

SUZUME
Un film de Makoto Shinkai

317
fiche élève

COLLÈGE AU CINÉMA

Le nouveau film de MAKOTO SHINKAI,
le réalisateur de *Your Name.* et *Les Enfants du Temps*

Suzume

 **73^e** Internationale
Filmfestspiele
Berlin
Competition



LE 12 AVRIL AU CINÉMA

Scénario, script, réalisation : MAKOTO SHINKAI • Design des personnages : MASAYOSHI TANAKA • Supervision de l'animation : KENICHI TSUCHIKAWA • Chef de plateau : TAKUMI SANJI
Studio : COMIX WAVE FILMS • Production exécutive : STORY Inc. • Production déléguée : COMITÉ DE PRODUCTION DE SUZUME • Crunchyroll • TBS • NHK • Aniplex • Bunch
© 2022 "Suzume" Film Partners



20
minutes



Télérama





● Fiche technique

SUZUME (SUZUME NO TOJIMARI)

Japon | 2022 | 2 h 02

Réalisation, scénario

Makoto Shinkai

Direction artistique

Takumi Tanji

Musique

Kazuma Jinnouchi,

Radwimps

Format

2.39, couleur

Interprétation (voix)

Nanoka Hara

Suzume Iwato

Hokuto Matsumura

Sōta Munakata

Ann Yamane

Daijin

● Synopsis

Suzume, une orpheline élevée par sa tante, fait une rencontre inattendue : sur la route du lycée, elle croise Sōta, un voyageur chargé d'empêcher une immense créature de provoquer des tremblements de terre. Mais un dieu-chat le transforme en chaise et s'enfuit aussitôt à travers le Japon. Suzume décide d'aider Sōta à retrouver le petit malfaiteur, car il est sa seule chance de redevenir humain. Elle part donc sur les routes et apprend, grâce à son compagnon de bois, à empêcher les séismes déclenchés par le Ver géant, sans se douter que cette aventure concernera aussi son passé.

● Makoto Shinkai, le Japon et le monde

Makoto Shinkai est actuellement l'un des plus célèbres réalisateurs japonais de films d'animation. Sa particularité est de s'être formé tout seul, sur son ordinateur, à côté de son travail pour une société de jeux vidéo. Ses films, inspirés par Hayao Miyazaki autant que par la science-fiction et les mutations de la société japonaise, racontent souvent des histoires d'amour impossibles entre adolescents. On lui reconnaît un talent pour la création de ses décors et ambiances, riches en détails et en effets de lumière. Depuis *Your Name*. (2016), immense succès au Japon et à travers le monde, la production de ses films a pris une dimension industrielle : une très vaste équipe d'animateurs travaille pour lui. C'est aussi depuis ce film qu'il a commencé à aborder le sujet des catastrophes naturelles.

● La porte magique

L'affiche du film [Couverture] insiste sur un motif important : la porte par laquelle Suzume aperçoit le « Monde éternel », qu'elle visite parfois dans ses rêves. C'est aussi par elle que s'échappe la créature à l'origine des séismes.

①

Observez l'affiche. D'après vous, quel personnage est le plus important dans l'histoire, et pourquoi ? Quel type de relation imagine-t-on entre les différents personnages ? Quel peut être le rôle des différents objets ?

②

À quoi ressemble l'espace dans lequel les personnages pénètrent ? Qu'est-ce qui indique que le récit ne se situe pas dans le monde réel ?

③

Comparez cette affiche au photogramme du film ci-dessus. Depuis quelle place voyons-nous la porte dans les deux cas ? Quelle image nous permet de nous identifier à Suzume, et pourquoi ? Laquelle éveille le plus votre curiosité ?

« Mes films n'ont pas le pouvoir de réparer les dégâts engendrés par une catastrophe, mais ils peuvent toucher les gens, leur apporter du réconfort, les distraire, les sensibiliser »

Makoto Shinkai





● Un road movie vertigineux

Pour aider Sōta, Suzume traverse de long en large le Japon, empruntant tous les moyens de transport possibles et imaginables : vélo, ferry, train, scooter, voiture... Son itinéraire lui fait découvrir la réalité de son pays et la conduit, malgré elle, vers sa maison d'enfance, un lieu sorti de sa mémoire. Ce thème du voyage fait de *Suzume* un *road movie*, un genre de film où les personnages se dirigent, souvent en voiture, vers une destination lointaine ou inconnue. Le mouvement est donc vital, d'autant plus qu'il s'agit d'un film d'animation, dont la technique consiste à créer l'illusion du mouvement à partir d'une suite d'images fixes. On peut distinguer deux sortes de mouvements dans *Suzume* : celui des personnages, qui courent, s'envolent et chutent avec une fluidité et une rapidité impressionnantes, et celui de la caméra elle-même (c'est-à-dire du cadre de l'image), qui cherche aussi à nous donner le tournis en parcourant le décor à leurs trousses.



● Divertir avec un sujet grave

Suzume évoque le souvenir d'une catastrophe réelle, qui a eu lieu le 11 mars 2011 au nord-est du Japon : un puissant séisme a provoqué à la fois un tsunami et l'accident nucléaire de Fukushima. C'est un traumatisme pour la population japonaise, que ce film grand public aborde de façon détournée. Il passe par exemple par le fantastique et la mythologie, en faisant du séisme une grande créature invisible. Le drame est aussi présent dans le décor : Suzume explore de nombreuses ruines qui renvoient à l'abandon, au chaos, à la mort. D'un autre côté, pour alléger cette noirceur, le film a recours à la comédie. Tout en gardant la trace du séisme avec son pied cassé, Sōta, sous sa forme de chaise, provoque souvent le rire à cause du décalage entre ce qu'il cherche à accomplir et les contraintes physiques que lui impose le sortilège.

● Outils et imaginaires numériques

Comme le film se déroule dans le Japon d'aujourd'hui, il décrit un monde connecté, où le téléphone portable fait partie du quotidien. C'est un détail qui apporte du réalisme à la fiction : la vie des personnages ressemble à la nôtre.

①

Listez les différents usages du smartphone dans le film. En quoi cet accessoire permet-il de faire concrètement avancer l'histoire ? Quelles émotions lui sont associées ?

②

Qu'est-ce que les échanges par téléphone entre Suzume et Tamaki disent de leur relation ?

③

Quelles sont les différences visuelles entre le Ver géant et les autres éléments du film ? Ce personnage vous rappelle-t-il d'autres œuvres (film, manga, jeu vidéo) ?

● Analyse de séquence

Tandis que Sôta peine à repousser le Ver géant qui s'apprête à dévaster la région, Suzume accomplit un rituel : elle établit un contact spirituel avec le lieu (un ancien collègue) pour se souvenir du temps où il n'était pas abandonné.

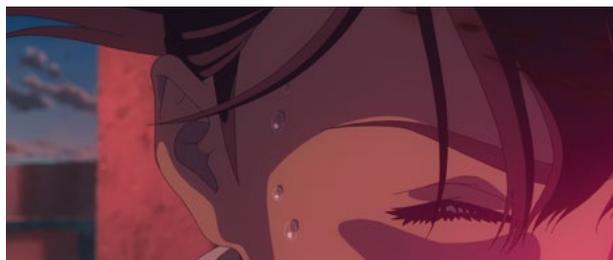
- ① Comment s'exprime l'urgence de la situation [1, 2, 3, 4] ? Que vous suggère la ressemblance entre le bras de Suzume et le corps du Ver [2, 3], et que produit le changement d'échelle entre les deux plans ?

- ② Comment le réalisateur nous fait-il comprendre que Suzume accède au passé par la seule force de son esprit [4, 5, 6] ? Quels changements sonores constatez-vous ?

- ③ Observez la manière dont sont dessinés les personnages de la vision [6, 7, 8] : que voyons-nous d'eux ? Pourquoi leur visage est-il caché ?



1



5



2



6



3



7



4



8

VIDÉOS
EN
LIGNE

Retrouvez des entretiens avec des cinéastes et des professionnels du cinéma, des vidéos d'analyse de films sur : youtube.com/@LeCNC