

ALBATOR

CORSAIRE DE L'ESPACE

“MYTHIQUE, ÉPIQUE ET VISUELLEMENT SANS PRÉCÉDENT”
JAMES CAMERON

OCEAN FILMS DISTRIBUTION

PRÉSENTE

UNE PRODUCTION TOEI ANIMATION

ALBATOR

CORSAIRE DE L'ESPACE

UN FILM DE SHINJI ARAMAKI

D'APRÈS L'ŒUVRE DE LEIJI MATSUMOTO

2013 / JAPON / DCP 3D / DOLBY SRD / COULEUR / DURÉE : 1H50

DISTRIBUTION

OCEAN FILMS DISTRIBUTION
7, AVENUE FRANKLIN ROOSEVELT
75008 PARIS
TÉL : 01.56.62.30.30
OCEAN@OCEAN-FILMS.COM

LE 25 DÉCEMBRE EN 3D

PRESSE

BOSSA-NOVA / MICHEL BURSTEIN
32, BD SAINT GERMAIN 75005 PARIS
TÉL : 01.43.26.26.26
BOSSANOVAPR@FREE.FR
WWW.BOSSA-NOVA.INFO

LE LÉGENDAIRE CORSAIRE DE L'ESPACE EST DE RETOUR

LE PLUS CONNU DES PERSONNAGES CRÉÉS PAR LEIJI MATSUMOTO, LE CAPITAINE ALBATOR, FAIT UN RETOUR TRÈS ATTENDU APRES 30 ANS D'ABSENCE

ALBATOR : LE CORSAIRE DE L'ESPACE, constitue une réelle innovation dans le domaine de l'animation numérique. Sa réalisation, par une équipe japonaise constituée des meilleurs infographistes, a pris cinq ans. James Cameron, le réalisateur d'Avatar l'a décrit comme " mythique, épique et visuellement unique. "

L'action est basée sur Capitaine Albator, l'œuvre originale d'une des légendes du manga SF, Leiji Matsumoto. Matsumoto est surtout connu pour son manga Galaxy Express 999, et les

histoires du pirate de l'espace qui se rebelle contre les forces au pouvoir, se battant pour l'espèce humaine aux côtés de son équipage, à bord de son vaisseau pirate invincible, l'Arcadia. L'œuvre originale a été publiée en plusieurs épisodes dans Play Comic à partir de 1977, pour devenir un dessin animé l'année suivante, jouissant d'un succès international. Le succès a été tel en France, que les fans français ayant entre 30 et 40 ans sont surnommés « la génération Albator ».

LE REBOOT – UN MESSAGE POUR LE MONDE D'AUJOURD'HUI

Le capitaine Albator, avec son rôle dans Galaxy Express 999 et dans Albator, le corsaire de l'espace (où il est le

personnage principal), est un personnage très important dans le travail de Leiji Matsumoto. Cependant, ce remake est loin d'être la simple résurrection d'Albator. Tout comme BATMAN (1989) est devenu THE DARK KNIGHT : LE CHEVALIER NOIR (2008) ; et SUPERMAN (1978) est devenu MAN OF STEEL (L'HOMME D'ACIER) (2013), il s'agit d'une renaissance beaucoup plus importante et innovante de l'œuvre d'origine, qui conserve l'esprit du travail de Matsumoto.

Le changement le plus notable est le statut d'Albator en tant que « antihéros rebelle ». Dans ce film, il est vu à travers le regard de Yama, un espion se faisant passer pour un membre de l'équipage de l'Arcadia. Albator, recherché dans

toute la galaxie pour ses crimes, est un incroyable capitaine et un meneur admirable qui n'abandonnera jamais son équipage. Cette 'renaissance' nous offre un aperçu de la nature sombre mais séduisante d'Albator. Incarne-t-il le pillage et la destruction, ou le dernier espoir pour la survie de la Terre ? En essayant de révéler la vraie nature d'Albator, Yama découvre le terrible secret du passé de celui-ci.

LA PLUS IMPORTANTE ANIMATION JAPONAISE

L'équipe, dirigée par Leiji Matsumoto, créateur original d'Albator, et par Shinji Aramaki, réalisateur d'APPLESEED (2004), rassemble un grand nombre de personnalités de

l'industrie du film japonaise. Le script a été écrit par Harutoshi Fukui, dont de nombreux livres ont été adaptés (y compris Aimless Aegis), et par Kiyoto Takeuchi qui s'était précédemment associé au réalisateur Aramaki pour APPLESEED EX MACHINA (2007).

Pour ce reboot, un thème moderne a été ajouté au concept original du film, créant ainsi un univers entièrement différent. Atsushi Takeuchi, de Production IG, le mecha designer du film, est surtout connu pour sa participation dans STAR WARS : THE CLONE WARS (2008-2013), et Yutaka Minowa, le designer des personnages, pour NINJA SCROLL (1993). Ayant travaillé sur de précédents projets de Matsumoto, Minowa a été en mesure de conserver l'esprit de l'auteur dans cette nouvelle adaptation.

Enfin, Toei Animation et Marza Animation Planet, l'équipe des meilleurs infographistes japonais, dirigée par Takeuchi Kengo, a participé à ce projet. Que ce soit les scènes de batailles navales dans l'espace ou bien les combats sur les navires sans gravité, l'échelle et la vitesse des scènes d'action, avec leurs images percutantes et éblouissantes, sont à couper le souffle.



TRÈS TRÈS LOIN DANS LE FUTUR...

ALORS QUE L'ESPÈCE HUMAINE AVAIT CONQUIS L'UNIVERS, PLUS DE 500 MILLIARDS D'ÊTRES HUMAINS PEUPLANT LE COSMOS, L'ÉPUISEMENT DES RESSOURCES DES PLANÈTES COLONISÉES PRÉCIPITA SON DÉCLIN. UN MOUVEMENT PRÔNANT LE RETOUR VERS LA TERRE ÉMERGEA.

LA PETITE PLANÈTE BLEUE NE POUVAIT SUPPORTER UN TEL RAPATRIEMENT ET UN CONFLIT AUSSI LONG QUE SANGLAN ÉCLATA, CONNU SOUS LE NOM DE " GUERRE DU RETOUR ".

C'EST DANS CE CONTEXTE QU'ÉMERGEA UN NOUVEAU POUVOIR, LA COALITION GAIA. ELLE MIT FIN À LA GUERRE ET PROCLAMA LA TERRE " SANCTUAIRE ÉTERNEL ", DÉSORMAIS INTERDIT À TOUS.

LA TERRE DEVINT UN SYMBOLE DE PAIX QUE LES HUMAINS, CONDAMNÉS À UNE MORT CERTAINE, DISPERSÉS SUR LEURS PLANÈTES À L'AGONIE, NE POUVAIENT PLUS QUE CONTEMPLER.

MAIS UN HOMME S'OPPOSA AU NOUVEL ORDRE DE GAIA, S'AVENTURANT DANS LES ABYSSES DE L'UNIVERS, UN CORSAIRE DE L'ESPACE IMMORTEL, ATTAQUANT ET PILLANT SANS RELÂCHE LES VAISSEAUX DE LA FÉDÉRATION.

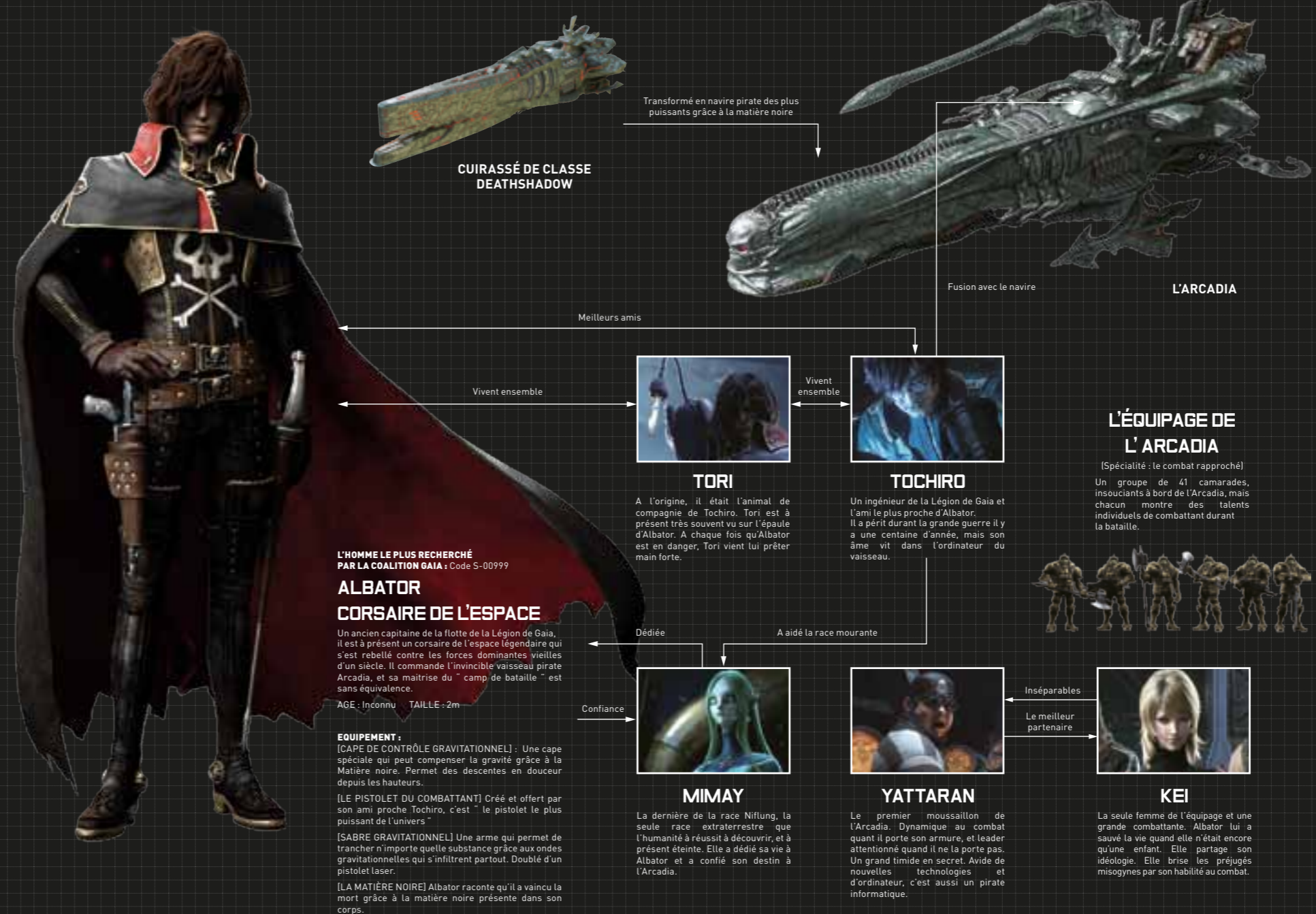
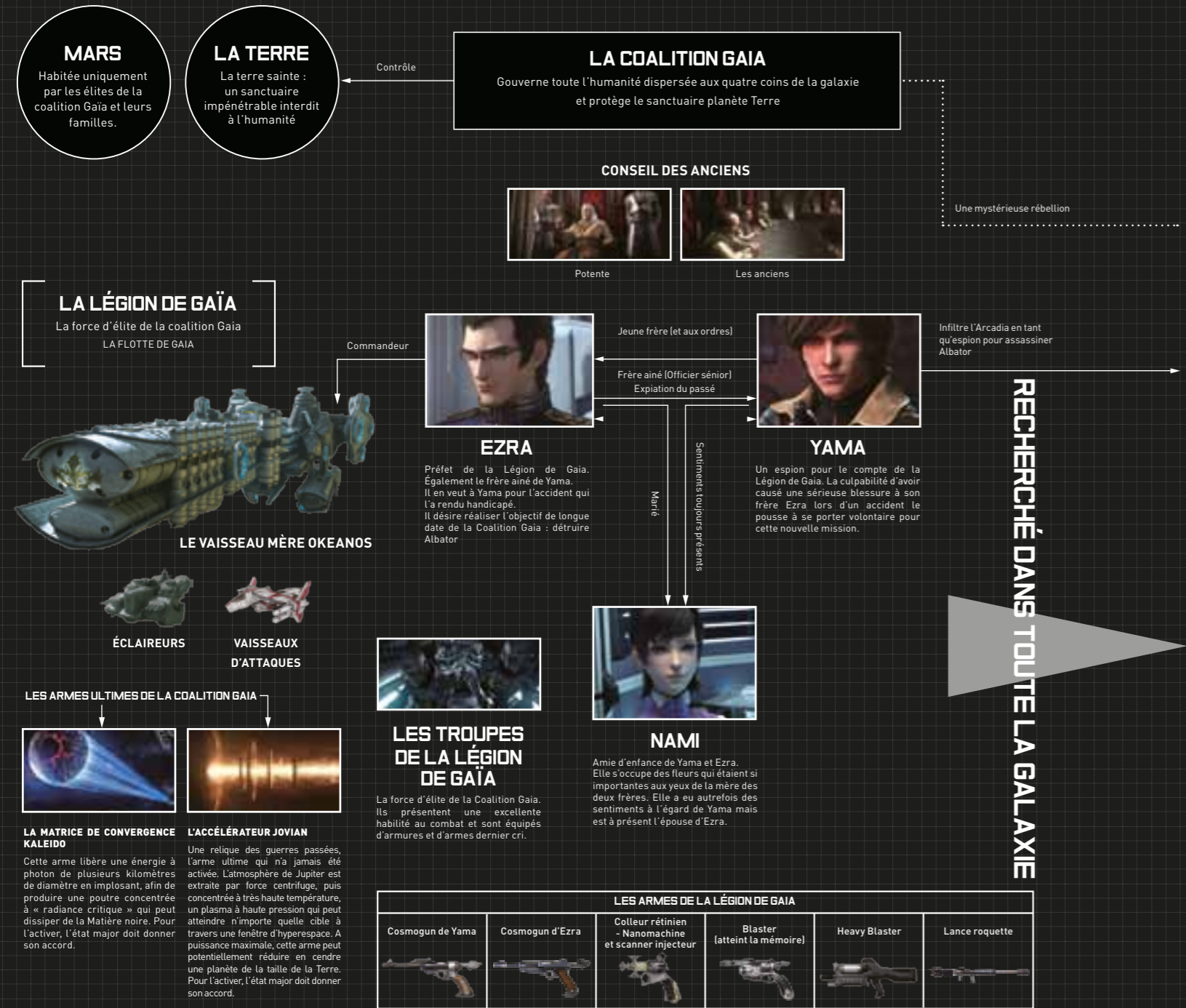
L'HOMME LE PLUS RECHERCHÉ PAR LA COALITION GAIA, CONNU SOUS LE CODE S-00999.

SYNOPSIS

2977. ALBATOR, CAPITAINE DU VAISSEAU ARCADIA, EST UN CORSAIRE DE L'ESPACE. IL EST CONDAMNÉ À MORT, MAIS RESTE INSAISISSABLE. LE JEUNE YAMA, ENVOYÉ POUR L'ASSASSINER, S'INFILTRE DANS L'ARCADIA, ALORS QU'ALBATOR DÉCIDE D'ENTRER EN GUERRE CONTRE LA COALITION GAIA AFIN DE DÉFENDRE SA PLANÈTE D'ORIGINE, LA TERRE.



INTERACTIONS



REPÈRES

LA GUERRE DU RETOUR
Une guerre interplanétaire qui a éclaté entre les 500 milliards d'humains éparpillés dans la galaxie et qui réclament le droit d'habiter la Terre. En conséquence, la Terre est devenue un sanctuaire sacré, interdit à toute l'humanité.

LA COALITION GAÏA
Une entité gouvernementale universelle des intellectuels de chaque planète, créé pour mettre fin à la guerre. Le Potente qui dirige la Coalition a également le commandement suprême de l'Armée Fédérale Solaire et possède une force d'élite, la Légion de Gaia. La Coalition a désigné la Terre comme sanctuaire impénétrable et n'hésitera pas à déclencher la force militaire contre ceux qui s'opposeraient.

MULDAUW
Créature géante au torse énorme et aux dents aiguisées qui se cache sur la planète Tokarga. Elle attaque Logan et Kei lors de la pose de l'oscillateur dimensionnel.

LES NŒUDS DU TEMPS
Un lieu qui rassemble les coutumes.

OSCILLATEUR DIMENSIONNEL
A l'origine, il s'agit d'un outil pour gérer les obstacles gravitationnels comme les failles et les trous noirs pendant les voyages intergalactiques. Il peut être utilisé comme une arme de destruction massive et détruire un système solaire. Albator a volé les 100 oscillateurs gardés par la Coalition pour les disposer dans toute la galaxie, afin de les faire exploser et démanteler les nœuds du temps.

LE MOTEUR À MATIÈRE NOIRE
Un moteur d'énergie infinie développée par la civilisation extraterrestre Niiflung. La flotte la plus puissante équipée de ces moteurs était la Légion de Gaia et en particulier les navires de combat de classe Deathshadow. Aucun besoin de ravitaillement dû à son énergie infinie. Il a même apporté aux navires des capacités de régénération. Mais seuls les Niiflung ont réussi à pousser les moteurs à leur maximum.

LE BOUCLIER DE MATIÈRE NOIRE
Un bouclier d'énergie qui utilise la Matière Noire pour protéger l'ensemble du navire des attaques ennemi.

CLASSE DEATHSHADOW ET MULTI-CLASSES
Grade pour désigner le niveau d'un cuirassé. Les multi-classes sont de niveau moyen et sont les plus courants dans l'Armée de la Fédération Solaire. L'Arcadia était autrefois l'un des quatre cuirassés de classe Deathshadow que possédait la Coalition de Gaia.

SKIP JUMP
Un voyage dans l'espace temps au delà de la vitesse de la lumière.

CONSEIL DES SAGES
Le conseil d'administration de la Coalition de Gaia avec le Potente à sa tête. Toutes les décisions politiques et militaires concernant les planètes sous tutelle de la Coalition doivent être reportées à ce conseil.

LES NIIFLUNG
La seule civilisation extraterrestre connue de l'homme, qui a développé le moteur à Matière Noire. Mime est la seule survivante actuelle.

Remarque : le concept de la Matière Noire présentée dans le film est une fiction développée pour l'histoire. D'un point de vue astronomique, la Matière Noire est un phénomène astrophysique qui n'est pas encore pleinement connu.

Données totales
250TB

Durée de la production
5 ANS

Fichiers créés
100,000,000+

Temps des rendus (s'il n'y avait eu qu'un ordinateur)
401 ANS

Nombre de serveurs
896

Nombre de plans
1,400

Equipe effets spéciaux
150

Nombre d'étapes
259,803

Machines utilisées
806



“ LE CORSAIRE DE L’ESPACE ”, LE CAPITAINE ALBATOR

“ Monte à bord si tu veux changer le monde. ”

Un héros qui s’est battu pour la Terre en tant que soldat de la Coalition Gaia, une entité créée pour mettre fin à la guerre fratricide (Guerre des Sylvidres) qui faisait rage parmi les humains pour obtenir le droit d’habiter sur la Terre mère. Il disparaît peu de temps après la fin de la guerre, emportant son vaisseau avec lui, et revient en corsaire maudit se rebellant contre la Coalition. Bien que recherché pour trahison, personne ne connaît vraiment les profondeurs de la détermination qu’il porte en lui.

On dit que le capitaine de l’Arcadia a plus de cent ans, mais peu de personnes savent vraiment comment il est devenu le capitaine du vaisseau le plus puissant de la Coalition. La quête du capitaine Albator l’a conduit sur d’innombrables planètes, et lui a permis de réunir un équipage qui le suivrait jusqu’aux tréfonds de la galaxie. Mais lorsque son mystérieux passé semble prêt à se heurter à ses rêves de rétablir la Terre en son état initial, la loyauté de son équipage va être mise à rude épreuve.

“ L’ ASSASSIN INFILTRÉ ”, YAMA

Yama, un espion envoyé par la Coalition Gaia, infiltre l’Arcadia avec la mission d’assassiner Albator.

Ezra, chef de la Légion Gaia est le commandant de Yama... mais aussi son frère aîné. Yaman est un jeune homme tourmenté qui se rend responsable de l’accident qui a fait perdre ses deux jambes à son frère, et mis l’amour de sa vie dans une capsule médicale pour le reste de sa vie. La culpabilité contrôle sa vie, il est donc prêt à faire tout ce que son frère lui demande. Cependant, face à la réalité de l’univers et à la vérité concernant la Terre, Yama devra choisir entre l’éthique des souhaits de son frère, et l’incompatibilité de ses propres idéaux.



“ L’OBSERVATRICE SILENCIEUSE ”, MIMAY

La dernière des Niflung, seule civilisation alien connue des hommes, qui a développé la machine produisant de l’énergie à l’infinie à partir de matière noire. Elle a fourni la technologie de la matière noire à Tochiro en récompense de ses efforts pour tenter de sauver sa race mourante. Après la mort de Tochiro, elle décide de se dévouer à son meilleur ami, Albator, et à son vaisseau, l’Arcadia.



“ LE CHAMPION DES COMBATS RAPPROCHÉS ET PUISSANT SECOND ”, YATTARAN

Le plus vieux membre d’équipage de l’Arcadia. Bien que brusque et capricieux, il montre son affection à ceux auxquels il fait confiance. Il devient un combattant hors pair une fois dans son armure, mais est plus généralement un geek, passant la plupart de son temps dans sa cabine avec internet pour seule compagnie. Un hacker talentueux. Il est secrètement amoureux de Kei.



“ LE PARTENAIRE AU GRAND COEUR QUI VIENT EN AIDE DANS LES MOMENTS DIFFICILES ”, TORI

Ami de Tochiro, créateur de l’Arcadia. Maintenant que Tochiro est mort, on le trouve souvent sur l’épaule du meilleur ami de Tochiro, Albator. Il se caractérise par des petits yeux et un long bec. Il est doté d’une grande intelligence à tel point qu’on a l’impression qu’il comprend ce qui se passe autour de lui, y compris quand les humains parlent. Il arrive de nulle part en volant pour aider Albator en cas de besoin.



“ LE COMMANDANT DE LA MISSION ”, EZRA

Chef de la Légion Gaia, les forces d’élite qui obéissent directement au potentat de la Coalition Gaia. Il gravit les échelons grâce à ses exploits militaires, bien que le destin par l’intermédiaire de Yama, l’ait cloué dans un fauteuil roulant. C’est un professionnel sans cœur, il n’hésite pas à envoyer son frère commettre un meurtre. Sa femme, Nami, est une amie d’enfance des deux frères.



“ LA FEMME AIMEE DES DEUX FRÈRES ”, NAMI

D’abord amoureuse de Yama, les circonstances l’ont fait devenir la femme d’Ezra. Elle reste dans l’ombre d’Ezra, tout en s’intéressant à des fleurs qui poussaient à l’époque sur Terre, en espérant qu’elles prennent racines sur Mars un jour, espoir qu’elle partage avec la défunte mère des deux frères. La turbulente relation entre Ezra et Yama lui fait de la peine. Elle cache un grand secret.



“ LA SEULE FEMME DE L’ARCADIA ”, KEI

Albator lui a sauvé la vie alors qu’elle n’était qu’une petite fille, l’amenant à prendre part à l’équipage de l’Arcadia. Elle se reconnaît dans l’idéologie d’Albator et le suit. Elle déteste que son genre soit un handicap sur un vaisseau entièrement masculin, et s’entraîne à être une combattante hors pair. Elle s’est établie comme l’un des plus anciens membres de l’équipage avec Yattaran, et devient le mentor de Yama.

L'ARCADIA

Un vaisseau pirate avec un énorme crâne à sa proue.

A l'origine, c'est le quatrième vaisseau de combat du type Death Shadow construit par l'Armée Solaire Fédérale. Il fonctionne grâce à de la technologie alien, la machine à matière noire, qui permet au vaisseau de se régénérer automatiquement et de parcourir des distances infinies.

Il a disparu après la Grande Guerre mais réapparaît après plusieurs années en vaisseau pirate, le capitaine Albator à sa barre.



DEATHSHADOW



ARCADIA

Longueur : 1072m / **Largeur :** 312m / **Hauteur :** 355m

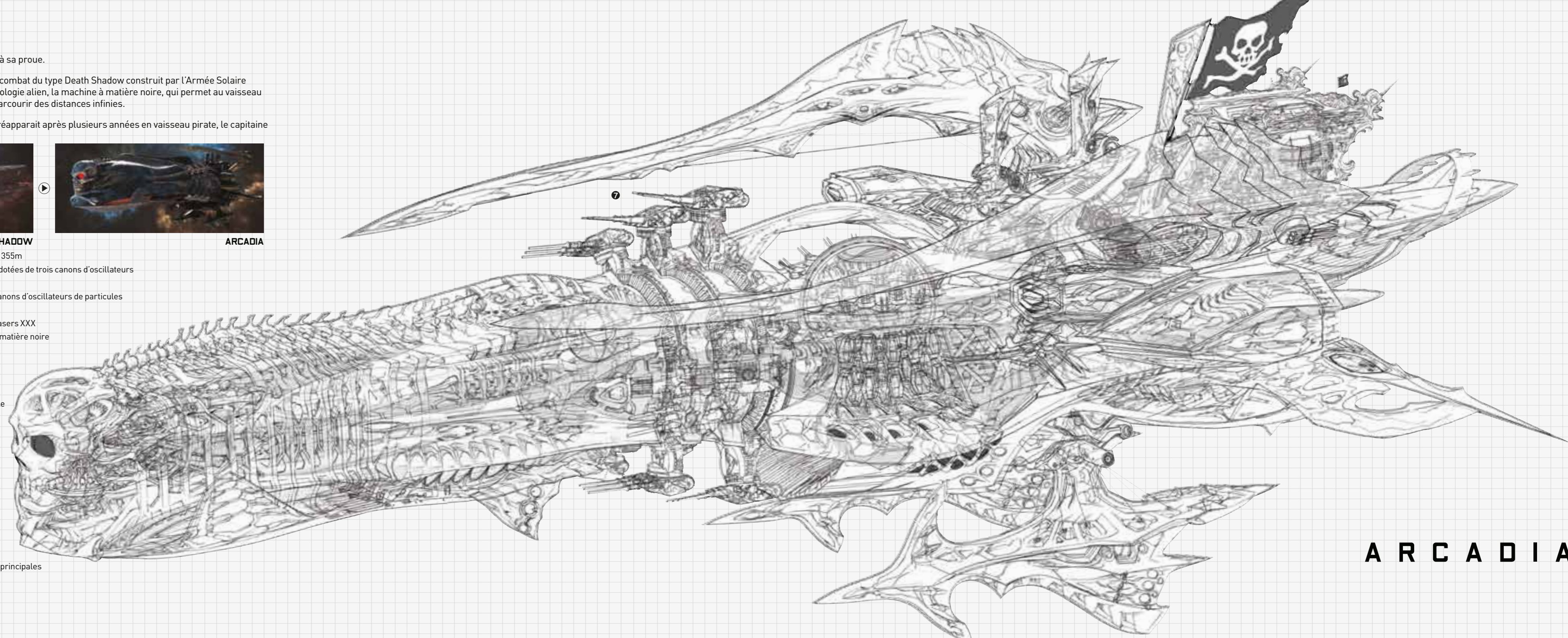
Armement : trois rangées de quatre tourelles dotées de trois canons d'oscillateurs de particules (batterie principale)

Quatre tourelles dotées de trois canons d'oscillateurs de particules (batterie secondaire)

24 canons dotés de deux canons lasers XXX

Moteur principal : deux moteurs à énergie de matière noire

- ❶ Cosmosonar haute puissance
- ❷ Générateur de Matière noire
- ❸ Salle des torpilles
- ❹ Réservoir à énergie du moteur
- ❺ Champ accélérateur de la batterie principale
- ❻ Quille
- ❼ Tourelles de la batterie principale
- ❽ Arsenal de projectiles à énergie
- ❾ Réacteur à Matière noire
- ❿ Ancres fusées
- ⓫ Générateur régulier
- ⓬ Télémètre de la poutre à électrons
- ⓭ Appareil de contrôle de la Matière noire
- ⓮ Finder à 3 dimensions
- ⓯ Pont
- ⓰ Ordinateur principal
- ⓱ Hangar
- ⓲ Appareil de mise en mouvement des ondes principales
- ⓳ Cabine du capitaine
- ⓴ Quartiers de l'équipage
- ⓵ Contrôle du champ de force (pilotage)



A R C A D I A

LEIJI MASTSUMOTO BIOGRAPHIE SELECTIVE

1953 Adventures Of A Honeybee

1956 Yume No Hanazono (Garden Of Dreams)

Bessekai No Boken (Uchu Sakusen Dai 1 Go) [Adventures On Another World [Space Mission #1]

1957 Kuroi Hanabira (Black Petals)

1958 Gin No Tani No Maria (Midori No Tenshi) (Maria Of The Silver Valley [Green Angel])

Aoi Me No Marie (Hoshi Yo Kie Nai De) (Blue-Eyed Marie [Don't Fade, Stars]) (Original: Toshio Shimamori)

1960 Kagero No Uta (Song Of The Mayflies) (Collaboration with Miyako Maki)

1961 Denko Ozma

1964 Submarine Super 99

1965 Esu No Taiyo (Esu's Sun)

1967 Sono Na Wa Tesu (The Name Is Tess)

1968 Sexaroid

Kousoku Esper

1969 Yojigen Sekai (Fourth Dimension World) Series

Senjo Manga Series

1970 Dai-Yojo-Han (Four-And-A-Half Straw Mat) Series

1971 Mokei No Jidai (The Age Of Models) (Original: Sakyo Komatsu)

Night On The Galactic Railroad (Original: Kenji Miyazawa)

Otoko Oidon (I Am A Man)

Seibonjinden (Chronicles Of St. Ordinary)

1972 Gun Frontier

1973 Wadachi

1974 Konchukoku Hyoryuki (Castaway To Insect Kingdom)

Space Battleship Yamato

1975 Insect

The Cockpit Series

Torajima No Mime (Tiger-Striped Mii)

1976 Oyashirazu Sanka (In Praise Of Wisdom Teeth)

Arcadia Of My Youth

Miraizer Vam

1977 Space Pirate Captain Harlock

Galaxy Express 999 (Andromeda Arc)

Daijunjou-Kun (Super-Naive Boy)

Planet Robot Danguard Ace

1978 Queen Emeraldas

1980 Queen Millennia

1983 Hyouryuu Kansen 000

1984 Hard Metal Series

1990 Harlock Saga: Niberungu No Yubiwa (Der Ring Des Nibelungen)

1993 Kagero No Monsho (Crest Of The Mayflies)

Case Hard Series

The Ultimate Time Sweeper Mahoroba

Tenshi No Jikuu Sen (Time Machine Of Angels)

1994 Fire Force Dnasights 999.9

1996 Galaxy Express 999 (Eternal Arc)

2000 Great Yamato

2003 The Galaxy Railways

2005 Nipponkoku Rakujoki Jigoku No Tonneru (Fall Of The Castle Japan—Hell's Tunnel)

2006 Fairy Hotaruna

2009 Out Of Galaxy Koshika

Coopération avec le Musée Manga Kitakyushu

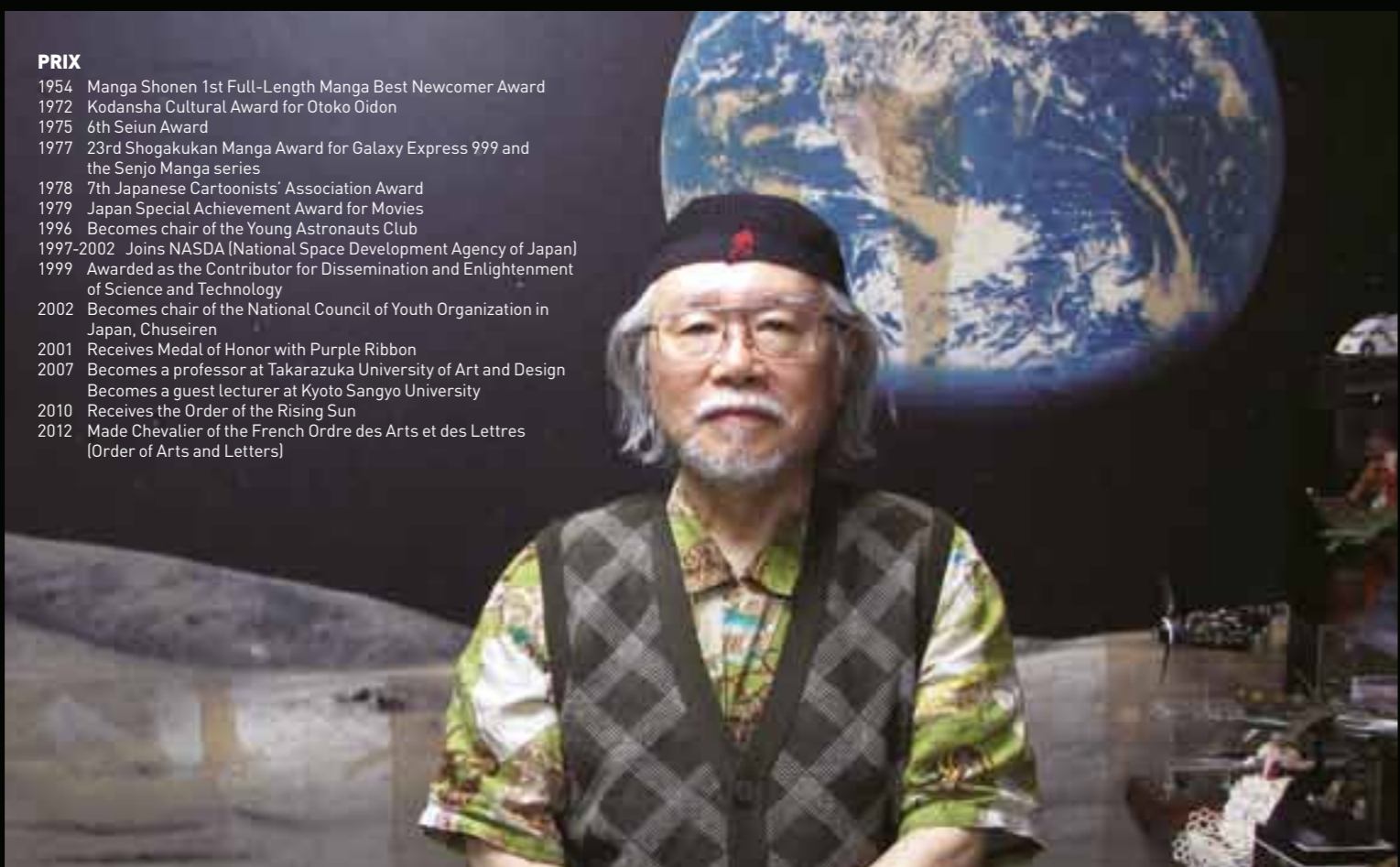
Les années marquent le démarrage des travaux. Certains travaux font mention d'un nouveau titre spécifié entre parenthèses.

D'APRÈS L'ŒUVRE DE LEIJI MATSUMOTO

LEIJI MATSUMOTO

Né en 1938. Un virtuose du manga de science-fiction qui fête cette année son soixantième anniversaire en tant qu'artiste manga. Son père était officier dans l'armée de l'air impériale. Après la guerre, il a déclaré que penser à ses camarades tombés au combat lui brisait le cœur et qu'il ne piloterait plus jamais d'avion. Les chasseurs à réaction américains ont été une grande influence dans l'œuvre de Matsumoto. Son père a été radié du service public par le Quartier Général, et sa famille a alors dû vivre dans la pauvreté. Matsumoto a toujours considéré son père comme un homme fort et cette image a donné naissance aux héros de ses mangas, tel qu'Albator. Matsumoto a commencé à dessiner des mangas à l'âge de six ans, et en 1953, alors qu'il avait quinze ans, son projet a été accepté par le magazine Manga Shōnen. Il commence son premier manga, Mitsubachi no Bōken (Les Aventures d'une Abeille). Après avoir déménagé à Tokyo en 1957, il continue de créer des titres talentueux et finit par entrer dans le monde de l'animation avec les films YAMATO et GALAXY EXPRESS 999, qui sont devenus des standards du genre. C'est ainsi que Matsumoto est devenu le grand-père des animes et mangas de science-fiction.

L' A U T E U R O R I G I N A L



PRIX

1954 Manga Shonen 1st Full-Length Manga Best Newcomer Award

1972 Kodansha Cultural Award for Otoko Oidon

1975 6th Seiun Award

1977 23rd Shogakukan Manga Award for Galaxy Express 999 and the Senjo Manga series

1978 7th Japanese Cartoonists' Association Award

1979 Japan Special Achievement Award for Movies

1996 Becomes chair of the Young Astronauts Club

1997-2002 Joins NASDA (National Space Development Agency of Japan)

1999 Awarded as the Contributor for Dissemination and Enlightenment of Science and Technology

2002 Becomes chair of the National Council of Youth Organization in Japan, Chuseiren

2001 Receives Medal of Honor with Purple Ribbon

2007 Becomes a professor at Takarazuka University of Art and Design

Becomes a guest lecturer at Kyoto Sangyo University

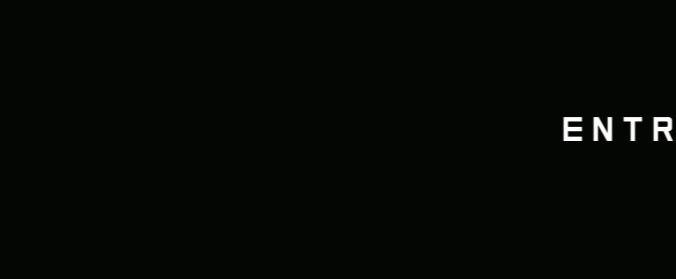
2010 Receives the Order of the Rising Sun

2012 Made Chevalier of the French Ordre des Arts et des Lettres (Order of Arts and Letters)

LE MESSAGE D'ALBATOR PAR LEIJI MATSUMOTO

Dès mon plus jeune âge, j'ai toujours aimé les pirates, et je voulais en être un. J'ai dessiné mon premier manga pirate, Bokenki, lors de ma dernière année d'école primaire. Les pirates peuvent voyager sur les mers comme ils veulent sans devoir rendre de compte à personne. La nationalité, les frontières et l'âge n'ont aucun intérêt pour eux. C'est cette liberté qui fait l'attrait des pirates. Déjà dans mon enfance, je savais que le crâne et les os entrecroisés qu'on pouvait voir sur leurs drapeaux n'étaient pas là pour faire peur, ils représentaient simplement leur résolution de se battre jusqu'à ce qu'il ne reste que leurs os. Ils vivent librement, mais prennent l'entière responsabilité de leurs actions. Où qu'ils meurent ou tombent, c'est leur problème, et seulement le leur. C'est ça, la « philosophie du drapeau ». On ne peut pas revenir sur ses paroles, ils ne peuvent pas maudire quelqu'un d'autre et ils n'ont pas de regrets. J'étais fasciné par le mode de vie des pirates.

Tout le monde arrive à un moment de sa vie où on a besoin de partir à l'aventure. Je suis certain que chacun d'entre vous se souvient de ce moment. Si vous être trop jeunes, alors ça viendra



un jour. Votre destin est façonné selon que vous choisissez de vous embarquer dans cette aventure ou non. C'est la même chose quand un pirate quitte le port. Votre vie changera selon que vous décidiez de partir ou non.

Je repense souvent à ce jour. Que ce serait-il passé si je n'avais pas pris ce train pour partir de Kokura, Kitakyushu. Je n'avais pas assez d'argent pour prendre le voyage retour, donc je n'avais aucun moyen de faire marche arrière. Partir pour une telle aventure vous change une vie. Que ce soit sur les océans ou dans l'espace, les rêves et l'espoir reposent sur ces grandes étendues. Je me suis dit que cet espoir résiderait dans les étoiles de la galaxie, et c'est là que les décors de mes œuvres sont nés.

PENSÉES POUR LES CAMARADES

Si quelqu'un était sur le point de partir pour une aventure unique, il ne laisserait personne se mettre en travers de son chemin, peu importe où se chemin pourrait mener. Albator appelle les jeunes en leur disant : « A mes chers camarades

qui partagent mon but, rejoignez-moi. » Mais c'est à ces jeunes de prendre la décision finale. Le rôle d'Albator est de les encourager. Il ne donne pas d'ordres, mais laisse au contraire chacun libre de s'embarquer ou non à bord du vaisseau, et ce, parce qu'il comprend l'importance de l'amitié. La relation entre Albator et Tochiro est basée sur l'amitié que j'avais avec un de mes camarades de classe en primaire. Il était beau et plaisait aux filles. Au cours de mes années de scolarité, j'ai eu plusieurs amis très proches. Je m'étais d'abord battu contre beaucoup d'entre eux, mais on s'entraidait aussi en cas de besoin. Ces camarades me contactent encore aujourd'hui pour savoir si je vais bien, et je leur en suis vraiment reconnaissant.

Une vie humaine est limitée. Durant ce temps imparti, nous faisons tout notre possible pour réaliser des rêves : les nôtres et ceux des autres. Je voulais transmettre ces rêves et créer une chaîne infinie entre le passé et le futur. C'est un thème qui relie beaucoup de mes travaux, y compris Capitaine Albator, Galaxy Express 999, Queen Esmeraldas, Otoko Oidon et Gun Frontier. J'ai également voulu dire dans Albator que personne n'est seul. Albator met l'accent sur

ENTRETIEN AVEC LEIJI MATSUMOTO

l'importance de transmettre et l'importance des amitiés qui peuvent vous aider sur le chemin. De ce fait, chacun de ces amis est tenu de tout donner. Que leurs vies soient courtes ou longues, ils se doivent de faire de leur mieux pour que chaque génération puisse apprendre puis enseigner à la génération suivante. L'Arcadia est le lieu de rassemblement de ces âmes, une société en soit et une utopie qu'elles s'efforcent d'atteindre. J'ai rencontré le concept d'arcadia dans le film français MARIANNE DE MA JEUNESSE, qui m'a énormément touché alors que je n'avais que dix-sept ans. Ce film a éveillé une admiration juvénile dans mon esprit. Albator présente la résolution de partir à l'aventure, la rencontre et la séparation d'amis, toutes les choses que j'avais connues étant jeune. Le nom d'Albator lui-même est un mot que j'ai inventé alors que j'étais à l'école, donc je peux dire que cette œuvre me ramène à mes racines.

À PROPOS DU FILM ALBATOR : LE CORSAIRE DE L'ESPACE

J'ai déménagé à Oizumigakuencho, à Nerima, la première fois que je suis arrivé à Tokyo. Je pouvais voir Toei Movie Studio de ma fenêtre, et j'ai assisté à des productions de films depuis mon balcon. Je n'imaginai rien à l'époque, mais j'étais peut-être destiné à Toei depuis ce moment de ma vie.

Ce film est un travail d'une qualité incroyable de la part de l'équipe de Toei et j'étais tellement heureux que j'en ai pleuré. J'aimerais sincèrement remercier l'équipe de production. Le film possède un réalisme très différent des animations dessinées à la main. Les images sont si réalistes qu'on se prendrait à douter qu'il s'agit d'images de synthèse et qu'on s' imagine qu'ils ont vraiment filmé une planète quelque part dans la galaxie. J'espère que vous saurez apprécier chaque détail de leur travail.

C'est aussi très stimulant pour moi, en tant que créateur, de voir Albator devenir un long métrage. Cela m'a donné de l'inspiration pour la suite. Il n'y a aucun doute, pour moi, que ce film va générer une nouvelle génération de jeunes aspirants dans le monde et par-delà les frontières. Il n'y a rien qui ne me



ferait plus plaisir que de les voir créer une nouvelle histoire à partir de ce film, et de nous confronter dans une bataille créatrice. Beaucoup de choses stimulent la créativité, et elles s'unissent dans une histoire et dans des personnages. Albator est le produit d'une telle imagination. J'ai des frissons rien que de penser que je pourrais me battre une fois encore, et triompher, dans cette guerre créatrice qui fait actuellement rage. Cette guerre continuera pour le reste de ma vie. C'est ce qui me fait avancer, et qui rend les choses intéressantes. J'ai nourri Albator de mes rêves et de mes aspirations d'enfance, donc j'aimerais avoir la chance de visiter les confins de la galaxie un jour. Je n'ai pas besoin de voyage retour, je voudrais simplement voir jusqu'où je peux aller. Je n'ai pas le temps de me faire vieux.

L'ÉQUIPE



SHINJI ARAMAKI, LE RÉALISATEUR

Né en 1960 à la préfecture de Fukuoka. Un éminent producteur et designer qui est toujours à la tête de l'industrie de l'animation par ordinateur, il a notamment travaillé sur Mospeada (1983), Megazone 23 (1985-1991), Gasaraki (1998) et Mobile Suit Gundam MS IGL00 (2004-2006). En 2004, il a réalisé le film en images de synthèse 3D Appleaseed. John Woo, réalisateur de Mission Impossible II, a été tellement impressionné par l'image qu'il lui a demandé s'il pouvait produire la suite. Le style d'Aramaki a une influence à la fois à l'intérieur et à l'extérieur du Japon, et il a été nommé pour réaliser le film Starship Troopers : Invasion en 2012.

HARUTOSHI FUKUI, SCÉNARISTE/ADAPTATEUR

Né en 1968. Il a remporté le prix Edogawa Rampo en 1998 avec son premier roman, Twelwe Y.O. Avec Aimless Aegis (1999). Il a accompli l'incroyable exploit de remporter le prix Mystery Writers of Japan, le prix Haruhiko Oyabu et le Grand Prix Japan Adventure Fiction Association. Il a ensuite reçu le prix Yoshikawa Eiji pour les nouveaux écrivains, et une nouvelle fois le Grand Prix Japan Adventure Fiction Association pour Shuusen no Lorelei (2003). Sa participation sur des films inclus Lorelei, la sorcière du Pacifique (2005), Samurai Commando : Mission 1549 (2005), Aegis (2005), et Battle Under Orion (2009) pour lequel il a supervisé la production et écrit l'adaptation. Il a également travaillé sur OVA Mobile Suit Gundam UC (Unicorn), qui a été également encensé par les anciens et nouveaux fans, vendant plus de 1,5 millions de copies. Un nouveau film basé sur son roman Jinrui Shikin (2013) sortira cet automne.

KIYOTO TAKEUCHI, SCÉNARISTE

Né en 1968. Il a signé son premier scénario avec Samurai Commando : Mission 1549 (2005). Ses participations notables comprennent le superhéros de la série télévisée Ultraman Max (2005), le film Appleaseed Ex Machina (2007) et Samurai Angel Wars (2011). Il est aussi écrivain, et son œuvre comprend Inu no Eiga – Shosetsu Pochi wa Matte ita (2005), Ex Machina (2007), Furyu Tokei Otoko (2007), Goemon (2009), Haha Naru Shomeil (2009) et la version roman de Capitaine Albator (2013).mei (2009) and the novel version of Captain Harlock (2013).

ATSUSHI TAKEUCHI, MECHA DESIGNER

Né en 1965. Il travaille pour Production I.G. Il s'est occupé du design mécanique et conceptuel sur Ghost in the Shell (1995) et Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo (2012). Il était également chargé du design du personnage, du storyboard et de la réalisation du douzième épisode de la série télévisée The Clone Wars (2008). Il a déjà travaillé avec le réalisateur Aramaki par le passé sur Appleaseed (2004) et Appleaseed Ex Machina (2007).

YUTAKA MINOWA, DESIGNER CONCEPT CHARACTER

Né en 1965. Il était chargé du design des personnages et de la direction de l'animation sur Ninja Scroll (1993), Vampire Hunter D (2001) et sur Animatrix (2003). Il était également chargé du concept design sur Memories (1995), Metropolis (2001) et Redline (2010). Ses designs sont connus au Japon et à l'international. Il a déjà travaillé sur un film de Leiji Matsumoto, The Cockpit (1993), où il s'occupait du concept art.

KENGO TAKEUCHI, SUPERVISEUR CGI

Né en 1975. Il travaille pour Marza Animation Planet. Il est infographiste et a créé des séquences animées pour Final Fantasy VIII (1999), IX (2000) et Kingdom Hearts (2002) alors qu'il travaillait pour Square Enix. Il a également travaillé sur Final Fantasy : Les créatures de l'esprit (2001) pour Square USA. Avant d'obtenir son poste actuel, il était freelance, et a écrit l'histoire originale, fait la réalisation et la production de Yonna in the solitary Fortress (2006).

TETSUYA TAKAHASHI, MUSIQUE

Takahashi a commencé à vraiment s'intéresser à la musique de film en travaillant sur l'écriture de la partition d'APPLESEED (2004). Il a également composé la musique pour d'autres films d'Aramaki, tels que Appleaseed Ex Machina (2007) et Starship Troopers : Invasion (2012). Il a également travaillé sur Resident Evil : Degeneration (2008), Joe de demain (2010) et Kansai Johnny's Jr. no Kyoto Uzumasa Koshinkyoku! (2013).



NOTES DE PRODUCTION

Capitaine Albator, le corsaire de l'espace, la création mondialement reconnue de Leiji Matsumoto, revient sur les écrans entièrement en images de synthèse. Cet imposant projet attire tous les regards, aussi bien des fans que des néophytes.

Telle est l'ambition de ce projet : ses créateurs souhaitent profiter de cette opportunité pour remplir la mission de "refaire découvrir au monde la culture japonaise".

" Nous voulions créer quelque chose dont le Japon pourrait être fier. C'est comme ça que tout a commencé ", explique le producteur Yoshiyuki Ikezawa, de Toei Animation. " On parle souvent de l'animation japonaise en rapport avec le concept de "Japon cool", mais le marché des animes japonais n'a rien à voir avec le marché du film, et à vrai dire, il n'y a que très peu de vrais films d'animations qui sont accueillis comme le sont les films hollywoodiens. Cependant, la forte culture du manga japonais nous offre une quantité de personnages qui présentent un intérêt non négligeable au niveau mondial. Donnez à un groupe de ces personnages une histoire et un thème appropriés qui maximisent leur potentiel, ajoutez les technologies avancées que le Japon possède, et vous êtes sûrs de créer quelque chose qui impressionnera le monde. "

ON LÂCHE TOUT !

La première difficulté pour ce film a été de réunir une équipe de production talentueuse. Il a donc fallu recruter les meilleurs créateurs de l'industrie visuelle japonaise. Selon le réalisateur Shinji Aramaki, " Albator est de loin le plus cool des personnages de Matsumoto. " Ayant intégré le marché Hollywoodien, Aramaki explique qu'il y avait deux choses qu'il considérerait comme importantes dans la création d'un long-métrage qui pourrait sortir dans le monde entier. " Je voulais tout d'abord que ce film traite de problèmes

auxquels la société fait face actuellement, même s'il s'agit d'un film de science-fiction qui se déroule dans l'espace. C'est pour cela que j'ai décidé de mettre l'accent sur le personnage de corsaire d'Albator, et de le décrire comme un anti-héros qui se rebelle contre une autorité beaucoup plus puissante. " C'est aussi à ce moment-là que le nom de Harutoshi Fukui a été évoqué. " Les romans de M. Fukui sont souvent agrémentés de descriptions très filmiques avec des cuirassés, et j'ai pensé qu'il serait parfait pour les personnages de Matsumoto. Le producteur M. Ikezawa a lui aussi proposé son nom, et nous l'avons donc contacté sur le champ. " Petit à petit, une équipe de personnalités s'est formée, et la voie vers un reboot du Capitaine Albator a commencé à se tracer.

LE DÉCOR D'ORIGINE VS LE REBOOT

Ce film est l'incarnation moderne du Capitaine Albator qui reste fidèle à l'esprit du Capitaine Albator, corsaire de l'espace original. La raison qui fait que ce film est un reboot et non un remake est liée au personnage d'Albator et à la société actuelle.

" Albator apparaît dans de nombreuses œuvres de Matsumoto, et j'en suis venu à le considérer comme le personnage qui représente l'opposition, peu importe l'époque, un pilier autour duquel les gens se regroupent pour remettre la société en question. " Ce sont les mots de l'adaptateur et scénariste, Harutoshi Fukui, analysant le reboot du fameux héros. " J'ai fait en sorte d'éviter que le personnage semble vieux. Le précédent Albator était un meneur à toutes épreuves offrant modestement son aide. Trente ans ont passé, et je ne pense pas que les jeunes d'aujourd'hui pourront faire le lien avec l'image du héros original. Je pensais au contraire, qu'ils auraient moins de mal à s'identifier à un héros angoissé, dont les idéaux se sont en quelque sorte mélangés. C'est dans cette perspective que j'ai commencé à créer le personnage pour le film. "

Il en résulte un Albator dont le côté sombre est beaucoup plus

prononcé que dans ses précédents portraits. Dans ce film, nous sommes également confrontés à ses profonds désespoirs. Kiyoto Takeuchi, qui a lui aussi travaillé sur le scénario avec Fukui, ajoute sa conception : " Nous voulions prendre du recul et penser à Albator en tant que personnage. Mais parce que nous vivons des temps vraiment troublés, nous n'avons pas voulu le limiter à son personnage d'origine – ce combattant sombre et solitaire qui porte l'ombre de sa jeunesse – donc nous l'avons fait représenter l'obscurité qui est présente à l'intérieur de n'importe quel autre membre de l'équipage de l'Arcadia. Nous sommes également témoins de ses angoisses et de ses doutes au sujet de son passé. Quelle est vraiment cette liberté qu'il attend depuis si longtemps ? Je pense que c'est notre responsabilité en tant que créateurs de ce film, de fournir une réponse valable à cette question. "

UN DEUXIÈME PERSONNAGE LÉGENDAIRE

L'Arcadia, cet invincible bateau pirate, est peut-être le deuxième personnage principal de la saga du Capitaine Albator. Beaucoup de fans ont vénéré ce vaisseau qui abrite l'esprit du meilleur ami d'Albator, Tochiro. Aramaki, le réalisateur, revient sur la conception de l'Arcadia des temps modernes.

" Le design de l'Arcadia devait montrer cette idée de malédiction afin de concorder avec le scénario. J'ai donc demandé à mon ami Atsushi Takeuchi de s'en occuper. Je lui ai fait conserver certains éléments essentiels de l'Arcadia, comme le crâne à la proue, ou le pont en bois à la poupe, qu'on a l'habitude de trouver sur un navire, mais je lui ai donné carte blanche pour le reste. J'ai confié la tâche de la modélisation 3D à Takehiko Hoashi, qui avait déjà réalisé des maquettes de vaisseaux spatiaux en grand format pour plusieurs de mes films précédents, et le résultat était incroyable. "



LES SECRETS DU CASTING

La production a pris cinq ans pour auditionner plus de deux cents personnes, y compris ceux pour les tests de sonorisation pendant la création du storyboard, et pour les séances de captures de mouvements. Comme prévu, il n'a pas été facile de caster les voix des personnages tout en restant fidèle au thème du film. Ikezawa revient sur cette phase : "Nous voulions prendre des personnes qui n'étaient pas de vrais fans d'Albator pour l'interpréter. Nous voulions montrer qu'il existe des hommes qui, comme lui, sont prêts à défier les réalités de leur époque, et encore plus à l'heure actuelle." Le cast devait lui aussi partager son message. Nous avions besoin de personnes qui représentaient les générations actuelles afin de rendre son message crédible. "

Ils n'ont cessé de chercher des acteurs qui pourraient exprimer ce thème intemporel, et après six mois de débat, ils se sont finalement décidés pour des acteurs et des interprètes tels que Shun Oguri, Haruma Miura et Yu Aoi. Les efforts de la production ont été récompensés, puisqu'elle voulait un cast qui préserverait le thème sous-jacent de ce film, même s'il s'agit d'un blockbuster d'animation. Ce casting incroyable a permis au film de gagner en profondeur et en complexité. Selon le réalisateur, Aramaki, " le nouvel Albator est mystérieux, maudit, mais aussi très cool, ce qui rend son rôle très difficile à saisir. La façon dont l'acteur l'interprète était un test crucial, mais en en parlant avec M. Oguri, et en voyant comment sa voix se synchronisait avec l'animation, j'ai vu le nouvel Albator se matérialiser devant moi et j'ai su que ça allait marcher. "

UNE DIVISION DU TRAVAIL TOTALE, À L'HOLLYWOODIENNE

Le travail a été beaucoup plus divisé que d'habitude, y compris concernant la modélisation, l'animation, le montage, l'éclairage, les effets, et l'assemblage numérique. Une ligne directrice de production a été mise en place, et

les images boards ont été compartimentées. Bien que les concepts boards aient été créés par une production d'animation japonaise, cela change habituellement au cours de la production. Cependant, ce projet a suivi les méthodes hollywoodiennes, la production conservant sa ligne directrice du début à la fin. Selon Koichi Noguchi (de Toei Animation), le directeur de production, " Les longs métrages d'animation que vous pouvez voir à l'étranger, comme ceux de Pixar par exemple, sont réalisés avec des budgets dépassant les 100 millions de dollars, mais je pense que nous avons créé quelque chose qui peut se mesurer à ces films, et avec un tiers de leur budget, grâce, en partie, aux méthodes hollywoodiennes que nous avons mises en place, en divisant le travail, mais aussi grâce à l'application de notre équipe et à son incroyable vitesse de travail. "

UN NOUVEAU STYLE DE PRODUCTION QUI A ACCOMPLI UNE GRANDE VISION

" En dehors du style photo réaliste, j'ai voulu conserver l'aspect du manga original. " Aramaki a présenté sa grande conception à l'équipe de production. " Par exemple, la façon dont la cape d'Albator bouge. Je ne voulais pas me contenter d'utiliser un simple simulateur physique. J'ai expliqué comment je voulais que la cape d'Albator bouge dans chaque scène afin qu'elle montre ses émotions et j'ai fait en sorte que l'équipe fasse bouger la cape comme s'il s'agissait d'un personnage à part entière. Je savais que la production prendrait plusieurs années. Donc, pendant la prise de décision sur l'aspect et l'approche du travail, j'ai élevé les demandes en anticipant sur les avancées technologiques qui se mettraient sûrement en place. Si ces demandes n'avaient pas été d'emblée accablantes pour l'équipe de production, le film n'aurait pas été suffisamment bon à sa sortie. " Avec un énorme coût de production de 30 millions de dollars,

les meilleurs artistes et infographistes japonais ont collaboré pour atteindre les objectifs impossibles du réalisateur. Avec des niveaux de travail et de production inimaginables dans l'animation japonaise habituelle, ALBATOR : LE CORSAIRE DE L'ESPACE a réussi à fusionner la technologie visuelle et l'attrait du manga japonais.

L'UTILISATION DU 'ARNOLD RENDERER'

Les 'renderers' travaillent pour visualiser les informations numériques telles que les images calculées et le mouvement du personnage. Le film s'est servi du 'Arnold Renderer' qui est actuellement utilisé dans les productions hollywoodiennes, donnant lieu à un éclat et des expressions sans précédent.

LA CAPTURE DES VISAGES

Un système qui a analysé numériquement les expressions faciales des acteurs pour capturer des mouvements du visage chargés émotionnellement. Cette technologie a été utilisée à Hollywood dans des films tels que LE HOBBIT (2012), et LA PLANETE DES SINGES : LES ORIGINES (2011). En capturant les expressions des acteurs, ainsi que leurs mouvements, on peut exprimer le jeu de l'acteur directement grâce à la numérisation, tout en réalisant des représentations subtiles mais expressives.

CRÉATION D'UNE LIGNE DIRECTRICE SANS STRESS

Pour la première fois dans un projet de film, un système de gestion des données pour gérer 250 TB de données (160 fois la taille d'un film normal) a été utilisé, améliorant drastiquement l'efficacité de la production.

QU'EST-CE QUI DISTINGUE CE FILM D'AUTRES ANIMATIONS EN IMAGE DE SYNTHÈSE ?

“ C’est un projet gigantesque avec un budget sans précédent dans l’actuelle industrie d’animation japonaise. Il a permis de réunir les meilleurs artistes et infographistes que le Japon possède. La portée et l’ambition du projet ont également permis de repousser les frontières de la technologie et des expressions en 3D japonaises. Toei a engagé Marza Animation en tant que maison de production maîtresse pour mener le processus d’animation 3D. Marza était à l’origine une organisation du nom de VE Research and Development Department, qui s’était spécialisée dans la création de séquences animées pour les jeux de SEGA. C’était la première fois qu’ils travaillaient sur un long-métrage d’animation et tous les yeux étaient tournés vers eux. Ils ne nous ont pas déçus.

Habituellement, des longs métrages d’animation de ce genre aux Etats-Unis et en Europe nécessitent plusieurs centaines de personnes pour le produire. Cependant, la production d’ALBATOR a réussi à accomplir cet exploit avec un peu plus de cent personnes seulement. C’est une réalisation incroyable qui laissera sa marque dans l’histoire de l’industrie d’animation japonaise, voire même mondiale. Le mérite revient à l’incroyable efficacité de l’équipe de production et aux artistes, sans oublier le réalisateur, Shinji Aramaki, qui avait déjà travaillé sur d’autres films d’animation dans le passé, ce qui est rare au Japon. ”

QUEL EST L'ÉTAT ACTUEL DE L'INDUSTRIE D'ANIMATION AU JAPON ?

“ Les Etats-Unis sont les leaders mondiaux dans la production de film d’animation en 3D, même si d’autres pays rattrapent vite leur retard. Les méthodes et les processus de productions utilisés par les principaux studios hollywoodiens tendent à être filtrés et localisés pour le Japon. De manière générale, le Japon se retrouve à importer et à utiliser des technologies dépassées en matière d’animation. Nous voulions faire quelque chose de radicalement différent pour ALBATOR : nous voulions être à la pointe de la technologie. Le studio de production a utilisé, pour ce film, un nouveau lanceur de rayons du nom d’Arnold, qui a permis d’obtenir un magnifique rendu de la vision des artistes et d’augmenter l’efficacité de la production.

ALBATOR est également la première production japonaise à utiliser Faceware, un système de capture faciale qui enregistre les expressions faciales des acteurs en temps réel de la même façon que cela avait été fait pour LE SEIGNEUR DES ANNEAUX ou AVATAR. Le terme ‘vallée dérangeante’ explique le phénomène des spectateurs qui ne s’identifient pas avec les personnages animés à cause de leurs expressions peu réalistes. Mais avec Faceware, même les expressions des acteurs les plus légères et les plus subtiles ont été rendues avec réalisme afin de créer des performances humaines et pleines d’émotions. ”

ALBATOR EST CONSIDÉRÉ COMME LE MESSAGE DE TOEI ENVERS LE MARCHÉ INTERNATIONAL DU FILM. POUVEZ-VOUS NOUS EN DIRE PLUS ?

“ Quand les gens pensent à l’animation japonaise, ils ont tendances à penser à l’animation 2D (aux dessins fait à la main) qu’on a surnommée ‘Japanimation’, mais en dehors du Japon, l’animation 3D est en vogue, surtout dans les séries télévisées. Et pourtant, même là, les personnages de type dessins animés que l’on peut voir dans les films de Pixar ou Dreamworks sont la norme. Un film comme ALBATOR : LE CORSAIRE DE L’ESPACE, qui présente des personnages réalistes et proportionnés, est un tout nouveau genre, donc je pense qu’il recevra encore plus d’attention qu’on ne le croit.

Avec un film entièrement en images de synthèse, le public va obligatoirement se concentrer sur les aspects techniques du film, mais l’histoire elle-même est passionnante. C’est un chef d’œuvre d’animation de premier plan pour lequel les meilleurs artistes et talents japonais ont mis tout leur cœur et leur âme à créer des expressions visuelles de grande qualité. Je pense qu’il s’agit d’un film qui s’élève à un niveau de qualité et d’intrigue qui se mesure aux blockbusters hollywoodiens, et qui représente un tournant dans l’histoire de l’animation par ordinateur japonaise. ”



La modélisation du puissant Arcadia a été réalisée par Takehiko Hoashi (Space Brothers), donnant naissance à un inoubliable cuirassé.



Le design des “ armes de guerre ” est l’œuvre de Atsushi Takeuchi. Les principales ont été conçues dans le respect du manga original.



Le système de capture facial enregistre tous les mouvements. Même une différence dans les lèvres est automatiquement transposé dans les effets.



Les personnages ont été conçus pour s’adapter aux proportions réalistes et respecter la touche originale de Leiji Matsumoto.



Notes de production du réalisateur. Celles-ci servent au storyboard, aux scènes et décors. C’est la première visualisation du scénario.



Concept Art du réalisateur Hiroaki Ueno. Chaque étape de production s’appuie sur le storyboard pour respecter la cohérence du film.

FICHE ARTISTIQUE

ALBATOR	Shun OGURI
YAMA	Haruma MIURA
MIMAY	Yu AOI
YATTARAN	Arata FURUTA
TORI	Ayano FUKUDA
EZRA	Toshiyuki MORIKAWA
NAMI	Maaya SAKAMOTO
KEI	Miyuki SAWASHIRO
VIEIL HOMME	Kiyoshi KOBAYASHI
POTENTAT	Chikao OHTSUKA

FICHE TECHNIQUE

RÉALISATEUR	Shinji ARAMAKI
SCÉNARIO	Harutoshi FUKUI, Kiyoto TAKEUCHI
ADAPTÉ DU CLASSIQUE MANGA DE	Leiji MATSUMOTO
DIRECTEUR DE LA PHOTO	Kengo TAKEUCHI
MONTEUR	Shinji ARAMAKI, Ryuji Miyamura
CHEF DÉCORATEUR	Hiroaki UENO
INGÉNIEUR DU SON	Koji KASAMATSU
MUSIQUE	Tetsuya TAKAHASHI
PRODUIT PAR	Yoshi IKEZAWA, Joseph CHOU, Rei KUDO
PRODUCTION	Toei Animation (Japan)

PROPOS RECUEILLIS AUPRÈS DE ARIHITO NUMAKURA,
Rédacteur en chef du magazine CG WORLD (spécialisé dans les effets spéciaux)

TOEI ANIMATION

GFM

©LEIJI MATSUMOTO / CAPTAIN HARLOCK FILM PARTNERS. ALL RIGHTS RESERVED

F.I.P.

OCEANFILMS
DISTRIBUTION

TOEI ANIMATION
SINCE 1912

© LEU MATSUMOTO / CAPTAIN HARLOCK FILM PARTNERS, ALL RIGHTS RESERVED