

NOTHING NEW, MIYU PRODUCTIONS & DULAC DISTRIBUTION PRÉSENTENT

QUINZAINE
DES CINÉASTES
Société des réalisatrices et réalisateurs de films
CANNES 2026

ANNÉCY
2026
COMPÉTITION

A digital illustration of two children walking away from the viewer down a path in a rainy forest. The child on the left is wearing a yellow shirt, dark shorts, and yellow boots, carrying a black backpack and holding a yellow umbrella. The child on the right is wearing a blue shirt, khaki shorts, and blue boots, also carrying a black backpack and holding a dark blue umbrella. The path is lined with rows of purple hydrangea flowers and small stone statues. The background shows a traditional Japanese building and a street lamp. The overall mood is quiet and atmospheric.

UN MONDE ENTRE NOUS (WE ARE ALIENS)

Kohei Kadowaki



UN MONDE ENTRE NOUS (WE ARE ALIENS)

Kohei Kadowaki

JAPON / FRANCE
117 MIN - 2026
JAPONAIS

PRESSE FR
GAMES OF COM
AURÉLIE LEBRUN
EMMANUELLE VERNIQUET
CONTACT@GAMESOF.COM.FR

PRESSE INTER
PRFACTORY
EUGÉNIE MALINJOD
BARBARA VAN LOMBEEK
EUGENIE@THEPRFACTORY.COM
BARBARA@THEPRFACTORY.COM

DISTRIBUTION
DULAC DISTRIBUTION
67 RUE DE DUNKERQUE
75009 PARIS
01 44 43 48 00
DULACDISTRIBUTION.COM



SYNOPSIS

«Hé — et si je te disais que j'étais un extraterrestre ?» Dans une petite ville japonaise, la trahison silencieuse d'un garçon ordinaire déclenche une chaîne d'événements qu'il passera le reste de sa vie à tenter d'oublier.

ENTRETIEN AVEC KOHEI KADOWAKI

Pourquoi aborder le sujet du harcèlement scolaire ?

Je n'avais pas l'intention d'aborder explicitement le « harcèlement scolaire » dans *Un Monde entre nous*. C'est en racontant l'histoire de ces deux garçons, et en suivant l'évolution de leur relation, des bancs de l'école jusqu'à l'âge adulte, que ce thème s'est imposé de lui-même, comme une réalité sociale concrète.

Notre société se compose d'individus très différents : certains bienveillants, d'autres malveillants, et d'autres encore dont les intentions sincères peuvent être mal interprétées. Cette diversité de profils humains est vaste. Lorsqu'on ne s'intéresse pas à un seul type d'individus, mais qu'on les observe tous de manière neutre et objective, il arrive que certains profils émergent naturellement.

Pourquoi raconter l'histoire du point de vue des enfants ?

Il n'était pas question de détourner l'attention de l'histoire de Gyotaro et Tsubasa. Dans une première version, j'accordais davantage de place aux points de vue de leurs familles. J'ai finalement renoncé à cet aspect : vouloir tout raconter dans un seul film n'aurait conduit qu'à une approche superficielle.

Pourquoi les deux protagonistes se ressemblent-ils physiquement pendant l'enfance ?

J'ai projeté une part de moi-même dans chacun des deux personnages, sans que cela ne serve directement le récit. Cela relève davantage du processus de création, de ce qui se joue en coulisses.

Au début, Gyotaro et Tsubasa font la même taille. En revanche, lorsqu'ils se retrouvent à l'âge adulte, Tsubasa apparaît nettement plus grand que Gyotaro : ce contraste visuel suggère que leurs trajectoires ont divergé en grandissant.

Dans les séquences consacrées à leur enfance, je n'ai pas souhaité marquer de différence entre eux. Dans la scène de la balançoire, par exemple, j'ai choisi de les représenter de manière strictement identiques, avec la même taille et le même poids.

Cette histoire est-elle tirée de vos expériences personnelles ?

De ces années-là, je garde deux souvenirs particulièrement marquants : un premier amour d'une grande intensité, et l'éloignement d'un ami. Cette œuvre est née de la volonté de raconter ces deux expériences en les faisant dialoguer comme un seul et même motif. Toutefois, de nombreux passages relèvent de la fiction, ou s'inspirent de récits confiés par des proches.



Pourquoi avoir choisi une structure fragmentée avec des points de vue multiples ?

Dans *Un Monde entre nous*, je souhaitais partager un regard personnel de la vie, de la société et des relations humaines, tout en confrontant les points de vue qui en découlent. Il ne s'agissait pas simplement d'opposer, d'un côté, une vie à qui tout semble réussir et, de l'autre, une vie à l'arrêt.

J'ai donc choisi de représenter deux individus à différents âges de leur vie, et dans des situations très distinctes, afin de faire émerger leurs pensées selon le contexte propre à chacun.

Quelle technique d'animation avez-vous utilisée ?

Je me suis appuyée sur des logiciels d'animation standards et des techniques maîtrisées. Ce qui m'importait le plus, c'est trouver le meilleur workflow en production.

J'ai bien sûr assuré la réalisation de *Un Monde entre nous*, mais aussi dirigé son animation, conçu les décors et tout le design couleur. Il est évidemment impossible d'animer un film tout seul. C'est pourquoi je me suis d'emblée posé la question suivante : comment assurer une véritable cohérence visuelle alors que plusieurs personnes sont amenées à intervenir dessus ?

Au sein du studio, les producteurs et moi avons mis en place un système de communication très étroit avec les principaux



animateurs, afin de pouvoir leur transmettre directement, à l'oral, mes intentions et des retours précis.

Pour les ajustements les plus délicats, difficiles à formuler uniquement avec des mots, comme de légères corrections de dessins, ou des nuances dans les expressions des visages, je circulais plusieurs heures par jour dans le studio afin d'apporter moi-même les retouches nécessaires.

En quoi la rotoscopie vous a-t-elle servi ?

Avec *Un Monde entre nous*, j'ai cherché à représenter tous les mouvements « inutiles » que les enfants effectuent souvent. Ils sont difficiles à dessiner de manière vraiment convaincante. Pour leur donner davantage de crédibilité, j'ai donc combiné des prises de vues réelles sous différents angles avec l'usage de la rotoscopie, ce qui a contribué à améliorer la qualité de l'animation.

Quelles sont vos influences ?

Pour représenter les variations émotionnelles des personnages, je me suis appuyé sur mon intuition et mon expérience personnelle. Tout est affaire de point de vue et de la manière de rendre perceptibles ceux de Giotaro et Tsubasa. Je ne revendique donc pas de style ni d'influences conscientes dans la mise en scène.

En revanche, pour la captation des scènes du quotidien, je pense avoir été marqué par *L'Illusionniste* de Sylvain Chomet, qui observe la vie humaine à travers une caméra fixe, avec beaucoup d'attention et de délicatesse.

Dans le même esprit, j'admire les peintres capables de saisir le quotidien sous des angles singuliers, comme Albert Anker, Norman Rockwell ou Johannes Vermeer.

Liste technique

Réalisation: Kohei Kadowaki

Scénario: Kohei Kadowaki

Image: Kohei Kadowaki

Montage: Kohei Kadowaki, Kenichiro Tachikawa

Musique: Yaffle

Liste artistique

Tsubasa Goto: Ryota Bando

Gyotaro Hoshi: Amane Okayama

Biographie

Kohei Kadowaki

Né en 1996, Kohei Kadowaki obtient son diplôme du département de design de l'université des arts de Tokyo, à la suite de quoi il rejoint une société de production d'animation. Devenu indépendant, il travaille ensuite à la scénographie de plusieurs pièces, publicités et vidéos publicitaires, avant de se consacrer à la réalisation de films d'animation.

Son style visuel unique intègre des séquences d'action à partir de scènes en prises de vues réelles ainsi que de références 3D CGI, conférant à ses œuvres une profondeur unique.