



© 2004 Masamune Shiro / Seishinsha, Applesed Partners.
© 2005 Kazé tous droits réservés.

ÉCRITURE HYBRIDE

Avec *Appleseed*, le réalisateur japonais Shinji Aramaki adapte un auteur de manga célèbre, Masamune Shirow, qui a inspiré Oshii avec *Ghost in the Shell*. Mais *Appleseed* n'est pas un manga de plus, c'est aussi un mélange de techniques visuelles permettant à un scénario d'exister de façon unique entre cinéma, comic, manga et jeu vidéo... Explications sur un hybride.

Synopsis : Vous êtes, au départ, un *mecha designer* [dessinateur spécialisé dans tout ce qui est mécanique, et notamment les robots]. Est-ce cela qui vous a plu dans la version manga d'*Appleseed* de Masamune Shirow que vous venez d'adapter en manga version dessin animé ?

Shinji Aramaki : Oui, bien sûr. Au départ, si j'ai lu les mangas de Masamune Shirow, c'est à cause de son travail autour de tout ce qui est mécanique. Il possède un trait de dessin extrêmement précis.

S. : L'univers de Shirow est très large, et il permet à des réalisateurs aussi différents que Mamoru Oshii [*Ghost in the Shell* et *Innocence*] ou vous-même de vous exprimer d'une manière visuelle très différente.

S. A. : J'ai beaucoup d'admiration pour Mamoru Oshii, qui a une longue carrière derrière lui, mais, comme vous le dites, nous n'avons vraiment pas la même manière de travailler. Dans la réalisation de ce film, il était important pour moi de montrer ce que j'aime dans l'œuvre de Shirow, aussi bien

dans le dessin que dans l'histoire. Je suis donc resté le plus fidèle possible à l'univers de ses mangas.

S. : Comment avez-vous structuré le scénario du film, sachant que le manga se déroule sur quatre volumes ?

S. A. : Et encore, l'histoire n'est pas terminée ! Le premier volume est sorti en 1985 au Japon, en quatre volumes. Shirow a dit qu'il pourrait y avoir dix volumes en tout, mais il n'a rien publié depuis 1989 ! J'ai essayé de prendre les principaux éléments de l'œuvre originale et de décider d'une fin. Cela n'a pas été facile, mais cela fait plus de dix ans que je lis cette œuvre plusieurs fois, et donc je savais vraiment ce que j'avais envie de faire avec cette œuvre.

S. : Justement, comment passe-t-on du manga inanimé et sans volume au film ? Comment insuffle-t-on le mouvement dans le manga ? À travers le scénario ou grâce au storyboard ?

S. A. : On a d'abord décidé de l'histoire dans ses grandes lignes, sans la fin ; ensuite, on a choisi de montrer certaines scènes importantes sur le plan visuel qui soient caractéristiques de l'œuvre de Shirow. J'avais l'impression de construire un puzzle. Mais, pour nous, il était important de rester fidèles à cet univers et de bien faire comprendre cela aux producteurs et à l'équipe. J'ai donc créé le storyboard avant que le scénario ne soit fini.

S. : Pour vous qui connaissiez bien le manga, vous semblait-il évident que le traitement de l'animation devait être particulier pour mieux adapter le manga ?

S. A. : Effectivement, le dessin dans les mangas n'est pas dans la dimension ; pourtant, le dessin de Shirow fait vraiment sentir le volume, et il nous paraissait naturel d'utiliser l'ordinateur pour un rendu 3D. Shirow lui-même désirait que son manga soit adapté en animation par ordinateur.

S. : Pourquoi avoir finalement adopté ce mélange entre l'ordinateur 2D et 3D ? Et notamment l'utilisation du *toon shading*, ce qui fait que les décors sont en 3D et les personnages en 2D...

S. A. : Je ne voulais pas utiliser le *toon shading* pour tous les éléments du film, et je ne voulais pas avoir le même rendu sur les personnages et sur les *mecha*, sûrement à cause de mon expérience de *mecha designer*. Grâce à la 3D, les *mecha* sont



© 2004 Masamune Shirow / Seishinsha, Appleseed Partners.
© 2005 Kazuo Koike tous droits réservés.

réalistes, et c'est ce que je voulais absolument ! Les personnages ont un rendu 2D, les décors un rendu 3D très réaliste ; quant aux *mecha*, ils ont certes un rendu 3D très réaliste, mais j'ai dessiné un contour noir autour d'eux, ce qui les situe à mi-chemin entre le réalisme et le manga. Je tenais à cette distinction entre les différents « personnages » du film.

S. : Vous dites que vous vouliez que les personnages ne soient pas trop réalistes, mais vous utilisez la *motion capture*.

S. A. : Pour être franc, la *motion capture* a été utilisée sur *Appleseed* pour pouvoir travailler vite. Et aussi la *motion capture* et le *toon shading* m'ont permis de créer un look différent de ce qui se faisait déjà.

S. : N'aviez-vous pas peur de dérouter le public avec un procédé plutôt utilisé dans le jeu vidéo et de lasser les spectateurs avec ce contraste entre 2D et 3D sur la durée d'un long métrage ?

S. A. : Oui, bien sûr. Et on me l'a fait remarquer pendant le tournage. Pourtant, j'ai juste l'impression d'accentuer ce qui se fait en animation traditionnelle, avec des personnages assez plats et des décors que l'on dessine le plus en volume possible. Pour moi, l'important était que l'on ait bien le sentiment que les décors, les personnages et les *mecha* appartenaient au même univers. Pour cela, j'ai essayé

d'utiliser le plus souvent possible des mouvements de caméra assez lents.

S. : Vous jouez beaucoup sur les contrastes, aussi bien pour l'histoire que pour la mise en scène...

S. A. : C'est la base de la réalisation de tous les films d'anticipation. J'ai juste essayé de ne pas ennuyer les spectateurs, et donc les scènes psychologiques, nombreuses dans le film, sont contrastées avec les scènes d'action.

S. : *Appleseed* est un film assez pessimiste sur l'être humain.

S. A. : Certes, mais là aussi j'ai essayé de contrebalancer ce pessimisme avec les personnages de Deunan et de Briareos. J'ai beaucoup travaillé sur le personnage de Deunan afin que le spectateur puisse s'identifier à son combat et aux changements qu'elle subit le long du film, j'espère qu'elle apporte un message plus optimiste.

S. : La suite d'*Appleseed* est déjà programmée, et c'est John Woo qui va la produire. Ne craignez-vous pas que sa forte personnalité fasse de l'ombre au film ?

S. A. : Au début, j'ai été un peu inquiet, mais depuis j'ai parlé très longuement avec lui, et je suis rassuré. C'est une très bonne chose pour moi et pour le film. Je suis très excité, car je ne sais pas vraiment ce qui va se passer !
Propos recueillis par Alexis Hunot lors du Festival d'Annecy 2005. Merci à Aurélie Lebrun.

UN POINT SUR L'ANIMATION JAPONAISE

À une époque fortement décriée, l'animation japonaise a, grâce à des auteurs comme Hayao Miyazaki et Isao Takahata, fini par gagner ses lettres de noblesse. Mais il ne faudrait pas que les distributeurs s'arrêtent là, car beaucoup de très belles choses sont encore à découvrir au Japon. En voici quelques-unes.

Tout d'abord, les films de Satoshi Kon. Après un premier film, *Perfect Blue*, qui avait eu droit à une sortie en salle, les films suivants de ce génie de l'animation japonaise n'ont malheureusement eu le droit qu'à des sorties en DVD. C'est d'autant plus dommage que ces sorties tronquées de *Millennium Actress* et de *Tokyo Godfathers* ont empêché Satoshi Kon de rencontrer le public qu'il méritait d'avoir avec ces deux films. *Millennium Actress* raconte l'histoire d'une équipe de télé qui part à la recherche d'une ancienne star du cinéma japonais. Le film est une véritable plongée dans l'histoire du Japon et de son cinéma. Le récit de la vie de cette actrice se balance constamment dans un va-et-vient vertigineux entre réalité et fiction. De son côté, *Tokyo Godfathers* raconte l'histoire de trois SDF qui recueillent, la nuit de Noël, un bébé abandonné. Cette comédie montre ce que l'on voit rarement dans les longs métrages animés : la pauvreté, les travestis, les problèmes parents-enfants, et tout cela au travers d'un regard d'une grande tendresse.

Plus récemment, deux films ont beaucoup fait parler d'eux : le premier, qui devrait sortir en DVD en France dans la collection « Asian Star », c'est le magnifique *Place Promised in our Early Days* de Makoto Shinkai, déjà auteur d'un beau premier court métrage, *Voices of a Distant Star* ; et le second, *Mindgame*, autre film complètement fou de Masaaki Yuasa, animé par le Koji Morimoto, auteur du génial court métrage, *Noiseman Sound Insect*. La suite très vite...

A. H.



De haut en bas : les trois étapes clés du graphisme d'*Appleseed*. Le tournage avec les acteurs équipés des repères corporels indispensables pour la *motion capture*, la modélisation en 3D, et enfin l'image transformée en 2D par le *toon shading*.



LES TECHNIQUES

Deux techniques principales ont été nécessaires à la création du film, qui lui donnent son aspect si spécifique :

1. La motion capture. Elle rend plus réalistes les mouvements et les expressions des personnages. Des capteurs sont placés sur les acteurs, ces derniers jouent leurs scènes, et chaque mouvement des capteurs est enregistré sous forme de points dans un ordinateur. Ensuite, il suffira de créer l'enveloppe qui prendra forme sur ses points, et le mouvement du personnage ainsi créé sera parfaitement fluide ; ou trop réaliste, diront les puristes de l'animation.

2. Le toon shading (aussi nommé *cell shading*). Tout d'abord utilisé dans les jeux vidéo, le *toon shading* est un procédé assez original qui permet la transformation de personnages créés en volume (3D) en personnages plus proches du dessin animé (2D). Ce procédé permet donc de créer un personnage plus cartoon dans sa forme, puisqu'on supprime le volume créé par l'ordinateur. Couplé à la *motion capture*, comme dans *Appleseed*, le *toon shading* donne aux personnages des mouvements d'une fluidité parfaite, une préoccupation qui hante les créateurs d'animation depuis le début du cinéma d'animation ! Rappelons-nous le rotoscope des frères Fleischer, qui permettait de filmer quelqu'un pour ensuite projeter le film sur une feuille à dessin, image par image, afin que l'animateur puisse capter le mouvement.

Dans *Appleseed*, l'addition de ces deux techniques permet de créer une image inédite au cinéma!

A. H.

JAPANIM

A NOTRE AVIS

APPLESEED

Bâtie après une terrible guerre mondiale, la cité d'Olympus est un havre de paix pour ses habitants. Tout simplement parce qu'une partie sont des bioroids, cyborgs créés pour réfréner les passions humaines. Seulement des attentats commencent à hypothéquer cette parfaite harmonie.

Malgré les succès rencontrés récemment par l'animation japonaise en France, *Appleseed* ne plaira pas à un large public. Son scénario passe en revue les thèmes récurrents de la science-fiction japonaise. Normal, quand on sait que l'auteur du manga ici adapté est aussi celui de *Ghost in the Shell*, Masamune Shirow. Contrairement à l'œuvre de Mamoru Oshii, *Appleseed* ne prétend pas à une réflexion existentielle : place à l'action ! On peut voir ici tous les progrès de l'animation assistée par ordinateur : l'univers visuel d'*Appleseed*, pourtant fait du mélange souvent instable de 2D et de 3D, est unifié. Car, outre la qualité du dessin, qui tend à effacer les différences, le graphisme des personnages fait le lien. Tous ont subi le traitement *motion capture*, modélisation 3D et *toon shading* (voir ci-contre) et évoluent avec une fluidité fascinante. Le propos n'est pas nouveau, mais la qualité du résultat fait de ce film une petite révolution.

G. G.

Japon, 1 h 43

Réalisé par Shinji Aramaki

Écrit par Garuda Handa

et Tsutomu Kamishiro

Adapté de l'œuvre originale

de Masamune Shirow

Sortie le 31 août