

AYA ET LA SORCIÈRE

Réalisé par Gorō Miyazaki

Aya a grandi dans un orphelinat douillet depuis qu'elle est bébé et ne sait pas que sa mère avait des pouvoirs magiques. Aimée et choyée, la fillette de 10 ans n'a jamais voulu quitter son cocon et son cher ami Custard. Espiègle, rusée, elle mène son petit monde par le bout du nez !

Lorsqu'un couple étrange vient l'adopter, Aya se rebelle et suit sa nouvelle famille à reculons... Mais que peuvent bien cacher ce mystérieux Mandrake et cette inquiétante Bella Yaga ?

Au rythme des enchantements, une aventure extraordinaire attend l'adorable effrontée... car ses prétendus parents ne sont autres que des sorciers !

Entrez dans la nouvelle dimension du Studio Ghibli

Après le succès de *La Colline aux coquelicots*, Goro Miyazaki signe l'entrée du Studio Ghibli dans une nouvelle dimension avec un film riche en émotions, coécrit par Keiko Niwa, scénariste de *Souvenirs de Marnie* et d'*Arrietty*. Adapté de l'œuvre de l'écrivaine britannique Diana Wynne Jones, à l'origine du *Château de Hurlé*, AYA ET LA SORCIÈRE vous plongera dans une ambiance rock'n'roll aux côtés de personnages hauts en couleur !

Léger et peuplé de créatures surnaturelles, un concentré de bonne humeur qui charmera autant les petits que les grands : goûtez sans plus attendre cette ensorcelante potion magique !

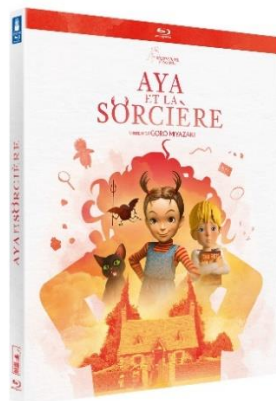
En DVD, Blu-ray & Achat Digital le 22 Juin

Matériel promotionnel disponible sur demande - Images et visuels disponibles dans l'Espace Pro via pro.wildside.fr

[Édition DVD]



[Édition Blu-ray]



CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DVD

Format image : 1.85, 16/9e comp 4/3 –

Format son : Japonais DTS 5.1 Dolby Digital 5.1, Français Dolby Digital 5.1 -**Sous-titres** : Français, Français pour Sourds & Malentendants - **Durée** : 1h19

Prix public indicatif : 14,99€ le DVD

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES Blu-ray

Format image : 1.85 – **Résolution image** : 1080, 24P - **Format son** : Japonais DTS Master Audio 5.1, Français DTS Master Audio 5.1, - **Sous-titres** : Français, Français pour Sourds & Malentendants - **Durée** : 1h22

Prix public indicatif : 19,99€ le Blu-ray

SUPPLÉMENTS

- La création d'*Aya et la sorcière* (29')
- Exposition Aya au Musée Ghibli (37')
- Film annonce français

+ 2 cartes postales exclusives

* * *

Tous les DVD & Blu-ray de la collection Studio Ghibli sont proposés dans des boîtiers à impact écologique réduit GREENBOX sans aucune matière plastique

* * *

Afin que le plus grand nombre puisse profiter de ce film, les DVD & Blu-ray proposent à la fois

le Sous-titrage pour Sourds & Malentendants et l'Audiodescription pour Aveugles & Malvoyants

Entretien avec le réalisateur Gorō MIYAZAKI

Qu'est-ce qui vous a séduit dans le roman de départ de Diana Wynne Jones ?

Dans les œuvres de Diana Wynne Jones, on trouve beaucoup de personnages aux caractères très affirmés. L'un de ces personnages est cette Aya, une fille qui n'est pas sage du tout mais que j'aime bien. Même lorsqu'elle se trouve dans une situation difficile, elle réfléchit à la manière dont elle peut s'en sortir avant d'agir. C'est une fille qui a du bon sens et de l'intelligence. Elle est même capable de manipuler les gens qui l'entourent si elle le juge nécessaire. Je suppose que Diana Wynne Jones puisait son inspiration dans l'observation attentive de ses proches et de son entourage. C'est sûrement ainsi qu'elle arrive à créer des personnages très réels, presque familiers, tels que chacun peut en trouver autour de lui, sans jamais tomber dans les stéréotypes. Autrement dit, ses personnages ne sont pas ceux d'une œuvre de *fantasy* mais ce sont des personnages forts qui pourraient réellement exister dans la vie courante. C'est ça que j'aime dans son travail. Si elle était encore en vie, j'aurais bien voulu qu'elle voie mon film.

C'est vrai que la majorité des protagonistes du film est complexe et ambivalente. N'était-ce d'ailleurs pas l'un des challenges de la mise en scène que de rendre sympathique cette galerie de personnages aux caractères si affirmés ?

C'est vrai qu'Aya riposte toujours aux attaques des autres, et que ça lui arrive de les manipuler pour atteindre son but. Certes, elle semble égoïste et mauvaise, mais elle n'est pas une méchante fille. Elle déploie une énergie farouche pour surmonter les obstacles. Elle est capable de fournir des efforts acharnés ponctués de « merde ! » et de se hisser des trous les plus profonds, au lieu de se résigner face aux adultes. Parfois, elle ose même faire semblant d'être une mignonne petite fille innocente pour mieux les manipuler. Cette fille qui parvient à surmonter toutes les situations difficiles est justement le point fort de ce film. Je n'ai pas spécialement cherché la sympathie du public envers elle, mais j'ai pensé qu'une fille dotée d'une telle résilience et d'une telle force au service d'une personnalité si ambivalente donnerait de l'énergie aux enfants d'aujourd'hui. Voilà l'idée que j'avais en réalisant ce film.

En dehors d'Aya, quel est donc votre personnage préféré dans le film ?

Bella Yaga et Mandrake. Ces personnages d'un certain âge me ressemblent un peu (*rires*).

Cette fille, nommée Aya, débarque chez Bella Yaga et Mandrake pour les déranger, mais au final, c'est le fait qu'elle les dérange qui rend heureux tout le monde. Aujourd'hui, en travaillant avec les jeunes, il m'arrive de penser qu'ils me dérangent. En même temps, je reconnais aussi qu'ils me donnent la pêche.

Qu'avez-vous ajouté au roman original ?

D'après ce que j'ai entendu, *Aya et la sorcière* avait été écrit par Diana il y a très longtemps. Mais elle l'a laissé de côté sans le publier dans l'idée d'y retravailler plus tard. En 2011, avant sa mort, elle a rangé ses manuscrits inachevés et elle a pensé que celui-ci pourrait être publié tel quel. C'est ainsi que le livre a paru. C'est peut-être pour cette raison-là qu'à la lecture de cette œuvre, j'ai senti qu'il y avait de nombreux vides à combler. Alors, j'ai réfléchi et j'ai fini par me dire que, pour faire comprendre Aya, il était important de raconter l'histoire de sa mère, disons son origine, et de montrer les liens tissés entre elles. J'ai donc ajouté l'histoire de sa mère, qui n'apparaît pas du tout dans le roman original.

Avez-vous d'autres sources d'inspiration que le roman ?

Je dirais le film d'animation *Kubo et l'armure magique* du Studio Laïka. Au début, j'ai beaucoup tâtonné pour trouver le moyen de créer les cheveux des personnages en images de synthèse tout en gardant le côté volumineux des cheveux dessinés à la main. Un jour, l'équipe du Studio Laïka est venue rendre visite au Studio Ghibli avec les marionnettes qu'elle avait utilisées dans *Kubo*. C'est en les voyant que j'ai compris que je devais créer des masses pour rendre la forme des coiffures comme dans un film de marionnettes.

Avez-vous fait des repérages en Europe pour réaliser les décors du film? Avez-vous des sources d'inspiration graphique pour créer cette Angleterre entre réalisme et fantastique de contes de fées ?

Comme j'ai eu de nombreuses occasions d'aller en Europe, mes souvenirs ont beaucoup compté dans la création graphique. En tant que passionné d'architecture, j'avais passé beaucoup de temps à observer les bâtiments. Et puis, quelques personnes de notre équipe du décor sont allées dans les Cotswolds (*région britannique typique, incluant les villes de Bath et Oxford*) pour faire du repérage, ce qui leur a permis de ressentir directement l'atmosphère britannique.

Qu'est-ce que vous aimez particulièrement dans la culture anglaise, et spécialement dans le rock anglais ?

Le choix du genre rock découle d'un certain nombre de raisons. Tout d'abord, l'autrice du roman d'origine était fan de David Bowie et ça m'a immédiatement inspiré.

Sur le plan culturel, l'action se déroule en Angleterre, par essence pays du rock. En termes d'époque, je voulais aussi installer l'action dans les années 1990 pour échapper à un certain nombre de comportements liés aux technologies modernes. Et donc logiquement, les parents d'Aya devaient avoir vécu leur jeunesse dans les années 1970, l'âge d'or de ce genre musical dans ce pays. Rapidement, ces nombreux éléments laissaient penser que ce choix coulait de source.

Mais surtout, sur le plan artistique, ça collait parfaitement : puisque nous avons choisi une esthétique en image de synthèse, ce qui n'avait jamais été fait au sein du studio Ghibli, le choix d'un genre musical inédit avec beaucoup d'énergie était parfaitement cohérent. Sans parler du fait que le rock était ma musique de prédilection quand j'étais jeune.

Comment s'est passée la création de la bande son ?

C'est Satoshi Takebe qui a été chargé de la musique du film. J'aime beaucoup son attitude qui consiste à utiliser l'improvisation dans la création musicale. Takebe n'est pas un compositeur de musique de film à proprement parler, mais plutôt un compositeur/arrangeur. Il ne crée pas sa musique en fonction des scènes du film, mais il compose très rapidement une grande quantité de morceaux à partir des mémos de mes idées que je lui ai préalablement donnés. Ensuite, c'est moi qui choisis, parmi les morceaux proposés, la musique que je pense être la meilleure pour chaque scène. Il m'arrive aussi de lui demander d'arranger certains morceaux en fonction d'idées précises. Alors, il m'envoie immédiatement le nouvel arrangement. D'autre part, lors de l'enregistrement, il fait rarement plusieurs prises parce qu'il tient à l'atmosphère de la première prise pour laquelle tout le monde a dû respirer à l'unisson. J'adore le côté improvisé de sa création musicale et la sensation palpitante qu'elle génère en moi me procure beaucoup de plaisir.

Je pense aussi que la musique est un élément vraiment important dans un film, autant que l'image. La musique reste dans la mémoire des spectateurs. C'est pourquoi je m'investis beaucoup non seulement dans l'image mais aussi dans la musique.

Quelle bande originale d'un film de Ghibli vous a le plus marqué ?

La musique des premiers films m'a laissé de forts souvenirs. Celles de *Nausicaa de la Vallée du Vent* ou du *Château dans le ciel*, composées par Joe Hisaishi. En ce qui concerne les chansons-thèmes, c'est celle de *Kiki la petite sorcière*. Ces musiques m'ont bien évidemment touché par leur grande qualité mais aussi parce qu'à l'époque, j'étais adolescent et que je regardais ces films avec un très grand enthousiasme. D'autant que l'adolescence est une période de la vie où nous sommes très sensibles et malléables. Ce que j'ai vu à cette époque de ma vie m'a beaucoup influencé, notamment le cinéma et l'animation.

Et le vôtre ?

C'est probablement *Nausicaa de la Vallée du Vent*, que j'ai découvert pendant mon année de terminale. Le film est sorti au printemps, au début de l'année scolaire. À l'approche de sa sortie, les informations commençaient à filtrer à la radio et dans la presse spécialisée. J'étais tellement absorbé par cette actualité que le dernier trimestre de mon année de première s'est conclu avec de bien mauvaises notes. Voilà l'anecdote !

Quel était votre regard sur les productions Ghibli avant d'intégrer le studio ?

C'est un peu bizarre de dire ça, mais j'étais moi-même grand fan d'Hayao Miyazaki. Avant d'intégrer le studio, c'était pour moi des œuvres sur lesquelles je portais un regard de simple spectateur. J'ai d'abord rejoint Ghibli pour m'occuper du Musée. Mais en intégrant plus tard le studio, mon regard sur ces productions a bien évidemment dû évoluer. C'est devenu du travail. C'est devenu plus difficile d'y prendre du plaisir. En ce moment, j'essaie par exemple de ne pas trop regarder les images du film de Hayao Miyazaki en cours de développement, afin de mieux en profiter quand le film sortira, et le découvrir avec un cœur vierge.

Pour revenir à AYA, pourquoi avoir laissé la conclusion ouverte ?

Comme je ne voulais pas trop m'éloigner de l'œuvre originale, j'ai décidé de finir le film de cette manière-là. Après, dans le générique de fin, je me suis amusé à imaginer le futur des personnages. Mais du coup, cette fin laisse penser qu'il y a une suite. Alors, quand on me demande « *Que va-t-il se passer après ?* », je suis bien embêté (*rires*) !

Vous évoquez le potentiel de l'image de synthèse dans le domaine du jeu d'acteur des personnages : pouvez-vous développer ?

J'ai vu plus de potentiel dans l'animation en images de synthèse que dans l'animation traditionnelle en 2D parce que j'avais la sensation que la première était plus proche du cinéma de prises de vues réelles. D'abord, il y a un décor, donc un plateau, puis des personnages, donc des acteurs, et on ajoute l'éclairage pour que ceux-ci puissent jouer devant la caméra. Cela correspondait tout à fait à ma façon de voir les choses. C'est peut-être parce que je ne suis pas dessinateur, et aussi parce que j'ai fait des spectacles de marionnettes quand j'étais plus jeune.

En matière de jeu d'acteur, plus spécifiquement, cette facilité de l'image de synthèse permet de combiner un grand nombre de gestes ou de réactions corporelles simultanément, de développer des grammaires corporelles vraiment complexes, et en plus de le faire au sein de plans qui sont eux-mêmes en mouvement, comme par exemple tourner autour du personnage. Cela est extrêmement compliqué à faire en animation traditionnelle. Et cette possibilité permet vraiment de penser une approche différente de la direction d'acteur en animation, plus proche de celle qui se pratique dans un film en prise de vues réelles d'ailleurs. C'est la révélation que j'ai eue en travaillant pour la première fois avec cette technique sur la série *Ronya, fille de brigand*.

De ce fait, l'image de synthèse en 3D - qui rend beaucoup moins dépendant - m'a semblé mieux adaptée, moi qui ne suis ni dessinateur ni animateur.

A contrario, quelles sont les difficultés propres aux images de synthèse que l'on ne rencontre pas en animation traditionnelle ?

La modélisation des personnages et des décors est une étape très lourde. Et plus un scénario multiplie les personnages, les situations ou les décors, plus cette étape est longue et coûteuse. Dans ce domaine, il est évident que le dessin permet de gagner du temps.

L'animation traditionnelle, même si elle n'est pas née à proprement parler au Japon, est devenue indissociable de la culture japonaise, autant dans votre pays qu'à travers le monde. C'est, j'ai le sentiment, lié au fait qu'à un moment de leur histoire, les artistes japonais (et surtout Tezuka) ont fait un pas de côté avec la technique de l'animation limitée, pour se réapproprier ce langage, faire émerger une industrie particulière qui n'avait pas d'équivalent dans le monde.

C'est vrai que l'animation japonaise a connu un véritable essor lorsqu'elle s'est intéressée à la technique de l'animation limitée, qui repose sur un nombre réduit d'images par seconde. C'était au début des années 1960, grâce à l'impulsion du mangaka et réalisateur Osamu Tezuka, qui lançait alors les premières séries d'animation à destination de la télévision avec un budget beaucoup plus limité. Et si l'usage d'un nombre limité d'images pourrait laisser entendre une ambition moindre, pour les Japonais, accoutumés à la notion de pause, cette technique était parfaitement adaptée. Les Japonais en effet ont tendance à s'exprimer par l'absence, et non la présence, de choses.

Dans le cas de l'image de synthèse en 3D, je ne sais pas comment l'adaptation culturelle pourra se faire dans l'avenir. Mon expérience me permet de dire que j'ai constaté de vraies différences d'approches entre les animateurs japonais et étrangers. Les animateurs japonais, souvent, étaient dans l'épure de mouvement et je devais insister pour qu'ils complexifient la grammaire corporelle des personnages. Au contraire, les animateurs étrangers, le plus souvent, étaient dans l'exagération du jeu des personnages, et je les encourageais à réduire le nombre d'actions. Une partie de mon temps constituait à trouver un équilibre dans ce jeu d'acteurs, entre les approches japonaises et étrangères.

Pour finir, je dirais que les Japonais sont encore très attachés au style de l'animation traditionnelle et je me demande si l'image de synthèse pourra un jour se développer au Japon.

Sur ce film, l'équipe est beaucoup plus internationale que la majeure partie des équipes de l'animation japonaise ?

Tout à fait, mais ce n'était pas forcément calculé. J'ai surtout voulu, dès le départ, confier la direction de l'animation à Tan Se Ri, d'origine malaisienne, que j'avais rencontré lors de *Ronya, fille de brigand*. Et c'est grâce à lui qu'a été constituée une équipe internationale avec des jeunes très dynamiques. Je les ai trouvés particulièrement joyeux et surtout optimistes, ce qui, je crois, se reflète dans le film. Travailler avec des professionnels étrangers m'a permis non seulement de rencontrer des cultures nouvelles mais aussi de collaborer avec des jeunes à l'énergie propre à la jeunesse, différente de celle des Japonais.

AYA ET LA SORCIÈRE montre une envie de s'affranchir, à tous niveaux - esthétique, casting, musique - de l'héritage, de la tradition. Pensez-vous que c'est parce que votre génération a le sentiment qu'elle a besoin de s'affranchir de vos aînés, ou plutôt parce que l'animation japonaise a besoin d'un bon coup de pied dans le derrière pour se renouveler, car elle s'endort ?

Les deux ! Au Studio Ghibli, le réalisateur Hayao Miyazaki, mon père, a 80 ans. Le producteur Toshio Suzuki a 72 ans. Ils sont à la tête de l'entreprise et ne se pressent pas pour prendre leur retraite. Mais je pense que c'est lorsqu'ils ne seront plus en première ligne que toute l'industrie de l'animation pourra sortir de son immobilisme actuel qui s'accroche aux souvenirs du passé. Dans mon cas, le défi des images de synthèse que j'ai voulu relever m'a permis, non seulement de me libérer de l'envoûtement de l'animation traditionnelle, mais aussi de découvrir que l'image de synthèse en 3D me convient parfaitement.

Pensez-vous qu'Aya soit un modèle pour la jeunesse d'aujourd'hui ?

La société japonaise d'aujourd'hui se caractérise par une moyenne d'âge de près de 50 ans, qui en plus augmente : c'est une société très vieillissante. La natalité a par exemple chuté de 50% depuis ma naissance. Les enfants d'aujourd'hui sont donc vraiment confrontés à une société de vieux, encerclés, opprimés par leur majorité. Inévitablement, cette situation crée des réactions vives pour se défendre. Pour vivre libres, ou tel qu'ils l'entendent, les enfants doivent s'imposer, et souvent, comme Aya, se retrouvent contraints de manipuler les adultes. En cela, son personnage peut être vu comme un modèle, ou un reflet, de l'attitude dont les enfants d'aujourd'hui pourraient s'inspirer pour vivre libres dans cette société dans laquelle ils sont très minoritaires.

Et avant de conclure, pouvez-vous nous dire comment a été accueilli le projet au sein du Studio Ghibli ?

Toshio Suzuki et Hayao Miyazaki étaient tous deux d'accord pour que je réalise le film avec cette nouvelle approche.

Je dirais qu'au sein du studio, c'était plutôt les jeunes, plus conservateurs, qui étaient réticents à cause de leur idée que les films de Ghibli devaient avoir tel style... Disons qu'ils se défiaient de l'image de synthèse. Mais lorsqu'ils ont vu le film achevé, ils l'ont tous trouvé très intéressant.

Pourquoi le nom de Hayao Miyazaki figure-t-il au générique ?

Hayao Miyazaki est l'initiateur du projet du film AYA ET LA SORCIÈRE. Il m'a présenté l'œuvre originale et m'a suggéré d'en faire un film. Il a un don exceptionnel pour trouver de nouveaux projets. Dès qu'il lit un livre, il est capable de l'imaginer et il peut dire si on peut l'adapter au cinéma. Je le remercie chaleureusement de m'avoir proposé cette œuvre.

Le film achevé a-t-il selon vous l'allure d'un film de Ghibli ?

Beaucoup de spectateurs qui ont vu *Aya et la sorcière* m'ont dit que le film faisait « très Ghibli » malgré l'image de synthèse. Mais à vrai dire, nous, qui faisons des films de Ghibli, ne savons pas ce qu'est « un film très Ghibli », ni quels sont les critères pour qu'il soit reconnu comme tel.

C'est plutôt à moi de vous poser la question ! (*rires*)