



# Steamboy

de Katsuhiro Otomo

## Fiche technique

**Japon - 2004 - 2h06**

Réalisateur :

**Katsuhiro Otomo**

Scénario :

**Katsuhiro Otomo  
Sadayuki Murai**

Montage :

**Takeshi Seyama**

Effets spéciaux :

**Takashi Hashimoto**

Musique :

**Steve Jablonsky**

Directeur artistique :

**Shinji Kimura**

avec les voix de :

**Anne Suzuki**

(Ray)

**Manami Konishi**

(Scarlett)

**Katsuo Nakamura**

(Lloyd)

**Masane Tsukayama**

(Eddie)

**Kiyoshi Kodama**

(Robert Stephensen)



## Résumé

1851. L'Angleterre victorienne s'apprête à inaugurer son Exposition universelle pour asseoir sa domination économique, maritime, impériale et technologique. Trois savants se disputent l'usage d'une «Steam Ball», source d'énergie d'une puissance incroyable. Un père et son fils, ainsi que Stephenson, cherchent à le récupérer pour leur employeur respectif : une fondation américaine ou l'Empire Britannique.

Ray, petit-fils et fils des deux savants fous, se retrouvent avec la fameuse sphère entre les mains. Tout le monde se lance à sa poursuite. Mais la Fondation Ohara est décidément très puissante.

Kidnappant Ray, celui-ci découvre la vraie nature du projet de son père, qui rendrait ainsi l'Angleterre plus que vulnérable...

## Critique

**Steamboy**, le nouveau dessin animé du géant du manga Katsuhiro Otomo, créateur d'**Akira**, scénariste du **Metropolis** de Rintaro, sera-t-il capable de répondre à l'attente des fans chauffés à blanc depuis l'annonce de ce méga-projet infiniment retardé ? La dernière réalisation en propre d'Otomo date tout de même de 1996, avec **Memories**, film à sketches qu'il avait supervisé et dont il avait signé **Cannon Fodder**, évocation d'une guerre kafkaïenne mêlant histoire (avènement des conflits technologiquement avancés au début du XXe siècle) et imaginaire.

Sur plus de deux heures, **Steamboy** est le déploiement, au fil des aventures échevelées du héros garçonnet, Ray, des visions grandioses d'Otomo. Une sorte de cathédrale-manga édifiée pour chanter la gloire des premières machines et la damnation dévastatrice dont elles étaient porteuses.

(...) L'entrée dans le film est prodigieusement dynamique. Explosions, courses-poursuites, locomotives et engins amphibies s'entassent, dans une haletante première heure où Ray se retrouve embarqué

L E F R A N C E

[www.abc-lefrance.com](http://www.abc-lefrance.com)

dans une aventure qui le dépasse mais dont il surmonte héroïquement toutes les épreuves. Or, cette force motrice va se détraquer, au mitan du film, et, curieusement, avec l'arrivée d'un personnage féminin, Scarlett, dont Otomo ne sait que faire.

La dimension masculine du manga, son immaturité sexuelle éclatent alors à chaque séquence et grèvent terriblement le projet. Le scénariste Sadayuki Murai est peut-être le premier responsable de ce schématisme du profilage et des comportements des personnages, lui à qui l'on doit les scripts de **Perfect Blue** et de **Millenium Actress** de Satochi Kon, aux articulations grossières d'une misogynie foncière.

Mais Otomo ici ne s'intéresse pas vraiment au récit ni à ses personnages, toute son attention et son talent maniaques, il semble les avoir fixés et dépensés dans la résurrection stylisée d'une époque (l'Angleterre victorienne) et au rendu extraordinaire des différents états de la matière. Dislocation du fer, vitres pulvérisées, vapeur d'eau soufflant de mille et une manières, feux roulants de la guerre et phénomène terminal de la glaciation de Londres, il reste imbattable sur ce registre d'une véritable ivresse matérielle déclenchée par l'accumulation à vaste échelle d'innombrables détails techniques.

**Steamboy** trahit aussi les limites de ce type de production qui entend concilier ambitions esthétiques et idéologiques avec les impératifs du cinéma pour teenagers ; tension entre ce dont Otomo rêve (Walter Benjamin en dessin animé) et ce que les financiers veulent : un manga rentable au Japon comme à l'international.

*Libération - 22 septembre 2004*

Katsuhiro Otomo, l'auteur de **Steamboy** fut, avec son film **Akira**, il y a maintenant dix ans, de ceux qui contribuèrent et à ennoblir le cinéma d'animation japonais et à le faire reconnaître

hors du continent asiatique comme une forme de culture, voire d'art, au bout du compte respectable.

**Steamboy** confirme aujourd'hui cette impression, désormais peu mise en cause, tout en incitant à la réflexion sur ce mélange singulier de sophistication et de candeur qui s'y opère.

Ce qui frappe, dès les premières images, c'est une sensation étrange, celle d'un décalage, le sentiment de se retrouver dans un univers non familier, pour peu que l'on fréquente parfois les utopies futuristes de l'animation japonaise, et en même temps d'y être quand même en terrain connu. Car si le décor change, l'esprit demeure. C'est dans la vapeur, la fumée et l'acier de l'Angleterre industrielle du XIXe siècle qui sert de décor au film que se déroule cette fable.

(...) Il est certes facile de comprendre autour de quoi tourne le film d'Otomo, qui prêche pour un usage raisonné et raisonnable de la science, exprimant une véritable angoisse face aux catastrophes historiques qu'elle engendrera durant tout le XXe siècle. Tout cela est évidemment assené avec une candeur enfantine et n'appellerait que l'acquiescement poli d'un spectateur devant lequel ne s'enfonceraient que des portes ouvertes si le prix du film de Katsuhiro Otomo n'était pas ailleurs.

Il réside évidemment dans son incroyable précision graphique, dans la construction d'un univers à la fois historique et futuriste, à la fois réaliste et imaginaire. Dans une profusion peu avare, se bousculent, par surcroît, diverses inventions, machines, décors engendrés par un XIXe siècle complètement onirique. Car plus le récit progresse, et plus l'invention visuelle d'Otomo se déploie qui culmine dans une bataille rangée où s'affrontent divers dispositifs guerriers (hommes-robots, sous-marins, soldats volants), précipitant progressivement la destruction d'une partie de Londres. Car c'est surtout cette expression échelonnée d'un complexe de Néron, d'une

appétence insatiable et infantile pour le chaos programmé qui s'apprécie dans **Steamboy**, dans une logique d'assouvissement qui semble contredire l'idéologie raisonnable reproduite par ce qui s'y énonce.

Inéluctablement, la perception se transforme avec la matière visuelle. Les techniques numériques ont été mises au service de la plus grande proximité avec l'animation traditionnelle mais avec un tel souci de la profondeur et du réalisme figuratif qu'elles en restituent une sorte de perfection extatique. A la précision réaliste du trait se substitue une plongée dans l'abstraction sensorielle, une immersion parfois anesthésiante dans la vapeur et la glace. La durée du film, qui fait plus de deux heures, plonge le spectateur dans une forme de rêverie qui s'alimente, dès lors, dans la transmutation même de l'image et le sentiment que celle-ci change inéluctablement de texture.

Jean-François Rauger

*Le Monde - 22 septembre 2004*

(...) Katsuhiro Otomo, le créateur du manga **Akira**, est venu présenter sa dernière œuvre, **Steamboy**, long-métrage d'animation dont il a le projet depuis huit ans : un film remarquable et complexe, tout bruisant de machines et de savants fous.

Vingt ans séparent **Steamboy** de **Akira**, et presque deux siècles - car l'un se déroule à Tokyo en 2019, et l'autre au XIXe siècle à Londres -, mais, du manga à l'anime (forme qu'il a définitivement adoptée parce qu'elle l'oblige à «expliquer son univers à (s)on équipe», énonciation qui est toujours pour lui source de nouvelles idées), on retrouve les principales obsessions de son auteur : des univers urbains et géométriques, des scientifiques en proie à ce qu'on est tenté d'appeler, avec nos références occidentales, l'ubris, et dont la frénésie de pouvoir déclenche des cataclysmes et, parmi tout cela, une adolescence qui

essaie de trouver sa voie.

Les projets d'Otomo naissent de visions. Non point de visions prophétiques, comme ses récits d'anticipation pourraient le laisser croire, mais d'images surgies d'un tableau contemplé, d'un paysage, d'une marche dans la ville. Il explique : «Soudain, j'imagine un garçon qui vole dans le ciel de Londres. Puis je développe l'idée, je la nourris, je la laisse mûrir.» Et peu à peu, de mues en mutations, l'histoire prend forme. Lorsque Otomo formule ses notes d'intention en 1996, à la genèse de **Steamboy**, il écrit : «Avec cette œuvre, j'aimerais bien dire à ces enfants qu'il a existé des hommes qui ont poursuivi des rêves qui paraissaient irréalisables à leur époque, mais qui étaient annonciateurs de progrès à venir.»

Le désir originel, c'était donc de parler des grands expérimentateurs du XIXe siècle, comme Watt, Edison ou Ford, ces «pionniers qui ont courageusement tenté de réaliser leur passion». Mais au fil de la conception, l'angoisse a jeté sur ce vibrant hommage une ombre tenace. Les pionniers de **Steamboy** ont plutôt des airs de docteur Folamour, et les inventions technologiques qui devaient soulager l'humanité de son âpre labeur sont désormais vouées - par un pessimisme bien compréhensible pour un homme né moins de dix ans après Hiroshima - à la détruire. La gigantesque tour Steam, un des personnages-phares du film (qui, pour Otomo, ne symbolise pas tant Babel que les moulins à vent de Don Quichotte, ou «le côté prétentieux des êtres masculins»), possède cette ambiguïté intrinsèque : elle cache entre ses murs de métal, au sein de ses tortueuses machineries, les rouages d'un parc d'attractions, ou ceux de chars de guerre.

La force des œuvres d'Otomo réside d'ailleurs en partie dans cette absence de manichéisme : de même que le progrès de la science, chez lui, menace d'être un fléau, les apocalypses ne sont pas définitives : elles ressemblent à ces

immenses gerbes de glace que la tour projette en s'effondrant, et qui s'évanouissent quand un enfant les effleure (peut-être aussi parce que dans la pensée orientale on raisonne plus en termes de cycle : il n'y a pas de fin de l'Histoire). En un sens, elles sont aussi des promesses : après la dévastation, qui sait quelle nouvelle ère s'ouvrira en ce monde ? La réponse se trouve peut-être dans la suite de **Steamboy**, à laquelle Otomo travaille déjà.

Orianne Charpentier  
*Aden/Le Monde - 22 septembre 2004*

## L'avis de la presse

*Positif - Yannick Dahan*

Œuvre monumentale, film concept aux audaces rares, (...) **Steamboy** est une œuvre graphiquement et techniquement irréprochable, une date dans l'histoire de l'animation.

*TéléCinéObs - Xavier Leherpeur*

Pour son nouveau dessin animé, l'auteur d'**Akira** s'est simplement surpassé. Haletant, vertigineux, inventif...

*Les Inrockuptibles - Vincent Ostria  
et Mattis Meichler*

(...) un dessin animé rétrofuturiste fasciné par les machines et fascinant. (...) Graphiquement splendide (...).

*Synopsis - Guillaume Gaubert*

(...) la reconstitution du Londres du XIXème siècle est sidérante par son ampleur et la précision de ses détails. Enfin, l'animation des personnages qui ont une gestuelle de personnages japonais et une apparence occidentale est souple et déliée. Absolument magnifique.

*Aden - Philippe Piazza*

Le créateur du manga **Akira** met en scène, une fois de plus, des forces titanesques, dont les créateurs menacent sans cesse de perdre le contrôle - telle

cette tour Steam, magnifique et destructrice, vision résumée de tous les paradoxes auxquels le jeune héros se trouve confronté.

*Télérama - Cécile Mury*

Epopée à toute vapeur dans l'Angleterre industrielle. Un opus emballant de Katsuhiro Otomo.

*L'Humanité - Vincent Ostria*

Otomo, auteur du célèbre **Akira**, n'est pas un cinéaste gentil. Ce qui prime, c'est sa fascination pour cet enfer d'engrenages, de boulons, aux proportions dantesques. Impressionnant.

*Le Monde - Jean-François Rauger*

Film d'animation de Katsuhiro Otomo à l'incroyable précision graphique, dans un univers à la fois historique et futuriste, où la sophistication se mêle à la candeur.

*L'Express - Arnaud Malherbe*

On croise de fantasmagiques et fumeux cyclos, locos ou hélicos, des chevaliers volants, un château-cité, l'Europe nouvellement capitaliste, avide et décadente. Le tout animé sur le tempo haletant de l'aventure pas bête pour petits et grands. Obligation, donc, d'y filer à toute vapeur.

*Première - Gérard Delorme*

Du point de vue de sa morale, la fable est un peu faible, notamment sur la récupération à des fins militaires de la technologie, mais elle donne lieu à une illustration techniquement magistrale. Et sans quelques lourdeurs, **Steamboy** ne serait pas loin du somptueux film d'aventure dont ses producteurs aimeraient bien qu'il serve de pilote à des futurs épisodes.

*aVoir-aLire.com - Richard Vantielcke*

Trop de trop et au final la claque attendue n'est pas au rendez-vous même si cet **Akira**-bis reste parfaitement recommandable.

*Ciné Live - Marc Toullec*

Une fresque animée par le réalisateur d'**Akira**. Visuellement très beau, un film cependant faiblard sur le plan du scénario.

*Chronic'art.com - Vincent Malausa*

Tour à tour subjuguant ou écrasant, ennuyeux ou bondissant, le récit avance, sûr de lui, sans qu'aucune faille ne s'ouvre. Manque de fragilité par où le film s'impose tout en laissant un sentiment de toute-puissance souvent assez exténuant

*Studio Magazine - Thomas Baurez*

Un manga long mais renversant.

*Cahiers du Cinéma - Vincent Malausa*

Sur un plan strictement sensoriel, **Steamboy** sidère par son ambition à mêler l'ultraréalisme à la pure fantasmagorie. Entre épure et saturation, travail d'orfèvre et parade, ce cinéma semble toujours excédé par son désir de puissance.

*L'Ecran Fantastique - Nathalie Bougon*

Un film d'animation en demi-teinte, longuet mais convaincant dans les scènes d'action.

## Entretien avec le réalisateur

*Pourquoi, après Akira, avoir attendu dix ans pour réaliser votre nouveau film ?*

La préparation et la réalisation de **Steamboy** ont coûté très cher. Le film a été entièrement fait en numérique. Nous avons mis beaucoup de temps à rassembler les fonds.

**Steamboy** est différent de ce que j'avais fait avant. Les investisseurs potentiels ne comprenaient pas cette idée d'ancrer le récit dans l'Angleterre du XIXe siècle et non plus dans le futur comme les précédents titres.

*Pourquoi l'Angleterre victorienne ?*

Cette époque m'a intéressé parce qu'elle correspond à la fois à un développement de la science et de la pensée sur celle-ci. En ayant recours au numérique, on a eu l'impression de vivre des moments semblables à ce qui devait se passer à cette époque. Il nous a fallu inventer les outils adaptés à nos projets, comme les hommes du XIXe siècle. Les trois générations de héros ont chacune un rapport différent à la science. Le grand-père fait partie des fondateurs. Le père a bénéficié des bienfaits de celle-ci, mais se trompe dans son utilisation. Enfin, le fils représente l'espoir de surmonter ces contradictions. Pour préparer le film, nous avons fait de nombreux repérages en Angleterre. Nous avons visité de nombreux musées, consulté des fonds photographiques. J'ai été très marqué par les romans de Dickens. Même si, jeune, j'ai été excité par la lecture des romans de Jules Verne, je pense que celui-ci m'a moins influencé que Dickens.

*Le film exprime-t-il une fascination pour la destruction et le chaos ? Plus il avance et plus il devient abstrait. C'était votre idée ?*

J'adore créer des choses de manière très soignée et ensuite, lorsqu'elles sont achevées, les détruire. Quand j'étais enfant, j'étais un passionné de modèles réduits. Je passais des jours dessus mais je considérais que le travail n'était vraiment fini que lorsque je les détruisais. Je ne cherche pas à comprendre les significations de mon œuvre. Il est vrai qu'au bout d'un moment la vapeur devient un personnage. Je voulais amener le spectateur à s'immerger dans cette dimension abstraite tout en le distrayant.

Propos recueillis

par Jean-François Rauger

*Le Monde - 22 septembre 2004*

## Le réalisateur

(...) Né en 1954 dans la région de Miyagi, au nord-est de Tokyo, Otomo dessine depuis toujours : «Mes héros sont souvent de jeunes garçons, peut-être parce qu'ils ont l'âge où je rêvais de devenir mangaka !» ; l'animation est venue plus tard, grâce à son complice, le réalisateur Rintaro (**Metropolis**, 2002). «Il a fait appel à moi en 1983 pour dessiner des personnages sur son film **Armageddon**. Quand j'ai vu tous ces gens doués qui travaillaient ensemble, ça m'a bouleversé.» Otomo a souvent collaboré à divers titres, avec bien d'autres créateurs, tels Satoshi Kon (**Perfect Blue**) ou Hiroyuki Kitakubo (**Rôjin Z**)... «Mais l'âge d'or de l'animation japonaise semble passé. Il y a dix ans, on a assisté à une explosion de talents. Aujourd'hui, ces jeunes dessinateurs sont devenus réalisateurs, et la relève se fait attendre...» Otomo s'est aussi essayé, en 1991, à la réalisation d'un film en prises de vues réelles, **World Apartment Horror**, et en écrit un autre, une histoire fantastique de «gens qui vivent avec des insectes». Une suite de **Steamboy** est aussi à l'étude. Et que les nombreux fans se rassurent, «la BD est ma première passion, je ne cesserai jamais de dessiner».

Cécile Mury

*Télérama n° 2854 - 25 septembre 2004*

## Filmographie

<b>Robot Carnival</b>	1987
<b>Akira</b>	1988
<b>World Apartment Horror</b>	1991
<b>Memories</b>	1995
<b>Steamboy</b>	2003

### Documents disponibles au France

Revue de presse importante

**Pour plus de renseignements :**  
**tél : 04 77 32 61 26**  
**g.castellino@abc-lefrance.com**