. Il accentue ensuite le ton dramatique de la dispute cruelle entre Suzume et Tamaki (à peine protégées sous les auvents d'une aire d'autoroute) par les teintes grises de l'image, par les grondements qui retentissent en fond sonore, et par ce plan sur le rétroviseur de la voiture, où les gouttes de pluie glissent sur le reflet des deux personnages, formant comme une allégorie de leur colère triste. Ainsi les variations de l'atmosphère semblent-elles déclencher les émotions tout autant qu'elles les accompagnent et les commentent.

Décor

Sensations atmosphériques

Les décors de *Suzume* témoignent d'une obsession pour le rendu des ambiances : les changements de lumière et de météo influent sur le récit.

● Couchers de soleil

Dans les films de Shinkai en général, le décor n'est pas un fond neutre, mais devient le lieu actif d'un embellissement de la réalité, parfois jusqu'au kitsch. Dès son premier film, *The Voices of a Distant Star*, il a privilégié l'animation 3D des particules (la pluie, la neige...) pour se distinguer de ce qui se faisait alors en 2D. Autre élément crucial dans l'animation du décor : l'évolution de la lumière naturelle. Le voyage de Suzume dure environ cinq jours, et plusieurs scènes s'attardent en extérieur quand le soleil se couche. Des rayons s'invitent alors sur les bords du cadre, les ombres s'allongent, la colorimétrie de l'image change imperceptiblement.

● Météo capricieuse

Contrairement au cinéma en prises de vues réelles, l'animation permet de contrôler le moindre événement météo, de faire littéralement la pluie et le beau temps. Même si, par rapport aux *Enfants du temps*, la météo n'est pas le sujet central de *Suzume*, les manifestations du Ver géant y renvoient malgré tout : la créature s'élève dans le ciel à la manière d'une tornade, puis se disperse, lorsqu'elle éclate, sous la forme d'une averse qui se répand soudainement dans l'image. À Tokyo, son explosion laisse place à une aurore boréale. Une autre séquence [séq. 6] fait de la pluie un événement plus ordinaire, restituant avec subtilité la temporalité du phénomène naturel : des nuages gris s'amoncellent, un gros plan montre ensuite des fleurs s'agiter sous l'effet du vent, puis une courte scène de tentative d'auto-stop laisse

● Le goût du détail

Dans la tradition du manga culinaire, la nourriture a toujours figuré en bonne place chez Shinkai. Dans *Suzume*, il y a le petit déjeuner et le bento préparés par Tamaki, le « festin » de Chika, puis les nouilles *udon* que Suzume mélange, au grand étonnement de ses hôtes, avec une salade de pommes de terre. Les personnages font même un détour par McDonald's, partenaire commercial récurrent des films de Shinkai, pour lequel il a aussi réalisé une publicité, disponible sur YouTube : on y voit Suzume renouer ni plus ni moins avec ses souvenirs d'enfance en savourant un hamburger. On pourra demander aux élèves à quoi peuvent bien servir, dans le film, toutes ces pauses gourmandes. Bien qu'elles ne fassent pas avancer l'histoire, ces scènes rendent tangible l'hospitalité et l'attention dont bénéficie Suzume (ses amies, au lycée, observent que son bento a été préparé « avec amour » par sa tante). Mais ce n'est pas tout : chaque repas est montré en gros plan, devenant une sorte de tableau où les formes, les couleurs, la texture des aliments font l'objet d'un soin qui peut paraître démesuré. Ces natures mortes ont donc une valeur de signature, puisqu'elles illustrent à petite échelle la tendance ultraréaliste et ornementale du style de Shinkai. Rien n'est économisé pour flatter l'œil, et à travers lui les autres sens (goût, odorat, toucher). Dans *Suzume*, cette gourmandise visuelle sert aussi un éloge des plaisirs quotidiens, qui contrebalance l'incertitude liée aux catastrophes.





Motifs

La mémoire des lieux

VIDÉO
EN
LIGNE

À travers le voyage de son héroïne, *Suzume* travaille l'étrange familiarité provoquée par des sites japonais reconnaissables ou hantés par les catastrophes.

● Une série de cartes postales

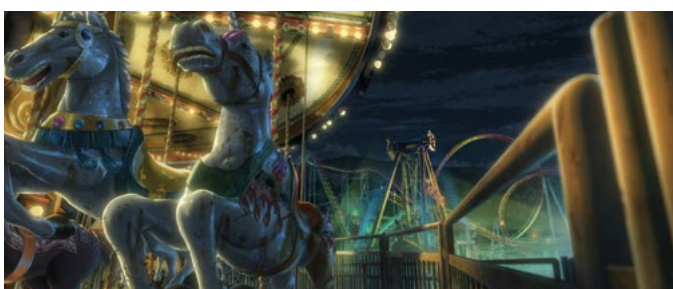
Tout en laissant libre cours à l'imagination et à la fantaisie, *Suzume* reproduit avec une minutie documentaire nombre de paysages et de lieux réels du littoral japonais. Ceux-ci se remarquent d'autant plus à l'écran que, pour la première fois, Shinkai a adopté pour son film un format d'image très large (proche de celui du Cinemascope, utilisé dans les années 1950), qui renforce la sensation de plonger dans des panoramas en mouvement. Pour mettre au point ses décors, le cinéaste s'appuie souvent sur des repérages photographiques ; il a notamment recréé plusieurs fois le quartier tokyoïte de Shinjuku (*The Garden of Words*, *Les Enfants du temps*). Tout cela engendre un fort sentiment de familiarité chez les spectateurs japonais. Depuis le succès de *Your Name.*, des tour-opérateurs proposent des visites sur les traces du film, une forme de tourisme à part entière que les fans d'*anime* appellent le *seichi junrei* («pèlerinage»). Ce

réalisme du décor peut aussi rappeler le genre pictural de la *veduta* («vue», en italien) : au XVII^e siècle, les artistes européens cherchaient à peindre avec une exactitude topographique les paysages urbains.

Suzume propose à son tour une invitation au voyage en décrivant une traversée vraisemblable de l'archipel depuis le sud-ouest vers le nord-est. La ville de départ est malgré tout fictive, bien qu'un bulletin météo présenté à la télévision permette de la situer dans l'île de Kyūshū. Takumi Tanji, le directeur artistique, explique dans le *making of* avoir procédé, pour les besoins du film, au mélange de plusieurs villes existantes pour aboutir à celle-ci : une cité au nom hommage (Miyazaki), de taille relativement importante, puisque le scénario supposait qu'elle soit pourvue d'un lycée et surtout d'un ferry. La suite est une succession de monuments et sites emblématiques. Sur la route de Kobe, on voit par exemple le pont du détroit d'Akashi, le deuxième plus long pont suspendu au monde. Plus tard, *Suzume* rate, à son grand regret, la vue sur le mont Fuji depuis le Shinkansen, reliant l'expérience d'une jeune lycéenne de province à celle de n'importe quel touriste en vacances au Japon. Avec ironie, la scène joue du décalage entre la frustration du personnage et le point de vue aérien offert finalement au spectateur qui, lui, a droit au panorama.

● Des ruines pas si anciennes

Ces cartes postales ont un revers plus obscur : les nombreuses ruines qui accueillent les surgissements du Ver. Elles ne sont pas anciennes, mais modernes et ordinaires. Outre les catastrophes naturelles, elles renvoient à une mémoire plus diffuse et méconnue, celle de la crise économique de la fin des années 1980 : l'éclatement de la bulle spéculative avait alors entraîné au Japon l'apparition de nombreuses zones en friche. Le pays connaît aussi depuis longtemps un exode rural qui, couplé au vieillissement de la population, a fortement dépeuplé les campagnes. Makoto Shinkai dit avoir le sentiment que «le Japon est à son crépuscule¹» : «À travers ces ruines, je voulais montrer un pays qui vieillit. Un Japon qui décline, confronté à des catastrophes naturelles incontrôlables et dont la population diminue inéluctablement².» C'est bien cette image d'un pays paralysé qu'évoquent d'abord les lieux à l'abandon où les «portes du désastre» s'ouvrent systématiquement. Les différents sites représentés sont associés aux loisirs et à l'enfance (village



1 *Making of de Suzume.*

2 Adrien Gombeaud, «Rencontre avec le maître du cinéma d'animation japonais Makoto Shinkai», *Les Échos*, 5 avril 2023.

de vacances, collège, parc d'attractions), à un âge d'or et d'innocence: «Petite, mes parents m'y emmenaient», explique Kumi en désignant le parc d'attractions proche de Kobe [séq. 6]. «Mais il a fait faillite. Aujourd'hui, on n'a pas d'argent pour le raser.» Tout cela rappelle fortement *Le Voyage de Chihiro* de Miyazaki, où l'héroïne et ses parents, bientôt appâtés par un buffet ensorcelé, explorent déjà les ruines d'un ancien parc à thème.

Par rapport aux autres lieux traversés par Suzume, ceux-ci font l'objet d'une attention particulière. Le personnage franchit toujours une frontière avant d'y pénétrer: barrières et panneaux d'affichage marquent une limite qu'elle transgresse à ses risques et périls. Puis, plusieurs plans vides d'action insistent sur les vestiges eux-mêmes, où perdure un semblant de vie (de l'eau qui s'écoule, ou l'électricité qui se rallume sur les montagnes russes). Lors de la première excursion [séq. 2], la caméra s'attarde ainsi sur les objets ensevelis, les lanternes déchirées, les distributeurs automatiques cassés. La jeune fille aperçoit la première porte au milieu d'une station thermale au dôme éventré, qui rappelle vaguement celui du mémorial de la paix d'Hiroshima. Une beauté paradoxale, presque désirable, se dégage de ces espaces oubliés et gagnés par la végétation; on retrouve là un imaginaire largement répandu dans les séries, le cinéma de science-fiction et les jeux vidéo. En marge des sentiers plus officiels empruntés par l'héroïne, ces détours contemplatifs rattachent aussi le film à l'*urbex* (de l'anglais *urban exploration*, l'exploration urbaine), une pratique consistant à visiter (et souvent à photographier ou filmer) des lieux à l'abandon.

● Icônes de Fukushima

Les étapes du voyage de Suzume correspondent à de grands tremblements de terre historiques: Kobe (1995), Tokyo (le séisme dit du Kantō, en 1923) et bien sûr la région du Tōhoku (2011), plus au nord, qui marque l'aboutissement du périple. Dans la dernière partie du film, les traces encore fraîches de la catastrophe se mettent à proliférer. Les personnages croisent d'abord en voiture des camions portant la mention «terre contaminée». Autour d'eux défilent des maisons visiblement abandonnées par leurs occupants; ils se trouvent alors dans la «zone d'exclusion» autour de la centrale de Fukushima. Lorsque Suzume quitte momentanément le véhicule et s'aventure parmi les collines verdoyantes, on aperçoit plusieurs sacs de terre radioactive. Enfin, alors que le petit groupe se rapproche de la maison d'enfance de Suzume, le paysage se retrouve complètement bouché par une immense digue anti-tsunami.

● Retour à la vie

Ces signes plutôt funestes se voient contrebalancés par des détails enchanteurs: un papillon prenant son envol, un arc-en-ciel auréolant la digue... Les ruines du séisme de 2011 ne sont donc pas plus inquiétantes que les autres. Au contraire, elles se présentent à Suzume sous l'aspect d'un paysage tranquille, sur lequel le temps a passé. Son ultime plongée dans le Monde éternel [séq. 12] remet néanmoins en scène, de manière accélérée, la lutte contre la douleur et l'obscurité; le désastre y semble encore en cours. Comme dans un rêve, la séquence condense en une même vision plusieurs traits de la catastrophe de façon irrationnelle: elle montre à la fois une ville ravagée par un incendie, comme il peut s'en produire à la suite d'un séisme, et les stigmates d'un tsunami (un bateau échoué sur le toit d'une maison, comme en ont beaucoup filmé les journaux télévisés). En parvenant à apaiser les divinités souterraines, Suzume met donc fin au cauchemar et transforme ces icônes de la violence du 11 mars 2011 en un paysage endormi, où la vie redevient possible.

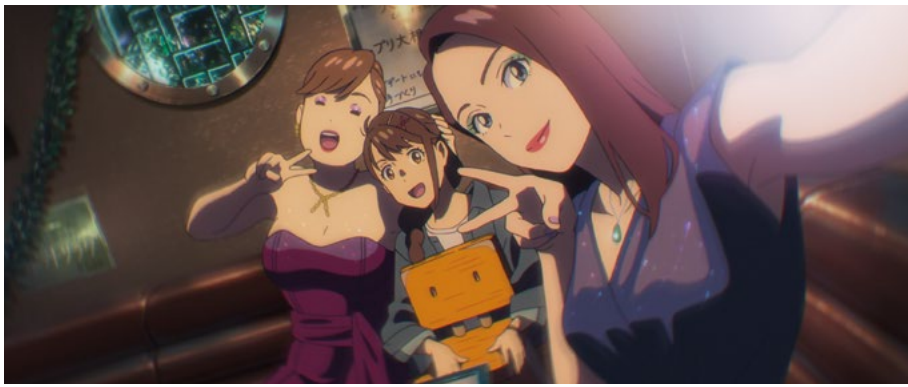


● Les formes du souvenir

En parcourant les ruines, Suzume réinvestit des lieux anonymes et oubliés, à l'écart de la civilisation. Mais l'oubli est aussi un enjeu intime pour Suzume. L'association du paradoxe temporel (la boucle que forme le récit) et d'un souvenir d'enfance énigmatique (le rêve du prologue) rappelle le court métrage de Chris Marker *La Jetée* (1962), source d'inspiration pour de nombreux films de science-fiction. Plus qu'un souvenir isolé, c'est finalement la mémoire elle-même qui devient, dans les deux cas, un puzzle à reconstituer.

Il sera intéressant d'aborder avec la classe les différentes formes de la mémoire dans le film, et plus précisément de la réminiscence, en repérant d'abord tout ce qui peut s'apparenter au procédé du flash-back: il y a les rêves de Suzume, les souvenirs de son enfance et de sa mère, les visions et les voix qu'elle reçoit (de façon presque magique) au contact des lieux abandonnés, ou encore le montage de moments partagés, qui survient lorsque Sōta, encore pétrifié, s'apprête à revenir à la vie. Les dernières images du film, mêlées au générique, paraissent aussi défilier comme un flux d'épisodes déjà vécus. Dans ces différents cas de figure, quels choix esthétiques sont faits pour représenter les souvenirs? Sur quels procédés, graphiques ou non, s'appuie le réalisateur? On peut citer les filtres, le noir et blanc, les images diaphanes, les fondus, le mélange de voix et leurs effets d'écho, ou encore les chansons nostalgiques.





Tamaki se traduit par de longs SMS menaçants («55 messages non lus!»), avant qu'elle ne localise Suzume grâce à son relevé bancaire. Celle-ci, de son côté, utilise une application de géolocalisation pour se repérer. Tous ces usages ne sont pas seulement suggérés: l'écran de téléphone est un motif visuel à part entière, qui nous permet de visualiser la progression des personnages sur la carte du Japon. Les réseaux sociaux sont aussi indispensables, puisqu'ils permettent à Suzume de traquer Daijin.

Si ce recours au smartphone se limite parfois au clin d'œil (à Kobe, Suzume n'hésite pas à se prendre en selfie avec Rumi et son employée, comme n'importe quelle adolescente), le film se fait parfois ironique sur certaines pratiques en vogue. En allumant son téléphone [séqu. 4], la jeune fille est consternée de voir le maléfique chaton, assis confortablement dans un train, comparé au personnage du film d'animation *Si tu tends l'oreille* (Yoshifumi Kondo, 1995): dans l'univers réaliste de *Suzume*, les personnages connaissent évidemment les films du Studio Ghibli.

Ce type de décalage comique, métaréférentiel, correspond tout à fait à l'esprit de la culture internet dans laquelle puise le film. Mais la scène ne s'arrête pas là: une série de plans montre les passants tomber en pâmoison devant le chaton, qui devient vite une tendance virale sur les réseaux. À la manière d'un mème, il se retrouve mis en scène dans mille et une situations. Cet engouement pour la petite créature *kawaii* traduit une forme d'aveuglement, ses admirateurs ne supposant pas qu'elle dissimule une divinité à l'origine de séismes meurtriers.



Signes des temps

Un imaginaire digital

L'omniprésence de la culture numérique, dans *Suzume*, est une autre manière de tracer un pont entre le monde de la fiction et le monde des spectateurs, *a fortiori* celui d'une génération hyperconnectée.

● Merveilles de la technologie

À en juger par la réception des films de Makoto Shinkai, la limite entre fiction et réalité semble bien souvent poreuse: en mai 2024, lorsqu'une jeune fille avait partagé sur TikTok le passage d'une météorite bleue dans le ciel du Portugal, les comparaisons avec *Your Name*. avaient fleuri, comme si le film prenait vie. *Suzume* joue aussi sur ce type d'échos troublants, notamment à travers les alertes au séisme que les personnages reçoivent sur leur smartphone. Le film montre combien ces interruptions, habituelles au Japon, sont reçues avec un mélange d'inquiétude et d'indifférence: si certains frémissent lors des premières secousses au lycée de Suzume [séqu. 3], des basketteurs poursuivent leur match comme si de rien n'était. De même, la technologie paraît avoir rattrapé la magie: pour dissiper les soupçons des enfants de Rumi [séqu. 6], Suzume présente Sôta comme un robot avec «IA intégrée», provoquant un déluge de demandes absurdes («Chante!», «Donne-nous le cours de la Bourse!»).

● Écrans de contrôle

Au-delà de leur aura familière, les outils numériques servent de support au récit et accompagnent son déploiement géographique. Dans *Your Name*., les deux adolescents communiquaient via des «mémos» laissés sur leur téléphone, et franchissaient ainsi la barrière du temps. Ici, c'est la distance spatiale qui est souvent abolie, dans une course-poursuite au carré: Suzume pourchasse Daijin, tandis qu'elle-même est recherchée par Tamaki, sa tante. L'inquiétude de

● Suzume et ses fans

Sur les réseaux sociaux, on trouve un grand nombre d'*edits* (montages amateurs) qui reprennent tel ou tel plan du film en y ajoutant des filtres ou de la musique (la chanson thème, mais pas seulement). On trouve aussi des vidéos insistant sur le sort réservé aux personnages (Daijin a ses propres fans, comme dans le film).

On pourra interroger les élèves sur le sens de ces réappropriations, souvent teintées de nostalgie ou d'identification avec des personnages de fiction: pourquoi, selon eux, ressent-on le besoin de partager ses propres souvenirs d'un film? Pourquoi les *anime* japonais créent-ils en particulier ce phénomène? Dans quel autre cas se sert-on du montage pour partager avec les autres une expérience (films de famille, de voyage, *story* sur les réseaux sociaux)? Il sera intéressant de faire le lien avec le propos du film, centré sur un événement (le séisme de 2011) dont les plus jeunes peuvent ne pas se souvenir. En choisissant de faire de Suzume une enfant de Fukushima, Shinkai parie donc sur l'identification et sur les nouvelles pratiques des spectateurs pour créer un lien entre les générations.

Musique

Une BO multicolore

L'univers musical de *Suzume*, très disparate, épouse les multiples ruptures de ton du film.

● Groupe de rock et symphonie

Comme *Your Name.* et *Les Enfants du temps*, la bande originale de *Suzume* est en partie composée par Radwimps, l'un des groupes de rock favoris de Makoto Shinkai. Leurs chansons (notamment le titre «Zenzenzense», utilisé dans les bandes-annonces du film) avaient été décisives dans le succès de *Your Name.* Il faut dire que l'utilisation de chansons pop est propre à l'industrie des *anime* : dans ce type de production, il n'est pas rare que le film fasse subitement passer les «*anisongs*» (contraction d'*anime* et de *song*) au premier plan, les images venant alors les illustrer à la manière d'un clip. Si l'utilisation de la musique dans *Suzume* rappelle parfois ce type de stratégie commerciale (Toaka, la chanteuse du thème principal, est devenue célèbre via TikTok), aucune séquence chantée ne s'insère au beau milieu de l'intrigue, les Radwimps composant surtout des morceaux instrumentaux. Seule une chanson d'amour, «Kanata Haluka», accompagne le générique de fin [séq. 14], remettant en lumière la romance entre Sôta et Suzume, que le film avait délaissée. Plus inattendu, un morceau de jazz au tempo rapide, «Cat Chase», qui rappelle le générique de la série animée *Cowboy Bebop*, galvanise la course-poursuite entre Sôta et Daijin [séq. 4], comme un précipité de l'aventure à venir.

Surtout, Makoto Shinkai a demandé pour la première fois aux Radwimps de collaborer avec le compositeur Kazuma Jinnouchi, spécialisé dans les bandes originales de jeux vidéo, afin de donner à *Suzume* le ton d'un film d'aventure hollywoodien. Les morceaux accompagnant les séquences de surgissement du Ver, notamment, traduisent l'entrée en scène de forces telluriques ancestrales : «Nous voulions une musique qui ressemble à la terre et au vent¹», dit Shinkai. Outre un orchestre symphonique, le compositeur a donc utilisé les textures offertes par des instruments japonais traditionnels (le *shakuhachi*, une flûte au souffle rauque, ou le tambour *wadaiko*), ainsi qu'un chœur au dialecte imaginaire, inspiré des chants polyphoniques bulgares, qui évoque un rituel religieux. À chaque fois que le Ver réapparaît, Kazuma Jinnouchi explique avoir enrichi la partition de couleurs nouvelles : un petit carillon, un *koto* (une sorte de harpe) et autres touches folkloriques pour le passage par la région rurale d'Ehime [séq. 5], des sons plus électroniques pour le

parc d'attractions et son univers métallique à Kobe [séq. 7], jusqu'à un aspect résolument techno dans la séquence à Tokyo [séq. 9].

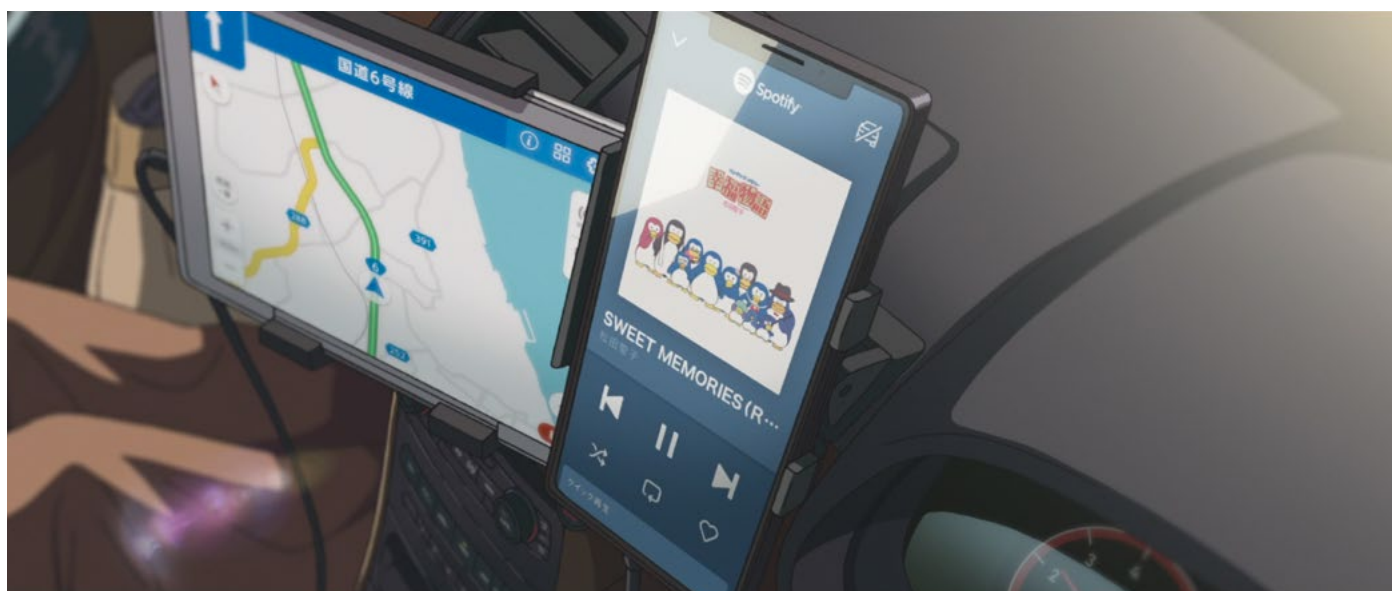
● Un DJ nostalgique

La musique est aussi l'enjeu explicite d'une scène : le trajet en voiture avec Serizawa [séq. 11] qui s'amuse, comme un DJ, à lancer *via* son compte Spotify des chansons rétro qu'il choisit «en fonction de [son] public». La première, «Rouge no Dengon» de Yumi Arai [Mise en scène], est un hommage à *Kiki la petite sorcière*, l'un des plus grands succès de Miyazaki au Japon (et sans doute le plus décliné en produits dérivés) : le titre, très entraînant, inaugurerait le voyage de Kiki et de son chat, ce que rappelle d'ailleurs Serizawa («Et en plus, on a un chat»), qui en fredonne les paroles, au grand dam de Tamaki. Autre touche d'humour, après la dispute entre Suzume et sa tante : le jeune hipster passe une chanson de l'idole Naoko Kawai, dont le refrain commence par «Arrêtez de vous battre...». Au-delà des jeux de citations et de commentaires, la légèreté qui se dégage de ces tubes des années 1970 et 1980, rattachés à un courant surnommé la «*city pop*», cherche une nouvelle fois à ranimer chez les spectateurs japonais adultes le souvenir d'une période prospère. Un chemin semble malgré tout avoir été parcouru depuis les ruines de la première partie : aux paysages pétrifiés, un peu mortifères, succède une nostalgie musicale légère et agréable.

«Toute une génération peut s'amuser à écouter ce genre de musique, que tout le monde a l'impression d'avoir déjà entendue»

Makoto Shinkai

1 *Making of de Suzume.*





Influences

Animisme et catastrophes au Japon

Suzume prolonge la tradition japonaise des représentations animistes des catastrophes, qu'elles soient d'origine naturelle ou non.

● Un réflexe millénaire

Les tremblements de terre et autres cataclysmes violents ont inspiré à l'humanité de nombreux mythes : celui du Déluge, dont le récit biblique n'est qu'une version parmi d'autres, décrit une punition divine, qui aboutit à une régénération. Au Japon, les mythes prennent souvent la voie de l'animisme, qui consiste à reconnaître aux choses non humaines une âme, une subjectivité. Les précédents films de Makoto Shinkai ne recouraient pas autant que *Suzume* à la mythologie japonaise ; c'est en abordant le thème des séismes que le réalisateur s'est finalement montré le plus fidèle à une riche tradition d'images et de récits, dont le point commun est d'incarner les événements destructeurs, de leur prêter une origine et une apparence charnelle.

Le corps long et sinueux du Ver géant (*mimizu* en japonais) peut rappeler les lignes de failles qui sillonnent l'archipel, situé à la rencontre de quatre grandes plaques tectoniques. D'autres attributs renforcent l'analogie géologique : il s'agit d'un animal souterrain (le ver), invisible, surgissant d'un lieu précis (l'équivalent de l'épicentre). Makoto Shinkai a veillé à ce qu'il ne devienne pas « un monstre ou une créature¹ » : le film le dépeint comme une force aveugle et ambiguë, dépourvue de visage, finalement assez proche de

phénomènes ordinaires comme les tornades (il s'élève dans le ciel en tourbillonnant sur lui-même), les éruptions volcaniques ou les incendies (Suzume remarque d'abord, depuis son lycée, un panache de fumée au-dessus de la forêt). Un animisme impersonnel, donc, qui ne donne pas de cause morale au cataclysme et le renvoie à un cycle intemporel, celui du rituel de verrouillage des portes que des êtres d'exception accomplissent de génération en génération. La séquence des archives, dans l'appartement de Sôta [séq. 8], trace d'ailleurs un lien explicite avec la tradition iconographique japonaise : le Ver y apparaît comme un dragon maintenu par deux « pierres de voûte » à l'est et à l'ouest du pays.

● Drôles de poissons-chats

Les estampes réalisées après le séisme destructeur d'Edo (ancien nom de Tokyo), en 1855, ont certainement inspiré le réalisateur : leurs auteurs attribuent les secousses non pas à un ver de terre, mais aux mouvements de poissons-chats (*namazu*) géants. Une légende à l'origine de ces dessins prête à un gardien divin, Kashima, le rôle de maîtriser les poissons à l'aide d'une pierre sacrée, comme dans *Suzume* : le film cite d'ailleurs une estampe réelle, où l'on voit une assemblée prier le rocher censé stabiliser le sol du pays. Mais le ton de ces représentations, très populaires,



1 Making of de *Suzume*.

est surtout caricatural : si certaines dépeignent des *namazu* féroces, la plupart les anthropomorphisent et les mettent en scène dans des situations grotesques. La créature peut s'excuser, aider les victimes, rapporter de l'argent aux profiteurs... Un même personnage sert ainsi de relais à des discours contradictoires, reflétant les divisions sociales exacerbées par le contexte du désastre. Une de ces estampes montre un poisson-chat géant assailli par un groupe d'habitants de Yoshiwara, le « quartier des plaisirs », où périrent beaucoup de courtisanes et leurs clients. La bagarre est désordonnée : si certains s'en prennent à l'animal avec ce qu'ils ont sous la main (repose-tête, couteau, instruments de musique...), d'autres accourent (les artisans et les pompiers) pour stopper cette vengeance qui nuit à leur travail : « Ne le frappez pas comme ça ! » Avant l'ère du manga moderne, la gravure associe déjà avec humour l'image et le texte. Tandis que tous crient leur haine de l'animal, celui-ci sourit et prévient : « Je suis ravi que toutes ces beautés grimpent sur mon dos. Si d'autres viennent encore, je pourrais trembler à nouveau. » L'évocation de risques réels (les répliques du séisme) devient l'objet d'une plaisanterie jouant sur la fonction du quartier, toujours debout et grouillant de personnages hauts en couleur. Aujourd'hui, le symbole du poisson-chat est encore connu des Japonais : une application d'alerte au séisme (Yurekuru Call) en a fait son logo.

● Montrer par le monstre

À partir des années 1950, les monstres du *kaijū eiga* (« cinéma de monstres ») incarnent dans la culture populaire le prolongement de ce folklore bestial, en jouant sur le souvenir traumatique des bombardements de la fin de la guerre et sur les angoisses, vivaces, de contamination radioactive. Si le Ver de *Suzume* n'est pas un monstre comme les autres, sa taille démesurée et sa capacité de destruction n'ont rien à envier à Godzilla, apparu pour la première fois dans le film éponyme d'Ishirō Honda en 1954 : la séquence à Tokyo [séq. 9], qui voit le Ver s'élever au-dessus des plus hauts gratte-ciel, rappelle la traversée dévastatrice de la capitale par le lézard préhistorique réveillé par les essais atomiques américains. Godzilla reste pourtant une allégorie ambiguë, dont le contenu varie à chaque *remake* (japonais ou américain) du film original. Tantôt bienveillant, tantôt amoral, il peut relayer aussi bien une critique du système politique et militaire que sa glorification, intégrer ou non une réflexion écologique. La catastrophe de Fukushima a redonné à cette icône une force de subversion qu'elle avait perdue avec le temps, la société japonaise s'étant depuis construite sur sa maîtrise de l'énergie nucléaire. En 2016, *Godzilla Resurgence* d'Hideaki Anno (réalisateur et animateur admiré par Makoto Shinkai) et Shinji Higuchi fait de son retour l'occasion d'une satire politique, le gouvernement s'avérant incapable de réagir efficacement aux mutations de la créature, comme il s'est avéré incapable de réagir efficacement après le 11 mars 2011. Shinkai parle du



Godzilla (1954) © Park Circus

film comme d'un tournant dans son choix d'évoquer l'événement dans *Suzume* : Hideaki Anno a « sans doute aidé plusieurs cinéastes, moi y compris, à envisager un tel sujet² ».

● Secousses miyazakiennes

Dans *Ponyo sur la falaise* (2008), réalisé, il faut le préciser, avant le séisme, Hayao Miyazaki fait appel à un animisme joyeux et débridé pour représenter un tsunami. Celui que déclenche Ponyo, petite fille poisson rouge désireuse de rejoindre le monde des humains, prend au cours d'une séquence épique de chevauchée une forme hybride : celle de vagues immenses (comme sur la fameuse estampe d'Hokusai, *La Grande Vague de Kanagawa*, 1830 ou 1831) aux allures de poissons (lesquels sont en fait les petites sœurs de l'héroïne). Même dans *Le vent se lève*, l'un de ses films les plus réalistes, le maître donne au terrible séisme du Kantō, survenu en 1923, une vie autonome, cette fois-ci par un procédé sonore. Le tremblement de terre intervient au début de l'histoire, alors que Jirō, jeune ingénieur en aéronautique, vient de rencontrer dans un train Nahoko, sa future épouse. Si le sol paraît gronder, souffler, mugir, c'est parce que les bruits ont été réalisés à la bouche. Le même choix a d'ailleurs été fait pour les différents engins volants et militaires : un lien s'établit donc, dans le film, entre la violence des séismes et celles des avions. Sans figurer un être surnaturel, Miyazaki donne au cataclysme un aspect organique, comme si une force démesurée, monstrueusement humaine, remuait sous le sol. Par ailleurs, comme c'est le cas à plusieurs reprises dans *Suzume*, la séquence s'appuie sur de brusques changements d'échelle, qui permettent de faire voir un phénomène normalement invisible : un premier plan montre d'abord toute la région, depuis le ciel, balayée par deux ondes concentriques ; puis une série de plans rapprochés voit, sur terre, les bâtiments et les rails du train onduler comme une vulgaire nappe de tissu. Après d'autres secousses, ce sont

quelques cailloux au sol, cadrés en gros plan, qui traduisent les derniers spasmes avant le retour au calme, un choix que reproduit à l'identique *Suzume*, lorsque la jeune fait une halte sur la route vers le Tōhoku [séq. 11]. On trouve enfin un autre point commun entre le film de Miyazaki et celui de Shinkai : les plaines verdoyantes des rêves de Jirō, balayées par le vent, rappellent celles du Monde éternel dans lequel *Suzume* se perd enfant.



Ponyo sur la falaise (2008) © Wild Bunch

² Mathieu Li-Goyette, « Makoto Shinkai : peut-être se relever », *Panorama-cinéma*, 14 avril 2023 : panorama-cinema.com/V2/article.php?categorie=1&id=1025



Document

L'humour d'Haruki Murakami

Makoto Shinkai apprécie beaucoup l'œuvre d'Haruki Murakami, l'écrivain japonais le plus lu à l'international. Ses personnages, solitaires et mélancoliques, sont souvent confrontés à des phénomènes étranges, voire surnaturels. À la suite du tremblement de terre de Kobe, en 1995, l'auteur publie un recueil de nouvelles, dont celle-ci, qui raconte la possible dévastation de Tokyo par un lombric géant.

«En rentrant du bureau ce soir-là, Katagiri trouva chez lui une énorme grenouille qui l'attendait. Dressée sur ses deux pattes arrière, elle faisait bien deux mètres de haut. Et elle était plutôt corpulente aussi. Katagiri, avec son mètre soixante et sa faible carrure, se sentit écrasé par une apparence aussi imposante.

— Appelez-moi Crapaudin, tout simplement, dit la bestiole d'une voix qui portait loin.

Katagiri en perdit la sienne et resta figé sur place dans l'entrée, bouche bée.

— Ne soyez donc pas si surpris. Je ne vous veux aucun mal. Entrez et fermez la porte, dit Crapaudin. [...]

Katagiri serrait toujours son porte-documents contre lui sans faire un geste. «C'est peut-être une plaisanterie d'un nouveau genre, se disait-il. Quelqu'un s'est déguisé et a mis cet énorme costume de grenouille juste pour me faire une blague.» Mais les mouvements et l'allure de Crapaudin, présentement occupé à verser de l'eau dans la théière en fredonnant un petit air, étaient bien ceux d'un authentique batracien. Crapaudin posa une tasse devant Katagiri, une autre devant lui.

— Vous avez un peu retrouvé votre calme ? demanda-t-il en aspirant son thé à petites gorgées. [...] Je comprends le choc que ma visite vous cause, monsieur Katagiri. N'importe qui serait surpris de rentrer chez lui et de trouver un gros crapaud en train de l'attendre. Cependant, il s'agit d'une affaire urgente et de la première importance. [...] Si je suis venu vous voir, c'est pour sauver Tokyo d'un anéantissement total. [...]

— De quel genre de destruction s'agit-il ? [...]

— Un énorme, un gigantesque tremblement de terre, qui secouera Tokyo le 18 février à huit heures du matin. Autrement dit, dans trois jours. Ce sera une secousse beaucoup plus importante que celle de Kobe le mois dernier. On prévoit que ce séisme fera au moins cent cinquante mille morts. La plupart des victimes mourront

dans des accidents en rapport avec la circulation de l'heure de pointe du matin : des déraillements et des collisions de trains, des effondrements d'autoroutes, des chutes de véhicules du haut des voies aériennes, des explosions de camions-citernes. Les immeubles seront transformés en tas de briques, sous lesquels les gens périront écrasés. Des incendies se déclareront un peu partout. Le réseau routier sera entièrement détruit, les ambulances et les camions de pompiers feront figure de gadgets inutiles. Les gens mourront en masse, pour rien, c'est tout. Cent cinquante mille morts, vous dis-je ! Ce sera l'enfer. Les autorités devront enfin reconnaître à quel point l'état concentrationnaire des grandes villes est devenu dangereux. [...]

- Et donc, si je comprends bien, dit enfin Katagiri, vous voulez empêcher ce tremblement de terre ?
- Exactement, dit Crapaudin en hochant la tête. [...] Et pour cela, il me faudra descendre avec vous, monsieur Katagiri, dans les sous-sols des locaux de la branche de Shinjuku de la Banque de Sécurité et de Confiance de Tokyo, pour un combat à mort contre Lelombric. [...]
- Qui est donc ce M. Lelombric ?
- Il vit sous terre. C'est un lombric géant, comme son nom l'indique. Quand il se fâche, ça provoque des secousses sismiques. Et en ce moment, il est terriblement en colère.
- Et qu'est-ce qui le met en colère de la sorte ?
- Je l'ignore, répondit Crapaudin. Personne ne sait ce que pense Lelombric, dans les ténèbres de son cerveau.»

Haruki Murakami, *Après le tremblement de terre*, «Crapaudin sauve Tokyo» (2000), trad. Corinne Atlan, 10/18, 2002, pp.99-106.

Outre l'idée d'un ver de terre à la colère inexplicable, on retrouve d'autres similitudes entre *Suzume* et ce texte. Le sentiment d'urgence est très présent dans le film, or Murakami joue lui aussi sur l'angoisse d'une catastrophe imminente. Pour attiser cette crainte, il crée un personnage fantastique, Crapaudin, qui décrit de façon froide et précise le déroulé du séisme à venir, à une date où les lecteurs japonais ont encore à l'esprit celui de Kobe, le drame le plus destructeur qu'ait connu le pays depuis la guerre. Comme Daijin, le chat de *Suzume*, Crapaudin est un animal parlant. Le ton absurde et satirique du récit s'éloigne néanmoins de la fable adolescente : l'apparition improbable de la créature dans l'appartement d'un modeste *salaryman* rappelle plutôt *La Métamorphose* de Franz Kafka (1915).

FILMOGRAPHIE

Édition du film

Suzume, DVD et Blu-ray, Crunchyroll, 2024.
En bonus, plusieurs entretiens avec l'équipe du film et un *making of* très complet.

Autres films de Makoto Shinkai

The Voices of a Distant Star (2002), DVD et Blu-ray, All the Anime.

Your Name. (2016), DVD et Blu-ray, All the Anime.

Les Enfants du temps (2019), DVD et Blu-ray, All the Anime.

Autres films : animisme et catastrophes au Japon

Godzilla (1954) d'Ishirō Honda, DVD et Blu-ray, HK Vidéo.

Ponyo sur la falaise (2008) d'Hayao Miyazaki, DVD et Blu-ray, Wild Side.

BIBLIOGRAPHIE

Sur Makoto Shinkai

- Pierre-William Fregonese et Madoka Serizawa, *Makoto Shinkai : La vie ordinaire*, Pix'n Love Éditions, 2024.

Sur le cinéma d'animation japonais

- Nathalie Bittinger, *Au pays des merveilles : Trésors de l'animation japonaise*, Gallimard, 2022.
- Matthieu Pinon et Philippe Bunel, *Un siècle d'animation japonaise*, Ynnis Éditions, 2017.

- *Animation japonaise : De films en séries, un siècle d'enchantement*, *Les Inrockuptibles*, hors-série n° 85, avril 2017.
- Dossier «100 ans d'animation japonaise», *Cahiers du cinéma* n° 739, décembre 2017.

Sur la catastrophe de Fukushima

- Élise Domenach, *Le Paradigme Fukushima au cinéma : Ce que voir veut dire (2011-2013)*, Éditions Mimesis, 2022.
- Michaël Ferrier, *Fukushima : Récit d'un désastre*, Gallimard, 2012.

Textes critiques

- Nick Bradshaw, «*The Mad Mad Mad Worlds of Shinkai Makoto*», *Sight and Sound* vol. 33, n° 4, mai 2023 [en anglais].
- Marius Chapuis, «*Suzume*, course d'enchantements», *Libération*, 11 avril 2023 :
↳ liberation.fr/culture/cinema/suzume-course-denchantements-20230411_34A65ONMTJGEBHD7DNLCF56DGA
- Mathieu Macheret, «Atlas de l'émotion», *Cahiers du cinéma* n° 797, avril 2023.

- Emmanuel Trouillard, «Après nous, le déluge ? – sur *Les Enfants du temps* de Makoto Shinkai», AOC, 7 janvier 2020 :
↳ aoc.media/critique/2020/01/06/apres-nous-le-deluge-sur-les-enfants-du-temps-de-makoto-shinkai

Portraits et entretiens

- Adrien Gombeaud, «Rencontre avec le maître du cinéma d'animation japonais Makoto Shinkai», *Les Échos*, 5 avril 2023 :
↳ lesechos.fr/weekend/cinema-series/rencontre-avec-le-maitre-du-cineaste-danimation-japonais-makoto-shinkai-1932509
- Stéphane Jarno, «*Suzume* : rencontre avec Makoto Shinkai, le cinéaste rendu célèbre par *Your Name.*», *Télérama*, 12 avril 2023 :
↳ telerama.fr/cinema/suzume-makoto-shinkai-le-cineaste-qui-pourrait-detroner-hayao-miyazaki-7015106.php
- Mathieu Li-Goyette, «Makoto Shinkai : peut-être se relever», *Panorama-cinéma*, 14 avril 2023 :
↳ panorama-cinema.com/V2/article.php?categorie=1&id=1025

CNC

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

Des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des cinéastes et des professionnels du cinéma :
↳ cnc.fr/cinema/ma-classe-au-cinema

LE JAPON SENS DESSUS DESSOUS

Comment grandir dans un monde menacé par les catastrophes naturelles ? À rebours de l'immobilisme et des angoisses apocalyptiques, *Suzume* offre littéralement à son héroïne adolescente les clés de son destin et, avec elles, une totale et jubilatoire liberté de mouvement. Dans sa course contre les forces surnaturelles, la jeune fille ne fait pas que sauver des vies innocentes : elle part à la rencontre de son propre pays, explore l'amour, l'amitié, mais aussi son propre passé. Après *Your Name.* et *Les Enfants du temps*, *Suzume* condense à la perfection ce qui distingue Makoto Shinkai au sein du cinéma d'animation japonais contemporain : des aventures en forme de montagnes russes aux confins du temps et de l'espace, entrecoupées de fines descriptions de la vie dans le Japon du XXI^e siècle hanté par le séisme de 2011. Il faut toute la force d'une animation fluide, gorgée de détails enchanteurs et comiques, pour donner à ce *road movie* mémoriel l'évidence d'une fable sans âge.



AVEC LE SOUTIEN
DE VOTRE
CONSEIL DÉPARTEMENTAL

CAHIERS
DU
CINÉMA