

Après *Ghost in the Shell*
& *Lettre à Momo*,
le nouveau film de Production I.G

L'île de GIOVANNI

Остров Джованни

d'après d'une histoire vraie

AU CINÉMA LE 28 MAI 2014



Japan Association of Music Enterprises (JAME) présente

Un film réalisé par **Mizuho Nishikubo**

Studio Production I.G.

D'après un scénario de **Shigemichi Sugita** et **Yoshiki Sakurai**
Chara Design de **Atsuko Fukushima**

L'île de **GIOVANNI**

Остров Джованни

D'après une histoire vraie

AU CINÉMA LE 28 MAI 2014

Durée : 1h42

www.iledegiovanni-lefilm.fr

Visuels téléchargeables dans l'espace presse sur www.iledegiovanni-lefilm.fr/presse

Distribution Cinéma : EuroZoom

Hélène Vasdeboncoeur - helene@eurozoom.fr

22, rue La Fayette - 75009 Paris

01 42 93 73 55

Presse : Games of Com

Aurélié Lebrun

aurelie.lebrun@gamesofcom.fr

06 84 50 75 74

Partenariats et Marketing

Sylvie Brevignon

sylvie.brevignon@vizeurope.com

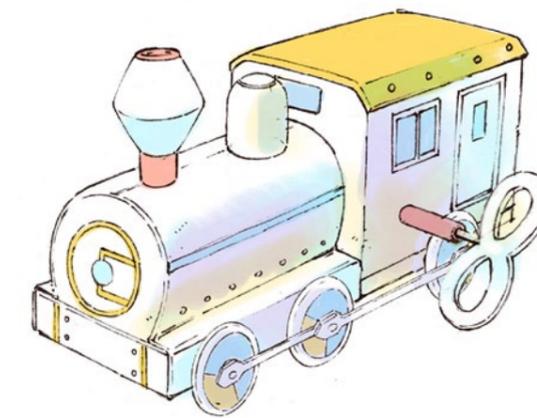
01 44 08 77 56

Ventes TV : VIZ Media Europe

Pascal J. Bonnet

pascal.bonnet@vizeurope.com

01 72 71 53 58

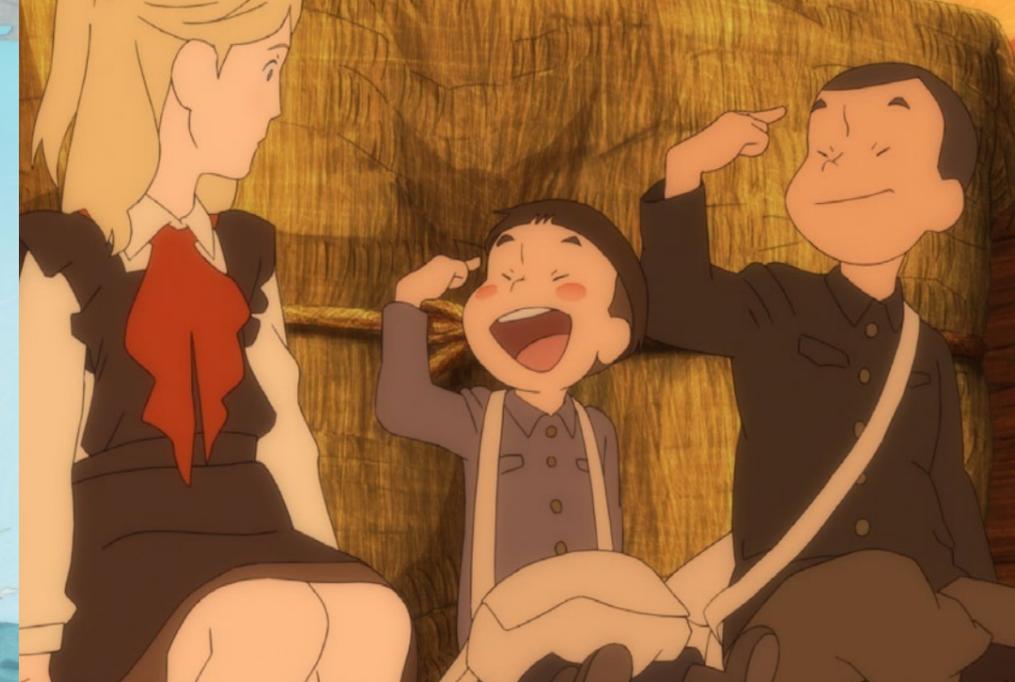
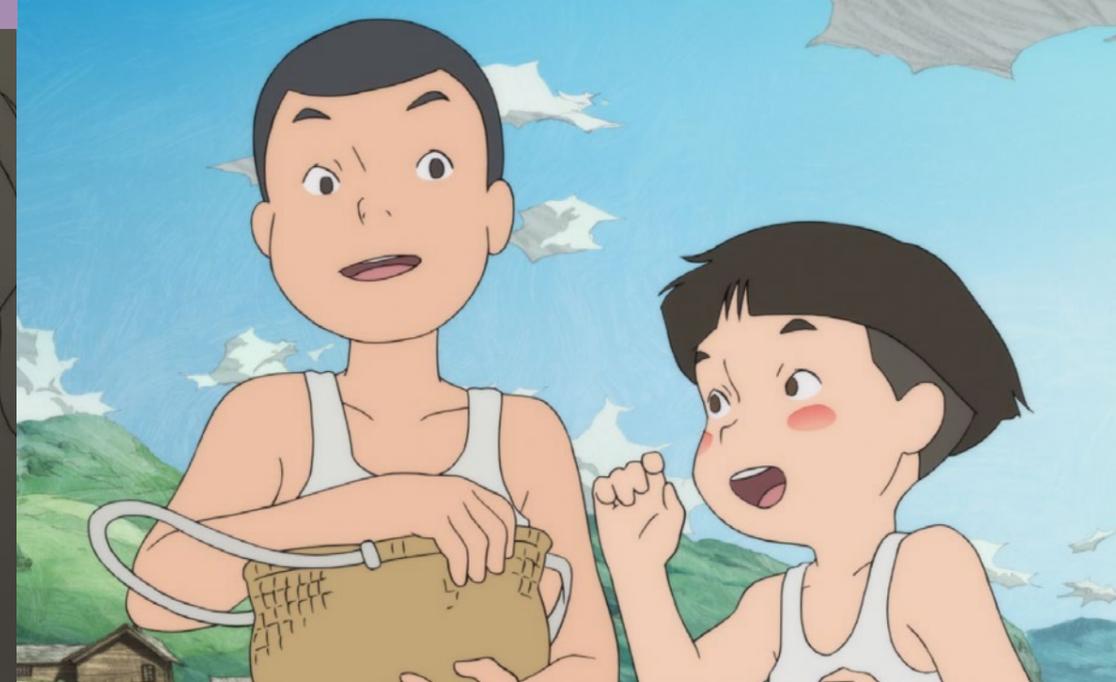


Le 15 août, on a appris qu'on avait perdu la guerre. On ne comprenait pas vraiment ce que cela signifiait. Puis tout a changé. C'est le jour où j'ai rencontré *Tanya...*



1945 : Après sa défaite, le peuple japonais vit dans la crainte de l'arrivée des forces américaines. Au nord du pays, dans la minuscule île de Shikotan, la vie s'organise entre la reconstruction et la peur de l'invasion. Ce petit lot de terre, éloigné de tout, va finalement être annexé par l'armée russe. Commence alors une étrange cohabitation entre les familles des soldats soviétiques et les habitants de l'île que tout oppose. L'espoir renaît à travers l'innocence de deux enfants, Tanya et Junpei ...

LES PERSONNAGES



Personnage principal du film. Il est très différent de son frère, Kanta. Il est timide mais peut aussi s'emporter très vite. Il n'aime pas beaucoup l'école, mais il connaît par cœur le roman de Kenji Miyazama, *Train de nuit dans la Voie lactée*.

JUNPEI SENÔ



C'est le petit frère de Junpei. Malgré son jeune âge, il est très perspicace. Il est sûr de lui et parvient toujours à ses fins.

KANTA SENO



TANYA KOSHKINA

Elle est la fille du major Koshkin, le commandant de l'armée rouge sur l'île Shikotan. C'est l'héroïne du film. Elle a emménagé sur l'île à cause du travail de son père. Elle est volontaire mais aussi solitaire.



TATSUO SENÔ

Il est le père de Junpei et Kanta et le commandant des forces d'autodéfense de l'île. Il est taciturne et exprime rarement ses sentiments. Il adore la nouvelle *Train de nuit dans la Voie lactée*, dont il a fait la lecture à ses enfants. Sa femme Mitsuko est morte en donnant naissance à Kanta.



SAWAKO

L'amie d'enfance de Tatsu et Hideo. Une femme indépendante et réfléchie, elle est amoureuse de Tatsu depuis son enfance. Elle est l'institutrice de Junpei.



VLADIMIR KOSHKIN

Major de l'armée rouge et commandant des troupes russes sur l'île. Il est strict et exécute ses tâches avec grand sérieux, mais a aussi un cœur tendre.



GENZÔ SENO

Le grand-père de Junpei. Peu importe combien le monde change, il continue d'effectuer son travail à son rythme. Il a été pêcheur toute sa vie. Il est veuf.



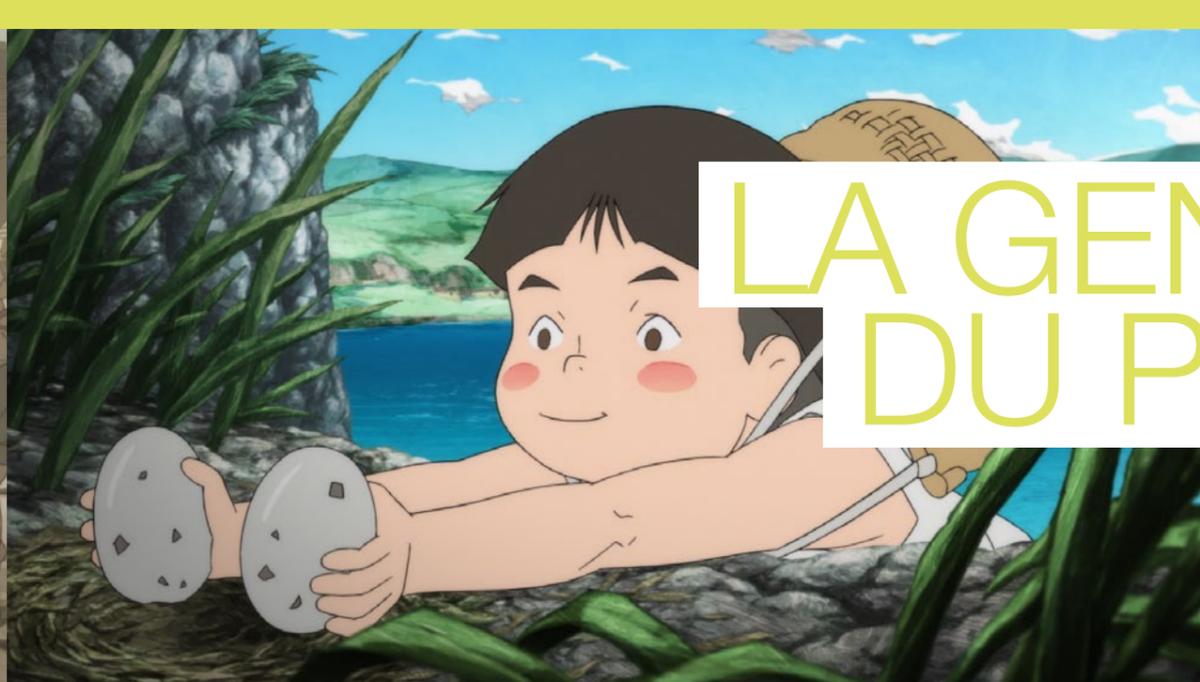
HIDEO SENÔ

Il est le jeune frère de Tatsu et l'oncle de Junpei. Rustre et beau parleur, il a cependant un bon fond. Ancien soldat, il cherche à devenir rapidement riche à la fin de la guerre quitte à tremper dans des histoires louches.



OMONI

Une Coréenne qui habite à Sakhalin. Elle a quatre enfants. Malgré son ressentiment envers le Japon, elle a un cœur tendre et ne peut pas se résoudre à abandonner les enfants à leur sort.



LA GENESE DU PROJET

Pendant la conférence de Yalta de février 1945, le président américain Franklin D. Roosevelt demanda à l'Union soviétique d'attaquer l'Empire du Japon dans les trois mois suivant la défaite de l'Allemagne nazie. Pour compenser son effort en Asie de l'Est, l'URSS recevrait la Sakhaline du sud (Karafuto pour les Japonais) et les îles Kouriles, les territoires cédés au Japon par la Russie impériale en 1905. Staline accepta, respecta sa promesse et l'armée rouge annexa tous les territoires concernés par l'accord à partir du 19 août, soit trois jours après la capitulation du Japon face aux Alliés.

Les soviétiques et les citoyens japonais vécurent côte à côte sur ces îles oubliées dans un coin isolé du monde pendant presque deux ans, puis les habitants japonais furent transférés à Sakhaline et rapatriés au Japon en 1947.

Suite à des propos contradictoires entre l'accord de Yalta (février 1945), la déclaration de Postdam (juillet 1945) et le traité de San Francisco (septembre 1951) le Japon décida de réclamer les quatre îles occupées par l'Union soviétique. En effet Etorofu, Kunashiri, Habomai et Shikotan, sont historiquement rattachées à Hokkaido (les îles les plus au nord de l'archipel japonais). Le Japon fit valoir ainsi que ces territoires ne pouvaient être inclus dans les accords de Yalta et devaient lui être rendus, position réfutée par l'Union soviétique. Les États-Unis déclarèrent que ce désaccord devait être réglé entre les deux pays. Aujourd'hui, aucun traité de paix permanent n'a été signé entre le Japon et l'Union soviétique ou son état successeur, la Fédération de Russie. Les quatre îles sont toujours un sujet de dispute permanent.

L'île de Giovanni décrit les événements dramatiques vécus par les habitants de la petite île de Shikotan, qui se retrouvent en une nuit de l'autre côté d'une nouvelle frontière dessinée à la fin de la guerre. Les événements décrits dans ce film s'inspirent de la vie de M. Hiroshi Tokuno, tels qu'il les a racontés aux producteurs. Il a servi de modèle pour le personnage principal, Junpei. Tokuno a fraternisé avec ses nouveaux voisins russes, mais quand le rapatriement de tous les Japonais a commencé, les événements ont hélas pris une tournure dramatique. Tokuno continue de visiter Shikotan deux fois par an, et a toujours de très bons amis parmi la communauté russe de l'île.

Tous les personnages soviétiques du film ont été doublés en russe. Les enregistrements se sont déroulés à Moscou en septembre 2013, et nous remercions tous les professionnels russes qui ont compris l'esprit de notre projet et ont apporté leur enthousiasme et leur précieuse collaboration pour rendre ce film possible.

La production du film a débuté quand le scénariste Shigemichi Sugita a prit connaissance de l'exposé d'un jeune Américain qui avait étudié les îles Kouriles. Il présenta à Sugita une compilation de témoignages de gens qui avaient habité sur l'île de Shikotan durant l'occupation soviétique à la fin de la seconde guerre mondiale. Tout avait été réuni en un seul recueil : la confusion et le malaise des habitants, le contact avec les Russes, leur vie dans le camp d'internement de Karafuto quand les habitants y furent envoyés en plein hiver, puis leur rapatriement de force vers le continent.

Sugita chercha tout d'abord à en faire un film de prises de vues réelles. Il alla à la rencontre des natifs de Shikotan, fit des interviews détaillées et commença à écrire une histoire inspirée de ces faits réels. Cependant, il s'aperçut rapidement qu'il était impossible de filmer sur place, et qu'il serait trop coûteux de construire des décors conformes à la réalité historique. Il en arriva à la conclusion que l'histoire était trop épique pour l'adapter en un film live.

C'est à cette époque que des projets de films d'animation furent considérés pour commémorer le 50^e anniversaire de la création de la Japan Association of Music Enterprises. JAME cherchait un moyen de laisser derrière elle une œuvre de témoignage pour les futures générations. Il fut décidé de créer une œuvre décrivant aux enfants des événements qui ne devaient pas tomber dans l'oubli, et c'est ainsi que le format de l'animation fut choisi. De son côté, Sugita voulait transmettre aux futures générations ce qu'il avait hérité de ses parents à travers une œuvre forte. C'est ainsi que ce projet qui avait été abandonné pendant cinq ans ressuscita sous la forme d'un film d'animation, produit par le studio Production I.G.

Sugita, qui n'avait aucune expérience dans les films d'animation, fit venir Yoshiki Sakurai, qui avait travaillé sur *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, pour écrire le scénario. Le travail commença à l'automne 2011, et il visita Karafuto en novembre pour récolter des informations. Ensuite,

il alla à Nemuro où il rencontra Hiroshi Tokuno, le modèle du personnage principal du film. « Tu dois y aller. Tu ne peux pas comprendre ce qui s'est passé si tu ne t'y rends pas. C'est comme ça que tu prends conscience des choses » raconte Sugita.

De retour au Japon, Sakurai développa l'histoire écrite par Sugita et Shunsaku Ikehata en un scénario.

LE CONTEXTE HISTORIQUE





L'HISTOIRE VRAIE DE HIROSHI TOKUNO



Les troupes soviétiques débarquent

Le 1er septembre 1945, à 7h 30 du matin, des navires de guerre et des bateaux de transport de troupes apparaissent soudainement et sans prévenir dans la baie Shakotan de l'île de Shikotan. Près de 700 soldats russes débarquent. A l'époque, environ 300 personnes vivaient sur l'île. M. Tokuno, âgé alors de 11 ans, raconte que les habitants étaient persuadés qu'ils étaient venus pour les tuer. Ils pensaient être bientôt envahis par l'armée américaine, alors l'arrivée des troupes soviétiques accentua leurs craintes. L'armée impériale comptait 3000 hommes mais aucune discussion ne fut possible à cause du comportement autoritaire des troupes soviétiques.

Une fois débarquées, les troupes s'emparèrent des biens des habitants. M. Tokuno habitait avec sa famille dans une zone isolée de l'île et fut donc épargné un certain temps par ces confiscations, mais au début du printemps de l'année suivante, les huit membres de sa famille emménagèrent dans un grenier sans fenêtre où

ils vécurent pendant deux ans. On trouve d'ailleurs dans le film une scène où la maison de Junpei est confisquée par les troupes soviétiques, et la famille est obligée de vivre dans une écurie. Ils se nourrissent du stock de riz laissé par l'armée japonaise, des légumes qu'ils cultivèrent et de la pêche.

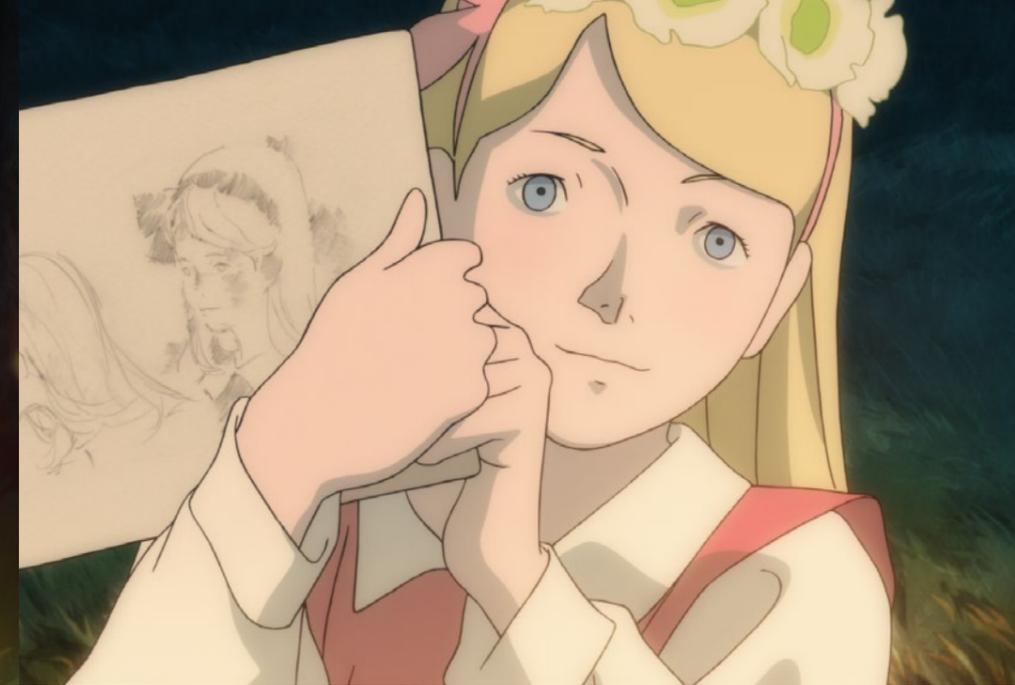
Interaction avec les enfants russes

Peu après, les familles des soldats arrivèrent par vagues. Les enfants japonais, notamment M. Tokuno et son petit frère âgé de deux ans, commencèrent à interagir avec les enfants russes. Ils se battirent et jouèrent sur les plages de sable blanc de la baie de Shakotan. Les filles firent des colliers de pissenlit. Tanya, la fille d'un officier, « était très jolie », se souvient M. Tokuno. Elle a servi de modèle pour le personnage de Tanya. Il raconte aussi que la mère de Tanya était très belle, et qu'elle donnait à son frère et lui des bonbons et du pain blanc faits maison fourrés de beurre et de sucre.

La vie dans le camp d'internement de Sakhaline et le retour au Japon

A l'automne 1947, il fut décidé de rapatrier de force tous les habitants de l'île sur le continent. Ils devaient momentanément rester à Sakhaline (appelé Karafuto par les Japonais ainsi que dans le film et par la suite dans ce document), et ils furent entassés sur des bateaux début octobre. Les toilettes de fortune installées sur le pont débordaient quand la mer se déchaîna, et après 10 jours serrés les uns contre les autres à supporter les mauvaises odeurs, le froid et l'air irrespirable, ils arrivèrent à Karafuto.

M. Tokuno et les autres vivaient dans une école primaire. Trois personnes habitaient dans un espace de 3m². Il raconte que les toilettes étaient de gros trous creusés dans la cour de l'école et qu'il arrivait que certaines personnes tombent dedans et meurent. Il n'y avait ni chauffage ni bain, peu de nourriture et d'eau. Certaines personnes moururent de malnutrition. Le père de M. Tokuno, qui avait été premier lieutenant dans l'armée



impériale, fut emmené comme prisonnier au nord de Karafuto pour y couper du bois.

Au bout de 60 jours, un bateau arriva enfin et les ramena au Japon. La fille de la sœur de M. Tokuno, âgée de deux ans, mourut à bord, et sa mère cacha le corps pour éviter que les soldats ne le jettent par-dessus bord.

De nos jours

Depuis 2000, on peut visiter Shikotan sans avoir à en faire la demande écrite. En 2001, M. Tokuno exauça son rêve et assista à la cérémonie de remise des diplômes de son école primaire. Le directeur de l'école de l'époque étant décédé, il fut remplacé par l'institutrice qui servit de modèle pour le personnage de Sawako.

« Je vais à Shikotan deux fois par an. Je suis resté ami avec de nombreuses familles russes » s'amuse l'homme de 79 ans. Même quand les peuples sont à la merci des enjeux cruels de la guerre, ils créent des liens qui transcendent les frontières et les races. C'est cela que raconte le film *L'Île de Giovanni*.





L'ÉQUIPE DU FILM



Le réalisateur Mizuho Nishikubo entretient des liens étroits avec le studio Production I.G depuis sa création. Il a été le directeur de l'animation (sous son vrai nom, Toshihiko Nishikubo) de tous les films de Mamoru Oshii depuis *Patlabor 2*, à savoir *Ghost in the Shell*, *Ghost in the Shell 2: Innocence*, et *The Sky Crawlers*.

Ayant travaillé avec Nishikubo sur des titres historiques tels que *Otogi Zoshi* et *Musashi: The Dream of the Last Samurai*, le scénariste Yoshiki Sakurai raconte que Nishikubo était son premier choix pour réaliser *L'Île de Giovanni*, étant donné l'aspect très documentaire du film.

L'Île de Giovanni, un monde de décors créés par un français

Le style unique des décors dessinés par le directeur artistique français Santiago Montiel est très caractéristique. C'est un style qui rappelle des coups de pinceau avec une perspective volontairement déformée. Pour créer ce style de peinture rebaptisé « l'art aux traits de Santiago » par les membres de l'équipe d'animation, l'équipe a utilisé des techniques inhabituelles, comme prendre un design terminé et le redessiner en ajoutant de la distorsion aux traits, ou retirer des éléments peints à l'huile, les numériser, et s'en servir comme texture.

Le style de Santiago est unique dans l'industrie de l'animation japonaise. Lui-même explique qu'il essayait de se rapprocher de l'atmosphère très japonaise de l'ukiyo-e. Santiago a travaillé pour le studio d'animation français Ankama, mais également avec une équipe japonaise quand la branche japonaise du studio réalisa un épisode spécial pour la série *Wakfu*, appelé *Noximilien l'horloger*.

En plus de Santiago, Kosuke Hayashi et Kunihiko Inaba ont également été désignés en tant que directeurs artistiques.

Hayashi et Inaba ont tous deux travaillé pour le studio Inspired, qui a créé les décors de *Puella Magi Madoka Magica*, et Inaba a également été directeur artistique sur *Madoka*. Le style de Santiago n'a pas seulement été utilisé pour les dessins des décors, les véhicules soviétiques, notamment, ont été dessinés en lignes déformées. C'est Masatsugu Arakawa qui s'en est chargé. Arakawa est un vétéran de l'animation, mais c'était la première fois qu'il se retrouvait en charge du design de véhicules.

La CG ne fait pas exception à la règle. Pour créer une CG qui tirerait profit des décors de Santiago et du trait distinctif d'Arakawa, le représentant d'Orange, LLC, Eiji Inomoto, a été sollicité en tant que directeur des CG. Il a travaillé sur *Ghost in the Shell: S.A.C.*, *Ghost in the Shell: Rise* et était en charge de la 3DCG sur *Aquarion* et *Macross F*. Sur *L'Île de Giovanni*, il a utilisé ses techniques pour reproduire les mouvements des véhicules.

A la recherche d'éléments historiques

Que ce soit pour les dessins des décors ou les accessoires,

il est indispensable de faire des recherches pour rendre les dessins les plus authentiques possibles. Très tôt, l'équipe du film se heurte au manque de documentation à leur disposition. Il y a peu d'informations sur la vie des habitants à Shikotan à cette époque, et il faut beaucoup de temps pour analyser le moindre document. Pour dessiner les voies de chemin de fer, ils visitent des musées et achètent de vrais décors. Pour les armes, véhicules et bateaux, ils achètent des maquettes.

Les bâtiments et troupes soviétiques posent un vrai problème. En effet, beaucoup de bâtiments ont été détruits pendant la guerre dans la région de Hokkaido. L'équipe se sert beaucoup des sites touristiques, les « Herring Mansion », comme référence, consulte les archives historiques de Shikotan, et récrée les magasins et les maisons de Shikotan sur de larges panneaux. Pour dessiner les troupes soviétiques, ils consultent un professeur d'université spécialisé dans la culture russe afin d'en apprendre davantage sur l'époque, les rangs militaires et les coutumes.

Toutes les recherches effectuées ont permis de coller au plus près de la réalité historique narrée dans *L'Île de Giovanni*.

Des personnages enjoués

C'est Atsuko Fukushima qui a donné vie aux personnages. Elle a notamment travaillé sur *Akira*, *Magnetic Rose* (segment de l'omnibus *Memories*), *Robot Carnival*, *Manie Manie – Les Histoires du labyrinthe* et *Kiki la petite sorcière*.

C'est Nobutake Ito, l'animateur principal le concepteur des personnages, qui s'est chargé d'affiner les croquis de Fukushima. Il a travaillé en tant qu'animateur principal sur *Samurai Champloo* et *Dennô Coil*, et comme dessinateur des personnages et animateur principal sur *The Tatami Galaxy*. Les personnages de *L'Île de Giovanni* sont conçus pour être simples, avec le minimum de traits possible. Même s'ils sont simples, les mouvements et expressions faciales de Junpei et Kanta ont la vitalité de leur jeunesse. À l'opposé, des dessins plus recherchés ont été effectués pour les adultes comme Tatsuo et Sawako, afin qu'ils fassent ressortir l'atmosphère de l'époque.

En plus des personnages principaux, Ito a dessiné plus de 100 personnages, hommes et femmes, vieux et jeunes, des habitants de Shikotan aux soldats soviétiques, ainsi que les

gens qu'ils rencontrent à Maoka / Kholmok (NOTE : quand la Sakhaline du sud a été annexée à l'Union soviétique, tous les noms japonais ont été remplacés par des noms russes, c'est ainsi que Maoka est devenu Kholmok).

Artwork par soustraction

Dans *L'Île de Giovanni*, les scènes au présent et celles en 1945 (le plus gros du film) ne sont pas réalisées de la même façon. Les scènes au présent sont dessinées avec un souci de réalisme, à travers des niveaux de perspectives et des lignes droites. Tous les personnages ont une ombre. À l'inverse, dans les scènes se déroulant en 1945, le travail artistique de Santiago est mis en avant : traits de pinceaux apparents et perspectives déformées. Une astuce permet également de ne pas faire apparaître les ombres des personnages.

Si un terme pouvait décrire ce style artistique, on parlerait de « soustraction ». Lorsque les décors et les personnages sont dessinés de façon à les rendre plus réalistes, cela accroît le nombre d'informations visuelles à l'écran et les rend plus criards.



STAFF
A Japan Association of Music Enterprises 50th Anniversary Project
Histoire originale : Shigemichi Sugita
Réalisateur : Mizuho Nishikubo
Scénario : Shigemichi Sugita, Yoshiki Sakurai
Musique : Masashi Sada
Original Character Design : Atsuko Fukushima
Animateur principal : Nobutake Ito
Responsable des couleurs : Kumiko Yusa
Directeur artistique principal : Santiago Montiel
Directeurs artistiques : Kunihiko Inaba, Kosuke Hayashi
3DCG : Eiji Inomoto
Effets spéciaux : Hisashi Ezura, Akira Sato
Directeur de la photographie : Yumiko Nakata
Monteur : Junichi Uematsu
Directeur du son : Fusanobu Fujiyama
Producteur exécutif : Mitsuhsisa Ishikawa
Producteurs : Tomoyuki Miyagawa, Yoshiki Sakurai
Animation : Production I.G

CASTING JAPONAIS
Junpei : Kota Yokoyama
Tanya : Polina Ilyushenko
Kanta : Junya Tanai
Tatsuo âgé : Kaoru Yachigusa
Sawako : Yuki Nakama
Hideo : Yusuke Santamaria





INTERVIEW AVEC MIZUHO NISHIKUBO

1. Comment vous êtes-vous retrouvé impliqué dans le projet et quelle a été votre réaction quand on vous en a parlé ?

J'ai toujours été intéressé par la période historique des années 30 et ce qui s'ensuivit, quand le Japon enchaînait les conflits. J'ai toujours voulu réaliser un film sur cette période de l'Histoire. Puis ce projet est arrivé sur mon bureau, mais il s'agissait d'une période de la guerre que je connaissais peu. Elle ne se situait pas sur le continent asiatique ni dans le Pacifique, mais sur une île isolée du nord et racontait le destin d'une famille et de deux frères, Junpei et Kanta. J'ai vu ce projet comme l'occasion de raconter un pan du passé oublié à travers le regard de deux enfants.

2. Quelle approche avez-vous choisie pour aborder un sujet si délicat ?

Nous avons pu utiliser une source d'information primaire inestimable. Cet homme, Hiroshi Tokuno, qui a servi de modèle pour le personnage principal, Junpei, nous a raconté son incroyable histoire, quand il vivait enfant sur l'île de Shikotan. La vie était paisible sur cette petite île sans électricité alors que tout autour, le monde était en guerre. Nous avons entendu des histoires de rivalités mais aussi d'amitiés multiculturelles entre des enfants japonais et russes, qui vécurent côte à côte sur l'île pendant deux ans... et bien d'autres choses encore. Nous pensions pouvoir parler de cette guerre d'un point de vue différent, et raconter une histoire méconnue de tous. J'ai tenté de retranscrire à l'écran le plus fidèlement possible cette vie quotidienne, même si l'animation est loin d'être réaliste.

Nous avons effectué beaucoup de recherches pour recréer l'atmosphère de l'île de Shikotan en 1945. Nous avons également rencontré un professeur spécialisé en culture russe.

3. Quelle était votre intention quand vous avez adapté cette œuvre ?

Nous voyons dans ce film l'histoire à travers le regard d'un garçon de 10 ans. Tout est de son point de vue. Je voulais néanmoins ajouter un élément fantastique à l'histoire, et je me suis inspiré de la nouvelle de Kenji Miyazawa, *Train de nuit dans la Voie lactée* (NOTE : une histoire philosophique qui parle de deux garçons, Giovanni et Campanella, qui débute un voyage incroyable à travers la voie lactée à bord d'un train appelé « Train de nuit »). Cette nouvelle, et ce monde qu'elle dépeint, est une force conductrice psychologique pour les deux frères. Elle leur permet d'affronter toutes les difficultés et aussi de s'évader. Elle est également la clé pour interpréter les événements qui se déroulent. Je voulais lier ce film à un des thèmes de la nouvelle, mis en lumière par la phrase « Mais qu'est-ce donc que le vrai bonheur ? » Cela aide aussi à enrichir visuellement le film, en interrompant momentanément le contexte réaliste du film avec des éclats de couleur.

4. Qu'aimeriez-vous que les spectateurs retiennent de ce film ?

J'ai tenté d'être le plus réaliste possible historiquement, sans chercher à interpréter les événements. Il n'y a pas de gentils ou de méchants. Le film ne cherche pas à véhiculer

de message précis ou de thèse. Cependant, les meilleures intentions ne débouchent parfois pas sur un déroulement heureux. Je veux juste que les spectateurs vivent cette histoire à travers le regard de Junpei.

5. Vous faites partie de cette génération née peu après la guerre. Quel est votre souvenir personnel de cette époque ?

Quand l'armée impériale japonaise a envahi l'Asie, mon père avait 20 ans et était déployé en Birmanie. Ma famille vendait de l'alcool et comme mon père tenait les comptes, il servait dans l'armée en tant que comptable. Il a cependant été impliqué dans des échanges de coups de feu qui lui ont valu une cicatrice. Quand je suis sorti de l'université, je lui ai demandé de me raconter ce qu'il avait vécu à cette époque, s'il était fier de servir son pays ou s'il y allait à reculons, et il a m'a répondu : « Nous étions assujettis à l'humeur dominante de notre pays. » J'ai trouvé cette réponse honnête, qui témoignait bien de l'ambiance à cette époque. Je regrette encore de ne pas avoir pu lui poser plus de questions sur son vécu quand j'en avais la chance.

6. Les personnages russes parlent en russe dans le film. Pouvez-vous nous raconter comment s'est passé le doublage ?

Nous voulions que chaque personnage parle sa propre langue : les Japonais parlent japonais et les Russes parlent russe. Cela faisait partie du réalisme que nous cherchions à retranscrire. Nous avons écrit un script en russe pour toutes les phrases en russe du film. Nous avons fait un enregistrement préliminaire à Tokyo avec deux acteurs russes, puis nous sommes allés à Moscou en septembre 2013 pour les sessions d'enregistrement. Le studio était très bien placé. Il était à quinze minutes à pied de notre hôtel. On passait devant la Russian Federation State Institute of Cinematography, et on saluait la statue de Andrei Tarkovsky avant d'entrer au studio. Tous les doubleurs étaient formidables, notamment Polina Ilyushenko, qui jouait Tanya, l'héroïne russe du film. Tout s'est très bien passé grâce aux deux interprètes qui étaient

sur place. Pour les chansons qu'on entend dans le film, nous avons utilisé un chœur professionnel d'enfants. Ils étaient si impressionnants et doués que j'ai dû les supplier de chanter davantage comme des enfants ordinaires, pour mieux coller au chœur d'enfants japonais.

7. Vous avez souvent collaboré avec Mamoru Oshii par le passé. Cela a-t-il influencé votre façon de faire ce film ?

Je ne pense pas avoir été influencé sur le plan créatif et artistique, cependant on apprend beaucoup des méthodes de travail de Oshii. Une fois le programme établi, il fait en sorte qu'il soit respecté à la lettre. Beaucoup de réalisateurs sont très obstinés, mais lui voit également les choses sous l'angle du producteur, et cela fait la différence une fois le film au cinéma. Il parvient toujours à obtenir ce qu'il souhaite en y ajoutant une touche personnelle. Pour lui, il s'agit de sa culture proverbiale, qu'il retranscrit dans de longs dialogues. Pour moi, c'est la musique. J'accorde toujours beaucoup d'importance à la musique dans mes films. J'espère qu'elle vous plaira.

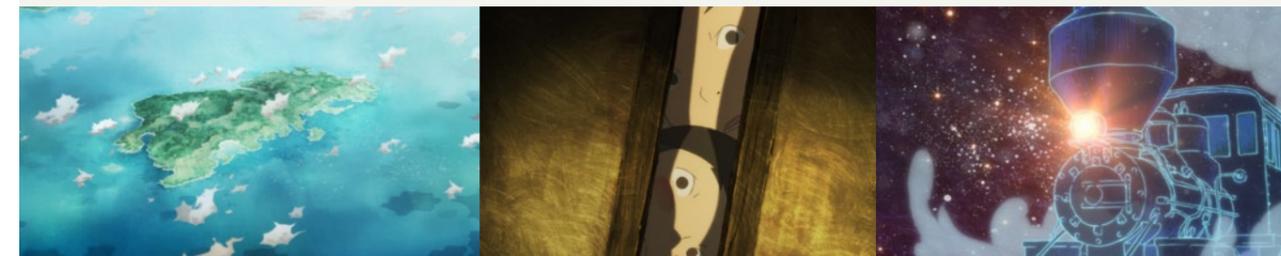
8. En effet, la musique joue un rôle important dans ce film. On entend notamment à plusieurs reprises la célèbre chanson russe de Boris Fomin, Dorogoi Dlinnoy / Дорогой длинною.

Je voulais une chanson qui aide Junpei à se remémorer son passé, alors j'ai cherché une chanson qui était populaire en Union soviétique en 1945. Dorogoi Dlinnoy correspondait parfaitement à ce que je cherchais. C'est une chanson mélancolique, les paroles évoquent des souvenirs douloureux qui reflètent en un sens les sentiments de Junpei pour Tanya. Les chansons jouent un rôle important dans l'interaction des enfants japonais et russes du film. Chaque groupe commence à chanter sa chanson pour supplanter l'autre, puis ces chansons leur permettent de communiquer entre eux et de dépasser la barrière de la langue. Le concours de chant entre Les Libellules rouges et Katioucha est une de mes scènes préférées. J'espère que vous l'aimerez.

LE RÉALISATEUR

Mizuho Nishikubo

Il est né à Tokyo le 15 janvier 1953. Collaborateur de longue date et de confiance de Mamoru Oshii, il a été le directeur de l'animation (mais sous son vrai nom, Toshihiko Nishikubo) de tous les films d'Oshii depuis *Patlabor 2: The Movie* (1993), à savoir *Ghost in the Shell* (1995), *Ghost in the Shell 2: Innocence* (2004), nommé pour la Palme d'or au festival de Cannes, et *The Sky Crawlers* (2008), nommé pour Lion d'or. Il est communément admis que les films d'Oshii ne seraient pas les mêmes sans sa contribution. Il réalise ses propres films sous le pseudonyme de Mizuho Nishikubo. Diplômé de l'université de Waseda, il débute sa carrière dans l'animation en 1975 et travaille pour de grands studios (*Speed Racer*, *La Bataille des planètes*, *Casshern*). Il quitte Tatsunoko en 1979 et devient un des directeurs de l'animation les plus respectés au Japon. Il travaille avec Dezaki sur les séries TV *Lady Oscar* (1979) et *Ashita no Joe 2* (1980). Il fait ses débuts de réalisateur en 1983 avec l'adaptation du manga de Mitsuru Adachi, *Miyuki*. Il œuvre également sur *Red Photon Zillion* (1983, anime), *Shurato* (1989, anime), *Video Girl Ai* (1992, OVA), *Otogi Zōshi* (2004, anime) et le long métrage en 3D *Atagoal: Cat's Magical Forest* (2006). Il réalise aussi le clip musical *Tsepi i kol'tsa/ Chains & Rings* (2003) pour la fameuse rock star russe Linda, ainsi que le film commercial acclamé dans le monde entier *NEXT A-Class pour Mercedes-Benz* (600 000 vues sur YouTube en 3 jours). Son dernier long métrage, *Musashi: The Dream of the Last Samurai* (2009) a été projeté à Locarno, Sitges, Varsovie et Stockholm.



LE SCÉNARISTE

Shigemichi Sugita

Il est né à Toyohashi, dans la préfecture Aichi, en 1943. Réalisateur auréolé de multiples récompenses, scénariste et producteur, il est surtout connu pour avoir réalisé la série télévisée à succès *Kita no Kuni kara* tournée à Hokkaido, débutée en 1981 et qui dura pendant 21 ans, comportant une saison et de nombreux épisodes spéciaux, avec une audience culminant à 38,4 %. Il a réalisé d'autres célèbres séries (notamment *Shōnen H*, adapté du roman à succès de Kappa Senoo) et trois longs métrages, *Yushun - Oración* (1988, adapté du roman de Teru Miyamoto), *Last Song* (1994), et *Saigo no Chushingura*, récompensé du Prix de l'Académie japonaise (2010). Il est président de All Nippon Producers Association ainsi que président et PDG de Nihon Eiga Satellite Broadcasting Corporation.

LE STUDIO

PRODUCTIONS I.G.

Fondé en 1987, Production I.G est l'un des plus grands studios d'animation au monde. Réputés pour leurs qualités narratives et leur animation de qualité, *Ghost in the Shell* (1995, réalisé par Mamoru Oshii, n°1 au US Billboard Top Video Sales Chart de 1996), *Jin-Roh: La Brigade des loups* (1999, réalisé par Hiroyuki Okiura, Sélection Officielle de la Berlinale en 1999) et *Blood: The Last Vampire* (2000) ont été acclamés au Japon et dans le monde entier. *Ghost in the Shell 2: Innocence*, réalisé par Mamoru Oshii en 2004, est le premier long métrage d'animation japonais à avoir été nommé pour la Palme d'Or au festival de Cannes. En 2008, le long métrage *The Sky Crawlers* de Mamoru Oshii fut nommé pour le Lion d'Or à la Mostra de Venise puis a ensuite remporté trois prix à Sitges. Le premier long métrage d'animation en 3D du studio, *Oblivion Island: Karuka and the Magic Mirror* (2009) réalisé par Shinsuke Satō, a reçu le Prix de l'Excellence aux 33^e Prix de l'Académie japonaise. *Lettre à Momo* (2012), réalisé par Hiroyuki Okiura, dont l'avant-première mondiale a eu lieu au festival international du film de Toronto, a reçu le prix du Meilleur Film d'Animation au festival international du film pour enfants de New York et aux 6^e Asia Pacific Screen Awards. Il a aussi reçu huit autres prix internationaux en France, Italie, République Tchèque, au Canada et au Japon. Production I.G bénéficie désormais d'une reconnaissance internationale et inspire des réalisateurs américains tels que James Cameron, Quentin Tarantino et les Wachowski.





L'île de GIOVANNI

Остров Джованни

Site officiel

www.iledegiovanni-lefilm.fr

Visuels téléchargeables dans l'espace presse sur

www.iledegiovanni-lefilm.fr/presse

Presse : Games of Com

Aurélie Lebrun : aurelie.lebrun@gamesofcom.fr

06 84 50 75 74

Partenariats et Marketing

Sylvie Brevignon : sylvie.brevignon@vizeurope.com

01 44 08 77 56

Ventes TV : VIZ Media Europe

Pascal J. Bonnet : pascal.bonnet@vizeurope.com

01 72 71 53 58

Distribution Cinéma : EuroZoom

Hélène Vasdeboncoeur : helene@eurozoom.fr

22, rue La Fayette - 75009 Paris

01 42 93 73 55

EUROZOOM

