

## GÉNÉRIQUE

Réalisation : Yoko Kuno & Nobuhiro Yamashita

Scénario : Shinji Imaoka

Histoire originale : Takashi Imashiro

## FILMOGRAPHIE

Nobuhiro Yamashita

2020 : Kotaki Kyodai to Shikuhakku (série)

2018 : Hardcore

# TANDEM

Scène nationale Arras Douai

SEMAINE DU 4 AU 10 SEPTEMBRE 2024

## À SON IMAGE

Thierry de Peretti

Fragments de la vie d'Antonia, jeune photographe de Corse-Matin à Ajaccio. Son engagement, ses amis, ses amours se mélangent aux grands événements de l'histoire politique de l'île, des années 1980 à l'aube du 21<sup>ème</sup> siècle. La fresque d'une génération.

## LA BELLE AFFAIRE

Natja Brunckhorst

1990, dans le contexte complexe de la réunification de l'Allemagne, les ouvriers d'un quartier de l'ex-RDA se retrouvent sans emploi. Ils apprennent un jour que des milliers de billets est-allemands voués à être détruits, patientent dans un tunnel. Ils ont trois jours pour s'en emparer et convertir l'argent en Deutsche Mark. Une affaire qui devrait changer leur vie.

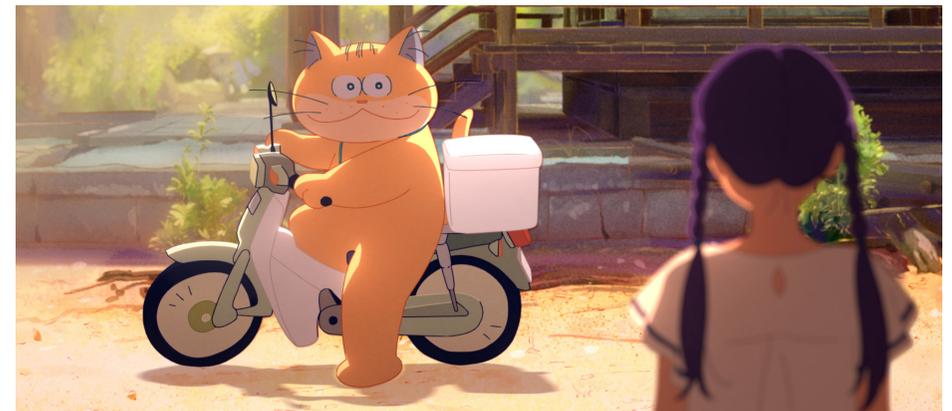
## L'ARBRE À CONTES

Rashin Kheyrieh, Alla Vartanyan...

Trois petites histoires, trois personnages qui ont une relation différente aux arbres. Chacun à sa manière va apprendre que la nature sait se montrer généreuse si on prend soin d'elle.

Cinéma, Salle Paul Desmarests

SEMAINE DU 28 AOÛT AU 3 SEPTEMBRE 2024



# ANZU, CHAT-FANTÔME

Arnaud Nobuhiro Yamashita,  
Yoko Kuno

CANNES 2024

2024, Japon, France, VF & VOSTFR, 1h34

2024

2025

De 15 à 18 ans

L'application de toutes  
tes envies de culture. **pass Culture**



09 71 00 5678  
tandem-arrasdouai.eu



Partagez votre  
expérience ! ▶▶



## BIOGRAPHIES

### Yoko Kuno

Née en 1990 dans la préfecture d'Ibaraki, elle se forme à l'Université d'art de Tama, où elle réalise son film de fin d'étude *Airy Me* qui remporte entre autres le Prix du Premier Film au Festival Japan Media Art (section animation), le Prix étudiant au Student Campus Genius, et le Prix du SKIP City International D Cinema. Reconnue dans le circuit des festivals nationaux et internationaux pour son talent et sa maîtrise technique de l'animation, elle est également créatrice de manga depuis le collège. Son travail en rotoscopie lui a apporté une reconnaissance internationale très forte, au point qu'elle est aujourd'hui considérée comme une des figures essentielles de l'animation contemporaine.

### Nobuhiro Yamashita

Né en 1976 dans la préfecture d'Aichi, Yamashita est un réalisateur de films en prises de vues réelles très populaire au Japon. Réalisant des films indépendants dès le lycée, il entre au département cinéma de l'Université d'art d'Osaka en 1995, au moment où se polarise sur cette nouvelle vague de cinéastes, révélatrice d'un foisonnement créatif et d'un nouvel élan dans le cinéma de l'archipel. A ses débuts, on l'a souvent comparé à Aki Kaurismäki ou Jim Jarmusch, pour ses personnages de jeunes vagabonds à la dérive.

## NOTE DE PRÉSENTATION des réalisateurs

*Anzu, Chat-Fantôme* est adapté du manga éponyme de Takashi Imashiro.

Le personnage d'Anzu ne ressemble pas aux chats-fantômes habituels, qui sont censés surprendre et effrayer les gens : il fait de la moto, il travaille à temps partiel comme massothérapeute... Il est assez irrespectueux, drôle et sympathique mais n'en fait qu'à sa tête ! Pour présenter Anzu de manière plus attrayante, le film nécessitait un personnage en opposition avec lui : Karin, une jeune fille aussi difficile à vivre qu'Anzu. Abandonnée par son père, elle n'hésite pas à mentir. Bien que les films d'animation japonais présentent souvent des filles énergiques et bien sous tout rapport, celle-ci est plus ordinaire, capricieuse et égoïste, reflétant ainsi la vie quotidienne des jeunes filles japonaises.

Dans le manga original, l'histoire se déroule dans la ville d'Iketeru, une zone rurale paisible et universelle que l'on retrouve à travers tout le Japon. Afin de rendre cette campagne plus attrayante, nous avons créé des univers qui lui sont complètement opposés : Tokyo et l'enfer.

Le film met en scène plusieurs conflits entre Karin et Anzu, ce dernier étant chargé de s'occuper de Karin. Le caprice dont elle fait preuve découle de son unique désir de revoir sa mère décédée. C'est ainsi que Karin et Anzu partent vers l'enfer. Anzu, chat-fantôme est une histoire qui oscille entre

tragédie et comédie, initiée par le simple souhait d'une jeune fille.

La technique d'animation principalement employée est la rotoscopie. Sous la direction de Nobuhiro Yamashita, l'équipe a tourné le film en prise de vue réelle, accompagnée d'un chef opérateur et d'ingénieurs du son. Les séquences en prises de vues réelles ont ensuite été méticuleusement redessinées image par image par l'équipe d'animateurs dirigée par Yoko Kuno.

Bien que la rotoscopie soit une technique d'animation qui existe depuis longtemps, elle est rarement utilisée de nos jours. Alors, pourquoi avoir choisi cette technique ? Parce qu'elle permet de capturer la respiration des acteurs, les mouvements imprévus ainsi que leurs interactions. C'est donc cet aspect "réel" que nous avons cherché. Les échanges de regard, les courts silences, qui ne peuvent se produire qu'entre des personnes vivantes, sont des miracles. Les dessiner uniquement à partir de notre imagination est extrêmement difficile.

Nous considérons que faire des films consiste à de l'"observation". Observer la justesse du jeu des acteurs, de l'animation, du montage et du son.

La plupart des voix des personnages ont également été enregistrées sur place pendant le tournage en prises de vues réelles. Nous avons cherché le plus possible le réalisme dans la musique et les effets sonores, qui se rapprochent davantage du cinéma « live » que de l'animation.