

« Metropolis », une mégalopole où humains et robots cohabitent

Le film d'animation japonais de Rintaro, sorti en France en 2002, est de retour en salle

REPRISE

Metropolis, qui ressort en salle mercredi 24 décembre, vingt-trois ans après sa première diffusion en France, est à la hauteur des édifices et gratte-ciel de style Hugh Ferriss (1889-1962) qu'il a pour décor : vertigineux. Très très lointain cousin du chef-d'œuvre (1927) de Fritz Lang, ce film d'animation, réalisé par Rintaro, est avant tout la libre adaptation d'une BD de jeunesse éponyme du maître du manga Osamu Tezuka (1928-1989). Omnivore et proluxe, le mangaka aurait développé cette nouvelle graphique à 21 ans, après avoir aperçu un unique cliché du film du « Maître des ténèbres ». Ce Metropolis japonais est une cité rétrofuturiste où cohabitent, à l'ombre peu amène des gratte-ciel, humains et robots sous la coupe d'une élite abritée, elle, dans un gigantesque bâtiment, le Ziggurat, une référence aux édifices religieux mésopotamiens, interface entre les dieux et les hommes, et à la tour de Babel.

Venus du Japon, l'enquêteur Shunsaku Ban et son neveu Kenichi sont sur la piste d'un trafic d'organes humains qui les mène jusqu'au docteur Laughton. Le scientifique a conçu dans la clandestinité Tima, un robot gynéoïde supérieur aux allures de fillette. Elle lui a été commandée par le Duc rouge, chef d'un parti politique et paramilitaire qui entend faire régner Tima au sommet de Ziggurat. Le donneur d'ordre est loin de se figurer que c'est sa tragédie familiale qui va faire basculer le destin de Metropolis. Projeté à l'aube du XXI^e siècle au Japon après six ans de production, le long-métrage exploite, dans ses mouvements de caméra, toute la verticalité et les strates de sa fourmillante cité mais joue aussi de la profondeur et de la richesse de ses arrière-plans. Il juxtapose avec audace la tradition de l'animation japonaise en 2D pour donner vie aux personnages avec des décors numériques innovants, notamment pour représenter les éléments technologiques, mécaniques

et métalliques : soit plus de 150 000 images peintes sur celluloid combinées à 1200 plans en images de synthèse.

Derrière cet ambitieux projet, un cinéaste pétri de jazz et de cinéma français et italien, dont la carrière a traversé l'histoire de l'animation japonaise tout au long de la seconde moitié du XX^e siècle.

Un vétéran de l'industrie

Né en 1941, Rintaro a fait ses armes au studio Toei, puis chez Mushi Production auprès d'Osamu Tezuka avant de trouver la renommée pour sa réalisation de la série animée *Albator* (1978-1979). Au milieu des années 1990, Rintaro est un vétéran de l'industrie, et son mentor Tezuka n'est plus depuis quelques années. Il choisit de reprendre *Metropolis*, « pour faire une synthèse de son propre parcours dans l'animation », comme il l'écrit dans sa BD autobiographique, *Ma vie en 24 images par seconde* (Dargaud-Kana, 2024). Mais aussi parce que ce titre est « le point de départ » d'*Astro Boy*, manga cultissime devenu la toute première série télé animée japonaise (sur laquelle officia Rintaro). Astro va aussi ouvrir la voie à de nombreux autres droïdes de fiction.

Pour mener à bien son *magnum opus*, le cinéaste a su s'entourer d'amis et piliers de l'animation. Ancien collaborateur sur le film *Harmagedon* (1983), Katsuhiro Otomo, le génie derrière *Akira*, accepte de se charger du scénario. La production est confiée au studio Madhouse cofondé par un camarade de longue date, le producteur Masao Maruyama. Malgré le vieillissement inévitable d'effets numériques datant de 2001, *Metropolis* garde intact le vibrant dialogue entre le mécanique et l'organique, le politique et le technologique. Plus qu'un questionnement sur l'avènement des robots, il est un récit qui souffle sur les braises de l'indignation humaine. ■

PAULINE CROQUET

Metropolis (2001), film d'animation japonais de Rintaro (1 h 47).

Le Monde