

# TATSUMI

UN FILM D'ANIMATION DE ERIC KHOO



SÉLECTION OFFICIELLE  
UN CERTAIN REGARD  
FESTIVAL DE CANNES





HAPPINESS DISTRIBUTION présente

une production de ZHAO WEI FILMS (Singapour) INFINITE FRAMEWORKS (Singapour)

# TATSUMI

UN FILM D'ANIMATION DE ERIC KHOO

Réalisateur & Scénariste Eric Khoo Inspiré de "Une vie dans les marges" et autres œuvres de Yoshihiro Tatsumi  
Directeur Animation Phil Mitchell Superviseurs Animation Rafael Bonifacio, Jebbie Barrios Directeur Artistique Widhi Saputro Directeur Son Kazz  
Musique Christopher Khoo Musique et arrangements Christine Sham Producteurs Tan Fong Cheng, Phil Mitchell, Freddie Yeo, Eric Khoo  
Producteur associé Masato Yamamoto Producteur Animation Esaf Andreas Sinaulan  
Avec les voix de Tetsuya Bessho, Yoshihiro Tatsumi

[www.happinessdistribution.com](http://www.happinessdistribution.com)

DISTRIBUTION

HAPPINESS DISTRIBUTION

TEL. +33-1 82 28 98 40

FAX. +33-9 70 06 66 64

[info@happinessdistribution.com](mailto:info@happinessdistribution.com)

**AU CINÉMA LE 1<sup>ER</sup> FÉVRIER 2012**

2011 – SINGAPOUR – 96 minutes – 35 mm – couleur

1:1:85 – Dolby Digital – Japonais

PRESSE

matilde incerti

assistée de jérémy charrier

TEL. +33-1 48 05 20 80

[matilde.incerti@free.fr](mailto:matilde.incerti@free.fr)

# *un film d'animation en l'honneur de la vie et de l'œuvre du mangaka japonais Yoshihiro Tatsumi*

À la fin des années 50, Yoshihiro Tatsumi imagine une nouvelle approche de la bande dessinée japonaise en créant un genre s'inspirant de thèmes propres aux adultes. En l'honneur de l'artiste japonais dont les œuvres ont été influencées par le cinéma, TATSUMI, le film d'animation d'Eric Khoo, est la première adaptation sur grand écran des œuvres illustres de l'artiste.

## ***synopsis***

TATSUMI célèbre l'œuvre et la vie du mangaka japonais Yoshihiro Tatsumi. Dans le Japon occupé de l'immédiat après-guerre, la passion du jeune Tatsumi pour la bande dessinée deviendra finalement le moyen d'aider sa famille dans le besoin. En plus d'être publié dès l'adolescence, sa rencontre avec son idole Osamu Tezuka, le célèbre mangaka que l'on compare à Disney, lui offrira une source d'inspiration supplémentaire.

Tatsumi va remettre en question le manga qui n'offre aux enfants que des scénarii et des dessins au contenu mièvre et sot. En 1957, il va inventer le terme gekiga (littéralement «images dramatiques»), développant ainsi une nouvelle forme de manga destinée à un public adulte. Fortement influencé par les thématiques du cinéma neo-réaliste, Tatsumi, nous offre une vision du Japon de l'après-guerre.



## MONKEY MON AMOUR



Un singe, voilà l'unique consolation d'un ouvrier d'usine solitaire et marginal qui ne supporte plus le stress de la vie citadine. Sa frustration n'ayant de cesse de grandir, il décide de démissionner, mais un accident va le rendre invalide. Ayant perdu son emploi, il va devoir se séparer de son singe adoré...

Errant dans les ruines d'Hiroshima dévastée par la bombe atomique, le photographe de guerre Koyanagi est très ému par l'ombre de deux victimes imprimée sur un mur par l'éclair de l'explosion: un fils penché au-dessus de sa mère. Cet émouvant cliché de Koyanagi va lui apporter l'argent et la notoriété. Mais l'étrange vérité dissimulée derrière ce cliché va le hanter pour le reste de sa vie...

## L'ENFER



## JUSTE UN HOMME



Hanayama va bientôt partir à la retraite, mais il est terrifié à l'idée de passer le restant de ses jours avec une femme et une fille cupides qui n'en veulent qu'à son argent. Il décide alors de dilapider toutes ses économies dans les bras d'autres femmes...

## GOOD BYE



Mariko se prostitue avec des G.I. américains. Son père alcoolique lui dérobe tout son argent. Raillée et méprisée de tous, elle décide de rompre tous les liens avec les hommes, à commencer par son père...

## OCCUPÉ



Un auteur de livres pour enfants apprend que son contrat chez son éditeur prend fin parce que ses œuvres ne se vendent pas. Désespéré, il trouve l'inspiration dans les graffitis obscènes de toilettes publiques. Une étrange obsession va naître en lui qui ne sera pas sans conséquences.

# commentaires du réalisateur Eric Khoo



**UNE VIE DANS LES MARGES** J'étais un grand fan des histoires courtes de Yoshihiro Tatsumi il y a plus de vingt ans, et j'ai été submergé par la lecture de son autobiographie de 800 pages, «Une vie dans les marges». L'histoire de sa vie m'a beaucoup inspiré. J'ai été extrêmement bouleversé par l'amour et la passion qu'il a pour son métier, et par les épreuves qu'il a dû subir pour pouvoir l'exercer. Au dos du tome illustré, j'ai vu une photo de l'homme en personne, tenant ses joues dans les paumes de ses mains. Bien des nuits plus tard, son visage m'est apparu à l'esprit, et je me suis senti agité... et inspiré. J'ai éprouvé l'envie irrésistible de relire ses histoires courtes, qu'il avait écrites à la fin des années 60/70. L'émerveillement et le profond respect qui m'avaient envahi à la première lecture, il y a de cela des années, sont revenus tels quels. Yoshihiro Tatsumi ne se contente pas d'être un conteur accompli, il est également un observateur incroyablement astucieux et honnête de l'amour, de la vie et de la condition humaine. Et ses observations me hantent et me troublent encore aujourd'hui.

**JAMAIS ADAPTÉ AUPARAVANT** Les œuvres de Yoshihiro Tatsumi n'ont jamais été portées à l'écran avant TATSUMI. Bien sûr, elles ont suscité beaucoup d'intérêt au fil des ans, mais cela n'a jamais été matérialisé. Lorsque je suis allé au Japon pour rencontrer M. Tatsumi, notre premier rendez-vous a eu lieu dans le sous-sol d'un vieux coffeeshop. On s'était arrangé pour qu'il voie mes films avant de me rencontrer, et j'étais content quand il m'a dit qu'il se reconnaissait dans mes films et leurs personnages. Mais je pense que ce qui l'a mis encore plus à l'aise avec moi, c'est quand je lui ai montré que je savais dessiner. J'avais illustré la façon dont j'envisageais de construire le film. Nous avons passé plus de trois heures ensemble, et il a fini par me donner le feu vert pour faire le film.

**CHACUNE DE SES HISTOIRES EST UN BIJOU** Yoshihiro Tatsumi a aimé l'idée de combiner son autobiographie «Une vie dans les marges» avec ses histoires courtes. A mes yeux, chacune de ses histoires est un bijou, et c'est dommage qu'on n'ait pas pu toutes les inclure dans le film. Mais ça n'était pas possible dans un film de moins de 100 minutes. Si je suis amené à faire un autre film d'animation, il traitera des autres histoires courtes de M. Tatsumi, celles que je n'ai pas pu insérer dans TATSUMI.

**RISQUÉ ET CONTROVERSÉ** Les histoires reprises dans TATSUMI illustrent combien son œuvre était destinée aux adultes, et à quel point elle était risquée pour les années 70. On était très loin des habituels mangas pour enfants. Ces histoires étaient extrêmement controversées et en ont choqué plus d'un à l'époque. Mais il y avait aussi un nombre croissant de lecteurs alternatifs, qui sont tombés amoureux des histoires qu'il racontait dans son propre style de gekiga. Même l'auteur Yukio Mishima était fan de cette nouvelle forme audacieuse de récit.

**SOMBRE, TRISTE ET BEAU** J'adore les personnages de M. Tatsumi, parce qu'ils reflètent le quotidien et la réalité. Il y a quelque chose de sombre et de triste, mais aussi de beau à la fois dans son œuvre. Et il y a tellement de créativité qui ressort de ses scénarii si originaux, qui sont tout autant intemporels, dans la mesure où ils traitent de la condition humaine d'une façon vraiment unique. J'adore la façon dont l'intrigante histoire de L'ENFER évolue, vous englutissant peu à peu. MONKEY MON AMOUR est vraisemblablement l'histoire la plus triste de sa collection, et est également l'histoire favorite de M. Tatsumi dans le film. JUSTE UN HOMME englobe tout à la fois: humour, douleur, drame. Le protagoniste de cette histoire est un perdant triste, qu'on a envie de voir devenir champion. L'idée de s'inspirer de graffitis pornographiques dans OCCUPÉ m'a littéralement enthousiasmé. Et je pense que GOOD BYE est l'histoire la plus audacieuse et la plus dure de toutes. C'est à la fois merveilleusement tragique et tordu. Cette histoire a eu sur moi un tel impact quand je l'ai lue il y a plus de vingt ans que j'ai décidé d'en faire la dernière histoire du film.

**LA TECHNIQUE DU ONE-COLOUR PRINTING** J'ai précisé à Phil Mitchell, le directeur de l'animation créative, que le film devait avant tout refléter fidèlement le style artistique de M. Tatsumi. Je voulais que le film ait à la fois un charme un peu vieillot, mais qu'il propose aussi un côté frais dans le monde de l'animation. Je voulais que l'histoire de sa vie soit racontée dans des couleurs vives, et que ses histoires courtes revêtent des couleurs individuelles inspirées de la technique japonaise du one-colour printing. Nous demandions des directives à M. Tatsumi à chaque fois que nous étions bloqués – jusqu'à la couleur du train qu'il prenait quand il était enfant. Nous voulions surtout que TATSUMI soit le plus précis possible. Il nous fallait sans cesse l'avis du grand artiste pour nous en assurer.

**UNE NOUVELLE VOIX** L'équipe d'animation travaillait à partir des strips et des cadrages de M. Tatsumi. Il adore le cinéma, et il a produit des œuvres qui ressemblent plus à des story-boards de films qu'aux traditionnels strips de 4 cases propres au manga. Tout ce qu'il nous restait à faire, c'était de les déployer au format d'un écran large. Et de leur conférer des multi-plans, un peu comme différentes couches, afin d'en accentuer la profondeur. Bien sûr, certains croquis ont été légèrement modifiés, ce qui me fait dire qu'en les adaptant pour le cinéma, les histoires de M. Tatsumi ont revêtu une nouvelle voix.

**ENTENDRE PARLER SON CŒUR** Je voulais que M. Tatsumi fasse la voice-over pour les chapitres sur sa vie. Je sentais que cela donnerait plus de sens au film et qu'on pourrait ainsi entendre parler son cœur. C'est un homme très timide et très humble, et il a vraiment fallu le harceler pour qu'il accepte. De même, l'acteur japonais Tetsuya Bessho a élevé le film à un tout autre niveau, grâce à ses incroyables timbres de voix. Il est aussi un acteur de théâtre très talentueux, et il a donc pu interpréter plusieurs rôles: deux personnages dans L'ENFER – le rôle principal et le fils malade, le rôle principal dans MONKEY MON AMOUR, le narrateur dans JUSTE UN HOMME, et le rôle principal dans OCCUPÉ, ainsi que l'éditeur qui le licencie.



**LA MUSIQUE** C'est mon fils Christopher, âgé de 13 ans, qui a composé le thème principal et la musique pour les passages biographiques de TATSUMI. Nous voulions quelque chose de doux, de tendre et fort à la fois. Christine Sham a arrangé ses mélodies, et également composé des musiques distinctes pour chaque histoire courte. Pour L'ENFER, je lui ai suggéré un thème qui crée une atmosphère sombre, émouvante et lancinante. Je voulais que pour MONKEY MON AMOUR, on ait plus du sound design que de la musique. Ainsi, j'ai demandé à mon directeur du son, Kazz, de penser en terme de bruits industriels. Pour JUSTE UN HOMME, le son suave de Chet Baker convenait parfaitement et pour OCCUPÉ, j'ai pensé aux musiques des films érotiques des années 70, comme 'Melody in love'. Je ne voulais pas de musique pour GOOD BYE, je voulais simplement une chanson qui parle de la vie d'une prostituée.

**MON EXPÉRIENCE DE LA BANDE DESSINÉE** Je pense que mon expérience artistique m'a donné un œil pour les détails, tout spécialement lorsqu'il s'agit de bandes dessinées. A la fin des années 80, je dessinais des planches pour des magazines et des journaux. Une grande maison d'édition m'avait même contacté pour me demander de créer un recueil de bandes dessinées. Mais il y avait une condition: j'avais trois mois pour le produire, car il devait être prêt pour le Salon du livre. Sinon, je devrais attendre un an avant de pouvoir le sortir. Je me suis donc retrouvé au pied du mur, et j'étais à court d'idées lorsqu'un ami m'a passé le livre de M. Tatsumi, GOOD BYE. Je l'ai lu d'une traite. J'étais totalement inspiré et j'ai trouvé la faculté de pondre des histoires en série pour mon livre en deux semaines, et pour faire les dessins. J'ai pu tout finir à temps pour le Salon du livre, tout cela grâce à M. Tatsumi. Il fallait donc que je fasse un film en l'honneur de M. Tatsumi, parce qu'il a eu une incroyable influence sur moi lorsque j'étais jeune dessinateur de bandes dessinées, avant de devenir réalisateur. Quand je revois certains de mes premiers courts-métrages, je vois nettement son influence dans l'écriture. Inconsciemment, j'étais et je suis toujours inspiré par ses récits tragiques, profonds et néanmoins humains.



# Eric Khoo réalisateur

TATSUMI marque le retour d'Eric Khoo à Cannes, après son dernier film MY MAGIC présenté en compétition officielle en 2008. Grâce à son premier film MEE POK MAN (1995), Eric Khoo a propulsé Singapour sur le marché international du film. Le film a remporté des prix à Fukuoka, Pusan et Singapour. Son second film 12 STOREYS (1997) a gagné de nombreuses récompenses, notamment the Golden Maile Award for Best Picture au 17ème Festival International du Film de Hawaï. 12 STOREYS a aussi été le premier film singapourien à participer officiellement au Festival de Cannes. MEE POK MAN et 12 STOREYS ont été projetés dans plus de 60 festivals, y compris à Venise, Berlin et Rotterdam. Son troisième film, BE WITH ME, a été sélectionné pour l'ouverture de la Quinzaine des Réalisateurs à Cannes en 2005. Depuis, le film a remporté de nombreuses récompenses à l'étranger et a été présenté à divers grands festivals, notamment à Toronto, Telluride et Pusan. En 2006, Eric a été invité au Festival du Film Numérique à Jeonju en Corée pour y mettre en scène "No Day Off", l'histoire d'une femme de ménage indonésienne. Il a reçu la plus grande distinction singapourienne des Arts: la médaille de la Culture remise par le Président. En 2008, il a été fait «Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres» par le ministre français de la Culture. Depuis 2007, Eric Khoo est membre du conseil d'administration de la New York University Tisch School of the Arts Asia.

2011 TATSUMI 2009 SANDCASTLE de Boo Junfeng (executive producer) 2008 MY MAGIC 2007 881 de Royston Tan (executive producer) 2006 NO DAY OFF (Extrait du projet DIGITAL SAM IN SAM SAEK 2006: TALK TO HER) 2005 4:30 de Royston Tan (executive producer) 2005 BE WITH ME 2003 15 de Royston Tan (executive producer) 2001 ONE LEG KICKING de Khoo Koh (executive producer) 1999 LIANG PO PO de Bee Lian Teng (executive producer) 1997 12 STOREYS 1995 MEE POK MAN



# Yoshihiro Tatsumi

Yoshihiro Tatsumi, né en 1935, est un auteur japonais de bandes dessinées, qui a inventé une nouvelle forme de manga, le gekiga, en 1957.

Le gekiga (littéralement 'images dramatiques'), sorte de bande dessinée alternative pour adultes, a évolué et a fini par toucher un large public à la fin des années 70, et a fortement influencé le paysage du manga et l'art de la bande dessinée dans le monde entier. Le New York Times a qualifié Tatsumi d'un des artistes des arts visuels japonais les plus importants, et le Time Magazine a décrit son œuvre comme 'des contes de désespoir qui confèrent un sens poétique à la désespérance'. Ses œuvres ont été traduites en 17 langues.

En 2010, le roman graphique autobiographique de Tatsumi, «Une vie dans les marges», lui a valu plusieurs Eisner Awards, une des plus grandes distinctions de la bande dessinée dans le monde. Ses impressionnantes mémoires commencent à Osaka, alors qu'il était enfant, avant d'être confronté aux séquelles d'un pays accablé par les ombres de la Seconde Guerre Mondiale. Sur 15 ans, de 1945 à 1960, le livre relate comment Tatsumi, enfant, devait faire face aux soucis financiers de son père, au mariage raté de ses parents, à la santé déclinante de son frère jaloux, et aux innombrables obstacles qui l'attendaient dans le marché ultra compétitif du manga. Il rêvait de suivre les pas de géant de son idole, l'auteur de mangas Osamu Tezuka (Astro Boy), dont Tatsumi a fini par devenir le pair voire, à certains égards, le rival stylistique.

Enfant, Yoshihiro Tatsumi adorait le cinéma et nourrissait même l'ambition de devenir réalisateur. Mais il a préféré s'asseoir seul face à une planche, faisant naître sur le papier les histoires dont il rêvait. L'imagination de Tatsumi était constamment agitée et inspirée par les nombreux films qu'il a vus et les polars qu'il a lus. Ceci l'a poussé à expérimenter les cadres, les perspectives et les angles dans ses bandes dessinées, et à imprégner ses personnages et ses histoires d'une certaine profondeur psychologique et dramatique.

# Phil Mitchell *directeur animation créative*

Phil Mitchell est actuellement Executive Creative Director chez Infinite Frameworks (Indonésie et Singapour). Il a en charge les projets de développement, la relation client et toutes les productions au sein du studio. Il est également membre de l'équipe de Management exécutif. Titulaire d'un diplôme (avec mention) en Design Graphique, avec une spécialisation en Animation, Télévision et Cinéma, de l'Université De Montfort, à Leicester en Grande-Bretagne.

**Mai 1993–Octobre 2005:** Il participe à la fondation de Mainframe. Participe à la production de plus de 300 épisodes TV, 17 Direct-to-Video, deux Ridefilms Imax, et de nombreux projets de développement numérique de plus de 12 ans. **1993–2000:** Un des créateurs de 'ReBoot', la toute première série au monde générée à 100% par ordinateur. Durant les 4 saisons de ReBoot, il a travaillé comme animateur, modeller, éditeur, réalisateur, réalisateur artistique, auteur, superviseur, directeur de casting et superviseur post-production. Il a assuré la réalisation de 4 épisodes. **1995–1997:** Beast Wars: a travaillé comme Creative Consultant sur 65 épisodes de Beast Wars, pour Hasbro Toys. **1997–1999:** Creative Producer, pour la série TV War Planets (26 épisodes): a assuré le suivi du processus créatif pour la production tout entière; a assuré le design de la production pipeline; a mis en scène 4 épisodes. **1999–2004:** Vice Président Technique et Développement Production: a participé à tous les aspects de la production chez Mainframe: méthodologies de design production pour diverses productions; responsable de la garantie de la qualité sur toutes les productions; a supervisé le développement créatif et technique chez Mainframe. A beaucoup voyagé outre-mer à la recherche de ressources potentielles pour la société. **Janv. 2005–Octobre 2005:** Vice Président Développement Digital et Direction de Digital Imaging Group (DIG): A supervisé méthodologie et développement pipeline; a mis en place et managé une équipe de plus de 60 artistes au sein de Digital Imaging Group, qui étaient responsables de l'éclairage, de l'interprétation, des effets visuels et du Compositing chez Mainframe. A dirigé, engagé, tutorisé et évalué les membres du service.





