

COLUMBIA PICTURES
Présente

Un film Bandai Vision

Une production Steamboy Committee

Un film de Katsuhiro Otomo

STEAMBOY

(Steamboy)

Scénario : Sadayuki Murai et Katsuhiro Otomo

Un film produit par Shinji Komori et Hideyuki Tomioka

Durée : 2 h 06

Sortie nationale : 22 septembre 2004

www.columbiatristar.fr

Distribution :

Columbia TriStar Films
131, avenue de Wagram 75017 Paris
Tél. 01 44 40 60 00
Fax. 01 44 40 62 01

Relations presse :

Alexis Rubinowicz
Tél. 01 44 40 62 30
alexis_rubinowicz@spe.sony.com

L'HISTOIRE

En 1851, alors que l'Angleterre victorienne prépare son Exposition universelle, le jeune Ray se voit confier par son grand-père une mission de la plus haute importance. Il est chargé de remettre une invention révolutionnaire, une mystérieuse sphère de métal, à un autre scientifique nommé Stephenson.

La sphère est en fait une « Steam Ball », une source d'énergie d'une puissance phénoménale, clé du fonctionnement d'un mystérieux « château de vapeur », la dernière et géniale création du père de Ray, Eddie.

L'invention attire la convoitise de beaucoup de monde, dont la toute-puissante Fondation Ohara, prête à tout pour mettre la main dessus. La lutte pour sa possession va entraîner Ray dans la plus excitante et la plus dangereuse des aventures. Désormais, le futur est entre ses mains...

NOTES DE PRODUCTION

STEAMBOY est une aventure à la croisée des mondes, alliant la nostalgie d'une époque qui enflamme les imaginations à une inventivité que n'aurait pas renié Jules Verne. Dans un style visuel résolument original et évocateur, ce film d'animation, le plus cher jamais produit au Japon, nous plonge dans un univers comme aucun autre.

STEAMBOY marque l'aboutissement de dix ans de travail. Le réalisateur Katsuhiro Otomo explique : « Cette histoire parle du pouvoir et de la quête de puissance. Le rêve de domestiquer la nature est en nous pour l'éternité, il faut du courage et de la conscience pour ne pas l'employer n'importe comment. C'est ce que va découvrir Ray. »

Pour faire de son projet une réalité, Katsuhiro Otomo a rassemblé une équipe capable de se lancer dans un monde d'aventure, de rêve et d'imagination. Afin de créer avec le plus de précision possible les décors et les sons de l'histoire de STEAMBOY, Otomo et son équipe ont effectué des recherches approfondies pour étudier les machines, l'architecture, l'art et les costumes de l'Angleterre du milieu du XIXe siècle.

L'ORIGINE DE L'IDEE

C'est en juin 1994, alors qu'il travaillait sur MEMORIES, que le réalisateur Katsuhiro Otomo a commencé à imaginer un monde de machines mécaniques mues par la vapeur. Cette idée prit d'abord la forme de CANNON FODDER, l'un des trois films de la collection MEMORIES. Mais pour créer le film qu'il avait vraiment en tête, il était essentiel de révolutionner la façon dont était faite l'animation, et de mettre au point un nouveau système complet de production numérique, comme il n'en existait pas à l'époque.

CANNON FODDER, qui dure 22 minutes, utilisait la méthode de prises de vues « one-cut » dans laquelle la caméra suit toute l'action. Aux yeux de Otomo, le processus était trop limité. Pour lui, le problème pouvait être résolu grâce à la technologie numérique. Avec cette technologie, l'animation n'est plus dictée par la position de la caméra et peut atteindre un nouveau niveau d'expression.

Dans CANNON FODDER, les effets de vapeur étaient créés par plusieurs techniques et procédés complexes. Les stupéfiants effets de vapeur « réels » de STEAMBOY, ont donc, par nécessité, fait l'objet de recherches en matière de technologie numérique.

Cette tâche colossale ne pouvait être menée à bien qu'en rassemblant une équipe hors du commun. Katsuhiro Otomo s'est ainsi entouré du très réputé producteur Shigeru Watanabe, qui a travaillé sur de nombreux *anime* dont ROYAL SPACE FORCE – THE WINGS OF HONEAMIS. La société de production Bandai Visual a ensuite sélectionné STEAMBOY comme projet de production clé pour le programme Digital Engine Framework, mis en place pour développer des films numériques d'une portée internationale. La même année, lors de l'International

Fantastic Film Festival de Tokyo, une vidéo promotionnelle de STEAMBOY était présentée dans le cadre de « l'Emotion Anime for the Next Century ».

Le film, mélange de 2D et de 3D produit grâce à la technologie numérique, était doté d'un budget record de 2,4 milliards de yen (près de 20 millions d'euros).

RASSEMBLER UNE EQUIPE DE POINTE

Dans STEAMBOY, le directeur artistique Shinji Kimura transporte les spectateurs dans le temps pour leur faire découvrir une autre époque, le XIXe siècle, et un autre pays, l'Angleterre. Le directeur de l'infographie Hiroaki Ando utilise l'infographie 3D pour donner vie à cet environnement qui mêle le raffinement et une omniprésence de la révolution industrielle. Parmi les principaux membres de l'équipe de création figurent aussi le directeur technique Shinichi Matsumi et le directeur des images composites Mitsuhiro Sato. Le directeur de production Takagi Shinji a modernisé l'animation sur cello et créé un système d'animation numérique entièrement nouveau pour STEAMBOY.

Les 180 000 images utilisées dans l'animation de STEAMBOY ont été créées sous la supervision du directeur de l'animation Tatsuya Tomaru. Les effets spéciaux, notamment les effets de vapeur essentiels au film, sont dus au directeur de l'animation des effets spéciaux Takashi Hashimoto. Otomo a travaillé sur le scénario de l'histoire principale avec Sadayuki Murai. Keiichi Momose a créé le monde sonore du film. Et Steve Jablonsky, qui a longtemps travaillé avec Hans Zimmer, a composé la musique.

L'ANGLETERRE DU XIXe SIECLE

Katsuhiro Otomo a choisi d'exprimer la puissance de la vapeur dans le contexte de l'Angleterre du XIXe siècle. Il explique : « J'avais envie de montrer la technologie dans ce qu'elle peut avoir de meilleur, non dans un monde de science-fiction futuriste, mais en remontant dans le passé. CANNON FODDER a été conçu en prenant pour modèle l'Europe à l'époque de la Première Guerre mondiale, et j'avais envie de me replonger dans le passé et de développer ce thème à travers une aventure. Les mots clés « Exposition universelle » et « Machine à vapeur » évoquent à eux seuls tout un monde, et sont devenus des repères dans l'histoire. C'est ainsi que l'Angleterre, qui continue à développer des inventions pionnières depuis la mise au point du moteur à vapeur, est devenue le cadre de l'histoire. »

Otomo confie : « Cette époque m'a toujours fasciné. Je me suis appliqué à recréer la texture du XIXe siècle dans les moindres détails, jusqu'à l'aspect visqueux de l'huile, la chaleur et l'humidité de la vapeur et la rouille du métal. Pour atteindre ce réalisme, tout a été dessiné à la main dans un premier temps, puis combiné à la technologie numérique pour incorporer notamment les effets spéciaux. J'ai ainsi pu créer un univers authentique, intense pour l'histoire. »

Lors de la préproduction du film, Katsuhiro Otomo et les principaux membres de son équipe ont passé dix jours en Angleterre, à Londres, Manchester et York, pour découvrir la réalité des décors qu'ils allaient utiliser dans leur film. Il fallait retranscrire l'univers de la Révolution Industrielle, les villes, les usines, la pollution, mais aussi l'architecture victorienne et l'atmosphère idyllique de la campagne anglaise.

Katsuhiro Otomo, Shinji Kimura, Tatsuya Tomaru, Takashi Hashimoto, Shinichi Matsumi et certains autres membres clés de l'équipe de STEAMBOY ont

visité également des musées et des filatures de coton. Ils ont étudié des locomotives à vapeur et différents moyens de transport, les premiers sous-marins et les moteurs.

Ils ont également visité le Parlement et les rives de la Tamise, où s'est tenue l'Exposition universelle. Ils ont arpenté les rues de Manchester, où habite le héros de l'histoire, Ray.

Londres

Le London's Science Museum a marqué la première étape de leur voyage. Ils ont pu y découvrir une vaste collection d'expositions scientifiques et technologiques couvrant tous les domaines – moteurs et engins à vapeur, dirigeables, équipement photographique, technologie médicale... Le volant que l'on peut voir à la filature de Ray dans les scènes d'ouverture du film, une énorme machine à vapeur rotative, est une réplique fidèle de l'original du musée de Londres. Otomo se souvient : « J'ai été impressionné par la précision du travail : malgré les énormes dimensions de cette machine de métal, elle ne faisait presque aucun bruit. »

L'histoire de STEAMBOY connaît son apogée sur le site de l'Exposition universelle de 1851, au Crystal Palace, le premier bâtiment au monde à avoir été construit en métal et en verre. Malheureusement, cet immense hall d'exposition édifié à Hyde Park et qui mesurait 564 mètres de long, a été détruit par un incendie en 1930. Pour se rendre compte de visu de ce que pouvait être une telle construction, l'équipe de STEAMBOY s'est rendue à Kew Gardens, un splendide jardin botanique inauguré par la Princesse Augusta en 1857. Au cœur de ce parc s'élèvent en effet plusieurs serres dont la plus grande, Palm House, est une structure similaire. En étudiant la structure interne de Palm House, l'équipe a pu reproduire le Crystal Palace du film.

Katsuhiko Otomo a aussi voyagé à Londres, appareil photo à la main, pour photographier les anciens bâtiments de pierre et de brique dans les moindres détails, jusqu'à la plomberie extérieure...

Manchester et York

Manchester était à l'origine une ville riche grâce à ses ressources en charbon, et même avant le développement de la vapeur, constituait déjà un centre industriel florissant. Les filatures de coton utilisaient des roues à eau pour actionner les machines. A l'époque de la Révolution industrielle, la première ligne de chemin de fer transportant des passagers a été construite entre Manchester et Liverpool. Même maintenant, il reste des traces très présentes de cette époque dans le quartier de Castelfield. Le Museum of Science and Industry de Castelfield comprend notamment le bâtiment original de la première gare. Il abrite également des expositions scientifiques et industrielles allant des égouts aux développements de l'espace...

L'équipe a aussi visité le National Railway Museum à York. Le York Museum a conservé des voies ferrées d'origine et des trains de cette époque, et l'équipe a ainsi pu observer différentes locomotives en détail, y compris les moteurs.

L'équipe a par ailleurs visité d'autres musées plus orientés sur l'existence quotidienne de l'Angleterre du XIXe siècle.

Le directeur artistique, Shinji Kimura, se souvient : « Lors de notre voyage en Angleterre, nous avons observé les différentes gammes de couleurs selon les villes. En créant le film, nous avons veillé à accentuer les différentes nuances de rouge et

de vert qui sont des couleurs typiquement anglaises. Nous avons aussi étudié des éléments comme la façon dont les nuances se séparent dans le ciel. Nous n'aurions jamais vu des choses pareilles, qui s'additionnent pour compter beaucoup visuellement, si nous n'étions pas allés sur place. »

L'ART AU CŒUR DU FILM

Katsuhiro Otomo note : « L'art est le cœur du film ». A son retour au Japon, le réalisateur a stipulé que « le film devait être peint sur une toile d'artiste, avec une grande attention pour les plus petits détails. »

En utilisant des œuvres d'artistes peintes à la main renforcées par la puissance et la précision de l'infographie, le réalisateur a créé un univers précis qui fait revivre l'époque et son atmosphère dans toute leur authenticité. Il a également expérimenté différentes méthodes de production numérique, dont une nouvelle technique de retouches à la main des décors sur l'écran de l'ordinateur.

Un autre élément particulier du film est le traitement de la vapeur. L'objectif a été d'en créer la représentation la plus authentique possible.

En tant que nouvelle source d'énergie, la vapeur a été la clé de la Révolution industrielle. Takashi Hashimoto, directeur de l'animation des effets spéciaux, a été chargé de la recréer à l'écran. Tout au long du film, la vapeur et l'air chaud jaillissent de toute une variété de machines. La vapeur et l'air froid que vomit le château semblent littéralement jaillir de l'écran et venir envelopper le public. Hashimoto explique : « Les effets dramatiques de la vapeur sont vraiment comme un personnage à part entière. » Même si certaines scènes pourraient laisser penser qu'ils ont été réalisés par infographie, tout ce qui concerne la vapeur a été entièrement dessiné à la main. La seule technologie numérique n'aurait jamais permis de produire cet effet ainsi.

MACHINES A VAPEUR RELLES ET IMAGINAIRES

2004 marque le 200e anniversaire de l'invention par l'Anglais Richard Trevithick (1771-1833) de la locomotive à vapeur. En 1804, Trevithick faisait la démonstration des capacités de sa machine, qui remorqua dix tonnes de fer et quelques passagers sur une distance de 15 km. Pour la première fois, l'homme réussissait à trouver un moyen de transport où la puissance de la vapeur surmontait le poids et la résistance des mécanismes internes des moteurs. En 1825, George et Robert Stephenson réalisaient la liaison entre Darlington et Stockton en trois heures, appliquant ainsi l'usage pratique de la locomotive. Au cours du siècle, la technologie des transports évolua de façon spectaculaire, passant de la première bicyclette à l'automobile, puis à l'avion.

D'authentiques machines à vapeur victoriennes comme les machines à vapeur de la filature de Ray ou des trains à vapeurs reviennent à la vie dans STEAMBOY. Mais le film va plus loin et présente des inventions nouvelles, dont le monocycle de Ray, les machines à vapeur de la Fondation Ohara, les « soldats à vapeur » et les « parachutistes à vapeur ».

Le réalisateur précise : « STEAMBOY est en fin de compte un film de science-fiction se déroulant à l'époque victorienne. Mais je ne voulais pas faire un film de science-fiction sans aucune base. Ce sont des machines existant vraiment, équipées notamment d'une chaudière à vapeur, qui ont constitué la base de toutes les

nouvelles créations. Au début du film, nous utilisons des machines conventionnelles, mais dans la deuxième moitié, nous avons vraiment laissé galoper notre imagination. »

Pour construire son univers basé sur la puissance de la vapeur, Otomo s'est inspiré des travaux et invention de divers pionniers connus ou non, du milieu du XIXe au début du XXe siècle, l'âge du fer de la vapeur. Il a ensuite laissé le champ libre à son imagination pour créer ce qu'il appelle lui-même un « nouveau monde steampunk » - le steampunk étant un genre où l'action et l'aventure se déroulent dans une version parodiée du XIXe siècle, mettant en scène des machines, inventions et gadgets mécaniques imaginaires.

Le monocycle

Ray a fabriqué son petit monocycle à vapeur dans son propre atelier, d'après des dessins trouvés sur le carnet de son grand-père inventeur. Au début de l'histoire, une fuite de vapeur cause des dégâts à la filature où travaille Ray. Même si le jeune homme empêche un grave accident, le patron de la fabrique, en colère et apeuré à l'idée de la catastrophe, le met à la porte. C'est pour cette raison que Ray emprunte discrètement l'élément de base de son véhicule. On voit le monocycle pour la première fois lorsque Ray s'échappe de chez lui pour préserver la Steam Ball des griffes de la Fondation Ohara. Le monocycle peut être mû par des pédales ou par son moteur à vapeur, comme les précurseurs des vélomoteurs actuels.

Le dirigeable avec pince métallique

Lorsque, pour fuir la Fondation Ohara et protéger la Steam Ball, Ray s'échappe grâce à un train à vapeur, les hommes de la Fondation le poursuivent et s'emparent de lui grâce à un dirigeable équipé d'une pince de métal. Le vaisseau vole parce qu'il est entièrement rempli d'hydrogène. La nacelle mue par la vapeur provoque la poussée. La cheminée de la chaudière s'étire loin de l'aéronef pour que l'air chaud qui s'en échappe ne fasse pas exploser l'hydrogène.

La Steam Ball

Dans le monde de STEAMBOY, la vapeur est l'ultime forme d'énergie. Pour accroître encore sa puissance, une énorme chaudière était essentielle. Le grand-père de Ray, Lloyd, a inventé une chaudière à vapeur à haute compression et haute densité, qui a seulement la taille d'un ballon de football. Ce dispositif est suffisamment petit pour que Ray le cache dans sa chemise lorsqu'il fuit les hommes de la Fondation Ohara. Bien que petite, la Steam Ball a une incroyable puissance, bien plus grande que n'importe quelle autre machine à vapeur.

Les machines à vapeur de la Fondation Ohara

Les machines à vapeur de la Fondation Ohara poursuivent Ray sur son monocycle. Leur cockpit est équipé de deux sièges. Un opérateur installé à l'avant pilote la machine ; un autre à l'arrière ajuste la puissance du moteur à vapeur. Les roues avant et arrière sont montées sur des essieux. Les machines foncent sur Ray comme des locomotives. Elles sont si lourdes et si puissantes qu'elles effondrent la route, pulvérisent les maisons et détruisent tout sur leur passage.

La machine-larve sous-marine

C'est l'arme absolue de la Fondation Ohara, conçue spécialement pour le combat sous-marin.

Les soldats à vapeur

Les soldats à vapeur sont les fantassins de la Fondation Ohara. Ils sont puissamment armés et équipés de moteurs intégrés à leur paquetage, d'où s'échappe de la vapeur. Leurs uniformes sont basés sur les armures des chevaliers du Moyen Age. Ils portent des cottes de mailles sous leur armure. Les policiers de Scotland Yard qui viennent inspecter le Pavillon Ohara sont sous le choc en découvrant l'ampleur de la menace qu'ils représentent.

Les parachutistes

Ils forment la seconde vague de soldats de la Fondation Ohara envoyée contre les tanks à vapeur de l'Armée britannique. Leur uniforme ressemble à celui des soldats à vapeur, mais ils portent un propulseur sur leur sac à dos doté d'ailes et d'ailerons, et ont une sorte d'empennage à l'arrière. Les parachutistes volent grâce à la pression de la vapeur et aux applications pratiques de l'aérodynamique. Ils peuvent laisser tomber les bombes qu'ils portent à la taille sur n'importe quelle cible.

Le Pavillon de la Fondation Ohara

Le Pavillon de la Fondation Ohara a été construit pour l'Exposition universelle de Londres. Y sont exposées une multitude d'armes à usage terrestre, aérien ou maritime, utilisant les dernières technologies à base de vapeur. De l'extérieur, le pavillon ressemble à un hall d'exposition, mais l'intérieur révèle son véritable aspect, celui d'un château à vapeur, une invention terriblement menaçante.

Les tanks de l'armée britannique

En réponse aux armes mécaniques de la Fondation Ohara, l'Armée britannique envoie des tanks à vapeur. Un moteur à vapeur est fixé au centre de la structure blindée du tank, et le pilote et le tireur sont installés à l'extérieur du véhicule. Les tanks sont montés sur des chenilles d'acier, qui leur permettent de se déplacer dans n'importe quelle direction.

LA DIMENSION SONORE

L'objectif des ingénieurs du son de STEAMBOY a été de créer une illustration sonore aussi authentique que l'univers visuel. Keiichi Momose a « fabriqué » un monde sonore complexe à partir de zéro. Le son de STEAMBOY a été élaboré aux studios TOD AO de Los Angeles. Plus de 30 000 sons ont été assemblés, utilisant un record sans précédent de 900 pistes (d'ordinaire, au Japon, les films en utilisent 40 ou 50). Le son obtenu est d'une grande richesse et d'une grande profondeur.

La musique, partie essentielle de l'univers sonore, a été composée par Steve Jablonsky.

LES CREATEURS

KATSUHIRO OTOMO

Auteur de l'idée originale, scénariste et réalisateur

Katsuhiro Otomo est l'un des plus grands auteurs de mangas. Né dans le district de Miyagi, au Japon, en 1954, il débute comme auteur et illustrateur de bande dessinée en 1973 sur l'édition spéciale de « A Gun Report » dans *Manga Action*. Il devient l'un des créateurs de mangas les plus réputés avec « Fireball », « Domu, a Child's Dream », « Kibun wa mo senso » et plusieurs autres titres. En 1983, « Domu, a Child's Dream » obtient le Prix Japonais de la Science-Fiction. « Akira », l'un de ses plus grands succès, paraît dans *Young Magazine* dès 1982 sous forme de feuilleton, et obtient le Prix du Manga Kodansha en 1984.

Katsuhiro Otomo fait ses débuts dans l'*anime*, le dessin animé japonais, en travaillant sur la création des personnages de HARMAGEDON. En 1987, il écrit le scénario, conçoit les personnages et réalise THE ORDER TO STOP CONSTRUCTION, l'un des courts métrages de la collection LABYRINTH TALES.

En 1988 sort AKIRA, dessin animé qu'il a écrit et réalisé d'après son propre manga original. AKIRA impose l'*anime* japonais comme un genre international et Katsuhiro Otomo comme un de ses créateurs phares. Otomo est ensuite le producteur superviseur et le réalisateur superviseur de la collection de courts métrages MEMORIES, dont il a réalisé, écrit, et créé les personnages du segment CANNON FODDER.

Mangas

1973

« A Gun Report »

1979

« Short Piece » édité par Kisotengaisha, réimpressions avec modifications de Futabasha

« Highway Star » (Futabasha)

1981

« Good Weather » (Kitansha)

« Sayonara Nippon » (Futabasha)

« Hansel and Gretel » (Sony Magazines)

1982

« Kibun wa mo senso » créé à l'origine par Shunsaku Yasaku (Futabasha)

« Boogie Woogie Waltz » édité par Kitansha

Début du feuilleton « Akira » dans *Young Magazine* (Kodansha)

1983

« Domu, a Child's Dream » (Kodansha)

1989

« Kaba », collection d'illustrations (Kodansha)

1990

« Magnetic Rose » (Kodansha)

1995

« Akira Club » collection de dessins Akira non publiés (Kodansha)

1996

« SOS Dai Tokyo Tankentai » (Kodansha)

2002

« Hipira-kun » écrit par Katsuhiko Otomo, illustrations de Shinji Kimura (Shufu to Seikatsu Sha)

Films d'animation

1978

Film 16-mm « Jyu o warera ni (Give Me A Gun Give Me Freedom) » - producteur, scénariste et réalisateur

1983

Long métrage d'animation HARMAGEDON de Rintaro - création des personnages

1987

Collection de courts ROBOT CARNIVAL - séquences d'ouverture et de fin

THE ORDER TO STOP CONSTRUCTION, court métrage de la série LABYRINTH TALES - réalisateur, scénariste et création des personnages

1988

Long métrage d'animation AKIRA – réalisateur, scénariste et auteur de l'histoire originale

1991

Long métrage en prises de vues réelles WORLD APARTMENT HORROR - réalisateur.

1995

Collection de courts métrages d'animation MEMORIES - producteur superviseur, réalisateur superviseur. Egalement réalisateur, scénariste et auteur de l'idée originale, création des personnages, dessins additionnels du segment CANNON FODDER

1998

Long métrage d'animation SPRIGGAN de Hirotugu Kawasaki - monteur superviseur et animateur

2001

Long métrage d'animation METROPOLIS de Osamu Tezuka - scénariste

SHINJI TAKAGI

Producteur

Né en 1961, Shinji Takagi a étudié la technologie informatique tout en travaillant comme producteur pour des séries comme « Ranma ½ ». Lorsqu'il a pris conscience que l'informatique pourrait être appliquée à l'animation, il est devenu conseiller à la production pour SCE avant de rejoindre Production I.G. pour travailler sur la numérisation de films d'animation. Il est le dirigeant et le producteur du département numérique de I.G.

Shinji Takagi a été producteur et concepteur système du long métrage BLOOD THE LAST VAMPIRE. Il a été producteur des programmes télévisés « Akai Koudan Jirion », « F », et « Oi ! Ryouma », et producteur et directeur de la continuité de « Ranma ½ », « Ranma ½ Nettohen », « Robin Hood no Daibouken » et « Magic Knight Rayearth ».

Il a par ailleurs été réalisateur de la collection PANZER DRAGOON.

Il a contribué à la création de plusieurs jeux vidéo, notamment « Motor Toon Grand Prix », « Ghost in the Shell », dont il était directeur de l'infographie, « Sakura Taisen 2 » et « Sakura Taisen 3 », dont il était directeur de l'animation.

STEVE JABLONSKY

Compositeur

Né en 1970, Steve Jablonsky est l'une des valeurs montantes de la jeune génération de compositeurs de musiques de films. Il a étudié la musique à l'University of California de Berkeley, dont il est diplômé.

En 1996, il est remarqué par le célèbre compositeur de musique de films Harry Gregson-Williams. Il sera deux ans son assistant et travaillera avec lui sur les musiques des films dramatiques SMILLA de Bille August, DECEIVER de Josh et Jonas Pate, THE MAGIC OF MARCIANO de Tony Barbieri, et LIGHT IT UP de Craig Bolotin. Il a travaillé sur la musique de films d'action comme UN TUEUR POUR CIBLE d'Antoine Fuqua, ARMAGEDDON de Michael Bay, et ENNEMI D'ETAT de Tony Scott. Il a par ailleurs composé la musique de plusieurs films indépendants dont BORDER TO BORDER de Thomas Whelan et SORROW'S CHILD de Unjoo Moon.

Il a composé la musique additionnelle de films comme LE PETIT MONDE DES BORROWERS de Peter Hewitt, FOURMIZ de Eric Darnell et Tim Johnson et CHICKEN RUN de Nick Park et Peter Lord, et LES AVENTURES DE TIGROU ET DE WINNIE L'OURSON de Jun Falkenstein.

Il a dernièrement signé la musique additionnelle de PIRATES DES CARAIBES de Gore Verbinski et des LARMES DU SOLEIL d'Antoine Fuqua.

Il a participé à la musique du jeu vidéo « Metal Gear Solid 2 » et à celle de la série « Sports Century : The Century's Greatest Athletes ».

Il a récemment collaboré avec Hans Zimmer sur des films variés comme HANNIBAL de Ridley Scott, PEARL HARBOR de Michel Bay, SPIRIT, L'ETALON DES PLAINES de Kelly Asbury et Lorna Cook. Il a achevé la musique originale du film nommé à l'Emmy « Live from Baghdad », avec Michael Keaton, réalisé par Mick Jackson. Il a signé la musique additionnelle de BAD BOYS II pour Michael Bay.

Il a travaillé depuis sur la musique de la nouvelle série « Threat Matrix » et a signé celle de MASSACRE A LA TRONÇONNEUSE de Marcus Nispel.

SADAYUKI MURAI

Scénariste

Né en 1964 dans la préfecture de Nara, au Japon, Sadayuki Murai a entamé sa carrière dans la publicité. Il a remporté en 1993 le Prix du jeune scénariste de Fuji Television pour son premier scénario, « Tobenai Otome no Jyugyouchu ». Il écrit

depuis des scénarios pour une vaste gamme de films d'animations ou de films en prises de vues réelles, pour le cinéma comme pour la télévision ou la vidéo.

Il est le scénariste des téléfilms « Heart ni S », « Mokuyobi no Kaidan Kaiki Club » et « Nerawareta gakuen », et des *anime* télévisés « Kino no tabi (Kino's Journey) », « Boogie-pop Phantom », « Space Pirate Captain Herlock-The Endless Odyssey ».

Côté cinéma, il a écrit les scénarios des films en prises de vues réelles NAZO NO TENKOUSEI et BOOGIE-POP PHANTOM, et des *anime* PERFECT BLUE et MILLENNIUM ACTRESS.

TATSUYA TOMARU

Superviseur de l'animation

Né en 1969 dans la préfecture japonaise de Kanagawa, Tatsuya Tomaru est entré chez Miyuki Productions en 1987 pour faire ses débuts sur le film HIGH SCHOOL KIMENGUMU. Il a quitté la société en 1990 pour travailler en freelance, et un an plus tard, a créé le groupe Gabo Miyabi.

Il est l'auteur des dessins originaux du premier segment de la collection MEMORIES, MAGNETIC ROSE, réalisé par Koji Morimoto. Il a également travaillé sur ceux des collections PEACOCK KING, DETONATOR ORGAN, HAOH TAIKEI RYU KNIGHT ADIEU LEGEND, ARMITAGE 3, NINJA CADETS, ou encore THE HAKKENDEN – il a créé les dessins originaux d'un court métrage et a été directeur de l'animation d'un autre,

Pour le petit écran, il a été directeur de l'animation de « Fatal Fury » et « Fatal Fury 2 », et auteur des dessins originaux de « Ninku » et de « Rurouni Kenshin - Legendary Swordsman ».

TAKASHI HASHIMOTO

Créateur des effets spéciaux

Né en 1965 dans la préfecture de Gunma, au Japon, Takashi Hashimoto est entré chez Studio Jungle Jim en 1984. Il y a travaillé sur les dessins originaux de films comme MOERU ONE-SAN. Quatre ans plus tard, il est devenu freelance, assurant la fonction de directeur de l'animation pour différentes séries télévisées et collections de courts métrages. Il a fondé le groupe Gabo Miyabi en 1991, et l'a quitté deux ans plus tard pour travailler chez Project Team Ma, au Studio Oyamoto et au Studio Yondoshi avant de rejoindre l'équipe de STEAMBOY.

Il a été le directeur de l'animation des machines de SILENT MEBIUS 2, auteur des dessins originaux des deux premiers segments de MEMORIES, MAGNETIC ROSE, réalisé par Koji Morimoto, et STINK BOMB réalisé par Tensai Okamura, et directeur de l'animation de DIGIMON ADVENTURE 02 (« Digimon Regain » et « Chozetsu Shinka Ogo no Digimentaru »).

Pour la télévision, il a travaillé sur les séries animées « Taiketsu Jyoki Tanteidan », dont il a créé les machines et les effets spéciaux, « Blue Gender », et « Haja Kyoshei G Dangaioh (Great Dangaioh) » dont il a supervisé l'animation des machines.

Il a également contribué à plusieurs collections, dont CHOJI KUSEIKI ORGUSS comme animateur, YAMATO2520 sur le design des machines et comme superviseur de l'animation, et VIRGIN FLEET comme créateur des effets visuels.

HIROAKI ANDO

Directeur de l'infographie

Hiroaki Ando est né dans la province japonaise de Aichi en 1966. Il est entré chez Studio 4°C en 1993 pour travailler sur la collection de courts métrages d'animation MEMORIES : il a dirigé l'infographie de MAGNETIC ROSE de Koji Morimoto et CANNON FODDER, réalisé par Katsuhiro Otomo. Il a par ailleurs travaillé sur l'infographie de ONKYO SEIMEITAI NOISEMAN, et de METROPOLIS de Osamu Tezuka.

Il a également créé l'infographie de clips comme « Extra » de Ken Ishi ou « Survival 2.7 D » de Glay.

Il a par ailleurs été le réalisateur d'une collection de courts métrages en images de synthèse, DIGITAL JUICE.

Il est actuellement directeur de Bean Jam Ltd.

SHINICHI MATSUMI

Directeur technique

Après avoir obtenu son diplôme de l'Institut de la télévision et du cinéma de Yokohama (devenu depuis la Japan Academy of Moving Images), Shinichi Matsumi a commencé à produire des longs métrages d'animation. Il a travaillé pour Tetsuka Productions, pour le Studio Jiburi et pour Studio 4°C, avant de rejoindre l'équipe de STEAMBOY.

Il a été assistant de production sur PORCO ROSSO, assistant du réalisateur sur PONPOKO, et directeur technique sur ONKYO SEIMEITAI NOISEMAN.

Il a également travaillé à la production d'*anime* pour la télévision comme « Pollyanna », « The Adventures of Peter Pan », « Daddy-Long-Legs », « Mitsume ga toru », « Ojisama e », « « Tobe ! Isami » ou encore « Rurouni Kenshin – Legendary Swordsman ».

MITSUHIRO SATO

Directeur des images composites

Originaire de la province de Kanagawa, Mitsuhiro Sato est né en 1971. Il débute chez Takahashi Productions en 1993. En 1995, il commence à collaborer à des productions numériques. En 1996, il entre chez Studio 4°C comme directeur de l'infographie. Il est devenu freelance en 2000.

Il a fait partie de l'équipe de production de YU YU HAKUSHO THE MOVIE, POLTERGEIST REPORT, et de l'équipe d'infographie de ONKYO SEIMEITAI NOISEMAN et PRINCESS ARETE.

Il a travaillé sur les effets numériques du clip « Survival 2.7 » de Glay, d'une publicité pour NTT PC Communications, et a contribué au style visuel du jeu vidéo « Toro to Kyujitsu ».

SHINJI KIMURA

Directeur artistique

Shinji Kimura est né dans la préfecture de Saitama en 1962. Il a travaillé chez Kobayashi Productions avant de devenir freelance. Il a collaboré aux décors de URU HOSHI YATSURA 2 BEAUTIFUL DREAMER, a été directeur artistique de KENRITSUCHI KYU- BOEIGUN, CATNAPPED, THE MOVIE! et PROJECT A-KO, et a travaillé sur le style visuel de THE VENUS WARS, THE TWIN STARS.

Il a écrit avec Katsuhiko Otomo le livre « Hipira-Kun ».

KEIICHI MOMOSE

Son

Keiichi Momose est né en 1965 dans la préfecture de Hyogo. Il a débuté au sein d'une agence de publicité et est devenu par la suite directeur musical chez Sony Music. En 1996, il est parti à Los Angeles étudier la production et la musique de film. De retour au Japon, il a assuré la création des effets sonores de films comme KAMIN et GTO avant de faire ses débuts de producteur son sur BLOOD THE LAST VAMPIRE. Il mène depuis une carrière atypique comme ingénieur du son, directeur son et producteur de musique pour des film d'animation ou en prises de vues réelles.

Il a aussi produit la musique de films non animés comme JUVENILE, SOTORARE, RETURNER, ASA GA ARU SA -THE MOVIE. Il a travaillé sur la version remixée des films d'animation MOBILE SUIT GUNDAM 0083 - STARDUST MEMORIES et BLOOD THE LAST VAMPIRE. Il a travaillé par ailleurs sur l'attraction « Gandam – The Ride » du Fuji Highland Park, sur SYOKO SHINOHARA avec Tetsuya Komuro, et comme producteur son sur KOISHISA TO SETSUNASA TO TSUYOSA.

LES VOIX ORIGINALES

Ray	ANNE SUZUKI
Scarlett	MANAMI KONISHI
Lloyd	KATSUO NAKAMURA
Eddie, le père de Ray	MASANE TSUKAYAMA
Robert	KIYOSHI KODAMA
David	IKKI SAWAMURA
Simon	SATORU SAITO
Alfred	SUSUMU TERAJIMA

FICHE TECHNIQUE

Conception et réalisation	KATSUHIRO OTOMO
Scénario	SADAYUKI MURAI
	KATSUHIRO OTOMO
Producteurs	SHINJI KOMORI
	HIDEYUKI TOMIOKA
Producteur exécutif	SHIGERU WATANABE
Superviseur de l'animation	TATSUYA TOMARU
Créateur des effets spéciaux	TAKASHI HASHIMOTO
Directeur artistique	SHINJI KIMURA
Directeur de l'infographie	HIROAKI ANDO
Directeur de l'animation	SHINJI TAKAGI
Directeur technique	SHINICHI MATSUMI
Directeur des images composites	MITSUHIRO SATO
Chef monteur	TAKESHI SEYAMA
Compositeur	STEVE JABLONSKY
Ingénieur du son et superviseur montage son	KEIICHI MOMOSE
Studio d'animation	SUNRISE

Textes : *COMING SOON COMMUNICATION*