

UN FILM RÉALISÉ PAR KATSUHIRO OTOMO

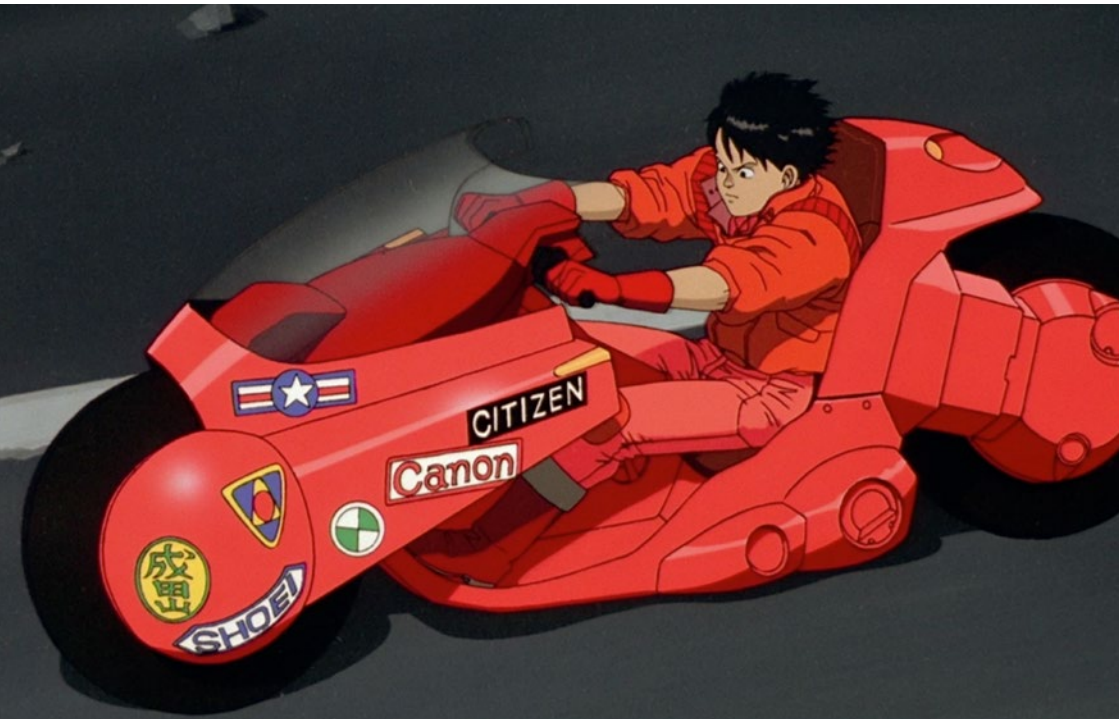
DÉCOUVREZ NEO TOKYO EN

4K



EUROZ00M

présente



AKIRA

Un film de **Katsuhiro Otomo**

SORTIE LE

19 AOÛT

JAPON - 124 min - VOST/VF

SYNOPSIS

LE CHEF D'ŒUVRE DE KATSUHIRO OTOMO !

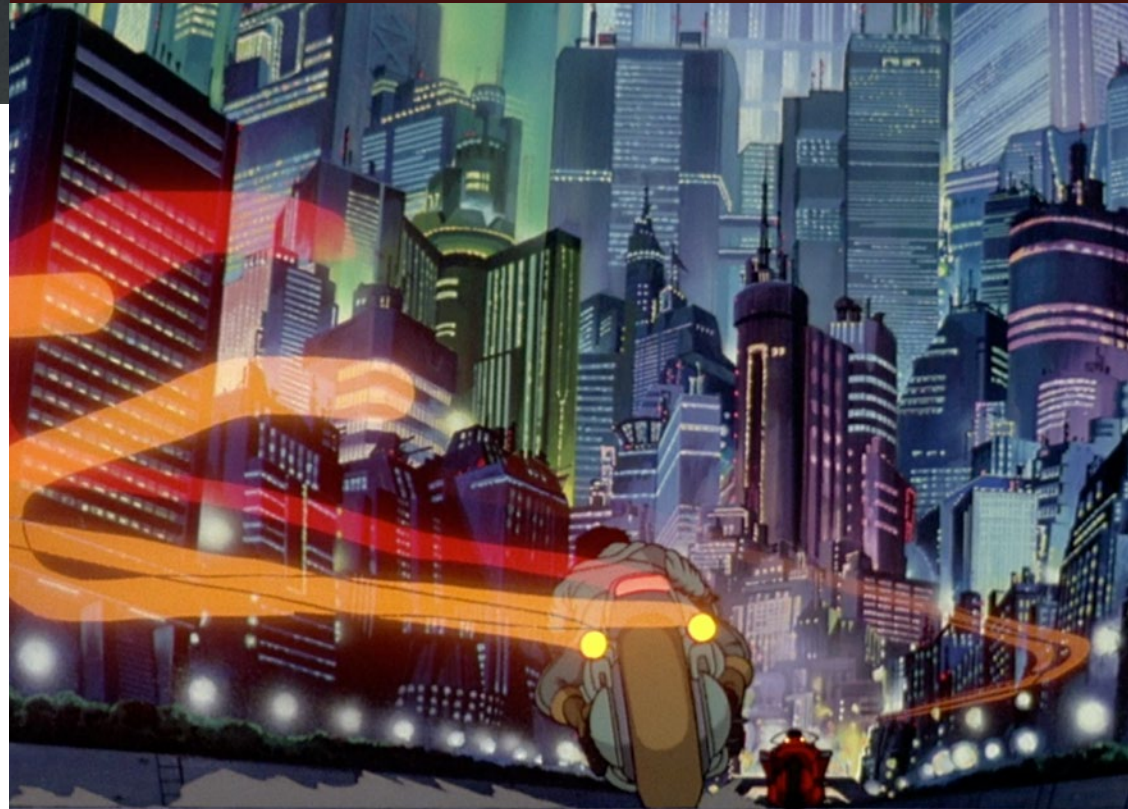
Retrouvez le film qui a bouleversé l'histoire du cinéma d'animation dans une nouvelle version améliorée et fidèle à l'œuvre originale !

Neo-Tokyo, an 2019.

Détruite trente ans plus tôt par une mystérieuse explosion, la mégapole japonaise renaît de ses cendres et se prépare à accueillir les Jeux Olympiques.

Les oubliés de la reconstruction manifestent chaque jour contre le pouvoir en place, tandis que les plus jeunes trouvent refuge dans la drogue et la baston. Parmi eux, Kaneda et Tetsuo, amis d'enfance et membres d'un gang de jeunes motards.

Au cœur des travaux du stade, une section spéciale de l'armée poursuit, dans le plus grand secret, le projet Akira, tandis que des dissidents cherchent à percer le mystère qui se cache derrière ce nom.



AKIRA : la renaissance d'une légende

Vingt-huit ans après sa première parution en 1982 dans les pages de Young Magazine, *Akira* demeure le manga le plus connu au monde.

Son adaptation cinématographique, réalisée par le maître Katsuhiro OTOMO lui-même, en 1987, a marqué pour toujours un tournant dans le cheminement de l'animation japonaise hors de l'archipel nippon et fait d'*Akira* le dessin animé japonais le plus connu au monde, comme son équivalent papier.

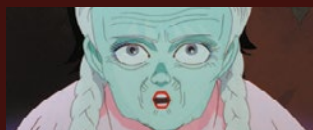
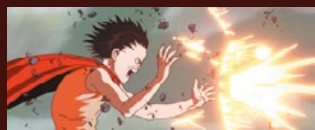
Mais plus qu'un dessin animé, *Akira* est véritablement un monument de l'animation, une oeuvre incontournable de la culture moderne, qui a bouleversé tous les repères du genre. Moebius et Frank Miller (300) ne s'y sont pas trompés, eux qui, déjà avant la sortie du film en 1987, criaient au génie. Superproduction de la japonime, le film avait explosé les standards de production de l'époque et marqué toute une génération.

Encore aujourd'hui ce choc visuel au 150 000 images continue d'influencer les créateurs, de Spielberg à Kanye West. Ainsi dans READY PLAYER ONE, on voit la moto rouge profilée de Kaneda, l'un des héros d'*Akira* et Kanye West a publiquement affirmé que AKIRA est sa «plus grande inspiration artistique».

Plus que ça encore, AKIRA est un film prémonitoire !

Il y plus de 30 ans, Katsuhiro Ōtomo nous laissait entrevoir ce que serait le monde entre 2019 et 2020 : des Jeux olympiques de Tokyo annulés, aux révoltes de la jeunesse, en passant par un mystérieux virus, la dénonciation du fanatisme religieux, du capitalisme...

C'est avec une impatience non dissimulée que Dybex S.A. et Eurozoom propose au public français cette oeuvre dans une magnifique version 4K remasterisée à partir du négatif 35mm d'origine, afin de restituer aussi fidèlement que possible le travail exceptionnel contenu dans ce qui demeure l'un des plus ambitieux et plus coûteux projets de l'animation japonaise moderne.



AKIRA, LE MANGA

Né au milieu des années 50, Katsuhiro Ōtomo a grandi en lisant les pères fondateurs du manga moderne. Ses premiers récits dissimulent ainsi des hommages plus ou moins discrets aux grands maîtres qui l'ont inspiré : l'ordinateur ATOM dans *Fireball* fait référence à l'œuvre-culte de Tezuka Tetsuwan Atom, quand l'héroïne Ecchan de *Dōmu* renvoie à Shōtarō Ishinomori et sa Sarutobi Ecchan.

En recevant en 1982 la commande de Kōdansha pour une série action/SF, il se tourne donc vers l'œuvre de Mitsuteru Yokoyama, Tetsujin 28-gō.

Publié entre 1956 et 1966, le manga s'axe autour d'une arme secrète conçue par les militaires avant la Guerre du Pacifique, le 28e prototype de robot géant inventé par le grand scientifique Kaneda que son fils, Shōtarō, exploitera pour lutter contre le crime avec le soutien du professeur Shikishima.

Les clins d'œil sont évidents pour les lecteurs japonais quand ils découvrent *Akira* : le héros s'appelle Shōtarō Kaneda, Tetsuo Shima partage le même kanji que le robot Tetsujin, l'arme ultime Akira porte le numéro de sujet 28, le colonel se nomme Shikishima...

Pourtant, le scénario d'*Akira* se détache vite de son modèle pour proposer un condensé de l'histoire récente du Japon, un récapitulatif de l'ère Showa : Neo-Tokyo, qui s'est bâtie sur les vestiges d'un cataclysme nucléaire (catastrophes de Hiroshima et Nagasaki en 1945) s'apprête à accueillir les Jeux Olympiques de 2020 (renvoi direct aux J.O. de 1964 qui ont réintégré publiquement le Japon sur l'échiquier mondial vingt ans après la seconde guerre mondiale) bien qu'elle soit secouée par des guerres de gang sévèrement réprimés par une police totalitaire (les émeutes étudiantes et prolétaires de 1968).



Ces références historiques, elles aussi limpides pour le public nippon, justifient le succès du manga, publié de 1982 à 1990 dans les pages du Young Magazine de Kōdansha – 120 chapitres compilés en six épais volumes pour un total dépassant les 2000 pages !

Le lectorat occidental, pour sa part, se focalisera avant tout sur l'intrigue d'*Akira* et son atmosphère cyberpunk, genre culturel en pleine expansion dans les années 80, au cinéma (*BLADE RUNNER*, *ROBOCOP* ...), dans la littérature (les œuvres de William Gibson ou Bruce Sterling) et les jeux de rôle (*Cyberpunk 2013*, *Shadowrun*...).

Sans le savoir, il ouvrira ainsi la porte à un médium qui prendra toute sa dimension au début des années 2000, le manga...

AKIRA, LE FILM

Pharaonique, inédite, et jamais rééditée, la production du film *Akira* découle de la conjonction de deux tendances dans l'industrie de l'animation nipponne au milieu des années 80.

Tout d'abord, la volonté de créer des superproductions, véritables blockbusters animés, de la part du distributeur Toho. Sorti en 1987, *LES AILES D'HONNEAMISE* est le premier représentant du genre, avec un budget colossal de 800 millions de yens – afin de réunir cette somme, plusieurs partenaires s'allient dans un « comité de production », préfigurant un modèle économique qui deviendra monnaie courante dans les années 2000.

En parallèle, plusieurs auteurs de manga choisissent de réaliser eux-mêmes l'adaptation cinématographique de leur bande dessinée. Outre Yoshikazu Yasuhiko qui gère la mise en scène en 1986 du film *ARION*, on citera Hayao Miyazaki qui devient une personnalité publique en 1984 en transposant sur grand écran *NAUSICAA DE LA VALLÉE DU VENT*.

Par conséquent, quand on lui suggère d'adapter *Akira* en long métrage, Katsuhiro Ōtomo exige d'en être le réalisateur. Qui d'autre que lui saura trancher, pour réduire l'intrigue à deux heures, dans son manga qui n'est pas encore terminé ? Toho rassemble autour d'elle six autres sociétés (parmi lesquelles l'éditeur du manga Kōdansha, le fabricant de jouets Bandai et le diffuseur MBS) pour créer le « Akira Committee », qui, selon le distributeur, regroupe le budget titanesque de 1,1 milliard de yens (7 millions d'euros) !





Avec cette enveloppe confortable, Ōtomo (qui continue de dessiner son manga en parallèle) peut travailler dans les meilleures conditions cinématographiques. Le réalisateur choisit donc un format 70 mm pour sublimer des décors d'un réalisme saisissant, et prend surtout le pari fou d'une animation en 24 images par seconde, alors que les standards de l'époque sont généralement de 12 images (doublées) par seconde.

Pour compléter les 2212 plans du film, l'équipe créera plus de 160 000 celluloses, entièrement dessinés et peints à la main. D'ailleurs, puisque la majorité de l'intrigue se déroule de nuit, 327 couleurs seront nécessaires, dont 50 créées spécifiquement pour le film, en complément de la palette habituellement utilisée dans l'industrie de l'animation. Bien que l'informatique soit encore très coûteuse au milieu des années 80, *Akira* incorpore à sa production essentiellement analogique quelques éléments générés par ordinateur pour la simulation du professeur Ōnishi, ainsi que quelques effets de déformation de décors et de lens flare.

Afin de parvenir à ce résultat, la production du film fait appel, en sous-traitance, à une petite trentaine de studios réputés (notamment Gainax, Deen, Pierrot ou encore Tezuka Productions).

Malgré son indéniable supériorité technique, le film désarçonne le public japonais à sa sortie le 16 juillet 1988... date de l'explosion nucléaire qui ouvre le long métrage !

Au final, *Akira* ne parviendra pas à rentrer dans ses frais avec son exploitation cinéma, qui récolte péniblement 700 millions de yens (5 millions d'euros).

Ce semi-échec, couplé à la débâcle des AILES D'HONNEAMISE (300 millions de yens de recettes pour un budget de 800 millions), marque la fin des ambitions de Toho... mais offre à *Akira* l'opportunité d'une renaissance inattendue sur le sol occidental !

AKIRA, LA BANDE ORIGINALE

Puisque les expérimentations scientifiques sont au cœur de l'intrigue d'*Akira*, Katushiro Ōtomo s'est tourné vers Shōji Yamashiro pour en composer la bande originale.

Né en 1933, ce véritable touche-à-tout, docteur ès agriculture de l'université du Tohoku, s'est fait remarquer dans des champs aussi divers que les sciences de l'environnement, les sciences de l'information, l'ingénierie de production, l'anthropologie, la biologie moléculaire ou la vie artificielle sous son nom de famille, Tsutomu Ōhashi.

Sous le pseudonyme Shōji Yamashiro, il développe une autre voie, artistique, en dirigeant depuis 1974 le Geinoh Yamashirogumi, un collectif réunissant plusieurs centaines de personnes de tout horizon : étudiants, hommes d'affaires, programmeurs informatiques, journalistes... Ce mélange des genres apporte une dimension supplémentaire à la créativité artistique, fusionnant musiques traditionnelles et high-tech.





La bande originale d'*Akira* mélange ainsi des percussions en bambou javanaises et indonésiennes (musiques gamelan), des chants traditionnels à la limite de l'incantation issus du théâtre Noh, et des nappes de synthétiseurs Roland et Yamaha, instruments encore novateurs à l'époque que les plus qualifiés des membres du collectif « bidouillaient » pour obtenir des sonorités rappelant, notamment, les sifflements du vent à travers les gratte-ciel.

Afin d'élaborer cette bande-son qui s'articule autour de leitmotifs, le Geinoh Yamashirogumi a travaillé à l'aveugle, sans rien voir des images de production : Ōtomo utilise ainsi ses modules récurrents tout au long du film, que ce soit en attribuant un thème à un personnage (Kaneda et Tetsuo) ou selon le degré d'action des scènes.

Le collectif fournit néanmoins un requiem de quinze minutes qui conclut en apothéose le long métrage, et finit d'imposer cette bande originale comme un modèle ethnomusicologique.



AKIRA, L'HÉRITAGE

Malgré ses qualités techniques et le soin apporté à sa cinématographie, c'est via les petits écrans qu'*Akira* a gagné ses galons de mythe du 7e art. Après un semi-succès en salles au Japon, et une sortie confidentielle dans les cinémas occidentaux, aux USA comme en France, le film débute une seconde vie dans les vidéo-clubs.

Rapidement, le bouche-à-oreille fait son ouvrage dans les communautés geek en pleine ébullition (cercles de rôlistes, de fans de science-fiction, d'animation...) : il FAUT voir *Akira*, film-somme fédérateur.

Les bandes des VHS louées au vidéo-club sont usées à force de visionnages, et de retour arrière sur certaines séquences dont les fans analysent l'animation, plan par plan. Parmi elles, le dérapage de Kaneda sur sa moto deviendra la scène la plus célèbre, reprise en hommage par de nombreuses œuvres dans les années suivantes, des *Tortues Ninja* à *Adventure Time* en passant par *Clone Wars*, *X-Men : Wolverine* ou la série animée de *Batman*. L'iconique moto rouge sera également l'une des références les plus flagrantes apparaissant dans *READY PLAYER ONE* de Steven Spielberg ! L'influence d'*Akira* ne se limite pas à ces clins d'œil-hommage. Ainsi, John Gaeta ne cache pas s'être inspiré du film d'Ōtomo pour les designs de *MATRIX*, notamment dans la conception du Bullet Time.

L'impact d'*Akira* se fait encore ressentir aujourd'hui sur la direction artistique de blockbusters tels que *DARK CITY*, *LOOPER* ou les films de Christopher Nolan *THE DARK NIGHT* et *INCEPTION* ; mais aussi sur le fond, avec les enfants aux pouvoirs psychiques de *CHRONICLE* et *MIDNIGHT SPECIAL*.

Il dépasse même le simple cadre du cinéma pour atteindre la musique, et plus particulièrement le hip-hop : Kanye West revendique son admiration pour *Akira*, à qui il rend hommage dans son clip *Stranger*, alors que le rappeur Lupe Fiasco intitule un album *Tetsuo & Youth*. L'artiste normand Heskis inclura même des samples de la bande originale dans sa chanson *Akira* !

Avec la ressortie en 4K de ce chef d'œuvre intemporel, c'est toute une nouvelle génération qui devrait, à son tour, subir l'influence d'*Akira* pour les décennies à venir !

KATSUHIRO OTOMO

La petite ville de Tome (préfecture de Miyagi) semble être un berceau pour les génies du manga : seize ans après Shōtarō Ishinomori, Katsuhiro Ōtomo y pousse son premier cri le 14 avril 1954. Le jeune garçon est marqué par le manuel de manga de son glorieux aîné, Mangaka Nyūmon, et les héros désabusés des films américains de la fin des sixties (BONNIE AND CLYDE, BUCHT CASSIDY ET LE KID, EASY RIDER ...). Tout comme eux, il décide de s'émanciper du cocon familial et monte à Tokyo pour y devenir mangaka.

Dès 1973, il collabore avec Kōdansha et Action Comics, pour qui il signe une soixantaine d'histoires courtes, dans lesquels il croque avec réalisme l'atmosphère sociale de la capitale, tel un Zola du manga. Publiées en recueils en 1979 (Short Peace, Highway Star), leur succès persuade Ōtomo de persévérer après l'échec de son premier récit de science-fiction Fireball. Il se tourne vers un ton plus fantastique avec Dōmu qui débute en 1980 : dans des barres de HLM fraîchement érigées, un vieillard voulant redevenir enfant affronte une petite fille déjà mature dans des jeux psychiques dont sont victimes les autres résidents. Le titre, édité par Les Humanoïdes Associés en 1991, fera partie des pionniers du manga en France, aux côtés d'*Akira*.



Quand Kōdansha lui commande une série longue action/SF en 1982, l'artiste crée ce qui deviendra un jalon dans la bande dessinée mondiale, *Akira* – chaque volume de sa fresque post-apocalyptique se vend à plus de 700 000 exemplaires.

Ōtomo fonde alors son studio MASH Room, pour alléger son travail et se tourner vers la réalisation. Sorti le 16 juillet 1988 au Japon, le film *Akira* parvient quelques années plus tard en Occident, en même temps que son manga dans une version colorisée. Les deux supports d'*Akira* vont captiver le monde et cumuler les récompenses : en 2005, Ōtomo deviendra Chevalier des Arts et des Lettres, et sera le premier auteur japonais à recevoir le Grand Prix du Festival d'Angoulême en 2015.

L'artiste délaisse alors les crayons pour la caméra : les films animés *Memories* (1995), *Steamboy* (2004) et *Short Peace* (2013) confirment son talent de réalisateur, mais Ōtomo se tourne également vers le live avec *World Apartment Horror* (tiré d'une histoire de son ami Satoshi Kon) et en adaptant en 2006 le manga *Mushishi*.

Mais il n'abandonne pas le médium qui l'a fait connaître pour autant ! On le retrouve ainsi aux scénarios de *Mother Sarah*, manga post-apocalyptique dessiné par Takumi Nagayasu entre 1990 et 2006, et de *Hipira*, livre pour enfants illustré par Shinji Kimura en 2007.



A PROPOS DE DYBEX

Depuis sa création en 1996, elle demeure l'un des pionniers et leaders européens de l'édition d'animation japonaise indépendante, principalement sur l'Europe francophone.

Dybex a été la première à réintroduire l'animation japonaise pour jeunes adultes dans la programmation des chaînes françaises dès 1998, à travers un catalogue d'une qualité inégalée à ce jour, et la première compagnie européenne à proposer des séries d'animation en simulcast gratuit avec le Japon, recueillant les suffrages de plus de 13 millions de spectateurs sur le web.

Parmi les titres les plus marquants du catalogue Dybex, on retrouve les cultissimes "Evangelion", "Fullmetal Alchemist", "Cowboy Bebop", "Hellsing", "Kenshin", "Hello Kitty" et bien d'autres. Dybex distribue également des programmes en Allemagne, Espagne et Italie.



www.dybex.com



EUROZOOM ♥ LE CINÉMA ANIMÉ

Artisan du cinéma indépendant depuis 1997, EUROZOOM s'est imposé comme le premier distributeur de longs métrages d'animation japonais en France, avec notamment les longs métrages de Mamoru Hosoda (LA TRAVERSÉE DU TEMPS, SUMMER WARS et AME & YUKI – LES ENFANTS LOUPS, qui a réalisé plus de 250 000 entrées), ceux de Keiichi Hara (UN ÉTÉ AVEC COO, COLORFUL et MISS HOKUSAI), mais aussi des nouveaux talents comme Shunji Iwai (HANA & ALICE MÈNENT L'ENQUÊTE).

EUROZOOM a également ouvert la voie au cinéma de mangas populaires comme les sagas ONE PIECE et NARUTO ainsi que des films de patrimoine comme BUDDORI, L'ÉTRANGE VOYAGE ou l'œuvre culte BELLADONNA qui est ressortie en salle en version restaurée après 43 ans de blackout.

En 2017, Eurozoom a eu plaisir de distribuer le film PHÉNOMÈNE de Makoto Shinkai, YOUR NAME qui a dépassé le cap des 250 000 entrées en France.

En 2018, EUROZOOM a porté à l'écran en salles LE VOYAGE DE LILA de Marcela Rincon Gonzalez, HAPPINESS ROAD de Hsin Fin Yung et OKKO ET LES FANTÔMES, le premier long métrage de Kitaro Kosaka présenté en compétition au festival international du film d'animation d'Annecy.

La sortie de LIZ & L'OISEAU BLEU de Naoko Yamada, produit par Kyoto Animation marque une étape importante pour EUROZOOM en devenant son 50ème film d'animation sorti en salles depuis BABAR ROI DES ÉLÉPHANTS en 1999 !

En 2019, EUROZOOM sort le film d'animation STUBBY et présente 5 films au festival d'Annecy : BUNUEL APRÈS L'ÂGE D'OR de Salvador Simo, LES ENFANTS DE LA MER de Ayumu Watanabe, LES MONDES PARALLÈLES de Yuhei Sakuragi, PROMARE de Hiroyuki Imaishi et SPYCIES de Guillaume Ivernel qui sortira en salles le 26 août prochain.

En 2020, EUROZOOM annonce la sélection de 3 films au festival d'Annecy : LUPIN III : THE FIRST de Takashi Yamazaki, ON-GAKU : NOTRE ROCK! de Kenji Iwaisawa et 7 JOURS de Yuta Murano.

EUROZOOM est également éditeur vidéo depuis plusieurs années et tient notamment à son actif le coffret collector d'un monument culte du cinéma japonais : la trilogie ANIMERAMA.

Plus récemment, Eurozoom a eu la chance de travailler sur de nombreuses éditions, tels que les coffrets collecteurs des films LIZ ET L'OISEAU BLEU, BUNUEL APRES L'AGE D'OR. Plusieurs éditions sont à venir pour 2020 dont l'édition collector d'un steelbook pour le film PROMARE et le coffret du film VIOLET EVERGARDEN, ETERNITE ET LA POUPEE DE SOUVENIRS AUTOMATIQUES.

LISTE ARTISTIQUE

Avec les voix de

Kaneda	MITSUO IWATA (VF: MATHIAS KOZLOWSKI)
Tetsuo	NOZOMU SASAKI (VF: ALEXANDRE GILLET)
Kei	MAMI KOYAMA (VF: BARBARA TISSIER)
Yamagata	MASAAKI OHKURA (VF: RODOLPHE SCHACHER)
Onishi	MIZUHO SUZUKI (VF : PIERRE BATON)
Colonel Shikishima	TARO ISHIDA (VF: PIERRE HATET)
Kaï	TAKESHI KUSAO (VF: PIERRE TESSIER)
Takashi	TATSUHIKO NAKAMURA (VF: REGINE TEYSSOT)
Ryu	TESHO GENDA (VF: GILBERT LEVY)
Nezu	HIROSHI OHTAKE (VF: HERVE BELLON)
Kaori	YURIKO FUCHIZAKI (VF: VALERIE SICLAY)
Bartender	YOSUKE AKIMOTO (VF: JEAN-CLAUDE SACHOT)



LISTE TECHNIQUE

Adapté du roman graphique "AKIRA" de Katsuhiro Otomo
(publié dans "Young magazine", Kodansha Ltd)

Réalisation	KATSUHIRO OTOMO
Scénario	KATSUHIRO OTOMO, IZO HASHIMOTO
Direction de l'animation	TAKASHI NAKAMURA
Direction artistique	TOSHIHARU MIZUTANI
Image	KATSUJI MISAWA
Musique	SHOJI YAMASHIRO
Son	SHIZUO KURAHASHI
Montage	TAKESHI SEYAMA
Producteur exécutif	SAWAKO NOMA
Producteurs	RYHOEI SUZUKI, SHUNZO KATO
Une production	AKIRA COMMITTEE