



## Memories

de Koji Morimoto, Tensai Okamura, Katsuhiro Ôtomo  
(Japon - 15/04/1997, reprise le 24/08/2022)  
V.O.S.T. - 1h53

Jeudi 08/06/2023 21h00  
Mardi 13/06/2023 20h00  
Semaine Animation du 08 au 13 juin

---

### Extraits du dossier de presse du film

#### MAGNETIC ROSE

44 min / Réalisation : Koji Morimoto - Scénario : Satoshi Kon - Production : Studio 4°C

##### La production

À l'origine de *Magnetic Rose*, on trouve une histoire courte de 30 pages dessinée par Otomo en 1980. Publiée au Japon sous le titre *Kanojo no omoide*, elle est connue internationalement sous le titre *Memories*. Ce premier volet est donc la tête d'affiche de ce triptyque dont il incarne le titre ! Avec ses personnages perdant progressivement pied dans une station spatiale à la déco soignée, *Magnetic Rose* évoque tour à tour *SOLARIS* de Tarkovski, *SHINING* de Kubrick, et les œuvres de Philip K. Dick où le principe même de réalité est remis en cause.

Pour parvenir à ce résultat, Koji Morimoto multiplie les perspectives inhabituelles sur ses personnages, les zooms sur les visages angoissés et les valeurs de plan perturbantes. Ces effets subtils mais d'une efficacité indéniable se remarquent pourtant à peine, tant l'attention des spectateurs est monopolisée par la direction artistique irréprochable. On la doit à Satoshi Kon, dont c'est la première œuvre d'importance. Repéré par Otomo, il offre des décors qui restent à jamais en mémoire, somptueux ou délabrés. Sa participation ne se limite pas à l'esthétique marquante de *Magnetic Rose*, puisqu'il travaille avec Koji Morimoto sur l'adaptation de la nouvelle originale : ce thème de la réalité déformée et distordue traversera son oeuvre à venir, de *PERFECT BLUE* à *PAPRIKA* en passant par *MILLENIUM ACTRESS*.

Fait majeur dans cette adaptation : les personnages japonais de la nouvelle laissent place à deux ingénieurs aux origines slaves (Heintz) et hispaniques (Miguel), donnant ainsi une dimension internationale plus crédible à cet équipage spatial. Du pain bénit pour Toshiyuki Inoue, le talentueux directeur de l'animation (on le retrouve au générique de *MAQUIA* et de *Notre jeunesse en orbite*) assumant pour l'occasion le poste de character designer. Enfin, impossible de ne pas évoquer la musique de *Magnetic Rose*, où le thème de *Madame Butterfly* tient un rôle central, mélodie entêtante évoquant le spectre de la cantatrice fantôme. Autour de ce monument de la musique classique, Yoko Kanno a brodé une partition symphonique évoquant les opéras italiens, interprétée par l'orchestre philharmonique tchèque. On notera, sur la séquence finale, que la musicienne intègre une touche de jazz à des plans sur l'infini de l'espace, préfigurant les compositions qui la consacreront trois ans plus tard avec *Cowboy Bebop* !

#### STINK BOMB

40 min / Réalisation : Tensai Okamura - Scénario : Katsuhiro Otomo - Production : Madhouse

##### La production

Le 19 février 1994, en Californie, Gloria Ramirez est emmenée aux urgences. La femme de 31 ans, victime d'un cancer du col de l'utérus, voit son rythme cardiaque s'emballer. Les infirmiers lui injectent alors plusieurs sédatifs, avant de tenter une défibrillation. Peu après une étrange odeur surgit de la patiente, et les membres du corps médical s'évanouissent, pris pour certains de convulsions musculaires. A posteriori, le phénomène s'expliquera par la réaction des médicaments à un traitement « maison » de la patiente, accentué par le courant électrique.

Quand l'anecdote de Gloria Ramirez parvient aux oreilles de Katsuhiro Otomo, il imagine ce que donnerait un tel cas dans des dimensions bien plus grandes. Cette idée de bombe humaine letale sur un rayon de plusieurs

dizaines de mètres lui inspire le scénario de *Stink Bomb*, qu'il agrémente d'un humour corrosif sur la société japonaise. L'armée est ainsi tournée en ridicule, causant par son incomptence autant de dégâts que le simple employé de bureau qu'elle est supposée intercepter. Les civils en prennent également pour leur grade : il suffit d'une simple erreur d'inattention pour gripper une hiérarchie bureaucratique rigide et verticale, et si Nobuo n'était pas dédié corps et âme à son travail, la catastrophe serait circonscrite à son laboratoire !

À l'origine, c'est Yoshiaki Kawajiri, complice d'Otomo depuis *MANIE MANIE*, qui devait réaliser le deuxième segment de *MEMORIES...* mais il est contraint de refuser le projet. Afin de le remplacer, il suggère un artiste doué qui a travaillé plusieurs fois sous sa direction, Tensai Okamura. Ce dernier, qui assume totalement avoir été influencé par le style et la technique de Kawajiri, profite cependant des conseils de son mentor, qui supervise l'animation de *Stink Bomb*. C'est d'ailleurs l'atout majeur de ce court métrage : Okamura, qui est allé à bonne école, fait monter peu à peu la pression, débutant par des plans fixes pour ensuite laisser l'animation gagner l'intégralité de l'écran qui fourmille de détails lors des scènes de destruction. Tensai Okamura peut aussi compter sur le soutien de Hirotsugu Kawasaki, qui réalisera trois ans plus tard, toujours avec le soutien de Katsuhiro Otomo, le long métrage *SPR/GGAN*. Il offre à *Stink Bomb* des personnages au design extrêmement proche du trait d'Otomo, ainsi qu'une direction artistique cohérente malgré sa diversité : laboratoire pharmaceutique, emergency room militaire, décors de ville, de campagne ou de bretelle de périphérique...

Enfin, afin d'appuyer l'ironie du discours derrière l'action, Otomo fait appel à Jun Miyake pour composer la musique de *Stink Bomb*. Mélant jazz, ska et rock, ses partitions ajoutent à l'énergie des scènes d'action, tout en instillant une bonne humeur, d'autant plus sarcastique qu'elle accompagne des scènes de carnage ! Entre l'angoissant *Magnetic Rose* et l'expérimental *Cannon Fodder*, *Stink Bomb* se place donc comme une respiration bienvenue et indispensable dans le projet *MEMORIES*.

## CANNON FODDER

22 min / Réalisation et scénario : Katsuhiro Otomo - Production : Studio 4°C

### La production

Pour clore *MEMORIES*, Katsuhiro Otomo souhaite réaliser un tour de force : un plan séquence d'une vingtaine de minutes. Bien que, concrètement, cette technique n'existe pas en animation, il s'agit avant tout de plonger le spectateur dans l'activité continue de cette ville n'existant que pour un seul but : bombarder. L'ouverture du court métrage donne le ton : un réveil constitué d'un canon qui propulse son boulet vers une tour, déclinaison enfantine du quotidien belliqueux des habitants. Le réalisateur multiplie les mouvements de caméra en tout genre (zooms, panoramiques, travellings...) afin de maintenir l'attention du spectateur et de lui transmettre le branle-bas permanent de la cité-canon.

Grâce à un story-board particulièrement soigné, Otomo pousse le vice jusqu'à changer ses axes via des volets masqués par un élément au premier plan ou des fondus enchaînés, sans pour autant jamais perdre la sensation de continuité. *Cannon Fodder* nous entraîne aussi, au cours d'une journée-type (7h – 21h) à travers toutes les strates de cette ville : gare, école, usine de munitions, réfectoire, baraquements... Une ville aux perspectives tordues et à l'espace déformé, la réalisation faisant parfois passer le spectateur d'un lieu distant à un autre via une habile transition.

Cette sensation d'étrangeté est renforcée par l'aspect graphique qui tranche non seulement avec les deux premiers opus de *MEMORIES*, mais avec l'ensemble de l'animation japonaise en règle générale. *Cannon Fodder* évoque la bande dessinée franco-belge, notamment l'œuvre de Moebius dont Otomo a toujours été un fervent admirateur, avec ses effets de crayonné notamment sur les traits de contour. Pour ce faire, le réalisateur s'est associé à Hidekazu Ohara (artiste partageant sa carrière entre titres expérimentaux et dessins animés pour enfants), qui supervise également l'animation de ces designs sortant de l'ordinaire. Le tout est rehaussé par la palette terne, tout en ocre et en gris, de la coloriste Terumi Nakauchi, qui avait déjà travaillé avec Koji Morimoto sur le clip *Extra*, et qu'on retrouvera dix ans plus tard sur le long métrage *STEAMBOY* d'Otomo.

Le court métrage rappelle également le *METROPOLIS* de Fritz Lang par ses scènes de foule aliénée marchant au pas vers un travail abrutissant dont nul ne saisit réellement les aboutissants. Enfin, comment ne pas penser au *1984* de Georges Orwell devant ces humains broyés par un système totalitaire qui ne leur laisse aucun temps libre pour penser à autre chose que leur tâche militaire ? Cette atmosphère malsaine est soutenue par la composition de Hiroyuki Nagashima, musicien et designer sonore plus habitué aux films fantastiques en prise de vue réelle (*ANGEL DUST*, *SODOM THE KILLER*). OVNI expérimental, *Cannon Fodder* clôt avec brio un projet hors norme qui a repoussé les limites techniques et artistiques de l'animation japonaise.