Official Selection
ANNECY 2017
Japan Expo
HIRUNE HIME
RÊVES ÉVEILLÉS
LE 12 JUILLET AU CINÉMA

INTRODUCTION

Kenji Kamiyama, réalisateur de *Eden of the East*, *Moribito: Guardian of the Spirit* et *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, revient avec un film sur le passage à l'âge adulte qui mélange le monde des rêves et le suspense.

Pourquoi rêvons-nous ? Les rêves peuvent révéler nos angoisses secrètes et les remous de notre cœur. Leur but réel est peut-être de nous montrer ce qui nous manque. Le réalisateur Kenji Kamiyama les a choisis comme motif pour son dernier long-métrage. Jusqu'alors, il avait mis en scène des drames humains dans des environnements imposants de science-fiction et de fantasy. Avec *Hirune Hime - Rêves éveillés*, il présente au public son premier scénario original d'animation à destination du grand public.

L'histoire a lieu à l'été 2020, juste avant les Jeux Olympiques de Tokyo. Le personnage principal est une jeune lycéenne, ordinaire de prime abord, si ce n'est qu'elle peut s'endormir n'importe où et n'importe quand. Une série de rêves étranges la taraude depuis peu. Quand le monde réel commence à changer de façon étrange, elle comprend que la réponse se trouve dans ses rêves. Elle se rend à Tokyo pour résoudre ce mystère, et en chemin fait une découverte encore plus grande sur ses origines.

Hirune Hime - Rêves éveillés est un road-movie se déroulant dans un futur proche, un voyage haletant entre les rêves et la réalité. De nombreuses thématiques que l'on trouvait déjà dans les précédents travaux de Kenji Kamiyama jouent un rôle important dans cette histoire, notamment l'intelligence artificielle, les réseaux connectés et le futur. *Hirune Hime - Rêves éveillés* est la preuve incontestable du talent créatif de son créateur.

FICHE TECHNIQUE

RÉALISATION / SCÉNARIO / D'APRÈS UNE IDÉE ORIGINALE : KENJI KAMIYAMA
MUSIQUE : YOKO SHIMOMURA
ORIGINAL CHARACTER DESIGN : SATOKO MORIKAWA
DIRECTEURS DE L'ANIMATION : ATSUKO SASAKI, KAZUCHIKA KISE
ANIMATEURS CLÉS : TOSHIYUKI INOUE, TETSUYA NISHIO, CÉDRIC HÉROLE
CONCEPT ART ET STORYBOARD : CHRISTOPHE FERREIRA
DIRECTEURS ARTISTIQUES : KIYOSHI SAMEJIMA, KAORI HINO
3D LAYOUT : CHIORI SATO
DIRECTEUR DU SON : SHOJI HATA
STUDIO : SIGNAL-MD
DURÉE : 110 MINUTES
DATE DE SORTIE CINÉMA : 12 JUILLET 2017

©2017 "Ancien and the Magic Tablet" Film Partners

SYNOPSIS

Kokone Morikawa vit avec son père dans la préfecture d'Okayama. C'est une lycéenne ordinaire, sans talent spécial si ce n'est celui-ci : elle peut s'endormir n'importe quand et n'importe où. Depuis quelques temps, elle fait des rêves étranges. Son père, Momotarô, est un homme bourru qui passe la majeure partie de son temps dans son garage à réparer et à modifier des voitures.

On est en 2020, trois jours avant l'ouverture des Jeux Olympiques de Tokyo. Sans avertissement préalable, Momotarô est arrêté et conduit à Tokyo pour être interrogé. Bien que son père soit un peu marginal, Kokone ne peut croire en sa culpabilité. Avec l'aide de son ami d'enfance Morio, elle décide de se rendre à Tokyo pour libérer son père et résoudre l'énigme de ses rêves. Armée de son seul talent – la sieste – elle se lance dans une aventure aussi mystérieuse que fantastique où les rêves et la réalité se mélangent.

KENJI KAMIYAMA

RÉALISATEUR ET SCÉNARISTE

Né en 1966 dans la préfecture de Saitama, Kenji Kamiyama débute sa carrière dans l'animation en se spécialisant dans les décors. Il rejoint le Studio Fuga et travaille notamment sur le film *Kiki la petite sorcière*. Il se lance ensuite en indépendant et travaille sur des projets d'envergure tels que les films *Silent Möbius* et *Roujin Z*.

En 1996, il intègre le studio Production I.G où le réalisateur vedette Mamoru Oshii (*Patlabor*, *Ghost in the Shell*) le prend sous son aile. Il travaille alors sur le film *Jin-Roh, la brigade des loups* (1998), dans l'équipe de réalisation. Il écrit ensuite le scénario du moyen métrage *Blood: The Last Vampire* (2000), avant de passer à la réalisation avec les OAV *Minipato*, parodie de *Patlabor*.

Alors que le studio se lance dans la production titanesque du deuxième film *Ghost in the Shell*, le producteur Mitsuhisa Ishikawa décide de lui donner les rênes de la série éponyme que Kenji Kamiyama intitule *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*. Il constitue une équipe de jeunes artistes et sort la série en 2002 ainsi que sa suite, *Ghost in the Shell: SAC 2nd GIG*, en 2004. Le succès international de la série le conduit à réaliser le téléfilm *GitS: SAC Solid State Society* en 2005. Dès lors, Kenji Kamiyama devient un réalisateur important au sein du studio. Il réalise l'adaptation en série du roman *Seirei no moribito* en 2007.

En 2009, il revient sur la menace terroriste dans la série *Eden of the East*, dont il est l'auteur original. Il conclut son histoire avec deux longs métrages : *The King of Eden* et *Paradise Lost*. Alors que le téléfilm *GitS: SAC Solid State Society* bénéficie d'une sortie cinéma en 3D, Kenji Kamiyama reprend un projet initié par Mamoru Oshii : la suite du manga *Cyborg 009* de Shôtarô Ishinomori. Le long métrage est réalisé en images de synthèse et sort fin 2012 sous le titre *009 Re:Cyborg*. Avec ce film, il mêle l'univers de Shôtarô Ishinomori à ses obsessions, telles que la perte de souvenirs, les groupuscules gouvernementaux et la menace terroriste, déjà très présents dans *Eden of the East* et *Stand Alone Complex*.

Japan Expo

Kenji Kamiyama sera l'invité de Japan Expo 2017 qui aura lieu entre le 6 et 9 Juillet prochain dans le cadre de la promotion de *Ghost In The Shell Stand Alone Complex* que l'éditeur @Anime éditera pour la 1ère fois en Blu-ray haute définition et de celle de son film *Hirune Hime - Rêves Éveillés*. Il sera accompagné par son producteur Yoshiki Sakurai.

ENTRETIEN

AVEC KENJI KAMIYAMA (SCÉNARIO, SCRIPT, RÉALISATION)

– Les films d'animation lancés sur la base d'un scénario et d'un script originaux sont rares. Comment ce projet a-t-il commencé ?

KAMIYAMA : Seiji Okuda, un producteur travaillant chez Nippon Television Network Corporation, m'a suggéré de faire un film que je voudrais que ma fille voie. Il avait l'habitude que je lui propose des scénarios d'action/SF et de high fantasy, mon domaine de spécialité, et ce fut très rafraîchissant qu'il me suggère de faire quelque chose de complètement différent. Alors j'ai commencé à travailler sur une histoire centrée sur les expériences personnelles du protagoniste.

– À quoi ressemble le personnage principal, Kokone Morikawa ?

K. : Kokone est une lycéenne ordinaire. Elle n'est pas particulièrement douée ou mauvaise dans un domaine. Mais elle a un tempérament aventureux, ce qui sera un atout lorsque l'aventure se présentera à elle. Ce trait de caractère peut se retrouver en chacun de nous : nous avons donc conçu *Hirune Hime* avec l'idée que tout le monde peut vivre une aventure. Si le public se sent inspiré par la façon dont Kokone fait face aux défis, je serai très content.

– Les aller-retours entre les rêves et la réalité sont inhabituels.

K. : Il m'a fallu du temps pour transposer mes idées dans le monde des rêves. Au départ il y avait plus d'éléments de science-fiction, et l'histoire était complètement différente. J'ai enlevé l'aspect SF et j'ai tenté d'ancrer plus l'histoire dans le monde réel. Mais de fait elle était plus terne et pas assez excitante. Puis, la solution m'est venue : entrelacer deux histoires parallèles, une dans le monde réel et l'autre dans celui des rêves.

– Kokone vit une autre aventure dans ses rêves.

K. : De nos jours, les adolescents et les jeunes adultes ont l'air enjoués et insouciants. Ils ne se laissent pas écraser par les soucis et profitent de la vie. Mais pour vivre ainsi, ils doivent stocker leur anxiété quelque part. Je crois que les rêves sont un endroit où nous pouvons nous défouler. Dans ses rêves, Kokone revisite une histoire qu'elle a oubliée, et qui l'amène à découvrir des choses sur elle-même.

– C'est difficile de créer une histoire originale. À quelles difficultés avez-vous fait face ?

K. : Je pensais qu'une histoire originale séduirait plus le public, mais c'est difficile d'en créer une. Je voulais montrer comment Kokone, le personnage principal, trouve sa propre histoire. Quel genre de personnages l'entoure ? Comment voient-ils son histoire ? J'ai tâtonné pour répondre à ces questions. En outre, j'ai travaillé dur afin de présenter les éléments essentiels de l'histoire de façon compacte et à créer des situations que le public comprendrait directement.

– À quel public vous adressez-vous ?

K. : Tout d'abord à ceux qui sont dans la même tranche d'âge que Kokone. De nos jours l'individualisme est une valeur mise en avant, mais nous sommes en fait tous très conscients les uns des autres.
Par exemple, nous sommes dans le cœur des membres de notre famille, et eux sont dans le nôtre. Lorsque l'on se rend compte de la place qu'ils occupent, ou encore, lorsque l'on découvre que l'on porte certaines personnes dans nos coeurs sans le savoir auparavant, je crois qu'on trouve quelque chose de très précieux, comme Kokone. Ceci vaut non seulement pour les gens de sa génération, mais également pour ceux de la génération de son père. J'espère que les gens de cette génération, qui ne semblent pas aller au cinéma trop souvent, apprécieront aussi ce film.

NOTES DE PRODUCTION

1 — Une héroïne qui ne va pas sauver le monde

Kenji Kamiyama est déjà connu comme réalisateur de films d'animation pour ses nombreux succès dans le domaine de la science-fiction et du fantastique comme *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, *Moribito: Guardian of the Spirit*, et *Eden of the East*.
Mais dans *Hirune Hime - Rêves Éveillés*, Kamiyama change totalement de registre avec une histoire centrée sur une jeune lycéenne du nom de Kokone Morikawa. Elle n'a aucun pouvoir spécial, mais quand son père est arrêté par la police, elle part à l'aventure pour le délivrer et découvrira de nombreuses choses sur elle-même au fil du temps. *Hirune Hime - Rêves Éveillés* est né d'une suggestion du producteur de la Nippon Television Network Corporation, Seiji Okuda (producteur historique pour NTV des films de Miyazaki et de Hosoda).
À l'époque, Kamiyama cherchait une idée pour repousser les limites de l'animation.

« Jusqu'alors [dans des films comme *009 Re:Cyborg*, *Eden of the East*, and *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*], j'avais dépeint des héros qui sauvent le monde en permanence sans qu'on leur demande. Lors du tremblement de terre dans l'Est du Japon en mars 2011, j'ai connu pour la première fois le doute au sujet de l'avenir du monde, et j'ai compris que ce doute me pesait beaucoup. On peut résoudre des problèmes dans un film, mais cela n'aide pas à résoudre ceux du monde réel. J'ai commencé à penser que mes films ne disaient pas la vérité. Toutes ces idées noires envahissaient mon esprit quand Okuda m'a demandé si je ne souhaitais pas faire quelque chose de totalement différent de ce que j'avais fait auparavant. Alors j'ai commencé à réfléchir à une histoire qui aurait l'ampleur de la vie réelle, quelque chose d'optimiste, avec un personnage que tout le monde voudrait soutenir. »

Le résultat est un long-métrage d'animation charmant qui poussera le public à chérir ses rêves.

2 — Une équipe compétente

L'équipe de production de *Hirune Hime - Rêves Éveillés* réunit de nombreuses stars de l'industrie de l'animation.
La conceptrice de personnages, Satoko Morikawa, est connue pour ses images puissantes réalisées à partir de lignes simples. Elle a travaillé sur des œuvres comme *THE CAT RETURNS* et *Princesse Arete*. Elle a aussi collaboré avec Kenji Kamiyama sur *Eden of the East*.
Un grand nombre de poids lourds de l'animation japonaise ont rejoint l'équipe pour donner vie aux personnages de Morikawa. L'animation clef a été confiée à plusieurs personnes : Toshiyuki Inoue, qui a travaillé comme animateur sur des films comme *Les Enfants Loups* ; Tetsuya Nishio, dont a pu voir le travail dans *Ghost in the Shell 2: Innocence* et *Boruto: Naruto the Movie* ; et Masashi Ando, qui a travaillé sur *Le voyage de Chihiro* et *Your Name.*, Kazuchika Kise, qui a lui aussi travaillé sur *Ghost in the Shell 2: Innocence* et *Your Name.*, s'est joint à l'équipe comme directeur de l'animation. Atsushi Takeuchi, qui a travaillé sur *The Sky Crawlers* et connu une reconnaissance internationale pour son travail sur *Star Wars: Clone Wars*, s'est occupé de la réalisation des effets d'animation. Et Atsuko Sasaki, dont on connaît le travail sur *Eden of the East*, a servi de directeur de supervision de l'animation pour assurer la cohérence artistique globale. Ensemble, ces professionnels exigeants ont donné vie au personnage de Kokone Morikawa.
Yoko Shimomura, un des plus grands compositeurs de musique de jeux-vidéo du Japon (connu notamment pour la BO de *Kingdom Hearts*), s'est chargé d'écrire des mélodies saisissantes et réconfortantes. Shigeto Koyama, qui a travaillé sur le personnage de Baymax dans *Les Nouveaux Héros* de Disney, a conçu Hearts, un robot qui se transforme et joue un grand rôle dans les rêves de Kokone. L'animateur et dessinateur de bande dessinée Christophe Ferreira s'est occupé du design des créatures.

Hirune Hime - Rêves Éveillés est le fruit de l'union des forces de l'équipe de vétérans de Kamiyama, assistés par d'autres noms important de l'animation.

3 — Le défi numérique

La *numérisation* est un autre mot-clef important de ce nouveau film. *Hirune Hime - Rêves Éveillés* repousse les limites de l'utilisation de la technologie numérique pour la création de storyboards et d'images animées.
Le processus de production de l'animation contemporaine se fait à l'aide de logiciels pour gérer la couleur et la photographie, après que l'animation ait été faite. Cependant, dans la majorité des œuvres animées japonaises, le crayon et le papier restent incontournables, des storyboards jusqu'à l'animation proprement dite. De grands efforts ont été faits ces dernières années pour étendre la numérisation aux domaines du storyboarding et de l'animation, mais rarement à un niveau similaire à celui de *Hirune Hime - Rêves Éveillés*.
Les storyboards ont été créés à l'aide de Toon Boom Storyboard Pro. Ce logiciel permet de les jouer en tant que séquences animées tout de suite, avec l'ajout de frames automatiquement générées si nécessaire. Les storyboards conventionnels ne permettent pas de bien évaluer la qualité de l'animation finale. En introduisant la technologie numérique à cette étape de la production, on peut juger les réactions du public immédiatement. De cette façon, les storyboards en cours sont soumis à un avis objectif très tôt. Et le processus de production est plus rapide.
L'animation clef a été créée à l'aide du logiciel TV Paint, et un autre package du nom de Stylus a été utilisé pour produire les intervalles numériques avec une tablette à stylet. Un aspect important du film est la façon dont la puissance spécifique de différents packages de logiciels a été utilisée à diverses étapes du processus d'animation. L'animation clef numérique est plus facile à vérifier que l'animation sur papier, et les outils numériques permettent aux animateurs de faire des choses impossibles en animation analogique.
Les logiciels ont également transformé le processus de production pour le réalisateur. L'entrée dans le domaine numérique rend la production beaucoup plus efficace. Dans le cas de l'animation analogique, le réalisateur doit parcourir des tas d'images clefs ou utiliser un système appelé l'enregistreur d'action rapide (Quick Action Recorder) pour obtenir du mouvement et vérifier que sa vision exacte est en train de prendre forme. Avec l'animation numérique, l'animation clef peut être jouée instantanément.

Ainsi, le réalisateur peut évaluer le travail dès les premiers instants, et inspecter de nombreuses séquences en peu de temps.

KAZUCHIKA KISE
ANIMATEUR

« Le plus dur a été de manier pour la première fois un stylet de tablette graphique »

Au départ, lorsque j'ai appris que ce serait une œuvre fait entièrement par ordinateur, j'ai refusé la proposition. Mais Yoshiki Sakurai, le producteur, a beaucoup insisté et m'a dit que je pouvais aider pour n'importe quelle partie de la production si l'équipe était débordée. Alors, j'ai participé vers le milieu du projet. À ce stade de la production, je ne pouvais que faire de l'animation à proprement parler. L'équipe de Toshiyuki Kouno m'a supervisé et donné ses directives. J'ai pu ainsi me concentrer sur la réalisation des dessins.
Tous les dessins sont fait à l'ordinateur, mais cette fois c'était la première fois que je tenais à la main un stylet de tablette graphique. Personnellement je préfère le papier (*rires*). Il y a plusieurs aspects pratiques à utiliser une tablette graphique, mais c'est assez frustrant concernant plusieurs points essentiels. Pour le nez de Kokone par exemple, on le représente avec un trait, mais quand on passe au digital, ce trait se décale légèrement.
C'est super quand on veut dessiner soigneusement, mais quand on le fait vite c'est assez difficile. Avec un crayon on peut dessiner des lignes étroites en taillant la mine, mais ici on réduit la valeur numérique : c'est assez embêtant. Quand on veut effacer aussi, il faut changer avec l'outil Gomme. Ce changement d'outil est complètement différent du dessin manuel. C'est super qu'il n'y ait pas de traces de gomme (*rires*). Cette fois, ce qui a été le plus difficile pour moi n'a pas été de dessiner des personnages mais d'arriver à manier les logiciels.

PROFIL

Né à Osaka en 1965, Kazuchika Kise est originaire d'Ôsaka. Il saisi une opportunité de rejoindre Production I.G en 1989 pour travailler sur *Patlabor The Movie* de Mamoru Oshii (1989). Il a également oeuvré en tant que directeur de l'animation et animateur sur les films et séries *Ghost in The Shell* (1995 à 2015), *Neon Genesis Evangelion Rebirth* (1996) et *Evangelion 1.0* (2007) de Hideaki Anno ainsi que *Your Name.* de Makoto Shinkai (2016). Il a travaillé en tant que réalisateur sur les OAV *Ghost In The Shell Arise* (2013 à 2015).

ATSUSHI TAKEUCHI
ANIMATEUR

« J'ai opté pour une allure plus intense pour l'animation »

Ayant participé à partir du milieu du projet, j'ai été en charge des parties traitant des effets spéciaux, comme les explosions avec des éléments qui chutent ou les propulsions des Engineheads lorsqu'ils s'envolent, par exemple. D'habitude, on s'occupe de ce genre de choses en recourant à la 3D, mais Kenji Kamiyama, le réalisateur, voulait procurer un autre aspect à ces scènes-là.
En passant à l'animation, cela ne bougeait pas de manière limpide, j'ai alors opté pour une allure plus intense.
Au départ, je croyais que c'était un film d'action pour un public plutôt jeune et j'ai demandé s'il fallait partir sur un style plus enfantin. Puis nous avons eu une grosse discussion pour que le film puisse également cibler les adultes. J'ai opté pour un dessin plus réaliste pour aller dans le sens du réalisateur. Il y avait beaucoup de choses à réaliser dans la dernière scène, en particulier celle du combat entre les Engineheads et le monstre : c'est une scène où j'ai fait en sorte que le combat entre colosses dégage quelque chose pouvant même être ressenti par les enfants.
Cette fois, j'ai travaillé en utilisant le logiciel TVPaint, mais comme je manie bien les techniques digitales depuis un moment, je n'ai pas vraiment ressenti de gêne. C'est la première fois que j'utilisais TVPaint et j'ai pu faire des recherches sur plusieurs nouvelles techniques. C'était vraiment amusant. Après avoir scanné mes travaux de recherches effectués sur papier, et avancé sur la colorisation, je passais à l'étape digitale. Celle-ci permet de se rapprocher très rapidement du résultat final puisque tous les outils sont très bien connectés et intégrés dans un système d'outils vraiment harmonieux. De plus, le digital a cette particularité de pouvoir rectifier rapidement et directement les matériaux de travail en cas de retake.

PROFIL

Né en 1965, il est originaire du département de Fukuoka. Membre de Production I.G, ses représentations ingénieuses des machines et sa capacité à faire de grands layout dans *Patlabor The Movie* (1989) a été apprécié par Mamoru Oshii. Il est par la suite en charge du design des machines des films de Mamoru Oshii (*Ghost In The Shell* en 1995, *Ghost In The Shell : Innocence* en 2004 et *The Sky Crawlers* en 2008). Il a également travaillé à l'étranger en tant que réalisateur sur *Star Wars : La Guerre des Clones*.

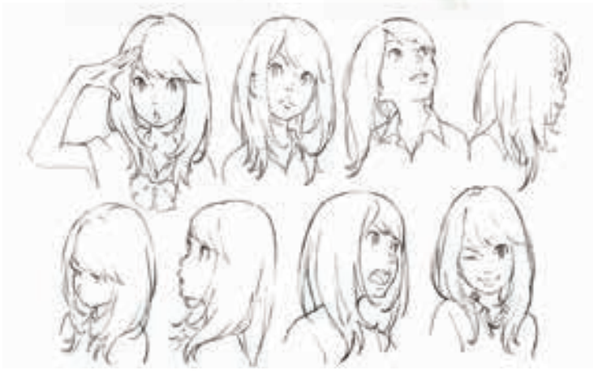
SATOKO MORIKAWA
CHARA-DESIGNER

« J'ai transposé en dessin les intentions du réalisateur »

La première chose à faire a été de commencer les ébauches des personnages en réalisant des planches de préparation tout en utilisant comme piste les thèmes qui étaient ressortis de la réunion sur le scénario à laquelle j'avais participé. J'avais fait en sorte que les gens travaillant au château de Heartland portent autour du cou des cadenas en laiton (cuivre jaune) à la place des cravates sur ces planches, mais comme le monde des rêves renvoie au « steampunk », je me suis inspiré de ce « monde de cuir et de cuivre ».
Pour les personnages, Monsieur Kamiyama les a dessiné après avoir reçu les noms des acteurs et des membres du staff. Kokone est une personne active et battante. Je voulais qu'elle ait un côté *gyaru*[1]. J'ai même regardé des films sur le thème des *gyaru* pour saisir cet aspect. Il y a également eu de nombreux modèles pour la forme cheveux avant d'arriver à celle que nous connaissons. En parlant de nombre de modèles, nous avons longuement tâtonné pour la représentation du président de Shijima. Au départ, il était plus fin et il portait des lunettes. Seulement il n'avait rien d'un président, et en prenant compte de ce problème, nous l'avons finalement fait plus sévère et chauve. Aussi, le personnage le plus compliqué a été celui de Momotarô.
Pour conclure sur le sujet des travaux de recherches sur les personnages, je trouve que Momotarô est celui où l'on retrouve le plus la touche d'Atsuko Sasaki, la directrice de l'animation. C'est elle qui a dessiné les sourcils de Kokone de façon élancé et qui a finalisé tous les personnages. Je trouve qu'elle l'a fait de manière vraiment très adroite ! Elle a regardé tous les documents et a rendu les personnages plus nets, simples et très beaux à regarder.

PROFIL

Satoko Morikawa est née en 1957 et est originaire d'Ôsaka. Elle a travaillé sur *Le Royaume des Chats* (2002) du studio Ghibli (réalisateur : Hiroyuki Morita) ainsi que sur *Princesse Arete* (2001) de Sunao Katabuchi. Son coup de crayon net et le réalisme de ses personnages lui sont caractéristiques.
Elle a également travaillé en tant que chara designer pour *Eden of the East* (2009) de Kenji Kamiyama.



CÉDRIC HÉROLE
ANIMATEUR

« J'ai passé 80% de mon temps sur les expressions de visage »

La première fois que j'ai entendu parler de ce film, c'était après une discussion avec Christophe Ferreira. J'ai rencontré Motonobu Hori grâce à lui et j'ai pu prendre part au projet à temps partiel en tant qu'animateur. J'ai finalement travaillé à plein temps et j'en suis venu à devenir directeur de l'animation. J'étais en charge de plusieurs scènes comme des scènes de dialogue, d'action et d'effets spéciaux. Cela englobait mes plans et les révisions demandées, et comme il y en avait pas moins de 160, j'ai dessiné presque tous les personnages. Ceux dessinés par Satoko Morikawa ont une belle expression. Le père est cool et la mère est magnifique ! Je n'aurai jamais pensé à quelque chose dans le genre par moi même. Quand je les ai vu pour la première fois, je me suis dit : « Mais jamais je ne pourrais les dessiner ! ».
Lorsque je faisais un plan, je faisais de mon mieux pour dessiner des personnages plein de vie avec un dessin aussi soigneux que je le pouvais, et en particulier les visages. Comme je ne peux pas bien les dessiner, j'ai passé 80% du temps sur leurs expressions. J'ai eu beaucoup de mal avec le chapeau à trois bords d'Ancien, mais je me suis finalement habitué. Les personnages qui m'ont le plus plu sont Ancien et Joy. J'ai beaucoup aimé dessiner leurs petites jambes et les représenter dans des poses énergiques. J'ai été chanceux d'avoir été entouré d'un staff exceptionnel ! C'était un peu embarrassant vu que je n'arrivais pas à leur niveau, mais je suis vraiment content d'avoir participé au projet ! Je pense que ce film ne plaira pas seulement au fans d'anime, mais aussi aux familles.

PROFIL

Cédric Hérole est né en 1980. Il a été en charge de l'adaptation en anime des personnages de Shirô Nakano, *Carino Coni*, en 2014. Il a également participé à *Lupin The Third: Une femme nommée Fujiko Mine* en 2012, au générique d'ouverture de *Drifters* (2016) ainsi qu'à *Lou et l'île aux sirènes* de Masaaki Yuasa en 2017.

CHRISTOPHE FERREIRA
STORYBOARDER

« Le scénario a énormément changé, mais les dessins que j'avais proposé sont restés »

J'ai participé au projet dès l'élaboration du storyboard. À ce moment-là, le scénario était un peu différent de celui qu'on connaît. Cela ressemblait à *L'Histoire sans fin*. Mais ce qui différait, c'était que le personnage avait en main non pas un livre mais une tablette numérique. Au départ, j'avais dessiné le storyboard en me basant sur le scénario, mais comme il changeait progressivement, ce que j'avais fait n'a maintenant plus aucun rapport avec le film (*rires*).
J'ai senti que Kenji Kamiyama avait trouvé intéressants les storyboards réalisés par plusieurs personnes et moi-même après les avoir vu. Cela s'est reflété dans le scénario, et nous avons alors refait des storyboards. C'est une pratique assez rare au Japon mais très courante en Occident. Hiérarchiquement, il y a sous le réalisateur beaucoup d'équipes pour le design, et ceux-ci décident du squelette du film en prenant compte de ce qu'ils dessinent.
Dans ce contexte de travail, nous avons conservé le design du monstre du storyboard que j'avais réalisé. Au début j'avais opté pour un design « japonais » : j'ai reproduit des motifs de *kaendogi* (brasero) de la période Jômon (-15 000 à -300 ans av. J-C) et j'ai fait en sorte de donner à la tête cet aspect d' « embrasement ».
Le design du château d'Eastpolis a également été conservé. Aussi, c'était génial d'avoir travaillé avec les membres du staff : j'ai non seulement pu participer à l'élaboration des planches de recherche, mais aussi au scénario et à l'animation.

PROFIL

Christophe Ferreira est un animateur basé au Japon, originaire de Paris. Il a notamment participé à *Lupin The Third: Une femme nommée Fujiko Mine* (2012). Également dessinateur de bande-dessinée, il a fait ses débuts remarqués avec *Le Monde de Milo*. Il a fait connaissance sur Facebook avec le producteur M. Sakurai qui lui a ainsi proposé de rejoindre l'équipe de production du film.

[1] Mode vestimentaire japonaise popularisée dans les années 90 et touchant particulièrement les jeunes filles et jeunes femmes urbaines.

– Peux-tu nous décrire ton parcours ?

HÉROLE : Je suis arrivé au Japon la première fois en 2000 pour un stage de 3 mois en animation dans une boîte 3D, pH Studio. J'avais tout juste mes 20 ans, puis je suis retourné au Japon en septembre 2005 pour ne plus repartir !
Pendant les premières années j'étais principalement animateur puis chef anim en 3D mais avec des à-côtés sur divers autres postes (layout, rendu, modeling, rigging, board). Parmi les choses les plus connues sur lesquels j'ai travaillé à l'époque il y a *Metroid Other M* et le premier film live de *GeGeGe no Kitaro*(*Kitaro le repoussant*).
Je suis allé à Ankama Japan en 2010 pour faire mes premières armes en tant qu'animateur 2D traditionnel sur le spécial *La légende d'Ogrest*.
Un an après je suis passé animateur 2D freelance pour diverses boîtes comme Bones, A1 Pictures, Science Saru, Yapiko, Cyclon Graphics, Studio 4C, Signal MD...
Je donne également des cours sur les bases de l'animation dans une école d'art, la Joshibi University of Art and Design depuis 5 ans.

– Comment a commencé l'aventure *Hirune Hime - Rêves Éveillés* ?

H. : Christophe Ferreira y était déjà, il m'en avait parlé et m'a présenté l'équipe du projet. Ils étaient à la recherche d'animateurs, j'ai donc postulé et commencé quelques mois plus tard.

– Quelles étaient tes missions ?

H. : J'ai commencé en tant qu'animateur à mi-temps, je travaillais sur un autre projet en même temps pour un autre studio. C'était l'opening de la série *Drifters* que j'ai entièrement animé sur les 3 premiers mois de ma participation à *Hirune Hime*.
J'ai ensuite basculé en plein temps pour le film. En cours de production ils m'ont proposé de corriger des plans et de devenir chef animateur. C'était ma première expérience sur ce poste, c'était sportif mais très instructif. Je suis resté jusqu'à la fin pour corriger des cleans et des inters également. J'ai fait certains plans complètement tout en continuant les corrections ou des inters pour d'autres, au total j'ai touché à peu près à 200 plans du film en tout.

– Pour un français, est-ce difficile d'intégrer une production japonaise ? En particulier sur ce film ?

H. : Cela faisait déjà 10 ans que je travaillais au Japon, c'était donc une production comme une autre pour moi, à la différence que quasiment tout a été animé en numérique. Une première pour moi pour une prod 2D.
Dans l'ensemble, je pense qu'il est difficile pour des étrangers d'intégrer une production japonaise. D'une part à cause de la langue et d'autre part à cause de la manière radicalement différente de concevoir un plan entre la France et le Japon. Il faut oublier beaucoup d'automatismes pour pouvoir s'en sortir. Les priorités d'un plan, le pipeline, les étapes de checks, les deadlines et les tarifs n'ont pas beaucoup de points communs d'une part et d'autre du globe. Le studio Signal MD et l'équipe en général étaient très ouverts pour les accueillir sur le projet, ce film était une bonne porte d'entrée pour les étrangers.

– As tu un message à délivrer aux animateurs français ?

H. : Pour les français qui veulent tenter leur chance au Japon je dirais que c'est tout à fait possible. Les animateurs se font de plus en plus rares. Il faut par contre bien se préparer aux exigences de travail aussi bien en terme d'horaires que de quantité de dessins à fournir. Je recommande notamment de bien intégrer les notions de perspective parce qu'au Japon les animateurs font leurs propres layouts et décors. Et évidemment, il faut apprendre le japonais parce-que l'anglais n'est pas suffisant.
Mixez tous ces pré-requis avec une bonne dose de motivation et d'étoiles dans les yeux et les portes s'ouvriront à vous.

– Pouvez-vous nous décrire votre parcours depuis les Gobelins jusqu'au Japon ?

FERREIRA : J'ai suivi une formation de graphiste pendant 4 ans avant de rentrer à Gobelins dans la section animation d'où je suis sorti diplômé en 1998.
En 2001, j'ai eu la chance de participer à la master class que M. Yasuo Otsuka donnait à Paris.
M. Otsuka est un animateur très connu dans le milieu de l'animation au Japon. Il a formé directement ou indirectement beaucoup d'animateurs japonais (comme Hayao Miyazaki). Il a été chef animateur sur des séries comme *Lupin the IIIrd* et *Conan le fils du futur*, mais aussi sur des longs métrages comme *Le château de Cagliostro*.
Durant une semaine, il nous a expliqué les méthodes d'animation à la japonaise au travers de divers exercices.
À la fin de la formation, M. Otsuka a invité qui voudrait à le rejoindre au Japon pour approfondir le sujet, et pourquoi pas y travailler quelque temps. C'est comme ça que je suis arrivé à Tokyo, pour travailler, en 2003.
J'ai commencé par une formation de 3 mois qui survolait toutes les étapes de la production d'animation au Japon. J'ai ensuite fait des dôga (intervalles/mise au propre) durant quelques mois.
Après plusieurs allers et retours entre la France et le Japon pour préparer une coproduction, je suis revenu au Japon avec cette fois un visa de travail et je suis revenu m'installer à Tokyo, où je suis devenu animateur sur divers séries et longs métrages. Depuis quelques années, je fais aussi de la bande dessinée pour la France : *Le Monde de Milo* et *Alcyon* aux éditions Dargaud.

– Comment a commencé l'aventure *Hirune Hime - Rêves Éveillés* ?

F. : À la toute fin 2014, j'ai été contacté sur Facebook par M. Sakurai, producteur à Production I.G. Il avait vu des dessins à moi et pensait que mon style pouvait être un bon apport au prochain projet du réalisateur Kenji Kamiyama.

– Quelles étaient tes missions ?

F. : J'ai donc eu une réunion avec M. Sakurai et M. Kamiyama. Dans un premier temps, ils m'ont demandé de faire un test en illustrant une partie de la première version du scénario. Par la suite, j'ai été engagé pour continuer ce travail de développement visuel. Cela consistait à illustrer le scénario et à créer des scènes qui n'existaient pas encore dans celui-ci. Par exemple, si a un moment il y avait une scène avec un personnage qui doit affronter des monstres sur le dos d'un géant, et bien je devais créer ce personnage, les montres et le géant tout en expliquant visuellement ce qui se passait.
Ce travail a duré six mois. Par la suite, j'ai été chargé de dessiner le story-board. On a fait ce story-board en équipe et j'étais plus spécifiquement en charge des scènes qui se passent dans le monde des rêves.
Durant la réalisation du story-board, j'ai aussi fait un peu de design. En particulier, j'ai dessiné le monstre géant que l'on voit dans le monde des rêves.
Une fois le story-board terminé, j'ai participé à l'animation proprement dite du film jusqu'à la fin de la production.

– Pour un français, est-ce difficile d'intégrer une production japonaise ? En particulier sur ce film ?

F. : Le principal problème reste la langue. Si l'on ne parle pas un minimum japonais, il devient très difficile de travailler ici car il est rare de trouver quelqu'un qui parle anglais dans un studio. Il faut avoir un niveau de langue qui permette la communication avec le réalisateur pour pouvoir travailler en équipe.
Ensuite, il faut être conscient que les japonais ne travaillent pas comme en France ou aux États-Unis.
Il faut donc s'adapter à leurs méthodes. Par exemple, un animateur doit savoir tout dessiner. Il doit dessiner ses décors, ses effets spéciaux ainsi que tous les personnages se trouvant dans la partie qu'il doit dessiner.

– Outre votre métier d'animateur, vous êtes aussi un dessinateur de BD reconnu en France, comment arrivez-vous à gérer les deux ?

F. : En fonction du moment et des propositions, je fais plus de l'un ou de l'autre. Durant la production de *Hirune Hime - Rêves Éveillés*, j'étais à mi-temps : je travaillais trois jours au studio et le reste du temps je travaillais chez moi sur *Le Monde de Milo*.
Il y a eu des moments frustrant ou j'aurais aimé me concentrer sur l'un ou l'autre mais globalement, cela m'a procuré un bon équilibre.

– Avez-vous pour projet de porter *Le Monde de Milo* sur grand écran ? Idéalement, souhaiteriez-vous être réalisateur du film ? avec un studio Français ou Japonais ?

F. : Ce serait mon rêve en effet. Il y a certaines discussions en cours mais on est très (trop) loin de voir quoi que ce soit. Comme je le dis plus haut, je suis venu au Japon avec un projet sous le bras pour le réaliser. Les événements ont fait que ça n'a pas abouti à plus qu'un beau film pilote... Réaliser un film adapté de *Le Monde de Milo* serait donc la réalisation d'un rêve. Pour que le rêve soit total, il faudrait que je le réalise au Japon avec certains des animateurs que j'admire.

– Combien de temps et de personnes ont travaillé sur le film ?

F. : Difficile à dire... J'ai travaillé deux ans et deux mois sur le film. J'étais là du tout début jusqu'à la toute fin.
Ensuite pour le nombre de personnes, c'est encore plus difficile sachant qu'on a travaillé avec beaucoup d'animateurs en dehors du studio.

– Avez-vous participé à la promotion japonaise ?

F. : J'ai participé à la promotion oui, sous la forme d'interviews écrits ou filmés.

– Avez-vous un message à délivrer aux animateurs français ?

F. : Je sais que certains animateurs français aimeraient avoir une expérience au Japon.
Peut-être qu'ils hésitent pour diverses raisons. Mais je veux leur dire que ca vaut le coup de faire quelques sacrifices pour avoir la chance d'apprendre une manière de faire différente entouré de gens extrêmement doués et ouverts à la discussion.
Nous sommes quelques français à travailler au Japon dans le domaine de l'animation. Nous nous sommes réuni au seins d'une association, *Furansujin Connection*, qui essaye de donner toutes les informations nécessaires et utiles à toute personne désirant venir travailler dans le domaine de l'animation au Japon.

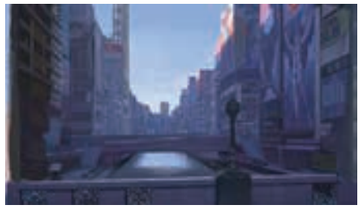
LIEUX

LE MONDE RÉEL

LA MAISON DES MORIKAWA

Voici la maison des Morikawa, où vivent Kokone et Momotarô. À côté de leur maison se trouve le garage *Morikawa Motors*, lieu de travail de Momotarô.

SHINSAIBASHI (ÔSAKA)
GARE DE SHIN-ÔSAKA



Kokone et Morio qui s'étaient endormis dans un sanctuaire shintô sur l'île de Shikoku se réveillent à Shinsaibashi, le quartier d'affaire d'Ôsaka. Ils se rendent ensuite à la gare de Shin-Ôsaka pour aller à Tokyo.

SHIJIMA AUTOMOBILE

Le siège social de Shijima Automobile, l'un des meilleurs fabricants de voitures du pays. Le bâtiment principal où veut accéder Kokone pour rencontrer le président se situe à Odaiba.

KURASHIKI

Kurashiki est la deuxième ville du département derrière Okayama. Shimotsui (district de Shijima) où vit Kokone fait face à la Mer Intérieure du Japon et est relié à la ville de Sakaide (département de Kagawa) par un grand pont.

TOKYO

Kokone et Morio arrivent à la gare de Tokyo par le Shinkansen. À leur arrivée, les employés de Shijima Automobile les attendent sur le quai.

ITINÉRAIRE

LE MONDE DES RÊVES

LE CHÂTEAU DE HEARTLAND

C'est le château du roi de Heartland. Outre la salle d'audience du roi, on y trouve la tour de verre où est enfermée Ancien ainsi que l'entrepôt où Bewan garde les marchandises saisies.

EASTPOLIS

Il y a au sein du château de Heartland une gigantesque usine automobile. Comme tous les travailleurs s'y rendent, la route de la capitale, Eastpolis, est constamment embouteillée.

LE PHARE ET LE PORT

C'est au phare Hill Mountain qu'Ancien et Pitch ont trouvé refuge. Ancien y a utilisé sa magie sur Heart pour lui attribuer une conscience.

QU'EST-CE QUE HEARTLAND ?

C'est un royaume où règne un roi ayant foi aux techniques de fabrication de machines. Pour les fabriquer, l'usine au sein du château est en service 24h/24. Il y a un système de roulement, mais à cause des embouteillages monstres, il est devenu commun d'arriver en retard : il peut arriver de pouvoir travailler seulement 4 heures jusqu'au moment du roulement. Aussi, les travailleurs ont l'obligation de circuler à bord de voitures dernier cri.

PERSONNAGES

KOKONE MORIKAWA

Kokone est une jeune lycéenne qui vit à Shimotsui (Okayama) avec son père. Elle fait d'étranges rêves lorsqu'elle s'assoupit.

ANCIEN

Ancien est la petite fille du roi de Heartland. Elle possède une magie permettant d'ordonner aux machines et pense s'en servir pour terrasser le monstre.

MOMOTARÔ MORIKAWA

Momotarô est le père de Kokone, avec qui le dialogue n'est pas chose courante. Il tient un petit business de fabrique automobile.

MORIO

Morio est un ami d'enfance de Kokone de deux ans son aîné. Il est étudiant à Tôkôdai, l'Université de technologie de Tokyo.

PITCH

Pitch est un ingénieur de Heartland. Il rencontre Ancien lorsqu'il se fait attaquer par le monstre.

ICHIRÔ WATANABE

Directeur de Shijima Automobile. Il veut s'emparer de la société et récupérer la tablette cachée par Momotarô.

JOY

Chien en peluche dont Kokone ne se sépare jamais.

BEWAN

Vassal du roi de Heartland. En réalité, il convoite le trône de son souverain.

JOY

Ami de Ancien. C'est cette dernière qui lui a donné vie.

ISSHIN SHIJIMA

Président de Shijima Automobile.

IKUMI MORIKAWA

Mère de Kokone. Elle est décédée quand sa fille était toute petite.

ROI DU ROYAUME DE HEARTLAND

Il pense que les machines peuvent apporter le bonheur à ses sujets. Il veut éradiquer le monstre.

Le monde réel Le monde des rêves

À PROPOS

EUROZOOM

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*) et très dernièrement le film de **Makoto Shinkai** *(Your Name.*) qui a déjà séduit plus de 250 000 personnes au cinéma.

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*.

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

PARTENARIATS : @ANIME

SYLVIE
SYLVIE@ALLTHEANIME.COM

DISTRIBUTION : EUROZOOM

HÉLÈNE VASDEBONCOEUR
HELENE@EUROZOOM.FR
01 42 93 73 55

PROGRAMMATION NORD - ROMAIN BROSOLO
ROMAIN@EUROZOOM.FR
01 42 93 49 37

PROGRAMMATION SUD - ALBA FOUCHÉ
ALBA@EUROZOOM.FR
01 42 93 49 38

MARKETING SALLES - SABRINA BÉGAUD
EUROZOOM@EUROZOOM.FR
01 42 93 73 55

Not for sale

©2017 "Ancien and the Magic Tablet" Film Partners