

Jérémie Grandsenne

JOURNÉES HARMONIEUSES
ET SPLENDIDES

Jérémie Grandsenne

Journées harmonieuses et splendides

2018

www.jeremiegrandsenne.com

Pour R.

*Chacun erre dans le temps,
À la recherche du sens de sa vie*

*En plein vent, tu rejettes le blême paradis
Emmitouflé, tu te souviens des jours innocents*

*À la recherche du sens de l'amour, chacun se blesse
Anges déchus et inconnus, dansez comme si vous
priez*

*Au milieu des larmes, tu renais
Dans l'étreinte de l'amour tu deviendras plus fort*

Silent Möbius, générique

*Amis colorés, parfaits et tranquilles, qui nous
emmènent au bord de l'eau, au cœur de l'eau, sur
la rivière, dans la rivière et nous ramènent, ayant
respiré un peu mieux dans cette eau courante et
profonde, fuyante et respirante et dont la musique
est bien douce, nu, au bord des portes de notre
ville, à laquelle on doit retourner, avant de revenir,
demain, à cette rivière ou à une autre*

1. Dire

C'est toujours un peu la même chose, cette histoire de parler de, parler à. Parler de quelque chose, parler à du quelqu'un ; parler comment, dire quoi de quoi, à quelle imaginaire personne, et pour en dire quoi.

Il y a quelques minutes, dans mon japonais approximatif, j'ai dit ça ne t'ennuie pas si, d'abord, je travaille un peu ? Je venais d'avoir le sentiment précis de la phrase qui allait ouvrir ça, ce qui montait depuis quelques semaines, quelques mois, dont je savais que ça arriverait sans prévoir vraiment ni comment ni pour en faire quoi, brusquement, l'ouverture s'était faite, la première histoire à vous raconter, pour vous amener là où, ensuite, ça nous révélerait un peu plus où c'était. Mais j'ai voulu me couper les ongles, d'abord, car ils commençaient à me gêner tapant sur les touches du clavier, je l'avais remarqué tout à l'heure ; j'avais le début, je ne l'avais pas cherché, mais d'un coup brusquement il s'était présenté, je l'avais entendu, alors je l'avais écouté, et je voyais que je pouvais le suivre, c'était le moment et c'était ça que j'allais vous dire, enfin la première chose, c'était ça. J'ai coupé mes ongles, et ensuite je n'ai plus eu la moindre idée de ce qui avait bien pu me passer par la tête, le grand blanc, rien : je me souviens seulement que ça commençait je crois, par, « Il y a

quelques années, j'avais... » Et puis, cette histoire-là, ça m'amenait à vous faire sentir quelque chose qui directement ou par encore un biais de plus, m'amenait à vous faire sentir non pas seulement la place qu'avaient prise les séries d'animation japonaise dans ma vie, mais dans, à travers ce que j'en comprenais, ce que j'en recevais, la vie en général, la vie ; pourquoi oui, cette chose-là, il fallait l'entendre, je pensais qu'on devait en passer la parole.

Ce qu'il y avait de plus tracassant dans cette histoire depuis quelques mois, c'était d'éviter la plaidoierie, le côté, « si si, c'est super, je t'assure » ; dont tout le monde ici se fiche, vous, moi, les séries d'animation japonaise. Ce qui devenait de plus en plus sûr, c'est que je n'allais pas vous parler seulement d'elles, et peut-être, je n'allais que peu vous parler d'elles, d'elles seulement, j'allais vous parler de moi aussi, d'elles et de moi, c'est-à-dire, pas de moi, mais de notre relation, de la relation qu'elles peuvent entretenir, au sein d'une vie réelle étant celle d'un individu humain, — et là encore, j'oublie, j'oublie la phrase que j'écrivais, un instant pas même s'est passé, une pensée, et je ne sais plus du tout ce que j'allais dire, et je me demande, la mémoire, je me demande si la mémoire comme par une petite magie de la vie n'était pas justement quelque part évoquée dans ce début que j'ai oublié, dans cette phrase partie...

Depuis longtemps, moi qui aimais le cinéma comme j'aime peu de choses en ce bas-monde, —

c'est-à-dire que j'en aime beaucoup, mais que j'aime autant, il y en a peu : le cinéma, la beauté des filles, voilà, le monde a fleuri dans ses éléments les plus purs, les plus beaux, les plus justes, les plus intarissables ; bien sûr il faudrait ajouter les îles, la mer, le soleil, les forêts, les biches et les chats, etc, etc —, j'aimais beaucoup de cinémas mais je confessais depuis toujours un manque assez franc envers cet univers qu'on appelle souvent, à tort, « manga » : un manga c'est une bande-dessinée, en japonais, point barre. Et je sentais, comme Aphex Twin disait sentir que quelque part cachée la musique classique l'attendait, je sentais qu'à un moment il faudrait aller voir, ce que c'était que ce truc, en vrai. J'avais vu des choses magnifiques, animées, japonaises, mais ce que nous Français nous mettons improprement sous le nom plus précis de manga (nous en faisons un genre, alors que le mot ne recouvre en fait qu'une technique, ou un support : un manga désigne une histoire dessinée, quelle que soit ensuite cette histoire), je ne connaissais qu'à peine : les filles aux yeux d'un mètre remplis de lumières scintillantes, les garçons aux nez pointus, les histoires à mille épisodes, d'amour, de monstres, etc, etc. Et puis un jour, ma vie personnelle m'a amené à éprouver un grand besoin de m'abrutir, de m'étourdir, de balayer de ma tête les histoires réelles qui la remplissaient et puis entre autres choses, je me suis retrouvé à regarder *Evangelion*, ce weekend-là. J'avais acheté le coffret après une assez mûre méditation face aux

étalages du magasin de « manga » (livres) et d' « anime » qui m'attendait depuis toujours en bas de chez moi sans que jamais je comprenne vraiment qu'il m'attendait, joli coffret, pour vingt euros, jolie boîte, vingt-six épisodes, et puis quelques mois plus tôt un article comparant *Evangelion* et *Macross* (correction : *Gundam*) et sur lequel j'étais tombé par hasard, m'avait donné envie de finir par rencontrer le « manga », ou l'animation japonaise.

Il y a un jeune homme dont j'ai oublié le nom, appelons-le Kyosuke, pour une raison assez mystérieuse j'aime bien ce prénom, son père a construit des robots qui se pilotent depuis l'intérieur en symbiose avec les mouvements du pilote, qui reçoit en retour par des influx nerveux les sensations envoyées aux robots : mise en abyme physique, le petit homme dedans et le grand robot autour bougent ensemble, vivent ensemble, sentent ensemble, meurent ensemble. Des « anges », qui sont des robots attachés à détruire la terre, l'attaquent régulièrement, et ces grands robots dont le père est l'auteur, ou l'inventeur, sont les seuls à pouvoir défendre la terre, et le plus infini de ces robots défenseurs, c'est l'EVA n° 001. Il y a eu d'autres EVA ensuite, quelques autres robots. Je prenais dans ces heures-là trop de choses mauvaises pour ma mémoire pour vous garantir les détails. Ce qui est sûr, c'est que la dernière chose au monde qui intéresse Kyosuke, qui ne s'appelle donc pas comme ça, la dernière chose qui l'intéresse,

vraiment ce qui le fait vomir rien que d'y penser, c'est de piloter l'EVA 001. Mais le malheur et le destin sont liés pour faire que le seul jeune homme du monde que l'EVA 001 accepte pour se fondre en symbiose à son système nerveux, c'est Kyosuke. C'est triste, Kyosuke est infiniment triste, rejette ce poids, et pourtant n'aura d'autre choix que d'accepter la destruction de son bonheur propre, en se dédiant à cette activité qui le dégoûte et qui lui fait perdre ses jours, sans quoi c'est la terre tout entière qui s'en trouvera toute dévastée. Même d'ailleurs au moment d'une attaque particulièrement menaçante et particulièrement cruciale, il décidera de partir, de ne pas piloter, il partira, et c'est sur le quai de son train seulement, suite à une étincelle narrative qui lui donnera à voir son destin comme incontournable celui de sauver la terre lui et lui seul de cette attaque, qu'il finira par accepter, résigné et sans issue, de piloter sa propre mort, qui est aussi la survie des autres.

J'ai oublié, beaucoup, j'ai infiniment oublié, c'était mon destin à moi aussi, ici c'est ma vie que je vous raconte, c'était mon destin à moi aussi, moi qui n'étais que mémoire, de devenir énormément oublié. À partir d'un certain moment de ma vie, tout ce qui m'arrivait je me suis mis à l'oublier toujours, beaucoup, et puis ensuite, ce qui m'était arrivé avant, aussi, s'est mis à s'effiloche, et puis, aujourd'hui, je ne suis plus qu'une toile d'araignée de souvenirs, récents et lointains, trousés de grandes plages vides où tout a disparu,

et les aventures épisodaires de Kyosuke, de son père tyrannique, des attaques, se sont perdues dans le fracas des bombes et le coton des médicaments, j'aperçois des fumées noires, des robots qui montent le long de ces corridors verticaux qui les mènent au lieu du combat, j'aperçois des ciels, le flou infini des deux derniers épisodes où je m'endormais complètement, l'écran était noir, la voix off lointaine, poétique, moitié intéressante et moitié non, je me souviens aussi que les épisodes se répétaient trop, à mon goût, je voulais une histoire plus suivie, on ne peut pas survivre à sa propre histoire si les histoires qu'on nous raconte n'en forment pas une plus grande qui nous emporte et dont le souci se met à surpasser le souci de la nôtre, et ce fil-là, je le perdais, j'aurais voulu qu'il m'attrape plus.

Ensuite j'ai regardé *Angel Beats*. La semaine suivante, dès le lundi. Dans le flou, dans la perte, cette lumière-là comme une étoile, comme un devenir, comme un horizon à atteindre, comme un horizon à maintenir, à apercevoir, depuis les eaux dures de la perte, de la perte d'équilibre et de l'ivresse, du mal des jours.

Ensuite j'ai regardé *Paranoïa Agent*. Revoir dans mon souvenir le coffret rose et noir, sur le présentoir du magasin, me redonne immédiatement la sensation cotonneuse, lointaine et comme immédiatement disponible sous la peau, recouverte seulement par un an et demi d'autre vie, de ces semaines-là, de ces mois-

là, que je n'aimais pas, pas du tout ; mais où j'aimais cela, ces plages de coton que le silence m'offrait, parmi les mouvements et les narrations de ces coffrets à vingt euros, brillants, confus le lendemain, à qui j'ouvrais ma porte pour vider ma maison de ce qui la détruisait.

J'oublie, j'avais regardé *Lain*, aussi, peut-être avant, avant *Evangelion*. Avant, sans doute. Première entrée, dans la forêt, première incursion, premier pas. Prêté. Mais le premier achat, c'est *Evangelion*.

Et puis j'ai regardé *Full Metal Alchemist: Brotherhood*. Et puis j'ai regardé. Et puis j'ai regardé. Et puis j'ai regardé. Et puis j'ai regardé. *Silent Möbius*. *Escflowne*. *Sword Art Online*. *Blue Gender*. *Death Note*. *Chrnos Crusade*. *X. Darker than black*. *Wolf's rain*. *El Hazard*. *Speed Grapher*. *Ergo Proxy*.

Je cherchais quelque chose. Je le trouvais parfois. Pas toujours, mais parfois, oui. Les décors de *Silent Möbius*, magnifiques, colorés, futur pastel. Les âmes et robots d'*Escflowne*, les visages, les yeux, les paroles, les baisers donnés sur le haut de la tour sous les yeux de celle qui ne doit pas les voir, le survêtement de sport, « are wa yume ? are wa maburashi ? » (« cela lointain rêve ? cela lointain illusion ? ») ; les splendeurs de *Full Metal Alchemist* — je ne peux rien vous dire, je ne vous dirai rien, mais je dirai... — c'était déjà trop, j'efface, je ne garde que la larme qui se mêle au sang, la neige... —

Je cherchais quelque chose, oui, quoi ? Une certaine alanguissement du temps, de la temporalité, — alanguissement est masculin, mais ici il est féminin, c'est comme ça, c'est comme ça qu'il est juste ici —, une certaine lente et douce glissade dans des ombres qui dansent, prennent la main, emportent, en musique, dans des lieux, des changements des possibles du corps, de l'histoire, du temps, des formes qui font danser l'intérieur de la tête quand elle n'a plus rien à danser, quand elle ne veut plus rien à penser, qui lui donnent du grain à moudre, de la pensée à penser, à s'adoucir, comme une piscine entre en nous, mais elle n'est pas bleu de soleil, elle est bleu sombre, et brun lointain, elle est noire de ligne, d'encre, elle parle japonais, elle nous déplace, elle nous sort de là où nous sommes et comme nous ne pouvons pas sortir, c'est elle qui vient en nous apporter du dehors, de l'altérité, des espaces ouverts, des temps imbriqués, des êtres harmonieux, qui parlent, luttent, ressentent, expliquent, rencontrent, dépassent.

Entouré des débris de tout ce qu'on a perdu, on reçoit comme une mer le courant animé des couleurs et des voix, des histoires, des romans, des musiques, des lumières, des couleurs, des espaces, des lendemains, des fins et des débuts, et de la suite ensuite. Et tout s'imbrique merveilleusement, parce que contrairement à la vie, quelqu'un l'a prévu, qu'au début ça commence, qu'à la fin ça finit, toujours au bon

moment, quand tout a pu se résoudre, se comprendre, se dire, se faire, et que la barque des jours suivants peut s'avancer doucement sur le courant des choses, on peut la laisser s'en aller.

J'oublie, aussi, j'oublie encore, avant tout ça j'avais regardé *Mushishi*, la plus belle série du monde, sans doute ce que j'aurais dit il y a quelques mois encore, aujourd'hui je dirais seulement l'une des plus belles. Mais toujours, oui, l'une des quelques plus belles, l'une des deux ou trois ou quatre.

Et puis peut-être la plus belle, encore malgré tout, s'il n'y en avait qu'une.

Mushishi, avec ces êtres qui mangent les sons, ces êtres qui se nourrissent du silence, les cordes vers le ciel, la mer où tout dure des années, les fleurs qui endorment, les montagnes, toujours, et l'épisode en noir et blanc, l'étang, l'obscur, l'oubli du nom.

Petit à petit les temps mauvais se sont éloignés. Un peu décollés. Après une demi-année dans le tunnel, on a pu ressortir la tête des brumes sans qu'elle se cogne trop fort au béton des immeubles, du ratage des choses, de la difficulté de la vie. On a défrissonné un peu. On a remangé. Trop. On a refait encore une vie. Après toutes les autres. Encore une. Il faut bien.

Et puis, on a eu à nouveau internet. Ça faisait longtemps. Un vrai wifi. Pas un free wifi qui marche quand il veut, les heures paires. Alors pour regarder des séries on n'était plus obligé d'acheter des coffrets — notons bien : ce n'est pas du tout le même regarder, ce n'est pas du tout la même relation qui s'instaure avec l'achat d'un coffret ou avec un streaming en ligne, ou encore avec un téléchargement ; mais ici je passe —.

Et l'on en arrive à peut-être la chose dont réellement je voulais vous parler, la chose qui depuis tous ces derniers temps où l'envie de vous parler de ça montait, de l'existence de choses merveilleuses vraiment dans ces territoires-là vraiment, celle qui, le plus, me donnait envie de la transmettre.

Elle est bizarre, hein, ma syntaxe. Oui, j'écris comme on se cogne aux murs, pas toujours, mais aujourd'hui oui. C'est aussi contre cette bizarrerie, cette dysharmonie, que je bois des anime comme on se lisse la peau. C'est une pratique d'équilibrage.

Voilà, depuis huit ou dix mois je suis passé à internet ; j'achète toujours des coffrets, ce n'est pas le même rapport, je passe ici sur le détail de mon ressenti de spectateur, enfin, je crois, un peu comme la psychanalyse, le coffret, on le paye : on paye pour aller bien. Et puis l'image est belle. Et puis le coffret est lisse, l'impression est brillante,

le papier est couché, il y a un petit livret, quelqu'un nous donne quelque chose. Passons.

Il y a un site internet facile à trouver quand on cherche quelque chose, dont le nom évoque celui d'un chat, qui propose en streaming des centaines d'anime. Un millier, je crois. Des légaux, plus ou moins, des qui ne sont pas licenciés en France, ou qui ne l'ont pas toujours été. Sous-titrés par des fans, des équipes de fans. Pour qu'on puisse les voir. En streaming, c'est-à-dire, que vous regardez l'anime en direct sur votre ordinateur, personnellement je le fais passer sur un vidéoprojecteur, qui projette sur mon mur, la pièce est dans le noir, bien sûr, et le son sort sur des enceintes, alors pour ainsi dire c'est bien. Je bois un thé, je mange un chocolat.

Pour chaque anime, des tags de genre le définissent (comédie, fantastique, horreur, science-fiction, amour et amitié, action, arts martiaux, romance, magical girl, drame, aventure, histoire, sport...), ainsi qu'un résumé plus ou moins développé du premier épisode. Oui parce que les scénarios de manga, et par suite de leur adaptation en anime, mettent une pâtée violente à beaucoup de scénarios. Alors raconter le premier épisode, ça n'est encore que le début, mais c'est déjà beaucoup. On « sent », d'ailleurs, un peu, c'est surtout l'intérêt, en lisant le résumé (chose que je ne fais jamais ailleurs), si c'est une histoire « intelligente » ou une histoire un peu simplette, si elle draine des choses fortes ou

s'adresse aux adolescents qui aiment la télévision. (D'ailleurs dans un second temps, dans ce qui a été pour moi un second temps, on peut tout à fait trouver un intérêt aussi à celles qui s'adressent aux adolescents qui aiment la télévision, parce qu'elles auront d'autres qualités. Disons simplement que ça dépend lesquelles.) Un peu comme on feuillette un livre, on hume l'écriture, le sens des phrases, la vitesse... Les tags peuvent aussi servir à chercher ce que l'on ne connaît pas : on cherche Drame + Comédie + Fantastique. La liste suit. « Ça c'est quoi ? Ça a l'air pas mal... » : on clique, on lit, on regarde à quoi ressemble une image, on repère un, trois, dix anime, et puis on finit par essayer l'épisode 1 de celui qui sur le moment nous intéresse le plus, semble le plus près de notre humeur, de notre besoin, de notre attente. C'est exactement comme une drogue, comme une faim, comme une amitié, comme une amour : qui voit-on ce soir ? Qu'est-ce qu'on mange ? Qu'est-ce qu'on prend ? Qu'est-ce qu'il nous faut ?

Et puis, voilà ce que je voulais dire : parfois, on le sait souvent très rapidement, c'est un anime inintéressant (nous sommes bien d'accord, n'est-ce pas ? ça ne se prononce pas « anim », à la française, mais à la japonaise, « animé », quoique l'accent aigu soit plus fort que le « me » japonais).

Et puis parfois, et c'est de ça que je voulais parler.

Parfois, l'intuition, le hasard, la chance... La chance, oui. La chance. Voilà. C'est bien le mot qu'il faut employer, c'est bien cette chance-là qu'il faut dire. Parce qu'elle est à l'image du monde, de la vie, des personnes, des rencontres.

Parfois ce n'est rien, c'est plat, on passe à autre chose, bien. Parfois c'est « sympa », c'est « pas mal », parfois c'est « super ».

Et parfois, et parfois l'on tombe sur *Bokurano*.
Sur *Kiseiju*.
Sur *Gilgamesh*.

C'est une chance immense. Parmi un millier de possibilités, parmi un débordement de choix possibles, de temps essayés, de temps testés, d'essais de goûts, on a essayé *Kiseiju* ; et on a pu le rencontrer. On a essayé *Gilgamesh*. Ça avait l'air... « quelque chose » ; on sentait sans savoir pourquoi, alors que ça semblait normal, comme normal, on sentait qu'on était intrigué ; qu'on se demandait si y aurait pas quelque chose en plus, quelque chose « autre », quelque chose qui ne passait pas dans les mots du résumé, dans les lignes et couleurs de l'image, et qui s'en diffusait pourtant, qui signalait comme un panneau la possibilité de quelque chose autre, qui nous emmènerait quelque part, nous ferait découvrir l'imprévu, quelque chose qui sans lui nous aurait manqué ; quelque chose dont on sait plus tard qu'en le connaissant nous ne sommes pas la même personne que si nous l'avions ignoré.

Nous aimerions moins, différemment, nous serions moins fort à l'intérieur, moins plein, moins près, moins proche, moins vrai, si nous avions vécu en l'ignorant toujours.

Et nous avons eu cette chance-là. Nous l'avons... Ce n'est pas que nous l'avons, c'est seulement, ... qu'elle est advenue. Cette chance est advenue, cette chance-là est advenue. L'improbable a trouvé un chemin dans le possible pour devenir cela qui a lieu. Nous en sommes le bénéficiaire, le receveur, nous jouissons de cette chance, et nous avançons grâce à elle, et nous grandissons, nous nous déplaçons, nous nous épanouissons.

Nous comprenons mieux quelque chose ; un endroit de la vie ; ou l'un des paramètres qui la compose tout le temps. Une certaine couleur qui est toujours dans le spectre lumineux des choses, désormais nous la voyons, nous entendons sa vibration, nous pouvons sentir qu'elle est là, comme un chat dont on sait maintenant qu'il rôde toujours un peu autour, sur ses pattes, de velours, discrètes, ami de l'invisibilité, mais qui émet toujours le ronron discret de sa présence au monde.

Je voulais dire un mot de cette chance-là, la signaler, même, seulement. La chance de tomber sur *Bokurano*, sur *Gilgamesh*, sur *Claymore*. Sur *Aku No Hana*.

Sur *Ano Hana*. Sur *Barakamon*, aussi.

Vous pouvez, chez vous, regarder simplement le générique de l'épisode 1 de *Bokurano*. En tapant Bokurano vostfr 01 dans votre navigateur d'usage, vous devriez trouver facilement. Simplement le générique. Simplement la première minute, entre la fin du générique et le carton d'épisode 1. Vous pouvez simplement faire ça. Si vous n'êtes pas bercé par l'harmonie, par la tristesse, par l'intelligence, par la force, par la danse calme, par l'adolescence folle et pure de la jeunesse, par le battement de l'air, par la langue, c'est ou que vous n'avez pas de cœur, ou qu'il faut revenir dans deux ans, que c'est trop tôt, pas le bon moment.

Aku No Hana, je le dis très sincèrement, est l'une des choses les plus intenses que j'aie vues toutes catégories et tous médiums confondus ces dernières années. Je le dis très sérieusement, je mets cette série à égalité d'importance, quant à la question du désir et du bonheur et de leurs rapports à la morale, à l'acceptabilité sociale, au bien et au mal, avec *L'Immoraliste* de Gide, qui est une des choses que je considère les plus importantes à entendre quant à cette douloureuse et essentielle question. Il y a une certaine scène, dans *Aku No Hana*, qui fait beaucoup penser à la scène anarchiste de *Zéro de conduite* de Vigo, et, je le dis très honnêtement et sans parti pris, elle est au moins, je dis au moins pour ne pas dire plus, aussi belle et aussi puissante.

La chance, vraiment, la chance de tomber sur *Monster*. Comme ça. À onze heures du soir, un soir sans savoir. Avez-vous une idée de ce que c'est que la chance de lancer le premier épisode de *Monster* (« suspense », c'est tout ce que vous savez, plus quelques tags de genre, drame, énigme et policier, sans doute, vous n'avez pas lu le résumé, mais encore, *Monster* c'est un peu différent, c'était un petit peu un conseil reçu), et de lancer, sans crier gare, ce déroulé-là ? Je dis un déroulé pour dire, le déroulement d'un univers ; le premier épisode comme une porte ouverte dans le monde, entrer dans cette porte et trouver un monde dans le monde, un pays caché, une contrée où tout va prendre forme (Proust et le bol de thé, les maisons de papier), histoire, splendeur, lumière, à mesure que le temps avance et dévoile les contours, les prairies et les rues d'un univers insoupçonné, insoupçonnable, dans lequel on avance aux heures tard de la nuit accompagné de douceur et de questions et d'amour. Qui éclairent notre obscurité, celle de la ville qui dort, celle de la vie, celle où nous travaillons à respirer doucement pour aller jusqu'à demain, jusqu'au souffle, jusqu'au bonheur, avec entre les deux les rêves que nous ferons cette nuit entre deux jours qui passent et sont passés déjà.

Ah, tiens, mince, j'en viens à cette chose dont je voulais parler, mais celle-ci ce sera pour demain, là je ne vais pas vous parler de ça, il faut que j'aille regarder quelques épisodes.

Peut-être un épisode de *Ai yori aoshi*, par exemple ? Avec les verts de *Mushishi*, et peut-être les pastels de *Silent Möbius*, sans doute les plus belles couleurs que j'ai vues jusqu'ici en série animée, on dirait par endroits du Tilo Baumgärtel, qui incidemment est l'un des peintres actuels que j'estime le plus. (J'ajoute en note ultérieure qu'après quelques épisodes, la série devient beaucoup moins intéressante et m'a lâché ; mais les premiers qu'ils sont beaux.)

Bokurano. « Cela nôtre ». « À nous ». « Notre. »

Bonne nuit à vous.

*

Nuits

Avec les coffrets DVD, la pratique était la suivante. Un coffret, c'est-à-dire l'intégrale d'une série, comprend le plus souvent 26 épisodes, parfois 12 ou 13, et parfois il y a des irréguliers, au-delà de 26. Un épisode, de manière relativement universelle, c'est entre 23 et 24 minutes. D'abord il n'y a le plus souvent qu'un type de séries qui m'intéresse, qui ensuite est très large bien sûr, c'est celui où les épisodes se suivent, forment une grande histoire. Il y a des exceptions, *Samurai Champloo*, *Cowboy Bebop*, malgré une narration de long souffle en filigrane, ce sont quand même des séries à l'épisode par épisode, mais *Samurai Champloo* et *Cowboy Bebop* ce sont des œuvres de Shin'ichiro Watanabe, qui est un maître. *Master Keaton* aussi, c'est à l'épisode l'épisode, mais *Master Keaton*, c'est d'après un manga de Naoki Urasawa et Hokusei Katsushita, Naoki Urasawa étant une sorte de génie, donc c'est du haut vol aussi, ça ne rigole pas trop.

Mais globalement, l'un des grands talents, l'une des grandes magnificences j'ai envie de dire de l'anime, c'est cette temporalité en vagues de 24 minutes, qui chacune comme des couches successives vient poursuivre et épaissir les précédentes, et nous laisser, à la 24^e minute, en suspens, surpris, affolé, passionné et bercé de cette indécision du monde au bord de laquelle nous sommes laissé.

Et puis l'on regarde l'épisode suivant.
Et puis l'on regarde l'épisode suivant.
La prochaine vague.
La prochaine vague.

Alors avec les coffrets DVD, la pratique était la suivante. Il s'agissait de bien choisir son coffret, suite à des discussions avec les vendeurs du magasin dont j'apprenais petit à petit à comprendre les goûts, et à traduire les conseils ou les réticences en fonction de mes propres intérêts et goûts ; de rentrer chez soi, et au moment tant attendu, d'éteindre les lumières, de se droguer d'une manière ou d'une autre, légale et surveillée celle-là mais c'est bien de cela qu'il s'agissait, s'éloigner des douleurs du monde et de la journée qu'on vient de finir, qu'on veut finir, qu'on coupe si tôt que possible pour aborder à ces journées harmonieuses et splendides qu'on brûle de rejoindre et dans lesquelles on attend le moment attendu de s'endormir, comme dans les bras d'une amie douce, réconciliatrice, qui caressant nos cheveux y panse les souffrances et en fait partir les pensées de tristesse ; et d'y aller. Les épisodes, on les regarderait jusqu'à épuisement, jusqu'à ce que les pensées s'emmêlent, assez pour endormir notre âme, notre éveil, notre possibilité de penser, et commencent à former des rêves alors que nous sommes encore dans la veille, à moitié, un peu, encore, pour quelques instants. Je veux dire par là que les coffrets duraient chacun, selon les fois, entre un weekend et

quelques jours, une semaine ; selon les obligations du temps, l'état des nerfs, la proximité du sommeil. *Full Metal Alchemist*, qui fait 66 épisodes, c'est-à-dire trois coffrets, j'ai dû le regarder en cinq jours, je crois, peut-être sept. Ça demande beaucoup d'amour, beaucoup de besoin d'apaiser son corps, beaucoup de goût pour le voyage. Comme les instruments d'un orchestre, les personnages, les situations, les lieux, les narrations, les paroles, les musiques aussi, tout se répondait dans le temps comme en quête d'équilibre parfait, de cet équilibre des choses où tout sonne en osmose, où tout ne résonne plus que d'un son, d'une note, et où je peux, moi aussi à présent accordé sur cette note, sentir cet apaisement et m'endormir enfin, jusqu'au jour suivant.

Avec internet, — et d'abord un petit peu avec les coffrets à cinq euros, mais tout de même surtout avec internet —, c'est différent. Parce qu'internet allie la pléthore quasi-infinie de l'offre à la gratuité.

Alors on peut regarder dix séries en même temps. Et puis internet est revenu dans ma maison à un moment où moi, je ressortais doucement du lit, du tunnel, de la convalescence, je retournais doucement au temps, à la société — oh, doucement, bien doucement la société —, aux heures distinctes. Alors la pratique s'est faite moins vitale, moins irrépressible, *un peu* plus relative. Ça n'empêche pas de regarder les dix premiers épisodes de *Death Parade* le même soir,

bien sûr. C'est-à-dire, la même nuit. Oui parce que bien sûr, tout cela n'est possible ainsi qu'à partir du moment où la nuit est un lieu en soi, un temps en soi, pas le non-temps du sommeil réparateur entre les travaux des deux jours. La nuit c'est ce chaudron, c'est cette couverture, cette cape, c'est ce vêtement chaud, cette contrée noire, mais chaude, éclairée des mois durant par les lumières colorées qui s'animaient projetées sur mon mur, bercée par la musique de la langue japonaise.

Oui parce que, c'est une évidence évidente, mais il va de soi que les anime en version française, ça n'existe pas. C'est-à-dire, techniquement, ça existe, mais c'est comme le vin vendu un euro en bouteille plastique, ça ne fait pas partie du vin. Pour deux raisons, la première c'est l'évidence, c'est qu'une œuvre se regarde dans sa langue avec les voix choisies par le réalisateur et non pas des doublages faits dans un studio de Pantin ou de Boulogne-Billancourt, la seconde c'est qu'en France, les doublages sont faits globalement par des comédiens et des comédiennes dont la vie n'est pas facile, et qui recyclent leurs compétences dans un univers où ils ont la chance de pouvoir trouver des cachets (pas facilement pour autant, mais quand ils ont cette chance, ils la prennent). Et la France n'est pas un pays d'anime, n'est pas un pays de cette culture, ce qui veut dire que le jeu vocal des acteurs et actrices qui les doublent est une horreur d'insensibilité, d'incompréhension, de grossièreté et de vulgarité, ce sont les pires heures de la télévision

qui est déjà la pire heure des hommes, c'est à mourir immédiatement.

Aux États-Unis, c'est encore différent, le doublage de dessin animé (cette mode est venue en France d'ailleurs maintenant) sert à des superstars de l'écran à montrer à quel point ils jouent *bien* (et de fait ils le jouent bien) le castor marchand de tapis, l'écureuil gay ou le joueur de flutiau hémorragique et bègue. Bon mais les États-Unis c'est une culture de l'exploit et de la performance, on ne les en sortira pas avant 200 ans, si jamais on les en sort et s'il y a encore des humains dans 200 ans pour sortir qui que ce soit d'où que ce soit.

Bien mais rien de tout ça ne correspond à ce qui se passe au Japon, où le manga et l'anime font partie de la culture quotidienne, et où les « voice actors » pratiquent, avec une finesse et une justesse exceptionnelles, un métier à part entière, avec autant de sérieux et de talent que des comédiens « classiques », si ce n'est qu'ils travaillent sur la voix seulement et sans l'image de leur propre corps donnée à voir. La différence entre le travail d'un voice actor japonais et son doublage français est à peu près la même, très sincèrement, qu'entre un concerto de Bach et sa reprise en boîte à rythmes par le Rondo Veneziano.

La réalité est même un peu pire, car les Français ne peuvent pas s'empêcher d'ajouter cris et trémolos et voix menaçante, là où les Japonais s'expriment calmement et bien souvent

élégamment, ou commandent une glace à la fraise.

Non, France, la subtilité n'est pas un péché.

Comme on le dit en études de lettres, je referme cette parenthèse qui évidemment n'en était pas une.

Ah, au fait, je ne vous ai pas dit. J'ai retrouvé par hasard, en repensant à ce texte que je suis en train d'écrire, l'autre jour, les mots par lesquels j'avais d'abord pensé l'ouvrir. Je suis retombé sur les mots parce que je suis retombé sur l'idée : il y a quelques années, j'avais publié un livre dit « d'artiste », intitulé *Foutre des morts*, et que j'avais dédicacé « À la musique », après avoir, vraiment, pendant les plusieurs mois de sa gestation, vraiment, vraiment, vraiment, très sérieusement pensé le dédier plus nommément « À Britney ». (Le temps passant sur les évidences, il s'agissait bien sûr de la chanteuse Britney Spears, dont la carrière musicale est faite de hits, de chansons commerciales, adolescentes, superficielles, mais aussi, pour ce qui m'en concerne, émouvantes, parfaites et sublimes.) La certitude que personne ne prendrait au sérieux cette dédicace, y verrait une blague, du ridicule ou de la folie, m'avait fait élargir à quelque chose de plus général : « À la musique », donc.

Il n'empêche. À cette époque, c'était la musique, écoutée sur des écouteurs dès lors que j'étais

dans le métro, dans la rue, qui me servait de vêtement transitionnel entre moi et le monde du dehors, me donnait une peau, me protégeait des griffures du monde, refermait et unifiait le magma de blessures du dedans.

Ces dernières années, j'ai écouté très peu de musique, précisément parce qu'elle s'est mise à faire partie du monde, et non plus à moitié de moi, et que dès lors qu'elle est dans la pièce, pour ainsi dire je n'y suis plus, elle prend trop de place, je la reçois si entièrement que je m'y identifie totalement, et puis, c'est fichu, toute la sensation est comblée, envahie, comme des récepteurs neuronaux saturés de certaine molécule, de certain message. Et l'histoire a voulu, le hasard a voulu, mon chemin a voulu, que je retrouve d'une autre manière cette pratique de survie avec les anime, qui eux sont plus en retrait car ils ne se transportent pas dehors, mais s'y substituent, s'en retirent, s'y font un nid de sensation fermé seulement par les fenêtres de l'appartement, les bruits occasionnels de la rue, le goût de quelques aliments consommés plus que de raison et dont la saveur devenait elle aussi l'une des parois de cette nuit de convalescence dans laquelle j'éprouvais le besoin de maintenir ma solitude, pour lentement l'y guérir. À certains moments, regardant par la fenêtre à quatre heures du matin, je ne comprenais plus bien ce qu'étaient des rues, des réverbères, des voitures, des feux de circulation. Revenir à ces visions de béton sec

et rugueux après quelques heures tués dans le ventre chaud de l'harmonie, où l'on peut sauter d'un immeuble à l'autre si c'est ainsi que le cœur l'entend, où le corps suit l'âme dans ses mouvements, où le monde est à l'image de sa propre vérité, envoyait à mon âme des éclairs de sécheresse, vidait le monde de l'harmonie qu'il s'était construite quelques heures durant, le vidait instantanément de tout au-delà aux choses, aux matières, transformait des notes en cailloux de poussière. C'était un retour douloureux du monde plein au monde vide, de la musique à la sécheresse, de l'histoire à l'immobilité.

*

3. Cinémas, perfections, l'axe horizontal et l'axe vertical, la phrase japonaise

Maintenant je vais vous parler un peu moins de moi et vous parler un peu plus des anime.

Bien d'abord il y a quelque chose qui existe et qui est le cinéma. Le cinéma, c'est une technique par laquelle des images fixes sont projetées successivement et forment du temps. C'est une des choses les plus formidables que l'on a inventées, dans les inventions de l'humanité

c'est une des plus belles, ça et les yeux des filles, tout y est.

Ensuite, il y a le dessin animé ; au Japon, l'anime. Quoiqu'il n'y ait pas d'échelle de valeur ou de hiérarchie entre les œuvres animées et les œuvres du cinéma d'acteurs, ou du cinéma sans acteurs mais filmant le réel, l'anime a sur le cinéma produit du réel une sorte de « supériorité », soit dit sans échelle hiérarchique, mais seulement comme échelle de possibilité, c'est que l'image étant dessinée par le réalisateur (par son équipe, c'est pareil), il en fait potentiellement absolument ce qu'il veut, et modèle la musique de son film selon une pratique où tout est décision, tout est possible, tout est choisi, jamais il ne rencontrera un réel qui ne se plie pas à l'ouverture de sa caméra, un ciel trop sombre, un acteur trop lent, trop rapide : de rien il crée tout, et ne laisse dans le film nulle faille d'indécidé.

(Il y a des impossibilités techniques, mais quand l'impossible surgit il sera remplacé tout de même par un plan à la place dont tout, là aussi, aura été décidé ; il n'y a pas de plan par défaut, de plan de coupe, de rush un peu raté qu'on mettra quand même au montage parce que l'acteur est en vacances et que le décor est revendu.)

(Bien entendu, en retour, la « supériorité » du cinéma traditionnel sur le cinéma animé, c'est précisément ce rapport au réel, à l'indécidable, à la réalité vivante du monde, des êtres,

indépendants d'un bon vouloir, mus par leurs mouvements propres et les sursauts propres de leur sang.)

Il faut donc dire, qu'un anime, ou disons un bon anime, se trouve face à la création de lui-même comme face à un immense champ de possibilités, un orchestre infiniment malléable, qui permet — le cinéma étant pour aller vite une musique d'images, un rythme, un mouvement, qui est fait d'images mais est avant tout *temps*, c'est-à-dire musicalité — de créer des musiques, disons le mot pour aller vite, parfaites.

Les rythmes de chaque élément — couleurs, dessins, lignes, surfaces, mouvements, profondeurs, jeux des profondeurs et des dimensions, voix, musiques, coupures, montage... — étant absolument choisis, ils offrent au réalisateur une malléabilité unique, qui lui permet de les agencer avec une sorte de toute-puissance de sorte que si son propre talent suit, la possibilité de la perfection est tout à fait réelle. Tandis que le film avec des humains sera, lui, ouvert à d'imprévisibles splendeurs, éclats, abîmes, proprement humaines, mais pas au moment toujours repoussé de la perfection. L'un ni l'autre n'est mieux ni moins bien, ce sont seulement des différences.

Regarder un anime, c'est donc, parfois, — et l'on constate étonnamment que cette possibilité est relativement fréquente, comme on constate que

la possibilité de l'absolument merveilleux est relativement fréquente dans le cinéma —, regarder un objet filmique qui quant à son rythme — visuel, sonore, temporel — et à sa musicalité, est parfait. En tant que spectateur, la main que l'on nous prend à la première minute du film, on ne la lâchera pas jusqu'à son tout dernier instant. Symphonies de 26 fois 24 minutes, jusqu'au bout de la nuit et de la semaine, du mois, du temps.

Ensuite, cette potentielle et souvent réalisée perfection comme objet filmique, raconte des histoires.

Alors, ma connaissance de l'anime, à l'heure où j'écris, est encore trop restreinte pour faire trop de généralités, et influencée par le fait que pour ma part, le territoire auquel je reviens le plus souvent dans l'anime est un territoire empreint de fantastique. — Et encore, cela dit la remarque qui suit est vraie pour *Monster*, par exemple, qui n'est pas fantastique. Mais qui, du moins, s'il n'est pas surnaturel, est un territoire de mystère, de quête de lumière.

Elle est complètement fautive pour des séries complètement différentes, *Barakamon* par exemple, ancrée dans la vie quotidienne, le rythme des jours, la relative « normalité ».

Ce qui est extrêmement frappant, dans les anime, et donc je suppose dans les manga d'origine, et qui se remarque particulièrement lorsque comme moi on en dévore à la pelle dans un temps relativement court, pratique propice à faire ressortir les structures, c'est que la narration se développe en quelque sorte toujours simultanément sur deux axes, que l'on pourrait dire horizontal et vertical.

L'horizontal, c'est celui de la narration au fur et à mesure, dans le temps dans lequel advient la série : pour simplifier, ce sont les aventures du héros. Il ouvre la porte, il prend le train, il rencontre une dame, il se promène dans le champ, il cherche l'assassin du petit chat. En d'autres termes, l'axe horizontal, c'est le temps linéaire, c'est pour le spectateur, et le héros s'il y en a un (très souvent, le héros c'est celui qui ignore, c'est un héros à la Hitchcock, jeté dans un monde qui le dépasse, tandis que d'autres personnages savent), l'axe sur lequel va se dérouler leur recherche, ou leur avancée : l'axe horizontal, c'est le temps de l'épisode, sa chronologie de maintenant à ensuite, le déroulé des épisodes, et les temporalités qui s'y déroulent dans la fiction.

Mais ce qui est extrêmement frappant, c'est que cet axe horizontal se déroule toujours, je veux dire, vraiment, toujours, à 99 % du temps, en se doublant comme son ombre portée d'un axe vertical qui est celui selon lequel, à mesure que le temps avance, en même temps que nous nous

approchons du *dénouement*, nous nous
approchons également simultanément de la
compréhension de *l'origine*.

Résoudre le drame, la crise, la situation critique
dans laquelle l'histoire jette au commencement
les protagonistes, c'est toujours, pour eux et pour
nous, le même mouvement qui consiste à
comprendre, à *découvrir*, à *dévoiler*, à *rebours*, la
situation originelle qui a mené, comme l'une de
ses conséquences terminales, *ultimes*, à la
situation critique qui a été le premier instant de
l'épisode 1, le *début* de la narration que nous
voyons, et qui constitue la série.

À mesure que nous avançons de l'épisode 1 à
l'épisode 26, de la crise à son dénouement, nous
avançons donc aussi ou remontons aussi, comme
leur ombre, de la crise de l'épisode 1 à l'origine
première de la crise, dans les temps obscurs
précédents. Et en réalité cette origine première
était elle-même aussi forcément une crise, qu'on
pourrait appeler « l'antécrise » : la crise c'est la
situation qui ouvre l'épisode 1, et ce qu'on
appellerait l'antécrise ce serait surgissant parmi
une continuité vivable, le bug cosmique soudain
au milieu des temps précédents, le dérailage
originel qui conséquence par conséquence a
mené le monde à cette crise que le héros doit
dénouer.

Ainsi à mesure que nous avançons,
horizontalement et de gauche à droite, dans le
développement de la crise et sa résolution, nous
avançons, verticalement et vers le bas, dans la

compréhension à rebours de l'antécriste qui est son origine et dont elle est la conséquence.

On peut ainsi imaginer qu'au fur et à mesure des épisodes se tracent une ligne horizontale de 1 à 26, et simultanément une ligne verticale de 1 à moins 26 étages, et qu'au fur et à mesure que grandissent les deux lignes, se trace un triangle de plus en plus grand entre l'épisode 1 qui reste immobile, le point horizontal n qui se déplace à droite avec le temps qui passe, et le point vertical *moins* n qui descend vers les profondeurs de la compréhension : la série prenant plus d'ampleur à mesure que s'étend la surface de ce triangle narratif.

Et petit à petit, d'une situation presque maigre, « ouh, un monstre », nous remontons le chemin de narrations entremêlées qui, lorsque le mangaka est talentueux ou simplement fait son métier, sont une merveille de roman, de surprise, et d'élargissement progressif des enjeux, narratifs, fictionnels et humains, des problématiques rencontrées, de l'ouverture de champ et de l'ouverture de terrain. Et d'une rencontre dans un café, nous glissons en avant jusqu'à la création du monde, à sa destruction, et à sa reconstruction dans des ruines dont nous déchiffrons les signes pour comprendre ensemble quelles forces le régissent, quelles lois le dominent, quels désirs l'abîment ou lui donnent la vie.

Il m'est arrivé, il y a quelques mois, dans ce contexte de fréquentation à haute dose d'anime construits sur ce système d'axe double narratif et compréhensif, de voir un blockbuster américain, ni très bon ni horrible, et d'éprouver un immense sentiment de pauvreté, en me demandant pourquoi ces pauvres scénaristes se privaient si tristement de l'axe vertical : après avoir posé le début de l'histoire, nous ne faisons qu'avancer sur l'axe horizontal, « et puis il se passe ci, et puis il se passe ça », mais sans que cela corresponde à aucune plongée dans une épaisseur supérieure des choses, dans une plus grande compréhension, sans que ce soit aspiré par le trou noir lointain d'une quelconque découverte première. La seule question qui nous guidait, bien pauvre en vérité, était « que va-t-il se passer ensuite ? » (et encore, dans le meilleur des cas, car en fait le drame était aussi que nous ne nous la posions pas, spectateurs assis et passifs et à l'imagination et à la pensée non sollicitées, prenant comme ça venait ce qu'on nous donnait, comme si la figure du spectateur idéal du film avait été celle, non d'un être humain, vivant, plein, réactif, mais d'une rangée de petites vaches, anesthésiées et consentantes), la seule question donc, dans le meilleur des cas, étant « que va-t-il se passer ensuite ? », et non pas, comme c'est le cas dans la tradition japonaise, « qu'est-il réellement en train de se passer ? ».

Que suis-je en train de voir ?
Quels sont ces mouvements ?

Pourquoi sommes-nous là ?

Quelles motivations, quel passé, quelle histoire, quel est le sens réel de ce que je regarde, des vies de ces personnes, de ces actions, d'où partons-nous et vers quelle fin ?

Qui sont ces gens ? Que veulent ces êtres ? De quoi sont-ils faits ? Pourquoi aiment-ils, pourquoi pleurent-ils, pourquoi tuent-ils, pourquoi meurent-ils ? Quelle impulsion fondatrice a donné à leur vie cette impulsion-là vers cet horizon-là qu'on voit ?

Or il ne me semble pas du tout excessif de mettre en relation cette pratique particulièrement saisissante du scénario comme double quête de la fin et de l'origine, avec la pratique de la phrase japonaise : la phrase japonaise, dans son écriture verticale, se lit de haut en bas, comme si du même mouvement, nous avançons dans le temps dans l'histoire que raconte la phrase, et que ce temps nous amenait irrémédiablement vers le point le plus bas de la phrase, la fondation sur laquelle tient tout l'édifice de sa verticalité, architecturalement son origine. Comme un monument dans lequel on entrerait par une porte située en haut, près du ciel, et qui raconterait son histoire à mesure que nous descendons vers la terre, vers les fondations, vers tout ce sur quoi tient cette histoire qu'il a racontée, et qui vient à présent, lorsque nous arrivons au sol, de s'achever.

Japon : 1, USA : 0

Note ultérieure : marqué par cette expérience du blockbuster moyen, je sentais que, même si à l'origine je n'avais pas spécialement pour but d'établir une comparaison, mais suivais seulement intuitivement les informations transmises par mes sensations (l'ennui profond de l'instant américain, et en regard, le bonheur constant des anime), malgré tout je comparais un peu ce qui n'était pas comparable : un blockbuster américain moyen d'un côté, de l'autre des anime japonais dont la qualité allait de très bonne à chef-d'œuvre. Et qu'en faire le point d'appui d'une comparaison des cultures américaine et japonaise, ou des productions filmiques populaires de ces deux pays, manquait pour le moins de rigueur dans la méthode, et de précision dans les enjeux (comparer l'Amérique au Japon ? les Américains aux Japonais ? des « manières » extrêmement générales de faire des objets filmiques à plus ou moins grand public dans ces deux pays ? De quoi parle-t-on et dans quel but ?)

Néanmoins.

Néanmoins je me fis un café pour continuer cette phrase.

Néanmoins, la médiocrité de ce que nous avons vu ce jour-là, avait été « ressentie » par le couple d'amis avec lequel je m'étais rendu au cinéma,

elle m'avait pour ma part « terrassé d'ennui » : moi qui quotidiennement me gavais jusqu'à l'endormissement de merveilles colorées, après cinq minutes de ce film l'expérience m'était insoutenable : allais-je vraiment subir deux heures de cela ? Perdre cet irréparable moment de vie, cet irratrapable quantité de temps, pour quelque chose d'aussi peu objet de bonheur, source de joie ? N'étais-je vraiment sorti de mon antre, pour retrouver pour une soirée le chemin des hommes et voir ce qu'ils faisaient pendant ce temps, que pour y découvrir cet étalage glaçant et clair de l'ineptie des activités qu'ils menaient chaque jour, pendant que moi, je buvais du bonheur bien éloigné d'eux ?

Ce n'est pas vraiment que je découvrais une supercherie, c'est plutôt que je m'époustouflais que la réalité soit autant la supercherie que je supposais. Ce n'était donc pas seulement ma folie, l'image déformée de la réalité que j'aurais conçue, c'était bien la réalité. Cette part de la réalité.

Comment se pouvait-il donc, que ce couple d'amis, ces personnes de goût, aient survécu, tandis que moi je m'éteignais sur place ? (Je ne saurais pas vous dire quel film c'était : il y avait le grand blond qui joue Thor, et il y jouait Thor, ce qui a tendance à me divertir sympathiquement en temps normal, boum, bam, pif, il vole, mais pour le reste je ne sais plus.) Se pouvait-il vraiment, ou plutôt n'était-ce vraiment que simplement cela, se pouvait-il si

platement que ce genre de produits filmiques, qui avait la capacité à m’amuser « avant » que j’aie découvert les univers des séries animées japonaises, ait tout simplement perdu tout attrait depuis que je m’étais abandonné à des mondes d’une richesse incomparablement plus vaste, et que revenant sur le lieu du blockbuster, j’y trouvais un jouet qui bougeait encore, certes, mais où je ne pouvais plus voir la magie, et que je regardais crachoter vainement en lui répondant intérieurement « tu t’agites pour rien, *amigo*, maintenant je sais, maintenant je connais la vérité » ?

Comme par ailleurs il me semblait que le niveau général du blockbuster avait baissé depuis quelques années, et que je ne parvenais pas à n’y lire que le signe inversé de ma propre lassitude, je gardai de cette expérience douloureuse l’idée que c’était peut-être mauvaise contingence, et qu’il me faudrait, par rigueur, voir de « bons produits américains à grand public », films ou séries (car j’étais passé presque totalement à côté de l’explosion de séries provenues des USA depuis les années 2000 et qui de l’avis général avaient l’air de sublimer le medium), afin de pouvoir du moins comparer ce qui était comparable, même si comparer n’a pas beaucoup de sens, mais enfin on a le droit de se faire des petits plaisirs fussent-ils idiots de temps en temps, et puis guidés tout de même par une curiosité : comparer, donc, mettre en regard, produits de qualité et grand public d’un côté,

américains, produits de qualité et grand public de l'autre, anime japonais.

C'est donc ce que j'ai commencé de faire récemment, non par pure rigueur de recherche, mais par petit déplacement de mes goûts et besoins du soir, ou si l'on veut, changement de période et d'humeur, en prenant un abonnement d'essai à Netflix, qui ne tardera pas à devenir un abonnement tout court. J'ai donc pu y feuilleter, quoique de manière encore très limitée, des séries que l'intelligentsia de la série place dans le haut du panier de la série. En ce moment, j'ai une envie d'États-Unis. Filmiquement s'entend.

Qu'en ressort-il ?

« Bon c'est formidable Angela », comme dit Brialy à Karina, mais voilà : les objets américains, séries ou films, peuvent effectivement être très bien faits, vous attrapent, vous divertissent, ne vous laissent pas de répit (pas le temps de penser), et vous mènent jusqu'au bout de l'épisode avec pas d'autre choix que de laisser le suivant commencer, parce que, tout de même, vous ne pouvez pas finir comme ça... Mais voilà : vous en sortez aussi creux que vous y êtes entré.

Sans même appuyer plus que nécessaire sur la frontière subtile qui sépare, pour des productions médiatiques où autant d'argent est en jeu, « ne pas vous laisser le temps de penser » de « vouloir vous empêcher de penser », les produits américains ne vous apprennent rien. Bien sûr, vous pouvez tout à fait y apprendre des choses de surface, de fonctionnement, vous pouvez tout à

fait y apprendre *techniquement* à construire une voiture, ouvrir une porte avec un chat, couler un bateau avec trois clous de six ou démonter une roquette à tête programmée puis la remonter en forme de bite, mais quant à vous connaître vous-même, les autres, le monde, la vie : zéro.

Le produit grand public américain, a une vocation et une seule : faire passer le temps. Ce que Pascal appelle : le divertissement. De *divertere*, se détourner de, regarder ailleurs. (Ailleurs qu'au lieu de la vérité et de la souffrance, ailleurs qu'au lieu qu'il faut entendre pour le guérir.) Divorcer, aussi.

Comme si la vie en avait trop, du temps ! Pas assez de barrières à passer, d'obstacles à franchir, qu'on puisse les laisser nous abattre pendant que nous grignotons des chips !

Une seule solution : le génie. Le talent aberrant, le *twist* total, plus la miraculeuse coïncidence avec les standards du marché, et réussir à passer les verrous des gens qui détiennent les capitaux et qui permettent de faire les films. Il semble simplement qu'à vue d'œil, depuis quelques décennies ou quelques années, et quoiqu'Hollywood ait longtemps été un lieu de vraies merveilles, ces verrous soient devenus aux Etats-Unis, dès lors qu'un certain argent est en jeu, plus imperméables aux poètes qu'ils n'ont pu l'être par le passé, tandis qu'il semble qu'au Japon, les personnes talentueuses aient encore, notamment au sein du manga et de l'anime, une certaine marge de possible au sein du monde réel et de l'œuvre à large diffusion.

La production culturelle grand public américaine de très bonne qualité est un objet remarquablement fabriqué qui ne nous apprend absolument rien. La production culturelle grand public japonaise (et Dieu sait que cela peut signifier des succès commerciaux absolument colossaux) est un objet remarquablement fabriqué et qui a la possibilité de nous donner de cette chose infinie : de l'âme humaine.

Où est le manga

Il m'a fallu plusieurs années pour le comprendre : le « voisin » des manga, des anime, ce n'est pas la bande-dessinée (et je n'ai rien contre la bande-dessinée), ce n'est pas le comics (et je n'ai rien contre le comics), ce n'est pas le « cinéma populaire » (et je n'ai rien contre le cinéma populaire) : c'est la littérature.

C'est la littérature, qui a pris pour forme d'incarnation non plus des mots seuls, mais des mots avec des images qui induisent un mouvement visuel, qu'il s'exprime de manière séquentielle au rythme de l'œil dans le manga, ou qu'il s'exprime de manière cinématographique et sonore dans l'anime.

C'est la littérature, c'est l'incarnation d'âme, de pensée, de cœur humain, dans les formes transmissibles que sont les mots, ici images et mots, ou images et mots et sons, au sein d'une histoire qui est à la fois une palpitante invention

narrative, une construction éblouissante et un magnifique miroir du réel.

Et cette insertion dans le lot des mediums dignes, qui a lieu à beaucoup plus grande échelle dans la culture du Japon qu'ailleurs, d'une littérature qui se sert aussi des images, ou d'une narration imagée qui se sert aussi du texte, ou simplement de ce troisième objet, qui appartient à la fois au dessin et à la littérature tout en étant autre chose, est probablement la raison pour laquelle plus de gens réellement talentueux et intelligents, qui en occident, comme on choisit la filière Sciences parce qu'on a de bonnes notes, auraient été plus naturellement portés, ou plus socialement poussés, à choisir la littérature d'écrit pur, par exemple, ou le cinéma, ou l'art officiel, ou une autre forme socialement dite noble, ont pu ouvrir le champ de leurs pratiques au medium dessiné-écrit, c'est-à-dire au manga : et c'est probablement la raison pour laquelle, dans ce pays, la production de manga, et par suite, de leurs adaptations en anime, comporte une proportion si élevée de chefs-d'œuvre. Et c'est peut-être là, aussi, que se situe le piège de pensée qui consiste à prendre comme donné que les anime sont grand public : c'est qu'en fait, ils le sont, ou ne le sont pas, comme la littérature est grand public, ou ne l'est pas. Comme la littérature, comme la nourriture, comme la musique, les anime ont leurs univers plus faciles, plus évidents (pas nécessairement plus mauvais pour autant, même si le mauvais existe aussi), et

ceux qui demandent une sensibilité plus ouverte
ou plus aiguë, une plus grande patience de
pensée, un cœur plus ouvert à l'altérité.

Femmes, filles, héroïnes, figurines, personnes, manga et anime

Ah : tant que j'y pense, un point aussi. Le chapitre des personnages féminins.

Deux choses :

1) Ce qui m'est apparu avec le temps : l'héroïne fantasmagorique de manga ou d'anime, n'est pas une version idéalisée, même stéréotypée, de la fille, ou de la femme. C'est autre chose. C'est un être en soi, un autre être : autant l'héroïne américaine est une sorte (qu'on se plaise ou non à ce fantasme) de « sur-Américaine », comme on dit un surhomme, autant l'héroïne japonaise animée, majoritairement, n'est pas une « sur-Japonaise », ni même une « sur-femme », mais une « autre espèce » : plutôt comme on dit un alien. Un peu hors de l'humain, un être fait d'une autre corporalité, d'une autre âme, d'une autre voix, et qui n'a pas vocation, pas vœu, pas rêve, à se trouver réalisée dans des corps vrais, incarnée dans des corps réels : être dessinée, animée, doublée de voix, portée en figurine parfois, est son horizon ultime, est bien l'horizon ultime du désir érotique qui se lie à elle. Elle ne manque pas au monde réel, on ne la cherche pas chez les humaines : elle règne, inhumaine, sur son autre monde à elle.

2) Bien que tout un tas de séries ne sortent évidemment pas des stéréotypes machistes où les femmes sont des signaux sexuels dont la parole ne sert qu'à confirmer ou infirmer leur disponibilité immédiate au coït, il s'avère, en fait, que dans énormément de séries japonaises, les personnages féminins sont... des personnages. Des personnes. Elles parlent. Elles réfléchissent, elles ressentent, elles expriment (ou taisent), elles choisissent, elles aident, elles décident, elles prennent les choses en main, elles répondent, elles trouvent, elles cherchent, elles apportent, elles transforment, elles gagnent, elles expliquent, elles dominent, elles perdent, elles inspirent l'admiration, l'amour, la compassion, le rire, la peur, le désir, l'amour, la reconnaissance, le dépassement de soi, le désir d'aider, la remise en question, le questionnement, etc, etc, etc. D'ailleurs, les personnages masculins sont régulièrement un petit peu idiots. On le voit, tout cela correspond donc à une certaine réalité. Cela n'empêche pas bien sûr le Japon d'être une société parfaitement rétrograde dans ses rapports entre les genres, mais c'est peut-être aussi ce qui pousse beaucoup d'auteurs plus avancés que leur société à montrer des femmes qui sont, en fait, des personnes intelligentes. De même, un nombre non négligeable de *mangaka*, d'écrivains de manga, parmi les plus reconnus et les plus respectés, sont des femmes.

3) Je pensais l'avoir dit quelque part mais il semble que je l'aie effacé : majoritairement,

quoique ça ne soit pas toujours le cas (dans le cas de Yuasa ou de Watanabe par exemple, dont on parle plus bas), un anime est l'adaptation d'un manga, c'est-à-dire d'une bande-dessinée. Si je ne parle presque pas ici des manga d'origine, presque uniquement des anime, ce n'est pas parce que je n'aime pas les manga, ni parce que je pense qu'ils sont moins bien. Je pense d'une part qu'en tant qu'originaux les manga méritent l'attention qu'on doit à l'original plutôt qu'à son adaptation, d'autre part que je ne les connais pas assez pour avoir un avis, ensuite que pour certains d'entre eux l'original en livre est très supérieur à son adaptation, parce que l'artiste manga est plus passionnant comme artiste que ne l'est l'équipe des studios d'animation, qu'il utilise son medium manga avec plus de génie que l'équipe de travail n'utilise le medium anime, et parce qu'aussi beaucoup d'aspects de son art devront disparaître ou être lissés en changeant de support (c'est le cas par exemple avec ce qui vient d'Urasawa, dont on évoque ici entre autres *Monster* ; ce qui ne m'a pas empêché d'adorer l'anime) ; que pour d'autres cependant, l'adaptation s'en sort extrêmement bien, qu'elle est réalisée par une équipe utilisant le medium anime avec autant de talent que le mangaka n'utilisait le medium manga, et que parfois même, l'adaptation en anime apporte quelque chose qui sublime le manga d'origine (pour ce qui concerne *Mushishi*, que j'ai à peine feuilleté en livre, je crois que le manga semble très beau et a sans doute des beautés qui ne peuvent apparaître dans

l'anime, mais que l'adaptation de Hiroshi Nagahama est aussi, dans son autre medium un chef-d'œuvre, qu'elle y apporte aussi des beautés qui ne font pas partie de l'original).

Bref au-delà de tout ça je pense très simplement qu'aucune de ces considérations n'est la raison pour laquelle je me concentre sur les anime plus que sur les manga, qui n'a rien à voir avec une échelle hiérarchique quelconque, mais simplement avec le fait qu'à titre tout à fait personnel, pendant ces années d'anime, ce dont physiquement j'avais besoin, et j'avais possibilité, ce n'était pas de lire des livres, de tourner des pages moi-même avec la mise en route des doigts, de déplacer mes yeux sur la page, de détailler le travail des cases, de bondir sur la page d'un personnage immobile à un autre créant le mouvement par le mouvement propre de mes yeux, ce dont j'avais besoin, simplement, c'était de recevoir ces marées colorées, qui parlent toutes seules, bougent toutes seules, enveloppent de musique concrètement présente, et m'entraînent avec elles dans leurs vagues de 24 minutes comme une barque donnée à la couleur du vent, à ses souffles, qui abandonne son bois et les bruits qu'il fait en tirant, sans rame, à l'eau et à ses courants propres, éclaboussée parfois comme un éclaboussement de vie, cette vie qu'il lui faut recevoir plutôt que mettre en branle, dont elle demande à être nourrie plutôt que devoir la faire naître, comme on oiseau reçoit la becquée,

une machine l'électricité, un vivant l'amour ou
une vallée le soleil du jour.

4) Rien à voir avec ce qui précède : rien n'est plus
drôle qu'un anime drôle. Rien.

7. Les voix

Avant de présenter quelques œuvres qui m'ont semblées d'importance, je voudrais revenir un instant sur le chapitre des voix.

Indépendamment de la question de la subtilité des *voice actors* japonais, qui certes malgré la rémanence ici et là de certains codes vocaux (mais la langue parlée japonaise elle-même, la langue réelle des gens réels, est pétrie de codes non seulement culturels ou grammaticaux mais aussi conséquemment vocaux, phoniques, musicaux) est infiniment supérieure à celle des doubleurs français qui font des personnages comme on tranche un bifteck, ou américains, qui s'imaginent encore être au saut à la perche, ce qui est surtout absolument sidérant dans le travail vocal réalisé par les studios d'origine, c'est combien la voix d'un personnage, qui pourtant n'est rien d'autre que couleurs animées, est *exactement* sa voix propre : combien *ce* personnage ne saurait avoir d'autre voix que celle qu'on lui a attribuée, être doublé par quelqu'un d'autre que par celui ou celle qui a été retenu(e) au terme du travail de casting. Vraiment, je le redis sans haine particulière pour le coq, les voix françaises d'un anime doublé depuis le japonais, sont par règle absolument insupportables. Ça braille, ça menace, ça trémole dans la voix de manière parfaitement invivable, ça ennuie au dernier degré, je ne suis pas sûr du

temps que l'on peut survivre à ce régime sans lui préférer n'importe quel enfer. Et soudain voici qu'en une minute de la version japonaise, des êtres existent ; leur ôterait-on l'image, par la voix ils existent, ils modulent, ils suivent les ondulations et les chemins d'un être, d'un corps, qui se retranscrivent dans la voix.

Mais surtout, j'insiste, qu'il s'agisse d'un fonctionnaire, d'un poney volant, d'une reine, d'un voleur, d'un chef de complot, d'un adolescent alchimiste, d'une armure qui parle, d'un castor, d'une jeune fille à petits seins, à gros seins, à seins moyens, intelligente, charmante mais peu futée, du côté du mal, du côté du bien, du côté des chats, d'une goule, d'une essence sans corps, d'un enfant méchant, d'un dieu endormi, d'un géant, d'un robot, d'un rebelle de peuple écrasé, d'une femme soldat, d'une mère de famille, d'un père de famille, d'un policier, d'un détective, d'un adolescent terroriste, d'un skateur imaginaire, d'un éternel attristé, d'un assureur au bon cœur, d'un guerrier gay, d'un diable, d'une garçonne embarrassée, d'une cruche aristocrate, d'un trouveur de surnaturel, d'une grand-mère magique, d'une grand-mère simple, d'une grand-mère d'Hokkaido, d'Osaka, du Kyushu, de la montagne, de la plaine ou de la rivière, d'un grand-père, d'un calligraphe, d'un agent de calligraphes, d'un héros à la retraite, d'un vainqueur, d'un vaincu, d'un pas encore vaincu et qui ne le sera pas, il est absolument fascinant de constater combien chaque fois, la voix qui a été trouvée au personnage semble éloignée de tout

arbitraire et née en plein centre de la nécessité absolue, là où cette voix et cette voix seule pouvait naître de ce dessin, de cet ensemble de noir, de vert, de bleu, de clair, qui bouge à la surface de l'image et construit dans le temps une psychologie ou une non-psychologie, une histoire ou une non-histoire, une épaisseur, une légèreté, quelque chose, quelles que soient ses lignes, ses poches, ses évitements, ses choix, ses pleins et ses déliés, ses pleins et ses manques, ses mots et ses blancs, de vivant.

Il est proprement sidérant de constater l'art japonais, par la couleur et par la voix, de créer du corps.

Ou plutôt — car comme les héroïnes érotisées, les personnages en général n'ont pas forcément pour horizon des corps réels, hors de l'image, ils existent pleinement en deux dimensions, ils vivent réellement dans ce monde dessiné —, de *créer de l'humain*, ou même plus largement encore, de créer du vivant : de créer de la personne, du personnage, de la dynamique intérieure, de l'incarnation, du quelqu'un.

On oublie le caractère construit, on oublie que forme et son proviennent l'un de dessinateurs, l'autre d'un doublage, et l'on s'abandonne réellement à voir seulement quelqu'un qui parle, un être vivant, et dont l'histoire est celle qu'on dit, celle qu'il dit, celle qu'on voit.

8. Amours

Sans ordre de préséance, comme ils viennent.

★★★★★ : Exceptionnel, change la vie

★★★★☺ : Proche du sublime

★★★★ : Excellent, Superbe, Magnifique,
Adorable (selon)

★★★ : Plein de qualités

★★ : Vaut d'être essayé

Mentionné dans la première partie du texte, non développé, et non repris dans ce florilège : ne mérite probablement pas d'être développé. Ce qui ne veut pas dire nécessairement que la série soit mauvaise, mais que du moins vous en parler, on puisse vous et moi s'en passer. (Sauf *El Hazard*, qui est très drôle comme ça c'est dit.)

Full Metal Alchemist: Brotherhood ★★★★★

Attention, il s'agit bien de la version « Brotherhood », la première adaptation animée, *Full Metal Alchemist* tout court, n'étant pas fidèle au manga.

Un classique absolu des vingt dernières années : la seule chose à ne pas faire, c'est se laisser repousser par les tout premiers épisodes, qui démarrent en côte et donnent une image un peu déformée de l'ensemble. On pourrait croire qu'il va s'agir d'un bim bam boum qui crie beaucoup, autour de personnages pas très affriolants, mais c'est seulement qu'il fallait commencer toute cette grande histoire par un bout (et aussi que même les personnages les plus importants évolueront beaucoup au cours de la série, et jusque dans leur dessin même). Puis ça décolle progressivement, à chaque épisode un peu plus, jusqu'à voler haut dans les cieux.

Véritablement un chef-d'œuvre, une perfection scénaristique, rythmique, une histoire qui ouvre mille histoires en une et les assemble au long d'une éblouissante progression et avec une cohérence remarquable, un tissu dense et fluide de toutes les gammes de sentiments, d'affects, de problématiques, la maîtrise absolue d'un dessin à la fois rapide, efficace et beau, du mouvement continu, intriqué et indépendant de perspectives et de personnages, et toujours ce grand « truc » du bon manga, et par suite du bon anime : c'est que nous ne sommes jamais plus intelligent que lui.

C'est en effet une expérience assez courante, en regardant un anime : un épisode donne de l'histoire, il se passe ci, il se passe ça, on se demande ci... Et puis l'on se dit, ok, et pendant 24 épisodes on va se demander si c'est bleu ou vert pour finir par comprendre au dernier épisode qu'en fait dans la vie il faut être amis. Sauf qu'en fait, non. Si nous avons compris cela dès le début, ne nous leurrions pas : le scénariste aussi l'a compris ; le mangaka. Et le public aussi. Ça veut dire que ce qui au milieu de l'épisode nous apparaît comme la trame à suivre sur les dix ou les vingt suivants, globalement, sera réglé dans les cinq minutes. Mais dévoilera, en se réglant, une autre trame, plus intéressante. Qui en se précisant, en dévoilera deux autres. Qui s'ouvriront, ou se diviseront et se rejoindront à un endroit imprévisible, par lequel des liens se préciseront, une autre piste, ou un élargissement de celle-ci, etc. Et tout se met en place en devenant plus large et s'approfondissant. Un bon anime n'offre finalement que très peu de prise au spectateur qui aurait envie de le dédaigner, sur le prétexte préjugé de sa pauvre qualité, de son faible scénario, de sa facilité. Non, en fait les bons anime sont écrits et réalisés par des gens talentueux, dans un pays où le fait qu'une image bouge ne la destine pas nécessairement à des êtres doués d'une intelligence inférieure à celle d'un bon père de famille. Et quand concrètement on les regarde, on s'aperçoit qu'ils sont très bons.

L'auteur de celui-ci est une femme : c'est Hiromu Arakawa.

Deux jeunes enfants ont appris seuls l'art de l'alchimie, que pratiquait le père qu'ils ont très peu connu ; tombée malade, leur mère est morte trop jeune et ils ne se remettent pas de cette tristesse, qui les pousse à tenter le tabou absolu de l'alchimie : la transmutation humaine, c'est-à-dire faire revivre les morts. L'opération interdite échoue, mais surtout, ils y perdent eux-mêmes, l'aîné sa jambe et son bras, qu'il se fera plus tard poser en métal d'où son surnom « hagane no », « d'acier » (abusivement traduit *full metal* en anglais), et le cadet son corps entier ; cependant son grand frère au dernier moment a pu sceller son âme sur une armure qui traînait là, l'attacher à ce corps de fortune, et l'empêcher ainsi de sombrer dans le néant. Les deux frères partent donc à la recherche, quelques années plus tard, du moyen de retrouver leurs corps, au moment où l'aîné des deux est recruté comme alchimiste d'État, ce qui tout en lui donnant des privilèges, car c'est une fonction prestigieuse malgré son jeune âge, fait aussi de lui un « chien de l'armée ». Nous n'avons encore vu qu'un épisode. Bien sûr on regarde le deuxième.

Pays, siècles, êtres, races, néants, langues, peuples, climats, pulsions, désirs, motifs, au-delà.

Immense réussite. Très grande richesse.
Musicalité parfaite. Constante perfection.
Assemblage total. On tombe amoureux.

Bokurano ★★★★★

Une très belle série, très douce, pleine d'une mélancolie qui s'accroche et se diffuse autour des filaments d'une histoire fantastique, quotidienne à la fois, dans une musique triste et douce, étonnante et connue, qui nous berce et nous tient par la main jusqu'au bord de la dernière falaise, pour réconcilier l'existence commune et le grand inconnu.

Quinze enfants partent en classe verte ; entrés par curiosité dans une grotte ils y aboutissent par hasard à une salle pleine d'ordinateurs, dont l'habitant se présente à eux comme concepteur d'un jeu qu'il leur propose de s'engager à tester : des robots géants vont venir un par un menacer la terre, il faudra les vaincre à chaque fois. Le pacte scellé, ils se trouvent transportés dans l'intérieur du grand robot dont ils auront la charge, et qu'ils contrôlent par la pensée. Après avoir vaincu le premier ennemi dans un combat plus symbolique et tellurique que militaire et héroïque, l'homme disparaît, les enfants s'éveillent à la nuit, sur un chemin ; au loin dans la brume, la carcasse du robot vaincu, le corps debout du robot vainqueur. Ils sont collégiens et collégiennes, ils sont dans l'amour, dans la peur, dans le désir d'embrasser un visage qu'ils aiment au moins une fois avant de mourir, dans le goût de l'été, le crépitement des cigales, le silence des eaux de la mer.

Après un générique superbe, en ouverture, sur des salles de classe et les mains, les pieds, les crayons, les bouches, les cheveux, de jeunes gens à l'approche des vacances, une voix off livre une magnifique et définitive minute sur l'adolescence, la jeunesse, sa beauté, son ignorance d'elle-même et de tout, son innocence, son inépuisable magnificence.

L'été. Encore.

Et l'univers qui s'agrandit.

Mushishi ★★★★★

Des êtres aux formes et aux fonctionnements variés, les « mushi », visibles à certains, invisibles à d'autres, méduses en arc-en-ciel, en cordes, en encre, vivent, flottent, volent au milieu du monde parmi les végétaux, les animaux et les humains, cherchent à y survivre avec leurs moyens propres, formes de vie primitives et pourtant riches de possibilités insoupçonnées dans les règles connues du vivant.

Montagnes, mers, organismes, scintillements, couleurs, secrets de villages de montagne, êtres qui disparaissent et êtres qui apparaissent, enfants, bambous, feuilles, bruits et âmes, instants de vertige.

Je prends un exemple qui n'est pas le plus beau (c'est volontaire, je vous les laisse) et peut se raconter sans dévoiler trop, mais donne une idée du décor : un village au fond d'une vallée ; les nuits de grande neige, parfois, quelqu'un perd l'ouïe d'une seule oreille. La raison : il existe dans les forêts une espèce commune de mushi, qui se nourrit de sons ; mais quand la neige épaisse recouvre tout de silence, qu'elle étouffe tous les sons dont ils ont besoin pour survivre, il arrive que la faim les pousse jusqu'au village en quête de nourriture, où ils viennent se loger dans l'oreille d'une personne, y manger les sons qui y tombent, et de cette oreille, elle n'entend plus rien.

Cela nous est conté en quelques minutes. Mais plus rares, véritables objets de l'épisode, des mushi d'une seconde espèce, à l'origine d'un mal dont souffre un enfant du village, se nourrissent du silence créé par les premiers.

Nous suivons au long d'épisodes plus ou moins indépendants les aventures nomades d'un mushishi : mushishi, celui dont la tâche quotidienne est de comprendre, et dans la mesure du possible, de résoudre quand elles sont négatives, les interactions entre les mushi et le reste de la nature, du règne vivant, et entre autres avec les humains.

Le premier épisode a quelque chose qui évoque Miyazaki, ce qui n'est pas un défaut en soi mais ne doit pas nous tromper : la proximité s'estompent tout de suite, la série est radicalement singulière, formellement, poétiquement et métaphysiquement totalement autonome. Une œuvre de maître, tant dans le scénario d'origine que dans son adaptation animée, merveille de beauté, d'épaisseur dans sa poésie, de justesse dans son rapport au monde.

Visuellement exceptionnel, aquarelles vertes mouvantes feuilles d'arbres, bruns chemins de montagnes, personnages apparitions claires, cheveux blancs, filles cheveux vert algue sombre fondus à l'eau sombre, corps lignes et surfaces tout en doux et qui se déplacent, doux, d'un point de l'espace à un autre ; d'une poésie unique dans

sa manière de mettre au monde des dynamiques entre les êtres, des rapports, des manières de se lier et de se séparer, d'exister, de devenir, de changer, de demeurer, de disparaître sous un drap, dans une brume, dans une image, dans le cri d'un oiseau ; dans les rêves où l'on flotte au-dessus des canaux au-delà de cette fenêtre que l'on ne peut pas atteindre, enveloppé et partie d'un monde où qui est vivant et qui ne l'est pas, importe peut-être moins finalement que de savoir que tout vit et meurt d'un même mouvement global, où les êtres passent, circulent, se passent le flambeau, le relais de la vie, liés par des veines secrètes et des passages cachés, millénaires, rapides, capillaires, liquides, par le sang ou par la pensée, par un tunnel ou par une pierre, une ombre, un grain de riz, le passage souterrain d'une rivière lumineuse.

Dans une temporalité lente, extrêmement fine et emportante, *Mushishi* déroule des atmosphères comme ivres de fleurs qui anesthésient ou alenties jusqu'à l'exsangue, mais même exsangues toujours d'une musicalité inouïe, jusqu'au presque silence au cœur duquel gît une inépuisable force de vie, entre obscurité palpitante et énergie pure de lumière, de couleur.

Après les deux saisons disponibles, on regarde les OVA, des épisodes plus longs et indépendants des saisons, tous magnifiques et dont le dernier, sur cette jeune fille dans la forêt, est une expérience bouleversante, apothéose de vie, de

mort, d'épanouissement et de perte, de solitude sauvage avec la création en même temps que de lien de tout avec tout par la vie violente et totale, par la lumière.

Le manga *Mushishi* est également l'œuvre d'une femme, Yuki Urushibara, et l'adaptation animée est réalisée par Hiroshi Nagahama, qui est loin d'être un rigolo, puisqu'il a aussi réalisé les versions animées d'*Aku No Hana*, chef-d'œuvre ultime au sujet duquel on évoquait plus haut Gide et Vigo, ou plus bas de *Detroit Metal City*.

Je voudrais vous le dire simplement, vous devriez vraiment regarder *Mushishi*.

Gilgamesh ★★★★★

Là encore, un joyau rare, qui ne ressemble à rien. En résumé on pourrait dire, une histoire inintéressante, des personnages mal dessinés, un rythme immobile... Alors quoi ?

Il en sort une poésie sombre, de châteaux vides à la Resnais, d'enfants inintelligents et brillants, d'affections aux angles interdits, de mélodies de piano mal jouées, de pouvoirs surnaturels en apprentissage, de neige silencieuse dans la cour tandis que l'onde surgit qui fait tomber quelqu'un, de costumes trop grands, de cheveux bien sages, de père disparu et de ciel fermé, depuis un événement connu sous un nom de code qui ne dit pas ce qu'il est.

Rien de classique ici, tout est étrange, sombre, beau, émouvant, et donne envie de détruire autant que d'embrasser.

Claymore ★★★★★

En apparence rien de bien fou : un village où après d'autres villages, est venu un géant mangeur d'hommes, qui ressemble aux hommes et ne dévoile son espèce réelle que lorsqu'il est trop tard ; une jeune femme musclée et presque homme appartient à la seule race capable de repérer ces mutants derrière leur illusion humaine, elle est donc dépêchée au village, elle y rencontre un jeune garçon, qu'elle fascine d'une manière sans doute amoureuse et peut-être autre chose...

Ensuite, bien sûr, l'histoire avance.

Splendeur.

Certains moments sont d'une puissance exceptionnelle, d'une sauvagerie de vie, d'une énergie de muscle et de sang et de lumière au-delà du corps, depuis le corps, jusqu'à quand ?, et l'on cherche à sauver autant ceux qui sont menacés que ceux qui ont peur de ne plus contrôler leur propres pulsions, leur propre lumière.

On ne peut rien dire sans dévoiler, mais on prononce le mot éveil.

Monster ★★★★★

Monster est une masse. Une série très longue, plus de soixante-dix épisodes, typique du procédé d'enrichissement vertical progressif à mesure que se déroule la narration horizontale, de l'obscurité qui se révèle à mesure qu'avance l'éclaircissement, et aussi de l'immense capacité du genre à créer de l'empathie : nous ne suivons absolument pas des personnages, nous suivons des personnes, nous rencontrons, aimons, craignons, découvrons, des êtres extrêmement réels, des individus, des gens.

Un chef-d'œuvre, qui part d'une salle d'opération où la chirurgie révèle l'injustice sociale, et nous mène dans les salons, les salles de classe, les guerres, les cafés, les défaites, et les beautés, des êtres humains.

Master Keaton ★★★★★

Tiré d'une série du même mangaka (en collaboration) que la précédente, Naoki Urasawa, *Master Keaton* suit les aventures d'un très sympathique agent d'assurance, mi-japonais mi-anglais, assureur à la Lloyds, que son passé d'instructeur d'une section spéciale de l'armée a doté de savoir-faire étonnants dans la survie à diverses situations de danger, mais qui ne touche pas aux armes à feu, est papa d'une adorable adolescente plus futée que lui sur les relations amoureuses, s'essaie à la cuisine et cherche toujours à mettre à jour le juste pour faire triompher le bien, à travers nombreuses atmosphères, différents pays, toutes sortes de personnages et beaucoup de cœur. Un délicieux biscuit de série, non sans capacité à faire surgir incidemment de brusques moments de puissance humaine.

Kiseiju (Parasite) ★★★★★

On ne sait pas très bien quoi vous dire, il faut regarder Kiseiju, c'est tout. C'est évident, c'est important, c'est comme ça. Une espèce parasitaire (« Kiseiju », le parasite) a fait irruption sur terre, qui s'empare du cerveau de différents êtres vivants, principalement des humains, et s'en sert comme le bernard-lhermite pour aller en quête de sa nourriture, principalement d'autres humains.

Un jeune lycéen se fait envahir par un parasite, mais l'invasion sera incomplète, celui-ci n'ayant pu annexer que la main du jeune homme.

Comme toujours, en avançant dans le temps on plongera plus avant dans une matière de plus en plus frémissante et de plus en plus forte, où les espèces interagissent, où la lutte avance, où les sentiments se mélangent, où la vie ne sera plus comme avant.

Violence et passion, peur et déplacement, forêt et montagne, bord de mer, hôtel de province, dévoration, quête, attente frémissante de l'instant suivant, physicalité abrupte du monde, formes de dents, d'arbres, de montagnes, de visages et de lente modification, d'enfantement, et de fleurs qui volent dans le vent.

Aku No Hana ★★★★★

C'est-à-dire, en japonais, *(Les) Fleur(s) du mal*.

Désir, violence, joie et beauté, violence encore, désir encore, et joie encore.

La simplicité factuelle et l'intensité d'émotion du désir, des désirs, de l'amour, des amours, de l'adolescence, du corps, de la beauté, du sourire des filles, des objets qu'elles touchent, et du désir insupportable qui en naît, de la peur de déplaire, de la violence de tout sentiment, de tout moment, de toute action, et la quête pour accorder désir et vie.

Un éclat, un diamant, une roche brillante, un morceau de cœur. Un oui à la vraie vie, et le chemin de douleur pour y accéder.

Important comme Nietzsche en images, comme Gide en couleurs, comme Vigo après l'enfance, à l'adolescence, à l'heure où les filles ont des soutiens-gorge, et des corps assez beaux pour sauter d'une falaise.

Ou pour la gravir.

**Ano Hi mita hana no namae o bokutachi wa
mada shiranai titre court Ano Hana ★★☆☆**

Un jeune adolescent s'aperçoit qu'il voit autour de lui, et dialogue avec elle, cette petite fille du groupe d'amis de son enfance, dont il était un peu amoureux, dont ils étaient tous un peu amoureux, et qui, sans qu'il ait eu le temps de s'excuser d'un mauvais mot qu'il avait eu sans le penser pour ne pas perdre la face devant les autres, avait disparu brutalement dans l'eau trop forte d'une rivière. Il cherche à renouer le contact avec ses camarades d'antan pour offrir à la petite fille l'action symbolique par laquelle elle pourra dire au revoir à ce monde, et partir en paix vers sa propre mort.

Le titre original complet signifie : nous ne savons toujours pas le nom de la fleur que nous avons vue ce jour-là. Plus littéralement : le nom de la fleur que nous avons vue ce jour-là nous ne le connaissons toujours pas. Textuel : De vue ce jour-là fleur le nom nous ne savons toujours pas.

Le titre court : cette fleur.

Douceur, brutalité, rire et larmes, une série jolie comme la petite fille de l'enfance, abrupte comme sa perte, humaine comme les émotions qu'elle soulève.

Et toujours, cette richesse, entre tout cela, et pour les lier, de créer des lieux, des décors, des

maisons, des cabanes, des boutiques, des cafés,
des rues du village, des solos, des duos, des
groupes, des gens, des adolescents, des garçons,
des filles, des femmes, des mères, des pères, des
magasins et des clients, avec beaucoup de
subtilité, de réalité, et de justesse et de talent,
presque plus pleins que ceux de la vie même.

De nouveaux amis.

Barakamon ★★★★★

Une ravissante série du quotidien, qui noue l'amitié entre un jeune calligraphe tokyoïte en mal d'inspiration et les enfants du trou perdu sur l'île où il s'est mis au vert, notamment une adorable fillette qui crie et chasse les scarabées.

Kino no tabi ★★★

Une très jolie série autour de Kino, jeune fille garçonne qui parcourt différents pays et observe différentes coutumes, entre Borges, Kafka, Michaux, des couleurs brunes et vertes, et le charme visuel d'une animation qui a quelque chose de suranné, ponctuée par de petits éclats de tranchant.

Silent Möbius ★★★

Bien que ne retenant pas une hypothèse narrative qui aurait pu la mener loin, et qu'elle abandonne rapidement après une sorte d'acmé scénaristique en plein milieu, la série reste une suite de très beaux paysages futurs, à la fois urbains et pastels, de personnages pleins de charme et de magie, une team féminine attachée à sauver le monde au milieu de ses problèmes personnels de couple et d'amour et de place au travail, et de sentiments de l'existence dont elles ne savent pas toujours très bien quoi penser, et sans que l'on puisse très bien déterminer « ceci précisément est formidable », on y passe de très beaux moments, et l'on en garde dans la mémoire une coloration lumineuse, rose, jaune, bleue, qu'on est content d'avoir connue, et qui nous reste dans le cœur.

Escaflowne ★★★★★

Voilà, c'est le premier épisode : Hitomi est une sympathique et mignonne lycéenne, qui aime le sport, tirer les cartes pour ses copines, et Amano, le beau ténébreux gentil de la classe d'au-dessus. Pendant une course — elle est très forte en athlétisme —, elle croit voir un instant courir près d'elle, sans pouvoir le toucher un jeune homme... Elle en tombe, et va à l'infirmierie, soutenue par Amano. Moment de romantisme intense, où l'on chante à deux dans l'infirmierie, seuls, elle dans le lit lui sur la chaise, avant qu'elle lui explique son pendentif un peu mystère, légué par sa grand-mère, et qui bat les secondes avec une régularité d'horloge. Plus loin son amie lui apprend qu'Amano va déménager bientôt à l'étranger, et l'invite à se déclarer pour ne rien regretter. Prenant son courage à deux mains, elle propose un marché au beau garçon : si elle bat son propre record à la course, il lui donnera un baiser. Marché conclu ! Le soir dans le stade vide, les lumières s'allument, le suspense amoureux augmente, elle se prépare à courir, départ ! Réapparaît soudain le jeune homme qu'elle avait cru voir, mais il court aussi, il a un arc et des flèches, il a l'air bien pressé et peu enclin à discuter, par contre il est plus réel que l'après-midi. Il les gronde : qu'est-ce qu'ils font là enfin, le dragon va arriver ! Aussitôt dit, aussitôt fait, voilà la grande bête. Ils la tuent, non sans quelques farandoles. Une lumière vient du ciel, pour une raison quelconque Hitomi s'accroche au

garçon aux arcs et aux flèches, et voilà qu'ils s'envolent dans la lumière, pour atterrir sur une planète cachée quelque part entre la terre et la lune, qui est la planète du garçon, et d'où, dans l'ombre, des yeux les épient.

Escaflowne est une série très belle, pleine d'âme et de sentiments variés, de personnages disposés comme les quinze étoiles d'une constellation, d'atmosphères colorées, nombreuses, de lieux et de temps qui s'emmêlent en un grand voyage d'exploration, de charme et de galaxie, d'amour et de cheveux au vent, blonds, bruns, noirs, dans tous les sens, sur des vaisseaux de différents genres et poussés par diverses histoires.

Cowboy Bebop ★★★★★

Cowboy de l'espace sur jazz-funk, un classique et l'essence du cool en animation japonaise. Avec, en souterrain, des tristesses enfouies, et des roses aux pétales défaits. Le reste du temps, humour, coups de pied retournés et jolies filles, et un chien intelligent. Perfection du genre.

Samurai Champloo ★★★★★

Du même auteur que le précédent, Shin'ichiro Watanabe, du même esprit mais cette fois, on est au temps des samourais, et on se bat sur rythmes hip-hop. Plus pop et moins épais que Cowboy Bebop, mais très brillant visuellement et également un vrai plaisir. Il a en commun avec le premier des personnages adorables, hyper-incarnés, qu'on aime avec joie, qu'on quitte à regret.

Berserk ★★★★★

Du muscle, du sang, de l'épée, du crâne qu'on fend, de la magie combattue au poing. Ça tape, ça cogne, ça court, ça marche, ça parle aussi, ça ressent pas mal, ça pense un peu, et tout est irrigué par une fantastique énergie. De la brutalité mais surtout de la force, du corps, de la lutte et de la course en avant, la croyance et la certitude toujours qu'aucun obstacle ne sera trop fort, ni mur ni poing ni diable ni dieu : un oui à soi par delà tout.

(Il faut préciser que si l'anime est très bien, le manga original est considéré comme un chef-d'œuvre absolu du médium. Je ne saurais signer totalement cette affirmation, n'en ayant lu, regardé et admiré que les premiers livres — ce qui signifie cependant quelques centaines de pages —, mais si les univers très sombres et violents ne vous rebutent pas, oui, je vous le dis : c'est exceptionnel.)

Angel Beats ★★★

Cette série m'a laissé un souvenir à la fois lointain et triste, car elle correspondait à une époque triste où je ne pouvais supporter les choses qu'en me les rendant lointaines, mais je me souviens que c'était bien, que c'était émouvant et drôle, et que cela parlait d'adolescents qui étaient (*spoiler alert*) ~~morts brutalement, par accident, avant leur heure, et qui se retrouvaient dans une sorte de lieu intermédiaire du paradis, jusqu'à ce qu'ils acceptent leur mort, de partir, de dire adieu au monde vivant~~ (*fin du spoiler*). Sur un chemin de batailles, de salles de classe, de terrains de sport ensoleillés.

Lain ★★★

J'ai beaucoup aimé regarder Lain, qui était à ce moment-là exactement ce que je recherchais, quelque chose à la fois de triste, de lent, de sombre, de bleu, mais parcouru par une sorte d'énergie électrique latente servant de guide à la narration, d'un petit peu obscur, onirique, non, mystérieux, mais au rythme qui avance doucement, à la musicalité qui berce la tristesse en même temps qu'elle aide peu à peu à s'endormir, ou à poser un pied devant l'autre. J'en garde l'obscurité de ma chambre, la lumière du projecteur, et les images bleues de cette adolescente renfermée qui se promène dans les circuits du world wide web, depuis le terminal de son ordinateur, sans qu'on puisse vraiment percevoir de but, de début, de fin, dans une temporalité extensible et bloquée, répétitive, droguée, où le jour et la nuit n'ont d'autre utilité que de se succéder, où les êtres passent comme des ombres claires ou obscures, et où j'apprenais à dire « Ohayo ! » : bonjour du matin, que ses camarades adressent à Lain, la jeune fille qui promène son savoir fragmentaire et lent et sa timidité d'autiste ou d'ange inadapté au monde dans les circuits virtuels de cet univers électrique, électronique, désincarné, qu'elle découvre ou peut-être qu'elle crée, ou peut-être qui la crée, ou peut-être tout cela ou rien, et qui ne sert à rien qu'à se perdre.

Je remercie ici les auteur-e-s et les travailleur-e-s, qui ont su donner à ma vie des chemins où en attendant de pouvoir recommencer, elle pouvait du moins respirer, sur le bord de la route, se refaire un corps avant l'inconnu, le retour dans le réel et sans garde-fou, corps jeté dans l'imprévisible, dans le domaine, dans le demain, dans le risque de vivre encore chaque jour après une nuit et un matin, et pour essayer d'être en vie. Avec le risque de se tromper ; d'échouer ; de n'y être plus depuis longtemps ; mais de continuer.

Ajout : dix-huit mois plus tard, avant de donner ce texte à lire, je décide d'y adjoindre des notes sur plus de séries.

Noir ★★★★★

Une très jolie série, extrêmement musicale, comme un opéra à deux voix, où deux jeunes femmes tuent sur contrat dans un mélange d'aveuglement, de quête d'identité, de pas de danse meurtriers dans la nuit, courant en silence sur les toits de Paris, de regards incertains mais déterminés, où l'on recherche sa fin en même temps que le chemin de son enfance.

Sur une impression de simplicité, un moment étonnamment beau, comme le verre de vin qu'une balle atteint éclabousse le tapis d'une maison au fond de la montagne, gardée par les siècles, dont personne ne sait l'existence.

Personne ?

Et dans quelques notes de musique.

Devil May Cry ★★★

Il était impossible en regardant le coffret DVD de ne pas croire qu'il s'agissait d'une série bêtassee et vengeresse. Et pourtant : au fur et à mesure que les épisodes passent, l'atmosphère se pare, s'épaissit, se construit, devient de plus en plus belle et de plus en plus nécessaire. On a beau y passer une partie non négligeable du temps à débarrasser la terre de démons (ou à manger des strawberry sundaes), il y coule et en reste une nappe de quelque chose qui en fait une belle série et laisse un beau souvenir.

Death Parade ★★★★★

Mes souvenirs de *Death Parade* sont un peu confus dans le détail, mais très émus dans l'ensemble, et je me souviens qu'après un premier épisode qui ne laissait rien présager de bon, c'est en fait une série très belle, pleine à la fois de nombreux sentiments humains mélangés, de personnages très attachants qui s'insinuent en nous comme des personnes, et d'une atmosphère scénographique et visuelle très contraignante brillamment tournée en véritable qualité : celle d'un bar bleuté en sous-sol, où échouent certaines âmes tout juste mortes dont on ne sait pas très bien si l'on devra, après l'épreuve de vérité, les envoyer, par ascenseur, au ciel ou en enfer. Et au sein de cet espace apparemment fermé, s'ouvrent, aussi bien physiquement que conceptuellement, scénaristiquement et humainement, une foule de mondes, provisoires, vastes, bleus, à la recherche du sentiment et de la réponse, ou de la finale absence de réponse.

Another ★★★

Énorme succès commercial de la veine « horreur au lycée », *Another* avait tout pour attirer les suspicions, et il semblait entendu qu'il déroulerait les clichés du genre pour des adolescents manquant d'esprit critique. Or si l'on excepte un final pour le coup largement en-dessous du reste de la série, c'est en fait une vraie réussite, un très beau travail d'atmosphère, d'animation, dont restent des images de ciels gris de tempête, de salles de classes mélancoliques et irréelles où rôdent les fantômes de petites filles mortes à des époques que personne ne se rappelle très bien, sur le souvenir desquels nous glissons comme sur la pente humide d'une montagne, entre chien et loup, jusqu'à un point plus bas qui se perd dans la brume, auquel nous craignons d'arriver.

Higurashi no naku koro ni ★★★★★

Higurashi no naku koro ni, dont le titre signifie « le jour où les cigales pleureront » ou « quand les cigales pleurent », et connue en français sous le titre *Hinamizawa le village maudit* (est-il besoin de souligner ce qui se perd d'un manga ou anime originel à ce que nous nous acharnons à en faire en France ? « Le jour où les cigales pleureront » —> « Le village maudit » ?), est une série vraiment intéressante, même si elle demande pour le révéler un peu de patience. Elle est à l'origine adaptée d'un jeu vidéo amateur qui s'est transformé en l'un des plus grands succès du jeu amateur au Japon, qui s'articule autour d'un mystère occulte émaillé d'éléments d'horreur, et comporte beaucoup de zones d'ombre pour laisser plus de liberté au joueur. L'adaptation animée prend donc le parti de fonctionner par petites sous-parties de quatre ou cinq épisodes, qui forment, chacune, l'une des innombrables manières possibles d'expliquer — ou de commencer d'expliquer — le mystère et les crimes qui entourent le village d'Hinamizawa. Au-delà de cette petite pirouette conceptuelle, si la série commence vraiment extrêmement mal (dépasser les trois premiers épisodes relève ou bien du travail d'abnégation, ou bien du miracle pur et simple), elle nous plonge finalement, notamment à partir de la seconde moitié de la première saison et dans la seconde saison, de plus en plus profond (verticalement) et de plus en plus loin (horizontalement,

rhizomatiquement) dans les soubassements d'une matière narrative de plus en plus dense et de plus en plus sombre, dont la violence s'avère, si l'on peut le dire ainsi, de plus en plus « convaincante », de moins en moins gratuite et de plus en plus, oui, si l'on veut, passionnante. Tout cela s'opérant dans un mélange de fantastique païen et de violence humaine pure et simple, celle des superstitions, des haches et des bûchers de lynchage ancestraux et sans perspective de lumière sur la condition humaine, qui déplacent la série d'une ouverture débilisante à un état général de « grâce », — quoique de grâce brute, brutale, prise dans la chair et la matière, violente et comme irraisonnée.

Tokyo Ghoul ★★★★★

Tokyo Ghoul, c'est un peu Gregor Samsa chez les vampires : comme le héros de *La Métamorphose* de Kafka, celui de *Tokyo Ghoul* se retrouve soudain prisonnier d'une corporalité qui ne devrait pas être la sienne, en l'occurrence celle d'une goule, c'est-à-dire non pas à proprement parler un vampire, mais un être qui, quoique ressemblant à n'importe quel barman ou serveuse de café, ne se nourrit que de chair humaine, dans les ruelles mal fréquentées de certaines grandes villes. Or le jeune homme que nous suivons, suite à un incident impliquant une transfusion de sang, se transforme en cela, dont l'idée le révolte, mais dont le besoin physique le torture : un nouveau corps est en lui maintenant, est lui-même, et il a beau ne pas le nourrir pour ne pas faire cette chose horrible à laquelle il se refuse de tout son être, le besoin de ne pas dépérir ne peut pas ne pas faire entendre sa voix. Simultanément à ce combat avec lui-même, il va découvrir, — et s'impliquer dans — les histoires qui se trament quand on descend sous la surface, sous la ville sage des innocents, jusqu'au monde souterrain des assassins traqués. Très belle série, qu'il peut être vraiment heureux de ne pas laisser passer. J'ai envie d'ajouter : vraiment.

Blue Gender ★★

Blue Gender est une vieille série un peu dégueulasse, sur une Terre envahie par des sortes de cafards géants dégoulinants de pus, de carapaces et de mauvaises intentions, qui pondent à tout va et s'enorgueillissent d'une quasi-indestructibilité. À peu près aussi glauque que les vieux numéros de *Strange*, quoiqu'en des zones enfoncées beaucoup moins profondément dans l'humain (même négatives, les émotions y sont relativement rares, plus superficielles, et les personnages ne manquent pas d'occasions de se rendre légèrement ridicules, à commencer par le héros flasque et brillant d'une exceptionnelle extinction de charisme), elle a pourtant le charme de ces espaces-temps à la fois futuristes dans leurs horizons narratifs, et formellement venus du passé, d'époques de science-fiction où tout le monde bossait dur pour fusionner de beaux décors, des musiques synthétiques dont la justesse se révèle avec les années, des mélancolies post-spatiales et cet enfermement dans un univers paranoïquement dominé d'insectes, d'êtres dégoûtants qui ont poussé au paroxysme leur force de vie jusqu'à ce corps immense et épanoui dans son don permanent de mort, jusqu'à dominer les humains qui, comme le héros, n'ont plus pour eux que leur faiblesse et leurs regrets, mais vont tâcher, car c'est bien le propre de l'espèce, d'encore retrouver l'étincelle. Au final, si la sensation est longtemps à la fois décevante et inconfortable, *Blue Gender* laisse un

vrai souvenir, une nappe bleue grise de nuit et de léger dégoût, où ça s'ébat et où ça cogne, dans le noir et le son brut du coup, un temps qui reste dans la mémoire.

Terra Formars ★★★

Pour régler le rayon des cafards, il convient d'évoquer *Terra Formars*. Disons-le, le scénario appelle de lourds soupçons de racisme, accusation qui n'a pas manqué d'être portée lors de la parution de la série : les hommes ont envoyé une population de cafards sur la planète Mars, sur un prétexte narratif parfaitement futile (comme ils sont noirs, ils gardent la lumière du soleil, ce qui à terme serait censé aider l'agriculture sur place et la colonisation de la planète), mais, après un certain temps, les cafards, là aussi, ont grossi, grandi, et ressemblent aujourd'hui à des sortes de surhommes à la peau noire, aux antennes reconnaissables, au langage incompréhensible mais qui leur permet de communiquer très précisément entre eux, et bien entendu, à l'agressivité extrêmement développée contre les humains qui entendent désormais mener à bien leurs plans d'invasion de la planète, en y envoyant une délégation militaire internationale. Que l'on puisse totalement laver *Terra Formars* de l'impression de racisme qui se dégage sur le papier de l'évocation du scénario, c'est assez peu probable ; pour autant, il n'est pas vrai non plus que la manière dont se développe la série confirme très clairement cette impression, sinon quant au principe même de ces personnages de cafards dont l'apparence et le langage sauvage évoquent trop nettement une version caricaturale des hommes d'Afrique noire, pour

qu'il s'agisse entièrement d'une mauvaise coïncidence.

Ceci étant posé, on regarde le premier épisode avec une grande méfiance pour cette raison, mais le parallèle s'arrête là et ne semble pas développer plus avant le sentiment raciste. À vrai dire, si, mais plus exactement il est probable que le racisme en jeu soit plutôt plus généralement l'un des pans d'un nationalisme qui ne voit que le Japon au centre du monde et le reste peuplé de sauvages (ce qui en soi n'est pas complètement faux), ce dont on trouve la suite dans les relations entre les représentants des différents pays au sein de la mission, d'horizons variés mais toujours plus ou moins exclus de la grâce civilisée que le soleil confère au seul peuple japonais. On notera par ailleurs qu'en suivant la piste raciste, même si nous sommes officiellement, nous spectateurs, du côté des humains, les terriens / blancs ne sont pas décrits autrement que comme de bons vieux envahisseurs, et les Martiens / Africains comme des envahis. Au final on regarde la série, et elle s'avère excellente ; parcourue, sans jeu de mots ethnique, d'énergies « noires », de puissants courants souterrains d'énergies vitales et mortifères à la fois, où il s'avère que les hommes sont, finalement, plus proches qu'on ne le croit de l'insecte, de ses forces et de ses pouvoirs, de ses coups et de ses poisons. La première saison est donc une très recommandable réussite, précautions prises, et offre réellement de beaux moments. Ensuite la saison 2, qui s'est faite avec

moins de budget et de nombreux retours négatifs sur la première saison, a remis l'esthétique à zéro et ajouté un aspect comédie parfaitement inadéquat, ce qui la rend plus ou moins irregardable de médiocrité. Mais c'est la vie.

Attack on Titan ★★★★★

Attack on Titan est une série qui mérite assez l'énorme succès et phénomène de société qu'elle a généré. Comme toujours le scénario se densifie, s'intensifie, et fait appel à des affects de plus en plus « épais » au fur et à mesure des épisodes. Ici, dans un univers graphique que l'on n'est pas obligé d'aimer mais qui relève d'une certaine virtuosité dans l'usage de la 3D (scènes multi-caméras où de nombreux personnages sautent très rapidement d'immeubles en immeubles ou d'arbres en arbres à travers de multiples directions horizontales, obliques et verticales), une ville fortifiée se voit régulièrement attaquée par des géants de type humanoïde, nus et sans apparence de sentiments ni de civilisation, qui détruisent et dévorent tout ce qui se trouve sur leur passage. Une section spéciale de la défense de la cité fait le métier particulièrement dangereux de faire son possible, au prix de nombreuses vies volontaires, pour tâcher de protéger la cité, et aller, au-dehors, observer en éclaireur ce qui se passe du côté des titans pour tâcher de comprendre comment leur survivre. Des jeunes gens souhaitent intégrer ce corps d'élite.

Detroit Metal City ★★★★★

Un peu d'humour : un jeune homme est secrètement amoureux d'une jeune fille secrètement amoureuse de lui, ils partagent gentiment leur goût exclusif pour la pop suédoise aux mélodies douces et aux paroles mièvres, lui-même est musicien et cherche à percer dans cette veine, mais soudain, se retrouve plutôt embauché en tant que chanteur et parolier d'un groupe de death metal au succès fulgurant, faisant l'apologie du sexe avec toutes sortes d'animaux et de l'assassinat familial sauvage comme forme supérieure de l'occupation de ses journées. Rôle dans lequel, malgré sa honte profonde de se trouver là et le fait qu'il le cache tant bien que mal à l'élue de son cœur, il se trouve, à son corps totalement défendant, plutôt talentueux. De courts épisodes de 12 minutes, très inventifs visuellement, très rapides et extrêmement extrêmement drôles, réalisés, quoique dans un genre diamétralement opposé, par Hiroshi Nagahama, réalisateur également de l'adaptation animée de *Mushishi*.

Ranma ½ ★★★★★

Ce n'est pas sans éveiller quelques souvenirs que je vous le dis, la première saison de *Ranma ½*, d'après le manga de Rumiko Takahashi, est sincèrement l'une des choses les plus drôles que des humains aient jamais faites.

Ensuite à partir de la saison 2 ça ne se regarde plus bien, en tout cas moi je suis parti.

Kemonozume ★★★★★

Incontestable génie hors des courants et des codes, Masaaki Yuasa a réalisé cette merveilleuse série qui ne ressemble à rien d'autre, relativement brève, où les membres d'une confrérie d'arts martiaux qui hésite entre maintien de ses traditions ancestrales imbibées de magie et basculement vers les nouvelles technologies robotiques, chassent des êtres d'apparence humaine qui gardent en eux le sang de vieux dieux et qui, notamment quand ils sont dévorés par le désir sexuel ou amoureux, se transforment parfois soudain en monstres cannibales, incontrôlables, et extrêmement épanouis dans ce moment de leur être : jusqu'à ce que, pour ceux qui ont un cœur moral, le « réveil » de cet état, parmi ce qui reste des entrailles de leur victime, ne leur fasse apparaître l'horreur des actes auxquels ils se sont abandonnés. Scénario fantastique, mélange de drame humain, de légèreté dérégulée, de voyage, de magie, d'horreur sans complaisance, de rêverie post-urbaine, de drôlerie potache voire de scènes littéralement à hurler de rire, tout cela baigné d'une poésie et d'une étrangeté qui ne font que croître à mesure que la série avance : une œuvre d'exception.

Kaiba ★★★★★

Autre œuvre de Masaaki Yuasa à l'univers narratif et visuel d'une redoutable liberté, *Kaiba* nous parle, dans un monde aux dessins infantilement simples en même temps qu'irréremédiablement étranges, d'un trafic de souvenirs qu'on passe de corps en corps pour s'empêcher de mourir, et d'aventures volantes autour de la galaxie, dans des couleurs de sucre acide.

Ping Pong The Animation ★★★★★

Contrairement aux deux précédentes, ce n'est pas Yuasa lui-même qui a écrit cette série, qu'il a réalisée d'après un manga de Taiyō Matsumoto, connu en France notamment pour *Amer béton*. Comme toujours avec Yuasa la réalisation visuelle est brillante de virtuosité tout en n'étant jamais gratuite, et quoique l'univers soit ici en apparence plus quotidien que ceux de *Kaiba* ou *Kemonozume*, c'est une brève mais absolument remarquable série sur le talent, le génie, le travail, l'entraînement, l'épanouissement, la norme, la qualité et l'exception, et au milieu de tout cela, la jeunesse, l'adolescence, la rivalité sportive et masculine en même temps ou non que l'amitié, les rapports de maître à élève, ou de maître à disciple ou à presque pair, la quête de soi, le dépassement de soi, le questionnement de soi et de son désir propre. Ne pas hésiter une seconde à la regarder est la meilleure décision que l'on puisse prendre à son sujet.

Wolf's Rain ★★★

Douce, fantastique et poétique série où des adolescents qui sont aussi des loups, quoique peu les voient tels qu'ils sont, cherchent, dans un monde dominé par l'homme et à la chasse de leur espèce, l'improbable paradis où ils pourront se reposer, ne plus être la proie des armes, et peut-être, enfin, enfin être eux-mêmes. Un beau classique.

Jojo's Bizarre Adventure ★★★ ou ★★★★★
(Je vous le dirai quand je l'aurai finie)

Aventures trans-générationnelles sur plusieurs siècles et combats entre êtres dont le corps de chacun est une réinvention à sa manière des lois de la physique, menées par des héros dont la capacité à la débilité profonde en même temps qu'obstinément créative a le don de tourner leurs faits d'armes en extrême drôlerie, acharnés qu'ils sont à foncer sur le mur incompris de leur propre destin. Une saga-fleuve, explosive, multicolore, brillante, épique, absurde, et dans le kaléidoscope forcené de son inventivité, relativement prodigieuse.

Ajin ★★★

Une série à l'atmosphère assez réussie sur une fraction très minoritaire de la population qui a pour chance ou pour malédiction d'être incapable de mourir, à laquelle le gouvernement s'intéresse de près et sans grande tendresse il faut le dire, pour des raisons militaires, et qui se révolte contre les conditions de vie auxquelles la condamnent cette dangereuse et malchanceuse singularité.

Kaiji ★★★

Une série au graphisme très affirmé, au trait brusque, franc, rapide et épais, qui colle finalement très bien à ces histoires d'hommes acculés par des dettes sans issue à amuser la mafia locale par des jeux mettant sur le tapis leurs nerfs, leurs capacités de déduction et leur courage, mais aussi leur vie : les gagnants voient leurs dettes effacées, les autres meurent. Encore une fois et comme toujours c'est au fur et à mesure des épisodes que le spectre des sentiments s'étend et que le poids des situations augmente. Finalement une excellente série.

Hyouka ★★★

Une ravissante série de résolution de mystères au lycée, comme ce que ces mots vous évoquent mais en mieux, très brillante visuellement, très pimpante narrativement, adorable sentimentalement, remplie de grands yeux qui brillent et de plein de choses formidables.

Toradora ★★★★★

Une adorable et ravissante et drôle et mignonne et intelligente et fine et incroyablement attachante série de lycée, sommet du genre, au charme scintillant, où les amours naissantes laissent la place aussi à la découverte de l'amitié, du sens des autres tant comme richesse et joie que comme légère menace à son propre bonheur, à des analyses fines et touchantes de la « jeune fille », du « jeune garçon », et des rapports entre « jeunes gens » de sexe opposé, et des jeunes gens au sein d'un groupe, mais aussi à beaucoup d'aventure quotidienne, où dans la magie de la jeunesse, tout événement devient une étape ou un tournant dans le bouleversement permanent de la vie. Il n'est pas exclu de tomber légèrement amoureux de l'héroïne titre, et l'on repense à la série, après qu'hélas elle se termine, comme à un paradis perdu d'innocence, d'adolescence, de sentiments exacerbés et bouillonnants, d'émotions vives et d'yeux brillants, pris dans le flottement au vent de longs cheveux roux et de jupes courtes.

Ore Monogatari !! ★★★★★

À voir dignement après la précédente, adorabilissime série d'amour, plutôt collégienne que lycéenne celle-ci mais qui se regarde longtemps plus tard avec bonheur, entre une sorte de Hulk au cœur de guimauve et la plus ravissante crevette à peine sortie de l'enfance, qui rêve de devenir pâtissière. L'un des couples et l'une des séries les plus mignonnes que la terre ait portées, mais sans rien de l'artificiel qui pourrait s'attacher à l'idée d'une série mignonne sur un couple mignon : c'est juste, réellement, si adorable et si touchant et tellement drôle, réalisé dans une atmosphère visuelle pleine de couleurs et au rythme vif, ça évolue et c'est plein de souffle, de poches narratives, de zones qui s'étendent au fur et à mesure, non sans que l'histoire s'émaille de quelques difficultés de la vie fort réelles, de vies de famille, d'amitiés plus intéressantes qu'elles n'en ont d'abord l'air, et bien sûr, de gâteaux délicieux et de regards énamourés. Un bonbon d'enfance et d'amour, un ciel bleu à très peu de nuages sur le chemin de la réalité.

Re : Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu ★★★

Bien, je souhaite terminer ce texte et en faire un livre, des pages, dos carré collé, donc je vais accélérer et terminer bientôt. *Zero kara* est une série d'une qualité étonnante, qui aurait tout pour être trop banale, du succès commercial à l'esthétique *a priori* trop propre et rapide pour être vraie, mais se révèle finalement vraiment vraiment pas mal, et ce pour diverses raisons : d'une part l'histoire est sympathique, très entraînante et suit une belle évolution, ponctuée de quelques déflagrations d'intensité que l'on est content d'avoir vécues dans le flot continu de la vie, et ce qui en elle manque de génie est rattrapé sans trop y prêter attention par le charme général des épisodes et des personnages. D'autre part, ce qui aurait pu être fatigant (résurrections à répétition au même endroit de l'histoire d'un personnage transplanté sans raison dans ce monde qui n'était pas le sien, avec amnésie par tous les autres personnages de tout ce qui avait suivi ce moment et qu'il faut recommencer encore, ou différemment — le point de résurrection avançant par étape à mesure que l'histoire évolue —) ne transforme jamais en ennui les lignes parfois bouclées de la narration, au contraire trouve toujours l'énergie et le talent de repartir en créant de nouvelles lignes, de nouvelles asymptotes, de la nouvelle histoire et du nouveau plaisir. Ensuite, le catalogue des personnages est étendu et riche, équilibré dans les diverses manières d'être personnage, les

diverses personnalités, les divers lieux de l'être où chacune met l'accent. Puis, un point crucial quoique pouvant passer inaperçu, dans la qualité de la série, est l'utilisation extrêmement prégnante de paysages ouverts : longues et vastes plaines, longs chemins dans steppes ouvertes, nuits ouvertes, ciels bleus profonds ouverts au fond, prés accusant au bout la courbure de la terre... Ce qui donne à tous les mouvements qui évoluent au sein de l'image et de l'histoire une dynamique qui ne les fait pas tendre seulement à quelque chose, mais à une sorte d'infini : comme si tout mouvement, toute action, était une ligne d'énergie asymptotique vers un infini qui n'arrive jamais mais est comme perpétuellement appelé, nommé par des gestes et des voyages qui ne cessent de convoquer l'aimant à tout ce qui constitue l'illimité qui est leur seule fin.

Enfin, les personnages féminins sont une sorte de caractérisation érotique à la fois très simple et paroxystique de certains fantasmes d'adolescents mâles (ce qui n'a pas manqué de faire naître en ligne des millions de dessins de fans des diverses héroïnes dans diverses situations plus ou moins dévoilées plus ou moins confortables), la principale d'entre elles, Emilia, demi-elfe aux longs cheveux d'argent, cœur pur, yeux violet clair et scintillants, longues jambes à bas blancs, fleur blanche dans les cheveux et robes pigeonnantes, toute de blanc, d'argenté, de cheveux longs et de corps de jeune fille, étant cinématographiquement et sociologiquement

une sorte d'archétype absolu d'un certain rêve ou idéal formé par les garçons au sujet des êtres du bord d'en face. Ce qui n'est pas en soi inintéressant, et ne l'empêche pas, en parallèle de certaine candeur érotique (« Qu'est-ce que vous entendez par se tenir la main ? »), d'avoir simultanément une voix, une force intérieure, une intelligence, une maturité stratégique, et semblerait-il la réponse à beaucoup de questions d'adultes (du côté de l'histoire du pays, du fonctionnement de sa société, des rivalités entre coteries et de l'attitude à adopter pour ne pas s'y faire écraser) que le héros masculin, lui, ne se pose même pas.

Aussi la série est-elle loin d'être réductible à un « anime à culottes », et l'on pourra tout à fait la regarder avec plaisir sans être fascinée par les tenues légères de ses gambadantes magiciennes.

Tokyo Magnitude ★★★

Très belle et brève série sur une petite fille et son petit frère brutalement séparés par un tremblement de terre violent en plein Tokyo, qui écroule la ville et met entre eux les décombres opaques du centre commercial, la ville en alarme, et une jeune femme qui souhaite aider la petite Mirai – son prénom signifie avenir – à retrouver ce jeune frère que leur maman lui avait confié. Rien que de vous en parler ça me donne envie de pleurer, tiens. Mais ça ne veut pas dire que la série est triste. C'est juste, voilà, la vie, hein ?

Boku dake ga inai machi (Erased) ★★★★★

Ah oui alors là c'est cinq étoiles, oui, sans hésiter. Une puissance exceptionnelle, un scénario magnifique, une tension narrative brûlante, des blizzards d'émotions à vous bousculer en tous sens, les chemins du temps qui crépitent, l'enfance à bras-le-corps, la lutte contre ce qu'on a échoué, la peur de la violence, la résistance au mal et l'invention de la vie, le charme infini des personnes et les tourbillons silencieux de la neige sur les parcs où la petite fille qu'on regardait en classe se tient immobile et debout, en attente de quoi, dans son écharpe et les flocons qui chutent sans bruit. Brillant, haletant, bouleversant : à voir coûte que coûte. Le titre original signifie la ville où moi seul ne suis pas.

Narutaru ★★★

Les premiers épisodes sont proprement hallucinants. Hors de tout ce que l'on sait de comment fonctionne un scénario, rien ne sert jamais de point d'appui, toute certitude acquise se dérobe immédiatement, s'envole soudain, crève une surface, dans une inquiétude fascinée aux couleurs belles, acides, jaune extra-terrestre sur bleu nuit.

Passé les premiers épisodes c'est seulement bien, sans quoi ç'aurait été l'un des anime les plus incroyables jamais réalisés. Originellement du même mangaka, Mohiro Kitô, que *Bokurano* évoqué plus haut, poème en o.

Yokohama kaidashi kikō (Yokohama Shopping Trip) ★★

En quelques épisodes dont je n'ai toujours pas vu le dernier, une très jolie étrange originale et douce série aux couleurs douces acidulées, jeune fille, robote, baiser, orage, et vacances à Yokohama.

Jigoku shoujo ★★

La fille des enfers. Elle propose la vengeance aux personnes humiliées en échange, après leur mort, de leur damnation éternelle. Elles choisissent. Sombre et mouvant d'une matière lourde et musicale, la nuit remue, des chariots traversent le ciel crépusculaire orange et noir, on se plaît à ponctuer de temps en temps son existence d'un épisode. Je ne les ai pas tous vus encore, mais parfois, comme des oiseaux gris dans un ciel, il passent dans le paysage d'une nuit.

Chi's Sweet Home ★★★

Entrez dans la tête d'un bébé chat en petits épisodes de trois minutes. Vraiment il vous faut plus de raisons que ça ?

Ao Haru ride

Ça avait l'air très bien mais triste pour peu qu'on soit sensible aux amours irréalisées, je me la suis gardée pour plus tard.

Chihayafuru ★★★★★

Ah, la petite Chihaya, ses amis, sa figure tutélaire qui... non, mais, c'est simplement vraiment super, adorable, joyeux, émouvant, intelligent, scintillant, plein d'amour et donnant de l'amour, je ne vais pas tout vous raconter mais regardez-le à l'occasion. (Et moi aussi, d'ailleurs, qui n'ai pas encore fini la série.)

91 Days ★★

Le Parrain version japonaise, mais en Italie.
Sympathique.

Highschool of The Dead ★★

Vampires, filles à seins gigantesques et culottes minuscules, atmosphère visuelle sans grande originalité mais très bien mise à jour autour du scénario, rapide et brillante : rien d'indispensable mais cependant tout à fait appréciable dans sa catégorie.

Boku no hero academia (My Hero Academy)

★★★

Très jolie série sur un jeune garçon aspirant héros, d'un enthousiasme indestructible mais sans les qualités requises, entrant à l'école malgré tout et pris sous son aile par un vieux héros adulé mais en fin de carrière. Des premiers épisodes surprenamment émouvants. Série encore en cours à l'heure de ces lignes.

Joker Game ★★★

Une très bonne et agréable, et relativement virtuose série mettant en scène les membres d'une agence secrète d'espions (plus secrète encore que normale secrète) déployés pour des missions autour du monde pendant la seconde guerre mondiale. Très réussie, très bons moments.

Kiznaiver ★★★

Dans la catégorie « les séries qui ont l'air d'être plutôt banales mais sont en fait vraiment pas mal, poème (attention il y a quatre rimes croisées de vers de quatre syllabes) » : des adolescents sont enrôlés contre leur gré dans un programme militaire d'expériences scientifiques de compassion forcée, où tout le monde reçoit dans sa chair les souffrances ressenties par chacun des autres, dans le but, si l'expérience est concluante, de se servir de cette technologie au service de la paix dans le monde : j'ai mal quand tu as mal donc je ne te fais pas mal.

Si au début les personnages semblent clichés, et le scénario un peu léger, cela fait en fait partie de l'histoire : à mesure qu'ils avancent dans leur connaissance les uns des autres, d'eux-mêmes aussi, et à mesure que le groupe uni qu'ils constituent par-delà la distinction biologique se consolide comme être commun, les masques à clichés s'effritent, des personnes plus fines apparaissent, et tout le long de la série la problématique de la compassion et de l'empathie se développe et s'affine d'une très belle et louable manière. Tout à fait recommandé.

Mahou shoujo Madoka Magika ★★

Malgré les nombreux angles légers du scénario, et la presque agaçante virtuosité ultra-rapide de certains passages (mais virtuosité cependant, quoique plus graphique que conceptuelle), la série développe tout de même de beaux élans, beaucoup scintille, ça cogne en vrai dans la guimauve, les couettes des petites filles ne sont pas si bêtes, et bien sûr, comme d'habitude, l'histoire et le sentiment s'approfondissent au fur et à mesure des épisodes et notamment dans la deuxième moitié de la série. Un classique commercial du genre *magical girl*.

(Dans le même registre, *Selector infected* était pas mal aussi.)

Katanagatari ★★

Une quête de douze sabres, pour des raisons que j'ai eu douze fois le temps d'oublier, douze épisodes d'une heure où l'héroïne se bat pour récupérer chacun d'eux et venger son père (ça a un rapport avec les sabres, sans doute) tout en faisant le chemin avec un garçon. Quoique beaucoup moins développée et beaucoup moins fondamentale que d'autres séries présentées ici, celle-ci n'en possède pas moins une sorte de poésie personnelle et de petite tristesse imprévue, qui ne manquent pas de lui donner un petit charme coloré, avec le souvenir peut-être déformé de décors en patterns vifs mouvants derrière les personnages, qui se battent un peu en dansant ou dans des sauts de jeu vidéo.

To Aru Kagaku no railgun ★★

Des jeunes filles à pouvoirs à l'école des pouvoirs, dans leurs jupes plissées, participent à une sorte de police junior tout en découvrant petit à petit la réalité sur tout ça, et pendant que l'une d'entre elles fait, avec la même régularité qu'un chat fait sa toilette, et éventuellement en buvant un milkshake, des déclarations énamourées à sa camarade de classe l'héroïne. Encore une que je finirai quand l'envie repassera par là.

Plastic Memories ★★

Joli, triste, coloré brillant, cyborgs arrivés en fin de vie laissant derrière eux le vide de leur présence passée chez les humains qu'ils doivent laisser, comme quand le petit chat s'en va, sauf qu'ils jouaient le rôle d'une fille, d'un époux, d'une personne qui elle n'est pas là.

Il y a dans cette série quelque chose d'à la fois vraiment fort dans les couleurs et les textures, comme des modèles de voitures peints à l'aérosol en 1985 mais où ce seraient des ordinateurs qui peindraient plutôt des décors, des androïdes et quelques larmes, et d'à la fois vraiment piquant, quelque part à l'endroit de la mélancolie.

La joliesse est parfois un petit peu troublée par une insistance un peu trop marquée à l'endroit de certaines parties de l'anatomie féminine, et un scénario parfois plus convenu que ce que le début laissait espérer, mais on recevra tout de même sentiments et petites émotions.

Rainbow ★★★

Violent, beau, classique, prison de jeunes garçons se nouant d'amitié et luttant contre l'injustice des injustes et la méchanceté des méchants, grâce à leur affectueuse cohésion et à leurs poings, et non sans se prendre de sacrés sales coups sur le chemin. Encore une série inachevée dans mon paysage personnel, et pour lesquelles ça vaudrait le coup de lire le manga, semble-t-il, comme beaucoup d'autres de toute façon.

Prison School ★★

Une fort drôle débauche d'énergie, de course au plus stupide et de grossièreté sexuelle, où des adolescents emprisonnés dans leur école pour voyeurisme dans les douches des filles sont martyrisés par des surveillantes-matons à la poitrine et à la cruauté aussi démesurées l'une que l'autre, quoique le corps aussi dévoré de secrets désirs et d'inavouables perversions.

Yondemasuyo, Azazel-san ★★★

D'adorables démons obsédés sexuels, pervers, joufflus, menteurs, scatophiles, et des répliques pointues telles que « j'aime sentir le vent sur ma bite dans la nuit d'été » (de mémoire). Nos amis les Japonais ont souvent le génie de pousser l'idiotie à un point inouï d'affirmation, d'épanouissement, de florissement et de réussite, et en voici l'un des exemples.

Shi-ki ★★

Une histoire à vampires zombies, dont je n'ai pas encore tout vu : pas essentielle, mais qui développe avec assez de pertinence une sorte d'atmosphère noire vide, dans ce village perdu de la montagne, où entre le crépuscule, la forêt et la texture toute digitale des êtres et des paysages, se déplacent des forces sombres et désincarnées, des lanières de morts et de résurrections flottant autour de personnages seuls, combattant dans l'obscurité la puissance d'ennemis invisibles, contre lesquels ils n'ont pas prise.

3-gatsu no lion (March Comes In Like a Lion)

★★★★★

Tiens oui, on pourrait terminer là-dessus, on pourrait dire que le livre va se terminer là-dessus, sur l'idée qu'après vous en avoir parlé j'irai moi aussi terminer de regarder cette très belle série qui n'était, elle non plus d'ailleurs, pas encore terminée il y a de ça quelques mois, mais qui maintenant doit l'être, ce qui nous donne un avenir à tous.

Belle, triste, follement émouvante, très drôle et mignonne, obstinée dans le désir bouillant de s'en sortir, de réussir quelque chose, d'y résoudre les morts et les disparus et de se servir de ce qu'on peut faire pour créer un pont vers demain, parmi les relations qu'on crée et les regards chauds qu'on échange, en mangeant ensemble quelque chose, en se consolant de nos épreuves et en s'offrant de nouvelle amour. C'est la série, c'est vous, c'est nous. Gros bisous.

Et puis voilà, finalement non, ce n'est pas fini, on fait des corrections et puis pendant tout ce temps on regarde des anime, et on a d'autres choses à vous dire.

D'abord j'ai vu l'entièreté de *March Comes in like a lion*.

Note : non pas l'entièreté, je l'avais cru mais d'autres saisons sont en cours, la série n'est pas terminée.

C'est vraiment très très bien et très très beau. C'est aussi tout à fait le genre d'objets en lesquels on localise typiquement la culture cinématographique japonaise, dans sa pleine réussite et en même temps de manière absolument personnelle : c'est beau, c'est un regard sur l'existence à la fois résigné à la tristesse comme paramètre inéluctable de la vie et puissamment intelligent quant à ce que l'on peut faire pour trouver en son cœur une place juste pour l'accueillir et y dépasser sa présence, c'est aussi une série sur le deuil, dans tous les sens du terme, c'est aussi un apprentissage, aussi bien d'un domaine de connaissance et de pratique — en l'occurrence le shogi, un genre de jeu d'échecs japonais en lequel il n'est absolument pas nécessaire d'être versé pour pleinement apprécier la série y compris dans ses moments les plus précis à ce sujet — que bien entendu un apprentissage aussi de la vie, de la vie dans l'enfance, et dans la fin de l'enfance et dans l'adolescence, et dans la fin de l'adolescence, et dans le début de l'âge adulte, où rêves et projets

naissent et meurent dans une valse de feuilles mortes et de regards sur le lendemain, tandis que l'on essaie d'être soi, et d'être à cette place à peu près heureux.

Et comme toujours quand ces œuvres sont si réussies, l'attachement personnel, affectif, humain aux personnages comme à de nouvelles personnes que l'on découvre et suit, est insensé d'incarnation presque immédiate et de proximité en acte, d'amitié, de larmes et de rires avec et pour ces amis en couleurs, en deux dimensions, et malgré tout en êtres humains.

Il faut dire enfin que la série est une merveille pour les yeux, et pour les rapports du visuel au sentiment et à l'esprit, premièrement extrêmement belle, secondement d'une très grande richesse formelle et stylistique, mêlant de manière parfaitement harmonieuse de très nombreuses manières d'écrire le dessin, de lui donner lignes et surfaces, de le colorer et de l'animer, troisièmement d'une permanente inventivité et d'une immense évidence dans sa manière de retranscrire en images des sensations et sentiments qui ne peuvent toujours passer par les mots, quatrièmement enfin travaillée dans de magnifiques gammes de couleurs, scintillants feux d'artifice continus de tons et de luminosités qui n'ont rien de facile, et explosent pourtant en continu à l'écran dans leur retranscription sublimée, réconfortante et pleine d'espoir, de la vie.

En bonus, une danse de petits lions pour expliquer le shogi est en soi une raison suffisante de regarder la série.

Bakuman ★★★★★

L'une des séries les plus brillantes et les plus attachantes que j'aie eu la chance de rencontrer.

Deux jeunes gens au collège rêvent de faire du manga et décident de se lancer dans leur projet, d'être publiés par un grand magazine, et de voir leur manga adapté en anime.

L'un des deux est amoureux d'une Azuki belle comme un soleil romantique sur une fin de journée à Tokyo, au printemps, quand le jour se fragmente pour éclabousser de lumière claire ce qui va bientôt devenir le soir — elle veut être doubleuse d'anime —, et les voici qui se lancent sur le chemin de la narration, de l'écriture, du dessin, de la séquence, de l'édition, de la vie professionnelle, de la vie tout court, de l'amour, de l'amitié, et encore de la vie.

Je me retiens terriblement de ne pas vous en dire plus pour ne pas gâcher l'éblouissant bal de personnages, de rire, de justesse, d'explosions d'émotions et de génie romanesque, qui soutient cet édifice fabuleux et pourtant quotidien qui est aussi une exposition particulièrement vraie et pertinente de ce processus intellectuel, imaginaire, pratique et technique, consistant à créer, à fabriquer, à parfaire, à réaliser, et à donner à recevoir cet objet étonnant que l'on appelle une œuvre d'art, pont réel et concret que tendent certaines personnes entre un désir et le monde des autres.

Cette série rend beaucoup heureux, et donne sacrément envie d'écrire un manga.

Je glisse en note tardive, que toute une partie de la troisième et dernière saison n'a pas réussi à m'attraper autant que les deux premières, sans que je puisse parfaitement déterminer si c'était le résultat d'une involontaire et conjoncturelle lassitude personnelle, n'ayant rien à voir avec la qualité de l'objet, ou bien si, comme je l'ai craint, une légère difficulté à poursuivre la narration de long terme — cette quête de l'horizon de la résolution finale du grand tout — tout en renouvelant et approfondissant avec autant de souffle que jusque là la foule de narrations parallèles, intermédiaires et simultanément autant essentielles — le bal des êtres et des histoires — avait mis cette saison un cran en-dessous de la perfection des précédentes. Comme elle a fini par me rattraper cependant, après hésitation j'ai décidé, même si conscient de la pertinence extrêmement limitée de toute notation, de ne pas retirer sa cinquième étoile à ce qui est quoi qu'il en soit une œuvre d'une merveilleuse qualité et donneuse d'une joie infinie, aux mille histoires, qui m'a arraché des cris de joie et d'émotion — oui oui, j'ai bien dit des cris —, des rires, autant de sentiments qu'il y a de minutes dans une année pour s'émuvoir de tant de choses différentes et contradictoires, et a apporté à ce ventre intérieur et à ces poumons

intérieurs où se cachent notre histoire et nos larmes propres, nos bonheurs propres, nos déceptions et espérances, nos incertitudes et notre désir, tant de lumière chaude et diffractée en mille couleurs.

Hourou Musuko ★★★★★

Série d'une absolue finesse sur un jeune collégien qui préfère, lorsqu'il en ressent la liberté, s'habiller en fille qu'en garçon : « Boku wa, onna no ko », je suis une fille, une jeune personne de genre féminin, et non pas, « hourou musuko », un fils en errance.

Il faut ajouter à cette traduction que le Japonais comporte plusieurs pronoms personnels du je, et que celui employé ici, *boku*, est spécifiquement utilisé par les jeunes garçons ou les hommes, quoique plus rarement au-delà d'un certain âge de la jeunesse. Sans être strictement impossible, l'entendre de la bouche d'une fille est rare, et constitue un emprunt à un attribut linguistique du genre masculin.

Autrement dit, ce qu'exprime cette phrase, qui est le titre du premier épisode, s'éclairerait plus justement en traduisant : « moi garçon, je suis une fille ».

On n'imaginerait pas quelque chose d'aussi fin, d'aussi juste, d'aussi dépourvu de raccourcis, de clichés ou de facilités, sur un thème aussi délicat à traiter que celui de l'identité de genre, et des amours de très jeunes gens. On ne s'attendrait pas à un monde si doux, d'une voix si tranquille, et plein d'un sentiment si pur, si simplement vrai et présent.

Série bouleversante de finesse, si fine qu'elle n'aurait comme pas la vulgarité de nous émouvoir, de séduire notre cœur et notre émotion, tant elle s'adresse à quelque chose de plus immédiat, de plus universel et de plus vrai que l'émotion suscitée par des personnages ou des situations, une sorte d'intelligence humaine parfaitement générale, transparente, regard sans filtre, sans déformation, sur le réel, à qui l'on aurait donné la parole, des couleurs, et un micro. Le résultat est d'une totale musicalité, visuelle certes mais aussi beaucoup sonore, à travers un doublage exceptionnel, notamment pour le personnage titre merveilleusement mis en voix, ainsi qu'à travers, plus généralement, un travail de montage et de mixage sonore emportant comme une valse et discret comme un regard.

Enfin, le personnage de Shūichi est humblement sublime dans son incarnation en fille, en robe et perruque et douceur, en quête de bonheur, d'accord à soi, de réponse aux éclats intérieurs de l'amour. Et le traitement des relations, amicales ou amoureuses, entre garçons et filles, ou garçons et garçons, ou filles et filles, ou groupes des uns, des unes, des autres, est un exemple d'intelligence humaine et littéraire.

Cette adaptation animée très brève (12 épisodes) d'un manga publié entre 2002 et 2013 sur environ 120 chapitres, qui commencent en fin d'école primaire et courent jusqu'au milieu du

collège, est un remarquable moment de grâce, calme, puissant, solitaire et doux.

J'ai failli oublier les très belles aquarelles dont les images sont faites, douces et claires, tirant sur le bleu gris clair aux reflets presque blancs, le rose jaune carné des visages, qui collent à la douceur des peaux, à l'insistance des désirs et à l'innocence des passions, dans ce mouvement continu consistant à se débattre avec ses sentiments.

Girls' Last Tour ★★★

À la fois beckettienne, mignonne, post-apocalyptique et drôle, série où deux jeunes filles aux visages ronds parcourent sans objectif des paysages vides et désolés, et découvrent la musique par le bruit des gouttes de pluie sur des boîtes de métal ouvertes.

Il y a aussi une sorte de fantasme infantile d'autarcie mobile dans le petit vaisseau protégé de cette jeep qui roule toujours, dont le coffre contient ce dont on a besoin, où il y a toujours à manger — quoi qu'on en cherche toujours, car cela s'épuise toujours —, où des casques protègent nos têtes de la pluie et de la neige, où nos vêtements sont imperméables et chauds, où l'on devise ou chante (« Faisons mieux connaissance avec le désespoir », répète Yû chan, en riant, à tue-tête, paresseusement allongée tandis que Chi chan essaie de réparer le moteur), au long du jour en avançant, tandis que l'on se couche au soir dans de bonnes couvertures, dans un abri qu'on a trouvé, dans une vie sans drame et sans obligation : comme s'il n'y avait plus ni parents, ni monde comme société et livre de conventions, seulement le monde comme réserve inépuisable d'avancée et de découverte, même si cette découverte est ici candide, ignorante, et quelque peu mélancolique. Ici ce que l'on découvre est essentiellement l'archive des destructions globales de générations précédentes, dont on regarde avec étonnement

les machines incompréhensibles (un transistor), les boissons étonnantes (des bouteilles de bière), les architectures sans fin que l'on visite à pied, en voiture, où l'on installe un bain de fortune, où l'on ne se fâche jamais vraiment même quand on s'y tiraille beaucoup.

Il faut là encore souligner combien les deux voix des héroïnes sont brillantes d'adéquation aux personnages, de complémentarité sonore, de doux piquant, de dialogue et d'incarnation. Elles jouent aussi par endroits de certaines ravissantes et intraduisibles spécificités de la langue japonaise, qui donnent, sémantiquement et musicalement, de petites merveilles de drôlerie douce et de poésie portée par l'esprit encore enfantin ou adolescent de Chi et Yû :

« Deshou.

— Daro.

— Da ne. »,

qu'on traduirait approximativement par « c'est ça n'est-ce pas — c'est carrément ça — c'est ça oui ! », ce bref dialogue prononcé par les voix taquinement petites filles, quoique rendues presque adultes par le contexte de monde où elles font évoluer leur apprentissage de la vie, sonne à la fois comme une comptine chantée un soir d'après le bombardement pour amuser les petits enfants, et comme l'éclair d'intelligence par où l'espèce humaine, et tout spécialement aux âges de la très jeune adolescence, réinvente toujours le génie, l'humour, le regard et la poésie.

Mentionnons enfin l'adorable générique d'ouverture, où nos deux amies dansent sur leurs paysages ou sur des fonds unis dans une atmosphère de sourires, et de discrète insolence amusée et gentille (qu'il est dommage de vivre sans pouvoir convoquer en soi les pas arrière de Chi), et concluons : un joli bonheur.

Postface

*En ce temps, depuis l'autre côté l'ultime réel vint à
notre rencontre
Rire de la simplicité de nos existences*

*J'ai beau me boucher les oreilles, s'échappe d'entre
mes mains la vérité qui me bouscule
En quel lieu de ce corps fragile suis-je censé
trouver la force de tenir debout ?*

— *Uninstall, uninstall* —

*Les poussières par myriades qui composent cette
étoile, je suis l'une d'elles
C'est ce qu'en cet instant je ne parviens pas à
comprendre*

— *Uninstall, uninstall* —

*Me comporter comme un guerrier qui ne connaît
pas la peur
Je n'ai pas d'autre choix que celui-là*

Bokurano, générique

Ce livre n'est pas parfait mais il existe comme il doit être.

De nombreuses années ont passé, depuis le début de ces visionnages, depuis le début de cette écriture, depuis que des premières versions finales du livre, puis silence, puis un an après, puis silence... se sont superposées à ce qu'il avait été, ont voulu corriger ses heurts, ses faiblesses, ses brusqueries, assumées quand elles furent écrites, relues plus tard avec un certain désagrément, puis de nouveau un certain goût, ont donc voulu ensuite respecter la vérité de l'instant et peut-être la liberté de ton que traduisaient aussi ces mêmes brusqueries, et puis... à un moment, il faut qu'un livre soit vivant, et que ses pages soient imprimées, et puis, pour cela, il faut parfois le lancer dans le monde sans avoir de réponse à ce qui aurait pu être mieux.

Je pense aujourd'hui que l'équilibre est là. Le fait est là. Il y a un livre. Il y a le livre, celui-là, celui que celui-là doit être. Non pas l'équilibre objectif, universel, possible, rêvable, de ce que ce livre eût été si un autre l'avait écrit, pour y dire d'autres choses et d'une autre manière, mais l'équilibre, ici, qu'avait à offrir une certaine personne, à

d'autres, vous peut-être, entre son histoire propre qui l'a fait l'écrire, cette partie-là du monde qu'il avait à vous dire, à vouloir transmettre, qui se joue dans la danse d'images mouvantes et de littératures parlées par des personnages dont l'espace sonore est fait de 46 syllabes et l'espace écrit d'une quantité infinie de signes, et l'équilibre, enfin, avec les années réelles où un livre s'écrit, entre une chambre ou une table, peut-être un canapé, un lit où l'on travaille ou dort ou rêve ou s'écroule ou baise, ou ne travaille pas ou ne dort pas, des vacances qu'on prend et d'autres qu'on ne prend pas, des voyages qu'on fait et d'autres qu'on ne fait pas, des amours qu'on vit et d'autres qu'on ne vit pas, et le corps qui petit à petit avance dans le temps de la vie, et l'âme aussi, dans leur mouvement constant de mûrissement et d'affaiblissement.

Puissiez-vous parler, vous aussi, aux autres et à vous-mêmes, de ce dont vous pensez qu'il importe. Comme disait Stendhal, de mémoire, je vous souhaite de ne point trop haïr, et de ne point trop être malheureux, et comme disait Henri Michaux, concluant *La Nuit remue* :

Par hygiène, peut-être, j'ai écrit « Mes Propriétés », pour ma santé.

Sans doute n'écrit-on pas pour autre chose. Sans doute ne pense-t-on pas autrement. Celui qui s'alimente des sons et de certains rapports de son, sent que ça lui convient et tel autre ce sera les

*spectacles et les rapports révélés par la biologie, tel autre la psychologie, que le calcul mathématique ou l'étude de la métaphysique laisserait toujours sous-alimenté (ou vice versa).
(...)*

Mais tout ceci n'est ni clair ni exclusif chez les gens bien portants. Tout leur convient à ces grossiers individus, comme aux bons estomacs.

Il arrive au contraire à certains malades un tel manque d'euphorie, une telle inadaptation aux prétendus bonheurs de la vie, que pour ne pas sombrer, ils sont obligés d'avoir recours à des idées entièrement nouvelles jusqu'à se reconnaître et se faire reconnaître pour Napoléon 1^{er} ou Dieu le père. Ils font leur personnage selon leur force déclinante, sans construction, sans le relief et la mise en valeur, ordinaire dans les œuvres d'art, mais avec des morceaux, des pièces et des raccords de fortune où seule s'étale ferme la conviction avec laquelle ils s'accrochent à cette planche de salut. Mentalement, ils ne songent qu'à passer à la caisse. Qu'on les reconnaisse enfin pour Napoléon, c'est tout ce qu'ils demandent. (Le reste est accessoire, né surtout des contradictions de l'entourage.) Pour leur santé ils se sont faits Napoléon, pour se remettre. Et aussi une petite fille, en sa vie si morne, veut absolument avoir été violée dans un bois ; pour sa santé. Et le lendemain, oublieuse de la veille suivant ses besoins du moment, elle rapporte avoir vu une girafe verte boire au lac voisin, dans cette région déserte, sans lac, sans girafe, sans verdure. Ce cinéma est pour sa santé. Et il change suivant ses besoins.

« Mes Propriétés » furent faits ainsi.

(...)

Ce livre, cette expérience donc qui semble toute venue de l'égoïsme, j'irais bien jusqu'à dire qu'elle est sociale, tant voilà une opération qui semble à la portée de tout le monde et qui semble devoir être si profitable aux faibles, aux malades et maladifs, aux enfants, aux opprimés et inadaptés de toute sorte. Ces imaginatifs souffrants, involontaires, perpétuels, je voudrais de cette façon au moins leur avoir été utile.

Je ne partage pas le sentiment de Michaux que l'on n'écrit, même peut-être, que pour sa santé, que l'on ne pense pas autrement, quoi qu'il soit certain qu'à sa propre santé, cette écriture, comme manière spécifique et particulière de faire sortir en forme certaines énergies intérieures qui ont besoin de trouver forme, pour que l'on y trouve apaisement, joie, lisibilité et éclaircissement, soit nécessaire quand elle a lieu. Là aussi, selon les besoins du moment. À d'autres moments, les flux intérieurs demandent à sortir en musiques, en couleurs, en matières, en manières de soigner ses plantes, de caresser un chat, d'embrasser une femme ou de prendre un train.

Mais je crois que l'on écrit aussi, comme il le dit lui-même ensuite, pour les autres.

C'est d'ailleurs ce qui rend l'écriture épuisante.

Comme le remarque d'ailleurs l'un des personnages dits secondaires de *Bakuman*, ex-salary-man reconverti sur un coup de tête en mangaka talentueux, qui après une semaine à beaucoup s'amuser s'aperçoit que faire de l'art est une chose épuisante, et brûle de retourner à sa vie d'entreprise, pour passer à nouveau des journées qui ne soient, finalement, pas si fatigantes, et ne lui prennent ni tout son temps — il faut entendre ici la violence littérale du *tout* —, ni toute sa force, ni toute sa vie, au contraire de cette activité toujours sans issue qui requiert de lui une abnégation, une présence sans interstice et un don constant de tout son soi, de son corps, de son cœur à l'œuvre, c'est-à-dire d'une part à la perfection de l'œuvre en elle-même, d'autre part au bonheur des autres à qui cette œuvre est destinée, que le monde qu'il connaissait jusque là n'exigeait pas de lui d'une si impitoyable manière.

Et je crois que ces malades, ces inadaptés de toute sorte, dont parle Michaux, ne sont pas que les quelques-uns qu'il nomme, mais sont tous : je crois que la majorité du monde est peuplée d'individus qui ne parviennent pas à jouir « des prétendus bonheurs de la vie », précisément pour la raison qu'ils sont prétendus et mensongers, et que si l'on peut le dire ainsi, ça ne risque pas de marcher comme ça.

Et je crois que l'on écrit des livres, aussi, comme on peut et dans l'obscur zone où ça se passe, pour dé-mentir un peu les choses, pour donner

aux autres, là où on l'a vue, la lumière qu'on a aperçue. On leur passe, comme un truc dont ils feront ce qu'ils peuvent, un objet étrange, dont on ne sait pas très bien comment ça s'utilise, où ça se pose, comment ça se regarde, ce que l'on doit en faire, mais qui semble nous dire : quelque part, là-dedans, il y a quelque chose pour toi, pour ta liberté et pour ton bonheur.

Les œuvres dont j'ai voulu parler ici me semblent de tels objets lumineux, ce qui est la raison pour laquelle ce livre, pour vous les passer, tente aussi à son humble manière d'éclairer de vous à eux le phosphore d'un chemin.

あの時 最高のリアルが向こうから会いに来た
のは
僕らの存在はこんなにも単純だと笑いに来たん
だ

耳を塞いでも両手をすり抜ける真実に惑うよ
細い身体のどこに力を入れて立てばいい？

—アンインストール、アンインストール —

この星の無数の塵のひとつだと
今の僕には理解できない

—アンインストール、アンインストール —

恐れを知らない戦士のように
振る舞うしかない

ぼくらの、オープニングソング

歌：石川智晶
作詞：石川智晶
作曲：石川智晶
編曲：西田マサラ
漫画：鬼頭 莫宏

Du même auteur :

LA COEXISTENCE, 2016

