

## Compétition internationale de longs métrages



Fiche rédigée par Nicolas Thys, enseignant en cinéma

# La Chance sourit à Madame Nikuko

Animation / Japon / 2021 / 1h37 / VOSTF

## Le point de vue

### Trivialité du quotidien

“Pour moi, l’ordinaire c’est manger, faire caca, étudier, travailler, se laver, dormir. Et péter.”

Cette phrase de Madame Nikuko à sa fille, Kikuko, prononcée lors d’une banale discussion autour d’un petit déjeuner au pain perdu, résume probablement les intentions générales du film. D’aucuns la trouveront vulgaire mais elle oscille juste entre l’ordinaire et le quotidien. Elle offre simplement une prise de conscience du corps, de

ses fonctions organiques les plus triviales et de ce qu’est “vivre”, au sens propre du terme. Ces quelques mots affichent ce que le cinéma s’obstine à masquer alors que, et c’est un paradoxe certain, il place l’humain au cœur de son dispositif. Mais un humain souvent dépourvu de ses fonctions les plus naturelles. De même, lorsque cette organicité finit par surgir, elle est souvent monstrueuse, sale comme si le tabou de l’intérieur du corps ne pouvait se révéler que dans une sorte de laideur, d’horreur.

### Fiche technique

**Réalisation** : Ayumu Watanabe**Scénario** : Satomi Ōshima,  
d’après l’œuvre de Kanako Nishi**Voix** : Shinobu Ōtake, Cocomi,  
Natsuki Hanae, Ikuji Nakamura**Production** : Sanma Akashiya  
et Eiko Tanaka**Directeur de l’animation** :

Ken’ichi Konishi

**Directeur artistique** : Shinji Kimura**Musique** : Takatsugu Muramatsu

### Ayumu Watanabe

Il débute sa carrière dans l’animation en 1986 et a travaillé depuis comme storyboarder, animateur clé, directeur de l’animation et réalisateur sur de nombreuses séries et films issus de franchises telles que Doreamon et Ace Attorney. Il rencontre un succès international en 2019 avec *Les Enfants de la mer*, avant de réaliser *La Chance sourit à Mme Nikuko*, son cinquième long métrage.

Second paradoxe, c'est dans un dessin animé que cette humanité brute transparait, de manière tout à fait naturelle. Or, cette forme filmique est souvent déconsidérée car elle s'éloignerait du réel, ne parviendrait pas ou peu à le représenter. Le réalisateur prouve le contraire. Au lieu de plaquer des personnages au centre de récits extraordinaires, d'aventures singulières, il met en scène une chronique douce, un récit de vie commun sur des relations amicales et familiales qui se tendent et se résorbent. Ce faisant, il ancre profondément son film dans l'actualité et n'oublie pas que l'humain est d'abord un corps sensible, mouvant et émouvant, et non une surface sans intériorité. Le spectateur suit une femme ronde de 35 ans, usée mais qui n'a rien de singulier ainsi qu'une jeune fille qui ressemble à toutes les adolescentes. Elles vivent dans un bateau joliment décoré, ont des amis qui se disputent, se retrouvent au cœur de petits conflits que chacun ont connus et l'ado s'éprend de Ninomiya, un garçon mis à l'écart à cause de ses tics faciaux. Le tout se déroule dans un village de bord de mer qui ressemble à mille autres. Il n'arrive rien de spécial aux protagonistes et le réalisateur donne même l'impression de vouloir prendre ses distances avec toute forme d'intensité trop importante puisqu'il introduit les personnages secondaires pour mieux les délaissier au moment où l'action pourrait démarrer. C'est la contemplation d'un agréable air de déjà-vu transcendé par l'animation qui donne vie à l'univers de Nikuko et de sa fille. Ni plus, ni moins. C'est ainsi que le

film s'empare délicatement de son époque et du monde réel.

Sont donc abordés des sujets de tous les jours, anodins, mais que le cinéma, notamment au Japon, évacue régulièrement comme si le corps était un tabou difficile à assumer. Interviennent donc la transformation du corps, les règles, les tics et maladies, l'obésité et le surpoids. Ces thèmes sont eux-mêmes reliés à d'autres, sociaux, clinivants et peu vus dans des œuvres destinées à un public jeune. Ils n'en deviennent que plus normaux, se succédant au fil de banales discussions : l'homosexualité latente et les questions de genre, l'abandon familial ou amical, la peur et la difficulté d'être parent, le travail acharné, la prostitution voire le harcèlement et le pardon. Avec cette particularité ici que l'ensemble est médiatisé par un rapport à la nourriture, intrinsèquement lié à l'intérieur comme à l'extérieur du corps, typique d'un certain cinéma japonais. Après tout, "manger" arrive en premier dans la citation !

•

### **Ayumu Watanabe, en quête de réalisme**

*La Chance sourit à Madame Nikuko* pourrait ainsi être le fait d'un jeune auteur qui souhaiterait changer les codes narratifs de l'animation nipponne, mais ce n'est pas le cas. Il s'agit du cinquième long métrage d'Ayumu Watanabe, cinéaste aux 35 ans d'expérience dans l'industrie de l'animation au Japon, et son second en qu'auteur après *Les Enfants de la mer* sorti en 2019

et aussi produit par le studio 4°C. Par "film d'auteur", il faut entendre ici un film qui n'est pas issu d'une franchise quelconque, Watanabe ayant aussi œuvré sur de nombreuses séries animées ou sur des films issus de ces séries comme *Doraemon*, un gros chat bleu populaire au Japon, ou encore *Space brothers*. Ses deux œuvres plus personnelles sont à la fois différentes, *Les Enfants de la mer* étant fort liés au fantastique avec des séquences spectaculaires et un lyrisme outrancier, et proches par d'autres aspects. *La Chance sourit à Madame Nikuko* se déroule lui aussi sur un port, dans une petite ville, avec des relations familiales délicates et un personnage principal adolescent. Les deux films possèdent un rapport singulier à l'eau, souvent perçue comme apaisante et possible lieu de vie mais avec davantage de ressorts comiques pour le second. De même les aquariums offrent la possibilité d'observer les milieux marins et leur faune comme si l'observation du monde était une qualité primordiale.

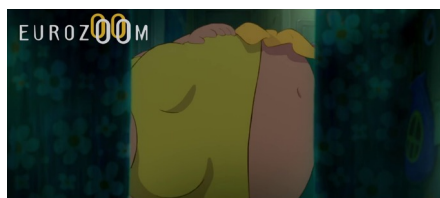
Sans être absent, le rapport au fantastique, récurrent dans le cinéma japonais comme si humains et esprits cohabitaient en permanence, est plus tenu ici. Il intervient lorsque Kikuko passe à côté du temple, qu'elle se promène et qu'un lézard ou une mouette se mettent à parler. Mais ces manifestations surnaturelles sont expliquées par Ninomiya qui rit de voir l'adolescente les faire parler. Seule une séquence folle de rencontre entre Nikuko et un pingouin entouré d'ornements typiques de certaines séries TV pourra sembler surnaturelle.





Le fantastique est donc d'abord lié au quotidien, ancré dans le vécu et dans une volonté de ne pas se satisfaire du monde tel qu'il apparaît. Il doit être incarné par le dessin comme par les voix. L'onirisme est également marqué, notamment au début du film avec la vision de cette mère en grotesque boule de viande qui se meut comme une masse de chair pure. De même, le rappel du passé est flou. Les hommes qui parcourent la vie de Nikuko sont des ombres et le décor tend vers l'abstraction à plusieurs reprises. Enfin, une forme de magie s'imisce au moment où Ninomiya montre sa maquette à la jeune héroïne. Une étrange et intense luminosité, typique des œuvres merveilleuses, surgit de la boîte et masque le contenu pour un temps. Elle épouse ainsi le regard des protagonistes devant cette reproduction d'un panorama aimé par le garçon. Simple et ancrée dans les petites joies de l'existence, cette dimension est un reste d'enfance, période intermédiaire où tout est possible et où s'entremêlent réalité et imaginaire comme si les deux ne faisaient qu'un. D'ailleurs le film entier est à la croisée de ces mondes puisqu'il se termine, symboliquement, vers le passage à l'adolescence avec les premières menstruations de Kikuko.

Mais ce lien à l'ordinaire de la vie transcendé par des petites joies rapproche surtout l'œuvre de Watanabe de celle d'Isao Takahata. Les liens entre le studio 4°C et le studio Ghibli sont évidents, la présidente du studio, Eiko Tanaka, ayant travaillé sur plusieurs films d'Hayao Miyazaki comme *Kiki la petite sorcière* ou *Mon voisin Tororo*. Nikuko est d'ailleurs, à plusieurs reprises comparée à Totoro notamment dans des plans assez similaires entre les deux films. Lorsqu'elle dort sur le bateau et se retourne, sa fille l'appelle Totoro et il est difficile de ne pas penser à la façon dont l'esprit de la forêt, endormi, se retourne sur lui-même dans son arbre, leurs mouvements étant similaires. Plus loin, la mère et la fille attendent, côte à côte sur le bord de la route, face caméra, un parapluie à la main, un bus. Derrière elles, un arbre. On s'attend presque à voir arriver un chat pour les transporter mais celui du film, roux et âgé, ne se métamorphosera pas. Et si l'influence de Miyazaki, cinéaste du surnaturel et des esprits, est notable dans *Les Enfants de la mer*, elle n'est guère flagrante ici. Au contraire, *La chance sourit à Madame Nikuko* s'ancre dans la descrip-



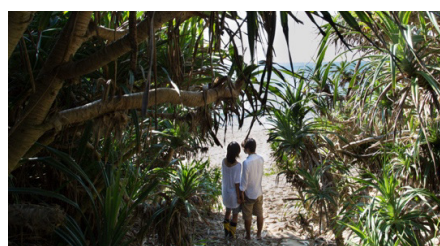
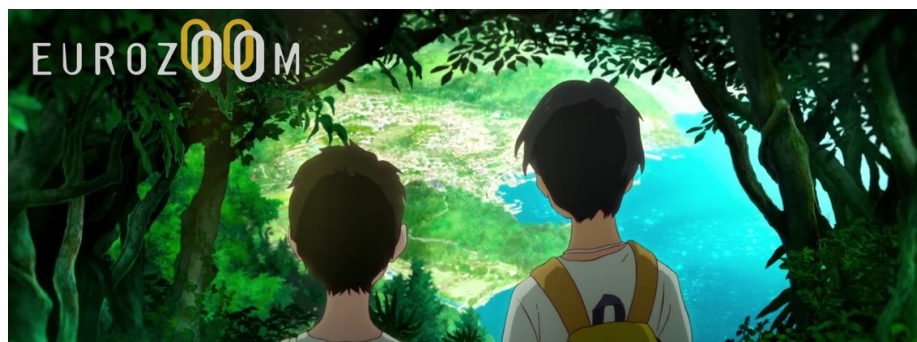
tion d'un quotidien simple et désarmant de réalisme et prolonge davantage la veine lancée par Takahata dans *Kié la petite peste*, *Souvenir goutte à goutte* ou *Mes voisins les Yamadas*. En outre, les lumières issues de la maquette de Ninomiya rappellent fortement *Le Tombeau des lucioles*.



Dans *Kié*, une petite fille vit avec son père, propriétaire d'un restaurant de yakitoris, spécialité de viande, après que sa mère les a abandonnés. Si la fillette est plus jeune, son père est extraverti et on voit l'enfant dans une compétition sportive scolaire. Dans *Mes voisins les Yamadas*, les personnages carrés ou ronds sont joyeux et la composition en saynètes rappelle parfois celle du film de Watanabe dont les différentes séquences font lien mais qui offre

aussi des moments de vie parfois déconnectés du récit global, à l'image de la sortie pour voir le pingouin. Le bonheur à toute épreuve qui ressort du personnage de Nikuko est communicatif et rappelle celui de la banale famille japonaise de Takahata. De *Souvenir goutte à goutte*, on retiendra un nécessaire rapport au passé, à une mémoire qui rejaillit ainsi qu'une forme de plaisir à être dans la nature, à se couper de la grande ville pour se ressourcer et finalement apprendre à exister et à se sentir bien au contact des petites choses.

L'exemple parfait reste ce panorama secret que Ninomiya fait découvrir à Kikuko, image symbolique qu'on retrouve régulièrement dans ce type de films où la contemplation fait place à l'action comme chez Isao Takahata mais aussi Hirokazu Kore-Eda ou Naomi Kawase. Dans ces films se cachent également une dimension sociale mais elle ne prend jamais les devants. Elle intègre la chronique et s'esquisse sans rien forcer.



Naomi Kawase - *Still the water*



Hirokazu Kore-Eda - *Notre petite soeur*

## Manger, une fonction du cinéma.

Mais l'autre point commun des films et cinéastes précités, c'est leur rapport à la nourriture et au repas. Qu'elle soit centrale, avec une mise en scène essentiellement composée de gros plans, ou plus discrète, en se fondant dans un paysage plus large, la nourriture devient la clé du récit. Si les films japonais aiment figurer des esprits, ce cinéma est aussi celui d'un lien social ou émotionnel qui passe par l'estomac. Nikuko et Kikuko ne se ressemblent pas – c'est un des leitmotifs du film – ni physiquement ni dans leur entraînement. L'une, filiforme, est lente, peu mobile et plutôt à distance des événements alors que l'autre, obèse, a un corps sensible : elle est dynamique, s'agite dans tous les sens jusqu'à avoir le visage et la chair qui se déforment. En outre, elle réagit au moindre détail. Cependant, elles sont unies et communiquent par la nourriture et les repas qu'elles partagent, pains melons ou patates douces.

Le plus bel exemple reste le pain perdu, qui apparaît à plusieurs reprises. Rituel aux rythmes différents qui rapproche en même temps qu'il différencie Nikuko et Kikuko, le petit déjeuner est vite englouti par la première et plus lentement par Kikuko. Mais surtout, il fait lien entre l'adolescente et sa mère biologique. Avant l'abandon, celle-ci a fait découvrir le pain perdu à Nikuko qui perpétue ce souvenir jusque dans le présent de l'enfant. Il devient une manière symbolique de la rattachier à ses racines.

De plus, Nikuko travaille dans un restaurant dans lequel tout le monde gobe de la viande à longueur de journée. Là aussi les repas investissent le lien social. Les

clients semblent tous appartenir au même monde à travers ce qu'ils mangent. Tous regardent Kikuko lorsqu'elle entre et semblent passionnés par l'histoire de l'héroïne. Ce restaurant est aussi un espace où transparait un amour quasi paternel du patron de Nikuko pour la jeune fille. Il lui prépare des plats spéciaux et, alors qu'il sert de la "viande de qualité" par paquets de 10 kilos à ses clients, découpant d'énormes morceaux de chair informes, il invite des habitués à délicatement déguster un morceau spécifique, plus rare qui grille dans de suaves gros plans, manière de communiquer son amour à de rares élus. Nikuko apparaît elle aussi comme une boule de viande dans les rêves de l'adolescente. Monstre de chair, elle est pourtant tendre et émotive. Au fil du film, elle grossit mais cet aspect trahit une joie de vivre plus qu'un réel mal être.

Le rapport à la nourriture est donc un marqueur social et culturel, un élément de plaisir qui crée des relations bien plus qu'il n'en détruit. D'ailleurs le fiancé de Nikuko imaginé par sa fille est un vendeur d'okonomiyaki, épaisse crêpe japonaise aux saveurs multiples. Enfin, Nikuko s'éloigne d'une fête pour apporter des onigiris à la mère biologique de Kikuko. Ces encas populaires au Japon offrent l'occasion d'aller et venir, de créer un lien secret. De plus, comme tous les japonais en ont mangé, il est aussi garant d'un souvenir commun. Ce sont d'ailleurs ces mêmes simples onigiris qui sont dévorés, dans *Le Voyage de Chihiro*, par la jeune héroïne dans un moment de pause dans le jardin avec Haku. Elle se remémore son nom, son histoire et pleure à

chaudes larmes. Parmi le déluge de nourriture informe du film de Miyazaki, ces boulettes sont comme un rappel au monde réel. Dans le film de Watanabe, la dimension fantastique en moins, ils fonctionnent un peu de la même manière, comme l'indice d'une mémoire qui tend à vouloir revenir et un secret qui se desine petit à petit.

Contrairement au cinéma européen où le lien passe davantage par les discussions autour de la table, le cinéma asiatique construit des relations par la nourriture, et souvent par une nourriture simple qui parle au ventre, aux sens et à l'imaginaire de tous. Cet aspect revient régulièrement dans les films d'Isao Takahata : les brochettes de Kié, les ananas de *Souvenir goutte à goutte*, les repas en famille des Yamadas voire l'impossibilité d'accéder à du riz du *Tombeau des lucioles* qui épouse le versant opposé, particulièrement tragique. C'est également quelque chose qui transparait chez les autres cinéastes cités. Chez Kore-Eda, dans *Notre Petite sœur*, les personnages passent leur temps à manger pour faire connaissance et dénouer les langues et, Naomi Kawase, dans *Les Délices de Tokyo* fait resurgir des souvenirs fantomatiques et abolit un instant l'exclusion sociale à la faveur d'un simple Dorayaki. La simplicité de la vie réside ainsi dans le partage d'aliments doux, et agréables.

*La Chance sourit à madame Nikuko* est un film sur des gens ordinaires vivant des histoires simples. Et puisque l'ordinaire c'est d'abord manger, c'est aussi une ode à la nourriture qui semble contenir tout le reste de l'œuvre.





## Pistes pédagogiques

### Nourriture japonaise

La nourriture fait partie intégrante de la culture d'un pays. Très différente de la nôtre, celle du film peut être un moyen de faire découvrir le Japon autrement à travers les différents plats montrés dans le film. D'autant plus que si on connaît les sushis, on remarquera que nul n'en mange dans le film car cette nourriture n'est pas

régulièrement consommée là-bas contrairement à ce qu'on imagine.

Si le pain perdu est l'entrée occidentale du film, les autres plats sont typiques du pays, à l'image du misuji (steak au couteau), du barbecue japonais, des onigiris (petites boules de riz, souvent farcies avec une feuille d'algue nori autour), des okonomiyakis (pâte proche de la pâte à crêpes garnie

de chou, de viandes, de copeaux de bonite et de sauces) ou du « melon pan ».

On peut continuer par les yakisoba (nouilles sautées), les dorayaki (composé d'une base de kasutera, dérivé d'un gâteau portugais, le castella et d'une pâte de haricot rouge appelé anko ou an). Le thé est également un élément majeur qui possède son propre cérémonial.



### Idéogrammes, jeux de mots et alphabets

L'introduction au Japon peut également passer par un jeu sur l'écriture japonaise, constituée d'idéogrammes. Il existe trois types de caractères : les hiragana, les katakana et les kanji. Les deux premiers sont des symboles phonétiques qui présentent chacun une syllabe tandis que les kanji sont des idéogrammes qui possèdent chacun un

sens propre. Comme l'explique Nikoku dans le film, combiner deux idéogrammes peut permettre de créer un nouveau mot.

Si c'est très différent du français, en particulier parce que l'alphabet latin ne fonctionne pas de la même façon, il est aussi possible de combiner deux mots pour en former un troisième à l'image de chou et de fleur qui devient chou-fleur par exemple. Les jeux de mots sont différents dans

chaque pays et sont également des marqueurs importants d'une culture.

En même temps que les idéogrammes, il serait possible de montrer aux élèves différents alphabets. Entre les langues arabes, le cyrillique, l'alphabet grec, le géorgien, le thaï, le coréen, les hiéroglyphes ou les idéogrammes chinois ou japonais, la liste est nombreuse et les formes utilisées très différentes.

### Souvenir et secret

Le lien entre mémoire et nourriture ainsi que le rappel au passé par ce biais sont des éléments qu'on retrouve dans toutes les cultures. La madeleine de Proust, évoquée par l'auteur d'*À la recherche du temps perdu* dans *Du côté de chez Swann* joue sur cet aspect. Il pourrait être intéressant de comparer les rapports au souvenir et à l'amitié à travers les repas.

De même, le double secret de Ninomiya est intéressant puisqu'il ne s'agit pas tout à fait d'un secret mais simplement d'une mise à distance de la ville. Quelle image chacun se fait de l'endroit où il vit, que ce soit sa maison, son école, sa ville. Comment la représenter à une autre échelle et la partager depuis un autre point de vue ? Il pourrait être intéressant, en art plastiques, de

fabriquer la maquette de son monde intérieur à partir d'objets multiples.

### Mouvements

D'après une définition proposée par Norman McLaren, le cinéma d'animation n'est pas l'art des images en mouvement mais l'art des mouvements dessinés. C'est-à-dire que le mouvement est premier. Il caractérise les personnages plus encore que leur aspect graphique même si ce dernier reste important. Le mouvement procure la vie ainsi qu'une personnalité. C'est ce qu'on voit dans le générique des films Pixar en humanisant une simple lampe à travers sa façon de bondir et de regarder le décor – alors que la lampe n'a pas d'yeux.

Afin d'introduire les principes de l'anima-

tion et de la mise en scène, il serait intéressant de décrire de façon générale le comportement des protagonistes et d'étudier comment le mouvement leur confère cette personnalité dans certaines séquences. D'où viennent le comique et les éléments plus dramatiques ? D'où vient l'aspect contemplatif du film ? Comment le mouvement oppose et relie les personnages ? Par exemple, on peut étudier la manière de bouger de Nikoku par rapport aux hommes qu'elle a connus ou par rapport à Kikoku. On peut mettre en parallèle leurs façons de pleurer, plus comique pour la première et plus dramatique pour la seconde. De même le côté sombre et reculé de Ninomiya contraste fortement avec ses grimaces exagérées et Kikoku, très stable, se métamorphose au contact du garçon en se lâchant un peu plus.

