FICHE FILM

Metropolis

de Rintaro

Fiche technique

Japon - 2001 - 1h47

film d'animation

Réalisateur :
Rintaro

Scénario :
Katsuhiro Otomo, créateur de la série **Akira** et inspiré des mangas classiques du père de l'animation japonaise, **Osamu Tezuka**

Résumé

Au lendemain de la guerre, Osamu Tezuka (père du manga japonais). s'était inspiré du **Metropolis** de Fritz Lang pour donner sa vision d'un Japon futuriste peuplé de robots. Cinquante ans après, le scénario a été retravaillé par un autre géant de l'animation, Katsuhiro Otomo. A l'arrivée, un film un peu hybride qui laisse une impression de déjà-vu (on songe à **Blade Runner**). . . .

Critique

Par un raccourci historique inattendu, le plus proche voisin de palier esthétique du manga est le vieux cinéma muet. Chaque fois, depuis trois décennies, qu'une nouveauté plastique ou industrielle a surgi pour réveiller la machine rouillée du cinéma (vidéo, clip, jeu vidéo), elle s'est frottée aux inventions des origines : féerie de Méliès ou gigantisme des années 20, dont le **Metropolis** de Fritz Lang reste l'éternel parangon.
Voici donc la troisième adaptation de **Metropolis** en vingt ans. Il n'y a pas de hasard dans cette résurgence du classique de 1926. Le musicien Gorgio Moroder, en

1985, livra une version où sa disco croisait les aciers trempés ; Jeff Mills, pape de la techno de Detroit, ratatina il y a deux ans l'épopée langienne en un clip d'une heure qui reliftait les images à coups de montage haché, de colorisation tous azimuts et de bande-son futuriste. (…)

Rintaro, cador reconnu de la planète animée, célèbre pour avoir signé les aventures du flibustier intergalactique **Albator**, a songé à **Metropolis** pour questionner son époque et ses doutes, et prouve combien ce film vieux de 70 ans charrie à lui seul toute l'utopie du monde. Mais le manga animé s'adresse à une génération dotée d'une mémoire si neuve qu'elle n'a jamais entendu parler des années 20 autrement que comme d'un haut Moyen Age, ayant du coup raté ce film qui alerte le monde sur son futur totalitaire : cité rugissante, gigantesque ville-ventre où les humains ne sont plus que les fourmis travailleuses alimentant une mécanique dont l'activité incessante ne profite qu'aux habitants du «monde du haut», petite élite fascisante où les maîtres travaillent de pair avec des savants afin de créer des clones…

Mais il est primordial de savoir aussi que Rintaro et Katsuhiro Otomo (l'auteur de la saga **Akira** et qui a cosigné l'adaptation) se réclament autant du maître germanique que d'Osamu Tezuka, auteur dans les années 40 d'une version manga de **Metropolis** aussi culte là-bas qu'inconnue ici. Leur référence n'est, du coup, plus cinématographique, mais provient directement du dessin. On peut déceler, dans un scénario qui tente de faire la balance entre la robotique et l'humain, un imaginaire manga dont la fortune esthétique repose sur l'exclusion de la chair au profit de l'intelligence artificielle, signes avant-coureurs d'une disparition lente de l'humanité (les personnages humains arborent d'ailleurs des traits caricaturaux et bêtas).

L'envie manifeste de chaos prend toutefois, et heureusement, des airs de grande fête nihiliste et jubilatoire dans un concert final où, cinq minutes durant, la futuriste cité explose tandis que, ultime surgissement de l'âme humaine, la bande-son se met à entonner «*I Can't Stop Loving you*» de Ray Charles. C'est le mariage de la soie et du métal fondu : on ne sait plus où on est, bousculés, jetés à des années-lumière de la raison humaine.

Philippe Azouri
Libération 5 Juin 2002

La fin du monde pourrait bien se produire, mais ce ne serait pas si grave. Il suffit pour s'en convaincre de voir le tohubohu orchestré par Rintaro dans **Metropolis**. D'un transistor abandonné au milieu des décombres d'un immeuble détruit s'échappe une voix, qui se demande plaintivement : "Qui suis-je ?" Cette voix est celle de Tima, un androïde, ou du moins ce qu'il en reste. Cette interrogation sur l'identité et sur la naissance d'une nouvelle espèce, qui se trouvait déjà au cœur de deux autres grands films d'animation japonais récents, **Ghost in the Shell**, de Mamoru Oshii, et **Perfect Blue**, de Satoshi Kon, trouve une nouvelle actualisation dans le splendide **Metropolis**.

Réalisé par Rintaro (**Galaxy Express 999**), écrit par Katsuhiro Otomo (**Akira**), **Metropolis** est l'adaptation lointaine d'un roman graphique éponyme d'Osamu Tezuka, publié en 1949 au Japon et inédit en France. Osamu Tezuka avait emprunté le titre de son récit au **Metropolis** de Fritz Lang, qu'il n'avait jamais vu, mais dont il admirait l'affiche. Le film de Rintaro ne se contente pas seulement de dramatiser de nombreuses hypothèses posées par l'écrivain Philip K. Dick sur la frontière de plus en plus ténue entre l'homme et la machine. En mêlant archaïsme et modernisme, passé et futur, animation traditionnelle et animation par ordinateur, Rintaro place le spectateur dans le même état de confusion et d'hébétude que son personnage d'androïde. Il ne soulève pas seulement la question du réalisme à l'écran, question d'autant plus inattendue qu'il s'agit là d'un film d'animation. Il place ses images à un degré d'authenticité inédit, en ayant recours à la fois à la forme la plus sophistiquée de l'animation, par ordinateur, et à sa version la plus primitive, celle qui s'appuie sur la main de l'homme.

Metropolis place en exergue une phrase de Jules Michelet, "Chaque époque rêve de celle qui va lui succéder", avant de citer **Le Triomphe de la volonté**, de Leni Riefenstahl, et **Blade Runner**, de Ridley Scott, deux films dont il constitue l'adroite synthèse. Rintaro emprunte à Leni Riefenstahl son sens de la chorégraphie des masses - celles qui se pressent à une fête, tenue devant l'immeuble principal de la cité, regardent un androïde éliminé par un tueur de robots, ou manifestent contre le remplacement de la main-d'œuvre humaine par les robots. Il reprend au film de Ridley Scott une partie de son architecture futuriste faite d'immeubles aux strates innombrables, aux couloirs et aux passages interminables, aux niveaux bien délimités entre ceux des humains nantis qui vivent en haut des gratte-ciel, et ceux des pauvres et des robots, condamnés à une vie souterraine. Dans **Metropolis**, la notion de masse s'applique autant aux volumes et aux objets qu'aux foules et aux groupes humains.

(…) Le film de Rintaro se situe dans un futur qui épouse l'esthétique Arts déco du début du XXe siècle. Ses personnages possèdent les rondeurs de l'univers cartoonesque, tandis que la ville est peuplée de ces robots en tôle aux formes rectangulaires qui faisaient le délice des illustrateurs des revues de science-fiction américaines des années 1950. **Metropolis** ressemble à une anthologie de la science-fiction du XXe siècle.

La séquence de **Metropolis** où Tima

SALLE D'ART ET D'ESSAI
CLASSÉE RECHERCHE
8, RUE DE LA VALSE
42100 SAINT-ETIENNE
04.77.32.76.96
RÉPONDEUR : 04.77.32.71.71
Fax : 04.77.32.07.09

vient à la vie, dans un concert de tonnerre et d'éclairs, rappelle bien évidemment la mutation de Brigitte Helm dans le **Metropolis** de Fritz Lang. Mais elle se situe bien au-delà d'une simple alchimie où la machine devient soudain humaine. La première apparition de Tima n'est pas seulement un miracle de la biotechnologie - son démiurge, le docteur Laughton, faisait du trafic d'organes humains - elle constitue, avec ses boucles blondes, son visage parfait et ses yeux angéliques, la plus récente apparition d'une véritable star au cinéma. Une star numérique de surcroît. Ce qu'il y a de beau dans **Metropolis**, c'est que les personnages du film sont comme le public : ils découvrent, soudain interloqués, une nouvelle Jean Harlow, sur l'épaule de laquelle peut se poser une colombe, mais ils comprennent aussi que cette beauté époustouflante est la seule à ignorer sa nature artificielle.

La mise en scène de Rintaro multiplie les angles de vue, les compositions, les ombres, les séquences avec une profondeur de champ complexe, et prend soin de distinguer différentes variétés de lumière que l'on croyait l'apanage du cinéma en prise de vues réelles. **Metropolis** est peut-être le premier film d'animation où l'on se sente à ce point à l'unisson des personnages, où la moindre cascade devient un enjeu dramatique crucial et demande au spectateur de retenir son souffle.

Dans une juxtaposition digne du Stanley Kubrick de **Dr Folamour**, Rintaro met en scène une fin du monde orchestrée par *I Can't Stop Loving You* que chante Ray Charles. Cette apocalypse joyeuse, où un ordre fasciste est détruit tandis que Tima devient un mythe pour ses frères robots, est aussi le lieu d'une révolution esthétique où le numérique rejoint désormais l'organique. "**Metropolis** révolutionne l'art du dessin animé japonais", affirme James Cameron. Il a raison, mais le réalisateur de **Titanic** pèche par timidité. Cette révolution dépasse, et de loin, le simple cadre du dessin animé japonais.

Samuel Blumenfeld
Le Monde 5 juin 2002

Metropolis est, avant toute chose, un film sur le décalage. La version de Fritz Lang exposait structurellement mieux encore ce postulat, en divisant la ville en deux : la cité des maîtres et la cité des ouvriers, deux mondes en total décalage l'un par rapport à l'autre. La version de Rin Taro joue moins sur cet aspect purement structurel, puisque la ville semble être un empilement sans fin d'étages (Surface/Zone1/Zone2/Zone3). Cependant, ce **Metropolis 2001** porte lui aussi, et ce plus que jamais, les traces d'un décalage. Prenons la seule séquence d'ouverture : d'un caractère faramineux, usant de mouvements d'appareils (très) impressionnants pour dévoiler à nos yeux la mégapole, moderne et gigantesque, issue d'un futur incertain mais qu'on devine loin du nôtre (présence de robots intelligents, etc), Rintaro choisit pourtant, à contre courant, d'imposer une musique - somptueuse - mais qui semble totalement se situer hors du temps de ce qui nous est montré. D'inspiration jazz, elle nous renvoie au Chicago des années 30, du temps des **Incorruptibles** de De Palma ou du **Cotton Club** de Coppola… On est alors tiraillé, temporellement, mais aussi narrativement, dans un univers fusionnel qui mélange futur et passé en une même matrice. Ce décalage, **Metropolis 2001** va le cultiver tout du long, jusque dans ses moindres petits détails.

Il prend cependant source plus profondément encore au coeur de **Metropolis**, qui se situe plus que jamais à l'orée des deux personnalités qui ont exécuté le projet. C'est d'ailleurs bien simple, mais à plusieurs reprises, on en vient à se demander logiquement si on assiste à un film de Rin Taro ou de Katsuhiro Otomo (scénariste ici). Le premier est un des collaborateurs proches de Osamu Tezuka (dont ce **Metropolis** est l'adaptation d'une de ses séries), notamment sur **Le Roi Léo** mais surtout **Astro Boy**, dont on trouve le plus simplement la trace dans la vision immédiate du character design des personnages. Le second est le créateur d'**Akira** et cela se ressent jusque dans les moindres recoins thématiques du film de Rin Taro, et se retrouve de façon plus flagrante encore par la réappropriation d'images communes (Metropolis/Néo Tokyo?) que se partagent les deux œuvres et qui se cristallisent ici (un exemple parmi tant d'autres : Tima sur son trône, évoquant bien évidemment Tetsuo au stade olympique). Taro et Otomo ont déjà collaboré ensemble (on se souviendra de **Harmaggedon**), mais jamais leur film commun n'avait à ce point été déchiré par leurs styles directs. Là encore, on trouve un décalage entre deux visions qui habitent alors une même oeuvre !

Techniquement parlant, **Metropolis** joue sur un registre déjà exploré par Don Bluth et Gary Goldman pour **Titan [A.E]** et qui consiste, fondamentalement, à détacher personnages animés des décors (animés ou non). Visuellement, le décalage présent chez Fritz Lang se résumait alors, comme c'est le cas ici, à l'utilisation d'une photographie type (claire/obscure), de décors types (jardin d'Eden/camps de travail), etc. Cependant, Rin Taro, dans la conception même de son **Metropolis**, décide d'approfondir davantage le gouffre avec les moyens qui sont aujourd'hui les siens. L'image de synthèse, d'une froideur et d'un gigantisme qui présuppose à une certaine déshumanisation, emprisonne les personnages dessinés à la main, dont les yeux disproportionnés sont autant d'appels possibles à l'émotion, étouffés par l'impressionnant décor. Ce parti pris esthétique, assez lointain finalement des enjeux d'Otomo sur **Akira** et qui démontre, une fois de plus, les immenses brassages qui constituent le cœur du cinéma de Rin Taro, en déroute-

SALLE D'ART ET D'ESSAI
CLASSÉE RECHERCHE
8, RUE DE LA VALSE
42100 SAINT-ETIENNE
04.77.32.76.96
RÉPONDEUR : 04.77.32.71.71
Fax : 04.77.32.07.09

ra certes plus d'un, mais le jeu en vaut la chandelle. Dois-je, maintenant, seulement préciser que l'expérience, purement visuelle dans un premier temps, ne se limite plus aux quelconques superlatifs que nous pourrions employer ?
Mais ce qui finalement frappe, de plein fouet, reste alors la cohérence et la maîtrise atteinte par **Metropolis**. Jamais le film ne souffre de ses origines et ses affirmations éclatées et se complaît finalement à reproduire son schéma de naissance, qui s'unifie autour de la figure de Tima. Ni vraiment humaine mais en même temps si proche de l'espèce, très supérieure aux générations de robots auxquelles elle succède mais auxquelles elle s'affilie malgré tout, elle est surhumaine (dixit le Duc Rouge, à l'origine de sa création). Voici l'élément intermédiaire qui nous manquait au sein du décalage et qui parvient à réunifier cet énorme monument filmique qu'est **Metropolis**, largement aussi mégalo et faramineux que la version de Fritz Lang.
Un troisième "personnage", dont nous avions déjà parlé tout à l'heure, s'ajoute également à la donne et parvient finalement à entourer le film d'une substance nourrissante : la musique. Elle est d'ailleurs interprétée en partie (à la clarinette) par Rin Taro lui-même, et semble, par on ne sait quelle magie, donner au film une atmosphère palpable, une identité propre et incontournable qui le caractérise dans son entier. Impossible de ne pas applaudir des deux mains lorsque, en apothéose, le final du film se déroule sous les assauts toujours jazzy de Ray Charles, déclarant *I Can't Stop Loving You…*

Avis critique de : Bruno
11 juin 2002
http://www.dvdmaxx.com

Cependant, le sentiment principal reste "L'amour", sentiment millénaire qui est encore une fois porté aux nues par une réalisation cinématographique. Amour impossible entre un humain et un robot qui ne le sait pas encore et qui croit à son humanité (ce qui va conduire à celle-ci mais aussi à sa destruction). Cet amour impossible est d'autant plus crédible que même le héros (Kenichi) ne connaît pas la véritable nature de celle qu'il aime. Pourtant ce sentiment est réel et criant de vérité sur l'écran, que ce soit pour l'humain ou pour le Robot.
Visuellement presque parfait, **Metropolis** réussit le pari de tenir sur une multitude d'oppositions, ce qui ne fait que rehausser les propos des scénaristes pour construire une aventure complexe et pleine de rebondissements. Que ce soient les confrontations visuelles et sonores (la bande son est à 99% Jazz ce qui remet en cause le futurisme des décors et de la ville) ou encore la simplicité et la fluidité du graphisme qui côtoient la noirceur de l'histoire, celles ci permettent au scénario de se développer en laissant le spectateur perplexe devant cette histoire tellement noire, tellement sombre mais racontée avec un trait aussi fin (aussi bien au niveau dessin que scénario).
Mais, le principal antagonisme de ce récit reste la juxtaposition des Robots et des Humains. Vous me direz, cette rivalité n'est pas nouvelle depuis qu'un certain Allemand nous a permis de découvrir un film portant sur le même sujet dans les années 30 : **Metropolis** (version Japon) rend, bien évidemment hommage, par ce titre, au film homonyme de Fritz Lang. Les références au film original est plus qu'évident : la ville tentaculaire et les robots qui sont utilisés pour faire fonctionner celle-ci ne sont pas très éloignés de l'histoire présentée par Lang. Cependant, **Metropolis** est loin d'être un remake de **Metropolis**. Dans le Japanime, les robots ne sont pas "humains" comme dans le chef d'œuvre de Lang mais sont bel et bien construits en fer-blanc. De plus, le robot ne libère pas l'homme mais l'homme libère le Robot et par la même occasion l'humanité. (Tiens, encore un antagonisme : le contraire de son modèle)
(…) Vous l'aurez compris, même si le scénario est moins complexe que **Ghost in the shell**, **Metropolis** reste un énorme Japanimé esthétisant, complexe et à consommer sans modération.

http://www.dvdmaxx.com

Filmographie

Galaxy Express 999
Metropolis 2002

Documents disponibles au France

Revue de presse importante

Pour plus de renseignements :
tél : 04 77 32 61 26
g.castellino@abc-lefrance.com

SALLE D'ART ET D'ESSAI
CLASSÉE RECHERCHE
8, RUE DE LA VALSE
42100 SAINT-ETIENNE
04.77.32.76.96
RÉPONDEUR : 04.77.32.71.71
Fax : 04.77.32.07.09