



Lou et l'île aux Sirènes



À PROPOS

EUROZOOM

« *L'honnête homme cinéophile connaît surtout, en matière d'animation japonaise, les noms des deux grands maîtres que sont Hayao Miyazaki et Isao Takahata, les fondateurs du Studio Ghibli. C'est compter sans le distributeur Eurozoom, qui s'est fait une spécialité de révéler au public français un spectre beaucoup plus large de la création des mangas.* » LE MONDE

Distributeur de cinéma indépendant depuis 1997, EUROZOOM dispose d'une expérience des films d'animation japonaise sans pareille dans les salles françaises avec notamment les longs-métrages de **Mamoru Hosoda** (*La Traversée du Temps*, *Summer Wars* et *Ame & Yuki - Les Enfants Loups*, qui a réalisé plus de 250 000 entrées), ceux de **Keiichi Hara** (*Un été avec Coo*, *Colorful* et *Miss Hokusai*) mais aussi des nouveaux talents comme **Shunji Iwai** (*Hana & Alice mènent l'enquête*). Eurozoom a ouvert aussi la voie au cinéma de manga populaires comme les sagas *One Piece* et *Naruto* ainsi que des films patrimoines comme *Budori, l'étrange voyage* ou l'œuvre culte *Belladonna* qui a été ressorti en salle en version restaurée après 43 ans de blackout.

@ANIME

Toute jeune maison d'édition d'animation japonaise, @Anime a été fondé par Cédric Littardi, fondateur de la société Kazé, et Andrew Partridge. En quelques mois, @Anime s'est imposé sur le marché français grâce à l'acquisition de titres comme *L'Attaque des Titans*, *Sword Art Online II* ou *Tokyo Ghoul*. Le label possède une riche collection de classiques de l'animation avec *Cobra*, *Cat's Eye* ou encore *Tom Sawyer*, tous édités pour la première fois en Blu-ray. La maison d'édition enrichit également son catalogue avec des titres audacieux tant dans l'exécution de l'animation que dans l'originalité des scénarios comme *Kill La Kill* ou *Space Dandy*. En à-côté, @Anime a depuis son lancement mené une politique d'acquisition de long-métrage audacieuse en proposant en collaboration avec le distributeur Eurozoom des films comme *Patema et le monde inversé*, le dernier film de Production I.G *Miss Hokusai* et très récemment le nouveau film de Makoto Shinkai *Your Name*.

INTRODUCTION

Voici l'univers que voulait vraiment offrir au monde Masaaki Yuasa, génie créatif au style si unique et distinctif. Avec ses débuts remarquables dans la réalisation de long-métrage d'animation (*'Mind Game'* - 2004), Yuasa a bâti sa réputation basée sur un style original se caractérisant par ses personnages inoubliables au design pop, des palettes de couleurs parfaitement équilibrées, un habile jeu de perspectives, mêlés dans une animation fluide et dynamique. Cette fois-ci, Yuasa propose au grand public avec "Lou et l'île aux sirènes", son premier film d'animation authentiquement original.

Le postulat de départ du réalisateur est de vouloir présenter une création sortant des sentiers battus, se libérant de cette pression de rentrer dans un moule créatif.

Non seulement Yuasa souhaite que ce film d'animation fasse l'effet d'un coup de poing sur la table, mais également porter à l'écran une représentation réaliste du fort intérieur des personnages.



SYNOPSIS

Kai vit dans une petite ville de pêcheurs où il tue le temps en faisant de la musique électronique. Ces créations vont l'amener à se lier d'amitié avec Lou, une sirène attirée par sa musique. De fil en aiguille, son existence qui devait rester secrète se retrouve bientôt être révélée à tous les habitants. Malheureusement, certains voient en elle un signe annonciateur de catastrophes à venir...

FICHE TECHNIQUE ET ARTISTIQUE

Titre: Lou & L'île aux sirènes
Titre original: Yoake Tsugeru Lu no Uta
Technique d'animation: Flash Animation
Durée: 112 minutes
Film - Japon - 2017, 19 Mai
Sortie cinéma France: 2017, 30 Août
©2017 Lu Film partners

CRÉDITS

Réalisation: Masaaki Yuasa
Script: Reiko Yoshida, Masaaki Yuasa
Musique: Takatsugu Muramatsu
Original Character design: Yoko Nemu
Character design
& **Directeur de l'animation:** Nobutake Ito
Directeur artistique: Hiroshi Ohno
Flash animation: Abel Gongora, Juan Manuel Laguna
Directeur de la Photographie: Batiste Perron
Direction du son: Eriko Kimura
Producteur de l'Animation: Eungyoung Choi
Animation Production Studio: Science SARU
Producteurs exécutifs: Kenji Shimizu, Keiji Ota, Masaaki Yuasa, Akihiro Arai
Chief Producer: Koji Yamamoto
Produced by: Fuji Television Network, Inc., Toho Co., Ltd., Science SARU, BS FUJI INC.



PERSONNAGES

KAI

Collégien vivant à Hinashi. Suite à la séparation de ses parents, Kai se referme sur lui et se coupe du monde extérieur. Il aimerait pourtant être ami avec tout le monde, mais il a peur d'être à nouveau confronté aux séparations. Après avoir rencontré Lou, il commence petit à petit à sortir de sa coquille et à s'exprimer.



LOU

Petite sirène adorant chanter et danser. Bien que les sirènes dévorent les humains, Lou préfère quand à elle se lier d'amitié avec eux.

PERSONNAGES



LE GRAND-PÈRE DE KAI

Bougon et renfrogné, il habite une maison de pêcheur donnant sur la mer. Il affirme que sa mère fut mordue par une sirène et emmenée sous les eaux. Tous les habitants du village essaient de l'éviter.



LE PAPA DE LOU

Au premier coup d'oeil, le papa de Lou fait plutôt peur et son comportement est vraiment mystérieux. Mais il aime Lou plus que tout au monde, et serait prêt à n'importe quoi pour elle. Par ailleurs, il excelle dans les métiers de la pêche.



PERSONNAGES

YUHO

Camarade de classe de Kai. Jolie fille, sa famille gère la plus grande compagnie de pêche de la ville appelée "Produits de la Mer Ebina". Tout le monde la connaît.



KUNIO

Camarade de classe de Kai. Prédestiné à prendre la suite de son père en tant que prêtre du temple Hinashi, Kunio essaie pour le moment de profiter de la vie autant que possible.



MASAARI YUASA



Masaaki Yuasa est un réalisateur de talent évoluant en dehors des sentiers battus de l'animation japonaise traditionnelle. Selon ses propres termes, il tranche avec les conventions habituelles de l'animation classique. Diplômé de l'Université de Kyushû Sangyô, M. Yuasa fait ses premiers pas dans l'animation au sein du studio Ajiadô. Il est notamment reconnu pour avoir réalisé Ping Pong, Kaiba et The Tatami Galaxy, et a fait ses armes en tant que scénariste, storyboarder, animateur pour enfin aboutir à la création du studio d'animation Science SARU. Son univers graphique libère une énergie décomplexée et expiatoire, vénérée par de nombreux fans pour son côté sauvage et inventif. Sa grande variété d'influences et ses récits sont considérés crus, exaltants voir parfois bizarres, témoignant d'une créativité quasi psychédélique.

FILMOGRAPHIE:

- **Chibi Maruko-Chan (première saison):** animation clef, opening & ending
- **Crayon Shin-chan (films):** animation clef, décors
- **Mind Game (2004):** réalisation, scénario
Récompenses:
 - Meilleur film, Meilleure réalisation, Meilleur scénario au Fantasia International Film Festival
 - Grand Prix du Japan Media Arts Festival, catégorie Animation
 - Noburo Ofuui Award au Mainichi Film Awards
- **Kemonozume (2006):** réalisation, scénario, composition de la série
- **Kaiba (2008):** réalisation, scénario
- **The Tatami Galaxy (2010):** réalisation, scénario, storyboard
Récompenses:
 - Grand Prix du Japan Media Arts Festival, catégorie Animation
 - Meilleur Série TV au Tokyo Anime Award
- **Ping Pong The Animation (2014):** réalisation, scénario, composition de la série, storyboard
- **Adventure Time (2014):** réalisation, scénario, storyboard de l'épisode "Food Chain"
Récompense:
 - Nomination au Director's Award (Catégorie TV) au American Annie Awards
- **Night is Short, Walk on Girl (2017)**

Lou et l'île aux sirènes est une œuvre originale. Vous avez pris comme thème principal « un garçon de 14 ans qui ouvre son cœur ». Était-ce un thème que vous vouliez traiter depuis un moment ?

Yuasa: N'ayant jamais réalisé de blockbuster (*rires*) je n'ai donc que très peu de retours sur mes réalisations. Souvent, il m'arrivait de taper mon nom sur internet et j'ai pu me rendre compte des réactions de personnes ayant visionnés mes travaux. J'ai trouvé beaucoup de commentaires comme « *J'adore mais on ne peut pas le recommander aux gens* », « *On ne peut pas le conseiller à tout le monde mais c'était amusant* ». C'était de la retenue ou plutôt devrais-je dire du pessimisme. C'était étrange : pourquoi ce prétexte ? En soi, on devrait pouvoir dire ce que l'on aime sans devoir se justifier de quoi que ce soit.

Beaucoup de gens ne montrent pas et ne peuvent pas exprimer ce qu'ils aiment.

Yuasa: Cela ne se limite peut-être pas qu'aux jeunes, mais j'ai pu constater que beaucoup de mauvaises personnes pointent du doigt la différence de ceux qu'ils déconsidèrent. Le monde nous paraît petit quand on est jeune, mais il est très vaste et très riche en diversités. Nous sommes libre de choisir de le parcourir et d'y faire des rencontres avec des gens ouverts d'esprit qui nous influenceront. Moi je trouve ça super. J'ai pensé que ce serait génial que tout le monde en vienne à penser de cette manière.

INTERVIEW

Ce tempérament se ressent dans Kai, le protagoniste principal n'est-ce pas ? Lui qui fait de la musique de façon anonyme...

Yuasa: Il est inconsciemment étouffé par les autres. Ces dernières années, quand on sort des sentiers battus et que l'on choisit un chemin à risque, on entend : "Si les spécialistes le disent, il n'y a donc aucune chances que tu puisses y arriver", "Reviens", "Change ça"... On nous met des bâtons dans les roues alors qu'on veut aller de l'avant. C'est grâce à la sirène nommée Lou que le jeune garçon, alors bloqué dans cette situation, va s'extérioriser et se réaliser.

Il y a également beaucoup d' "outsiders" parmi les habitants de Hinashi, lieu de l'action. Symbolisent-ils l'esprit étriqué de la ville ?

Yuasa: En général, quand je pense pouvoir accomplir quelque chose, j'y parviens. Mais il y a toujours des obstacles à surmonter. Par exemple, il y a une scène dans le film où Kai apprend à nager. Il y a ce quelque chose de curieux chez les êtres humains: quand on pense couler, notre corps devient lourd et on coule, et quand on pense flotter, on se relaxe et on flotte. C'est quelque chose d'étrange mais que l'on comprend. En outre, si on franchit les obstacles sans se préoccuper des choses futiles, on atteint nos objectifs sans même s'en rendre compte. C'est aussi ce que transmettent dans le film les paroles de *Ballad of A Singer* de Kazuyuki Sato, chanson que ce dernier m'a laissé utiliser. D'ailleurs, moi je ne sais pas très bien nager (*rires*).

Les personnages qui composent cette histoire sont hauts en couleurs et un peu en dehors des productions habituelles, à l'image de vos travaux.

Yuasa: C'est vrai que mes travaux ne suivaient pas la tendance jusqu'à maintenant (*rires*). D'ailleurs, j'ai reçu beaucoup d'avis sur mon dessin que certains considèrent comme étant "difficile à appréhender". Aussi, j'ai voulu me donner un nouvel objectif, et j'ai demandé à Yôko Nemu, qui a une touche "shôjo manga", de s'occuper du dessin original des personnages. Il y avait d'autres candidats mais j'ai pensé qu'il n'y avait qu'elle qui pouvait concevoir l'univers de ce film.

Qu'est-ce qui vous a attiré dans son style de dessin ?

Yuasa: Il est simple, réaliste et dynamique, bien que les traits ne soient pas vraiment marqués. De plus, elle avait beaucoup d'idées à partager. C'est elle qui a dessiné le vêtement en algues de Lou et qui a fait en sorte que



INTERVIEW

des poissons nagent dans sa chevelure. Moi je n’y avais pas du tout pensé. C’était difficile de toujours animer ces poissons, mais avec cela nous avons obtenu une superbe sirène.

Le Papa de Lou porte un costume.

Yuasa: Le Papa de Lou a l’apparence d’un requin. C’est une créature marine très respectée. Il observe depuis toujours les humains et possède des ressources que Lou n’a pas. Cependant, ayant longtemps chassé des proies (humains inclus), il pense ne pas pouvoir se lier d’amitié avec eux. Mais en observant sa fille désirant devenir leur amie, il s’accorde à leur style de vie. Seulement, cela en devient risible car il cause de nombreux problèmes (*rires*). Cette volonté de ne pas manger d’humains pour sa fille se rapproche un peu de quelqu’un qui s’abstient de fumer pour son enfant.

Kanon Tani et Shin.ichi Shinohara ont été choisis pour le casting de Lou et de son Papa.

Yuasa: Il y avait beaucoup d’actrices avec des voix mignonnes, mais j’ai choisi Kanon Tani, une personne capable d’exprimer l’innocence et la sincérité de Lou. Il fallait que le jeu d’acteur ne soit ni lourd ni quelconque. Elle a bien cerné l’équilibre entre ces deux aspects.

Mais Shin.ichi Shinohara fait principalement du judo ...

Yuasa: Mais monsieur Shinohara est vraiment doué ! C’est celui qui m’a le plus étonné jusqu’à

maintenant. Comme le Papa de Lou n’a pas de répliques et ne pousse que des grognements, j’avais d’abord pensé à utiliser des effets sonores et ne pas avoir recours à un doubleur. Mais j’ai vraiment visé juste avec monsieur Shinohara. Sa voix a vraiment répondu à mes exigences. C’est quelqu’un de polyvalent (*rires*).

Mes travaux ne suivaient pas la tendance. On me disait que mon dessin était difficile à appréhender.

Shôta Shimoda (14 ans lors du doublage du film) est collégien comme Kai, n’est-ce pas ?

Yuasa: C’est vraiment émouvant quand il crie de toutes ses forces. Il y avait bien d’autres bons doubleurs, mais étant un véritable collégien, lui seul pouvait exprimer ce qu’on ressent à cet âge. Il a littéralement progressé pendant le doublage. Je lui avais demandé pour la scène de la chanson de ne pas chanter forcément juste, mais de bien “crier”.

Vous faites allusion à la scène où Kai chante.

Yuasa: La structure du récit correspond parfaitement aux paroles de la chanson. Kai calme les tensions au sein des habitants de Hinashi et ouvre son cœur en se laissant porter par la chanson. On voit à travers tout ce film que les habitants de Hinashi, sévères et conservateurs, s’adoucissent et s’émancipent grâce aux chants et danses de Lou.



Quand on parle de vos travaux, on sait que votre sens du mouvement, votre utilisation de la perspective et vos dessins maniant habilement les mouvements de caméra vous sont caractéristiques. Cependant, Lou et l’île aux sirènes laisse une impression différente...

Yuasa: J’ai toujours joué sur la distorsion des perspectives; mais pour les scènes de vie quotidienne, j’ai essayé lors de la réalisation de faire autant que possible des dessins à l’occidentale. J’aspirais à réaliser un long-métrage d’animation plus authentique avec une approche plus simple par rapport à tout ce que j’avais pu faire jusqu’à maintenant.

La représentation de la vie quotidienne (balades dans la ville, les repas) est très réussie.

Yuasa: J’ai délibérément voulu montrer les paysages de la ville, parce qu’elle constitue, en même temps que le récit de ce jeune de garçon de 14 ans, une histoire en elle-même. Il existe une fable très connue en Chine appelée le “Vieillard qui se débarrasse des mon-

agnes” (愚公移山). Mais ce mythe, où l’impossible se réalise grâce au travail continu et à la coopération entre les individus, est universel. De cette même façon, ce film est une fable où l’impensable se réalise.

L’aspect de la ville a scrupuleusement été réalisée. Avez-vous eu recours à des références pour cela ?

Yuasa: Je voulais apporter un côté allégorique dans le cadre de l’action. Je n’ai pas pris de ville en particulier pour référence, mais j’ai réuni plusieurs images de villes où l’on aurait déjà pu aller, comme une sorte de mosaïque. On y retrouve la ville portuaire de Nagoya et les échoppes de Kurashiki. D’ailleurs, c’est la scénariste Reiko Yoshida qui a trouvé le nom de Hinashi. Je me demande si elle a été à Tanashi à Tokyo. (*rires*)

[ndt: “Hinashi” peut se traduire par “endroit sans soleil”, “Tanashi” est une ville ne possédant pas de rizières car trop élevée par rapport aux cours d’eau avoisinant]

INTERVIEW

Vous vous êtes amusé pour la création de la maison de Kai.

Yuasa: La maison sur l’eau donnant sur la jetée et la pièce centrale ont été conçues de paire sur le modèle des maisons traditionnelles sur l’eau appelées “Les maisons sur l’eau d’Ine” de la ville du même nom (district de Yosa, Kyoto) : avec le rez-de-chaussée pour garage, on sort le bateau directement sur la mer. J’ai utilisé ces éléments pour les apporter à la pièce centrale de la maison de Kai, et j’ai pris comme référence l’ancienne villa d’Izumiya (surnommée la “Gaudi House”), une maison le long d’une pente escarpée à Onomichi (Hiroshima). Vu l’agencement compliqué, je me demandais ce qu’allait vraiment donner la structure de la maison de Kai si j’en reprenait chaque parties (*rires*).

En plus des créatures marines qui entrent en scène dans la ville portuaire, “l’eau” apparaît beaucoup à l’écran.

Yuasa: Comme les humains ne peuvent respirer sous l’eau, la mer représente un danger pour eux. Mais après avoir appréhendé cela, un monde nouveau et amusant s’étend devant eux. Dans l’eau, on peut se déplacer de tous les côtés à son gré. On y est plus libre que sur la terre ferme. Aussi, lorsque l’on franchit un mur, un vaste monde s’offre à nous. J’ai voulu dessiner l’eau en prenant compte de cette même particularité.

L’eau n’est pas bleue mais d’une magnifique couleur verte. Pourquoi ?

Yuasa: L’eau est liée à la malédiction du dieu Ombre (la falaise prive la ville de Hinashi de lumière du soleil) et aux pouvoirs des créatures marines : elles se déplacent grâce à un pouvoir surnaturel. C’est pourquoi j’ai non pas choisi une couleur bleu “naturelle”, mais une couleur verte faisant penser à de la poudre pour le bain.

L’animation de l’eau est en effet intéressante. Elle est “découpée” de façon rectangulaire, pareil à un corps solide.

Yuasa: Pour montrer l’eau utilisée par les créatures marines comme quelque chose de clairement surnaturel, j’ai opté pour une forme cubique. Dans *L’Odyssée de l’espace* de Stanley Kubrick (1968), le monolithe rectangulaire sur la Lune avait provoqué un sentiment inédit chez les spectateurs. C’est la même chose ici. J’ai senti que donner une forme à un élément qui n’en a pas en soi comme l’eau apporterait une certaine intensité.



INTERVIEW

Vous semblez très attaché à l'animation de l'eau.

Yuasa: Quand j'ai travaillé à *Kiteretsu Encyclopedia* et au 19e épisode de *Hinyari Hiehie Mizu Nendô* en 1988 en tant qu'animateur clé, j'avais trouvé amusant de dessiner l'eau avec une forme cubique (*rires*). Depuis, j'ai toujours voulu en dessiner davantage et mieux ! J'en ai par la suite dessiné pour le court-métrage d'animation *Slame Bôkenki*, mais ce n'était pas encore assez. J'ai toujours voulu mettre l'eau en premier plan dans l'un de mes films un jour, et mon souhait s'est réalisé. J'ai cherché à faire ressentir le plus simplement possible le plaisir de pouvoir bouger dans n'importe quelle direction.

J'ai adoré dessiner l'eau. Un sentiment inédit identique à L'Odyssée de l'Espace (2001).

Cette fois-ci vous avez réalisé entièrement cette oeuvre en Flash n'est-ce pas? Est-ce que la technologie Flash est adaptée à la représentation de l'eau?

Yuasa: L'eau est difficile à appréhender car elle est constamment en mouvement, mais ce qui est je pense le meilleur point de Flash, c'est que l'animation est très fluide et les lignes sont claires. Voilà pourquoi les petites choses peuvent être agrandies sans que leurs silhouettes en soient affectées, ce qui

le rend adapté pour représenter les formes liquides changeant d'aspect avec fluidité. Avec des techniques traditionnelles, on ne parvient pas à éliminer un effet de saccade. Avec Flash on peut donner un aspect «fait main» aux lignes de dessin, mais je préfère des lignes simples et claires. Cependant je pense que pour un spécialiste de Flash, ce choix artistique serait rejeté en bloc, parce que justement cela fait trop «Flash basique» ! **Vous vous êtes aussi amusé avec les mouvements de danse des habitants de Hinashi.**

Yuasa: J'aime beaucoup les scènes où l'atmosphère se détend grâce à la danse, comme celles dans *Le Tambour* (1978) où l'armée nazie danse la valse lorsque Oscar joue du tambour, ou encore celle où les voyageurs se mettent subitement à danser dans la gare de New York dans *Fisher King* (1991). Dans ce film, les habitants de Hinashi, complètement déprimés, dansent grâce au pouvoir de Lou. Je suis également le genre de personne qui veut bouger dans tous les sens dès que je vais à un concert (*rires*).

Vous avez élaboré beaucoup de facettes pour ce film : une histoire sur la jeunesse, des personnages attrayants, des mouvements amusants ...

Yuasa: Je voudrais que les jeunes enfants viennent voir le film pour Lou et son Papa, et que ceux un peu plus âgés soient émerveillés par l'amitié, la joie d'un vaste monde qui nous entoure ainsi que par le chant et la danse.

Les parents quant à eux comprendront ce que ressent le père de Kai. Quant aux personnes âgées, je les amène à se rappeler de leur amour de jeunesse. (*rires*)

La vision du monde dépeinte dans le film est également très sévère, ce qui rappelle le Japon d'aujourd'hui.

Yuasa: A propos de la ville de Hinashi que j'ai imaginé, beaucoup de touristes venaient autrefois la visiter, mais ce n'est plus le cas aujourd'hui. C'est une ville figée dans le temps et qui ne va pas de l'avant. On y vit paisiblement et les gens attendent sans rien faire. Mais tôt ou tard, tout s'écroulera. De nos jours, on est rassuré lorsque quelqu'un a entrepris de se prendre en main et dont on s'est moqué échoue : il n'y a pas vraiment de compassion. Par exemple, en se contentant de vider l'eau qui s'est infiltrée dans le bateau, ce dernier coule sans que l'on ne puisse aller nulle part. Il n'y a pas d'autre choix que de se donner un objectif et de s'y tenir. On se demande alors vers quoi il faut se tourner et si cela comblera nos attentes. On ne peut aller nulle part lorsqu'on est envahi par la peur. Mais si on va vers l'objectif fixé sans avoir peur que le bateau ne coule, on finit par y arriver, par exemple en se disant qu'on peut nager, récupérer et avancer même si l'embarcation coule. Une fois que l'on est persuadé d'y arriver, on peut tout surmonter. Je pense avoir réalisé un film répondant à cet état d'esprit.

INTERVIEW : TOYOSHI INADA

BIOGRAPHIES

Script : Reiko Yoshida

Reiko Yoshida est originaire de Hiroshima. Elle remporte les prix du *Meilleur Scénario* et de la *Meilleure Série originale* lors du Tokyo Anime World de 2014 dans la catégorie *Anime de l'année*. Elle évolue aussi bien dans l'animation que pour des films, mais également des radio drama. Elle a notamment travaillé sur *Le Royaume des chats* (2002), la saga *Digimon* (1991 à 2011), *K-On* (2009 à 2011), *Girls und Panzer le film* (2015), et *A Silent Voice le film* (2016).

Compositeur : Takatsugu Muramatsu

Né en 1978, Takatsugu Muramatsu est originaire du département de Shizuoka et est diplômé de l'université de musique de Kunitachi (département composition). Encore lycéen, il se fait remarquer par le magazine *Piano Solo Album*. A ce jour, il a composé plus d'une cinquantaine de musique pour films, pièces de théâtre ou encore comédies musicales. Parmi ses nombreuses compositions, on peut citer celles du film *Climber's High* (2008).

Dans le domaine de l'animation, il a été compositeur pour *Souvenirs de Marnie* du studio Ghibli. Il collabore également avec des artistes de différents genres au Japon ainsi qu'à travers le monde et est également producteur de musique.

Il remporte, lors de la 40^e édition du Japan Academy Prize, le prix de *Meilleur Musique de film* avec le film *64*.

Chara design original : Yôko Nemu

Yôko Nemu est mangaka. En 2004, elle se fait remarquer dans le magazine FEEL YOUNG. Prépublié dans le même magazine, son manga *Gozen sanji ni Muhôchitai* traitant d'une société de design de pachinko a été adapté en drama sur BeeTV en 2013. *Gozen sanji no Kikenchitai* et *Gozen sanji no Fukyôwaon*, les mangas qui lui font suite, ont également eu du succès. *Sandaime Kusururiya Kyûben* et *Futsû kana yome desuga I*, ses titres récents, sont respectivement publiés chez Shôdensha (comme les titres précédents) et chez Shôgakukan.

Directeur artistique : Hiroshi Oono

Hiroshi Oono est directeur artistique d'animation. Il fait sa première expérience dans le métier en 1982 avec la série TV *Tondemon Pe*. En 1989, il fonde le Studio Fuga avec Hiroshima Ogura et Toshiharu Mizutani. Il remporte la même année le *Grand Prix de l'Anime Japonais* dans la catégorie *Arts* du Tokyo Anime World et le prix *Art* en 2013. On citera notamment *Akira* (1988), *Kiki la petite sorcière* (1989), *Cours, Mélôs !* (1992) parmi les nombreux projets auxquels il a participé. Il a récemment travaillé sur *Le Chevalier d'Éon* (2006), *Tales of Vesperia - The First Strike* (2009), *Lettre à Momo* (2012), *Les enfants loups Ame et Yuki* (2012), *Miss Hokusai* (2015).

Productrice : Eun Young Choi

Eun Young Choi est productrice au studio Science Saru. Après avoir étudié l'animation à l'étranger, elle se rend au Japon où elle exerce le métier d'animateur. Parmi les travaux de Masaaki Yuasa, elle est directrice générale adjointe et co-fondatrice du studio Science SARU. Sa première collaboration en tant que directrice de l'animation avec Masaaki Yuasa fut pour l'anime "Kemonozume" en 2006. En 2008, elle fut chargée du script, du storyboard, de la direction de l'animation et la réalisation d'un épisode pour l'anime "Kaiba", puis, elle fut co-réalisatrice pour la série "Ping Pong The Animation", et créa le générique de fin en dessinant et coloriant elle-même à la main. Eunyoung Choi et Masaaki Yuasa établirent leur société, Science SARU, INC. en Février 2013, et produisirent deux long métrages intitulés "Lou et l'île aux Sirènes" et "Night is Short, Walk on Girl" en 2017. Elle rejoignit également l'équipe de "Devilman Crybaby" en tant que productrice. Ce titre sera présenté en exclusivité sur Netflix en tant que Série Original au printemps 2018.

Chara design et directeur de l'animation : Nobutake Itô

Nobutake Itô est animateur et chara designer pour films et séries TV d'animation. Il fut animateur clé sur *Mind Game* (2004) de Masaaki Yuasa. La série *Kemonozume* (2006) marqua ses débuts en tant que chara designer, expérience qu'il réitérera par la suite avec *Kaiba* (2008) et *The Tatami Galaxy* (2010). En 2014, il est chara designer et directeur de l'animation pour la série *Ping Pong*. Puis en 2009 et 2012, il est assistant réalisateur et animateur clé sur les films *La traversée du temps* et *Les Enfants loups, Ame et Yuki* de Mamoru Hosoda. En 2015, il remporta le *Prix de l'Animateur* au Tokyo Anime Award.

Directrice du son : Eriko Kimura

Directrice de la société de production et de distribution de Tohokushinsha film Corporation. Elle travaille sur le doublage de films et des effets sonores en animation, dont *Harry Potter* et *La fête à la maison : 20 ans après* pour le doublage, et *Mobile Suit Gundam UC*, *Gundam Reconquista in G* et *Tiger & Bunny* pour l'animation. Elle participe également à *Le Vent se lève*, *Souvenirs de Marnie* et *Sanzoku no musume no Ronya*. Parmi les travaux de Yuasa, elle a également travaillé sur *The Tatami Galaxy* (2010) et *Ping Pong* (2014).



NOTES DE PRODUCTION

Eun Young Choi et Yuka Okayasu sont les productrices de Lou et l'île aux sirènes. Yuka Okayasu de Fuji TV a produit Ping Pong de Masaaki Yuasa, diffusé par Noitamina sur Fuji TV en 2014. Eun Young Choi, animatrice originaire de Corée du Sud, est la productrice du studio Science Saru dirigé par Masaaki Yuasa.

Vous êtes partie étudier l'animation à l'étranger. Comment avez-vous rencontré Monsieur Yuasa ?

Eun Young Choi: Pendant mes études à l'étranger, j'ai regardé une scène de *Chibi Mariko Chan, Watashi no suki na uta* (sorti en 1992) appelée *1969 no Drag Race*, où Mariko conduit sur la musique du même nom d'Eiichi Ootaki. Masaaki Yuasa en était l'animateur clé. Cela m'a énormément marqué ! Je me suis dit qu'il avait parfaitement exprimé les émotions du personnage. Par la suite, j'ai travaillé pour la première fois avec lui en 2006 sur *Kemonozume* en tant qu'animatrice clé.

Pourquoi travailler dans l'animation japonaise et non chez Disney ou Pixar ?

Eun Young Choi: Dans l'animation américaine, le budget d'un film oscille entre 1 et 2 millions de dollars, et il y a moins de productions. En revanche dans l'animation japonaise, le budget y est moins important, mais il y a plus de productions, de sorties et de profils artistiques différents. On s'intéresse plus à l'artiste et il y a plus de choses à découvrir. C'est ce qui m'a attiré.

Rika Okayasu: J'ai connu Masaaki Yuasa quand j'étais étudiante, après avoir vu au cinéma la bande-annonce de *Mind Game*. Le mélange d'animation et de prises de vues réelles a eu un grand impact sur moi qui, au départ, ne regardait pas vraiment d'anime. Je suis allée le voir ensuite, et je l'ai vraiment trouvé super.

Eun Young Choi: Quand j'ai vu *Mind Game*, je me suis demandée si celui qui l'avait fait n'était pas fou (*rires*). En réalité, quand je l'ai rencontré, il était tout calme et décontracté. Bien qu'il ait beaucoup de créativité, il en reste très humble. Et pourtant, personne ne peut surprendre autant que lui.

Yuka Okayasu: Surprendre ?

Eun Young Choi: Les membres du staff de *Mind Game* eux-même ne savaient pas quel genre de film cela allait être, et ce jusqu'à la fin. Ils étaient même dubitatifs pendant la production. Mais une fois terminé, tout le monde a été convaincu par ce film fantastique, ce qui les a remotivé. Quelque soit le film qu'il nous présente, la surprise et l'euphorie sont à chaque fois au rendez-vous.

Quand on parle de ce qui rend si unique et distinctif les oeuvres de Yuasa, nous viennent d'abord à l'esprit, son véritable sens du mouvement et son utilisation de couleurs vives.

Yuka Okayasu: Ce n'est sûrement pas la peine de le répéter, mais concernant l'aspect visuel, j'ai surtout été attiré par ses couleurs vives. Mais mis à part cela, j'ai été

très impressionnée lors de la diffusion de *Ping Pong*. Bien que beaucoup d'éléments n'apparaissent pas dans l'oeuvre originale, en particulier ce que ressentent les personnages de China et Dragon, cela n'a pas dérangé les fans qui au contraire ont couvert l'anime d'éloges. Après avoir constaté cette manière de travailler, j'ai vraiment été captivée par cette excellente adaptation de *Ping Pong* possible grâce à la capacité de Yuasa à transmettre des histoires. Je me disais que ce serait chouette qu'il puisse montrer cela. Puis il a eu l'occasion de produire cette oeuvre originale qu'est *Lou et l'île aux sirènes*.

Contrairement à Ping Pong où seules certaines séquences ont été produites avec le logiciel d'animation Flash, ***Lou et l'île aux sirènes* a été réalisé dans son intégralité avec ce programme.**

Yuka Okayasu: Excepté *Eagle Talon The Movie*, c'est bien la première fois qu'un film d'animation japonais est entièrement réalisé avec Flash. En tant que membres du département de développement à Fuji TV, nous avons beaucoup d'attentes sur ce logiciel que nous voyions comme une nouvelle opportunité, et une vraie alternative à l'animation traditionnelle, tout comme le sont la 3D ou encore la rotoscopie*. C'est pourquoi, pour tirer le meilleur partie de ce logiciel, nous souhaitons absolument nous associer avec Science Saru, le meilleur studio pour Flash. *méthode consistant à photographier les mouvements d'un personnage pour le reproduire en animation

Après Ping Pong, le studio Science Saru a également réalisé avec le logiciel Flash un épisode spécial du cartoon américain Adventure Time intitulé "Food Chain", grâce auquel Masaaki Yuasa a été nommé aux Annie Award.

Yuka Okayasu: Avec Flash, on peut faire plus de choses sur les angles de vue qu'avec une animation classique, par exemple avec les mouvements des décors (lorsque le décor s'anime sur une image fixe). Pour *Lou et l'île aux sirènes*, le logiciel Flash nous a beaucoup aidé côté budget pour des parties où l'animation traditionnelle aurait été très onéreuse.

Eun Young Choi: En plus, Flash a un grand avantage : on peut enchaîner les étapes d'animation avec pratiquement peu de personnes au sein du studio.

D'habitude, on a recours à plusieurs studios pour la réalisation d'un film d'animation. C'est souvent le cas pour le storyboard, l'animation et le compositing.

Eun Young Choi: En recourant à d'autres studios, les intentions du réalisateur ne sont pas aussi bien transmises. On se retrouve restreint à des salves de corrections et confronté à des soucis de planning ou de personnel. Pour faire simple, dans le cas où il y a beaucoup de corrections à apporter, il est assez difficile de l'annoncer aux membres du staff. Avec Flash en revanche, on peut discuter plus facilement et multiplier les corrections vu qu'il y a moins de personnes pour la réalisation. Les

NOTES DE PRODUCTION

instructions du réalisateur sont directement transmises au staff, et tout le monde a l'occasion d'en discuter ensemble.

Y a -t-il des éléments réalisés avec Flash sur lesquels vous avez particulièrement porté attention ?

Yuka Okayasu: Oui. La chevelure de Lou en premier lieu. Elle a la consistance d'une gelée toujours en mouvement où des poissons y nagent en continu. Ce design n'apparaissait pas dans le storyboard. C'est pour cette raison que Lou a été entièrement réalisée avec Flash.

Eun Young Choi: Je retiendrai les scènes où l'on retrouve des poissons frétilants sur le costume du Papa de Lou, les scènes de foule ou encore celle du concert contenant beaucoup de personnages apparaissant à l'écran. Cela aurait été compliqué à animer avec les outils traditionnels, mais ce n'est pas le cas avec Flash.

Yuka Okayasu: De plus, Flash peut combiner dessin et musique. De ce fait, la musique et l'animation ont été coordonnées de manière plus effective. Dans les scènes où Kai se sert de son sampler, les gestes de ses mains collent parfaitement au rythme de la musique.

Avec ces scènes de concert et de danse, il y a un côté musical dans Lou et l'île aux sirènes.

Yuka Okayasu: C'était déjà le cas avec *1969 no Drag Race*, mais cette association amu-

sante entre la musique et l'image est l'un des aspects attrayants dans les travaux de Yuasa.

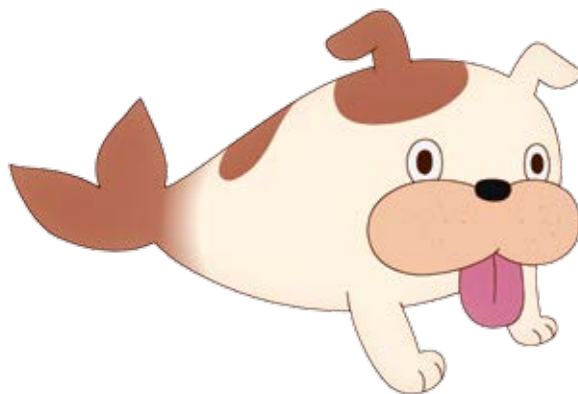
Eun Yong Choi: La scène où Kai chante *Ballad of A Singer* de tout son coeur est selon moi la plus émouvante.

Yuka Okayasu: Les chansons et danses de Lou apportent de la joie à l'écran et égayent le film, mais *Ballad of A Singer* transmet parfaitement l'axe principal de l'histoire. Dès le départ, Monsieur Yuasa souhaitait fortement que Kai puisse s'exprimer à travers la chanson et faire de ce moment la dernière catharsis du film.

C'est la chanson parfaite pour ce film.

Yuka Okayasu: Et en même temps, lorsque nous avons décidé de prendre comme trame principale le personnage de Lou pointant du doigt l'introversion de Kai et l'aidant à s'ouvrir, nous nous sommes dit qu'elle correspondait également à la personne de Monsieur Yuasa qui devrait également faire de même (*rires*).

Eun Young Choi: C'est peut-être ce qui fait sa gentillesse. Même si un animateur lui présente quelque chose différent de ce qu'il avait imaginé en amont, il ne se mettra pas en colère. Il lui demandera simplement de faire quelques ajustements, par exemple en disant: " Ah c'est super ! Mais ce serait encore mieux avec plus de couleur jaune ". Quoi que l'on dise, l'adaptation des dessins selon son style rien qu'avec ces ajustements est vraiment épatante.



CONTACTS

RELATIONS PRESSE : GAMES OF COM

Aurélie Lebrun
aurélie.lebrun@gamesofcom.fr
06 84 50 75 74

Emmanuelle Verniquet
emmanuelle.verniquet@gamesofcom.fr
06 18 11 16 08

Charlotte Demougin
charlotte.demougin@gamesofcom.fr
01 53 26 71 35

DISTRIBUTION : EUROZOOM
Hélène Vasdeboncoeur
helene@eurozoom.fr - 01 42 93 73 55

Programmation Nord
Romain Brosolo
01 42 93 49 37
romain@eurozoom.fr

Programmation Sud
Alba Fouché
01 42 93 49 38
alba@eurozoom.fr

Marketing Salles
Sabrina Bégau
01 42 93 73 55
eurozoom@eurozoom.fr

PARTENARIATS : @ANIME
Sylvie - sylvie@alltheanime.com