

Ultra Q

Grands monstres au petit écran

Ariel Esteban Cayer

Number 194, March 2020

Imaginaires du cinéma pour enfants

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/93094ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Cayer, A. E. (2020). Ultra Q : grands monstres au petit écran. *24 images*, (194), 92–93.

Ultra Q

Grands monstres au petit écran

PAR ARIEL ESTEBAN CAYER



↑ Ultra Q

Une narration intrigante, évoquant celle de Rod Serling dans *The Twilight Zone*, nous invite à abandonner le monde rationnel pendant les trente prochaines minutes. Nous serons témoins d'un monde « en déséquilibre », où des événements étranges se trament dans les coulisses du quotidien. Nos héros ? L'intrépide photojournaliste Yuri, le pilote Jun et son compagnon cabotin Ipppei. Ensemble, ils affronteront monstres caoutchouteux, phénomènes extraterrestres et autres apparitions surnaturelles, dans la plus pure tradition du sérial de science-fiction à l'américaine (*The Outer Limits*) et du *kaiju eiga* (film de monstre géant), dont Godzilla est encore l'exemple emblématique.

Créée par le maestro des effets spéciaux Eiji Tsuburaya (mieux connu pour son travail chez Toho, auprès d'Ishiro Honda et Jun Fukuda), *Ultra Q* est diffusée sur les ondes de TBS (Tokyo Broadcasting Service) en 1966. Développée sous le nom d'*Unbalance*, la série arrive à sa mouture finale lorsque la chaîne demande à Tsuburaya et son équipe d'incorporer plus de monstres et d'éviter les scènes « montrant la culture japonaise traditionnelle ». Privilégiant ainsi un angle cosmopolite, aligné sur la production cinématographique de l'époque, la série (tournée en 35mm, de surcroît) rivalise immédiatement avec le genre au grand écran. TBS insiste également pour que la série

soit accessible à un jeune public. La stratégie porte fruit : *Ultra Q* est un hit instantané, et mène directement à *Ultraman* (1966-1967) et l'élaboration d'un univers touffu.

Certains épisodes – souvent les meilleurs – prennent donc la forme de contes moraux destinés aux plus jeunes. Dans « Kanegon's Cocoon », un gamin nommé Kaneo se transforme en Kanegon, un monstre en forme de porte-monnaie. Dès lors, celui-ci doit sans cesse manger de l'argent pour survivre. Mise en garde évidente contre l'avarice, tournée dans un style qui rappelle les films de la Nouvelle Vague japonaise, l'épisode culmine sur une note pour le moins surprenante : les parents du garçon, transformés eux aussi en « monstre à sous », deviennent à leur tour victimes du boom économique japonais. « Grow Up! Little Turtle » combine pour sa part la fable d'Ésope (« Le garçon qui criait au loup ») et le classique du folklore japonais, Urashima Tarō. Ainsi, personne ne croit le jeune Tarō lorsque sa tortue Gameron devient gigantesque et l'entraîne vers le palais sous-marin de la princesse Otohime. L'épisode se démarque par son registre plus terre à terre et un clin d'œil baveux au *Gamera* de Daiei, série rivale de *Godzilla*.

Ailleurs, Tsuburaya s'en tient à son plan d'origine et penche plutôt vers la science-fiction aux accents philosophiques. Dans « The 1/8 Project », une initiative est mise en place pour rétrécir les Tokyoïtes au huitième de leur taille et ainsi contrer la surpopulation dans la mégalopole. Ici, ce sont nos héros qui sèment la pagaille, devenus les géants d'un monde miniature. Ces scènes renvoient immédiatement aux méthodes de production dont Tsuburaya est le pionnier et à ces acteurs en costumes de caoutchouc détruisant des maquettes. Un sentiment d'inquiétante étrangeté s'installe face à l'inversion du spectacle, l'horreur du monstre n'étant finalement qu'une question de perspective qui invite le spectateur à la prise de conscience.

Grâce à l'autorisation spéciale de la Toho, Tsuburaya réutilise également plusieurs costumes vus, par exemple, dans *Godzilla vs. King Kong* (1963) ou *Mothra vs. Godzilla* (1964). Dans « Defeat Gomess! », le monstre en question est identique à Godzilla, à la différence près qu'il est ici affublé d'une corne ridicule et de quelques poils en plus. Les enfants de l'époque, on présume, n'y ont vu que du feu, mais c'est discutable. King Kong vient également faire un tour sous le nom de Goro, dans un épisode éhonté, tant il ressemble au film duquel il tire ses costumes et décors. Cette tradition du recyclage marquera cependant le genre et formera la base de la franchise dite « Ultra », où plusieurs monstres vus dans *Ultra Q* seront renommés ou améliorés (tel Garamon qui deviendra le gentil monstre Pigmon).

À l'époque des conglomérats médiatiques (Marvel, Disney +, etc.), une telle synergie de moyens est évidemment la norme. À cet égard, *Ultra Q* demeure une série pionnière amenant le standard du cinéma à la télévision au fil d'une série laboratoire à la fine pointe des technologies disponibles. Ce sont ces plaisirs visuels qui perdurent aujourd'hui : la texture palpable, inimitable, des monstres et maquettes de Tsuburaya, qui enchantent génération après génération et ce, malgré les avancées en matière d'effets spéciaux, déplorables en ce qu'elles ont fait disparaître une expertise et un savoir-faire uniques, associables au genre et au cinéma japonais de l'époque.