



Dans le film de Makoto Shinkai, Suzume court après un garçon changé en chaise. EUROZOOM

«Suzume», course d'enchantements

Le Japonais Makoto Shinkai sublime l'animation dans un long métrage porté par la beauté des gestes et du mouvement, sur fond de prévention des catastrophes.

Le cinéma d'animation appelle, encourage même, le geste démiurgique. Par sa nature d'espace vierge où toute image est à créer, où le moindre mouvement de caméra virtuel comme le plus infime détail fiché dans le décor est malléable à l'envi, l'animation encourage le cinéaste – pour peu qu'il dispose des moyens financiers suffisants – à se faire omnipotent, à façonner le monde à sa guise. En bref, à se croire tout permis. Une tentation qui peut virer à l'ivresse lorsque ce cinéma croise un projet esthétique tel que celui de Makoto Shinkai, artisan du sublime, d'un réenchantement des forces de la nature où le panorama se fait le canevas d'émotions extrêmes, entre l'extase béate et l'effondrement lacrymal.

Gourmandise. Réalisateur prometteur du temps de *5 Centimètres par seconde* (2007) ou du *Garden of Words* (2013), Makoto Shinkai s'est révélé au grand public avec *Your Name.* (2016), mélodrame repliant les genres et le temps, et immense succès, tutoyant les 19 millions d'entrées mondiales. Un film écrasé par une envie d'épater la galerie, le cinéaste orchestrant en son sein des clips de j-pop et lançant sa caméra virtuelle dans d'épuisants mouvements circulaires. Des moments d'exaltation qui ont dévoré son film suivant, *les Enfants du temps* (2019), répétition de motifs tournant à vide, absorbés par leur propre contemplation. Autant dire qu'on n'attendait rien de *Suzume*, qui arrive aujourd'hui dans les salles françai-

ses. Malgré sa sélection en compétition à la Berlinale, malgré les 10 millions d'entrées au Japon et les 80 millions de dollars rapportés sur le marché chinois. C'est pourtant le plus beau film du Japonais (de loin) et un beau film tout court, porté par une recherche de sens là où il n'y a rien d'autre à trouver que l'arbitraire et l'accidentel.

Dans l'espoir de recroiser un beau garçon qui lui demandait son chemin, la lycéenne Suzume s'égare dans un village abandonné non loin de chez elle et libère par accident une force magique. Cela ressemble à un amas de filaments carmin, qui s'échappent d'une porte et muent en incontrôlable tourbillon à mesure qu'ils s'élèvent dans les airs, jusqu'à devenir une gigantesque main prête à s'abattre sur la cité balnéaire en contrebas. Le pire n'est pas encore survenu que la terre en tremble déjà. Et puis le garçon surgit, ensemble ils referment la porte et renvoient la puissance tellurique d'où elle venait. Personne n'a rien vu, le monde est sauvé, mais Suzume a perdu son innocence. Le garçon, Shôta, a tout juste le temps de lui expliquer qu'il parcourt le pays pour prévenir ce type d'incident qu'il se trouve changé en chaise (!). Suzume se retrouve seule contre cette rébellion souterraine de la Terre.

De l'imminence de la catastrophe à la présence d'une jeune héroïne à queue-de-cheval, tout semble renvoyer à ce qui a déjà fait le succès du cinéaste. Mais le détail de la chaise est immensément important. Parce que ce simple artifice suffit à Makoto Shinkai pour introduire un élément qui faisait terriblement défaut à son cinéma: de l'animation. Une gourmandise du mouvement, illustrée quasi immédiatement par une course-poursuite à trois, où Suzume court à en perdre haleine après Shôta changé en chaise à trois pieds lancé à la poursuite d'un chat (qui se trouve être une divinité facétieuse).

En plus d'être absolument délicieuse en soi, la figuration de la cavale impossible de ce Pinocchio minimaliste vient comme réveiller la plastique parfaite du film. La beauté régulière et soignée des gestes de la lycéenne frappe, et au-delà, toute l'esthétique de Makoto Shinkai, qui travaille comme nul autre les effets de transparence, de reflets, le chatoiement des couleurs pour faire de chaque phénomène un enchantement. Ainsi une tempête formidable se dénoue autour d'une pluie arc-en-ciel libératrice. En faisant cohabiter le réel de carte postale et la trivialité du cartoon, le grave et le gag, le Japonais parvient à un équilibre formel et un apaisement (relatif) tout en creusant des thèmes qui lui sont chers. Le transfert de corps, d'abord. Et surtout l'imminence de la catastrophe.

Géologique. Derrière son rythme enlevé, le film recèle quelque chose de plus inquiétant à mesure que se dévoilent les étapes du voyage de Suzume entre l'extrême sud du Japon et Tokyo. Qu'il s'agisse d'un village abandonné dans la précipitation ou d'une école emportée par un glissement de terrain, le duo tente de prévenir des catastrophes en des lieux déjà condamnés. Comme s'il s'agissait autant d'empêcher le pire d'advenir à nouveau que de faire sens à rebours, d'exorciser les lieux. L'impossible mission de Suzume, le film comme le personnage, consiste à chercher une explication (fantastique, fantaisiste), à mettre en mots des forces qui ne relèvent pas de l'humain mais du géologique. Ce après quoi court Suzume, c'est le spectre du 11 mars 2011, comme s'il était possible de mettre du sens derrière les vies balayées par le tsunami.

MARIUS CHAPUIS

SUZUME de MAKOTO SHINKAI (2 h 02).

SUZUME

MAKOTO SHINKAI

Des brèches surnaturelles menacent le Japon. L'auteur de Your Name sonde avec talent le malaise du pays.



Petite cause, grands effets. En déplaçant sans le savoir une pierre sacrée, Suzume, 17 ans, libère un dieu chat qui prend aussitôt la poudre d'escampette. Seul hic, cet esprit facétieux ouvre des brèches par lesquelles un ver géant et dévastateur s'introduit dans notre monde. Aidée par Sôta, dernier maillon d'une lignée de «verrouilleurs», la jeune femme sillonne le Japon en essayant de réparer les dégâts, mais les portes deviennent de plus en plus difficiles à refermer...

On le sait depuis *Your Name*, énorme succès dans l'archipel en 2016, Makoto Shinkai aime les passages, les portails, les points de contact entre mondes et époques que tout sépare. Rien, ni le temps ni la distance, ne doit empêcher la rencontre. Chantre de la romance sentimentale, le nouveau Midas de l'animation japonaise – dont



les films dépassent en nombre d'entrées la plupart des productions Ghibli – sait y incorporer ce qu'il faut d'action, d'humour et de fantastique pour séduire un public d'ados et de jeunes adultes. Avec son lot de péripéties, de métamorphoses, de clins d'œil à la culture pop et ses personnages secondaires bien campés et attachants, *Suzume* s'inscrit dans cette lignée. Mais derrière le rythme trépidant et les motifs acidulés, pointe une petite musique entêtante, un sous-texte qui, lui, n'a rien d'insouciant.

Déjà en filigrane dans ses œuvres précédentes, la marque laissée par le séisme du 11 mars 2011 n'a jamais été aussi visible. Shinkai d'ailleurs n'a pas

hésité à utiliser certaines images du tsunami devenues iconiques, comme ce bateau échoué sur le toit d'une maison. Particulièrement impressionnant, source des cataclysmes et de la destruction, le ver géant inspiré des mythes fondateurs du Japon, pèse de tout son poids sur le film. Course à l'échalote du sud au nord-est de l'archipel, *Suzume* est aussi un road movie éminemment nostalgique au cœur des villages et des parcs d'attractions abandonnés où traîne encore l'écho des petits mots du quotidien, le souvenir d'un Japon rural et englouti.

– **Stéphane Jarno**

| Film d'animation, Japon (2h02).

LIRE aussi p. 36.

Un rythme trépidant, mais aussi un hymne à un mode de vie qui pourrait disparaître.

PREMIERE

12 AVRIL



LE FILM
DU MOIS !

SUZUME

Six ans après le carton *Your Name.*, trois ans après le décevant *Les Enfants du temps*, Makoto Shinkai revient en pleine forme avec un impressionnant road-trip adolescent et magique : une réussite totale et un nouveau sommet pour le cinéaste.

Selon la religion shinto, la terre du Japon est avant tout celle des kamis : des divinités qui habitent tous les recoins du pays – les ruisseaux et les rochers, les fleuves et les montagnes. La force surnaturelle de chacun de ces kamis est parfois *nigimitama* (force bienveillante), parfois *aramitama* (force brutale). La construction et la destruction : c'est cette dynamique qui propulse Suzume, l'héroïne du film, sur la trace d'un kami malicieux, prenant la forme d'un chat parti ouvrir une série de portes disséminées dans tout le Japon. Portes qui ouvriront la voie à une série de désastres gigantesques... Portes qui sont toutes situées dans des lieux abandonnés, des ruines où l'on doit être à l'écoute des fantômes du passé pour pouvoir accomplir le rituel fermant les portes de la destruction. Que des belles idées, en somme. *Suzume* est avant toute chose un fabuleux road-trip adolescent, rythmé par les alertes séisme apparaissant sur les smartphones, dans lequel l'héroïne traverse le pays d'ouest en est, de porte en porte, aidée par une série de rencontres fortuites. Une leçon de narration autant qu'une leçon de technique visuelle, bref une vraie leçon de cinéma puisque le mécanisme du film ne le ligote pas : il s'agit au contraire de surfer dessus. Shinkai s'amuse avec les codes de l'entertainment nippon : Sôta, le beau gosse doté du pouvoir surnaturel de fermer les portes, est transformé en une chaise à trois pieds par le kami-chat, ce qui donne

l'un des plus beaux personnages du cinéma d'animation jamais vus. Cette apparente distance, un brin ironique, avec sa forme explique peut-être pourquoi *Suzume* n'a pas été le vainqueur absolu de l'année cinéma 2022 au Japon : bien que très lucratif en

japonaise pour les grands badaboums) mais comme une partie nécessaire de la grande dynamique de la vie. Rien que ça ? « *Ce cycle est inhérent à la société japonaise* », nous expliquait Shinkai en interview.

**SUZUME
RACONTE
QUELQUE
CHOSE DE TRÈS
COMPLIQUÉ
DE LA FAÇON
LA PLUS
SIMPLE
QUI SOIT.**

salles, il s'est fait battre au box-office par deux animes issus de franchises très populaires, *Jujutsu Kaizen 0* et *One Piece Film : Red*. Et par *Top Gun : Maverick*, aussi.

DYNAMIQUE. Tous les vingt ans, les deux plus grands sanctuaires shintos du Japon, situés dans la ville d'Ise, sont détruits volontairement pour être reconstruits (depuis plus de mille cinq cents ans, d'après la tradition). De la même façon, *Suzume* désamorce la hantise de la destruction, qui n'est plus vue comme un châtiment (et tant pis pour les analyses voyant dans Hiroshima et Nagasaki la source inévitable de l'obsession

ÉVIDENCE. « À cause des tremblements de terre, forcément, la plupart des villes sont toujours détruites à un moment donné. Tokyo a été dévastée il y a cent ans, Kobe en 1995... On répète toujours la même chose : détruire et reconstruire. » *Suzume* surfe à pleine bourre sur cette dynamique qui manquait dans *Les Enfants du temps* (2019), qui avait la lourde tâche d'être le film d'après *Your Name.* et qui courait un peu trop à la recherche de la même évidence pop, de la même clarté narrative et visuelle. L'épatant triomphe de 2016 qui a fait de son réalisateur un cinéaste, un vrai, ne le limite plus. *Suzume* n'est pas plus un auto-remake de *Your Name.* qu'il n'est une redite obsessionnelle des thèmes qui travaillent Shinkai. *Suzume* est d'une absolue évidence, et raconte quelque chose de très compliqué de la façon la plus simple qui soit. En fin de compte, le film se suffit à lui-même et n'a pas besoin de nos longs commentaires alambiqués : il affirme tout simplement que la force créatrice est autant question de création que de destruction. Autant *nigimitama* qu'*aramitama*. ♦ SYLVESTREPICARD



**MAKOTO SHINKAI
FILMO EXPRESS**

La Tour au-delà des nuages (2004)

Your Name. (2016)

Les Enfants du temps (2019)

ALLEZ-Y SI VOUS AVEZ AIMÉ *Your Name.* (2016), *Le Château ambulancier* (2004), *Retour vers le futur* (1985)

Pays Japon • **De** Makoto Shinkai • **Avec les voix de** Nanoka Hara, Hokuto Matsumura, Eri Fukatsu... • **Durée** 2h02

LA CROIX

Le traumatisme du tsunami réanimé

— Makoto Shinkai est une nouvelle vedette du cinéma d'animation japonais.

— Son dernier film fantastique mêle romance et naturalisme pour sublimer le deuil lié au séisme et tsunami de 2011.

Suzume ★★

de Makoto Shinkai

Film d'animation japonais, 2 h 02

À partir de 11 ans

Quels secrets se cachent derrière une porte ? Ce point de passage du quotidien et de l'intime est souvent utilisé au cinéma pour incarner la transgression d'un interdit, l'approche d'une menace ou le franchissement vers un monde parallèle. C'est le cas dans *Suzume*, le dernier long métrage animé de Makoto Shinkai, étoile du cinéma d'animation dont les trois derniers films (*Suzume* compris) ont chacun attiré plus de dix millions de spectateurs dans les salles japonaises.

Suzume doit son titre au prénom de son héroïne, jeune fille joviale de 17 ans élevée par sa tante depuis la disparition de ses parents dans sa petite enfance. Curieuse, elle décide de suivre un bel inconnu recherchant une ancienne usine désaffectée, où elle découvre une porte délabrée dont l'ouverture déclenche des éléments surnaturels capables de provoquer de redoutables séismes. Le jeune homme, apprenti gardien de ces forces divines, l'emmènera alors à la poursuite d'un esprit facétieux ayant pris l'apparence d'un adorable chaton, déterminé à ouvrir d'autres portes aux quatre coins du pays...



Suzume est une jeune fille joviale, élevée par sa tante depuis sa petite enfance. 2022 « Suzuma » film partners

Chroniqueur du mal-être adolescent, Makoto Shinkai cherche à sublimer par ses romances les inquiétudes et traumatismes de son

Le réalisateur japonais livre ici une sorte de synthèse de son cinéma et de ses sources d'inspiration.

pays. Sans doute le plus abouti, le moins « fleur bleue » de ses films, *Suzume* aborde de façon moins allégorique et chantournée son sujet que ses œuvres précédentes. Fidèle à son habitude, il reconstitue

de façon méticuleuse et explicite les lieux de la catastrophe, entre villages rasés et muraille anti-tsunami, qu'il filme non sans une certaine émotion, réservant les mouvements de caméra spectaculaires aux séquences de tremblement de terre.

Malgré quelques tics formels et des redondances narratives, de jolies idées éclairent le film et son thème sous-jacent, le travail du deuil : pour parvenir à refermer les fameuses portes, Suzume doit savoir entendre les voix de ceux qui ont fréquenté le lieu... Souvent drôle, le scénario n'hésite pas à malmenier le « prince charmant », trans-

formé dès le premier quart d'heure en chaise d'enfant bancal...

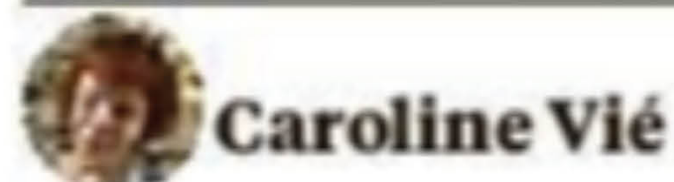
Multipliant les clins d'œil à ses maîtres (Miyazaki est le nom de la ville où réside Suzume) et ses propres films, le réalisateur japonais livre ici une sorte de synthèse de son cinéma et de ses sources d'inspiration. Mais là où Hayao Miyazaki célébrait l'entraide du groupe comme seul recours face à la menace, Makoto Shinkai véhicule une vision du monde beaucoup plus individualiste. Aux élans collectifs, il préfère ceux du cœur pour panser les plaies du passé.

Stéphane Dreyfus



Une chaise ordinaire renverse la table

« **Suzume** », de Makoto Shinkai, met en lumière les aventures d'une ado qui tente, avec l'aide d'un objet animé, de sauver le Japon des catastrophes naturelles



Caroline Vié

Mais comment fait Makoto Shinkai, réalisateur de *Your Name* et *Les Enfants du temps*, pour se renouveler à chaque film ? *Suzume* donne l'impression qu'il se réinvente en racontant l'histoire d'une adolescente qui tente de fermer des portes magiques pour empêcher des catastrophes naturelles (tsunami, tremblement de terre...) de pénétrer dans le monde humain et de détruire le Japon. Elle est secondée par une chaise animée craquante. « J'ai voulu faire un divertissement en partant d'un sujet triste, explique le cinéaste. C'est pour cela que j'ai choisi comme partenaire de l'héroïne un objet mignon qui fasse craquer les spectateurs. » Le beau gosse originellement chargé

de la mission de Suzume, du nom de la jeune fille, est transformé en chaise par un chat malicieux. Mais, pas n'importe laquelle : un siège vivant à trois pieds, qui est une trouvaille tant le réalisateur parvient à le rendre expressif.

Un objet trivial comme héros

« C'est venu de deux choses, se souvient Makoto Shinkai. Ma propre enfance, d'abord, quand mon père m'a fabriqué une chaise de ses mains, me donnant l'impression que je possédais ma propre chambre. Mais, aussi, Luxo, la lampe animée qui sert de logo à Pixar, et, qui a influencé les animateurs du monde entier. » Le cinéaste transforme cet objet trivial en héros dont les sentiments apparaissent clairement au spectateur. On croit la chaise dotée de vie, quand elle sautille pour poursuivre le matou qui lui a donné cette forme peu pratique, ou quand elle s'endort dans une position évoquant un gamin tombant de sommeil. « La chaise n'a que trois pieds, ça la rend plus attendrissante quand elle se déplace, précise Makoto Shinkai. Cela



Un beau gosse a été transformé subitement en chaise héroïque par un chat. *Wild Bunch Germany 2023*

lui apporte un mouvement déséquilibré intéressant à animer. Cela montre aussi qu'on peut survivre même quand il nous manque quelque chose, ce qui est aussi le cas de Suzume, qui a perdu sa mère. »



À VOIR
AUSSI

Vidéo
Ce film est le coup
de cœur de notre
journaliste

Guillermo Del Toro conquis

Suzume a gagné les cœurs du public asiatique, qui l'a fait triompher au box-office, aussi bien au Japon qu'en Corée du Sud. « J'y ai ajouté une touche de féminisme, peut-être parce que je suis papa d'une fille », reconnaît Makoto Shinkai. Cela achève de faire de *Suzume* un grand film apprécié, entre autres, par l'acteur Guillermo del Toro.

« SUZUME » AU PAYS DES MERVEILLES

DANS CE FILM D'ANIMATION, MAKOTO SHINKAI FILME LA FIN DE L'ADOLESCENCE DANS UN JAPON HANTÉ PAR LE TSUNAMI DE 2011. DRÔLE ET TOUCHANT.

SIMON CHERNER scherner@lefigaro.fr

Des enchantements soufflent encore dans le monde, il suffit de les saisir. Suzume, elle, les percute en pleine face. La lycéenne habite une commune rurale de l'île de Kyushu, dans le sud du Japon. Autant dire au milieu de nulle part. Elle a 17 ans ; c'est la croisée des chemins. Sur celui du bahut, la jeune fille perdue croise un mystérieux garçon. Cheveux au vent et dégainé de rocker en fuite, il est à la recherche d'un lieu tombé en ruines. Drôle d'aventurier, songe Suzume. Le site dévasté renferme une porte étrange où scintille un monde aux reflets enchantés. Un démon en surgit, prend la forme d'un vers titanesque, s'étire au-dessus de l'agglomération voisine et menace de s'abattre en un terrible tremblement de terre. Le jeune homme, Sôta, doit l'arrêter.

Pas de combat monstre ni de duel magique ; il suffit de refermer la porte d'où s'échappe l'engeance infernale. Sôta s'en chargerait volontiers, mais un malicieux démon en forme de chaton l'a enfermé dans une chaise d'enfant au pied brisé – la seule relique que Suzume garde de sa mère disparue. Il revient à la jeune fille d'aider Sôta puis de l'accompagner à la poursuite du capricieux minet, vers le premier port venu. L'embarquement se fait sur les chapeaux de roues. Direction : l'entrée dans l'âge adulte. Et le deuil du deuil.

Un frémissement rôde entre Sôta et Suzume, deux ébauches d'adulte. La transformation du jeune homme fracasse ce couple en devenir, le métamorphose en quasi duo comique. La lycéenne et la chaise valent bien Laurel et Hardy. Il faut les voir multiplier les friponneries, pourchasser l'étrange chaton par ponts et par quais, s'abattre avec deux enfants à la méfiance féroce ou récupérer à la volée une cascade d'oranges tombées d'une moto.

À mesure que Suzume s'éloigne de son cocon, sa tante, rongée d'inquiétude, s'alarme de cette fugue. Plusieurs personnages croisés en chemin s'interrogent également sur cette jeune fille qui erre sur les routes, une drôle de petite chaise jaune à la main. Des inconnus l'accueillent. À Kobe, la voilà qui fait la plonge pour la gérante d'un petit restaurant dont le charme et le karaoké nocturne allument de vieux briscards de quartier.

**Makoto Shinkai
tient en permanence
la bride au mélodrame
et laisse fantaisie,
poésie et humour
valser de concert**

Véritable road-trip japonais ponctué de démons et de stridentes alertes sismiques, on en oublierait presque que l'histoire est fantastique. Car le film d'animation de Makoto Shinkai fait preuve d'un sens virevoltant de l'intime. Le réalisateur du phénomène *Your Name*, des *Enfants du temps* ou encore de *5 centimètres par seconde* dissèque comme personne l'entre-deux-âges, l'ausculte au microscope. Une histoire qui s'est invitée, en février dernier, dans la compétition de la 73^e édition de la Berlinale.

Makoto Shinkai tient en permanence la bride au mélodrame et laisse fantaisie, poésie et humour valser de concert. Et lorgne Fellini, le temps d'une seconde. Ce labeur d'appoint accompagne sa mission fabuleuse. Il s'agit de remettre le monde – c'est-à-dire soi-même – d'équerre. L'origine du malaise remonte au tsunami de 2011. Un portrait du Japon se cache sous ce merveilleux périple. ■



« Suzume »

Animation de Makoto Shinkai

Durée 2 h 02

■ L'avis du Figaro : ●●●○

Le Journal du Dimanche

Suzume ★★ ★

De Makoto Shinkai. 2 h 02.

Une orpheline élevée par sa tante ouvre une mystérieuse porte dans un lieu en ruine. Débute alors un voyage à travers le Japon. Digne héritier de Miyazaki, Makoto Shinkai signe un magnifique septième film d'animation qui visite un pays marqué par le séisme de 2011, les différentes portes que tente de fermer son héroïne pour éviter les catastrophes se situant dans des endroits détruits ou abandonnés. Une belle manière de transcender le deuil. Ce road-movie semé de péripéties et d'humour joue aussi avec les codes du conte. Poétique et formellement abouti. ● **BAP.T.**



Ciné

SUZUME

Depuis la mort de sa mère, Suzume, 17 ans, habite chez sa tante. Un jour, elle rencontre un mystérieux étudiant, Sôta, chargé de fermer des portes fantastiques afin de

protéger le pays des cyclones et des séismes. Léger en apparence, car truffé de poursuites et de situations hilarantes (la métamorphose de Sôta en chaise d'enfant), cet animé parle pourtant du traumatisme qui perdure au Japon depuis le tsunami de 2011. Il traite également du deuil avec une grande délicatesse. La fin ne peut qu'émouvoir.

De Makoto Shinkai. Sortie le 12 avril.

Femme Actuelle



Suzume

ANIMATION.

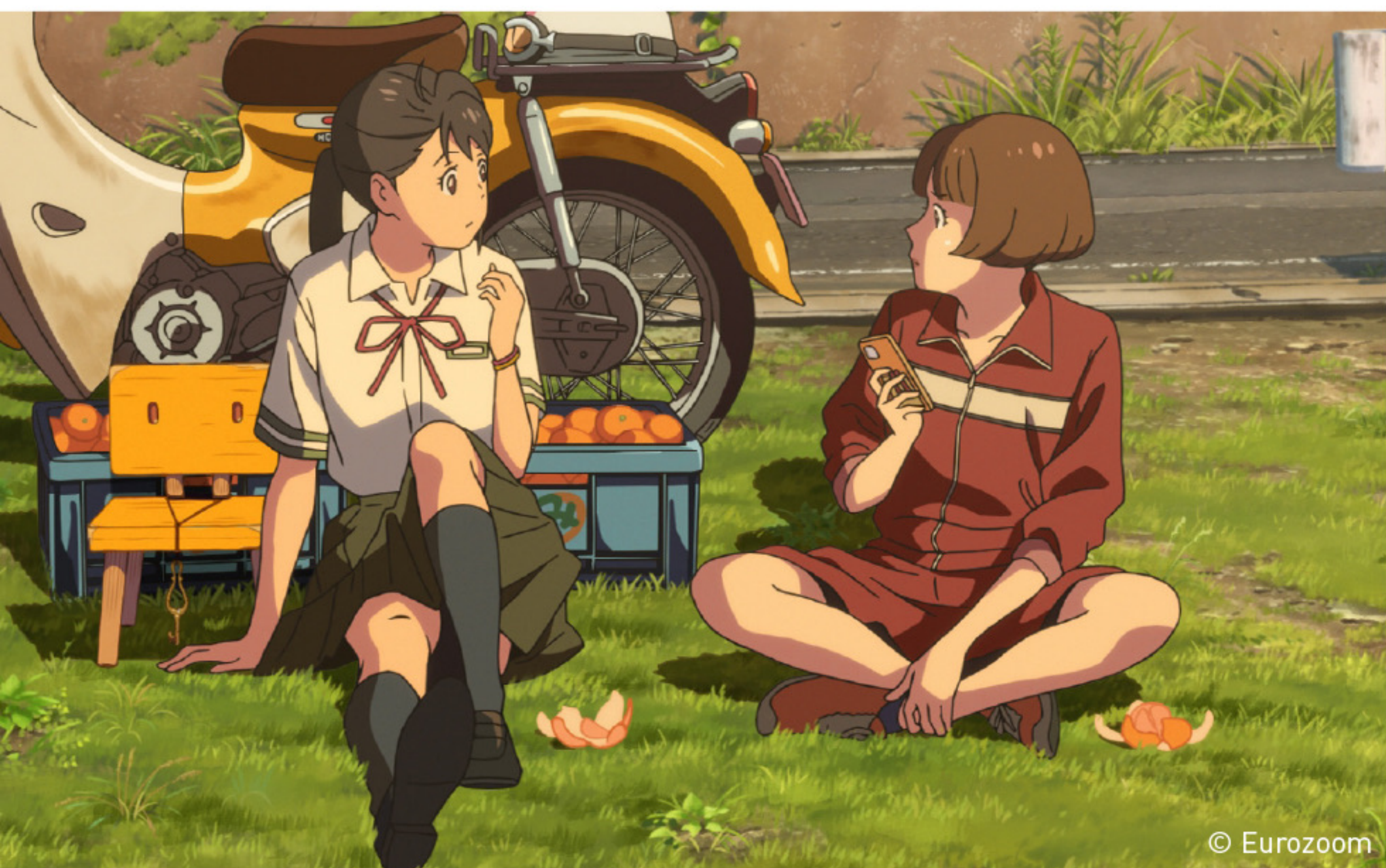
Par maladresse, Suzume a libéré de terribles forces souterraines. Une course contre la montre s'engage pour réparer son erreur.

Cette grande aventure adapte la peur des séismes sur le mode fantastique. On y retrouve toute l'excellence japonaise, la beauté du moindre détail – de quoi plaire à un large public, bien au-delà des fans du genre. **De Makoto Shinkai. 2h02.**

Suzume

(Suzume no tojimari)
de Makoto Shinkai

Makoto Shinkai revient avec un “road trip” envoûtant qui traite, avec acuité et tendresse au fil des rencontres de son héroïne, l’histoire contemporaine du Japon et la fantasy, le passage à l’âge adulte et le lâcher-prise.



© Eurozoom

★★★★ Les fans d’“animes” attendaient avec impatience le nouveau bébé du réalisateur de *Your Name* et *Les Enfants du temps*, en compétition à Berlin en février dernier et qui, après son carton au box-office japonais, débarque chez nous. Comme les œuvres précédemment citées, *Suzume* n’est pas un film d’animation pour les plus jeunes, tant l’histoire, ses ramifications et ses thèmes sont complexes. Mais les fans seront en terrain connu. Le film de Makoto Shinkai mêlant encore une fois avec art le trivial et l’épique, remettant sur la table les obsessions du réalisateur - le deuil, la mort, mais aussi l’amour et l’émancipation de l’adolescence - en laissant le scénario s’égarer sur des chemins de traverse, traitant avec le même soin une scène de baby-sitting et l’ouverture des enfers. Visuellement, *Suzume* est une réussite, imaginé comme un road trip depuis l’île de Kyushu - et plus particulièrement la ville de Miyazaki, ça ne s’invente pas - jusqu’au Nord-Est - la province de Fukushima. Un voyage initiatique qui traverse des ciels changeants, des montagnes, qui embrasse le Japon contemporain et son passé tragique, avec ses ruines où la nature reprend ses droits et ses cités grouillantes (avec leurs traditionnels passages à niveau). Le ver de fumée qui menace de s’abattre sur les villes traversées par Suzume et son compagnon transformé en chaise est le pendant fantasmé des secousses qui régulièrement déchirent le pays (ici, quand un séisme menace, tous reçoivent une alerte sur leur téléphone). S’accommoder du pire, apprendre à vivre avec ses fantômes, essayer de vivre plus intensément le moment présent : autant de questions traitées subtilement tout au long de ce très beau film d’animation qui confirme la place prépondérante du cinéaste, qui déborde encore d’imagination. **_M.Q.**

ROAD MOVIE FANTASTIQUE
Adultes / Adolescents

◆ GÉNÉRIQUE

Avec les voix originales de : Nanoka Hara (Suzume Iwato), Hokuto Matsumura (Sota Munakata), Eri Fukatsu (Tamaki Iwato), Kôshirô Matsumoto (Hitsujirô Munakata), Shôta Sometani (Minoru Okabe), Sairi Itô (Rumi Ninomiya), Kotone Hanase (Chika Amabe), Kana Hanazawa (Tsubame Iwato) Ryûnosuke Kamiki (Tomoya Serizawa), Ann Yamane (Daijin), Akari Miura (Suzume Iwato, enfant), Aimi Terakawa (Miki).

Scénario : Makoto Shinkai **Animation :** Kenichi Tsuchiya **Musique :** Kazuma Jinnouchi et Radwimps **Son :** Mizuki Ito **Production :** Aniplex et Story Inc. **Coproduction :** Kadokawa, Toho Co., Voque Ting et Lawson Entertainment **Producteurs :** Kôichirô Itô et Genki Kawamura **Distributeur :** Eurozoom.

122 minutes. Japon, 2023

Sortie France : 12 avril 2023

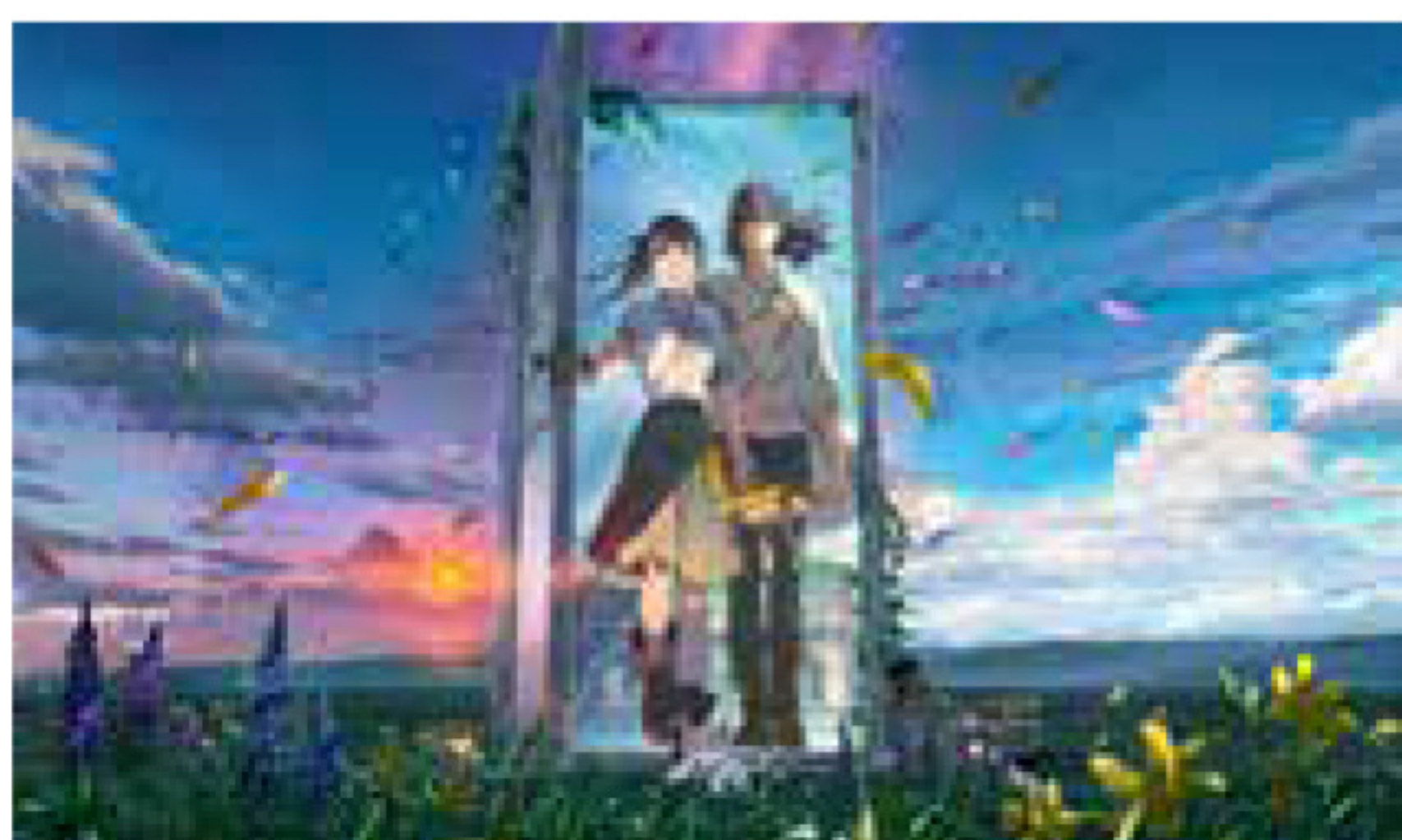
◆ RÉSUMÉ

Suzume, lycéenne qui vit avec sa tante, croise un beau jeune homme qu’elle suit jusqu’aux ruines d’un village en ruines. Elle avise une mystérieuse porte et arrache du sol une pierre qui se transforme en chat, qui fuit. Plus tard, depuis le lycée, elle voit un immense ver de fumée s’échapper du village. Là, elle retrouve le jeune homme - Sôta - qu’elle aide à refermer la porte. Il s’inquiète de la disparition de la pierre de voûte. Suzume soigne Sôta. Le chat, Daijin, apparaît et transforme Sôta en chaise. Les deux jeunes gens partent à la poursuite de Daijin, et le suivent sur un ferry.

SUITE... Sôta comprend que Daijin est la pierre de voûte. Ils le localisent grâce aux réseaux sociaux. À Ehime, Suzume sympathise avec Chika, qui la mène à des ruines où, avec Sôta, elle ferme la porte au ver. Elle découvre que Daijin part pour Kobe, et le suit. Elle est prise en stop par Rumi, mère de deux enfants, qu’elle aide, avant de neutraliser le ver sortant d’un manège en ruines. Suzume et Sôta vont à Tokyo, où Suzume récupère les documents que Sôta garde sur les portes. Ils avisent une deuxième pierre de voûte au fon du métro de Tokyo. Ils libèrent la deuxième pierre de voûte : Sedaijin. Au près du grand-père de Sôta, Suzume réalise qu’elle doit retrouver une porte qu’elle a empruntée petite. Avec Sôta, Daijin, Sedaijin, un ami de Sôta et sa tante, Suzume se rend dans sa ville natale. Elle retrouve la porte et y plonge avec la chaise et les chats. Elle affronte le ver et Sôta sert de nouvelle pierre de voûte. Le monde est sauvé.

Suzume

Suzume no tojimari
Film d'animation japonais,
de Makoto Shinkai.



Suzume semble, dans ses premières minutes, développer un récit d'apprentissage typique de l'anime japonais : une jeune orpheline, Suzume, croise sur la route de son lycée le ténébreux Sota, pour lequel elle a un coup de foudre. À la recherche de « *ruines* », ils se retrouvent dans un village abandonné au milieu duquel trône une porte qui communique avec un autre monde. Le film sidère d'abord lorsqu'il orchestre la libération de forces maléfiques, libération permise par une animation somptueuse où les visions telluriques – qui annoncent l'arrivée d'une secousse sismique – prennent une puissance presque abstraite : de longs tentacules rougeoyants se déploient sur un ciel azur avant d'exploser en une pluie arc-en-ciel. La fantaisie s'y dispute ensuite avec la *fantasy*, le film adopte la structure d'une course à la poursuite d'un chat parlant, avec Sota transformé, sous l'effet d'un mauvais sort, en chaise jaune à trois pieds. Shinkai fait alors cohabiter la comédie, la mythologie et un regard plus réaliste sur un Japon qui peine à panser les plaies du tremblement de terre de 2011, jalonné de vestiges et où ne se croisent que des personnages habités par une part de solitude. De la ville de Miyazaki (clin d'œil au maître), où Suzume vit, jusqu'à Iwate, où elle retourne aux sources de son trauma, le film explore les stigmates d'une angoisse latente, recouverte par un consumérisme que de très visibles placements de produits ne font que souligner. Les portables, omniprésents, sont autant des sources d'inquiétudes – les alertes avant les séismes – que de divertissement, par une « tiktokisation » du réel où tout serait *kawaiï* (« mignon »), même les messagers de l'apocalypse. Le cinéaste parvient à désamorcer le redouté scénario de résilience par une boucle finale qui évoque *La Jetée* : une image y devient un souvenir vivant, un objet du passé une promesse d'avenir, un regard échangé la perspective d'autres aventures, comme celle proposée par ce très beau film.

Christophe Chabert

TROISCOULEURS



SUZUME

SORTIE LE 12 AVRIL

Une lycéenne découvre que le monde des morts menace d'engloutir celui des vivants. Après *Your Name* et *Weathering With You*, Makoto Shinkai signe *Suzume*, ravissant récit d'aventure qui fait la part belle à l'émerveillement, en Compétition à la Berlinale en février.

Un embryon de romance et un découpage emphatique qui exacerbe la sensualité d'un univers étincelant mais hanté par des cataclysmes passés: le beau début de *Suzume*, du nom de la lycéenne qui croise près de chez elle la route de l'énigmatique Sôta, a tout du film de Makoto Shinkai pur jus. La suite du récit portera l'adolescente le long d'une aventure fantastique, dans laquelle elle devra, au gré des circonstances, refermer différents portails laissant s'échapper, sur le monde des vivants, des entités cataclysmiques. Le film

nous fait ainsi traverser le Japon du sud vers le nord en rejouant plusieurs fois la partition chère au cinéaste, qui s'est fait pour spécialité d'exalter la dynamique cosmique du mélodrame, entre attraction et éloignement des astres, que ce soit le foudroiement d'une rencontre, ou le déchirement d'une séparation entre deux univers. Dans *Suzume*, dont la candeur à toute épreuve a tendance à déconcerter, voire à aplanir un peu les changements de tons, cette danse astrale tient en partie à l'existence d'un monde parallèle partageant, avec la réalité des personnages, une même splendeur. C'est peut-être d'ailleurs la raison pour laquelle ses protagonistes cherchent à empêcher la catastrophe: chez Shinkai, préserver l'environnement revient à préserver l'émerveillement.

Suzume
de Makoto Shinkai,
Eurozoom (2 h 02),
sortie le 12 avril



CORENTIN L 

Chez Shinkai, préserver l'environnement revient à préserver l'émerveillement.