

# MAMORU HOSODA,

## Maître de l'animation japonaise



Mamoru Hosoda est né le 19 septembre 1967 à Kamiichi, ville donnant sur la baie de Toyama, et située sur le littoral nord du Japon. Il suit des études de peinture aux Beaux-Arts de Kanazawa et, après avoir échoué au concours d'entrée de l'institut de formation du studio Ghibli, il intègre le studio Toei animation en 1991. Il y participe à de nombreuses séries telles *Dragon Ball Z* (1993), *Slam Dunk* (1994-1995), ou encore *Sailor Moon* (1996) ; il crée des storyboards ; et il finit par réaliser son premier court-métrage en 1999 : *Dejimon adobenchô* (Les Digimon connaissent un succès quasiment aussi important que les Pokémon, en particulier aux Etats-Unis et en Europe ; ils ont été également créés par les inventeurs des Tamagoshi). Mamoru Hosoda réalisera par ailleurs sept épisodes de la série télévisée *Digimon: Digital Monsters*, ainsi que le long-métrage – son premier – *Digimon : le film* (2000). Auteur dans le même temps de films d'animation publicitaires pour une série de marques transnationales telles Louis Vuitton<sup>1</sup>, il est approché par le studio Ghibli pour prendre la direction du *Château amublant*, qui sera finalement confiée à Hayao Miyazaki (2004) suite à des désaccords avec la production. Mamoru Hosoda réalise par contre en 2005 *One piece: Omatsuri danshaku to himitsu no shima* (*Le baron Omatsuri et l'île aux secrets*), sixième long-métrage tiré de la saga *One piece*.

L'année 2005 marque une rupture dans la carrière du cinéaste japonais : il quitte Toei, travaille à son compte, et se rapproche du studio Madhouse. C'est avec ce dernier qu'il réalise en 2006 *La traversée du temps*, adapté du roman de Yasutaka Tsutsui (1967). Ce film est l'occasion pour lui de commencer une collaboration avec le scénariste Satoko Okudera et le designer Yoshiyuki Sadamoto.

*La traversée du temps* relance en quelque sorte la carrière de Mamoru Hosoda : le film connaît un succès public et critique, et reçoit une mention spéciale au Festival du Film d'Animation d'Annecy en 2007. Ce long métrage raconte l'histoire de Makoto, une lycéenne qui acquiert le pouvoir de voyager dans le temps, et il commence ainsi à décliner l'une des thématiques de réflexion qui parcourent le cinéma de Mamoru Hosoda, à savoir la relation au temps et à la mémoire. Ces questionnements se retrouvent pour partie dans son film suivant, *Summer Wars* (2009), cette fois sous l'angle des traditions, en particulier familiales, et de leur devenir face aux nouvelles technologies devenues la porte d'entrée des esprits maléfiques. Le dispositif n'alterne alors plus les séquences qui se déroulent dans le passé et

<sup>1</sup> *Superflat Monogram* conçu par le plasticien Takashi Murakami

celles ayant lieu dans le futur, mais des séquences dans le monde réel et d'autres qui se passent dans le virtuel. Cependant, c'est surtout *Les Enfants loups, Ame et Yuki* (2012) qui va concentrer et approfondir l'ensemble de ces problématiques qui éprouvent le cinéaste. C'est aussi que le film est réalisé après la catastrophe du 11 mars 2011, qui voit le Japon confronté à un séisme, un tsunami et un accident nucléaire de grande ampleur. Pour Mamoru Hosoda, cette journée et les effets qu'elle produit au Japon laissent des traces profondes sur la conception de la famille dans le pays : « Je pense que la façon de penser des Japonais concernant la famille a beaucoup évolué depuis le séisme. Je crois qu'ils ont pris conscience de ce qui était le plus important. Avant on disait : "ça c'est important, ça aussi, c'est important". On finissait par tout mettre au même niveau. Après le 11 mars, je crois que nous avons remis l'enfant au cœur de nos priorités. On a finalement compris que l'essentiel, c'est d'élever nos enfants même si le monde était totalement détruit. De nouvelles questions ont vu le jour : "En cas de crise majeure, comment peut-on les élever ? De quoi avons-nous besoin pour cela ?" Depuis le séisme, nous avons compris qu'il n'y avait qu'une chose essentielle : "Protéger et élever nos enfants". De ce fait, je pense qu'il y a un lien logique et étroit entre *Les Enfants loups, Ame et Yuki* et le Japon de l'après 11 mars. »<sup>2</sup>

Produit par le studio Chizu, que Mamoru Hosoda fonde avec le producteur Yuichiro Sato, *Les Enfants loups, Ame et Yuki* travaille de nouveau la mémoire et le temps, sur un mode mélancolique, voire nostalgique, et il paraît inscrire le cinéaste dans l'héritage des courants de pensée japonais tiraillés entre tradition et modernité. Le Japon d'avant l'industrialisation et le Meiji est alors par moments idéalisé. A cet égard, la figure du loup, que l'on retrouve dans *Le garçon et la bête* (2015), et l'imaginaire auquel elle renvoie, apparaissent comme une forme de métonymie de ce qui interroge Mamoru Hosoda. Le cinéaste dit : « Contrairement à l'Europe, où il est associé au mal, le loup est respecté au Japon. Les caractères qui forment son nom sont les mêmes que ceux de "grand dieu", et on le vénère dans certains temples shintoïstes. Mais tout cela a changé avec l'ère Meiji, avec l'arrivée des idées européennes ; elles ont entraîné la disparition totale des loups du Japon. »<sup>3</sup>

Dans le même mouvement, cette sorte de fascination pour le passé qui est à l'œuvre relève de composantes plus individuelles dans le processus de création du cinéaste : les paysages de montagne des *Enfants loups, Ame et Yuki* sont à considérer en rapport avec l'enfance de Mamoru Hosoda, qui a grandi dans le rural périurbain de Kamiichi Machi, loin de la mégapole japonaise du littoral sud. Les contrastes et les oppositions sont ainsi également géographiques.

Le cinéma de Mamoru Hosoda est ainsi traversé par une série d'entre-deux qui tissent des alternances comme autant de relations d'oppositions et de complémentarités. Entre passé et présent ; entre tradition et modernité ; entre fascination pour le passé et nouvelles technologies pour la mettre en œuvre ; entre le Japon du nord et le Japon de la

<sup>2</sup> « Hosoda Mamoru "Il faut savoir prendre des risques pour un film" », *Zoomjapon.info*, 1 septembre 2012, en ligne : <http://zoomjapon.info/2012/09/doss/les-enfants-loups-ame-et-yuki/hosoda-mamoru-il-faut-savoir-prendre-des-risques-pour-un-film/>

<sup>3</sup> « Le nouveau maître de l'"anime" », *Le Monde*, 20 août 2012, en ligne : [https://www.lemonde.fr/culture/article/2012/08/28/mamoru-hosoda-le-nouveau-maitre-de-l-anime\\_1752337\\_3246.html](https://www.lemonde.fr/culture/article/2012/08/28/mamoru-hosoda-le-nouveau-maitre-de-l-anime_1752337_3246.html)

mégalopole, et de la sorte entre le rural et l'urbain ; son œuvre propose une forme pour interroger le monde contemporain, et qui tente de donner à percevoir ses réalités à l'écran. A cet égard, il faudrait sans doute souligner que le cinéaste insiste sur son propre vécu quand il décrit les sources de son inspiration. « Mon père était à la fois employé des chemins de fer et paysan. Je l'aidais aux travaux de la ferme, ce que je détestais », explique-t-il notamment pour évoquer l'entre-deux rural-urbain et centre-périphéries qui parcourt ses films<sup>4</sup>.

Le nouveau film de Mamoru Hosoda, *Mirai, ma petite sœur*, reprend les mêmes questionnements que le cinéaste a développé jusque là. Sélectionné à la Quinzaine des réalisateurs au Festival de Cannes 2018, et présenté en Compétition Officielle au Festival international du film d'animation d'Annecy 2018, le film raconte un moment de la vie de Kun, un petit garçon qui voit son quotidien bouleversé par l'arrivée d'une petite sœur, Mirai. Confronté à des moments de solitude, ses parents devant s'occuper de la nouvelle née, Kun trouve dans son jardin un arbre « généalogique »<sup>5</sup> qui lui permet de rejoindre un univers fantastique. Dans ce dernier, le garçon vagabonde entre le passé et le présent, et rencontre au gré des séquences les membres de sa famille à différents âges de leur existence, dont sa sœur Mirai.

Le film est sorti le 26 décembre 2018.

---

<sup>4</sup> *Ibid.*

<sup>5</sup> Voir le [dossier de presse](#) du film réalisé par Wild Bunch Distribution, Anime et Charades.