



FILMÉ POUR **IMAX**

GODZILLA MINUS ZERO

Ryunosuke Kamiki Minami Hamabe

VFX, Written and Directed by
Takashi Yanazaki

UNIQUEMENT AU CINÉMA

4 NOVEMBRE

TOHO **ALL THE ANIME**

CCR **APOLLO**
EVENTS

© 2026 TOHO. IMAX® is a registered trademark of IMAX Corporation.

RELATION PRESSE SUISSE

Diana Bolzonello

diana@promopresse.ch

ALL THE ANIME



SYNOPSIS

La guerre a détruit le Japon. Godzilla a réduit ses ultimes espoirs à zéro.

Deux ans ont passé. Depuis, le pays se bat sans relâche pour se relever et retrouver peu à peu une vie quotidienne.

Alors que l'humanité commence enfin à renouer avec une paix difficilement acquise, une nouvelle menace surgit et anéantit tout espoir en un instant.

Il n'y aura pas de troisième fois.

Tout s'achève ici.

À PROPOS DU FILM

Durée : 135 min

Format : Scope

Son Version Originale : 5.1 canaux, 7.1 canaux, Dolby

Son Version Française : 5.1

Distribution : Ryunosuke Kamiki, Minami Hamabe

Effets visuels, scénario et réalisation : Takashi Yamazaki

Production : TOHO Co., Ltd.

Société de production : TOHO STUDIOS / ROBOT

Effets visuels : SHIROGUMI

Crédits : © 2026 TOHO

Date de sortie en salles :

3 novembre - Japon

4 novembre - France

Vous trouverez la liste complète des dates de sortie à l'international sur <https://godzillafilm.fr/>



CAST & CREW



Ryunosuke Kamiki
Koichi Shikishima



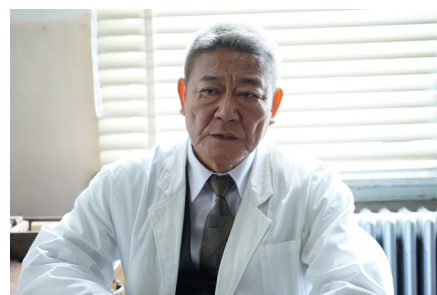
Minami Hamabe
Noriko Shikishima



Yuki Yamada
Shiro Mizushima



Kuranosuke Sasaki
Seiji Akitsu



Jun Kunimura
Dr. Ogata



Mio Tanaka
Tatsuo Hotta



Sakura Ando
Sumiko Ota



Masami Nagasawa
Makoto Aoyama



Min Tanaka
Kanji Murakami



Hidetaka Yoshioka
Kenji Noda

STAFF

Réalisation, Scénario, et Effets Visuels :

Takashi Yamazaki

Producteurs : Minami Ichikawa, Taichi Ueda

Producteur exécutif : Hisashi Usui

Conception et production : Kazuaki Kishida

Producteurs : Go Abe, Keiichiro Moriya

Directeur de production : Hirofumi Sakurai

Directeur de la photographie : Kozo Shibasaki

Directeur de l'éclairage : Nariyuki Ueda

Chefs décorateurs : Anri Jojo, Wataru Hirai

Ensemblières : Tetsuji Tatsuta, Shiori Haba

Ingénieur du son : Hisafumi Takeuchi

Chef machiniste : Satoru Okuda

Superviseurs des effets visuels :

Takayuki Ueki, Eisin Okubo, Kiyoko Shibuya

Monteur : Ryuji Miyajima

Étalonneur : Masahiro Ishiyama

Effets sonores : Natsuko Inoue

Musique composée par : Naoki Sato

Monteur musical : Yoshitaka Fujimura

Chef costumière : Aiko Mizushima

Coiffure et maquillage : Michiyo Miyauchi

Script : Chikako Abo

Premier assistant réalisateur : Kohei Adachi

Responsable de production : Akira Maguchi

Superviseur de production : Atsushi Otsuki

Production : TOHO

Sociétés de production :

TOHO Studios, ROBOT

Production des effets visuels : Shirogumi

© 2026 TOHO



NOTES DE PRODUCTION

Conception et Développement

Lors de la production de *Godzilla Minus One*, il n'était absolument pas question d'en réaliser une suite. L'idée de « et si cet univers continuait... » n'était alors qu'une simple plaisanterie lancée au détour d'une conversation. L'équipe a achevé la production de *Godzilla Minus One* en ayant consacré toute son énergie à la réalisation du film, pensé comme une œuvre à part entière. Le 30 mai 2023, lors de la première projection privée de *Godzilla Minus One* destinée à l'équipe de production et au personnel de TOHO, le film a suscité un enthousiasme considérable, accompagné de nombreuses réactions exprimant le souhait de voir l'histoire se poursuivre. C'est seulement à partir de ce moment-là que le réalisateur Takashi Yamazaki et les producteurs ont commencé à ressentir la nécessité de donner naissance à un nouvel opus.

Un mois seulement après cette projection, le réalisateur Yamazaki a soumis une première ébauche de scénario de quatre à cinq pages. Dès cette ébauche initiale, les éléments fondamentaux du film actuel étaient déjà présents. À partir de ce jour, le réalisateur et les producteurs ont poursuivi les discussions afin de déterminer comment donner vie à un monde après *Godzilla Minus One*. Face au soutien massif du public dès la sortie japonaise de *Godzilla Minus One*, la décision officielle de produire *Godzilla Minus Zero* a été prise. Le développement du scénario s'est ensuite poursuivi en secret pendant les tournées promotionnelles à l'étranger.

L'objectif était de concevoir un film Godzilla centré sur un drame humain, caractéristique fondamentale de la saga. Dans les films de monstres mettant en scène plusieurs créatures, les personnages humains deviennent inévitablement de simples spectateurs. Pourtant, c'est cette fusion entre cinéma de *kaiju* et drame humain qui constitue précisément l'identité des films Godzilla produits au Japon. La structure narrative a été pensée autour d'une relation réciproque, complexe et étroitement imbriquée : les actions des humains impactent l'existence des monstres, et celles des monstres impactent la vie des humains. De plus, puisque l'intrigue se déroule dans le Japon d'après-guerre, le récit prend la forme d'un drame qui ne pouvait être raconté qu'au Japon, conçu dans le respect de la trame narrative du film original de 1954 et des raisons mêmes de la naissance des films Godzilla.

Tournage et Post-Production

Le tournage principal s'est déroulé de fin août à mi-décembre 2023. Toutes les prises de vues en extérieur ont été réalisées au Japon.

Après avoir remporté un succès mondial retentissant, couronné notamment par l'obtention d'un Oscar pour le film précédent, l'équipe de production a dû faire face à une pression intense : « le chemin que nous avons parcouru il y a quelques années seulement se dresse devant nous comme un spectre menaçant. » Plutôt que de se laisser écraser par le succès du précédent opus, les différents départements ont canalisé leur créativité autour d'une question centrale : « Comment rendre *Godzilla Minus Zero* aussi divertissant que possible ? ». Réunis autour de la devise « La qualité avant tout », l'équipe s'est concentrée sur ce qu'elle souhaitait véritablement accomplir et sur les défis qu'elle souhaitait relever. L'équipe s'est fait voler de véritables avions pour enregistrer les bruits réels des moteurs. Les rugissements du monstre ont été diffusés et captés près d'un barrage en montagne afin d'obtenir une acoustique naturelle et authentique. Pour la bande originale, des musiciens venus de tout le Japon ont été réunis lors d'une session d'enregistrement d'envergure dans un grand auditorium.

Sur le plan visuel, la production a franchi un nouveau cap en devenant le premier film japonais à adopter le format « Filmé pour IMAX ». Les avions de chasse apparaissant dans le film ont été construits sur mesure en tant qu'accessoires réels. Quant à l'emblématique immeuble Wako de Ginza, son toit a été minutieusement mesuré afin de permettre sa reconstitution sous la forme d'un décor grandeur nature. La composition des murs extérieurs du Wako a également été étudiée pour garantir un réalisme absolu, jusque dans la manière dont les ondes sonores se réfléchissent sur la structure.

Par rapport au film précédent, l'équipe des effets visuels est passée de 35 à plus de 50. Même si cet effectif peut paraître modeste, l'équipe a conservé son approche fondée sur un « noyau d'élite ». Elle a choisi de rester fidèle au style mis en place avec *Godzilla Minus One* : savoir qui est en charge de quelle tâche, quelles difficultés rencontrent chacun et qui livre les plans les plus exceptionnels, afin de se soutenir et de s'inspirer mutuellement pour créer une œuvre ambitieuse. Concernant les effets visuels, une période de préproduction plus longue que pour le film précédent a été prévue, permettant la mise place d'un système destiné à maximiser la qualité visuelle avant la sortie en salles.

NOTES DE PRODUCTION

Format visuel (Filmé pour IMAX)

Le défi des ratios d'image :

À la conquête de l'expérience cinématographique ultime

Après avoir dominé tous les formats Premium Large Format (PLF) nationaux avec *Godzilla Minus One*, l'équipe de production s'est rendue au siège d'IMAX à Los Angeles, lors d'une tournée promotionnelle précédant la sortie nord-américaine.

En découvrant l'immersion saisissante du format « Filmé pour IMAX » lors d'une démonstration, l'équipe a décidé de franchir le pas, convaincus que « le cinéma japonais devait lui aussi s'aventurer dans ce domaine ».

Dès le départ, l'équipe a conçu le long métrage afin d'offrir une expérience visuelle ultime dans le format CinemaScope traditionnel (2,35:1). La vision centrale est restée la même : le CinemaScope constituait la version de référence. Les formats IMAX élargis (1,90:1 et 1,43:1) ont été envisagés comme des extensions de l'univers du film. Cependant, trouver des compositions fonctionnant de manière fluide à la fois en CinemaScope et en IMAX s'est avéré extrêmement difficile. Plutôt que de se contenter d'élargir l'image verticalement, le réalisateur Yamazaki a entièrement redessiné chaque storyboard finalisé afin de recalculer la composition du cadre et l'échelle de l'action une fois l'image élargie, et n'a entamé le tournage principal qu'après une préparation exhaustive.



NOTES DE PRODUCTION

Casting et Personnages

Les acteurs qui reprennent leurs rôles

Koichi Shikishima (*Ryunosuke Kamiki*)

& Noriko Shikishima (*Minami Hamabe*)

L'histoire de la famille Shikishima constitue le cœur émotionnel du film. Les interprétations authentiques de Kamiki et Hamabe donnent vie à une « famille familière et attachante » à laquelle le public peut s'identifier émotionnellement. L'amour et l'espoir qui entourent la famille Shikishima forment l'essence même de cette œuvre, et les deux acteurs portent ce drame avec une grande conviction.

Akiko Shikishima (*Sae Nagatani*)

Deux ou trois ans s'étant écoulés depuis le film précédent, Akiko est désormais une enfant de quatre ou cinq ans dont les émotions sont plus difficiles à contenir. La possibilité d'organiser de nouvelles auditions avait été envisagée, mais après avoir vu sa prestation, l'équipe a rapidement balayé ses doutes. Au signal « Prêts... action ! », sa capacité à exprimer ses émotions avec une force d'interprétation exceptionnelle a laissé toute l'équipe de tournage admirative.

Kenji Noda (*Hidetaka Yoshioka*)

Directeur de la Cellule spéciale de gestion de la catastrophe. À travers une interprétation tout en nuances, Yoshioka met en lumière ce que les Japonais de l'après-guerre avaient vécu et emporté avec eux. Il inscrit ainsi dans le film les conflits intérieurs et les angoisses bien réels de ceux qui tentaient de survivre dans le Japon de l'après-guerre.

Sumiko Ota (*Sakura Ando*), **Seiji Akitsu** (*Kuranosuke Sasaki*),
& Shiro Mizushima (*Yuki Yamada*)

Une « autre famille », unie par des liens plus forts que ceux du sang, qui soutient le foyer Shikishima. Préservant le lien tissé dans le film précédent, ils apportent chaleur humaine et émotion à un récit particulièrement éprouvant.

Nouveaux membres du casting

Professeur Kanji Murakami (*Min Tanaka*)

Min Tanaka est né à Tokyo le 10 mars 1945, le même jour que le «Grand raid aérien de Tokyo ». Le poids de son vécu, son histoire personnelle et la réalité des événements dont il a été témoin confère instantanément au professeur Murakami une présence imposante et une grande crédibilité à la hauteur de la gravité du récit.

Makoto Aoyama (*Masami Nagasawa*)

Brillante prévisionniste spécialisée en météorologie. Ce personnage a été élaboré sous la supervision d'experts afin de restituer fidèlement la manière dont la météorologie était pratiquée en 1949. Par son interprétation déterminée, Masami Nagasawa exprime la force d'une scientifique qui lutte sans relâche pour faire triompher la vérité, malgré ses propres conflits intérieurs.

NOTES DE PRODUCTION

Effets Visuels et Système de Production

L'aboutissement du « tokusatsu » japonais, rendu possible par un réalisateur expert en effets visuels

Un processus de production efficace

Le réalisateur s'occupant personnellement du scénario, des storyboards et de la conception des effets visuels, l'équipe a mis en place une chaîne de production exceptionnellement efficace par rapport aux projets hollywoodiens à grande échelle. Dès la préproduction, une communication étroite a permis de définir ce qui serait construit sous forme de décors physiques et ce qui serait développé par Shirogumi via les effets visuels. Tous les départements partageaient ainsi une vision unifiée bien avant le début du tournage.

La synergie créative de Shirogumi, fondée sur une compréhension intuitive

Habituée à travailler avec le réalisateur depuis de nombreuses années, l'équipe a pu opérer de manière autonome à partir des storyboards. Cette organisation a tiré leinement parti de la culture d'entreprise de Shirogumi, où chacun, des membres des plus juniors aux plus expérimentés, apporte librement ses idées et propositions. En avançant concrètement, sans perte de temps ni de ressources, l'équipe est parvenue à créer une ampleur visuelle impressionnante, malgré des contraintes de temps et de budget.

Un spectacle visuel immersif

Travail approfondi sur les horizons, combats aériens audacieux, simulations d'eau encore plus abouties, ainsi que la dignité imposante et la force destructrice du monstre lui-même... Toutes ces améliorations en termes d'effets visuels n'ont pas seulement été conçues uniquement dans le but d'offrir un spectacle spectaculaire, mais pour s'intégrer intimement au parcours dramatique des personnages. En définitive cette fusion entre drame humain et grand spectacle constitue l'identité profonde de cette œuvre, plaçant la barre encore plus haut pour le cinéma japonais de Godzilla.

L'expérience proposée par ce film

L'équipe de production partage un souhait unique : « que les spectateurs sortent véritablement comblés de la salle de cinéma ». Godzilla est né sur grand écran en 1954, conçu dès l'origine pour être découvert au cinéma. Afin d'offrir une expérience visuelle et sensorielle ultime, que seule une salle de cinéma peut procurer, chaque aspect créatif a été construit autour d'une approche plaçant l'expérience sur grand écran au premier plan. Compétence technique et passion ont été mises au service de chaque élément, de l'image au, jeu des acteurs, en passant par l'acoustique et l'intrigue, afin de créer un film Godzilla qu'il faut absolument découvrir en salle. Ce n'est qu'au cinéma que Godzilla devient véritablement Godzilla.



ENTRETIEN AVEC LE RÉALISATEUR TAKASHI YAMAZAKI

Q. Quelle a été votre approche en tant que réalisateur pour ce film ? Était-elle différente de celle adoptée pour vos œuvres précédentes ?

Réalisateur Yamazaki: *Godzilla Minus One* a été tellement apprécié que je ne pouvais pas me permettre de décevoir le public avec sa suite. Je me suis donc investi corps et âme dans ce projet. Cela dit, mon style fondamental n'a probablement pas tant changé que ça. Heureusement, notre budget a légèrement augmenté (*rires*), ce qui m'a permis de m'affranchir de certaines limites que je m'imposais auparavant, me disant alors : « Je ne devrais pas aller plus loin . » J'ai créé de nombreuses situations un peu « égoïstes » et je me suis autorisé une plus grande liberté de travail qu'à l'accoutumée. Même si, au moment de la création des images de synthèse, cela s'est retourné contre moi et m'a donné du fil à retordre (*rires*).

Q. Qu'entendez-vous exactement par « égoïste » ?

Réalisateur Yamazaki: Je parle notamment du nombre considérable de changements de scènes. Le film présente véritablement une multitude de situations différentes. À Ginza, par exemple, plusieurs personnages étaient répartis sur une vaste zone et se déplaçaient en diverses directions. Nous avons donc construit de nombreux décors destinés à une seule scène ou à un seul plan. J'ai aussi fait construire autant d'avions que je le voulais (*rires*). Habituellement, faire venir ne serait-ce qu'un seul avion représente un défi majeur. Mais nous avons construit plusieurs décors pour les intérieurs, j'ai donc pu me faire plaisir sans retenue.

Q. Quelles ont été les influences les plus importantes au cours de votre carrière de réalisateur ? Ont-elles également influencé ce film ?

Réalisateur Yamazaki: Il y a eu cette année magique où *Rencontres du troisième type* et *Star Wars* sont sortis au Japon simultanément, suivie d'une époque où des films de science-fiction légendaires, dont on parle encore aujourd'hui, comme *Alien*, *Retour vers le futur* et *Blade Runner*, se sont succédés. J'ai découvert ces œuvres durant mes années les plus formatrices, entre le collège et le début du lycée, et j'en porte encore les sensations en moi aujourd'hui. Pour ce nouveau *Godzilla*, j'ai voulu permettre aux jeunes générations de ressentir le même choc et la même excitation que j'avais ressentis à l'époque. C'est pourquoi la production n'a pas été guidée uniquement par le récit : j'ai également accordé une priorité majeure à l'impact émotionnel et spectaculaire des images.

Q. Il s'agit de la première production japonaise filmée pour IMAX. Quelle approche avez-vous adoptée pour ce format et quels défis avez-vous rencontrés ?

Réalisateur Yamazaki: J'avais le sentiment que l'image ne tiendrait pas la route si nous ne concevions pas l'univers avec une minutie extrême. Nous avons donc consacré un travail considérable à la modélisation en images de synthèse, aux détails des décors et aux expressions des personnages. J'ai notamment veillé à ce que le public puisse ressentir le « vent » dans les scènes d'extérieur tournée en studio. Comme l'immensité du décor empêchait le vent de circuler partout, nous avons installé d'énormes ventilateurs réglés sur une faible puissance et imaginé des moyens de faire onduler subtilement les vêtements des personnages. Cette méthode nous a permis de restituer efficacement l'atmosphère extérieure. En revanche, le bruit des ventilateurs a inévitablement été capté, nous obligeant à réenregistrer les dialogues en post-production. Ce fut éprouvant pour les acteurs et l'équipe technique. Mais en voyant le résultat final, je suis ravi de l'avoir fait : nous avons réussi à restituer de manière spectaculaire une ambiance d'extérieur, même dans un environnement de studio. Le format IMAX révélant chaque détail, j'ai également cherché à renforcer la précision de notre travail dans les environnements filmés en prise de vues réelles. La grande taille de l'écran a rendu particulièrement complexe la composition des plans, qui devaient fonctionner aussi bien en CinemaScope, en IMAX standard qu'en plein format IMAX. Ce fut un véritable défi, mais aussi une expérience très stimulante.

ENTRETIEN AVEC LE RÉALISATEUR TAKASHI YAMAZAKI

Q. Quel a été le plus grand défi rencontré pendant le tournage ?

Réalisateur Yamazaki: Maintenir en permanence un « ciel couvert » sur l'ensemble du cadre a été extrêmement difficile. Comme le monstre arrive accompagné de nuages sombres, il ne pouvait pas faire beau. Or, lors des tournages en extérieur, il y avait beaucoup de journées ensoleillées et les ciels véritablement nuageux étaient rares. Nous avons donc dû tourner en studio, tout en recréant des scènes où des personnages couraient ou conduisaient des voitures dans une vaste zone de ruines sous un ciel constamment nuageux. Le seul espace au sol que nous pouvions aménager dans un style extérieur était un espace pavé de 20 par 8 mètres. En modifiant les éléments de décors et la disposition des décombres, ou la proximité apparente de différents bâtiments, nous avons filmé des personnages courant frénétiquement en donnant à chaque plan l'apparence d'un lieu différent. J'ai pris conscience de la difficulté de contrôler la météo. Mais puisque le résultat donne l'impression que la caméra traverse de nombreux endroits, je considère l'opération comme réussie.

Q. Le fait d'avoir remporté l'Oscar des meilleurs effets visuels pour Godzilla Minus One a-t-il influencé votre approche des effets visuels pour ce film ? Quelles sont les similitudes et les différences dans votre approche ?

Réalisateur Yamazaki: Je suis parti du principe que si je me focalisais sur cette récompense, je perdrais. Remporter ce prix a été une expérience vraiment merveilleuse et un moment extrêmement rare, mais lorsque nous avons réalisé *Godzilla Minus One*, nous ne pensions absolument pas aux récompenses. Se concentrer là-dessus aurait brouillé notre perception. C'est pourquoi, je n'ai pensé qu'à mettre tout notre savoir-faire au service de la création d'effets visuels qui mettraient le film en valeur. Par conséquent, l'approche en elle-même était identique à celle du film précédent. La qualité dépend de la manière dont nous nous creusons la tête sur le processus des effets visuels. Nous avons mené des recherches approfondies afin de tourner des scènes normalement impossible à capturer, en exploitant toutes sortes d'idées et d'astuces. Ce processus est un véritable plaisir pour nous, et quand une prise de vue réalisée à l'aide de méthodes absurdes donne finalement un plan génial, c'est le bonheur ultime.

Q. Après le film précédent, comment avez-vous dirigé l'équipe des effets visuels sur Godzilla Minus Zero ?

Réalisateur Yamazaki: Heureusement, l'effectif a légèrement augmenté pour atteindre une cinquantaine de personnes. Nous avons donc travaillé avec un effectif supérieur à la normale. Cependant, le nombre d'effets visuels est cette fois-ci colossal.

La présence de deux monstres géants impliquait des animations d'effets partout : représentation du ciel, scènes maritimes, ainsi qu'une profusion de faisceaux mystérieux et de rayons thermiques. Comme pour le film précédent, je suis resté sur le plateau malgré la fatigue, donnant des instructions en temps réel telles que « faisons ça ici » afin de réduire le délai de décision. J'ai pris conscience à mes dépens que le fait que l'équipe s'agrandisse ne rend pas le travail plus facile. En réalité cela nous permettait surtout de réaliser des choses encore plus ambitieuses.

Q. Comment conciliez-vous vos trois rôles de scénariste, de réalisateur et de responsable des effets visuels tout au long du projet ?

Réalisateur Yamazaki: Le rôle dominant évolue selon les phases de production. Au début, c'est le scénario le plus important. Puis, une fois le projet démarré, c'est la réalisation qui prend le relais. Puis la dépendance aux effets visuels augmente, car ils deviennent indispensables pour représenter ce qui n'existe pas dans le monde réel. Enfin, lors des dernières étapes de finition l'équipe des effets visuels occupe la place la plus importante. Personnellement, je ne sépare pas ces trois métiers, je les considère comme un seul et même métier appelé « faire du cinéma ». Mon approche consiste donc à laisser naturellement l'accent se déplacer selon l'étape de production.

Q. Des avancées technologiques sont-elles apparues entre Godzilla Minus One et Godzilla Minus Zero ? Les avez-vous intégrées ?

Réalisateur Yamazaki: Il n'y a pas eu de changements radicaux. Les vitesses de traitement ont augmenté, ce qui nous a permis d'effectuer davantage d'essais et d'erreurs. En revanche, les nouvelles technologies révolutionnaires n'étaient pas encore suffisamment mûres pour être utilisées sur le terrain. L'utilisation de technologies trop pointues comporte un risque élevé en cas d'échec. Nous préférons donc nous en tenir à des « technologies matures » bien établies, tout en restant attentifs aux dernières tendances technologiques. Une technologie nouvelle peut fonctionner dans certains environnements, mais devenir soudainement inutilisable lorsqu'elle est appliquée aux contraintes particulières d'un film. En fin de compte, les technologies éprouvées sont les plus faciles à maîtriser. Je pense que la bonne approche consiste à laisser les nouvelles technologies se développer dans des environnements qui leur sont adaptés, puis à les introduire lorsqu'elles ont atteint leur pleine maturité.

Q. Comment avez-vous coordonné les équipes des effets visuels et du son pour donner vie au second monstre à l'écran ?

Réalisateur Yamazaki: J'ai informé très tôt l'équipe de l'apparition d'un monstre ennemi, en expliquant que l'interaction entre

ENTRETIEN AVEC LE RÉALISATEUR TAKASHI YAMAZAKI

les monstres était cruciale. Avec deux monstres à l'écran, un combat intense et destructeur était inévitable. À l'époque de la « Suitmation » (NDLR: acteur portant un costume de monstre *kaiju*), il était difficile de faire se rapprocher, se mordre ou se blesser réellement. C'est précisément l'un des atouts de la technologie numérique. Le combat entre Godzilla et son adversaire est donc devenu une véritable lutte physique d'une violence inédite. Le résultat m'a personnellement semblé particulièrement frais et satisfaisant. En visionnant les scènes d'action, je ne pouvais m'empêcher de sourire, totalement captivé, en me disant : « C'est incroyable. » Notre réussite ne tient pas tant à une innovation technologique qu'à l'amélioration du travail, qui nous a permis de multiplier les essais et ajustements. Concernant le son, nous avons enregistré les bruits réels des moteurs d'avions en vol pour restituer les appareils de chasse. Le fait de pouvoir travailler cette fois-ci dans l'espace sonore Dolby Atmos a été déterminant, nous permettant d'atteindre un niveau d'intensité supérieur. Voir cette équipe créer des basses fréquences qui résonnaient au plus profond du corps était particulièrement émouvant.

Q. Comment les effets pratiques (accessoires, effets visuels et autres effets physiques) ont-ils été utilisés pendant la production ?

Réalisateur Yamazaki: Nous avons réellement construit le cockpit de l'avion de chasse. Pendant que, l'acteur actionnait le manche, des membres de l'équipe faisaient osciller manuellement

la structure. La technologie en elle-même n'a pas vraiment évolué (*rires*), nous avons repris la même approche que dans le film précédent. Plutôt que des images numériquement contrôlées à la perfection, je pense que les textures artisanales présentant de légères imperfections touchent davantage le cœur des spectateurs, en ce sens, je pense que c'était le bon choix.

Q. Quelle approche avez-vous adoptée pour donner vie à l'un des monstres les plus célèbres du cinéma, tout en exprimant la nouvelle créature ?

Réalisateur Yamazaki: Pour les effets visuels, nous voulions créer des images qui donnent instinctivement au public le sentiment que le monstre existe réellement devant lui. Même si l'on comprend qu'il s'agit de CGI, nous voulions provoquer une peur instinctive, comparable à celle que l'on ressent face à une créature observée à l'œil nu. Nous avons donc énormément travaillé cette dimension. Lorsqu'il s'agit d'une superstar mondiale comme Godzilla, je l'aborde avec une forme de révérence, presque comme si je vénérerais une divinité. C'est comme si un dieu immense résidait en Godzilla et apparaissait à l'écran. Pour le nouveau *kaiju*, nous avons cette fois privilégié la représentation de la douleur. Nous avons adopté une approche plus brute et viscérale, en nous autorisant une représentation un peu plus sanglante. Même si l'écart d'échelle entre les humains et les monstres est écrasant, je voulais montrer des humains qui résistent désespérément et transmettre l'idée que la taille n'est pas le seul facteur qui compte.



ENTRETIEN AVEC LE RÉALISATEUR TAKASHI YAMAZAKI

Q. Comment avez-vous développé les thèmes liés aux conséquences sociales de la destruction, et pourquoi sont-ils importants pour le public actuel ?

Réalisateur Yamazaki: Je pense que si le public ressent, à travers cette œuvre, que « nous ne devons pas provoquer la guerre », alors le film contiendra une portée sociale. Pour certaines scènes que nous avons voulu pousser plus loin, certains ont estimé qu'« il vaudrait peut-être mieux les supprimer ». Mais je n'ai pas cédé et j' ai tenu à les représenter jusqu'au bout, avec conviction.

Q. Comment avez-vous rendu la relation entre Shikishima et Noriko aussi réaliste ?

Réalisateur Yamazaki: Plutôt que de présenter un héros défendant une noble cause, je voulais les dépeindre comme des personnages auxquels on peut s'identifier, que n'importe qui aurait envie de protéger. Au lieu de chercher à sauver le monde au nom d'un grand idéal, j'ai choisi de mettre en scène des désirs modestes, presque égoïstes : vouloir protéger sa famille, préserver une vie quotidienne simple et sans prétention. Je voulais ainsi faire émerger, en miroir, un désir qui concerne l'humanité tout entière. J'adore le film *Intolérance*, qui dépeint la petite histoire d'amour d'un couple méconnu au milieu de tragédies mondiales qui se déroulent simultanément. Le film s'achève sur l'intuition que seuls ces deux-là connaîtront un bonheur modeste. Même si cela semble insignifiant à première vue, je pense qu'un tel événement possède une valeur équivalente au destin du monde. Dans ce film aussi t, je voulais raconter une histoire où le bonheur, même limité, d'une petite famille puisse nous faire penser : « Le monde va peut-être encore s'en sortir. »

Q. Que souhaitez-vous que le public ressente à travers ce film ?

Réalisateur Yamazaki: Je souhaite que les spectateurs perçoivent subtilement la question suivante : comment les êtres humains, lorsqu'ils disposent d'armes d'une puissance immense, doivent-ils se comporter ? Si nous parvenons à laisser ne serait-ce qu'un peu de cette réflexion dans le cœur des spectateurs venus pour se divertir, en se disant « Godzilla a l'air cool » ou « C'est incroyable de voir King Ghidorah se déchaîner » , alors je considérerai que le film comme une réussite.

Q. Pourquoi Godzilla continue-t-il, selon vous, à toucher le public depuis plus de 70 ans ?

Réalisateur Yamazaki: Je pense que sa richesse repose en grande partie sur la diversité de ses facettes. Godzilla peut apparaître sous une forme comique et amusante, comme dans des œuvres lourdes et sérieuses. Le personnage possède une palette d'expressions extrêmement large. Pour ceux qui le connaissent depuis l'enfance, il représente probablement une figure particulière : « une connaissance familière, mais aussi une superstar mondiale ». Pouvoir se sentir proche de lui au quotidien, tout en sachant qu'il demeure une superstar impressionnante constitue peut-être la véritable essence de l'existence de Godzilla.

BIOGRAPHIES DE L'ÉQUIPE

Réalisateur, scénariste et responsable des effets visuels : Takashi Yamazaki

Né à Matsumoto en 1964, Takashi Yamazaki est un cinéaste et superviseur des effets visuels, considéré comme l'un des plus grands réalisateurs japonais. Il est devenu le premier réalisateur depuis Stanley Kubrick à remporter l'Oscar des meilleurs effets visuels pour *GODZILLA MINUS ONE*, qui occupe actuellement la troisième place du classement des films en prise de vues réelles en langue étrangère ayant généré le plus de recettes dans l'histoire du box-office américain. Le film a remporté huit prix de l'Académie japonaise, dont ceux du meilleur film, du meilleur scénario et de la meilleure photographie. Takashi Yamazaki attribue à ses visionnages, durant son enfance, de *STAR WARS* et de *RENCONTRES DU TROISIÈME TYPE* l'influence qu'ils ont eue sur sa carrière dans le domaine des effets visuels.

Après avoir obtenu son diplôme à l'Asagaya College of Art and Design, il a rejoint en 1986 la société d'effets visuels Shirogumi Inc., où il a travaillé sur les effets visuels et la composition numérique dans des films réalisés par Juzo Itami. Il a fait ses débuts en tant que réalisateur avec *JUVENILE* (2000) et est devenu une figure de proue de l'expression visuelle et des effets visuels au Japon. Son film *ALWAYS : SUNSET ON THIRD STREET* (2005) a remporté 12 prix, dont ceux du meilleur film et du meilleur réalisateur, lors de la 29^e cérémonie des Japan Academy Film Awards, tandis que ses films *THE ETERNAL ZERO* (2013) et *STAND BY ME DORAEMON* (2014) ont remporté le prix du meilleur film et huit autres prix de l'Académie japonaise du cinéma.

Production : Kazuaki Kishida

Né le 25 février 1991 dans la préfecture d'Osaka, M. Kishida a rejoint la société TOHO Co., Ltd. en 2023. Depuis 2015, il travaille dans la production cinématographique au sein du département de planification cinématographique de TOHO. Parmi ses principales réalisations, on peut citer *Godzilla Minus Zero* (2026), *Godzilla Minus One* (2023), *GHOSTBOOK Obakezukan* (2022), *Dear Family* (2024) et *The Last Song You Left Behind* (2026). Il a collaboré avec le réalisateur Takashi Yamazaki sur quatre films, à commencer par *The Great War of Archimedes* (2019). Il a reçu le 43^e prix Fujimoto, qui récompense les producteurs de cinéma exceptionnels, pour *Godzilla Minus One*.

Visual Effects Artist & Composer: Tatsuji Nojima

Né en 1998 dans l'arrondissement de Suginami, à Tokyo, Nojima s'est intéressé à la production d'effets visuels dès son enfance, après avoir découvert des films tels que *Retour vers le futur* et *Pirates des Caraïbes*. Après avoir rejoint SHIROGUMI Inc. en tant que compositeur en 2019, il a participé à la production des effets visuels des films *La Grande Guerre d'Archimède* (2019) et *STAND BY ME Doraemon 2* (2020) du réalisateur Takashi Yamazaki, ainsi qu'à de nombreuses publicités, longs métrages et clips musicaux.

Alors qu'il travaillait comme compositeur, les effets de simulation de liquides et d'explosions qu'il créait à titre de loisir ont attiré l'attention du réalisateur Takashi Yamazaki. Cela l'a conduit à s'impliquer dans la réalisation d'effets visuels, à commencer par *Godzilla the Ride : Giant Monsters Ultimate Battle* (2021) et *GHOSTBOOK Obakezukan* (2022). Plus tard, dans *Godzilla Minus One* (2023), il a été chargé des simulations océaniques à grande échelle et a contribué à l'obtention de l'Oscar des meilleurs effets visuels lors de la 96^e cérémonie des Oscars, marquant ainsi la première fois qu'un film japonais recevait cette distinction.

BIOGRAPHIES DE L'ÉQUIPE

Production Sound Mixer & Post-Production Sound Mixer : Hisafumi Takeuchi

Né à Tokyo en 1978. Depuis 1999, Takeuchi travaille en tant qu'indépendant dans la production audio, principalement pour le cinéma, mais aussi pour la télévision, la publicité et les contenus en streaming. Il a commencé à exercer le métier d'ingénieur du son de plateau en 2015. Il a assuré l'enregistrement sonore (prise de son sur le plateau) de nombreux films, notamment *La La La at Rock Bottom* (2015), *Chihayafuru Part 3* (2018), *Invisible Witness* (2019), *Just Remembering* (2021), *GHOSTBOOK Obakezukan* (2022) et *Godzilla Minus One* (2023). Par ailleurs, il travaille comme mixeur sonore en post-production sur des longs métrages, s'occupant ainsi de tous les aspects du son cinématographique, de l'enregistrement à la post-production. Pour les films du réalisateur Takashi Yamazaki, il a occupé le poste de mixeur sonore de plateau sur *GHOSTBOOK Obakezukan* et *Godzilla Minus One*.

Pour *Godzilla Minus One*, il a remporté le prix du meilleur enregistrement sonore lors de la 47^e cérémonie des Japan Academy Film Prizes. Il a également été nommé dans la catégorie « Meilleur montage sonore – Long métrage en langue étrangère » lors de la 71^e édition des MPSE Golden Reel Awards, et a remporté le Prix du ministre de l'Économie, du Commerce et de l'Industrie lors de la 77^e édition des MPTE Awards (Motion Picture and Television Engineering Society of Japan), ainsi que le Prix de l'enregistrement sonore lors de la 21^e édition des J.S.A. Awards (Motion Picture and Television Sound Recordists Association of Japan). Il est membre de l'association des monteurs sonores de cinéma (MPSE).

Conception sonore et artiste Foley : Natsuko Inoue

Née dans la préfecture de Hiroshima en 1985, Natsuko Inoue est diplômée de la Japan Academy of Moving Images en 2007.

Après avoir rejoint la société d'effets sonores ALKABUS, elle s'est formée auprès de Kenji Shibasaki, l'un des ingénieurs du son les plus reconnus du Japon. Elle travaille actuellement au sein de Playful Sound LLC.

Natsuko Inoue exerce principalement comme conceptrice sonore, monteuse d'effets sonores et artiste Foley pour le cinéma. Elle est également membre de la Motion Picture Sound Editors (MPSE).

Parmi ses travaux récents figurent les films *Missing* (2022), *Godzilla Minus One* (2023) et *Never After Dark* (2026), ainsi que la série Netflix *The Human Vapor* (2026).

Pour le succès mondial *Godzilla Minus One*, elle a remporté le prix du Meilleur son lors de la 17^e cérémonie des Asian Film Awards (AFA). Elle a également été nommée dans la catégorie Long métrage en langue étrangère aux Golden Reel Awards, décernés par la MPSE.

À PROPOS D' ANIME LIMITED

Fondée en 2012 et basée à Glasgow, Anime Limited est une filiale de TOHO GLOBAL et représente les intérêts de l'animation japonaise au Royaume-Uni, en France et au-delà. Grâce à une sélection pointue de films, de séries et de bandes originales, Anime Limited s'est imposée comme le distributeur d'anime préféré d'Europe. Que ce soit par le biais de projections spéciales au cinéma, d'éditions collector soignées ou de vinyles regroupant les meilleures musiques d'anime, nous proposons des expériences sur mesure pour tous les fans, avec des titres tels que *L'Attaque des Titans*, *BELLE*, *Arcane*, *Ghost in The Shell*, *Your Name.*, *Les Enfants du Temps*...

À PROPOS DE TOHO CO., LTD.

TOHO Co., Ltd. est une société japonaise de premier plan dans le secteur du divertissement, fondée en 1932. Ses quatre principaux piliers d'activité sont le cinéma, qui englobe la production, la distribution et l'exploitation ; le théâtre, qui comprend la production et la mise en scène ; l'animation, qui connaît depuis quelques années une expansion mondiale ; et l'immobilier, axé sur le développement en milieu urbain.

Parmi les œuvres acclamées de TOHO figurent des films de cinéma tels que la série « Godzilla » et « Les Sept Samouraïs » réalisé par Akira Kurosawa, ainsi que des séries d'animation télévisées telles que « My Hero Academia » et « Jujutsu Kaisen ». Ces séries d'animation sont produites et distribuées par le label TOHO Animation, et s'adressent à un large public à travers le monde.

DISTRIBUTION SUISSE

Praesens-Film AG, Münchhaldenstrasse 10, 8008 Zürich
info@praesens.com

