

UFO Distribution présente

JUNK HEAD

Un film de Takahide Hori

Japon - 2021 – 1h40

AU CINÉMA LE 18 MAI 2022

Matériel presse téléchargeable sur www.ufo-distribution.com

Relations presse : RSCOM

Robert Schlockoff - robert.schlockoff@gmail.com

01 47 38 14 02

Relations presse web : GAMES OF COM

Aurélié Lebrun - aurelie.lebrun@gamesofcom.fr

Emmanuelle Verniquet - emmanuelle.verniquet@gamesofcom.fr

UFO Distribution

135 boulevard de Sébastopol, Paris 2e

01 55 28 88 95

ufo@ufo-distribution.com

SYNOPSIS

L'humanité a réussi à atteindre une quasi-immortalité. Mais à force de manipulations génétiques, elle a perdu la faculté de procréer, et décline inexorablement. En mission pour percer les secrets de la reproduction, Parton est envoyé dans la ville souterraine, où vivent des clones mutants prêts à se rebeller contre leurs créateurs...

PRÉSENTATION



JUNK HEAD est un film réalisé en stop-motion par un seul homme, Takahide Hori, pendant sept ans.

Avec un total de 140 000 images, un décor et des personnages faits à la main par leur créateur avec beaucoup de passion et un peu de folie, JUNK HEAD a écumé les festivals du monde entier et est un véritable phénomène au Japon, entre culture underground et références

aux manga shōnen et à la science-fiction hollywoodienne. Il a remporté le *Prix Satoshi Kon* au Fantasia Festival de Montréal, le *Prix du Meilleur Nouveau Réalisateur* au Fantastic Fest de Austin, et la *Cigogne d'Or du meilleur film d'animation* au Festival du Film Fantastique de Strasbourg.

JUNK HEAD est une œuvre complète et grandiose à l'univers dystopique et aux personnages étranges et attachants.

En mars 2020, JUNK HEAD sort sur 11 écrans japonais. Pendant deux semaines, les cinémas font salle comble et le film se classe au premier rang du Box Office indépendant. Le bouche à oreille est tel qu'une communauté de fan se crée sur le net, sous le hashtag #JUNKHEAD fan art, et le film atteint bientôt les 85 000 spectateurs.

ENTRETIEN AVEC TAKAHIDE HORI

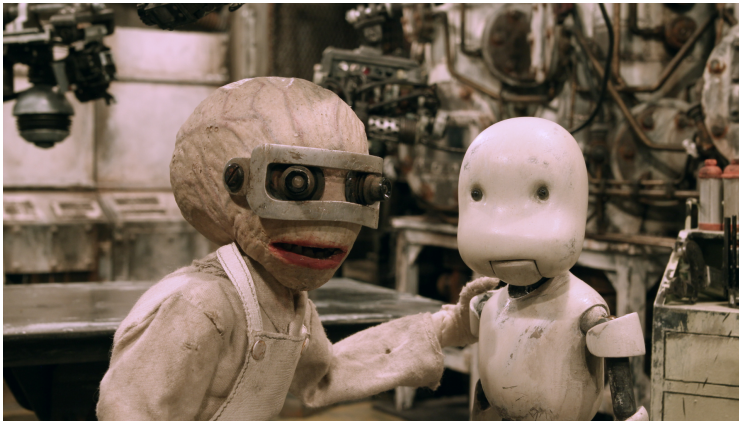
Après des études d'art, je suis devenu peintre. Mais au bout d'un moment, il m'a semblé que je ne serais pas un grand peintre, alors j'ai commencé à travailler en volumes, en créant par exemple des accessoires de mode. J'avais tendance à me lasser, je passais facilement d'une chose à l'autre, mais sans jamais cesser de créer. Je suis devenu décorateur d'intérieur pour vivre, mais à 40 ans, j'ai voulu me lancer un nouveau défi artistique. C'est une époque où je développais une véritable addiction au cinéma, je voyais jusqu'à 10 films par jour, et ma première formation a consisté à décrypter les séquences, à imaginer comment elles étaient faites, et parfois ce que j'aurais aimé faire à la place.

- Qu'est-ce qui a été le point de départ de JUNK HEAD ?

Plus que l'écriture, le point de départ est sa technique, le stop-motion, et sa faisabilité. Avec ma faible expérience, je n'avais pas la prétention de raconter une histoire sérieuse, j'ai donc tenté une approche plus ludique, en jouant avec les contraintes imposées par la technique. Comme le récit se situe dans un monde souterrain, je pouvais par exemple réutiliser certains décors et y créer une multitude de combinaisons. Par ailleurs, j'ai toujours pensé que le défaut principal des films en stop motion était que les personnages ressemblaient beaucoup à des poupées, et il me semblait que c'était à cause de leurs yeux. Donc, j'ai créé des personnages sans yeux !



- **Quelle a été votre méthode pour cette première expérience ?**



J'avais une idée d'ensemble du film que je voulais faire, puis j'ai organisé le récit autour des décors et des personnages. Je n'ai écrit que certains dialogues et je me suis lancé très rapidement dans le story-board. Je n'avais pas de scénario à proprement parler. Le dessin était pour moi une méthode plus efficace car il me permettait de repérer tout de suite d'éventuelles incohérences.

A mon sens, l'élément le plus important d'un film est la vision du monde qu'il propose, puis ses personnages, puis son récit. La science-fiction est un genre qui permet de s'amuser à créer une réalité alternative, et cette réalité, cette vision du monde est la clef de l'œuvre. Mais il faut faire attention à n'en être ni trop proche, ni trop éloigné. Trouver cet équilibre dans la distance avec la réalité était un véritable défi.

- **Que pensez-vous de la technique du stop-motion ?**

Je ne suis pas un obsessionnel du stop-motion. Mais je suis quelqu'un d'assez solitaire, il ne m'est pas naturel de demander de l'aide aux autres. Dans l'acte de création, je dois pouvoir ne compter que sur moi-même. Qui plus est, je ne connaissais personne dans l'industrie cinématographique. L'utilisation du stop-motion m'a semblé la bonne voie à suivre pour me lancer seul dans un projet de film de science-fiction dynamique et ludique, qui ne soit pas qu'une imitation du cinéma d'action hollywoodien. Je sais faire des décors, je dirige une société qui a par exemple dessiné les murs du Disneyland de Tokyo, avec un aspect usé réaliste. Et de par ma formation artistique, où j'ai appris le dessin et la sculpture, j'avais déjà fabriqué des figurines. Si je les animais, cela donnerait un film, non ? C'est ainsi que je me suis lancé, sans aucune connaissance sur le stop-motion au départ.

- **Quel a été votre processus de mise en scène ?**

La composition d'un plan est quelque chose de très important pour moi, elle l'était dès mes débuts dans le dessin. Et quand on filme, il est important de convoquer du sens. Je me suis appliqué à transmettre les émotions du personnage, différentes d'une scène à l'autre, et à faire des compositions soignées, suffisamment puissantes pour captiver le public. C'était d'autant plus important que la gamme de couleurs exploitée dans le film était limitée, son univers étant quasiment uniquement composé d'asphalte et de béton. Le rouge sang me paraissait être la seule couleur à même de représenter la vie. Pour la lumière, j'utilisais des mini-spots construits directement sur le plateau, ainsi je me servais finement de la lumière pour créer des émotions sur le visage des figurines.



- **Vous avez réalisé plus de 140.000 prises de vue...**

Dès le départ, j'ai souhaité que le film ait un aspect « live action », avec des mouvements réalistes, filmé à 24 images par seconde, quand les films d'animation se font souvent à 12 images par seconde. La technique que j'ai employée consistait à me filmer jouant les scènes, puis à répéter image par image les mouvements avec mes figurines.

- **La durée de la production, plus de 7 ans, en aurait découragé plus d'un. Quels ont été les défis de ce tournage ?**

Pendant les 4 premières années, j'ai travaillé seul. Le plus gros défi était de garder ma détermination malgré la solitude. Mais l'animation image par image permet chaque jour de réaliser quelques secondes d'images, et à la fin de la journée on a la joie de voir les personnages prendre vie pour quelques secondes. Techniquement, ce sont les combats qui ont été les plus compliqués, pour leur mise en scène j'ai dû compter uniquement sur mon imagination. La séquence de combat finale était à la fois très dure à très amusante à filmer, car je me filmais en train de jouer la scène, avant de reproduire les mouvements image par image avec mes marionnettes ensuite ! Mais dans le fond, l'histoire du personnage principal est aussi un peu la mienne : quelqu'un de normal, envoyé en mission au centre de la terre, bien qu'il n'en ait a priori pas les compétences nécessaires. Mais il n'abandonne pas, il est déterminé à finir cette mission.



BIOGRAPHIE DE TAKAHIDE HORI



Né en 1971 dans la préfecture d Oita au Japon, Takahide Hori est diplômé d'un lycée spécialisé en arts plastiques. Il travaille à mi-temps tout en développant des projets mêlant peinture, sculpture et fabrication de poupées et marionnettes.

En 2000, à l'aube de ses trente ans, il crée sa structure de design d'intérieur et travaille pour des lieux de divertissement, parcs et restaurant.

En 2009, il commence à réaliser des films en parfait autodidacte, en apprenant la technique du stop-motion dans les livres et via Internet.

En 2013, après quatre ans de travail, il finit JUNK HEAD 1, un court métrage de 30 minutes qu'il poste sur YouTube. Ce premier essai attire l'attention de producteurs et réalisateurs du monde entier. En 2014, il remporte le *Prix du Meilleur Film d'Animation* au Festival de Clermont Ferrand.

En 2015, il commence la production du long métrage JUNK HEAD.