

Fant-Asia

Alain Vézina

Numéro 186, septembre–octobre 1996

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/49428ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)

1923-5100 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Vézina, A. (1996). Fant-Asia. *Séquences*, (186), 9–10.

FANT-ASIA

Du 12 juillet au 11 août dernier, Fant-Asia a permis à plus d'un de découvrir un cinéma excessif, dynamique, souvent tiraillé entre le modèle commercial américain et une approche esthétique influencée par la culture locale. Les cinémas commerciaux japonais et hongkongais représentent, à l'image des sociétés dont ils sont le produit, une sorte de configuration hybride où se fondent traditions locales et influences étrangères. À travers cette ambivalence, le cinéma commercial asiatique a trouvé sa voie, en assurant son succès national, via une judicieuse distribution souvent internationale.

En fait, les codes narratifs du cinéma commercial japonais et hongkongais sont souvent les mêmes que ceux du cinéma hollywoodien (manichéisme primaire, évolution du héros, personnages fortement stéréotypés, intrigue linéaire, etc.). *Wizard of Darkness* par exemple nous ressort tous les poncifs d'un mauvais psychokiller américain du début des années 80, tandis que *High Risk* (Wong Jing, 1995) pourrait être considéré comme un impudent remake de *Die Hard*. Cependant, dans ce dernier cas, la surenchère étant de mise, le film devient délibérément caricatural pour ainsi se rapprocher de la fantaisie pure. L'absence de retenue devient donc un corollaire direct de cette approche, ce qui nous vaut des scènes d'action hautement spectaculaires et vertigineuses (à l'instar du cinéma de John Woo par exemple). Il faut voir Jet Li foncer en hélicoptère sur l'étage d'un immeuble occupé par des cambrioleurs, voir l'appareil hors de contrôle tournant sur lui-même, saccageant tout et coupant des criminels en deux, ou encore assister au combat hilarant entre une star des films de Kung Fu et un terroriste obsédé par l'idée de l'affronter.

La plupart des films d'action de Hong Kong s'inscrivent donc dans une perspective relevant davantage de la fantaisie que de la réalité, d'où le côté très «cartoonesque» de ce type de production. Toute l'énergie, tout le dynamisme contenus dans cette approche éclatent la plupart du



Saviour of the Soul

temps dans les fameux combats d'arts martiaux. Les personnages n'ont aucune peine à défier les lois de la gravité et l'objet le plus anodin peut servir d'arme. On se bat dans une foule en sautant d'une tête à l'autre dans *Fong Sai Yuk* (C.V. Kway, 1993), en plein combat on transforme une table en échasses dans *The Tai-Chi Master* (Y. Woo-ping, 1993), on trucidé ses ennemis les yeux bandés dans *Fong Sai Yuk II* et lorsque le film s'aérole du fantastique et de la mythologie asiatique, nous avons droit à de véritables ballets aériens (*Green Snake* de Tsur Hark ou encore *A Chinese Ghost Story II* de C. Siu-tung).

En fait, les standards du réalisme, chers aux cinéastes américains, sont plus ou moins présents dans la culture asiatique, davantage marquée par l'extravagance et le surréalisme. Pre-

nons les films de monstres japonais : un public occidental va copieusement se moquer de Godzilla et cie qui pour lui se rapprochent davantage de marionnettes fantaisistes que de bêtes terrifiantes. Cependant, un public oriental ne verra là qu'une forme d'expression symbolique et ne se préoccupera guère de la visibilité de l'artifice (un peu comme au *Bunraku*, le théâtre de marionnettes japonais). Godzilla est d'abord et avant tout une métaphore de la bombe atomique et les effets spéciaux des films de monstres japonais n'ont pas pour but de copier un quelconque aspect du réel, mais bien d'offrir une imagerie, une iconographie attrayante, excitante voire poétique. Évidemment les effets spéciaux de *Gamera, the Guardian of the Universe* (S. Kaneko, 1995) ont du reste plus de crédibilité que ceux de *Destroy all Monsters* (I. Honda, 1968) mais fondamentalement l'esthétique demeure la même (figurant sous un costume, emploi de maquettes, perspectives faussées par des mattes) et le message aussi (les monstres sont la représentation accusatrice de l'insouciance de l'homme eu égard à ses créations).

De plus, le cinéma commercial asiatique se caractérise non seulement par une surenchère d'action et de motifs visuels, mais également par un excès d'émotion. Les drames vécus par les personnages sont souvent à la limite du supportable traduisant ainsi ce penchant typiquement asiatique pour le mélodrame. Prenons par exem-

ple le scientifique dans *The Heroic Trio* (J. T. Kei-fung, 1992) qui, agonisant, recueille dans le creux de sa main les larmes de sa bien-aimée ou encore la musique sirupeuse de *Bullet in the Head* (J. Woo, 1990). Dans *Saviour of the Soul* (C. Y. Kwai, D. L. Dai-wai, 1994), lorsque le héros tient Mag dans ses bras et lui explique qu'il a ouvert les robinets à gaz pour faire exploser l'appartement et ainsi mourir avec elle déjà condamnée, un public occidental ne manque pas de s'esclaffer, tandis qu'un public oriental va afficher la réaction contraire. Là-bas on aime pleurer et la liberté prise par les cinéastes pour

mélanger les genres peut parfois dérouter le spectateur d'ici. Dans *From Beijing With Love* (S. Chow, L. Lik-chi, 1994), une parodie désopilante de James Bond, des cambrioleurs s'emparent d'un gamin et assassinent à bout portant le père suppliant et ce, sous les yeux de l'enfant. Le rire du spectateur se fige subitement, il ne sait pas trop comment réagir. Le cinéma commercial asiatique absorbe sans problèmes les apports des différents genres, d'où parfois la difficulté de classer certaines œuvres. Une telle faculté combinatoire peut certes paraître un défaut pour le spectateur d'ici, peu habitué aux ruptures stylis-

tiques et dramatiques, mais le cinéma asiatique dans son ensemble ne prend son sens esthétique qu'en fonction d'une intégration de plusieurs genres, ainsi que de structures issues d'autres arts (théâtre, peinture, etc.).

Il n'est donc pas exagéré de dire que Fant-Asia fut un événement culturel majeur cet été à Montréal. La richesse sémantique et stylistique du cinéma commercial asiatique constitue l'une des meilleures prises de contact avec un peuple qui ne cessera jamais de nous fasciner.

Alain Vézina

Asiatown

Le festival Fant-Asia, quoiqu'axé principalement sur le cinéma de Hong Kong, n'a pas pour autant délaissé un des produits culturels les plus importants du Japon: le cinéma d'animation. Malgré quelques ratés, surtout dus au manque de collaboration des grandes maisons de production nippones, la programmation de films animés du festival fut des plus satisfaisante. Au total, dix long métrages d'animation furent présentés. Ceux-ci couvraient à peu près tous les genres, du film de monstres aux films de robots, en passant par le film à saveur politique, du cyberpunk jusqu'à l'obligatoire film catastrophe.

Débutons notre survol avec ce dernier genre, puisque le film représentant cette catégorie est une perle: *Barefoot Gen*. Ce superbe film traite de la destruction d'Hiroshima par la bombe atomique américaine en 1945 telle que vue par les yeux de Gen, un jeune garçon. Peu de gens sortirent les yeux secs, sauf peut-être ceux qui ont déjà trop pleuré ce désastre. Sur une note plus gaie, notons la première nord-américaine de *Memories*, tirée de l'œuvre de Katsuhiro Otomo, celui-là même qui nous avait donné le célèbre *Akira*. Inspiré de trois courtes bandes dessinées d'Otomo, le film se divise en trois sketches allant de la science-fiction aux propos anti-militaristes en passant par une hilarante parodie des films de désastres, si chers aux Japonais. Le premier segment, *Magnetic Rose*, raconte une histoire d'obsession amoureuse par-delà les portes de la mort. C'est celui qui rappelle le plus *Akira*, avec son univers ultra-technologique cyberpunk, sombre à souhait. Le second segment, *Stink Bomb* (Bombe Puante), de facture plus conventionnelle, nous raconte les efforts de l'armée japonne pour empêcher l'arrivée à Tokyo d'un malheureux technicien de laboratoire qui dégage une odeur telle qu'il tue tout sur son passage! Hilarant! Le troisième segment, *Cannon Fodder* (Chair à Canon), est celui qui nous a laissé le plus perplexe. Celui-ci rompt avec la

tradition de l'animation nipponne tant par son propos, anti-militariste et anti-propagandiste, que par son style, qui rappelle le cinéma de George Dunning (*Yellow Submarine*). Ceci étant dit, il n'en demeure pas moins digne d'Otomo et démontre peut-être une volonté de rupture avec le maniérisme dans lequel s'enlise parfois l'animation japonaise.

Très près derrière *Memories*, vient *Wings of Honneamise*, une histoire de rétro-anticipation (rien de moins!) se déroulant dans un univers parallèle aux allures techno-gothiques, où le voyage spatial n'en est encore qu'à ses premiers balbutiements. Une des premières super-productions en matière de cinéma d'animation japonais, le film ayant coûté 48 millions de dollars US, *Wings of Honneamise* nous en met plein la vue. Le film, respectueux des préceptes de l'art japonais, alterne entre calme et frénésie, silence et bruit insupportable. À voir, ne serait-ce que pour entendre le bruyant silence que produit le décollage de la fusée spatiale et pour la toujours exotique et chatoyante musique de Ryuchi Sakamoto.

Du côté futuriste, *Armitage III: The Sword*, n'avait rien à envier à *Akira* en termes d'extravagances visuelles. Malgré une faiblesse au niveau du propos (Qu'est-ce que la vie? Qu'est-ce qui définit un être humain? — des questions simples, quoi), la beauté visuelle de ce film compensait plus qu'adéquatement pour ses lacunes scénaristiques et nous faisait presque oublier l'absence de *Ghost in the Machine* au festival.

Du côté des classiques, il nous faut noter *The Wicked City*, *Castle of Cagliostro*, *Lupin III* du Japon, ainsi que *Fist of the North Star* de Hong Kong. Ce dernier, une sorte de *Mad Max* gonflé aux stéroïdes avec des relents de mysticisme est-asiatique fut probablement la plus grande déception de toute la programmation, ce qui n'empêcha pas les gens dans la salle de s'amuser comme des petits fous! Il faut dire que le film commence à vieillir, surtout face aux méga-productions telles qu'*Akira* ou même *Armitage III*. De plus, le film étant un condensé de la série télévisée, la continuité et l'approfondissement des personnages en prennent pour leur rhume! Fait intéressant, *Fist of the North Star* est réalisé par l'américain Carl Macek, responsable de la série *Robotech*, très populaire dans les années 80.

Que ceux qui n'ont pas pu voir ce programme d'animation prennent leur mal en patience. Le club vidéo La Boîte Noire nous promet des surprises dans les mois à venir. C'est à suivre...

Hans Guévin



The Wicked City