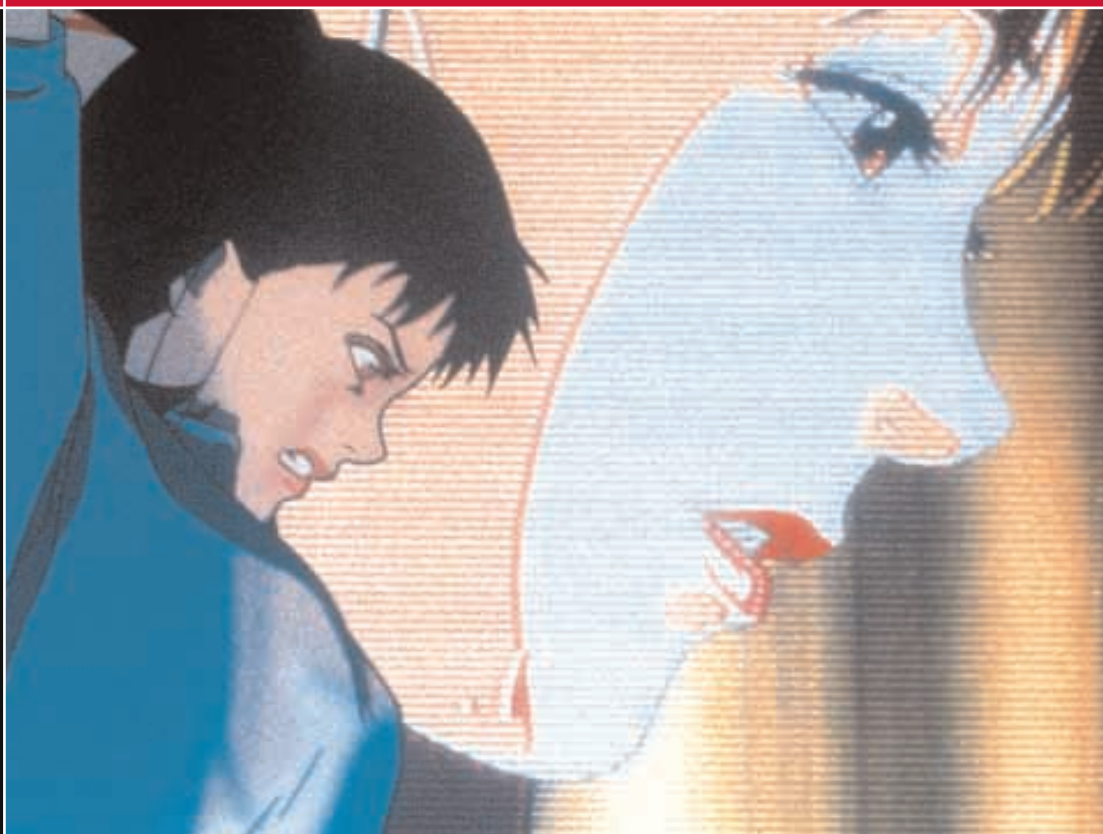




Perfect Blue

Un film de *Satoshi* **KON**



LYCÉENS AU CINÉMA



Sommaire

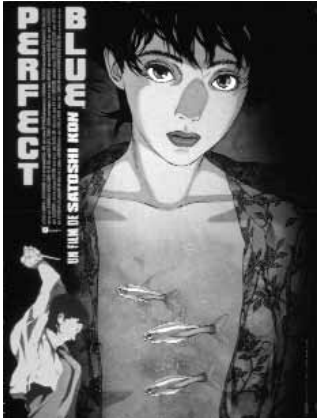
- 2** **GÉNÉRIQUE / SYNOPSIS**
- 3** **ÉDITORIAL**
- 4** **RÉALISATEUR / FILMOGRAPHIE**
- 5** **PERSONNAGES PRINCIPAUX**
- 7** **DÉCOUPAGE ET ANALYSE DU RÉCIT**
L'intrigue résumée, planifiée et commentée, étape par étape.
- 9** **QUESTIONS DE MÉTHODE**
Les moyens artistiques et économiques mis en œuvre pour la réalisation du film, le travail du metteur en scène avec les comédiens et les techniciens, les partis pris et les ambitions de sa démarche.
- 11** **MISES EN SCÈNE**
Un choix de scènes ou de plans mettant en valeur les procédés de mise en scène les plus importants, les marques les plus distinctives du style du réalisateur.
- 16** **LE LANGAGE DU FILM**
Les outils de la grammaire cinématographique choisis par le réalisateur et l'usage spécifique qu'il en a fait.
- 18** **UNE LECTURE DU FILM**
L'auteur du dossier donne un point de vue personnel sur le film étudié ou en commente un aspect essentiel à ses yeux.
- 19** **EXPLORATIONS**
Les questions que soulève le propos du film, les perspectives qui s'en dégagent.
- 20** **DANS LA PRESSE, DANS LES SALLES**
L'accueil public et critique du film.
- 21** **L'AFFICHE**
- 22** **AUTOUR DU FILM**
Le film replacé dans un contexte historique, artistique, ou dans un genre cinématographique.
- 23** **BIBLIOGRAPHIE**

LYCÉENS AU CINÉMA

*Avec le soutien du ministère de la Culture et de la Communication
(Centre national de la cinématographie, Direction régionale des affaires culturelles)
et des Régions participantes.*



et le concours des salles de cinéma participant à l'opération



■ Auteur du dossier Hervé Joubert-Laurencin

■ GÉNÉRIQUE

Japon, 1999

Réalisation Satoshi Kon

Scénario Sadayuki Murai, d'après une nouvelle de Yoshikasu Takeuchi

Conseiller et superviseur général Katsuhiro Otomo **Conseillers** Kouichi Okamoto et Yoshikazu Takeuchi **Superviseur** Ken Washiya **Stylistique des personnages** Satoshi Kon et Hiki Hamasu, d'après les personnages créés par Hisashi Eguchi **Direction artistique** Nobutaka Ike **Photographie** Hisao Shirai **Montage** Harutoshi Ogata **Musique** Masahiro Ikumi

Production Rex Entertainment, Mad House

Producteurs Masao Maruyama et Hiroaki Inoue

Distribution Metropolitan Filmexport

Format 1.85

Film 35 mm, couleur

Durée 81 minutes

Sortie à Paris 8 septembre 1999

■ SYNOPSIS

Mima Kirigoe est la vedette d'un trio féminin de variétés pop, les Cham, dont le public se compose principalement d'une masse d'adolescents, mais aussi de fans dits « autistes » (ou « hard-core ») : les *Otakus*. Mima est, par ailleurs, une jeune fille normale, vivant dans un minuscule appartement, cubique comme son aquarium. Son agent la convainc de cesser d'être chanteuse pour devenir actrice (d'abord dans un rôle minuscule, puis dans une apparition spectaculaire et dégradante en victime d'un viol collectif), puis de poser nue pour un photographe à la mode, ce qui lui vaut d'être harcelée par un fan déçu et meurtrier sexuel en puissance. Il se fait appeler « Mimaniac », et semble écrire à sa place le faux journal intime de son héroïne dévoyée sur une *home page*¹ appelée « Chez Mima ». Les remous de l'existence de Mima se mêlent aux rôles qui lui sont proposés, notamment dans la série *Double Bind* (« Double lien »), jusqu'à lui faire douter de sa raison. Ceux qui contribuent à souiller son image initiale sont, un à un, atrocement tués. Contre toute attente, c'est Rumi, son amie la plus proche, *coach* et imprésario à la fois, qui se révèle être la grande manipulatrice machiavélique : elle dirigeait le maniaque par Internet interposé, et revivait en schizophrène la vie rose bonbon de la vraie Mima. Après une poursuite semi-onirique et un dénouement tragique et sanglant, tout rentre dans l'ordre, et une Mima adulte peut se retrouver face à elle-même dans son rétroviseur.

1. Page d'accueil d'un site Internet.

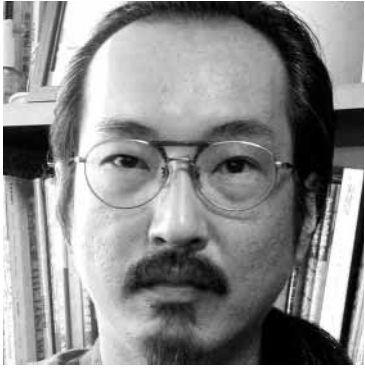
■ ÉDITORIAL

Manga décalé



Perfect Blue semble tiraillé entre deux cultures : tout droit issu du manga, il invoque explicitement la filiation des thrillers américains de Hitchcock ou de Coppola. De fait, le film s'est positionné commercialement comme un manga « à part », et a, d'ailleurs, été accueilli de la sorte par la critique française. Un dessin animé japonais suscite, il est vrai, d'emblée des décalages de perception : celui dû à notre vision « occidentale » des *cartoons*, encore trop empreinte des canons de Disney, qui trouble nos repères et nos jugements esthétiques, ou celui venant de notre trop grande méconnaissance de l'industrie, des procédés de fabrication et, plus globalement, des conditions de production du cinéma d'animation japonais. De manière caractéristique, d'autres décalages sont aussi visibles à l'intérieur du film même, dont le scénario fait constamment se perdre le spectateur dans un labyrinthe mêlant habilement recherche d'identité et imbrication de « films dans le film ». Une fois *Perfect Blue* replacé dans son contexte, il est bien sûr salutaire de le juger aussi à l'aune de notre propre culture cinématographique et de nos propres jugements esthétiques. C'est paradoxalement de la sorte que le public occidental – jeune et moins jeune – pourra peut-être, un jour, reconnaître le manga comme un genre cinématographique à part entière.

La Bibliothèque du film



■ LE RÉALISATEUR

Satoshi Kon, du manga à l'anime

D'abord dessinateur de bandes dessinées, Satoshi Kon s'est formé à l'animation sous l'égide de Katsuhiro Otomo, auteur du célèbre Akira, et a réalisé avec Perfect Blue son projet le plus abouti à ce jour.

Filmo-bibliographie

- 1985 Bandes dessinées pour le magazine *Young* (dessinateur)
- 1990 *Kaikisen*, BD
- 1991 *Roujin Z*, film d'animation de Hiroyuki Kitabuko (décorateur)
- 1991 *World Appartement Horror*, film de prises de vues directes de Katsuhiro Otomo (planning)
- 1991 *World Appartement Horror*, BD (adaptation du film de Otomo)
- 1992 *Hashire Meros*, film d'animation (lay-out)
- 1993 *Patlabor II*, film d'animation de Mamoru Oshii (lay-out)
- 1994 *Jojo's Bizarre Adventures*, film vidéo (scénariste, story-board, et production)
- 1995 *Magnetic Rose*, premier épisode de *Memories*, long métrage d'animation de Katsuhiro Otomo réalisé par Koji Morimoto (scénariste, décorateur et lay-out)
- 1995 *Opus*, BD
- 1997 *Perfect Blue* (réalisateur, et création des personnages)

> Satochi Kon, dessinateur

Perfect Blue est le « premier film » d'un nouveau réalisateur, Satochi Kon. Cette affirmation d'apparence simple ne recouvre pourtant pas forcément la même réalité si l'on parle de la distribution classique – par exemple européenne – ou, comme c'est le cas ici, du système de production industriel du dessin animé au Japon.

Tout d'abord, la distinction habituellement radicale entre bande dessinée et dessin animé (du moins en termes de production) n'est pas avérée au Japon. Du reste, « manga » désigne (reproduisant ainsi l'histoire du mot américain « cartoon ») successivement et à la fois l'illustration, la bande dessinée (dont la distribution au Japon est sans commune mesure avec celle des traditionnels *albums* en Europe) et le cartoon traditionnel.

Satochi Kon est d'abord *dessinateur*, et dessinateur de bandes dessinées. C'est en publiant son premier récit dessiné (*Kaikisen*, en 1990) qu'il est définitivement repéré par un des réalisateurs-auteurs les plus connus actuellement, Katsuhiro Otomo, l'auteur d'*Akira* (BD et film, pour lequel, selon le témoignage de Satoshi Kon, il fut « apprenti-assistant »). D'abord engagé pour dessiner les décors d'un film d'animation (*Roujin Z*, 1991) qu'Otomo ne réalise pas personnellement mais qu'il a écrit et dont il dirige la création, Satochi Kon s'inscrit progressivement dans le sillage de la deuxième carrière d'Otomo, dessinateur de BD à succès qui s'est lancé dans l'animation au début des années quatre-vingt, et dont le rayonnement dans ce nouveau domaine d'expression, qu'il est convenu d'appeler en Occident la « japanimation », éclate dans la seconde partie des années quatre-vingt-dix à travers des projets auxquels il imprime son style, notamment *Perfect Blue*.

Né en 1963, Satochi Kon a fait ses études à l'école des Beaux-Arts de Musashino. Il en sort diplômé en « design audiovisuel » en 1987 et travaille alors pour le

magazine *Young* qui publiera son premier « album » d'auteur (*Kaikisen*) en 1990. Ses autres œuvres en BD, réalisées alors qu'il travaille déjà pour le cinéma, sont en 1991, *World Appartement Horror* (une adaptation d'un film sur l'immigration de Katsuhiro Otomo à la réalisation duquel Satoshi Kon a participé, mais qui n'est pas un film d'animation), *Zeiram* en 1994 et *Opus* en 1995.

> Du dessin à la réalisation

Selon qu'il est responsable des dessins originaux, inventeur du scénario, responsable du mouvement (comme *lay-out man*), ou encore qu'il est crédité de la « réalisation » (sur les étapes de travail voir Questions de méthode), Satochi Kon peut être tenu, progressivement et de plus en plus pleinement jusqu'à *Perfect Blue*, comme réalisateur de film.

Après les décors de *Roujin Z* et le planning de *World Appartement Horror* déjà cités, il dessine le *lay-out* (c'est-à-dire imprime le mouvement d'animation) de *Hashire Meros*, puis de *Patlabor II* (une grosse production de Mamoru Oshii), enfin de l'épisode du triptyque *Memories* imaginé par Otomo et signé Koji Morimoto, intitulé *Magnetic Rose*. Cette œuvre de moyen métrage (chaque épisode de *Memories* est autonome et signé d'un style et d'un réalisateur différent), maîtrisée en presque totalité par Satochi Kon qui en a écrit le scénario et dessiné les décors – autant dire l'essentiel –, quoiqu'elle atteigne des sommets décoratifs très spectaculaires, n'en est pas moins profondément *kitsch* (les épisodes suivants, moins brillants, souffrent d'autres défauts ; l'ensemble donne une belle œuvre de producteur, mais un projet artistique peu cohérent). On y perçoit déjà la « surscénarisation » à l'œuvre dans *Perfect Blue*, film cependant plus abouti, et dont Satochi Kon dirige, pour la première fois (après toutefois la quasi-totalité de la réalisation d'un film destiné au marché vidéo, *Jojo's Bizarre Adventures*), toutes les étapes de création.

■ PERSONNAGES PRINCIPAUX

Miroirs déformants

Simple toons pâtissant des contraintes graphiques de l'animation, les personnages principaux de Perfect Blue dévoilent leur intériorité dans le récit, dans ce rapport qu'ils ont à leur image et aux autres.

LE PERSONNAGE DE DESSIN ANIMÉ

Dans le dessin animé traditionnel, la construction des personnages est un préalable systématique à l'écriture du scénario. Récit et personnages sont, dès le départ, dessinés autant qu'écrits. C'est ce qui se passe dans le *cartoon*, ou chez Walt Disney qui inventa, avec le premier long métrage en dessin animé sur cellulo de l'histoire, *Blanche-Neige et les sept nains* (1937), la division du travail et le *story-board*. Comparés aux personnages joués par des acteurs photographiés, les *toons* se trouvent doublement entraînés vers la simplification : du point de vue de leur fabrication (ils devront être reproduits des milliers de fois à l'identique par des dizaines de mains différentes, aussi toute individualité graphique trop personnelle doit-elle être évitée) ; du point de vue de l'expression (ils ne bénéficient pas de la subtilité infinie des micro-mouvements d'un être humain, doué d'un corps dont il peut déclencher des réactions sans pour autant les maîtriser). Les *toons* (entendons par là les personnages issus de la technique de dessin animé sur cellulo), même dans le cinéma parlant, ont donc un point commun avec les acteurs du muet : leurs caractéristiques physiques et la pantomime qui les accompagne doivent être extérieurement et immédiatement significatives, « parlantes ».



MIMA OU L'INTÉRIORITÉ EXTÉRIORISÉE

Or, la contradiction voulue par Satoshi Kon réside dans son ambition de traiter de *l'intériorité* de son personnage central – rien de moins que l'intimité d'une jeune fille (« chez Mima ») et « la nature fragmentée du souvenir ». Projet proustien. À aucun moment, l'expression du dessin lui-même ou de l'animation (qui lui est pourtant

supérieure, et souvent heureuse) ne peuvent prétendre, dans *Perfect Blue*, atteindre ce principe poétique. Aussi c'est par des affirmations scénaristiques relayées par des effets de montage, et par la structure d'organisation des personnages les uns par rapport aux autres, que l'intimité d'une jeune fille en fleur et les intermittences du temps veulent être révélées. Mieux vaut oublier la conclusion, qui n'est

qu'un *happy end* gratuitement surajouté, lors de laquelle une jeune femme totalement saine d'esprit et adulte fait un clin d'œil au spectateur en déclarant : *C'est moi la vraie Mima*. Le film travaille à une caractérisation inverse : celle d'une femme-enfant aliénée, doutant de sa propre identité, se cherchant et se perdant dans les divers miroirs médiatiques qui l'entourent, ce scénario socio-historique redoublant l'histoire, plus proche du roman naturaliste à la Maupassant, d'une sortie violente de l'enfance et de l'innocence, de la découverte de la sexualité.

Mima n'a plus de relations avec ses parents. La scène du coup de téléphone à sa mère, qui connote sa jeunesse, et consiste en une communication perturbée (par le signal d'appel et le sifflet du bain) confirme le renvoi des parents hors champ. Sa solitude de petite fille normale est un retournement sur son intérieur. L'aquarium en est le signe principal : les poissons jouent le rôle symbolique – comme dans la rhétorique codée des tableaux à clés du XVIII^e siècle – de sa virginité (après la scène du viol, défloration dans l'ordre de l'imaginaire, mimée pour la caméra, ces mêmes poissons crèvent de manière imaginaire lors d'une hallucination). Ces poissons ainsi que les coussins en forme de cœur sont comme des corps en dehors de son corps propre. C'est la définition

même de l'*aliénation* : être *étranger à soi-même*, ce que confirment les entrelacements du montage dès les premières minutes, qui donnent en parallèle tout simplement deux actions consécutives (Mima fait son spectacle/Mima fait ses courses et rentre chez elle après le spectacle), laissant croire un moment à l'existence de deux personnages différents qui se ressembleraient.

LES POWER RANGERS

La scène d'introduction, non moins simpliste que la séquence de clôture, est plus drôle : un pastiche de la série télévisée japonaise la plus *kitsch* de l'histoire des images animées, les *Power Rangers*, permet à *Perfect Blue* de se déclarer différent de la production de série pour enfants. Les *Power Rangers* ont la particularité d'être monosignifiants – *Pouvoirs spéciaux ! Attaque synchronisée !* sont les premiers mots de *Perfect Blue* –, au point de devenir, dans l'action, de pures couleurs : les célèbres « force rouge, force verte, force bleue ». Le film de Satoshi Kon veut créer un bleu « parfait », c'est-à-dire un blues, un *mood*, un sentiment complexe de nostalgie, qui s'oppose au bleu purement vectorisé dont il remplit, pour le rejeter, la première image de son film – déjà une mise en abyme, puisqu'il s'agit d'un spectacle dans le spectacle, dont les premiers spectateurs déclarent que « c'est nul ».

« RUMIMA »

En réalité, les personnages de *Perfect Blue* eux-mêmes, sans être des *Power Rangers*, ne sont pas beaucoup plus que des fonctions sociales ou des nécessités narratives, hormis Mima et, bien sûr Rumi. Mais celle-ci n'est qu'une émanation de Mima, un de ses avatars, son double le plus collant et le plus maléfique. L'économie



est d'ailleurs bien concrète, car tous les passages de redoublement onirique de Rumi en Mima n'impliquent pas le travail énorme d'animer un nouveau personnage. Les meilleurs passages du film sont ces plans où Rumi, dans une scène banale, tourne son visage et devient, sous un autre profil, pour un instant, grâce au dessin, le véritable sosie de Mima, annonces voilées et discrètes de sa secrète métamorphose. L'effet est d'autant plus beau qu'il joue, au second degré, sur le conventionnalisme des visages dans la production japonaise de série, dont il résulte parfois que l'on y confond les personnages.

Sur le modèle de Rumi, on peut du reste imaginer que tous les personnages, voire tous les décors du film sont les pures émanations du cerveau de Mima. Une solution narrative est d'ailleurs esquissée dans *Perfect Blue*, mais abandonnée : ce serait la Mima du quotidien, qui vit dans un petit appartement, qui serait l'*otaku* (« fan artiste ») d'une starlette, et toute la partie de la vie sous les *sunlights* serait rêvée par elle.

ASSOCIATIONS DUELLES

Dans les groupes des personnages, le 3 cède la place au 2 (qui se conclut *in extremis* en 1 dans le bref *happy end* déjà décrit) : les trios disparaissent au profit des duos – et des duels.



exploiteurs de l'image virginale de Mima sont assassinés : l'agent Tadokoro, le scénariste Shibuya et le photographe Murano. Les duos-duels principaux sont : Mima/Rumi, Mima/Mimaniac, et Rumi/Mimaniac. Les deux premiers donnent lieu à une scène d'action sanglante, le troisième étant réglé par une ellipse narrative.

Le groupe des Cham passe de trois à deux, commencement de l'histoire. Le trio des gentils ados spectateurs cède la place à Mimaniac, l'homme aux deux visages (il est affecté à la sécurité, « garde du corps » mais devient l'assassin ; avec son œil caché, il est le *One Eyed Jacks* de la tradition des jeux de cartes, celui des quatre valets qui ne montre qu'un profil et cache donc la moitié de son être). Les trois

■ DÉCOUPAGE ET ANALYSE DU RÉCIT

Mises en abyme

Perfect Blue met en scène la quête d'une identité en un récit éclaté, mêlant redoublement de la réalité et dédoublement de la personnalité.

> FIN D'UNE CHANTEUSE

• Après la disparition de l'attraction précédente (un pastiche des *Power Rangers* avec robot de pacotille et effets pyrotechniques) jugée « nulle » par un spectateur, la présentation d'un groupe de jeunes fans impatientes et celle de coulisses (la robe de la chanteuse est déchirée), un *girls band* en tenues d'écolières érotisées entre en scène devant un public nombreux et enthousiaste. Parallèlement, une jeune fille, qui apparaît progressivement comme la chanteuse du groupe lorsqu'elle est retombée, le soir, dans l'anonymat de la grande ville, fait des courses de célibataire et rentre dans son petit appartement. Un jeune homme très laid se bat pour son idole, Mima, contre des fauteurs de troubles, mais Mima déclare au public sa volonté de changer de carrière pour devenir actrice : *une nouvelle Mima vient de naître.*

ANALYSE En neuf minutes, une idée est donnée de la sous-culture spécifiquement japonaise des « idoles de seconde zone », qui mêle la promotion publicitaire dans les grandes surfaces, les disques, la radio et les produits dérivés, et surtout, du mécanisme de l'idolâtrie qui l'accompagne. Plusieurs coupes sonores brutales lors du passage de l'univers médiatique à celui de la réalité quotidienne font ressortir le parallélisme du montage, déjà en place par un effet de style qui, en troublant les repères du spectateur, prélude aux futures hallucinations de l'héroïne.

> PREMIÈRES APPROCHES DU PETIT ÉCRAN

• Mima est chez elle, entourée de posters et d'objets décoratifs, dans un environnement à la fois rose bonbon et refermé sur lui-même. Un harcèlement commence à se faire sentir : lettre d'amour ambiguë, fax d'insultes, appel



téléphonique sans paroles, allusion à une mystérieuse *home page* appelée « Chez Mima ». Son premier tournage (un rôle minuscule) est troublé par un attentat : une lettre piégée explose dans les mains de l'agent, Tadokoro, qui avait décidé Mima à quitter la chanson. Rumi (une chanteuse ratée), sa seule amie, mais aussi son coach, installe Internet dans le petit appartement. Mima découvre qu'un site pirate parle à sa place, et que quelqu'un connaît ses faits et gestes de façon troublante.

ANALYSE Tous les éléments de la technologie à domicile apparaissent pour encercler Mima dans ce qui devrait être son jardin secret. La vedette commence à être la victime d'une indécente « publicité du privé ». Les deux « petits écrans », la télévision et l'ordinateur, en principe boîtes de réception, apparaissent déjà comme des outils de surveillance.

> REDOUBLEMENT DE LA RÉALITÉ

• Reprise du tournage télé interrompu par l'attentat. Il s'agit d'une histoire policière sanglante, et Mima n'a toujours qu'une réplique de deux secondes à dire : *Qui êtes-vous ?* Comme au début du film, et régulièrement jusqu'à la fin de son histoire, un jeune *otaku* déçu apparaît et disparaît dans la foule qui entoure Mima. Dans un deuxième film dans lequel elle joue, Mima est approchée par un agent qui veut faire d'elle un mannequin. Puis Tadokoro décroche le rôle qui la lancera, à coup sûr, dans la série télé *Double Bind* « Double lien » où elle doit jouer la victime d'un viol collectif. Rumi s'y oppose, mais Mima accepte, tout en ressentant un fort sentiment de culpabilité qui commence à entraîner des hallucinations.

ANALYSE Les « films dans le film » sont tous saturés de sens au regard de l'histoire de Mima, et de ce qu'on pressent qu'il va lui arriver. Ils sont purement mimétiques. Cette objective lourdeur du scénario continue à noyer les repères du spectateur, l'amenant à accepter le début des hallucinations et l'apparition d'un double moralisateur qui parle à Mima, et à admettre le basculement dans l'onirique.

> HALLUCINATION : SORTIR DE L'ÉCRAN

• Le tournage, sordide, du troisième film commence. Mima danse pour des hommes ivres et surexcités, un homme la viole sous les cris des autres. Le plan doit être tourné plusieurs fois. Rumi finit en larmes. Retour désespéré de Mima à son domicile, où elle rêve que ses poissons sont crevés dans l'aquarium. Chez lui (un antre recouvert de posters de Mima chanteuse), l'*otaku* semble rédiger la *home page* pirate. Depuis l'écran de l'ordinateur de Mima, un double idéalisé et



vengeur de la chanteuse innocente grandit et se matérialise avant de sauter par la fenêtre et de s'enfuir magiquement dans les airs en effleurant les lampadaires de la rue.

ANALYSE Le costume de scène de la danseuse violée ressemble à celui de l'ex-chanteuse : c'est cette image précédente qui est profanée. De retour chez elle, Mima se débarrasse de ses fétiches de petite fille : c'est son enfance qu'elle est en train de perdre. La petite idole qui grandit magiquement et passe d'une fenêtre d'ordinateur à la fenêtre de l'appartement est une émanation de la lumière : issue du scintillement de l'écran et des sunlights du spectacle, l'étoile joue à saute-mouton sur les lumières de la ville avec les lampadaires.

> ÉLIMINATION DES CORRUPTEURS

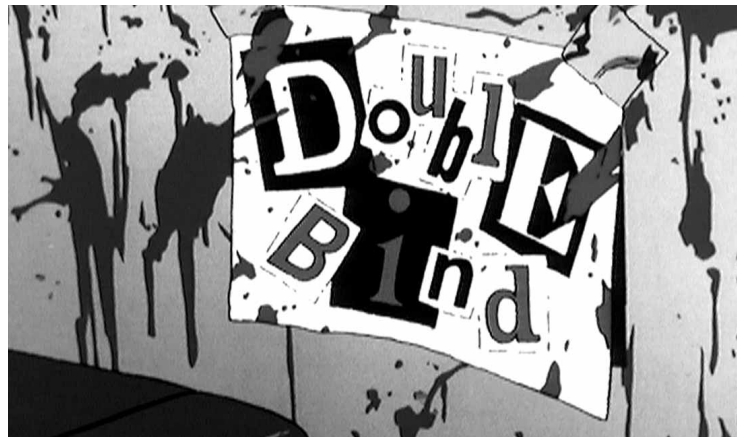
• Le scénariste qui avait inventé la scène du viol est sauvagement assassiné dans son garage souterrain. Sans Mima, les Cham prospèrent, et Mima est au plus bas. Chez lui, l'otaku prend ses ordres sur Internet : il n'était pas émetteur du faux site, mais récepteur. Il est appelé Mimaniac (le maniaque de Mima) par son interlocuteur mystérieux. Mima a posé nue, puis elle joue dans un quatrième film le rôle d'une schizophrène victime d'un dédoublement de la personnalité. Le photographe responsable des nus est assassiné avec un pic à glace par un frère livreur de pizzas. Il ne s'agit pas de Mimaniac, mais d'une jeune fille – la neutralité des traits ne permet pas de déterminer s'il s'agit ou non de Mima. Elle-même semble croire qu'elle est

l'auteur de ce meurtre, lorsqu'elle découvre du sang sur ses mains et des vêtements souillés dans son armoire. Mais cela pourrait ne provenir que du verre qu'elle a nerveusement cassé entre ses doigts devant Rumi, un peu auparavant.

ANALYSE Abordant son troisième tiers, le film commence à satisfaire aux lois du genre policier contemporain qui veut des scènes de meurtres violents et sanglants : par un effet de chiasme, le scénariste a les yeux crevés, tandis que le photographe se fait trouer une main. Que l'assassin du photographe soit parfaitement visible et ne porte d'autre masque qu'une casquette de livreur de pizzas est une facilité qui nuit à la vraisemblance du récit : il faut admettre, rétrospectivement (c'est ce qu'impose la lecture de l'histoire à la fin du récit) que Rumi a tué, métamorphosée en Mima. Mais, au moment du meurtre du photographe, aucun regard de personnage ne permet de justifier l'hallucination, comme, plus loin, dans les scènes de lutte entre Rumi et Mima, sont justifiés la folie de l'une et les troubles de l'autre.

> ATTAQUES SUR MIMA ET DÉDOUBLEMENT

• Fin du tournage de *Double Bind* : Mima jouait une meurtrière. Mimaniac s'empare de Mima dans un couloir. Rumi reste dans les parages. Mimaniac tente de violer Mima. Elle lutte et le tue en se défendant : elle lui plante un marteau dans l'œil masqué par ses cheveux. Mais il semblerait que ce n'était qu'un tournage. Rumi récupère Mima en sang et en loques : *Détends-toi, lui dit-elle, je te ramène chez*



Mima. Tadokoro est tué, lui aussi. « Chez Mima » est en fait chez Rumi : une reconstitution exacte de l'intérieur de Mima. Mima s'enfuit, poursuivie par une autre Mima, apparaissant parfois dans un miroir pour ce qu'elle est : Rumi, obèse, déguisée en caricature de son idole chanteuse. Après une longue poursuite onirique et un duel sanglant, Rumi s'empale sur des éclats de vitrine et se jette sous les roues d'un camion. Mais Mima la sauve et, après une longue ellipse, la vedette épanouie visite dans un asile la pauvre folle qui avait voulu l'imiter.



ANALYSE Si les yeux crevés du scénariste citaient le fermier des *Oiseaux* d'Alfred Hitchcock, la perruque qui travestit Rumi en Mima et qu'elle perd comme un fétiche renvoie, elle, à la scène de la cave de *Psychose* ; pourtant, avec le bouclage narratif non cohérent de *Perfect Blue*, on est loin de la rigueur hitchcockienne. L'image d'horreur de *Psychose* – invention de l'art moderne – dévoilait un cadavre empaillé, des orbites vides et n'apprenait rien. Ici, l'image de terreur du masque arraché ne fait que rajouter un sens plein au sens déjà donné.

■ QUESTIONS DE MÉTHODE

Art de l'animation

Produit dans une industrie où la notion d'« auteur » est encore plus floue que dans le cinéma traditionnel, Perfect Blue s'est vu apposer, au final, un label haut de gamme, pour mieux sortir du seul marché vidéo et s'exporter.

> Cinéma d'animation, dessin animé

« Cinéma d'animation » désigne, depuis le milieu des années cinquante, une réalité pourtant née avec le cinématographe, mais qui portait jusqu'alors d'autres noms : « dessin animé », « films pour enfants », « films à trucs », « poupées animées », « films de marionnettes », « films d'ombres chinoises », etc. Les opérateurs Lumière faisaient parfois de l'animation sans le savoir, puisqu'à leur époque l'expression n'était pas usitée, et puisque le cinéma dit « des premiers temps » est la première période historique qui ne perçoit pas la distinction prise de vue directe/animation.

Lorsqu'on présente cet art dont les créateurs ont été souvent très conscients d'eux-mêmes, voire soucieux de conserver leur singularité face au cinéma dominant, il est coutumier de distinguer nettement « cinéma d'animation », qui désigne une réalité plus large à travers un éventail de techniques presque infini – en tout cas, par principe, infiniment renouvelable –, du seul « dessin animé », qui n'en est qu'une des multiples formes. « Dessin animé » est le plus souvent associé, dans l'esprit des non-initiés, à la seule technique du dessin animé traditionnel sur cellulose, alors qu'il en existe de nombreuses autres. Le dessin animé traditionnel a de fait, depuis son invention progressive au cours des années 1910-1920, dominé quantitativement la production internationale de films d'animation : c'est le dessin animé américain classique des *cartoons* et des productions Walt Disney. C'est encore celui de *Perfect Blue* : il n'y a pas eu d'inventions majeures, du moins visibles à l'écran, depuis le milieu des années trente, comme ont pu l'être, en leur temps, la séparation du fond et des figures, l'addition d'une bande sonore ou l'usage d'une pellicule couleur. Sauf si l'on considère que le long métrage en

images de synthèse imitant le *cartoon* plutôt que le film de vues directes (en 1995, *Toy Story* est historiquement le premier) prend le relais des dessins animés traditionnels.

Anime (qui se prononce à la japonaise « animé »), *manga* (dans le sens de manga animé), ou encore le mot-valise « *japanimation* », qui commence à apparaître dans le lexique français, désignent donc le dessin animé classique japonais au temps de son industrialisation et de son exportation.

L'industrie du dessin animé au Japon est complètement atypique dans l'histoire de l'animation, en ce qu'elle s'est développée, à partir du tout début des années soixante, avec les séries télévisées et les longs métrages pour le cinéma. Le Japon est devenu (en quantité) le plus grand producteur mondial de dessin animé. On peut dire que *Perfect Blue* fait partie de ces produits haut de gamme peu conformes que seule une industrie de longs métrages riche de quarante ans d'expériences a pu susciter.

> Qui est l'auteur ?

Eu égard à l'extrême division des tâches et à l'énormité de la production, en termes de personnel et de durée de réalisation d'un long métrage d'animation (qui peut aller jusqu'à plusieurs centaines de collaborateurs sur plusieurs années), le degré d'implication « auteuriste » du cinéaste est très variable et la notion de « mise en scène » très partagée (voir à ce sujet la rubrique Réalisateur et filmographie).

On pourrait repérer trois domaines correspondant à notre notion traditionnelle de « réalisation » qui ont pu être, selon les cas, investis en partie ou totalement, par exemple par Katsuhiro Otomo ou Satoshi Kon, respectivement qualifiés au générique

de *Perfect Blue* de « conseiller spécial » ou « superviseur général », et de « réalisateur » :

- **le domaine de l'écriture** : scénario, au sens large, puisque la *story-board* est, en animation traditionnelle, une étape obligatoire ; ici apparaît la notion d'« idée » ou d'« univers graphique », notions commerciales importantes pour le marketing lorsqu'est associé un nom connu ; l'étape du scénario est manifestement primordiale dans le travail de Satoshi Kon ;

- **le domaine du dessiné** : poste important du créateur de « décors », et poste fondamental de « créateur des personnages » – on parle même, à ce propos, de « stylistique des personnages » ;

- **le domaine du pouvoir de production** : non pas le travail du producteur ou du producteur délégué, trop spécifiques, mais le domaine de la production exécutive, qui implique la maîtrise sur les différents ateliers au travail et la possession des multiples équivalents en animation du traditionnel *final cut* (ultime décision artistique souvent évoquée pour les choix définitifs de montage dans le cinéma traditionnel américain). En la matière, Otomo, en tant qu'auteur « griffé » est plusieurs fois crédité d'avoir « finalisé » ou « supervisé » tel ou tel film. Selon qu'il est responsable des dessins originels comme décorateur ou créateur des personnages, ou encore dessinateur du *story-board*, inventeur du scénario (récit, idées ou *story-board* à nouveau – à cette phase on peut, en effet, être soit technicien exécutif soit inventeur), ou encore responsable du mouvement des dessins, de leur timing, c'est-à-dire de leur tempo, du « solfège du mouvement » (en tant que *lay-out man* : celui qui crayonne les centaines de dessins successifs qui font l'esquisse du mouvement des images, soit ce que l'on pourrait appeler le



brouillon filmé), ou selon qu'il est, enfin, crédité de la « réalisation » (qui n'est pas forcément la maîtrise totale sur un film, ou bien qui représente le pouvoir absolu, mais sur un produit qui n'est pas une entité film), Satoshi Kon peut être tenu comme plus ou moins créateur des films auxquels il a travaillé, et pleinement responsable de *Perfect Blue*.

› Du marché vidéo au marché cinéma

Selon son propre témoignage, avant *Perfect Blue*, c'est avec *Jojo's Bizarre Adventure*, film de 1994 destiné au marché vidéo, que Satoshi Kon a touché à quasiment toutes les parties du travail de réalisation d'un produit d'animation de long métrage, à l'exception du son.

Perfect Blue est, à l'origine, un produit destiné à ce marché de la vidéo, marché parallèle qui existe au Japon depuis 1985, et pour lequel sont produits des films, dont plus du quart sont des films d'animation qui ne sortiront jamais dans une salle de cinéma. C'est sous l'influence de Katsuhiro Otomo que le projet *Perfect Blue*, premier film d'animation produit par la compagnie Rex Entertainment, devient un projet de long métrage destiné aux salles de cinéma. Cela explique, d'une part, sa

distribution internationale, voire même son positionnement marketing qui insiste sur le caractère auteuriste et novateur du produit pour faire oublier son origine de « second marché », généralement rédhibitoire auprès des critiques de cinéma (positionnement parfaitement réussi en France : voir la rubrique Dans la presse, dans les salles).

Cela implique, par ailleurs, diverses modifications évoquées par Satoshi Kon dans un entretien : « Il y eut beaucoup de coupes à opérer. À la fin, je pense que nous avons dû jeter à peu près une centaine de scènes. Les coupes ont été opérées parce que la durée au cinéma est limitée, ainsi presque tout ce qui a été perdu n'avait pour but que de montrer le passage du temps. Nous avons coupé diverses scènes de montée du suspense, qui étaient présentes à l'origine pour mettre en relief la peur grandissante de Mima. » (« Interview with Satoshi Kon,

Director of *Perfect Blue* », Tokyo, 4 septembre 1998, sur le site Internet du film : <http://www.perfectblue.com>).

Le positionnement marketing du film insiste sur le caractère « auteuriste » et novateur du produit pour faire oublier son origine de « second marché ».

Les écrans, cadres et surcadres

page 13

Le film multiplie les « cadres dans le cadre », dans lesquels apparaissent tantôt le reflet de l'intériorité de l'héroïne, tantôt celui, plus ou moins virtuel, du monde qui l'entoure.

Effets de lumière et angles rares

page 14

La figuration des ombres et des sources de lumière ainsi que certains cadrages marqués mettent en avant un style plus qu'ils ne créent un véritable discours.

Course à deux vitesses

page 15

Le film fait coexister une esthétique simpliste, repérable dans le statisme de certaines images, avec des séquences d'animation élaborées.

■ MISES EN SCÈNE

Perfect Blue, « métafilm »

En tant que film d'animation, Perfect Blue aborde de manière paradoxale la question de la substitution du monde par sa mise en image et celle de la perte du contact avec la réalité.

« Le cinéma, disait André Bazin, substitue à notre regard un monde qui s'accorde à nos désirs. Le mépris est l'histoire de ce monde. » Ainsi se conclut le très célèbre générique du *Mépris* de Jean-Luc Godard (1963). Film-phare de la représentation – et de la critique – du cinéma au cinéma, *Le Mépris* présente un monde d'après la chute des idoles de chair et d'écran que furent les stars hollywoodiennes. Réalisé en 1963, il est l'exact contemporain du lancement, à la télévision japonaise, des quatre-vingt-treize épisodes d'*Astro Boy* de Osamu Tezuka, qui marque la naissance de l'industrie spécifique du dessin animé télévisé nippon, et dont le titre éloquent témoigne sans erreur de cette miniaturisation historique du principe de la « star », c'est-à-dire de la perte d'un certain rapport mythologique du spectateur avec l'écran (d'un changement de nature de ce rapport, si l'on préfère). Le « monde » de *Perfect Blue* n'est plus celui du cinéma, mais il en est issu historiquement, techniquement, et symboliquement. Il est issu de sa perte. C'est le milieu du tournage, de la promotion des images, de la « starisation » plutôt « désastreuse » du terrestre, de la scénarisation du quotidien et globalement, pourrait-on dire, de la mise en images du monde : les représentations, fixes ou en mouvement, enregistrées ou recrées-dessinées, deviennent des images de magazines, des posters, des fenêtres sur Internet, des jeux vidéos.

Perfect Blue et *Le Mépris* sont tous deux des « métafilms » soit, selon la définition de Marc Cerisuelo, des films « qui ont explicitement pour objet le cinéma à travers des agents de la production (...) et qui proposent à une époque donnée une meilleure connaissance (...) du monde du cinéma lui-même, sur lequel est porté un regard critique.¹ »

➤ Le réel et son blues

Que nous apprend donc un métafilm de notre temps, qui ne soit pas la connaissance sur son époque que nous donnerait un métafilm hollywoodien comme *Show People* de King Vidor (titre français : *Mirages*, USA, 1928) ou un métafilm moderne comme *Le Mépris* ?



Que peut nous dire *Perfect Blue* sur « le post-cinéma marchand d'aujourd'hui, du strict point de vue des sous-produits pour enfants qui gouvernent, qu'on le veuille ou non, les audimats culturels du monde entier », ainsi que le réclame Louis Skorecki ?² Tout d'abord, c'est le seul fait de traiter en dessin animé cette question de la substitution du monde qui ne laisse pas de surprendre. Cela n'a pas manqué de prendre complètement à revers les critiques de cinéma français à la sortie de *Perfect Blue* (voir Dans la presse, dans les salles).

Si *Perfect Blue* donne l'impression aux critiques de cinéma de ne pas ressembler à un dessin animé, ce n'est pas pour des raisons techniques qu'ils sont bien en mal d'énumérer, c'est parce qu'il est un métafilm inhabituel. À ce titre, il construit un regard critique sur cette question de la perte, chez les modernes, du contact direct avec la réalité (avec la nature, avec leurs gestes, avec leur corps, etc.), dont on a cru d'abord le cinéma responsable, alors qu'il n'en était qu'une puissante conjuration, un exorcisme (la cinéphilie est à mi-chemin de la

1. Marc Cerisuelo, *Hollywood à l'écran - Essai de poétique historique des films*. L'exemple des métafilms américains, Presses de la Sorbonne Nouvelle, Paris, 2000, p. 92-93.

2. Louis Skorecki, *Les Violons ont toujours raison*, PUF, Paris, 2000, p. 182.



société secrète et de l'Église). C'est un produit de l'industrie japonaise du dessin animé de télévision, qui a elle-même fortement contribué à cette perte : il a donc, symboliquement, changé de camp ; ce n'en est pas moins un dessin animé, qui repose même en partie sur les traditions du manga télévisuel de série.

> Mise à distance de la réalité

Ce que le cinéma a proposé à l'humanité, à travers son hallucinant mimétisme, son « impression de réalité » qui a dépassé brusquement, en son temps, tous les efforts d'imitation de siècles de peinture illusionniste, c'est la figuration d'un autre monde, parallèle au monde réel, qui le doublerait, qui serait, à la fois, le même et un autre, plus beau ou plus laid, un monde virtuel, « le meilleur des mondes possibles », celui qu'on pourrait « désirer ». Or, le dessin animé ne possède pas cette impression de réalité : il repose sur l'acceptation, par le spectateur, de diverses conventions figuratives. Le cinéma d'animation a donc, historiquement, par sa seule existence en tant que cinéma, toujours remis en question de façon critique cette belle construction théorique.

Du reste, dès l'avènement de la télévision de masse, de la radicalisation planétaire de la publicité visuelle et de la photographie de presse, enfin des loisirs de masse, on s'est aperçu que la haute définition de l'image, sa qualité mimétique n'avait pas autant d'importance que sa répétition et le sentiment d'immédiateté (ou d'« interactivité ») qu'elle pouvait dégager. En somme, ce ne sont pas la beauté et la distance (éléments fondateurs du cinéma) qui auront finalement contribué, au cours du XX^e siècle, à substituer à la réalité une forme de mépris du réel, mais son contraire : la télévision, Disneyland, les formes dites « post-modernes » du simulacre, qui n'ont jamais eu besoin techniquement de l'impression de réalité, mais qui veulent seulement la proximité et la répétition.

Nous allons voir concrètement comment est montrée, dans *Perfect Blue*, la mise à distance de la réalité, et comment la confusion entre le réel et ses différents simulacres est suggérée.

Ce que le cinéma a proposé à l'humanité à travers son « impression de réalité », c'est la figuration d'un autre monde, parallèle au monde réel.

■ MISES EN SCÈNE

Les écrans, cadres et surcadres

Le film multiplie les « cadres dans le cadre », dans lesquels apparaissent tantôt le reflet de l'intériorité de l'héroïne, tantôt celui, plus ou moins virtuel, du monde qui l'entoure.



> La vitre-miroir du métro

Les premiers troubles d'identité de Mima ont lieu dans le métro : les vitres qui voient défilier le paysage, comme des écrans, font aussi office de miroirs, et même de « miroirs de l'âme », puisque c'est une sorte de conscience matérialisée qui fait la morale à la vraie Mima, remplaçant la voix off des films classiques. C'est dans les éclats d'une vitrine que Rumi sera finalement anéantie : ainsi son rêve de reflet parfait aura été brisé, et le retour à la normale est affirmé par le regard final de Mima dans le petit miroir de son rétroviseur. La première occurrence de ce reflet dans la vitre du métro, cadre dans le cadre (ou « surcadre »), a lieu pendant le pré-générique. Le visage reflété ne parle pas encore à Mima, mais il est déjà présent et ses lèvres bougent : en fait, la jeune fille a des écouteurs de walkman dans les oreilles ; c'est d'ailleurs sur le balancement de ses bras au rythme de la chanteuse sur scène que le raccord en *cut* s'effectue avec la séquence du concert. La vitre de métro signifie encore

par son effet de transparence : nous voyons le paysage urbain, c'est-à-dire le monde extérieur, à travers le double de Mima qui est pourtant un reflet de son intériorité.

> Les objets cadres

L'appartement de Mima est un autre cadre. C'est pourquoi le site qui veut pirater son existence s'appelle « Chez Mima », et c'est aussi pourquoi Rumi en a recréé, à son propre domicile, un double parfait. Lorsque Mima est assise sur son lit, elle peut voir deux petits cadres animés : son téléviseur et son aquarium. Sur sa gauche, une baie vitrée ouvre sur la nuit de la ville. De l'extérieur, cette façade devient le petit carré de lumière que l'on voit de loin quand Mima se sent cernée. Il ressemble alors à une petite fenêtre parmi d'autres sur un écran d'ordinateur. Rumi, qui vampirise son existence, ajoute une nouvelle boîte dans la boîte, l'ordinateur justement, avec son accès à Internet, c'est-à-dire au monde redoublé, cette fois-ci virtuellement, « en ligne »,

qu'elle a recréé de toutes pièces avec la bien nommée « home page ». Lors de la première apparition de l'ordinateur chez elle, le visage de Mima s'y reflète exactement : elle en est déjà prisonnière, mais presse alors un de ses coussins en forme de cœur sur sa poitrine, comme pour retenir un élément de son corps propre. Les autres surcadres du film sont justifiés par les différents tournages, poses photographiques, moniteurs de contrôle ou surveillance vidéo par l'otaku. Vers le milieu du film, apparaît pour la première fois la petite idole sautillante qui vient narguer Mima.

Cette création magique se matérialise à travers tous les surcadres alors disponibles : d'une « fenêtre » informatique, elle passe en « plein écran » sur l'ordinateur, puis en « plein cadre » dans le film. Enfin, matérialisée en un grand corps lumineux devant l'écran, elle passe par la baie vitrée de l'appartement pour tomber dans la rue et poursuivre sa course de lampadaire en lampadaire.

■ MISES EN SCÈNE

Effets de lumière et angles rares

La figuration des ombres et des sources de lumière ainsi que certains cadrages marqués mettent en avant un style plus qu'ils ne créent un véritable discours.



> Ombres et transparences

Les effets de lumière sont rendus, de temps en temps, par des taches de couleur figurant, par convention, les parties ombrées d'un visage ou d'un objet : ce travail, coûteux en temps, est l'un des principaux signes visibles du passage de *Perfect Blue* de la gamme des sous-produits vidéo à la reconnaissance haut de gamme du marché de long métrage de cinéma (pour une utilisation continue dans le court métrage de cette technique du dessin animé ombré à la main, voir le chef-d'œuvre de Michaël Dudok de Wit : *Father and Daughter*, grand prix du Festival d'Annecy 2001, ou son précédent opus, *Le Moine et le Poisson* et, pour le long métrage, *Robinson et Cie* de Michel Colombat). Ils apparaissent à des moments-clés qui doivent constituer les scènes d'anthologie. D'autres effets, de cadrage ou de transparence des images sont alors perceptibles. Lors du premier attentat (le « premier sang »), celui de la lettre piégée, le raccord entre le plateau de tournage et l'appartement de Mima montre successivement : un fragment de

la lettre s'imprégnant du sang de Tadokoro (passage à travers), le visage de Mima en gros plan faisant « fondu-enchaîné » avec la ville vue d'en haut (en animation il ne s'agit que d'une surimpression dessinée), le visage de Mima se reflétant dans son nouvel ordinateur. Lors de la scène du tournage du viol, la lumière vient d'en bas, et éclaire, comme pour une leçon d'anatomie, les spectateurs penchés sur la table du spectacle criminel. À cette scène succède le plan vu de l'autre côté de l'aquarium, lors de l'hallucination des poissons morts (qui rappelle un effet similaire de Stanley Kubrick dans *Le Baiser du tueur/Killer's Kiss*, USA, 1955).

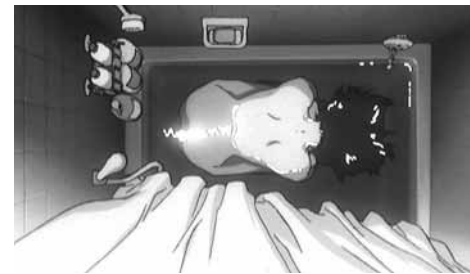
> Sens et non-sens du cadrage

Un même cadrage surprenant (c'est-à-dire à effet) suit la séance de photos érotiques, à l'occasion du cri de révolte dans l'eau : Mima est tout d'abord vue d'en haut, en « plongée » verticale, puis par-dessous lorsqu'elle crie : « Assez ! ». Du point de vue de la cohérence du discours critique, on peut noter que le réalisateur, qui semble, avec cette séquence émouvante du cri de la jeune fille dans l'eau – comprenons retourné vers son intimité et que personne ne peut entendre –, vouloir dénoncer l'exploitation dégradante du corps nu à des fins mercantiles par le personnage du photographe à la mode, ne fait pourtant rien d'autre que choisir deux angles rares et gratuits¹ dont on peut affirmer qu'ils n'ont d'autre fonctionnalité que de montrer le personnage entièrement nu sans encourir le risque de la censure. Si l'on ajoute qu'ils sont en même temps prétexte à l'exhibition du savoir-faire du dessinateur



(les vues à la verticale sont des exercices de perspective, les nus des exercices d'anatomie, le nu féminin de la jeune fille au corps « parfait » un exercice de base du dessinateur de mangas), alors nous sommes devant un exemple de ce que Jacques Rivette, dans un article devenu célèbre, appelait l'« abjection » cinématographique, à savoir un plan qui, formellement, dit le contraire de ce qu'il est censé dénoncer sur le fond.

Au total, c'est plutôt un sentiment diffus de lumière bleutée et translucide, l'idée du bleu, que le film fabrique, mais en dehors de ses plans pris un par un. Sa représentation de la lumière par le dessin, dans le détail, relève un positionnement stylistique, non une poétique ou un discours. Le film dans son entier ne tient pas les promesses de son affiche, plus cohérente et plus ambiguë (voir la rubrique *L'Affiche*).



¹ A la différence d'Hitchcock dans *Psychose* qui, lorsqu'il avait besoin de cacher au spectateur la réalité du cadavre empaillé de la mère utilisait la même plongée verticale sur Anthony Perkins : ce que, précisément, Satochi Kon n'a pas su faire dans la scène du livreur de pizzas.

■ MISES EN SCÈNE

Course à deux vitesses

Le film fait coexister une esthétique simpliste, repérable dans le statisme de certaines images, avec des séquences d'animation élaborées.



> Statisme des plans

De même que les ombres amènent, en dessin animé, un supplément esthétique qui, en l'occurrence, tend à dégager *Perfect Blue* de la production standardisée avec ses aplats de couleur, son absence de nuances, voire ses logiciels de colorisation, l'animation proprement dite, c'est-à-dire le calcul des intervalles, des phases de mouvement, est un enjeu économique-esthétique. Pour le dire simplement, un beau mouvement coûte cher parce qu'il coûte du temps. Or, la tradition télévisée des mangas à moindre coût (qui existe toujours, mais qui a surtout marqué la mémoire des téléspectateurs européens des années quatre-vingt) a inventé toutes sortes de dispositifs pour économiser l'animation, créant de fait, sans le vouloir, une esthétique du statisme panique, qui peut aussi produire ses effets. Les deux esthétiques, bas de gamme et haut de gamme, se côtoient dans *Perfect Blue*. Parfois même, elles se courent après. Un exemple de plan statique sur la foule apparaît dès l'ouverture du film. Il s'anime peu après par des effets de lumière évoquant

des coups de flashes. Une autre économie traditionnelle est réalisée lors de la scène du premier tournage de Mima : des mises au point de l'objectif et des déplacements sur des dessins fixes créent une animation presque sans intervalles, pour signifier le trouble de la nouvelle actrice face à la foule présente sur le plateau. Parallèlement, la banalité de l'animation des Cham en concert, très correcte mais moyenne, est justifiée par le point de vue critique que le film émet sur ce monde des stars de deuxième ordre.

> Course-poursuite

En revanche, quelques passages sont particulièrement soignés : ceux de l'apparition du double maléfique habillé en chanteuse, notamment ses courses de petite fille légère, entre Mary Poppins et la Fée Clochette. La scène la plus parlante, de ce point de vue, est celle du duel final entre Mima et son double. Pour la préparer, nous avons d'abord assisté au sautiller magique de lampadaire en lampadaire (elle vole de lumière en



lumière). On pense alors aux moments oniriques du meilleur Miyazaki, comme le passage des chats-autobus venant sauver les petites filles perdues dans la nuit de *Mon voisin Totoro* (Tonari no Totoro, Japon, 1988). Puis nous avons suivi une course dans la ville entre le double, à la course fluide, et la pauvre Mima, au corps bien réel, donc à la course plus pesante. Lorsqu'arrive le clou du film, la poursuite finale entre la Mima réelle et son double, le dédoublement est mis au carré (« double bind » : double contrainte, double tour de vis), car au duel course pesante/course magique entre Mima et son double s'ajoute le parallèle course animale de la vraie Rumi/course magique de son avatar aérien. Dans les miroirs, elle se révèle sous son vrai jour, comme les vampires dans les films de genre. Elle devient, en l'occurrence, absolument bestiale. C'est alors l'image même du film *Perfect Blue* qui tend à s'arracher de son origine pesante de série B pour accéder au cinéma d'art. Les deux courses sont données un instant en parallèle : la Bête est sur le fond, la Belle au premier plan, chacune avec sa propre animation.

■ LE LANGAGE DU FILM

Codes et couleurs

Si, par l'utilisation des couleurs, Perfect Blue peine à former un ensemble stylistique organisé, son recours systématique à la citation crée un véritable discours critique, voire autocritique.

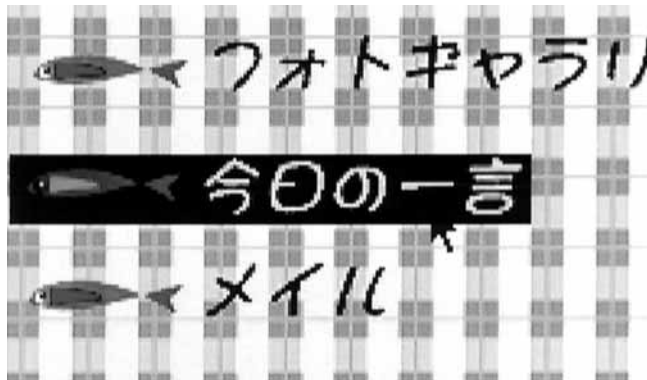
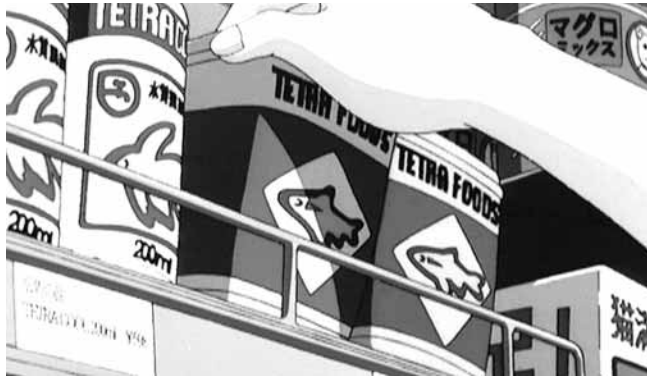
> Couleurs

« *HK* : Quel sens donnez-vous au “bleu parfait” ?

Satochi Kon : C'était le titre du roman adapté par M. Murai. En fait, il s'agit du bleu de la nuit, lorsque la lumière s'éteint, mais aussi du blues. Ce film raconte le passage d'une jeune chanteuse, Mima, à une forme de maturité qui n'a rien de très agréable. L'enfance, les débuts de l'adolescence sont des moments de bonheur qui s'évanouissent à mesure que l'on avance vers la maturité. Ils se chargent alors de nostalgie. Cette perte d'enfance, l'instant de cette perte, représente une tristesse absolue, un “blues parfait”. » (Entretien avec Stephen Sarrazin, *HK* n° 12, octobre 1999).

Malgré le titre du film, et ces très sensibles déclarations de l'auteur sur ce qu'il faut entendre par « blue » (le titre original est en anglais), on ne retrouve pas dans le film un véritable système stylistique des couleurs, comme il peut en exister, par exemple, dans presque chaque film d'Éric Rohmer ou, pour prendre un auteur plus proche de l'univers de Satochi Kon, dans les films de Takeshi Kitano. On en retrouve cependant quelques principes.

- Ainsi, le **bleu**, notamment sous la forme du gris bleu des intérieurs, domine-t-il un bon nombre de plans du film. De purs éclats de bleu apparaissent deux fois au début du film, pour ne plus revenir. Les premiers, tout simplement à la première seconde du film, qui semble ainsi entrer dans le vif du sujet et en donner au spectateur pour son argent : c'est un fond zébré d'une durée de quelques secondes, associé au spectacle déclaré ridicule des pseudo-*Power Rangers*. Les chanteuses se produisant au même endroit et l'histoire débutant par la démission de Mima, on suppose que le film épouse la volonté de son personnage de



quitter cet univers de pacotille défini par un bleu saturé et lumineux. Deuxième éclat : entre le premier plan à l'intérieur du métro et le carton donnant le titre du film en lettres blanches sur fond blanc, s'éclairent brusquement des lignes verticales bleues

poussées vers la gauche en saccades horizontales. Elles ménagent une transition avec le mouvement du métro, qui sera le leitmotiv du retour au foyer, à la normalité et à la solitude angoissée du quotidien. Deux portes d'entrée en bleu sont ainsi ouvertes et refermées au seuil des deux univers entrelacés du film : le monde du pur spectacle et le paysage intérieur de la jeune fille. Au supermarché, Mima achète du lait, puis de la nourriture pour ses poissons : des petits poissons bleus apparaissent sur la boîte. Ils deviennent, un peu plus tard, les boutons à cliquer du site « Chez Mima ». Leur fonctionnement est celui d'une signalétique. Cela prépare au rôle symbolique des vrais poissons de l'aquarium, bleus veinés de rouge, repris sur l'affiche du film.

- Le **rose** est associé à l'innocence première des jeunes chanteuses, mais leur uniforme sexy d'écolières en minijupes est pastiché lors de la scène de viol filmé, Mima portant un costume, cette fois-ci délibérément érotique, très proche de celui des Cham. Le viol collectif, y compris dans le langage formel des clichés liés aux couleurs (le rose bonbon comme innocence enfantine), peut être compris comme la métaphore générale du film : une jeune fille progressivement déshabillée perd toute intimité et se retrouve soumise aux regards de tous. Le sous-scénario coloré s'écrit donc ainsi : le rose est à la fois violenté et rendu adulte par le rouge du sang.

- Le **rouge** en effet, est l'objet d'une apparition progressive. Il suit, bien sûr, le crescendo traditionnel des scènes de violence, en même temps que l'évolution de Mima, cernée par les événements sanglants, puis souillée elle-même, enfin littéralement saignée par son double maléfique, jusqu'au *happy end* pacifié où on la voit monter dans une voiture rouge pour tirer la leçon du film.

> Clins d'œil et références

En dehors des cinéastes d'animation japonais contemporains avec qui il a travaillé (Otomo) ou qu'il admire (Miyazaki) et des films d'effets spéciaux de Terry Gilliam (*Bandits bandits*, 1981, *Brazil*, 1985, *Les Aventures du baron de Münchhausen*, 1988), Satochi Kon, interrogé sur ses préférences et références, a expliqué dans plusieurs entretiens que deux films lui avaient montré le chemin des entrelacements d'espace-temps imaginés dans *Perfect Blue : Abattoir 5* de George Roy Hill (*Slaughterhouse 5*, USA, 1972) et *L'Antre de la folie* de John Carpenter (*In The Mouth of Madness*, USA, 1994).

Quelques répliques entendues au vol lors du premier tournage indiquent que, dans l'intrigue du film dans le film, Mima joue tout d'abord la sœur d'une certaine Rika qui a été écorchée par son assassin, *sans doute*, ajoute le plus perspicace des deux interlocuteurs, *parce qu'il voulait devenir une femme*. Cette allusion au *Silence des agneaux* de Jonathan Demme (*The Silence of Lambs*, USA, 1990), et à son tueur en série cannibale qui collectionne la peau de ses victimes, renvoie à peine métaphoriquement à l'intrigue principale de *Perfect Blue*. De fait, le dessin animé permet de représenter la prise de possession proprement cutanée d'un corps. Le corps dessiné n'a pas d'organes intérieurs. Le *toon* n'est que peau (encre de Chine et gouache à l'origine). Rumi peut être Mima, sans trucage particulier, sans modification de la technique de tournage comme dans le cinéma de prise de vues directe, sans altération de l'image et sans surprise pour le spectateur. Dans la prise de vues directe, les scènes d'horreur finissent par être tenues pour une forme de dessin, de trucage pour le trucage, auquel le spectateur spécialisé ne *croit* plus, et qu'il ne fait plus que *voir* - tout un pan du cinéma contemporain, de John Woo à Christophe Gans, s'intéresse manifestement au sang et aux altérations du corps au cinéma en tant que peinture et geste pictural. Mais, dans le dessin animé violent, le corps percé et transpercé (dans *Perfect Blue* : yeux crevés du scénariste, poinçon planté dans la main et dans l'aîne du photographe, coup de parapluie acéré dans le ventre de Mima, flot de sang s'échappant du corps de Rumi empalée) semble, au contraire, rechercher la consistance des chairs, ainsi que le ressenti de la douleur qui accompagne toute prise d'empreinte du réel.



Comme toujours dans ce film abymé à double tour (« double bind »), le motif du dépeçage se retourne sur lui-même, et désigne le travail citationnel débridé du scénario. Quand *Perfect Blue* cite, il dépèce aussi le cinéma qui l'entoure ; quand il tisse son scénario, c'est pour dénoncer une scénariste perverse, Rumi, qui voudrait bien vivre à la place des autres, plus célèbres. Faut-il penser que l'ultime réussite de *Perfect Blue* consiste à avoir construit sa propre critique ou que le film se laisse prendre à son propre piège par naïveté ?

Les films à intrigue policière traitant de la figure du double sont fort nombreux, mais on ne sait s'il faut penser à Hitchcock, dont les deux fins de *Psychose* (*Psycho*, USA, 1960) sont, certes, assez clairement citées avec la perruque arrachée de Rumi au final et l'explication rationnelle du dédoublement de la personnalité par un psychiatre dans l'un des films dans le film, mais dont *Vertigo* (USA, 1958) renverrait mieux aux décalages temporels à travers l'imitation d'une femme par une autre... qui est aussi la même, ou bien s'il vaut mieux évoquer des citations de citateurs déjà maniéristes, comme Brian De Palma (le seul titre *Body Double*, 1984, intéresse *Perfect Blue*) ou David Lynch (sa série télévisée *Twin Peaks* cite très précisément, et à plusieurs reprises, *Vertigo*).

Dans ce film « abymé » à double tour, le motif du dépeçage se retourne sur lui-même et désigne le travail citationnel débridé du scénario.

■ UNE LECTURE DU FILM

Body Simple

Satoshi Kon a tenté d'affranchir ses personnages de leur état de toons privés de chair en plaçant au cœur de son propos la question du corps. Inversement, l'utilisation récurrente du motif de la main ramène Perfect Blue à sa condition de film dessiné.

> Silhouettes

Il n'est question, dans *Perfect Blue*, que de corps. Si l'on y évoque au passage (dans l'un des films dans le film) un tueur dépeçant sa victime, c'est parce qu'une femme, Rumi, s'est emparée du corps plus conforme (« perfect ») d'une autre femme regardée par les hommes : Mima. Deux corps sont donnés comme difformes selon des modalités opposées : celui de Mimaniac au visage caricaturalement méchant (il bave, il a un rictus, il est probablement borgne, car il cache son œil gauche, tandis qu'il possède un corps athlétique) et, tardivement dans le récit, celui de Rumi, lorsque les miroirs renvoient l'image d'un corps adipeux, ou même simplement trop boudiné pour entrer dans les habits d'une frêle danseuse, alors que son visage était jusque-là donné comme harmonieux, à tel point que, lorsqu'elle tournait la tête, on pouvait la confondre avec Mima. Le récit les sacrifie tous deux, laissant la place aux corps-modèles des autres femmes, les trois chanteuses, l'actrice de télévision et Mima, au final surtout, réunifiée en une seule identité absolument interchangeable. Enfin, l'avancée de l'intrigue consiste à obliger Mima à découvrir et à offrir complètement son corps à tous les voyeurs potentiels, tandis que cet accès crescendo au corps est rejoué en parallèle, de manière violente, par les scènes sanglantes dont le ressort est l'altération d'une partie de celui-ci.

> Figures privées de corps

Une telle revendication de la corporéité des personnages est fondée sur un double paradoxe sur lequel le film s'appuie explicitement : d'abord ils n'ont pas de corps, car ce sont des *toons*, ensuite l'intrigue s'efforce de mettre au jour le caractère virtuel de la vie moderne. Sur le second point, on peut penser aux



différentes actions représentées, mimées pour la caméra ou l'appareil photo, qui finissent par faire douter à Mima de ses moindres actes. Sa vie entièrement filmée et réécrite par les autres, le scénariste d'abord, puis Rumi par le faux journal intime sur Internet, ne semble plus avoir de consistance. On peut songer aussi à la première séquence de Mima dans son appartement, qui est un véritable passage en revue des moyens de communication (téléphone, système de signal d'appel, télévision, fax), revenant à mettre en relation deux personnes sans que leurs corps s'approchent l'un de l'autre, ce que Franz Kafka avait théorisé dans ses *Lettres à Milena*, en avril 1922, comme une terreur productrice de « fantômes qui boivent les baisers écrits ».

> Le motif de la main

Concernant le corps en animation, la question est plus complexe qu'elle n'y paraît, si l'on pense seulement que cet art, resté manuel, s'oppose au reste du cinéma en ce qu'il est, lui, l'une des

premières techniques à se passer de la main de l'artiste. Doit-on prendre en considération, lorsqu'on s'interroge sur le corps au cinéma, seulement le corps *sur* l'écran, ou bien aussi le corps *derrière* la machinerie ?

Un motif revient fréquemment dans l'histoire du cinéma d'animation, qui est une métonymie du travail du dessinateur : celui de la main. *Perfect Blue* ne fait pas exception. À sept reprises, la main prend une certaine importance dans le film. C'est sur la main de Mima qui se balance dans le métro (on le suppose au rythme de la chanson interprétée sur scène et alors entendue dans son walkman) que se fabrique le premier raccord du film entre les deux univers du spectacle et du quotidien. Au moment donc où se fait sentir la « main » du réalisateur, lorsqu'il fait, comme disait Alfred Hitchcock, de la « direction de spectateur ». Un peu plus loin, un autre raccord entre deux blocs d'espace-temps passera par un gros plan sur la main de Mima ouvrant une porte. La sortie de scène est aussi une entrée chez soi, et la main donne l'entrée dans le labyrinthe du récit. Avant cela, le jeune *otaku* signifie sa volonté de maîtrise en tenant son idole, à proprement parler, « dans le creux de sa main ».

Ce sont les mains « sales » de l'agent Tadokoro qui sont la victime du premier attentat, et, beaucoup plus loin dans le film, lui répondront les mains en sang de Mima qui a brisé un verre entre ses doigts. Peu après, elle est prête à endosser le crime du photographe, à qui on a perforé une main, et elle regarde les siennes, comme si elles étaient souillées d'un sang aussi indélébile que celui du château de Barbe-Bleue.

■ EXPLORATIONS

Le temps du bleu

C'est moins par une utilisation systématique du bleu que le film de Satoshi Kon tient la promesse de son titre que par un jeu sur les sens que cette couleur a fini par prendre après une longue histoire.

On a déjà vu (Le langage du film : Couleurs) que *Perfect Blue* ne mettait pas en place un véritable système esthétique des couleurs, et que l'on n'y retrouvait pas, dans le détail, la submersion dans le bleu promise tant par son titre, fort bien choisi, que par sa très belle affiche (voir la rubrique L'affiche). Or, l'histoire sur une longue durée de la couleur bleue, très riche comme nous l'apprennent diverses études récentes, ou la comparaison avec d'autres expressions esthétiques du bleu, permettent de mieux comprendre que cela n'est peut-être (même) pas un paradoxe.

Une véritable histoire des couleurs est pleine de surprises propres à enthousiasmer les esprits libres, matérialistes et analytiques, car elle fait s'effondrer l'insatiable littérature sur les symboles transhistoriques et les significations prétendues universelles des couleurs. Une étude admirablement documentée de Michel Pastoureau, *Bleu Histoire d'une couleur* (Le Seuil, 2000), décrit le retournement historique qui a fait passer cette couleur, dans nos civilisations occidentales, d'une discrétion, voire d'une parfaite inexistence ou d'un véritable rejet, à une réussite progressive sur l'ensemble du spectre depuis le Moyen Âge jusqu'à l'époque actuelle où elle règne sans partage en ce qui concerne les usages sociaux (c'est-à-dire non la mode, ultra-minoritaire, ou la nature, faussement prétendue objective, mais la réalité colorée du monde), jusqu'à sa noyade symbolique actuelle dans la neutralité et la généralité (le jean comme uniforme, les drapeaux modernes de l'Europe ou de l'ONU, ses « casques bleus », guerriers combattant la guerre, etc.) Le bleu est, au XX^e siècle, ce qu'il est convenu d'appeler « la couleur préférée » de l'immense majorité des populations du monde entier, tous sexes, âges et domaines d'activité confondus, loin devant toutes les autres couleurs, d'après notamment tous les sondages effectués depuis 1900, cela étant confirmé par les usages sociaux de la couleur, notamment vestimentaires.

À l'opposé, dans l'Antiquité, les hommes n'avaient, parfois, pas de mot stable (c'était le cas des Grecs et des Romains), ni beaucoup d'usages pour le bleu, qu'ils ne connaissaient presque pas ou qu'ils tenaient pour une



couleur dégradante et barbare. Aucun des observateurs antiques ne percevait, par exemple, de bleu dans l'arc-en-ciel.

Plus largement, il faut admettre que nos distinctions contemporaines (la répartition entre couleurs « froides » et « chaudes », les oppositions entre couleurs, leur nomination, la distinction « primaires » / « complémentaires »), qui nous semblent indiscutables, ne sont qu'historiques. Pendant cette constante redéfinition de la place et du sens des couleurs entre l'Antiquité et nos jours, le crédit du bleu n'a fait qu'augmenter sur toutes les surfaces : le vitrail, l'émail, la peinture, l'étoffe (avec, au XVII^e siècle, le remplacement de la guède, fabriquée en Europe, par l'indigo, importé des Indes et longtemps retenu pour des raisons commerciales), et sur le terrain symbolique : le bleu devenant couleur aristocratique, royale, morale, enfin mélancolique depuis le romantisme jusqu'au blues inventé par les afro-américains vers 1870.

« To be blue », dans la langue anglaise, est l'équivalent du français « broyer du noir ». *Perfect Blue* évoque plutôt le bleu du peintre Jacques

Monory, parce que ses grandes toiles « cinématographiques » représentent des scènes de meurtres, que le fameux monochrome extrême plus radical de son contemporain Yves Klein (la composition chimique du bleu Klein : l'IKB, International Klein Blue, est brevetée et constitue une marque déposée - le peintre est mort jeune par intoxication de son propre produit). On pourrait aussi rappeler que le contemporain et compatriote de Satoshi Kon, Takeshi Kitano, est particulièrement sensible à cette couleur. Il existe, sans conteste, un « bleu Kitano », l'ouverture et la conclusion de *Sonatine* par exemple (Japon, 1993) en donnent une idée assez précise. Mais le bleu de *Perfect Blue* renverrait aussi bien, par son scénario et sa situation historique dans le cinéma, outre aux sens déjà rencontrés de « Barbe-Bleue » et de « blues » au sens de « cafard », à l'un des autres sens spécialisés du mot en anglais contemporain : « a blue » c'est aussi « un film porno ». En conclusion, le bleu « parfait » de Satoshi Kon se confirme comme le bleu le plus partagé, le bleu de tous, qui parle immédiatement à tout spectateur potentiel moderne : comme Luc Besson avec *Le Grand Bleu* (France, 1988 et 1989 pour la version longue), Satoshi Kon a inventé (sans la mythologie des eaux profondes, à la fois maternelles et dépressives de son homologue européen) *le bleu de grande diffusion*.

■ DANS LA PRESSE, DANS LES SALLES

Lettre d'amour piégée

À la sortie de Perfect Blue, la majorité de la critique s'est empressée de défendre un dessin animé japonais (enfin) « auteuriste »... au risque de s'aveugler sur les qualités réelles du film.

Si l'on considère les réactions de la presse à la sortie française de *Perfect Blue* début septembre 1999, avec ce peu de recul que nous avons aujourd'hui et dont, certes, ne bénéficient pas les critiques de cinéma lors d'une sortie, on peut affirmer que le film a été (trop) bien vendu ; c'est-à-dire qu'il a été défendu pour ce qu'il n'est pas, ou qu'il a servi de prétexte à un discours qu'il n'implique pas. À ce titre, il forme l'exemple type d'un « événement de rentrée ».

Sociologiquement, tout événement fabriqué fait lui-même événement au second degré ; ainsi, *Perfect Blue* est-il devenu pour l'historien de la critique un parfait miroir obligeamment tendu à celle-ci. Bel exemple de l'effet d'un discours sur le discours qu'il a suscité, puisque sa fiction n'est rien d'autre que la mise en abyme d'une vedette bien vendue aux médias : en ce sens, l'image du film qui résume le mieux sa réception française est celle de la lettre d'amour piégée envoyée à l'agent Tadokoro.

Les réactions très positives sont en effet quasi unanimes, et surtout d'un enthousiasme rarement aussi débridé : articles étoffés dans *Les Inrockuptibles* du 01/09, *Libération* et *Télérama* du 08/09, *Le Monde* du 09/09, mais aussi notules de *L'Humanité* du 08/09, de *L'Express*



du 09/09, et du magazine spécialisé *Studio* du mois d'octobre, enfin long article élogieux dans *Les Cahiers du cinéma* de septembre. Seul note dissonante dans ce concert de louanges, hallucinant à bien des égards, la brève mais argumentée critique négative du numéro de septembre de la revue *Positif*.

Certes, on ne peut pas oublier que la critique revendique, au titre de la liberté individuelle

ou de celle de la presse, l'exercice d'une subjectivité qui se veut personnelle, et aucun élément objectif ne permettra jamais de décider si un film est bon ou mauvais. Cependant, cela n'exclut pas que toute écriture est informée par des discours collectifs qui la dépassent en est un exemple : la réception de *Perfect Blue*. La surprise est grande, si l'on compare celle-ci à deux traditions de la critique française : premièrement, son igno-

rance pour ainsi dire militante de l'art du cinéma d'animation, dans son histoire, son esthétique, son actualité ; deuxièmement sa capacité à distinguer avec la plus grande acuité, et à éreinter avec la plus grande fermeté, les scénarios trop rusés, trop fabriqués, dont celui de *Perfect Blue* constitue un parfait exemple. En d'autres termes, ce n'est pas tant un argument positif qui informe le jugement de goût des *leaders d'opinion* français à la fin de l'été 1999 qu'un argument inconscient purement négatif : la fiction d'un dessin animé qui nierait le dessin animé. Pour Olivier Séguret (*Libération*), « l'ambition du film dépasse son propre genre ». Selon Jean-Marc Lalanne (*Les Cahiers du cinéma*), « *Perfect Blue* est un film d'animation qui ne cesse de reproduire jusque dans les moindres détails les procédures du cinéma de prises de vues réelles. (...) *Perfect Blue* est donc bien plus qu'un bon film d'animation, c'est aussi une tentative audacieuse de réanimation de valeurs cinématographiques qu'on croyait déclinantes. ». Jean-François Rauger (*Le Monde*) affirme que « Satochi Kon réussit à tirer parti des insuffisances de l'animation à la japonaise pour obtenir les effets qui le serviront. » Il évoque des « expérimentations » et des « possibilités nouvelles », mais donne contradictoirement des exemples – souvent notés aussi par les autres critiques – de savoir-faire traditionnel : « virtuosité du

■ L’AFFICHE

Bocal bleu calme

L’affiche traduit à la fois une lecture « en bloc » dans laquelle les couleurs font sens et une lecture par épisodes qui montre que l’image fixe peut contenir à elle seule un récit.

récit » et « ressources du montage », pour conclure cependant avec raison : « Un peu comme si *Perfect Blue* ne parlait finalement que de ses premiers consommateurs virtuels. » Olivier Père (*Les Inrockuptibles*) voit dans les recherches de Satoshi Kon l’équivalent de celles d’un Resnais : « un film très expérimental comme *Je t’aime, je t’aime* », « une nouvelle forme de cinématographie », « une date révolutionnaire dans l’histoire de l’animation » (*Libération* parle aussi d’une « nouvelle aube épistémologique » !) Comme ses confrères, il affirme que le film « élève le dessin animé japonais vers les sommets de l’art cinématographique », et un verbe répété au début de son apologie nous fait signe et nous dit bien ce que le scénario du film a induit chez ses observateurs lointains : « *Perfect Blue* (...) devrait séduire les cinéphiles, y compris ceux qui se sentent assez peu concernés ou séduits par les dessins animés. »

Seul Gilles Ciment (*Positif*), critique écrivant régulièrement sur l’actualité du cinéma d’animation, ne développe pas ce discours critique inconscient du dessin-animé-qui-détruit-le-dessin-animé, et juge beaucoup plus durement la réussite technique et scénaristique de *Perfect Blue*. « Le scénario fait preuve de certaines audaces qu’un manque total de maîtrise des méandres du récit finit par étouffer. (...) Il y a un vrai fossé entre fond et forme, qui rend ici le film incompatible avec le public auquel il est censé s’adresser. »

Bleu et rouge entrelacés sur fond noir. Les yeux blancs sans visage (pur ovale anonyme infiniment échangeable) font tenir l’affiche. D’abord, avec le rictus violent de la figure du bas, ils affirment qu’il s’agit d’un *Manga* : les yeux grands et ronds sont une marque de fabrique, un marqueur du genre. Ensuite, associés aux éléments nocturnes : le noir du fond et la *nuisette* chastement érotique, ils insinuent l’idée du rêve éveillé, du sommeil *traversé* d’images. Le bleu « nuit » (cobalt plutôt, celui des scènes de meurtres du peintre Monory) est aussi le bleu d’une lumière de bocal, autant dire une lumière *translucide* d’écran (écran d’ordinateur, de télévision, fenêtre et aquarium s’équivalent « chez Mima », dans son intimité). Même l’ombre en bleu sur bleu du nez, pourtant simple convention du dessin ombré, peut être perçue comme le poids du visage collé à la vitre.

Le rouge sert à entrelacer ce qui, sans lui, ne serait que ton sur ton : l’inverse du bleu permet au sang, et au sens, de circuler, comme les récits emboîtés et les meurtres permettent à l’histoire du film d’avancer. Les poissons, retournés contre le pic à glace meurtrier, contiennent dans leur corps l’ombre rouge de la lame, mais aussi l’écho de leur propre forme mise en abyme.

L’affiche induit également une lecture par épisodes (elle devient un montage « haché ») : plan n°1, à gauche, l’assassin donne les coups ; plan n°2, au centre, trois trous rouges en résultent ; plan n°3, morte, la grande figure s’écroule contre la vitre de l’aquarium, alors l’abîme du regard *vitreux* est creusé jusqu’au bout : jusqu’au regard impossible du mort ; plan n°4, le cadavre flotte entre deux eaux, comme le suggère l’effet japonais de la *nuisette transparente* aux impressions végétales.



■ AUTOUR DU FILM

Japanimation

Il faut situer Perfect Blue dans l'histoire du cinéma d'animation, dont le Japon est, depuis plusieurs décennies, un des tout premiers producteurs de longs métrages.



> Histoire d'une industrie

Jusqu'aux années d'après-guerre, l'histoire du cinéma d'animation japonais est semblable à celle de beaucoup de pays économiquement développés, et comme eux, même après cette époque, le Japon connaît encore un cinéma d'auteur survivant en marge des circuits de grande distribution. Sa particularité prend naissance vers la fin des années cinquante : l'énormité de son industrie, surtout télévisée et de série au départ, puis multimédia et adossée aux produits dérivés ensuite, en fait un cas totalement atypique et unique dans l'histoire mondiale de l'animation. À partir des années soixante, tout comme l'Inde est le premier producteur de films au monde, le Japon est le premier producteur de cinéma d'animation.

À l'époque de la reconstruction commence alors une véritable industrialisation. Des majors sont fondées : le Nihon Doga, devenu Toei Doga, puis, en 1956, une autre Toei crée son

célèbre département d'animation, « Toei Animation ». Coexistant avec la production traditionnelle, se développe, au sein de cette société, le gigantisme japonais de l'animation, avec ses milliers d'heures de séries télévisées et de films – de long métrage, entre autres – s'exportant dans le monde entier dès les années soixante-dix.

C'est là qu'est produit, en 1958, le premier dessin animé de long métrage qui lance la mode, *Le Serpent blanc*, de Yabushita. C'est là également que se forment Miyazaki et Takahata, qui devaient créer, en 1984, la structure de l'actuel studio Ghibli, dans laquelle seront produits *Mon voisin Totoro* (1988), *Porco rosso* (1992), *Princesse Mononoké* (1997) de Miyazaki et *Le Tombeau des lucioles* (1989) de Takahata, studio qui sort aujourd'hui les dessins animés de long métrage les plus originaux et les plus aboutis du monde. Hors du studio Ghibli, plusieurs réalisateurs-auteurs produisent au même moment au Japon des films de long métrage plastiquement et scénaristiquement très recherchés (Otomo, Oshii, Satoshi Kon avec *Perfect Blue*).

> Culture manga

Entre-temps, l'énorme production commerciale grand public a engendré, sur une trentaine d'années, une « sous-culture » de l'animation qui produit elle-même (comme dans *Perfect Blue* les idoles de série B que l'on retrouve dans des animations promotionnelles de supermarchés) ses propres fans. Une culture ayant trouvé ses points de référence et de fascination devant les trouvailles des réalisateurs de l'« animation expéditive » faisant parfois de leurs contraintes un atout. Au Japon, la « culture Manga » s'appuie sur la consommation



énorme de bandes dessinées, qui a suivi, peu ou prou, les mêmes étapes de massification que le dessin animé. Un marché d'importation voit le jour (en France par exemple), évidemment sans commune mesure avec la demande japonaise ; l'offre, quant à elle, notamment en version originale d'exportation directe, semble logiquement inépuisable pour les marchands et les fans étrangers.

Si l'on extrait de la défense exaltée et parfois amphigourique des mangas commerciaux que propose Luca Raffaelli dans son ouvrage *Les Âmes-dessinées Du cartoon aux mangas* (voir la rubrique Bibliographie) des éléments objectifs de description, et qu'on les compare à *Perfect Blue*, on s'aperçoit que l'essentiel de l'intrigue de ce film a une consonance avec les habitudes spectatoriennes traditionnelles des consommateurs de mangas de série. Leurs personnages se définissent, le plus souvent, par une extériorisation de leurs sentiments de souffrance et de culpabilité, comme le montrent les infléchissements notables du récit opérés

par les adaptations d'œuvres européennes mélodramatiques. L'attitude des héros acquiert une fonction libératrice ; elle est porteuse de revendications adolescentes. Par opposition historique au style américain du *cartoon* ou du « disneyisme » d'où il est issu, et faisant du vice de l'animation expéditive (qui économise les phases de mouvement) une vertu, le manga japonais de série utilise un nouveau langage, celui du statisme exacerbé, ou bien celui d'un mouvement violent, mais réalisé à partir d'effets optiques sur des images fixes, et qui contredit tout autant la fluidité américaine. La nouvelle voie est celle d'un dessin qui ne s'adresse plus à un groupe (salle de cinéma) ou à une famille (télévision), mais à l'individu isolé de la consommation vidéo (le type de l'enfant solitaire de la famille éclatée qui doit trouver des éléments de défense et d'éducation face à la violente compétition au sein des groupes). Univers de robots et d'orphelins (de sportifs angoissés « au moment du penalty » également : la première série sportive, soit l'une des traditions du genre, remonte à 1967), le monde du manga se tisse autour du drame quotidien de la vie solitaire de l'individu une fois le groupe quitté : réalité moderne, mais aussi assez spécifiquement japonaise.

➤ *Perfect Blue* et la sous-culture manga

On comprend l'aventure de Mima, espèce d'orpheline dont les ennuis commencent quand elle quitte son groupe, et qui doit reconstruire une identité troublée dans la solitude de sa vie privée, à travers l'exercice de la soumission et un fort sentiment de culpabilité, afin de sortir d'une *adolescence* prolongée. Il n'est



pas jusqu'aux techniques de l'animation expéditive que l'on ne retrouve brièvement dans telle ou telle séquence (voir la rubrique Mises en scène « Course à deux vitesses »), mais surtout dont on perçoit la métamorphose, très réussie et très intelligente historiquement, en des effets de coupes brutales entre des espaces-temps provisoirement déconnectés, ce que Satochi Kon appelle, de manière assez imprécise, des « jump-cuts¹ » dans un entretien. Ce sont autant d'arrêts brusques, de stases poétiques relisant la tradition de l'économie extatique des mangas de série.



Bibliographie

Japon

Étienne Barral, *Otaku-Les Enfants du virtuel*, Denoël, Paris, 1999.

Cinéma d'animation japonais

Giannalberto Bendazzi, *Cartoons-Le Cinéma d'animation 1892-1992*, Liana Levi, Paris, 1991, p. 131-133, 274-275, 578-579.

Luca Raffaelli, *Les Âmes dessinées-Du cartoon aux mangas*, Dreamland, Paris, 1996, p. 114-174.

Histoire de la couleur bleue

Françoise Jacquemin, *Histoire du bleu*, Noesis, Paris, 2000.

Michel Pastoureau, *Bleu : histoire d'une couleur*, Le Seuil, 2000.

Entretiens avec Satochi Kon

« Je cherche à montrer la nature fragmentée du souvenir », par Stephen Sarrazin, Tokyo, été 1998, in *HK Orient Extrême Cinéma*, n° 12, octobre 1999.

Ce numéro contient également une revue de presse.

« Interview with Satochi Kon, Director of *Perfect Blue* », site www.perfectblue.com, Tokyo, 4 septembre 1998.

Perfect blue par la critique de cinéma française

Gilles Ciment, « *Perfect Blue* », *Positif*, n° 463, septembre 1999, p.55-56.

Jean-Marc Lalanne, « L'illusion tragique », *Les Cahiers du cinéma*, n° 538, septembre 1999, p. 71-72.

Olivier Père, « Heavy Mental », *Les Inrockuptibles*, 1^{er} septembre 1999.

Jean-François Rauger, « Schizophrénie animée », *Le Monde*, 2 septembre 1999.

Olivier Séguret, « Déroutant, "*Perfect Blue*" marque la naissance d'un cinéma manga rebelle et critique », *Libération*, 8 septembre 1999.

Site internet : www.perfectblue.com

1. Dans l'entretien du site www.perfectblue.com, le réalisateur parle de « jump-cuts to link separate episodes », c'est-à-dire de jump-cuts pour relier des épisodes séparés. Or, le jump-cut consiste à éliminer quelques images au milieu d'un plan, ce qui, dans *Perfect Blue*, n'est manifestement jamais le cas.