

Meeting Mirai Mizue

Mirai Mizue se présente lui-même comme un auteur de films d'animation non-narratifs et abstraits. Ne s'inscrivant pas nécessairement dans la tradition de l'animé japonais, il est considéré et se considère comme un véritable ovni. Ainsi, il s'amuse des idées préconçues sur l'animation de son pays : « Je pense que vous êtes tous plus ou moins familiers avec les figures de jeunes filles aux yeux énormes. Et je crois à raison que mon style s'en éloigne. » L'audience répond par un gloussement approuvateur.

Lorsque le cinéaste incite l'audience à se présenter à son tour, nous réalisons l'étendue créative, la mixité de l'univers de Mirai Mizue. De réalisateurs de films d'animation en passant par des scénaristes et des musiciens à des amateurs de culture nipponne, une multitude d'acteurs culturels ont répondu présents pour la conférence.

Après avoir brisé la glace, Mirai Mizue lance la projection de ses œuvres majeures dont « Jam », « Tatan » et « Wonder ». En effet, il ne faut pas être un spécialiste du cinéma d'animation japonais pour constater que Mirai Mizue ne s'inscrit pas dans la même mouvance que ses homologues comme Hayao Miyazaki dont on connaît pourtant l'héritage important.

Face à ce florilège architectural de formes géométriques, le réalisateur nous propose de soulever les constantes de ce cinéma d'animation novateur. L'univers déjanté de Mirai Mizue préfère les figures abstraites, géométriques aux êtres humains bien que celles-ci revêtent parfois des caractéristiques humaines. Le spectateur observe néanmoins le flux vital de micro-organismes, leur émergence, leurs transformations. Ainsi, Mirai Mizue tempère le caractère abstrait de ces œuvres en les qualifiant malicieusement de « semi-abstraites ».

Le réalisateur expose ensuite le processus technique. La réalisation d'un seul dessin s'avère être un travail d'orfèvre. Vu l'amour du détail de ses monstres, il n'est pas étonnant que Mirai Mizue recourt à un stylo acrylique extrêmement fin.

Ce n'est pas pour se vanter que le cinéaste nous annonce qu'il passe directement d'un premier croquis à la version finale. « Pour moi, le framework est un travail extrêmement répétitif. » Et heureusement il nous semble, puisque le réalisateur précise : « On est à un rapport de 25 cuts par seconde. »

Face au débat entre puristes du dessin fait à la main et technophiles, Mirai Mizue explique qu'il a énormément de respect pour le travail à la main quant au design original mais qu'il apprécie exploiter les possibilités de montage qu'offre l'informatique.

La conférence prend alors une virée plus nostalgique en abordant le parcours du cinéaste. Mirai Mizue nous avoue sans rougir qu'enfant, il vénérât Godzilla. Au Japon, cette adoration populaire se transmettrait génétiquement des parents aux enfants. Le réalisateur prend un malin plaisir à nous assaillir d'images de monstres d'une série télé bizarroïdes, « Ultraman » (1966-1972). « Ultraman » relate les aventures de l'astronaute justicier homonyme qui devait chaque semaine affronter de nouveaux monstres dont un homard géant particulièrement évocateur du cinéma de Mirai Mizue. Paradoxalement, les enfants finirent par plus s'attacher aux monstres qu'au héros allant jusqu'à l'invoquer d'épargner les pauvres bêtes.

Dans un deuxième temps, les films fantastiques des années 80 en stop motion, avec leurs costumes et leurs personnages étranges comme « Return to Oz » (1985) (la suite non officielle du « Magicien d'Oz » avec Judy Garland) et « Never Ending Story » (1984) (dont le personnage de Fuchur – dragon de bonheur) eurent un impact majeur sur le cinéaste.

Mais l'attrait principal de ces films pour le réalisateur réside dans cette frontière poreuse entre réalité et virtualité, projection et fascination.

Fréquentant les cours de peinture à l'école et étudiant le graphisme à l'Université de Tama, Mirai Mizue allouait une grande partie de son temps libre aux sorties de « mini-cinéma ». Pendant cette période, il tomba sur les films glauques des studios tchèques Kratky. Ceux-ci vinrent parfaire son univers hors norme.

Mais Mirai Mizue côtoya également des personnages fantasques dans son entourage direct. En notre présence, il contemple sceptiquement une photo d'un homme qui semble issu d'un concert de punk rock mais qu'il présente comme son professeur de cinéma d'animation à l'Académie. C'est grâce à lui que Mirai Mizue développe une approche ludique et détachée de l'art.

On se doute que Mirai Mizue n'a pas encore exposé tous les ingrédients de son univers. Dans le domaine de l'audiovisuel, le cinéaste japonais confère une importance au son équivalente à celle de l'image. Comme pour son parcours de dessinateur, l'intégration de la composante sonore se fit progressivement.

Au même titre que sa fascination pour les monstres, l'oreille du cinéaste se manifesta tôt. Mirai Mizue avoue avoir passé son temps à rêvasser pendant le cours de musique. « En primaire, je jouais à un jeu solitaire, celui de traduire visuellement la musique écoutée. » Mais si le cinéaste fut très tôt conscient de l'importance de la donnée musicale, il tarda à trouver un style s'accordant avec ses dessins. Au départ, il envisagea la musique de manière également organique. Ainsi, puisque le réalisateur représente des êtres éphémères, il pensa faire correspondre chaque caractère à un soupir. Mais paradoxalement la symbiose entre visuel et sonore ne prit pas. Il décida dès lors de se tourner vers le bruitage, l'électrique, la techno rendant compte des vibrations sonores et installant une polysensorialité spectatorielle.

Mirai Mizue semble dès lors vouloir rebondir sur l'aspect visuel et l'influence de Miro dépasse la seule peinture. L'univers de Miro correspondrait à un univers visuel et sonore qui revêt quasiment de l'animation. Miro, comme d'autres artistes ludiques et sensibles aux figures vibrantes, serait à l'heure actuelle un des auteurs du cinéma d'animation. C'est d'ailleurs Miro qui inspire Mirai à se diriger vers davantage de fluidité dans son travail, de combiner et de superposer des motifs. Le mot d'ordre de ce cinéma semble dès lors l'accumulation de caractères, l'action individuelle n'étant pas intéressante selon Mirai Mizue. Au fur et à mesure, les figures détaillées muent en dessins plus enfantins aux tons pastel dans un cycle d'éternel retour. Un film comme « Wonder » partage le message d'une vie à vivre au jour le jour avec des hauts et des bas, une vie faite des sensations multiples.

Même chez Dalí et McLaren, Mirai Mizue reconnaît cette connexion à l'animation telle que l'envisage le cinéaste japonais –colorée, surréaliste, vibrante.

La source d'inspiration la plus récente du cinéaste marque un nouveau retour à son enfance par le monde des parcs d'attractions. Le réalisateur nous confie en riant avoir fait une infraction dans un de ces parcs japonais abandonnés. Cette terre brûlée démontre selon lui l'incapacité humaine à gérer ses créations mégalomanes, la fragilité de nos œuvres face au temps et à la nature. L'exemple de la catastrophe de Fukushima livre la preuve ultime de ce discours.

Le cinéaste clôture le débat en nous donnant un aperçu de son dernier projet dont nous garderons la surprise mais qui explore à nouveau des horizons complètement inattendus. Mirai Mizue nous propose ensuite de venir au devant de la salle afin de pouvoir consulter de près des dessins originaux réalisés pour ses films. Tenir entre nos mains un seul de ces dessins composant une infime partie des films de Mirai Mizue, nous fait prendre conscience de la passion avec laquelle le cinéaste s'adonne quotidiennement à son œuvre miniaturiste avec un impact sensoriel gigantesque.