



ANZU, Chat-fantôme

UN FILM DE
YOKO KUNO & NOBUHIRO YAMASHITA

Shin-Ei Animation & Miyu Productions présentent



ANZU, Chat-fantôme

UN FILM DE
YOKO KUNO & NOBUHIRO YAMASHITA

Japon, France - 2024 - 1h34 - DCP 2K - Format Flat 1.77 - Dolby 5.1

DISTRIBUTION FRANCE

DIAPHANA DISTRIBUTION
155, rue du Faubourg Saint Antoine
75011 Paris
Tel : 01 53 46 66 66
diaphana@diaphana.fr

AU CINÉMA LE 21 AOÛT

diaphana
DISTRIBUTION

Matériel téléchargeable sur www.diaphana.fr

RELATIONS PRESSE

RSCOM
Robert Schlockoff
robert.schlockoff@gmail.com
06.80.27.20.59

SYNOPSIS

Karin, 11 ans, est abandonnée par son père chez son grand-père, le moine d'une petite ville de la province japonaise. Celui-ci demande à Anzu, son chat-fantôme jovial et serviable bien qu'assez capricieux, de veiller sur elle. La rencontre de leurs caractères bien trempés provoque des étincelles, du moins au début...



ENTRETIEN AVEC LES RÉALISATEURS YOKO KUNO ET NOBUHIRO YAMASHITA

Les sources d'inspiration

Quels sont les films en prises de vues réelles et les longs-métrages d'animation qui vous ont donné envie de devenir réalisateurs ?

Nobuhiro Yamashita : Quand j'étais enfant, j'ignorais comment on fabriquait un film, et ne connaissais pas le métier de réalisateur. Mais comme j'aimais beaucoup le cinéma, je rêvais de devenir acteur. Plus tard, au lycée, j'ai découvert les films de Takeshi Kitano, Aki Kaurismäki et Jim Jarmush. Ce sont des films dont le découpage est relativement simple, et en y réfléchissant, j'ai pensé que je pourrais peut-être parvenir à effectuer moi aussi ce travail. Bien sûr, je ne me compare pas à ces grands cinéastes en disant cela ! Ce qui m'a plu dans leur approche, c'est qu'elle est très différente du cinéma hollywoodien qui repose d'abord sur ce qui est spectaculaire. Ces trois réalisateurs racontaient leurs histoires en présentant des successions de plans très simples, et c'est ce qui m'a donné envie de faire le même métier.

Oui, et d'ailleurs les derniers films de Spielberg et de Kaurismäki vont vers plus de simplicité et comptent parmi leurs plus belles œuvres... Et pour vous Yoko, quelle a été l'origine de votre vocation ?

Yoko Kuno : Comme Nobuhiro, j'ai été étonnée par le cinéma de Takeshi Kitano qui a parfois un aspect assez brouillon, car Kitano est aussi un peintre, et il filme sur le vif, comme s'il créait une peinture en mouvement, de manière spontanée. Quand je vois ses longs-métrages, je suis frappée par cette maladresse volontaire qui les rend encore plus émouvants. J'ai eu envie de diriger des films comme il le fait, en m'inspirant de sa démarche créative. Mais au fond de moi, je sentais que je n'étais pas faite pour mettre en scène des films en prises de vues réelles. Finalement, ce sont plutôt des courts-métrages qui m'ont donné envie de devenir réalisatrice de films d'animation, notamment les chef d'oeuvres du grand artiste russe Iouri Norchtein **Le Hérisson dans le Brouillard** ou **Le Conte des Contes**. Il les a créés de manière traditionnelle en 1975 et 1979, en réussissant à donner à ses personnages et décors en papier découpé, filmés avec une caméra multiplane, des effets de profondeur et une poésie incroyables. Ce sont ces films de Iouri Norchtein qui m'ont permis de comprendre que le cinéma d'animation est lui aussi un cinéma à part entière.

Les Yokai et les créatures surnaturelles des légendes ont-elles joué un grand rôle dans l'imaginaire de votre enfance ?

Nobuhiro Yamashita : Je pense que tous les enfants japonais passent par une phase pendant laquelle l'imagerie et les histoires de Yokai les fascinent. C'est probablement aussi dû au travail du mangaka Shigeru Mizuki, qui a contribué à populariser la culture des Yokai au Japon. Le paradoxe

de ces créatures, c'est d'être à la fois effrayantes et attachantes. Je crois donc qu'inconsciemment, j'ai dû être influencé aussi par tous ces récits découverts pendant mon enfance.

Yoko Kuno : Pour ma part, ce sont moins les Yokai que les créatures magiques du **Totoro** de Hayao Miyazaki qui m'ont fascinées pendant mon enfance. En voyant ce film, j'ai eu l'impression qu'il s'agissait de ma propre histoire. Comme beaucoup d'enfants, j'ai eu l'impression de voir des êtres surnaturels quand j'étais petite.

Toujours à ce sujet, vous êtes-vous inspirés de certaines légendes précises pour créer les scènes du film dans lesquelles interviennent des Yokai ? Ou pour imaginer certains gags ?

Yoko Kuno : Comme dans le manga original, les Yokai que l'on voit dans le film sont assez éloignés de leur image traditionnelle des légendes. Ces créatures surnaturelles sont souvent impressionnantes, et parfois même érotiques. Dans notre histoire, il s'agit de Yokai un peu ratés, de seconde catégorie pour ainsi dire ! Et c'est ce qui les rend amusants.

L'adaptation du Manga original

Comment avez-vous approché cette adaptation et mis en scène la personnalité et le caractère d'Anzu ?

Yoko Kuno : Nous sommes restés fidèles à ce que l'on voit dans le manga original de Takashi Imashiro, y compris dans les séquences nouvelles créées pour le film.

Nobuhiro Yamashita : Ensuite, il y avait deux choses très importantes à nos yeux. Anzu est avant tout un personnage

positif, qui veut aider les gens. Mais comme il est aussi un chat, il a un côté très capricieux, imprévisible, et garde une certaine distance vis-à-vis des humains.

Avez-vous adapté un peu le design d'Anzu à l'animation ? Vous êtes-vous inspirés aussi des représentations traditionnelles de chats-fantômes surnaturels ?

Yoko Kuno : Non, nous avons repris son aspect du manga original, c'est-à-dire celui d'un chat géant. Dans le folklore japonais, les chats-fantômes sont généralement effrayants et cet aspect n'aurait pas convenu à cette histoire.

Comment avez-vous adapté les autres personnages principaux du manga pour l'animation, et comment avez-vous créé le personnage de Karin, qui n'apparaissait pas dans l'oeuvre originale ?

Yoko Kuno : Dans le manga original, c'est vraiment Anzu qui est le personnage principal, et on le voit aider différentes personnes dans des histoires qui sont très courtes. Pour adapter l'oeuvre sous la forme d'un long métrage, il fallait inventer d'autres personnages complémentaires et leur donner une présence et une importance presque égale à celle d'Anzu. C'est ce qui nous a poussé à en imaginer plusieurs, et notamment Karin. Le film qui nous a le plus inspirés, les producteurs Pierre Baussaron, Keiichi Kondô, Emmanuel-Alain Raynal, Hiroyuki Negishi et nous, quand nous avons créé le personnage de Karin, c'est **Le Déménagement**, un long-métrage en prises de vues réelles qui a été réalisé en 1993 par Shinji Sômai. C'est l'histoire d'une jeune fille dont les parents sont en train de divorcer, et qui tente de s'opposer à cela par tous les moyens.

Karin est un personnage d'adolescente forte, impertinente, volontaire, au caractère indépendant, qui s'éloigne des représentations classiques...

Nobuhiro Yamashita : Nous avons passé six ans à écrire le scénario, et chacun a apporté des idées qui ont permis de rendre le personnage de Karin assez complexe. La manière dont on la voit agir dans le film est le fruit de ces réflexions que nous avons mises en commun. C'était vraiment un travail d'équipe.

Tous les autres personnages déjouent eux aussi les clichés des films d'animation fantastiques. Le père, par exemple, qui a de mauvaises fréquentations et de nombreuses dettes, n'est pas un père modèle. La mère fait le ménage dans un hôtel de l'au-delà. Et la grand-père est intransigent et assez violent avec son gendre, puisqu'il le chasse en lui disant qu'il trouve son comportement inacceptable. Tout cela crée un contexte conflictuel intéressant...

Nobuhiro Yamashita : Dans notre récit, il n'y a pas de gens parfaitement bons ni entièrement mauvais. Très souvent, quand on construit un film, ce qui est un processus artificiel, on crée des personnages qui doivent tenir des rôles de héros ou de méchants, mais ce n'est pas le cas dans notre histoire.

Yoko Kuno : Nous présentons une galerie de personnages qui doivent sembler vrais. C'était déjà l'approche de l'oeuvre originale de Takashi Imashiro, qui utilise souvent cette approche réaliste dans ses mangas. Et cela correspondait aussi à notre vision du film et au travail d'adaptation mené par le scénariste Shinji Imaoka.



Le tournage en prises de vues réelles et la rotoscopie

Pouvez-vous nous décrire comment le film a été créé techniquement, en utilisant la rotoscopie et de vrais environnements ? Après ces tournages réels, comment ces images ont-elles été adaptées artistiquement ?

Yoko Kuno : Le film a d'abord été entièrement tourné en prises de vues réelles sous la direction de Nobuhiro, puis il a réalisé aussi le montage. C'est ensuite que nous avons commencé à travailler en animation, en sélectionnant les plans réels qui nous plaisaient le plus, pour retracer ensuite les traits et les transposer en dessin animé.

Comment avez-vous créé les décors qui ne sont pas basés sur des lieux réels ? Avez-vous fabriqué des maquettes pour pouvoir les filmer et faire des mouvements de caméra dedans ?

Yoko Kuno : Non, nous n'avons pas fabriqué de maquettes, mais parfois, nous filmions les acteurs dans une salle de réunion toute simple, pour avoir un fond d'image neutre, puis dans un second temps, nous nous sommes rendus dans des lieux qui correspondaient à ces scènes, nous avons photographiés et filmés ces environnements vides, puis nous avons envoyé tout cela à Julien de Man et à l'équipe française qui se chargeait de peindre les décors. Je précise aussi que certaines scènes de nuit ont été photographiées et filmées en réalité pendant la journée, ce qui a contraint Julien à retravailler les images que nous lui fournissions, pour leur donner un aspect nocturne.

Pouvez-vous nous parler de Mirai Moriyama, l'acteur qui a joué Anzu pendant le tournage en prises de vues réelles et qui lui prête aussi sa voix ? Comment avez-vous travaillé avec lui sur la gestuelle et les mimiques d'Anzu ?

Nobuhiro Yamashita : Je n'ai pas donné des indications très précises à Mirai Moriyama, car il est à la fois acteur et danseur. Grâce à son expérience et son talent, je savais qu'il saurait jouer Anzu comme je le souhaitais. Quand cette histoire débute, Anzu est un chat-fantôme de 37 ans, un adulte, donc. Il n'aurait pas été judicieux de lui faire faire des mouvements exagérés ou correspondant à ceux d'un jeune félin. De temps en temps, je demandais à Mirai Moriyama de faire des gestes ressemblant à ceux d'un chat, et c'est ce qu'il a fait, comme lorsqu'on le voit se gratter les oreilles avec ses pattes. Il arrive aussi qu'un chat se mette à courir très vite tout d'un coup, sans raison apparente, et nous nous sommes parfois inspirés de ces comportements déroutants.

Avez-vous tourné de nombreuses versions des scènes avec les acteurs, pour pouvoir disposer de différentes options de gestuelles et d'expressions ?

Nobuhiro Yamashita : Non, et d'ailleurs quand je réalise un film en prises de vues réelles, je ne tourne pas les scènes avec plusieurs caméras placées sous différents angles, et je filme très peu de prises. Il y a relativement peu de plans dans mes films. Mais j'ai probablement changé un peu ma direction d'acteur selon les personnages. Par exemple, Karin,

son père et sa mère étant des personnages humains, je les ai dirigés normalement. En revanche, j'ai parfois demandé aux acteurs qui jouaient les Yokai et les deux petits garçons d'exagérer un peu leur jeu, afin que cela corresponde au traitement graphique plus caricatural de ces personnages.

Certains personnages de Yokai ont-ils été créés directement en animation traditionnelle, sans rotoscopie ?

Yoko Kuno : Certaines scènes d'action, comme la course-poursuite, n'ont pas été tournées en prises de vues réelles. Idem pour les petits esprits de la forêt et les animaux qui transmettent des messages aux Yokai, comme les souris et les cafards. Nous n'avons pas pu filmer non plus la scène où l'on voit Karin seule dans la gare, sous une pluie battante. Ces quelques séquences ont donc été réalisées directement en animation.

Quelles ont été les scènes les plus difficiles à créer, et pour quelles raisons ? Quelles solutions avez-vous trouvées pour résoudre ces problèmes ?

Nobuhiro Yamashita : La technique de la rotoscopie a des avantages et des inconvénients. En ce qui concerne les avantages, à un moment l'actrice qui joue Karin est tombée malade et a dû être remplacée par une autre, mais cela ne se voit absolument pas dans le film puisque tout a été redessiné. De la même manière, il est arrivé que Mirai Moriyama ne puisse pas venir sur le tournage pour des raisons de planning, et nous avons eu recours à un autre comédien pour jouer Anzu ces jours-là, sans que cela ne pose de problème de continuité. Il m'est même arrivé de remplacer la petite fille et d'interpréter des scènes de Karin, puisque tout allait être transposé ensuite en animation ! Dans ces cas-là, nous avons fait réenregistrer les voix des personnages par les acteurs principaux, en post-synchronisation.

Y-a-t-il eu des modifications entre les mouvements des prises de vues réelles rotoscopées et ceux de l'animation finalisée des personnages ? Et si oui, pour quelles raisons ?

Yoko Kuno : De manière générale, nous sommes restés très fidèles aux performances des acteurs tournées en prises de vues réelles, mais parfois, oui, nous avons un peu accentué certains mouvements. Inversement, nous avons profité aussi de certains accidents ou événements imprévus du tournage. Au cours de la scène avec le dieu du malheur, par exemple, nous avons ajouté une mouche sur sa jambe, parce que pendant les prises de vues, une fourmi est montée sur la cuisse de l'acteur qui jouait ce personnage. Et cela nous a ravi, car nous nous sommes dits que cela ressemblait encore plus à ce que l'on voit quand on se trouve réellement à la campagne. Nous en avons profité, mais en transformant la fourmi en mouche.



Le Fantastique mêlé à la réalité

L'un des grands charmes du film est la manière dont Anzu le chat-fantôme est inclus dans la vie quotidienne de tous les personnages de cette petite communauté, comme si c'était parfaitement normal. Qu'est-ce qui vous a donné envie de mêler ainsi le surnaturel à la vie de tous les jours de ces gens, dans votre adaptation du manga original ?

Nobuhiro Yamashita : Eh bien comme j'adore les mangas de Takashi Imashiro, j'avais d'abord imaginé de souligner davantage ce mélange de surnaturel et de vie quotidienne en adaptant les aventures d'Anzu en prises de vues réelles. L'idée initiale était de fabriquer un costume en fourrure et de le faire porter par un comédien qui incarnerait Anzu, et jouerait avec d'autres acteurs. Maintenant que le projet s'est concrétisé sous la forme d'un film d'animation, je ne regrette vraiment pas d'avoir changé d'approche, car l'animation nous a permis d'estomper le décalage entre le réel et le surnaturel. Mais en toute franchise, je dois dire que j'ai beaucoup hésité, et que j'avais des doutes concernant l'aboutissement de certaines scènes, comme celles où l'on voit Anzu se rendre à Tokyo. Je me demandais ce qui pourrait justifier que les passants ne se retournent pas lorsqu'ils croisent ce chat géant ! Mais en même temps, nous nous sommes dits que cela pourrait marcher, parce que l'on voit énormément de gens bizarres qui portent des costumes extravagants dans les rues de Tokyo ! (rires) Du coup, ils sont tellement blasés qu'il ne s'étonnent pas de voir Anzu : ils s'en fichent, parce qu'il ne détonne pas dans cet environnement étrange. C'est sûr que trouver le bon équilibre dans ce mélange entre réel et fantastique a été

très délicat, mais je crois que nous sommes parvenus à nous ancrer dans la réalité pendant tout le déroulement de cette histoire, notamment grâce aux dessins que Yoko a créés.

Yoko Kuno : Nous avons longuement parlé de la taille d'Anzu et finalement, nous avons décidé qu'il devait être plus grand que Karin et plus imposant, car s'il avait été plus petit qu'elle, on aurait pu avoir l'impression que Karin maltraitait un animal domestique lorsqu'elle se met en colère. Et d'une manière plus pragmatique, dans les prises de vues réelles, c'est un acteur adulte qui joue Anzu, et il est donc plus grand que la jeune actrice qui incarne Karin. Finalement, sa grande taille nous a permis aussi d'apporter des choses amusantes à notre histoire. L'énorme silhouette d'Anzu est déjà drôle en elle-même.

Cette différence de taille est très émouvante dans la scène où Karin se jette dans les bras d'Anzu et semble disparaître dans la fourrure de son ventre. C'est un moment magnifique...

Yoko Kuno : Merci. Nous pensons vraiment que cette taille convient bien à la narration de cette histoire.

Déjouer les clichés

Même si l'on croit que certains personnages vont agir comme des méchants, aucun d'entre eux n'est totalement mauvais. Soit ils appliquent des règles, comme les créatures de l'enfer, soit ils affrontent des difficultés, comme le père de Karin. Pouvez-vous nous expliquer pourquoi vous avez tenu à ne pas intégrer des méchants classiques dans cette histoire ?

Nobuhiro Yamashita : Nous avons beaucoup discuté de cela avec le scénariste Shinji Imaoka, car nous n'aimons pas les personnages totalement mauvais. D'abord, de telles personnes n'existent pas dans la réalité, qui est toujours beaucoup plus nuancée et complexe. Les méchants absolus font partie des clichés et accentuent le caractère artificiel d'une histoire. Nous voulions donc éviter ce schéma à tout prix. Tout comme les personnages gentils et sans défaut, qui ne sont pas crédibles non plus.

Yoko Kuno : Cette envie de créer un film qui ne serait pas manichéen et qui éviterait les clichés était très forte chez Nobuhiro et chez le scénariste Shinji Imaoka. Graphiquement, je voulais respecter leur souhait, mais en même temps, si l'on veut présenter un divestissement agréable aux spectateurs, il faut malgré tout inventer des protagonistes plutôt méchants, et des designs de personnages adaptés à leurs actions. Je crois qu'au bout de nos recherches narratives et visuelles, nous sommes parvenus à trouver un bon équilibre entre les héros et leurs antagonistes. Dans la forme finalisée du film, on voit relativement peu le dieu du malheur, et je dois dire que si cela avait été possible, j'aurais bien aimé raconter davantage son histoire et son parcours. Mais il a fallu y renoncer, car sinon le film aurait duré deux heures et demie ou trois heures !

Les thèmes du film

La rédemption et la possibilité d'avoir une seconde chance font partie des thèmes récurrents du film. Pourriez-vous nous en parler ?

Nobuhiro Yamashita : Cela concerne notamment Karin et son père. Mais le vrai thème principal du film est l'évolution d'une jeune fille qui s'est renfermée sur elle-même et qui a une attitude un peu coincée parce qu'elle a vécu des choses difficiles. Au cours de cette histoire, elle va commencer à s'ouvrir, retrouver le sourire, et aider les autres à se relever. Nous serions ravis si les spectateurs ressentent eux aussi cette énergie positive en découvrant le film.

Yoko Kuno : À la fin du film, on voit Karin prendre de grandes décisions. Elle franchit un cap en faisant ces choix, car à partir de là, elle va mener son propre chemin. C'est vraiment un récit initiatique.

Karin est très affectée par la disparition de sa mère. Pensez-vous que cette histoire pourrait aider de jeunes spectateurs confrontés à un deuil similaire ?

Nobuhiro Yamashita : Ce n'était pas du tout notre but initial, mais en même temps, je serais très intéressé de connaître les réactions de jeunes spectateurs faisant face à cette situation, après qu'ils aient vu le film.

Le comportement excentrique et transgressif d'Anzu est-il une manière de remettre en cause les conventions sociales et le poids des traditions dans le Japon actuel ?

Nobuhiro Yamashita : J'aime beaucoup son côté fantasque, qui ne respecte pas les conventions. Anzu étant un chat, il a d'emblée une attitude indépendante, capricieuse et très libre. On peut effectivement considérer que les japonais sont un peu entravés par toutes ces règles, un peu coincés, et j'aime bien briser ces conventions.

Avez-vous montré le film en cours de création à des personnes extérieures pour découvrir leurs réactions, et recueillir éventuellement des suggestions ?

Nobuhiro Yamashita : A chaque fois que je réalise un film en prises de vues réelles, je suis tenté par l'idée de le montrer à des personnes extérieures au projet ou à un autre réalisateur. Je ne suis pas du tout fermé à cette idée, mais je dois tout de même constater qu'en vingt-cinq ans de carrière, cela n'est jamais arrivé ! (rires) Mais bien évidemment, je discute avec le ou les producteurs pendant toute la création du film.

Yoko Kuno : Je n'aime pas montrer un film en cours de fabrication à des personnes extérieures. Mais pour savoir si l'animation fonctionne et si l'intention de la mise en scène est bien compréhensible, il m'est arrivé de réunir toute l'équipe du film pour que nous puissions examiner ces plans ensemble. Cela nous permet d'échanger des commentaires constructifs pour nous assurer que tout marche bien.

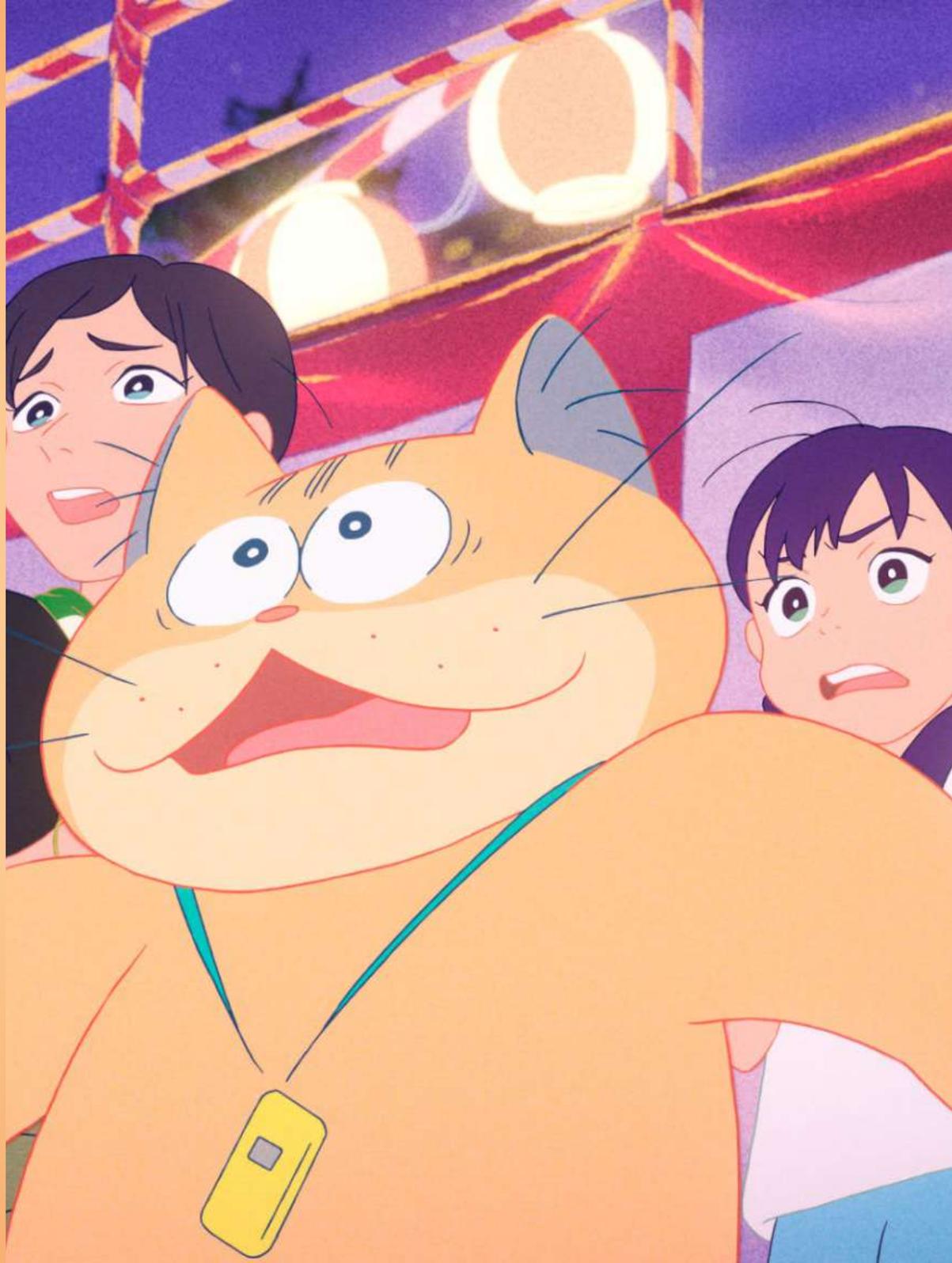


Une création franco-japonaise

Pour conclure, pouvez-vous nous parler des avantages et des apports créatifs de cette collaboration franco-japonaise ?

Yoko Kuno : Le Japon est un pays insulaire, et aujourd'hui encore, on ne sait pas trop ce qui se passe à l'extérieur. Bénéficier de ce regard extérieur venu de France était quelque chose d'important pour nous, y compris pendant l'écriture du scénario. L'équipe française nous a fait part de ses commentaires très enrichissants. L'animation est une industrie florissante au Japon, mais le rythme de production a imposé une manière de faire qui est standardisée, rapide et très formatée. Et de ce fait, travailler avec des gens qui n'appartiennent pas à cette industrie-là était extrêmement intéressant et positif. Les remarques de l'équipe française étaient toujours très pertinentes et vraiment utiles.

Nobuhiro Yamashita : Les différences de point de vue des artistes français et des réalisateurs japonais ne pouvaient être qu'enrichissantes et très appréciables. Julien de Man, par exemple, n'a pas du tout la même sensibilité artistique que nous, et c'est précisément ce qui lui a permis de nous apporter énormément de choses. En dehors de cela, il y a eu aussi l'apport extrêmement bénéfique du mélange des collaborations, avec les décors peints par les équipes françaises, la mise en scène créée par un réalisateur de cinéma en prises de vues réelles, et l'animation créée par une réalisatrice. C'était donc d'emblée un travail d'équipe très riche, issu de plusieurs univers différents, et cela a merveilleusement bien fonctionné.





NOTE DE PRODUCTION

Une collaboration Franco-Japonaise

Depuis 2017, Miyu Productions a établi une collaboration soutenue avec le Japon, notamment grâce à un partenariat avec la société New Deer et son fondateur, Nobuaki Doi. L'objectif était alors de créer un pont entre les deux pays pour encourager la production de films de cinéastes indépendant.e.s japonais.es. Malgré la reconnaissance dont ils.elles faisaient preuve à l'international, ils.elles n'auraient pu réaliser leurs nouveaux films sans une coproduction avec la France. En effet après la réalisation d'un ou deux courts métrages, faute de soutien à la création au Japon, les réalisateur.ice.s indépendant.es passent généralement à la réalisation d'œuvres de commandes ou entre comme technicien.nes dans les studios d'animation, pour ne revenir que très rarement à la réalisation.

Cette collaboration a conduit à la coproduction de 7 courts métrages réalisés par des cinéastes indépendants reconnus dans le domaine de l'animation et lors de grands festivals internationaux tels que Cannes, Berlin et Annecy. Cette collaboration a également permis de co-produire le premier long métrage du grand maître de l'animation indépendante japonaise, Koji Yamamura, **Dozens of Norths**, qui a été primé à Annecy et à Ottawa.

Alors que nous étions en train d'envisager la coproduction d'un court métrage de la réalisatrice Yoko Kuno, nous avons été contacté par Shin-Ei Animation qui voulait nous parler d'un projet de long métrage, **Anzu , Chat Fantôme**, co-réalisé par Yoko Kuno elle-même et Nobuhiro Yamashita, un des cinéastes de prise de vue réelle les plus importants de la jeune génération du cinéma japonais indépendant.

Travailler avec un grand studio japonais est une rare opportunité, étant donné que l'industrie de l'animation japonaise est principalement axée sur le marché domestique. La collaboration avec Shin-Ei Animation est née de la difficulté de faire exister au Japon des films ne s'inscrivant pas pleinement dans les standards du marché japonais. Faisant face au défi de financer **Anzu, Chat Fantôme**, l'équipe de Shin-Ei a décidé de se tourner vers l'international, afin de trouver un relais de financement et d'influence, mais aussi de s'appuyer sur des visions artistiques différentes et complémentaires. Cela démontre une volonté d'ouverture au marché international dans un contexte de révolution apportée par la diffusion non-linéaire, mais surtout, que ce type d'animation d'art et d'essai ne peut être financé uniquement au Japon, où le marché est la règle. La collaboration avec Miyu a pu donc prouver que le film pouvait intéresser le marché international, via l'implication de partenaires comme Diaphana, Charades et Gkids, plus important distributeur étatsunien d'animation indépendante, notamment de tous les films du studio Ghibli.

Dès les premiers échanges artistiques, Shin-Ei Animation a confié à Miyu un rôle majeur dans le développement du scénario et de l'univers graphique du film. Cette marque de confiance se traduit par la direction artistique, la conception des décors et le compositing, tous assurés par Miyu. Pour ce faire, Miyu s'est appuyé sur Julien de Man, qui a apporté son expertise acquise sur des productions telles que **La Tortue rouge, L'invasion des Ours en Sicile** et **Saules aveugles, femme endormie**.

Ce choix de Shin-Ei de confier ces responsabilités à Miyu illustre leur volonté, comme le souligne Yoko Kuno, de "faire progresser l'animation japonaise en proposant de nouvelles approches".

La coproduction franco-japonaise représente un défi sur le plan artistique et financier, en raison de l'absence d'un accord de coproduction entre les deux pays. Mais c'est surtout la collaboration humaine et technique qui constitue le plus grand défi. Les différences dans l'approche de la production, la gestion, les logiciels utilisés, ainsi que la relation avec le rendu artistique et le feedback des réalisateurs, nécessitent une adaptation constante.

Malgré ces défis, Miyu et Shin-Ei ont tissé des liens humains, artistiques et techniques forts au fil des mois. Il est espéré que le succès de cette coproduction ouvrira la voie à une collaboration durable entre le Japon et la France, deux grandes nations du cinéma d'animation, permettant l'émergence d'œuvres nouvelles et uniques.



BIOGRAPHIE

Yoko Kuno - co-réalisatrice

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. Sa première publication, **The Horn and Love of Yuiko Amagi** (2017), a été présentée au Monthly Comic Bearn et a reçu le deuxième prix pour une première œuvre au Festival Japan Media Art (section manga). Elle devient ainsi la première artiste à remporter deux prix Première œuvre dans deux catégories différentes du festival. Elle a travaillé comme directrice de l'animation en rotoscopie pour le film **The Case of Hana and Alice** (2015) de Shunji Iwai.

Elle a travaillé comme conceptrice de personnages pour le personnage principal Shiriri dans le film **Alien Shiriri** de la célèbre série de films Crayon-Shinchan. L'année suivante, elle signe l'animation d'ouverture et de clôture et les croquis originaux de **Crayon-Shinchan : Kung-fu Boys Ramen Scrimmage**.

Elle a également créé l'animation de fin et a réalisé plusieurs épisodes de la série **Houseki no Kuni** (L'ère des cristaux, 2017). 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.





BIOGRAPHIE

Nobuhiro Yamashita - co-réalisateur

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 l'attention de la critique se polarise sur cette nouvelle vague de cinéastes, révélatrice d'un foisonnement créatif et d'un nouvel élan dans le cinéma de l'archipel. Il y rencontre Kôsuke Mukai, scénariste avec qui il travaillera toute sa carrière dans la tradition du cinéma japonais.

Son premier long métrage, **Hazy Life** (1999), est une chronique du désœuvrement de la jeunesse dans une petite localité provinciale de la région d'Osaka, et une comédie en mode mineur à l'humour caustique et pince-sans-rire, matrice de son style en devenir. Le film est sélectionné à Rotterdam et le fait remarquer au Japon et à l'international. Autoproduit, il lui vaut le grand prix du Festival international du film fantastique de Yubari dans la section hors salles, et finira par bénéficier d'une sortie commerciale dans son pays d'origine, chose encore rare pour l'époque.

À ses débuts, on l'a souvent comparé à Aki Kaurismäki ou Jim Jarmusch, pour ses personnages de jeunes vagabonds à la dérive.

Son premier film en 35mm, **Linda Linda Linda** (2005), qui met en scène un groupe de lycéennes, est un succès succès populaire qui le fait entrer de plain-pied dans le champ du cinéma grand public. Il continue cependant d'expérimenter dans de nombreux formats et malgré les contraintes de l'industrie, sans renoncer à ce ton et ce regard qui en font un cinéaste singulier. **Tennen-Koke-Cokko** (2007) reçoit notamment le 62e Prix du film Mainichi, la principale récompense cinématographique au Japon.

Ces dernières années, il a réalisé **My Back Page**, **KuekiRessha** et **Moratorium Tamako** qui a été présenté au Festival International du Film de Busan. Il a également réalisé **La La La at Rock Bottom**, pour lequel il a reçu le Soleil d'Or lors de la 10ème édition du festival Kinotayo.

Longs-métrages :

- **Hazy Life, 1999**
Grand prix section hors salles, Festival international du film fantastique de Yubari, 2000
- **No One's Ark, 2003**
- **Ramblers, 2003**
- **Cream Lemon, 2004**
- **Linda Linda Linda, 2005**
Prix du meilleur réalisateur, Japanese Professional Movie Awards, 2006
- **Ten Nights of Dreams, 2006**
- **The Matsugane Potshot Affair, 2006**
Prix du meilleur réalisateur, 62e Mainichi Film Concours
- **A Gentle Breeze in the Village, 2007**
Prix du meilleur film, du meilleur scénario et de la meilleure musique originale, 62e Mainichi Film Concours, 2008.
- **My Back Page, 2011**
- **The Drudgery Train (Kueki-Ressha), 2012**
Prix du meilleur acteur, Kinema Junpo Awards, 2013
- **Bungô: Sasayaka na yokubô, 2012**

- **Tamako in Moratorium, 2013**
- **Chônôryoku kenkyûbu no 3 nin, 2014**
- **La La La at Rock Bottom (Misono Universe), 2015**
Prix Soleil d'Or, 10ème édition du festival Kinotayo
- **Over the Fence, 2016**
- **My Uncle, 2016**
- **Hardcore, 2018**

Séries :

- **Shûkan Maki Yôko, 2008**
- **Shinya shokudô, 2009 - 2014**, 3 saisons, 30 épisodes
- **Yamada Takayuki in Akabane, Kita, Tokyo, 2015**, 12 épisodes
- **Shin'ya shokudô: Tokyo Stories, 2016 - 2019**, deux saisons de 10 épisodes
- **Takayuki Yamada's Cannes Film Festival (Yamada Takayuki no Cannes Eigasai), 2017**, mini-série documentaire, 12 épisodes
- **Kotaki Kyodai to Shikuhakku, 2020**, 12 épisodes



BIOGRAPHIE

Takashi Imashiro - auteur du manga

Takashi Imashiro est né en 1960 dans la préfecture de Kochi. Après son diplôme, il enchaîne plusieurs petits boulots avant de commencer une carrière de dessinateur de BD en 1986 avec **Futsu no Hito-bito (People with No Exits)** pour le magazine Business Jump. Depuis il continue de publier des mangas, comme **Heart's Mind, The Right Stuff** et **Hardcore** (basé sur un scénario de Caribu Marley). Ses premières œuvres sont centrées sur les luttes de la jeunesse. Plus tard, son manga **Deme-King**, longtemps resté inédit, a été considéré par Naoki Urasawa comme un véritable trésor, au point a déclaré qu'il n'aurait pas pu écrire **20th Century Boys** s'il en avait connu l'existence. En France, son manga **Colère Nucléaire** est paru en trois tomes aux éditions Akata. **Anzu, chat-fantôme** a été publié par Kodansha en novembre 2007. C'est le seul ouvrage d'Imashiro destiné aux enfants à ce jour, un Winnie l'ourson où on retrouve ses méditations philosophiques sur la nature humaine.

Bibliographie :

Les titres ci-dessous sont des traductions anglaises littérales des premières œuvres de Takashi Imashiro

- **The Fighting Men's Chronicle: Erefanto kashimashi gekijouban, 2013**
- **Hardcore**
- **De me-King**
- **A Boy without Fish**
- **Tako-pon**
- **I'm Ton-chan**
- **Anti-National ist**
- **La La La Theatre**
- **La La La Theatre, continued**
- **Ghost-Cat Anzu**
- **Nuclear Demon Wars**
- **An Eternal Ass**
- **Let's Go Thereo**





SHIN-EI ANIMATION

Studio d'animation

Shin-Ei Animation est un studio d'animation japonais appartenant à TV Asahi Corporation. Fondé à Tokyo en 1976, il succède à A Production, l'entreprise d'animation précédente de son fondateur, Daikichirō Kusube, qui était auparavant animateur pour Toei Animation.

Shin-Ei est connu pour être l'un des plus grands studios d'animation japonais. Spécialisé dans l'animation pour enfants, le studio est à l'origine de deux des plus grands succès de la série télévisée d'anime : **Doraemon** et **Crayon Shin-chan**, qui sont diffusées à la télévision japonaise depuis respectivement 1979 et 1992.

La société a également produit de très nombreux films d'animation, dont ceux des jeunes Hayao Miyazaki et Isao Takahata, ainsi que des œuvres telles que **Panda Petit Panda**.

Filmographie non exhaustive :

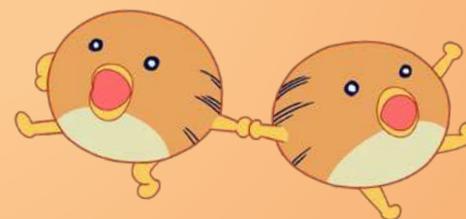
- **Little Ghost Q-Taro** (1971-1972-1985-1987)
- **Panda Copanda** (1972)
- **Doraemon** (depuis 1979, série de 39+ films)
- **Esper Mami** (1987-1989)
- **Ninja Hattori-kun** (1981-1987-2017)
- **Oishinbo** (1988-1992)
- **The Laughing Salesman** (1989-1992-2017)
- **Crayon-Shinchan** (depuis 1992, série de 28+ films)
- **Atashin'chi** (2002-2009)
- **Summer Days with Cao** (2006) de Keiichi Hara
- **Stitch! Best Friends Forever** (2010-2011)
- **The Knight in the Area** (2012)
- **Stitch and the Planet of Sand** (2012)
- **Stitch ! Perfect Memory** (2015)
- **Mysterious Joker** (2014-2016)
- **Teasing Master Takagi-san** (2018-2019)
- **Draemon II Film** (2014) de Takashi Yamazaki

MIYU PRODUCTIONS

Créée en Mai 2009 par Emmanuel-Alain Raynal, rejoint en 2015 par Pierre Baussaron, Miyu Productions est une société de production audiovisuelle et cinématographique spécialisée en animation qui produit des courts-métrages, des œuvres audiovisuelles et des longs-métrages.

Miyu Productions a construit au fil des années l'image d'un studio d'animation exigeant par sa ligne artistique et son engagement. Plusieurs de nos films ont été reconnus et récompensés dans les plus prestigieux festivals tels que Cannes, Berlin, Annecy, Venise, Sundance, parmi lesquels figure **27** de Flora Anna Buda, lauréat de la Palme d'Or et du Cristal du court-métrage aux festivals de Cannes et d'Annecy en 2023, ou encore le long métrage **Linda veut du poulet !** de Chiara Malta et Sébastien Laudenbach, Cristal du long-métrage à Annecy en 2023 et César du meilleur film d'animation en 2024.

La société développe et produit aujourd'hui un portefeuille d'une dizaine de longs métrages, d'une vingtaine de courts métrages et de plusieurs séries et unitaires audiovisuels, et dispose de 3 studios de fabrication en France situés à Paris, Valence et Angoulême et d'un studio en Belgique qui a ouvert récemment ses portes à Bruxelles. La société a été récompensée par le Trophée de l'animation du Film Français en 2019 et a reçu le prix Procirep du producteur d'animation français en 2022. En 2023, Emmanuel-Alain Raynal et Pierre Baussaron ont été élus «Personnalités Animation de l'année» par Écran Total.





FICHE TECHNIQUE

- **Titre international** : Ghost Cat Anzu
- **Titre français** : Anzu, chat-fantôme
- **Réalisation** : Yoko Kuno & Nobuhiro Yamashita
 - **Scénario** : Shinji Imaoka
 - **Histoire originale** : Takashi Imashiro
- **Productions** : Shin-Ei Animation (Japon), Miyu Productions (France)
- **Distribution France** : Diaphana Distribution
 - **Vendeur international** : Charades
 - **Langue** : japonais
 - **Sous-titres** : anglais et français

