



Production :
Production I.G
Scénario :
Okiura Hiroyuki,
Direction de l'animation :
Andô Masashi
Direction artistique :
Ôno Hiroshi

À partir de **7** ans
du CE1 au CM2

A Letter to Momo

Okiura Hiroyuki / Animation / Japon / 2011 / 2h / VF
Titre original : *Momo e no tegami*

Après la mort de son père, océanographe disparu en mission, Momo, âgée de 11 ans, accompagne sa mère dans son retour au pays natal, et vient ainsi s'installer sur une petite île de la Mer intérieure, où il lui faudra s'intégrer et découvrir un environnement peu familier. Tombé du ciel, un surprenant trio de bestioles fantastiques (des *yôkai*, voir Pistes pédagogiques) viendra également troubler ce quotidien tâtonnant, et accompagner à sa manière la fillette sur son chemin de réconciliation avec elle-même et les siens.



Né à Ôsaka en 1966, **Okiura Hiroyuki**⁽¹⁾ fait ses débuts dans le dessin animé dès sa sortie du collège, en 1982, dans un petit studio de sous-traitance : il a à peine 16 ans. Tout son parcours s'inscrit dans la perspective d'une représentation photo-réaliste du mouvement, courant dont il est aujourd'hui l'un des tenants emblématiques. Repéré très tôt pour son talent graphique, il est directeur d'animation pour des séries TV dès 1984, avant de participer à des projets d'Ôtomo Katsuhiro tels *Akira* (1988) puis *Rôjin Z* (1991). À la même époque, il prend son indépendance et s'installe à Tôkyô. Créateur des personnages et directeur de l'animation sur *Ghost in the Shell* (Oshii Mamoru, 1995), il entame dès lors une longue collaboration avec le studio Production I.G, où il passe à la réalisation pour *Jinroh* (2000), sur un scénario d'Oshii. *A Letter to Momo* est son second long métrage en tant que réalisateur, et il poursuit en parallèle sa carrière d'animateur.

Point de vue

Un savant mélange des genres

Situé au carrefour de tendances distinctes de l'animation japonaise, *A Letter to Momo* est un objet singulier, déroutant à certains égards, qui tente un trait d'union inédit entre deux lignées formelles divergentes : d'une part, une ligne « classique » du dessin animé japonais, née au tournant des années 1970 dans une veine « naturaliste » autour des travaux de réalisateurs tels Takahata et Miyazaki⁽²⁾, et de l'autre une école photo-réaliste apparue dans les années 1980 (et en partie en réaction à la précédente), avec des réalisateurs tels qu'Oshii ou Ôtomo⁽³⁾.

Film d'animation à composante fantastique et destiné au public le plus large (ce qui ne va pas toujours de soi au Japon), inscrit dans la reconstitution minutieuse d'un cadre de vie familial et local du quotidien, *A Letter to Momo* partage l'ensemble de ses caractéristiques génériques avec un nombre significatif de longs métrages animés japo-

1. Comme dans l'ensemble des 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.

2. Dans la tonalité de ses récits comme dans sa représentation du monde, ce courant formel constitue une spécificité japonaise. C'est dans ce contexte qu'un sujet comme la mort, motif dramatique s'il en est dans tout apprentissage de la vie, a été abordé de manière très directe dans nombre de productions japonaises de la fin des années 1960 à nos jours. C'est aussi le cas ici (voir «pistes de lectures»).

3. Tout aussi spécifique que la précédente, cette production, inscrite dans une tendance plus adolescente, a pour constantes un penchant prononcé pour la science-fiction et une certaine noirceur désabusée, parfois contestataire, et parfois purement nihiliste.

fiche réalisée par
Ilan Nguyễn,
spécialiste du cinéma
d'animation japonais

A Letter to Momo



nais de ces dernières années : *Un été avec Coo* (2007) puis *Colorful* (2010) de Hara Keiichi, *Mamai Miracle* (2009) de Katabuchi Sunao, tout comme *Summer Wars* (2009) et *les Enfants-loups Ame et Yuki* (2012) de Hosoda Mamoru...

Si ce mélange de comédie et de tableau de mœurs sur un arrière-plan dramatique, comme de réalisme documentaire matiné d'échappées hors du réel, constitue une voie largement explorée par la production japonaise, c'est aussi l'affirmation en soi d'une possibilité formelle propre au cinéma d'animation.

Dans ce film, imaginé et co-écrit par son réalisateur, ce modèle autonome se mêle ouvertement à une science du scénario établie en véritable grammaire symbolique, où chaque épisode répond à une nécessité donnée au sein d'une progression logique du récit et de ses enjeux dramatiques, et où toute tension émotionnelle est vouée à se trouver résolue, apaisée. Ainsi, le ressentiment latent éprouvé (principalement envers elle-même) par la fillette trouvera-t-il un dénouement éclatant dans la missive laissée inachevée par son père à sa disparition, qui donne son titre au film, et trouvera sa formulation achevée lors d'une scène en forme de « don des morts », propre à exaucer l'un des désirs fondamentaux de la psychologie humaine (pouvoir communiquer, fût-ce un bref instant, avec les disparus qui nous sont chers).

De même, la chronique de son adaptation à un nouvel environnement inconnu, passant par le motif quasi « initiatique » du plongeon depuis les hauteurs d'un pont, déploie-t-elle fort à propos les notions-clés de confiance en soi, de dépassement de ses peurs et d'intégration au groupe.

Cette maîtrise grammaticale se retrouve dans chaque séquence du film. Les modalités d'exposition progressive de l'improbable trio de bestioles chargées de « veiller » sur la famille du disparu, relèvent notamment d'une mécanique bien huilée : des gouttes d'eau tombées du ciel qui ouvrent le film à l'explosion visuelle de leur apparition par nuit d'orage, en passant par les formes à peine discernables, les voix étouffées et autres victuailles pillées, mais aussi le large recours aux ressorts comiques dans le dévoilement très contrasté de leur apparence physique comme de leur personnalité (échanges désabusés entre Iwa et Kawa, caractère « lunaire » de Mame), on assiste dans toute la première partie du film à la mise en place

d'un dispositif qui vise tout entier à entraîner l'adhésion du spectateur, à rendre crédible un glissement sans heurts vers le fantastique.

Cette opération d'immersion du spectateur dans un univers à ses yeux convaincant passe aussi par deux moments de tension dramatique véhiculée par l'action, qui en révèlent aussi les limites : la course-poursuite dans la montagne, lorsque les parents sangliers entreprennent de porter secours à leur progéniture enlevée par les *yōkai* affamés, et la traversée du pont dans la tempête, qui convoque en renfort un vaste et réjouissant pandémonium de leurs congénères. L'une comme l'autre répondent à des enjeux dramatiques situés bien au-delà des péripéties ponctuelles du récit.

La première de ces séquences vise à faire découvrir à la fillette la beauté de l'île à travers la vue d'un paysage depuis les hauteurs, censée l'amener à apprécier davantage son nouveau cadre de vie ; la seconde, à soulager les tourments de la jeune fille, à la fois face au danger supposé planer sur la vie de sa mère après leur dispute (dont l'objet même couvre opportunément l'ensemble des griefs et malentendus mutuels accumulés entre elles), et face à la crainte de voir se reproduire la situation dans laquelle était survenue la mort de son père, à savoir celle d'un conflit irrésolu, lourd de remords et d'aspiration au pardon.

L'un comme l'autre de ces moments de paroxysme dramatique se terminent par une ellipse, anodine après l'assaut des sangliers, mais bien plus lourde de conséquences lorsqu'il s'agit d'imaginer la fillette ramenée avec elle un médecin de la grande île voisine, en un trajet retour par le pont à travers la tempête, et toujours avec le concours surnaturel de la même nuée d'esprits des lieux...

Par-delà une intention personnelle faite d'un retour aux sources (le réalisateur décrit ici un contexte local précis, celui dont sa famille est originaire), et un travail colossal sur le plan formel (la production du film a duré sept ans, dont plus de quatre pour l'animation), malgré des moments de bravoure qui emportent le spectateur dans leur élan, telle cette étonnante procession nocturne dans la tempête et le foisonnant fourmillement visuel de créatures qui l'introduit, force est donc de constater que le récit et la psychologie des personnages de *A Letter to Momo* répondent avant tout à un système de conventions symboliques, voire de stéréotypes, fidèles en cela à des canons établis de façon plus large dans la production mondiale.

Reste à saluer la maestria dont témoigne ce film à chaque niveau de sa représentation formelle : conception et caractérisation des personnages à travers leur animation, lenteur et minutie de la description d'un contexte au quotidien, à travers notamment la qualité des décors et l'harmonie très précise des couleurs claires, contraste comique au sein du trio des créatures, tout en préservant leur caractère attachant à tous trois, etc. Il faut également souligner combien une telle tentative est précieuse, qui ramène tout un pan de la production japonaise de dessin animé, jusqu'alors profondément marquée par une noirceur de ton assumée, vers le public le plus large, et en particulier celui des enfants, comme en un retour historique à un caractère premier du film d'animation : l'universalité foncière de ces images recréées de toutes pièces.

A Letter to Momo

Pistes pédagogiques

Le réalisme graphique

Au tournant des années quatre-vingt, les récits en bande dessinée d'Ōtomo Katsuhiro, portés par un cynisme ludique et un graphisme acéré (qui lui valurent de se voir étiqueté comme tenant d'une « Nouvelle vague » de la BD locale), exercent une fascination considérable sur toute une génération de jeunes animateurs, qui veulent transposer cet impact « sur le fil du rasoir » aux images qu'ils animent. Tel est le point de départ de l'école japonaise du dessin animé photo-réaliste, qui se donne pour horizon de restituer dans la forme même du mouvement l'impact physique de la réalité des corps.

Dans une telle perspective, cette nécessité est ici d'autant plus impérieuse qu'il s'agit de dépeindre non pas des contextes éloignés dans l'espace et/ou le temps mais, repérages à l'appui, un cadre japonais bien précis, réel et contemporain. La maison japonaise, par exemple, constitue dans le film un espace perceptible au spectateur dans sa spécificité.

Cette approche stylistique a aussi une incidence sur la conception graphique des personnages, qui répond à la recherche d'une sensation de présence : ainsi d'un certain nombre d'éléments du visage (commissure des yeux, nez) très souvent gommés ou à peine esquissés dans le dessin animé japonais (car la perception du spectateur en fait aisément abstraction), et ici systématiquement dessinés. Au contraire, l'habitude d'un recours systématique à des lignes d'ombrage sur les visages se trouve ici récuser.

Ces préoccupations graphiques visent à asseoir un réalisme dans la psychologie enfantine dépeinte, notamment, par la diversité des réactions de la jeune fille en fonction de ses interlocuteurs, et la recherche d'un naturel dans son rapport avec le trio de ses « anges-gardiens », fait d'alternance entre affirmation et désillusions à leur égard.

Créatures et références au fantastique japonais

Si l'imaginaire japonais est si riche en bestioles et créatures, c'est parce qu'il s'appuie sur un système de croyances panthéiste, ouvert à une multitude de convictions en tous genres. Naturellement, certaines d'entre elles révèrent diverses divinités intermédiaires, dont elles suscitent des représentations.

Dans le film, le bestiaire convoqué (trio des « anges-gardiens » comme nuée finale des esprits) a été conçu en accord avec cet imaginaire, et en lien particulier avec l'univers des *yōkai*, ces créatures fantastiques redoutables mais pas forcément menaçantes, quoique sans référence graphique immédiate (si ce n'est pour l'insupportable Kawa, dont la physionomie s'inspire en partie du *kappa*,



cette créature des rivières). L'apparence de ces personnages résulte ainsi d'un jeu et d'une liberté graphiques assumés à l'égard de ce patrimoine visuel.

L'une des sources visuelles d'inspiration du réalisateur a été le registre du *kibyōshi*, ou « livres à couverture jaune », ce genre de la littérature populaire illustrée du Japon pré-moderne, où toutes sortes de créatures chimériques se trouvent décrites en images, y compris dans des situations éminemment quotidiennes.

Le rapport aux défunts

Autel à l'intérieur de l'habitat, comme un lieu de présence pour les défunts, que leur esprit revisite périodiquement, fête estivale de mise à l'eau de petites embarcations, censées remporter les esprits de morts dans l'autre monde... : le film décrit en passant divers aspects d'un rapport aux défunts (ici le père) qui s'inscrit lui aussi dans un contexte particulier, que résumant bien les propos suivants du réalisateur Takahata Isao : « *Au Japon, notre rapport avec les disparus qui nous sont chers consiste à croire que leur esprit est toujours là, tout près de nous, et non dans un paradis lointain, ou plongés dans un sommeil provisoire, dans l'attente d'un jugement dernier... Chez nous, les gens portent en eux cette sensation de proximité avec l'esprit de ceux qui sont partis. Ce n'est pas vraiment une religion, au sens d'un système ordonné. Mais en un sens plus large, cela prend la forme d'une croyance. Nos ancêtres, ceux qui nous ont quittés, une mère ou un grand-père, sont là près de nous, ils nous suivent, nous observent, nous protègent en un sens. Et donc, dans chaque jour de notre vie, il faut savoir se montrer à la hauteur de ce regard.* » (Takahata Isao, en mars 2006, à propos de son film *Le Tombeau des lucioles*)

Le grand écrivain Ōe Kenzaburō ne dit pas autre chose lorsque, juste après le séisme de mars 2011, il déclare « *Nous sommes sous le regard des victimes* »⁽⁴⁾. Il est évident que, dans son propos, les victimes en question ne se limitent pas aux survivants de la catastrophe, mais incluent également tous les disparus.

4. Ōe Kenzaburō, entretien paru dans *Le Monde*, n° spécial du 17 mars 2011.