

Ciné-Bulles

Animé des meilleurs dessins

Yves Schaëffner

Volume 18, numéro 2, automne–hiver 1999

URI : id.erudit.org/iderudit/2128ac

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

ISSN 0820-8921 (imprimé)
1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Schaëffner, Y. (1999). Animé des meilleurs dessins. *Ciné-Bulles*, 18(2), 31–33.

Tous droits réservés © Association des cinémas
parallèles du Québec, 1999

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. www.erudit.org

Animé des meilleurs dessins

PAR
YVES SCHAEFFNER

Ce n'est peut-être qu'un hasard, mais le premier film projeté cette année à Fantasia était un d'animation. Coïncidence ou pas, c'était aussi la première fois que le «Festival international du cinéma fantastique» accordait autant d'importance aux personnages animés. En tout, neuf longs métrages d'animation auront cette fois été présentés.

Essentiellement japonaise (sept films), la sélection hétéroclite de 1999 avait le mérite de montrer l'*anime* dans toute sa diversité, histoire de prouver une fois pour toutes que les vieux stéréotypes accolés au genre sont bel et bien révolus. Car, si les sagas de robots et les combats à faire pâlir Jean-Claude Van Damme n'ont pas disparu, on a aussi pu découvrir des films qui mettaient en scène des personnages ambigus sur fond de scénarios complexes.

Ce n'est pas une mince victoire. Depuis la diffusion des premières animations nippones dans les années 70, le préjugé voulant que l'*anime* ne s'adresse qu'aux jeunes est toujours extrêmement présent. La mauvaise mise en marché de ces films en Amérique du Nord — présentés au départ dans les émissions jeunesse et confinés par la suite à l'underground — a marginalisé le genre.

L'équation «*anime* égale enfant» devint donc presque une vérité absolue, alors qu'au Japon, principal producteur du genre, les réalisations sont pourtant très disparates. De la même manière que le manga, son ancêtre sur papier, s'est adapté au vieillissement de ses lecteurs en diversifiant ses styles (série noire, romantisme, humour, *soft porn*, science-fiction, samourais, etc.), l'animation nipponne offre désormais une diversité qui ne franchit que rarement le Pacifique. À preuve, **Princess Mononoke**, le chef-d'œuvre de Hayao Miyazaki, qui lui valut d'être comparé à un Kurosawa moderne, eut beau pulvériser toutes les recettes du *box-office* japonais en 1998: il aura fallu attendre jusqu'à ce novembre pour qu'il se rende sur nos écrans.

Toutefois, il faut admettre que l'intérêt de la programmation 1999 de Fantasia résidait parfois beaucoup plus dans l'aspect historique des œuvres présentées que dans la qualité réelle des films. Dès lors, on ne s'attardera pas trop ici aux **Goldorak** et autres **Giant Robo**, qui permettaient essentiellement de percevoir l'énorme chemin parcouru depuis les premiers films d'animation. La sélection nous réservait heureusement d'autres surprises.

Midori: the Girl in the Freak Show

Film atypique, **Midori** passa presque inaperçu. C'est d'autant plus surprenant qu'il avait tous les ingrédients pour susciter la curiosité: sexe, perversion, innocence et pédophilie étant un bref aperçu des thèmes de ce petit film de 58 minutes.

En somme, il s'agit du parcours d'une jeune fille qui, après avoir perdu son père, voit sa mère mourir. Laisée à elle-même, Midori est recueillie par la troupe d'un *freak show* ambulante composée, entre autres, d'une contorsionniste transsexuelle, d'une charmeuse de serpent fétichiste et d'une momie vicieuse. Violée et maltraitée, la jeune Midori ne trouvera son salut que par la venue d'un étonnant illusionniste qui la prendra sous son aile. Protégée par ce magicien pédophile, Midori se rendra alors compte que l'amour et la jalousie sont parfois une prison encore plus dévastatrice que la dangereuse liberté.

Plus proche de l'estampe japonaise que de l'esthétique manga habituelle, ce petit chef-d'œuvre d'ambiguïté de 1992 a sans doute dérouté plus d'un spectateur par son absence de morale et de parti pris. Un brin masochiste, Midori subit son sort avec une résignation suspecte. Loin d'être un film opposant l'innocence au mal, **Midori** séduit par son étrangeté et son air de conte immoral.



**Multiplier
les zones d'ombre**

Outre le troublant **Midori**, trois films d'animation étaient particulièrement attendus: **Spriggan**, **X: the Movie** et surtout l'inclassable **Jin-Roh**, tous trois ayant été réalisés par des équipes d'élite à l'aide de budgets imposants. Résultat: comme pour **Ghost in the Shell** ou **Akira**, le graphisme se révèle de très haute qualité. À 24 images par seconde, aucun détail n'est laissé au hasard. Mais ici s'arrête la comparaison. En effet, tandis que **Spriggan** et **X** s'acharnent à multiplier les explosions au point de faire passer **La Menace fantôme** pour un Wenders, **Jin-Roh** est capable d'allier propos philosophiques et réussite plastique.

La séquence d'ouverture est exemplaire: une succession de plans fixes aux teintes délavées comme des photos anciennes résume la toile de fond du récit. Une fois n'est pas coutume: l'animation lorgne vers la «vraisemblance» des images d'archives... Pour nous apprendre que, 10 ans après une guerre totale, le Japon s'est transformé en une vaste zone sinistrée. Les images se suivent et se ressemblent: pauvreté et immeubles en ruine constituent l'essentiel du paysage. La voix off nous informe que chaos, misère et criminalité sont devenus la norme alors qu'un gouvernement néo-fasciste tente tant bien que mal de maintenir l'ordre à grand renfort de forces policières.



Jin-Roh

Rapidement, les propos du narrateur sont confirmés par ce qui pourrait être l'une des scènes les plus spectaculaires jamais réalisées dans un film d'animation: une émeute catastrophique opposant le peuple aux forces de l'ordre. L'effet est saisissant. L'histoire a beau se dérouler dans un Japon fictif, le souci du détail et la précision du dessin soulignent une volonté de réalisme marquée. Le décor mêlant aussi bien des éléments imaginaires (armements ultra-sophistiqués) que ceux, connus, du passé (voitures des années 50) abonde dans ce sens. Ici, la fiction se nourrit de réalité. On pense encore les plaies de l'après-guerre mondiale. À quelques années seulement des attentats de la secte Aoum, ce n'est pas par hasard que **Jin-Roh** met en scène un gouvernement aux prises avec un groupuscule révolutionnaire, dénommé La Secte. Pour y faire face, le gouvernement a créé les «Jin-Roh» (littéralement «les loups»), une brigade d'élite aux méthodes aussi expéditives que douteuses.

Fuse Kazuki, un membre des «Jin-Roh», ne fait ainsi que son métier lorsqu'il se retrouve face à une sorte de chaperon rouge des temps modernes qui se suicide avec la bombe qu'elle transporte. En état de choc, Fuse se renseignera sur la jeune terroriste avant de se lier avec sa sœur. Puis, au fur et à mesure que ces deux personnages font connaissance, une atmosphère paranoïaque s'installe sur fond de machination politique.

Multipliant les plans sombres, **Jin-Roh** se plaît à laisser des zones d'ombre. Les héros ne sont ni bons ni méchants: ils évoluent simplement dans un univers où les apparences sont trompeuses. Présentés dans le préambule du film comme une sorte de résistants, les membres de la Secte n'en sont pas moins des terroristes. Quant aux «Jin-Roh» qui sont décrits comme des loups sanguinaires, ils se révèlent être aussi des humains tourmentés. Prisonniers de leur nature et d'un univers plein de faux-semblants, les individus se battent simplement pour leur survie sans posséder les clés qui leur permettraient d'être maître de leur destinée.

Les multiples références à la nature qui jalonnent le film — animaux empaillés, loups, etc. — sont là pour nous rappeler que, si, depuis la modernisation et le capitalisme, les loups ont quasiment disparu, les hommes sont devenus des loups entre eux. Sur fond de crise sociale et de chômage endémique, c'est un Japon dépouillé de son humanité que dépeint le célèbre scénariste Mamuro Oshii (**Ghost in the Shell**).

L'univers qu'il a créé pour ce film avec le tout jeune réalisateur Hiroyuki Okiura est ainsi bien plus proche de **Blade Runner** que des historiettes romantiques d'un **Tenchi Muyo in Love**. Plus noirs que jamais, les deux créateurs prouvent ainsi qu'il existe désormais autant de différences de traitement dans l'animation japonaise que dans le long métrage classique. Il ne reste donc plus qu'à jeter, enfin, un nouveau regard critique sur ce cinéma animé d'intentions bien moins puérides qu'il n'y paraît à première vue. ■