

# CAHIERS DU CINEMA

## ENTRETIEN AVEC MICHAEL ARIAS



. En direct de Tokyo

### Laisse béton

Pour son premier long-métrage, le virtuose du CG Michael Arias adapte le manga mythique de Taiyo Matsumoto, Tekkon Kinkreet (Amer Béton en français, chiz Tonkam), récit de deux jeunes frères orphelins aux prises avec des Yakuza et des extra-terrestres, fusion d'univers que le spectateur averti aura parcouru chez Isao Takahata mais aussi Katsuhiro Otomo. Son casting rassemble non seulement les voix talentues de l'anime mais aussi de grands acteurs Japonais vus chez Koreeda, Miike, Tsukamoto, Shunji Iwai, à commencer par Kazunari Ninomiya, qui joue le rôle de Saigo dans Letters from Iwo Jima, et qui incarne Shiro, le frère aîné, guerrier qui affronte gangsters et mutants. Ninomiya, star de la culture pop au Japon (musique, émissions de comédie, feuilletons) accepta immédiatement de se prêter au projet. Tout comme Arias, il était fan du manga depuis sa parution.

Tekkon Kinkreet, sorti à Tokyo en décembre 2006, venait clore au Japon une année d'exception dans la création anime, soulignant plus que jamais la légitimité de l'anime en tant que forme narrative cinématographique, ainsi que la singularité des esthétiques distinctes qui la traverse. Celle de Tekkon porte la signature du Studio 4C. Rencontre avec cet Américain qui vient de marquer l'histoire du cinéma japonais.

■ **Vous êtes probablement le premier réalisateur étranger au Japon à avoir pénétré leur industrie cinématographique, particulièrement celle de l'animation. Non seulement votre film est produit par une société japonaise, Studio 4C, mais vous aviez à vos côtés quelques uns des plus grands artistes du genre, des collaborateurs**

**de Miyazaki, Mamoru Oshii, Satoshi Kon, ainsi qu'un casting révélant une véritable connaissance de la culture contemporaine des medias de Tokyo, à commencer par Kazunari Ninomiya, remarquable aussi dans Letters from Iwo Jima de Clint Eastwood. Comment y êtes vous arrivé ?**

■ Je vis au Japon depuis maintenant quinze ans, je parle la langue. Auparavant je travaillais en Amérique, dans le cinéma, dans les effets spéciaux. J'ai eu la chance de travailler sur des projets importants, avec des réalisateurs à succès, dont James Cameron. J'avais également travaillé sur un projet avec le Japon, et c'est là que j'ai fait mes premiers contacts. C'était sur une commande du Japon auprès de Douglas Trumbull, et les maquettistes, les graphistes étaient tous Japonais, c'était pour l'attraction / le ride Back to the Future, Trumbull avait réalisé le film cg et je faisais partie de l'équipe qui produisait les mouvements de caméra. John Getta participait aussi au projet, il devint par la suite le responsable des effets spéciaux sur la série des films Matrix des frères Wachowski. Mais je crois que c'est simplement du au fait d'avoir été ici si longtemps, d'avoir rencontré et collaboré avec des créateurs qui eux avaient toutes les connections. J'ai travaillé comme infographiste, j'ai conçu des logiciels d'animation dont un que le Studio Ghibli a apprécié et utilisé. Il plaisait également à Koji Morimoto, du Studio 4C, que j'admirais et qui s'en est servi. Ces contacts furent essentiels pour la suite. Morimoto-san et moi avons collaboré sur un pilote de Tekkon Kinkreet. Nous avions un ami commun qui connaissait bien le créateur du manga, Taiyo Matsumoto. Nous aimions tous ce manga, puis un autre ami commun, producteur, tenait absolument à nous soutenir dans cette entreprise. Je ne pensais pas encore au long-métrage bien que cette histoire, Tekkon, devenait très vite une obsession. Je gagnais ma vie en créant des soft, en réalisant des petits films d'animation. Puis j'ai eu l'opportunité de superviser et produire le projet Animatrix, une série de courts-métrages adaptés des personnes de Matrix, tournés par les maîtres de l'anime. Je ne prévoyais pas de devenir réalisateur, j'avais beaucoup travaillé dans le milieu de cinéma, dans plusieurs rôles techniques, mais c'est après avoir produit Animatrix que l'envie s'est fait plus forte. Enfin, la porte s'est ouverte peu à peu sans que je m'en rende compte.

■ **Votre scénariste parle-t-il aussi bien le japonais que vous ?**

■ Pas du tout. Il a adapté une traduction anglaise plutôt moyenne du manga qui nous a permis cependant de découper le film en épisodes et de lui donner sa structure. Nous avons retraduit en japonais par la suite. On me dit que la version française, Amer Béton, est excellente.

■ **Etiez-vous déjà amateur de la culture pop japonaise, des mangas, de l'anime ?**

■ Au début non, j'étudiais la musique et le japonais à la fac en Amérique, j'aimais les films de la nouvelle vague japonaise, surtout ceux d'Immamura. C'est en vivant ici que je m'y suis mis. J'ai trouvé un jour une VHS soldée d'Akira d'Otomo en 1992 et tout a changé ! Lorsque j'étais étudiant les auteurs d'animation japonaise étaient méconnus en Amérique, nous avons accès à Norman McClaren, René Laloux, l'Europe de l'Est... Comme tout le monde les premiers grands films que j'ai vu furent ceux de Miyazaki, Takahata.

■ **D'ailleurs la relation entre les deux frères de Tekkon Kinkreet évoque par moment celle du Tombeau des Lucioles, deux orphelins, on cherche à détruire leur ville...**

■ Oui, j'adore le casting des voix sur ce film. J'ai travaillé avec de vrais comédiens sur ce film, plutôt qu'avec des voix talentos, qui travaillent très vite, font tout en un prise et quittent le studio. Pour les rôles principaux, j'avais Ninomiya dans le rôle de Kuro et Yui Aoi pour Shiro. Nous avons passé deux journées à parler du film puis trois jours à enregistrer, ce qui est énorme au Japon pour ce genre de film. Je voulais les diriger comme des comédiens, ce qui n'est pas le cas en général pour l'animation. On s'appuie sur les conventions du genre, il y a tout un 'inventaire' de sons, rire, plainte, cri, gémissement...Takahata, dit-on, avait trouvé une non-professionnelle pour la petite fille. J'ai fait le casting à partir des voix uniquement, j'écoutais des centaines de samples, sans connaître les visages. Pour Yui Aoi c'était une scène du film de Shunji Iwai, Hana & Alice, qui m'a convaincu. Elle a un talent naturel. Ninomiya était fan du manga depuis sa sortie, il avait 12 ans, et c'est devenu cultissime pour lui.

■ **Sony Pictures a acquis les droits internationaux du film. Quelle carrière le film aura-t-il selon vous hors du Japon ?**

■ Je ne suis pas sûr de l'Amérique mais je crois que la France va beaucoup aimer. Les mangas de Taiyo Matsumoto sont déjà connus la-bas et appréciés par les gens de la culture bd. Les Américains et l'anime c'est autre chose, je sais qu'ils regardent des séries comme Naruto et Bleach, mais pour les films anime, leur perception du genre diffère de celle de l'Europe. Au Japon comme vous savez, il n'y a rien de bizarre à voir des adultes, hommes ou femmes, entrain de lire des mangas dans le train, ou faire la queue pour un Miyazaki, etc. En Amérique cela impliquerait immédiatement une forme de marginalité.

■ **Katsuhiro Otomo, Satoshi Kon, Mamoru Oshii étaient tous à Venise en 2006, souhaitez-vous atteindre en Europe ce public plus cinéphile pour votre film.**

■ Pas uniquement. Tekkon se prête bien sûr à l'analyse mais je veux aussi toucher le fan de base. Regardons cette histoire ; deux jeunes frères se battent avec violence contre des gangsters, des yakuza qui se sont associés à un agent immobilier extra-terrestre, qui veut transformer la ville de ces enfants en un immense parc d'attractions. Je veux que le public réagisse à ce film comme il le ferait pour un film live, il y a du drame, de l'action, des combats, la profondeur du lien entre les frères. Je veux que le public soit secoué.

1- Nous avons retrouvé Michael Arias après la carrière du film en salle à Tokyo pour discuter de l'accueil que Tekkon a rencontré. En ligne prochainement sur SOOTAKU.

Propos recueillis par Stephen Sarrazin Décembre 2006 ; Tokyo Merci à Studio 4C et Asmik Ace