

Chocolat Sucre





Madhouse et Denis Friedman Productions
présentent un film de

Rintaro

YONA

LA LÉGENDE DE L'OISEAU-SANS-AILE

France - Japon / 2009 / durée 1h25 / 1,85 / Dolby / Visa n° 120 338

👉 Sortie le 3 février 2010 👈

DISTRIBUTION
Gebeka Films
13 avenue Berthelot 69007 Lyon
Téléphone 04 72 71 62 27
info@gebekafilms.com
www.gbekafilms.com

PRESSE
Monica Donati
55 rue Traversière
75012 Paris
Téléphone 01 43 07 55 22





Depuis la mort de son père, Yona vit seule avec sa mère. Chaque soir, elle parcourt les rues habillée d'un costume de pingouin, certaine qu'elle finira par voler comme son père le lui avait promis. Elle est bien sûr la risée des autres enfants du quartier, jusqu'au jour où elle fait la rencontre d'une étrange créature, Chaley. Entraînée par celui-ci, elle découvre un village de Gobelins. A cause de son costume, les gobelins sont persuadés qu'elle est le valeureux "Oiseau-sans-aile" qui viendra un jour les sauver, c'est en tout cas ce que dit la légende. Yona devra faire face à l'hostilité de Bouca-Bouh, une créature diabolique, pour aider ses nouveaux amis et arriver enfin à voler de ses propres ailes.

L'HISTOIRE



LES PERSONNAGES PRINCIPAUX



YONA

Enveloppée dans son costume de pingouin qu'elle ne quitte jamais, Yona parcourt chaque nuit les rues de sa ville. Avant de mourir, son père lui a dit : "Même les pingouins peuvent voler !" et depuis elle attend que son rêve se réalise.

Orpheline de père, elle est élevée par sa mère qui lui fait entièrement confiance : c'est d'ailleurs pourquoi la petite Yona peut sortir seule la nuit !! Pour créer ce personnage d'enfant, nous avons en tête l'adjectif "mignonne" et l'expression "vivre libre". Peut-être un rêve inaccessible, mais en tout cas, un idéal à atteindre !



CHALEY

Voulant sauver son village menacé, ce timide goblin fait irruption dans la vie de Yona pour lui demander de l'aide. La prenant pour un être légendaire voué à sauver son peuple, il l'embarque avec lui ; c'est ainsi qu'ils deviennent amis.

Dans cet univers fantastique, je voulais m'attacher aux personnages des gobelins, ces créatures de légende originaires d'Angleterre. Souvent décrits comme des êtres malveillants, Chaley quant à lui est un goblin timide, plus proche d'un farfadet.



MONSIEUR JI

Il apparaît mystérieusement quand Yona a des ennuis. Ses pouvoirs magiques et son habileté de ninja sont des alliés incomparables.

En réalité, c'est l'un des Sept Sages. Veiller sur Yona est sa raison de vivre.

ZAMMIE

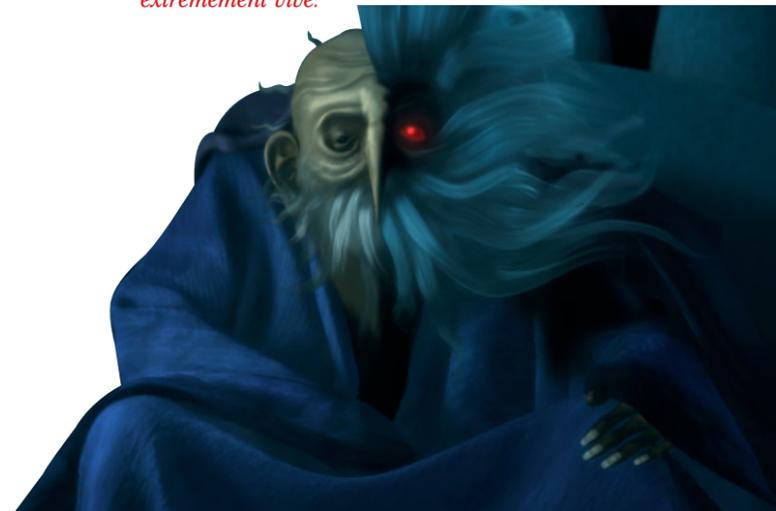
S'autoproclamant bras droit de l'empereur des ténèbres Bouca-Bouh, la méchanceté de Zammie est redoutée par les habitants du village mais ce n'est peut-être qu'une apparence ?... Yona et Chaley découvriront son secret en même temps qu'ils se lieront tous trois d'amitié. *Il n'est pas très à l'aise dans le rôle de méchant qu'il est contraint de jouer ; sa gentillesse longtemps refoulée refera surface . J'ai choisi d'en faire un ange déchu. En l'associant à Yona, l'enfant humain et à Chaley, l'enfant goblin, le trio d'amis ainsi constitué s'épanouit grâce à ses trois personnalités différentes.*



BOUCA-BOUH

L'empereur des ténèbres a pour but de conquérir le village des gobelins. Agé de plus de 800 ans, il retrouve sa force grâce à un pouvoir mystérieux... Quel est le secret de sa puissance ?...

Le personnage est sombre, nous l'avons volontairement conçu dans le but de faire peur aux spectateurs. C'est à cause de lui que le village des gobelins est plongé dans une obscurité permanente. Le dragon, autre personnage mythique malfaisant, est quant à lui fait d'une lumière extrêmement vive.



QUESTIONS – RÉPONSES

“DES FILMS D'OMBRE ET DE LUMIÈRE”

Comment vous est venue l'idée de départ de *Yona La Légende de l'Oiseau-sans-aile* ?

Au début, j'ai pensé à une petite fille qui déambule dans une ville vêtue d'un costume de pingouin. J'étais persuadé que c'était un bon début mais pour en faire un film, encore fallait-il que cette idée trouve sa place dans un monde de *fantasy*. Je voyais une fillette solitaire qui en pénétrant dans cet univers fantastique, s'entourerait petit à petit d'amis.

Vous avez choisi un auteur féminin parce que le personnage principal est une héroïne ?

Yona vit avec sa mère ; certaines particularités propres aux filles se devaient d'être exprimées dans cet univers familial exclusivement féminin. Je pensais effectivement que travailler avec une femme serait plus adapté, qu'elle apporterait ainsi sa propre sensibilité et sa propre expérience.

Le père de Yona est mort. Est-ce votre vision de la famille japonaise, avec un père toujours absent du foyer ?

Yona sort seule tous les soirs se promener dans la ville, ce qui n'est plus possible dans la réalité : une mère serait trop inquiète de laisser sa fille errer de la sorte de nos jours. Mais je me suis débarrassé de ces idées préconçues partant du principe que la mère faisait une confiance aveugle à sa fille. En outre, bien que décédé, son père est toujours aux côtés de Yona, l'accompagnant et la rassurant à chaque pas.

Est-ce la peur du noir qui vous a inspiré Bouca-Bouh, le méchant ?

La peur du noir m'a toujours habité. J'ai passé une bonne partie de mon enfance à jouer seul sans ressentir le besoin d'avoir des amis. Mon moment préféré dans la journée était la tombée de la nuit, dans les arrière-cours... quand une simple silhouette devient comme un fantôme qui s'approche de vous... J'avais peur mais le frisson que je ressentais me remplissait de bonheur ! C'est la dualité de ce sentiment qui s'est cristallisée dans le personnage de Bouca-Bouh.



Vous mettez en scène les Sept Sages, des divinités qui appartiennent à la culture japonaise, comme le Paradis et l'Enfer sont propres à la culture chrétienne. La religion est-elle importante pour vous ?

En fait, la religion ne fait pas partie intégrante de ma culture mais j'ai eu une vision de ces sept dieux sur un bateau parce qu'ils étaient représentés sur le premier temple que j'ai visité avec mon père : la résurgence d'un souvenir d'enfance en quelque sorte. En tant que japonais, je perçois le christianisme à travers des symboles. Par exemple, j'ai vu des anges sur des peintures occidentales, vous savez ces êtres avec des ailes dans le dos ?!!!... J'ai été très intrigué par ces créatures, à tel point que je les ai incluses dans mon travail. Habituellement, mes films sont centrés sur la culture nipponne, mais cette fois, j'ai fait un amalgame qui sans doute conduit à quelque chose de plus "international"...

Une sorte de culture cocktail nippo-américano-européenne, alors ?

Je n'ai pas fait cela consciemment, car cette dualité existe déjà dans mon éducation ; je suis né en 1941, à l'époque où l'armée américaine occupait le Japon. On entendait du jazz à la radio, et nos grands-parents écoutaient le *naniwa bushi* traditionnel (ou *rokyoku*, sorte de récit chanté). Ma génération a été imprégnée naturellement par ce mélange de cultures, c'est normal que cela transparaisse dans mon œuvre. Quand j'ai créé la ville où vit Yona, j'ai imaginé une cité que vous ne verrez pas au Japon, dessinant une ville plus proche de celles que l'on trouve au Maroc ou en Sicile... Vous savez, ces villages construits à flanc de collines, ces labyrinthes de rues comme dans les casbahs magrébines. D'un autre côté, la place où se dresse la fontaine des Sept Sages est inspirée par les temples que j'ai pu voir quand j'étais enfant.

QUESTIONS – RÉPONSES (SUITE)

Le film se déroule principalement pendant la nuit. Vous êtes plutôt un "nocturne" ?

Quand j'étais petit, nous avions l'habitude de rester dehors jusqu'à ce que nos parents rentrent. C'est ainsi que j'ai pu faire la différence entre les jeux de jour et les jeux nocturnes, ces derniers stimulant votre imagination d'une façon sans nulle autre pareille : quoi de plus excitant que marcher dans les ruelles sombres la nuit ? C'est pourquoi j'aime tant Paris, avec ces escaliers, ces rues étroites...

Votre film joue avec l'ombre et la lumière. Pourquoi ?

C'est une longue histoire ! Quand j'étais au lycée, mon père était très attiré par les films français et italiens. Je préférais bien sûr pour ma part les films de samouraïs mais il persistait à m'emmener voir ces films en noir et blanc, faits pour les grands et il me disait : "Les films sont faits d'ombre et de lumière". Bien sûr, ces mots sont restés gravés dans ma mémoire et maintenant quand je fais des films, c'est forcément une affaire de yin et de yang, d'ombre et de lumière. Ces contraires existent intrinsèquement au fond de moi, je n'ai pas l'intention de me débarrasser de l'un ou de l'autre, au contraire je souhaite trouver le bon équilibre entre les deux.

Donc si on vous comprend bien, votre œuvre se nourrit de votre propre expérience ?

Tout-à-fait. Au début, c'est mon père qui m'a incité à regarder ces "films noirs", puis j'y suis allé par moi-même, cherchant dans le film l'intérêt artistique de cette forme d'expression. Bien sûr, en premier lieu, c'est le talent du directeur de la photo qui construit les images avec l'ombre et la lumière. Mais, il y a aussi une autre raison qui tient plus à l'"Entertainment", la tendance à aimer se faire peur. Je pense aux films de Hitchcock... inconsciemment j'ai beaucoup appris à travers son œuvre. J'ai beaucoup puisé dans tous ces mélanges et je retransmets ma propre interprétation dans le cinéma d'animation qui est le mien.

Août 2009



L'ÉQUIPE DE CRÉATION

Rintaro (réalisateur)

Ce grand nom de l'animation japonaise commence sa carrière en 1958 comme coloriste au sein des studios TOEI ANIMATION. Deux ans plus tard, il la poursuit aux côtés de Osamu Tezuka chez MUSHI PRODUCTION où il réalise sa première série pour la télévision *Astro Boy* (d'après un manga de Tezuka). Il enchaîne ensuite bon nombre de projets, dont *Space Pirate Captain Harlock (Albator)* en 1978, tiré d'un manga de Leiji Matsumoto. En 1979, il fait ses débuts pour le grand écran avec *Galaxy Express 999*, adaptation d'un autre manga de ce même Matsumoto. Il collabore quatre ans plus tard avec Katsuhiro Otomo (*Akira*) sur *Harmagedon*, puis c'est le manga *X* en 1996.

Puis, pendant quatre ans, il réalise avec Otomo *Métropolis*, l'adaptation pour le grand écran du légendaire manga du mentor de Rintaro, Osamu Tezuka. Ce film sorti en 2001 lui permit d'obtenir la reconnaissance de ses pairs.





L'ÉQUIPE DE CRÉATION (SUITE)

Tomoko Komparu (scénariste)

Elle travaille pour la télévision avec MADHOUSE entre autres (citons *The Phoenix* co-écrit avec Rintaro en 1996) et a écrit des romans dont *Haruna no jikenbo*.

Dominique Lavigne (scénariste)

Depuis une dizaine d'années, elle travaille à l'adaptation de scénarii et a coécrit le scénario de *La Planète des Vents* d'après l'œuvre de Serge Brussolo.

Katsuya Terada (création des personnages)

Diplômé des beaux arts, il excelle dans les illustrations au pinceau. Son art se déclinant dans plusieurs media, on retrouve son nom au générique de la série *Detective Saburo Jinguji*, du jeu *Virtua Fighter 2* ou encore du film *Blood the last vampire*.

Laurent Cluzel (création des personnages)

Diplômé des beaux arts de Dijon, il exerce l'activité de designer et de directeur artistique dans le milieu du jeu vidéo depuis 1989, pour des sociétés telles que Titus, Loriciel, Ubisoft, Cryo ou encore Electronic Arts. Il rejoint Chaman en 1997 pour diriger l'adaptation cinématographique du jeu vidéo *Kaena, la Prophétie* (édité par Namco).

Cédric Babouche (direction artistique 3D)

Sculpteur à l'école des arts Olivier de Serres à Paris, il étudie l'animation à l'école Emile Cohl à Lyon. Son 1^{er} film *La routine* (2003) obtient de nombreux prix : Annecy, Amiens... et son 2nd film *Imago* participera à plus de 130 festivals. Il devient directeur artistique en 2004 chez DEF2SHOOT en charge du département Animation.

Toshiyuki Honda (Musique)

Saxophoniste de jazz et compositeur de musique classique, il compose beaucoup pour la télévision, la publicité et le cinéma, *Metropolis* entre autres, le film précédent de Rintaro.



UNE PRODUCTION EN 3D

LA PRODUCTION

Madhouse Inc.

Fondée en 1972, la société Madhouse est aujourd'hui l'un des plus grands studios d'animation japonais, avec des productions de renommée mondiale telles que *Ninja Scroll*, *Vampire Hunter D: Bloodlust*, *Metropolis*, *Perfect Blue*, *La traversée du temps* (qui a gagné le Japanese Academy Award in Animation) et *Paprika* (en sélection officielle au festival de Venise), plusieurs épisodes d'*Animatrix* et de la série *Batman: Gotham Knight*.

Avec plus de 2000 titres à son actif, le studio Madhouse produit aujourd'hui les réalisateurs les plus talentueux et des séries TV distribuées à travers le monde telles que *Devil May Cry*, *Death Note*, *Monster*, *Nana*, *Trigun*.

Denis Friedman Productions

Après avoir dirigé des sociétés de jeux vidéo pendant quinze ans, Denis Friedman fonde DFP en 1997 pour se concentrer sur la production de longs métrages d'animation. En 1998, il commence la production de *Kaena, la Prophétie* (sortie en 2002), le premier long-métrage européen entièrement réalisé en images de synthèse. Le film a été vendu dans plus de 22 pays et le jeu vidéo éponyme a été publié par la société Namco.

En 2006, il coproduit avec la société Prima Linea le film *Peur(s) du noir*, sélectionné dans de nombreux festivals à travers le monde. Sa rencontre avec Madhouse, début 2007 aboutit à la production de *Yona Yona Penguin*, la première coproduction franco-japonaise dans le domaine du long métrage animé.

Alors qu'il termine *Metropolis* en 2001, après 40 ans d'animation sur celluloïd en 2D aux côtés de Osamu Tezuka, Rintaro aspire à changer radicalement de méthode. C'est ainsi qu'il décide avec Masao Maruyama de MADHOUSE de réaliser un film familial en animation 3D, tous deux convaincus que l'avenir de l'animation passe par une refonte des techniques employées. Les studios japonais utilisent couramment une technique appelée "limited animation", qui consiste à animer 8 images par seconde, contrairement à la "full animation" qui en anime 24 par seconde. Toute l'équipe artistique s'est impliquée dans ce défi mais pas dans le but de se lancer à la poursuite de Pixar. Au contraire, il était question de tirer profit du savoir-faire propre aux animateurs japonais, tout en utilisant cet outil extraordinaire qu'est l'infographie 3D.

La production du film a été répartie sur trois pays : le Japon, la France et la Thaïlande. C'est le studio DYNAMO PICTURES qui a pris en charge la partie japonaise de la production du film. Parce que les animateurs français ont une forme de sensibilité très proche de la Japanimation, il a paru naturel à MADHOUSE de présenter ce projet à une société française : Denis Friedman (familier de l'animation 3D) est devenu le coproducteur français via sa société de production, il a confié la fabrication de la partie française au studio DEF2SHOOT. C'est finalement la collaboration avec IMAGIMAX, une société de production 3D thaïlandaise, qui a permis de boucler le budget.

FICHE TECHNIQUE ET ARTISTIQUE

Histoire originale Rintaro
Sumiko Hayashi
Scénario Tomoko Komparu
Dominique Lavigne
Création des personnages Katsuya Terada
Laurent Cluzel
Cédric Babouche
Musique Toshiyuki Honda
Producteurs Jungo Maruta
Denis Friedman
Planning Masao Maruyama
Producteurs exécutifs Iwao Yamaki
Hiroshi Hirokawa
Franck Malmin
Direction artistique Mihoko Maghori
Direction artistique 3D Cédric Babouche
Animation Tsuneo Maeda
Dripha Benseghir
Animation 3D Toru Shinozaki

Son Masafumi Mima
Sébastien Ariaux
Post-production Catherine Constant-Grisolet
Montage Kashiko Kimura
Cédric Babouche
Mixage Piste rouge
Production musicale Artist Management Office inc.
Étalonnage Mikros Image
Laboratoire Arane Gulliver
Imagica
Chanson du générique
Musique Kohei Dojima
Paroles Dominique Lavigne
"Je crois entendre encore"
Composition Georges Bizet
Arrangements Toshiyuki Honda

Yona Clara Quilichini
Chaley Audrey Sable
Zammie Céline Ronte
Bouca-Bouh Feodor Atkine
L'ancêtre Pierre Baton
Papa Chaley Gilles Morvan
Parakeke Yves Barsacq
Monsieur Ji Michel Elias

© 2009 Rintaro - Madhouse / Yonayonapenguin
film partners - Denis Friedman Productions



