Document généré le 19 avr. 2024 00:13

24 images

Akira
La révolte de l'irrationnel humain contre la rationalité inhumaine

Claude R. Blouin

Numéro 80, décembre 1995, janvier 1996

Les frontières du cinéma d'animation

URI : https://id.erudit.org/iderudit/2181ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)
1923-5097 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Blouin, C. R. (1995). *Akira* : la révolte de l'irrationnel humain contre la rationalité inhumaine. *24 images*, (80), 38–39.

Tous droits réservés © 24 images, 1995

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

AKIRA
La révolte de l'irrationnel humain contre la rationalité inhumaine

PAR CLAUDE R. BLOUIN

Dès sa sortie en 1989, *Akira* s'est imposé comme un film-culte auprès des jeunes. Avec ce film, pour la première fois, l'univers des mangas se trouve à la source d'un grand succès cinématographique à l'échelle mondiale.

Longtemps, j'ai lu des bédés au lieu de me coucher de bonne heure. Et encore, à cinquante et un ans, je relis une fois par année Jacobs, Hergé ou Goscinny. Une fois par mois, j'enrichis ma collection d'un livre de style nouveau — toujours européen. Et depuis peu, japonais. La revue *Kamcha* me tient à jour sur ce sujet. Je passe outre à ce qui est dithyrambique, pour retenir le résumé clair de scénarios complexes, et les informations sur l'impact économique des mangas (les chiffres, plus loin, en proviennent). Alors que je pouvais partager ma passion européenne pour la bédé, ma curiosité pour les mangas n'était nourrie que par mes voyages. Il y avait beaucoup d'amateurs de bédés américaines, mais jusqu'à *Heavy Metal*, celles qui m'enchantèrent une saison, à huit ou neuf ans, me parurent assez tôt répétitives et laides. La parution du *Cri qui tue*, qui ne dura que quelques numéros, me livra enfin, traduites, les histoires nippones de Golgo, du Loup solitaire et de son louveteau ou les œuvres de Osamu Tezuka, homme-orchestre, dessinateur, scénariste, cinéaste.

Mais personne ici à qui parler de cela. La nécessité de me concentrer sur les fictions, faute de temps, m'éloigna de l'analyse des films d'animation à partir de 1980. Je jetais un coup d'œil de plus en plus distrait sur les mangas. Aussi, n'aurais-je pas eu vent, sans les amis de mon fils, de l'avènement d'un émule d'Osamu, écrivain, dessinateur, cinéaste, animateur: Katsuhiro Otomo. *Akira* me serait passé sous le nez, sans cette copie japonaise venue je ne sais comment entre les mains d'amateurs joliettains de dix-sept ans. Je découvris alors qu'avec ces fanatiques de mangas, plus connaisseurs que moi des parutions de *Nausica*, *Ranma*, et de l'hilarant *Dragonball* (ces deux dernières, en poche, chez Glénat), je ne pouvais parler de bédé européenne... Adeptes de *Batman*, *Superman*, *Spiderman*, ils ne voyaient pas les choses comme moi. Je n'aimais Otomo que par sa dimension la plus typiquement japonaise et, aussi par celle qui le rapprochait des Européens; ils admiraient sa japonéité et son américanité!

Réticences

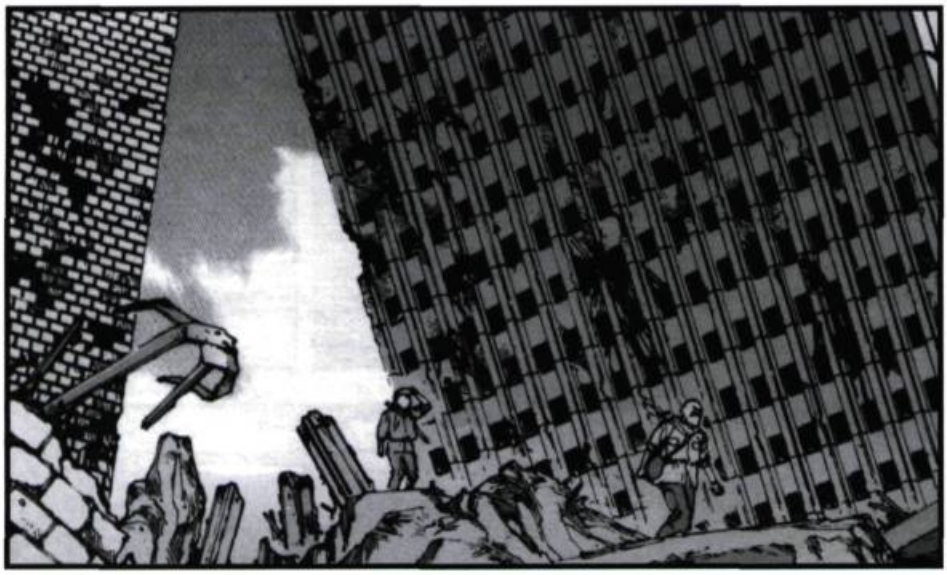
Otomo, ce long préambule vous l'a rappelé, n'est pas apparu dans un désert, mais dans une jungle luxuriante de deux milliards de mangas vendus en 90. En 94, il a lui-même écoulé sept millions d'exemplaires d'*Akira*, la bédé. Mais je ne puis le recenser avec l'enthousiasme des amis de mon fils; le préambule laisse entendre pourquoi. Le dire est ma manière de rendre compte, avec le plus d'objectivité possible, d'une œuvre point faite pour le regard objectif, comme toutes les autres œuvres d'ailleurs.

Akira, le film, me trouble parce qu'il met en évidence les limites de la tolérance face au traitement du thème de la violence, devenu motif de virtuosité. J'ai les mêmes réserves face à David Lynch (***Blue Velvet***) et à Tarantino (***Pulp Fiction***). J'ai le sentiment de saisir la totalité de ce qui compte dans les cinq premières minutes du film, le reste devenant pur spectacle, adroite construction. Le thème de la violence, certes, doit être abordé. Mais je m'interroge sur cette esthétisation détachée qui nous fait oublier qu'il y a du sang, pour nous attacher au fait qu'il y a du rouge en formes fascinantes. Saignements, membres rompus, sueurs de migraineux télépathes deviennent «curieux» en eux-mêmes, dans la bédé comme dans le film.

Je ne suis pas à l'aise devant la figure du rebelle à moto: les destructions sont, après tout, sans être éprouvées, simplement constatées. En cela elle sont moins déplorables dans leur franchise et leur sincérité que celles, hypocrites et calculatrices, du Colonel, symbole de l'État, complice du pouvoir en place. Cette «pensée» me paraît primaire en ce qu'elle tient pour acquis la violence, la magnifie comme d'autres la folie, en en faisant des actes de lucidité, alors que la violence évoque en moi des images de brisures, rapidité de la destruction du nervi comparée, par exemple, à la lenteur de la reconstruction, que personne ne montre jamais, d'un physiothérapeute, violente elle-même. Dans la folie, quelle détresse, quelle solitude, troublant les éclairs de lucidité! Je résiste donc très émotivement à ce que dit Otomo — il me touche, me donne à penser. Je ne suis pas bouleversé, obligé de voir différemment la violence et la fraternité. Le film ***Tetsuo***, aussi violent, m'a autrement bouleversé.

Admiration

Je me défends donc — et j'admire malgré tout. Jamais œuvre d'animation n'a été si superficiellement futuriste pour être si profondément collée aux peurs actuelles des jeunes Nippons. Cette mégalopolis secouée par les ondes d'ascètes, elle recoupe la réa-



lité d'une ville, Tokyo, qui de ville en ville, en rejoint presque sans discontinuité une autre, Osaka, à 500 km de là. Périodiquement, elle est ébranlée de secousses sismiques, dont chacune, quelques instants, laisse craindre qu'elle ne soit annonciatrice de la grande secousse. Présent des secousses, présente appréhension du grand tremblement de terre. Les écoliers, hebdomadairement «taxés» par leurs collègues, dorment mal — parfois, se suicident. Et tous de grandir dans ce sentiment d'urgence de l'étude; il faut se placer dans les bonnes écoles pour accéder aux bons postes. Comment ne s'envoleraient-ils pas, par l'ouïe d'abord, en écoutant, du royaume rempli de jouets électroniques qu'est leur chambre, le bruit assourdissant des motards délinquants (les «bosozoku»), qui vont par bandes de cinquante, striant l'air de sons échappés de leurs engins. Gangs de motards, viviers de «yakuzas», rebelles reconstituant les rites hiérarchiques de ce qu'il y a de plus martial en leur civilisation. Voyez cette architecture grandiose, ces gratte-ciel aux faces lisses — avec au ras du sol, comme des caries, les boutiques bricolées. L'humain serait-il dans ce qui échappe à la clarté et aux lignes droites?

Révolte de l'irrationnel humain contre la rationalité inhumaine? Mais prenons garde, disait Kumai avec ***Passion du mont Aso***, cette apologie de l'irrationnel mène tout droit à l'abandon hypnotique, aux sectes. Et cela aussi est très juste et très actuel dans ***Akira***: cette coexistence de la vitesse et de la puissance des ordinateurs, du réseau Internet, des technologies de transplantation et de clonages avec la floraison des sectes, du discours ésotérique, des boutiques de cristaux. Comme si l'incapacité de penser la modernité, de tisser les liens entre nos diverses attentes et facultés laissait l'esprit, impatient devant la lenteur requise par l'acte de mûrissement, au profit de cette improbable coexistence de l'hyperrationalité du technique et de l'apparente incohérence de l'ésotérique. À cet égard, les casques des disciples de la secte Aum, censés permettre la communication de cerveau à cerveau, avec leur gourou, n'auraient pas déparé l'univers d'***Akira***.

Mais ce n'est pas seulement par désarroi devant la rapidité des changements apportés par la science que le Japon moderne se montre avide de trouver promptement des moyens d'atteindre des plages de calme. C'est aussi parce que la tradition d'itinérants mystiques parcourant les montagnes, les pratiques de concentration du bouddhisme ésotérique trouvent un écho, par leur antiquité, dans les théories les plus neuves des scientifiques. Modernité et continuité de la tradition se rencontrent ici.

Le rythme

L'originalité d'***Akira*** tient donc pour moi dans cette disponibilité de l'artiste — a-t-il plus de liberté ici en œuvrant dans un médium populaire? — à aborder de face les peurs de spectateurs obligés de voyager une heure dans des trains bondés, placés devant des perspectives d'emploi qui se sont étiolées davantage encore depuis la sortie du film que dans les trente années antérieures. Vitesse, rapidité, puissance, icones mentaux de notre ère, tout cela passe ici par la qualité du graphisme. Modernité enracinée qui explique sans doute que le Japon produit plus que d'autres pays des films où la technologie n'est pas seulement du côté des diables.

Cet excès de puissance et de rapidité qui conditionne l'utilisateur d'ordinateur et de jeu vidéo à trouver longues trois secondes d'attente, mène à cette soif du pouvoir, non pas scientifique, mais magique — et soutient le style du film.

Quelques traits suggèrent le relief des corps et ne gardent trace que de l'essentiel saisissable dans le temps du passage d'un plan, plus court, plus mouvant que dans l'animation de Disney. Cet art du contour bien démarqué, des couleurs en aplats, oui!, vous les avez vus dans les estampes, elles aussi créations collectives (à quatre), comme le cinéma d'animation avec ses 70 dessinateurs. C'est la création collective ramenée à l'unité de vision, celle d'Hokusai ou Sharaku pour l'estampe, celle d'Otomo dans ***Akira***. Seulement, le mouvement n'a plus à être suggéré, c'est avec des tracés mouvants, elliptiques, accélération, décélération, qu'il faut désormais jouer. Foin de la fidélité plate au réel! Ici, on intègre les acquis de l'art de l'affiche, de la publicité audiovisuelle. Ainsi se résoud en harmonie le jeu de la tradition et de la modernité. Pour voir en bédé, en raccourci, cet art de l'intégration des sensibilités, cette actualité des peurs exprimées, on peut lire en français l'inquiétant *Rêves d'enfants*.

Quels que soient nos desseins, le film d'Otomo anime la réflexion. Peut-être trouvé-je trop le monde réel bruyant pour m'évader dans ces excès, ces tirs de mitraillettes, ces pétarades. Mais tout révolutionnaires, inhabituels que soient pour moi le silence et le murmure, ***Akira***, même si je suis réticent, laisse des traces. C'est que, comme tout conteur de talent, Otomo ne raconte pas platement le présent. Il tire de nos peurs de maintenant des motifs à la hauteur de ces peurs. Il tisse la trame d'une mythologie. ■