

COMPÉTITION INTERNATIONALE DE LONGS MÉTRAGES



Production :
Madhouse ldt.
Scénario :
Katabuchi Sunao
Photographie :
Yukihiro Masumoto
Direction
de l'animation :
Chie Uratani,
Kazutaka Ozaki
Direction artistique :
Shin'ichi Uehara
Musique :
Shūsei Murai
Titre original :
*Maimai Shinko to sennen
no mahō*, qui peut se
traduire par "Shinko
à la houppe et la magie
millénaire"

Maimai miracle

A PARTIR
DE 6 ANS

Sunao Katabuchi / Animation / Japon / 2009 / 1h33 / 35 mm / couleur / VOSTF - Fiche réalisée par **Ilan Nguyen**

En 1955, dans l'Ouest du Japon, une enfant âgée de 9 ans, Shinko, sait qu'elle descend d'une famille vieille de plus de mille ans. Cette vaste généalogie et l'histoire qui en découle nourrissent abondamment ses rêveries : elle s'invente une amitié imaginaire avec une petite fille dans le Japon d'il y a mille ans. Un jour Kiiko, une enfant timide venant de Tokyo, est transférée dans la même classe que Shinko. S'adaptant avec difficulté, elle pourra compter sur l'amitié de Shinko. Ensemble, elles se lanceront dans une aventure étrange aux ramifications millénaires.

Point de vue

Film sur l'enfance et l'amitié, *Maimai miracle* s'inscrit pleinement, dans la forme comme sur le fond, dans une ligne "classique" du dessin animé japonais dont la découverte est encore récente en Occident, et dont les origines se situent au tournant des années 1970. Dans la tonalité de ses récits comme dans sa représentation du monde, cette veine "naturaliste" constitue historiquement une spécificité japonaise⁽¹⁾. Elle constitue notamment un point de départ commun dans l'œuvre de réalisateurs tels Takahata et Miyazaki — auprès desquels

Katabuchi a fait ses premières armes — leur permettant à la fois de décrire une magie propre à l'enfance (*Heidi*, *Totoro*), de conter des récits d'apprentissage (*Gauche*, *Kiki*) et de relever les défis du drame voire de la tragédie (*Le Tombeau des lucioles*) comme de l'épopée historique (*Princesse Mononoké*) ou de la chronique collective ou familiale (*Pompoko*, *Nos voisins les Yamada*).

Or, c'est bien dans la mesure où chacune de ces orientations génériques trouve un écho tangible dans son dernier film que Katabuchi Sunao⁽²⁾ apparaît aujourd'hui



Né en 1960, **Katabuchi Sunao** étudie à l'université de Tokyo. Il travaille comme scénariste sur la série *Sherlock Holmes* (1984), réalisée entre autres par Hayao Miyazaki. En 1989, il rejoint le fameux studio 4C avant de réaliser son premier long métrage *Princesses Areté* (2001), librement basé sur une histoire de Diana Coles et considéré comme une œuvre d'animation des plus féministes. En 2006, il écrit et réalise la série d'animation *Black Lagoon* (2006) narrant la capture par des pirates modernes d'un employé modèle transportant des données sensibles pour sa firme. Avec *Maimai miracle*, il retrouve l'imaginaire des enfants.

1. C'est ainsi qu'un sujet comme la mort, motif aussi dramatique qu'incontournable dans tout apprentissage de la vie, a pu être abordé de manière très directe, sans détours ni enjolivements dans nombre de productions japonaises de la fin des années 1960 à nos jours. C'est aussi le cas ici (voir "pistes de lectures").

2. Comme dans tous les pays d'Asie extrême-orientale (Chine, Corée, Vietnam...), l'usage établi au Japon pour les noms de personnes veut que le nom patronymique précède le nom personnel.

Point de vue

[suite]

comme un héritier direct de cette école de mise en scène : ode à la magie de l'enfance à sa manière propre, et tout à la fois chronique de la formation de deux personnalités, *Maimai miracle*, en arrière-plan de son récit, dépeint en effet les liens familiaux comme les rapports "sociaux" (au sein du petit groupe d'enfants réunis par leurs jeux), avant de plonger son spectateur dans un basculement dramatique provoqué par la mort du père de Tatsuyoshi. Enfin, élément absent du roman original (et "autofictionnel") de Takagi Nobuko, le volet historique du récit, porté par l'évocation d'un passé millénaire, relève d'un apport et d'une signification propres à l'adaptation animée.

Dès son ouverture, le film affirme au spectateur le caractère composite qui caractérise ses images, en montrant à l'écran les éléments d'un lointain passé tels que se les imagine la jeune Shinko. La mise en scène mêle ainsi d'entrée de jeu sur un même plan visuel une représentation du réel et les visions "imaginaires" de l'enfant, plaçant ainsi sur un pied d'égalité les deux cadres du récit : la petite ville de Hôfu au milieu des années 1950, et la même cité mille ans auparavant.

Ainsi représentées, ces visions correspondent certes aux processus décrits par la psychologie du développement infantin, à ces projections du monde dont l'enfant est le héros et qui n'appartiennent qu'à lui. Mais d'emblée, elles s'inscrivent également au-delà, comme la métaphore d'une expérience dont l'expression fut autrefois l'apanage de la littérature, avant l'avènement de registres formels narratifs et visuels tels que le cinéma ou la bande dessinée : celle de la vie intérieure, perçue comme telle. Une imagination dont le partage, d'ordinaire, passe uniquement par le truchement indirect de références communes (personnages, aspects du récit, éléments d'un univers de fiction), et se trouve ici décrite comme une réalité concrète, perçue par le spectateur de manière immédiate, à niveau égal par rapport au cadre narratif principal du film.

Dès lors, le récit va jouer constamment du contraste et de la mise en abyme, entre deux époques, deux caractères, deux tonalités, afin de mieux faire ressortir ce qui

les réunit. Le lien même qui se tisse entre des enfants d'origine, de milieu social ou d'âge différents, et au premier chef entre les deux figures principales du film, cette fillette de la campagne et la nouvelle venue débarquant de la grande ville, est pleinement fondé sur cet écart, et leurs différences. Le soin avec lequel est décrite la rencontre des deux enfants, de la salle de classe à la maison de Kiiiko en passant par le trajet à pied où Shinko, pour une raison apparemment insignifiante, prend la nouvelle venue en filature, illustre bien le besoin inexprimé qui rapproche ces deux personnages, et par-delà, le caractère a priori inexplicable de la naissance de toute amitié.

De cette juxtaposition, le film tire par ailleurs un certain nombre d'effets de mise en scène. Le plus frappant est l'épisode nocturne du port, et l'idée d'une "vengeance" toute enfantine dans laquelle Shinko, fuyant le domicile familial, entraîne Tatsuyoshi. La subite montée dramatique de cette séquence est décrite en parallèle avec le transfert qu'opère Kiiiko vers le passé, et son initiative qui amènera la jeune dignitaire Nagiko⁽³⁾ à rencontrer enfin "l'amie inventée" qu'elle n'osait aborder en raison de leurs différences de statut social.

Suite à ce paroxysme émotionnel amené par la mise en scène d'une double tension, à chaque époque, suivie de leur résolution respective, surgit dans le dernier dialogue entre la fillette et le jeune garçon un cri du cœur qui résonne comme une promesse : le désir de "partager avant tout les jeux" de leurs propres enfants, le jour venu. Ici, l'enfance est manifestement vue d'une certaine distance, à travers un regard adulte, rétrospectif.

Pour le spectateur, enfant comme adulte, le décalage qui en résulte ravive la conscience d'une aspiration contradictoire propre à l'enfance : ce tiraillement entre un présent (ou un passé) riche de ses jeux et de ses découvertes mais dépendant du monde adulte, et un avenir (ou un présent) "indépendant" mais totalement imprévisible. Se présentant ainsi en métaphore d'une évolution individuelle dans notre rapport aux autres, et entre ces deux de la vie comme dans le lien qui les unit, le film se referme sur une série de vignettes évoquant la suite du récit (et notamment la mort du grand-père), jusqu'à la séquence finale de la séparation des deux protagonistes, avec le déménagement de la famille de Shinko : la boucle est ainsi bouclée entre rencontres et séparations, comme phases fondatrices de tout cycle de vie.

Métaphore, l'animation l'est par essence, par la nature même de ses images qui se dénoncent au premier coup d'œil comme "fictives", inscrites dans un rapport médiat au réel. C'est d'ailleurs là la valeur spécifique au cinéma d'animation qui donne ici tout son sens au choix de ce registre formel : sa capacité à ancrer pleinement la vision consciente du spectateur dans un rapport focalisé non sur la réalité, mais sur la perception de la réalité. *Maimai miracle* brosse ainsi sa propre vision de l'enfance, reflet hybride ranimant au regard un lien privilégié à la réalité, instinctif et immédiat, pour un temps fondé sur la découverte et l'enchantement du monde.

3. A savoir la femme de cour plus connue sous le nom de Sei Shônagon – restée célèbre pour ses *Notes de chevet*, un recueil d'essais au fil du pinceau dont on sait qu'elle a passé une partie de son enfance dans la cité de Hôfu.



**Pistes
de lectures****L'attention au réel**

La description "réaliste" de la petite ville de Hôfu procède d'un bon nombre d'éléments matériels servant une reconstitution fidèle du cadre géographique comme historique, au niveau descriptif le plus commun et le plus quotidien: soin apporté aux décors, précision minutieuse au plus haut degré dans la reconstitution d'un cadre de vie (le quotidien champêtre de la famille de Shinko, le niveau de vie supérieur de la famille de Kiiko, mais aussi l'élocution des personnages respectant les intonations propres à cette région du Japon). Il sera utile de dresser un inventaire non exhaustif d'éléments concrets qui participent à donner vie à cette représentation du passé.

L'inversion des rôles établis

Les rapports des enfants entre eux évoluent au cours du film, pour prendre à certains moments un tour inattendu. Ainsi, alors que dans l'ensemble du récit jusqu'alors, Tatsuyoshi incarne un "grand frère" mutique et intimidant au sein du petit groupe, lorsque Shinko décide de sa fugue, et se rend chez le jeune garçon effondré par la nouvelle de la mort déshonorante de son père, c'est elle qui l'entraîne dans le quartier nocturne du port dans sa détermination à "venger" cet honneur bafoué. De même, lorsqu'elle informe Kiiko de sa découverte

nocturne, celle-ci se lance dans une course éperdue qui la révèle bien plus rapide que son amie, éclairant d'un tout autre jour les victoires habituelles de Shinko contre son rival imaginaire.

**D'une mort à l'autre,
des traumatismes différents**

Choc collectif pour les enfants, la mort du poisson rouge est surtout traumatique pour Kiiko, qui a commis le geste fatal, et dans la mesure où il la renvoie à la mort de sa mère. Pour les autres enfants, cette confrontation à la mort reste surtout symbolique, et ils parviennent à y faire face en organisant un simulacre de funérailles. Survenue dans la foulée, la nouvelle de la mort du père de Tatsuyoshi est autrement plus dévastatrice, pour son fils évidemment, mais également pour Shinko lorsqu'elle l'apprend. La disparition dans des circonstances dégradantes de cet adulte respecté, dont la présence était celle d'un tuteur aux yeux des enfants, bouleverse irrémédiablement leur rapport au monde, et suscite chez Shinko une réaction à la fois radicale et dérisoire (sa fugue pour se rendre auprès de Tatsuyoshi, et son idée d'une "vengeance" absolument irréaliste), à travers laquelle elle s'oppose au monde des adultes par ses propres moyens, en toute intégrité enfantine. En témoigne ce cri éperdu qu'elle lance aux adultes du bar California: *"Rendez-nous les promesses de demain!"*

