

« Cowboy Bebop », western rétro-futuriste qui n'a pas pris une ride



Image extraite de « Cowboy Bebop », de Shinichiro Watanabe. 2001 SUNRISE/BONES/BANDAI VISUAL CO/LTD

Pauline Croquet

Vingt-cinq ans après, le film d'animation ressort en version restaurée

REPRISE

C réé dans le prolongement d'une série majeure de la fin des années 1990, le long-métrage d'animation *Cowboy Bebop* ressort dans une version restaurée vingt-cinq ans après sa sortie. Réalisé deux ans après la fin de la série, en 2001, l'opus n'avait pas déçu les fans de l'œuvre originale, bien au contraire. Il s'inscrit à merveille dans l'univers de western de science-fiction initial tout en proposant une intrigue à part rondement écrite.

Nous sommes en 2071. Mars et d'autres planètes ont été colonisées par l'humanité après une catastrophe terrestre et des chasseurs de prime appelés « cowboys » parcourent le système solaire en quête de missions. Parmi eux, l'équipage de choc du Bebop, un vaisseau spatial. On y trouve le dandy Spike Spiegel, l'ex-flic Jet Black, la parieuse invétérée Faye Valentine ou Ed, une ado hackeuse et Ein, un corgi intelligent.

Dans le film, les chasseurs de prime vont se lancer à la poursuite d'un terroriste qui semble vouloir disperser une arme bactériologique sur Alba City, cité de la planète rouge. Le gouvernement martien offre une récompense colossale inédite pour sa capture. Mus par l'argent sans être totalement amoraux, Spike et ses comparses vont se retrouver pris en tenailles entre une entreprise pharmaceutique véreuse et un ancien militaire des forces spéciales amnésique.

Métropole martienne

La chasse à l'homme est rythmée mais pas binaire : dans *Cowboy Bebop*, les voyous ne sont pas exactement ceux que l'on croit, et le sens de la justice de certains personnages achoppe sur une réalité et des motivations complexes. L'attaque terroriste prévue pour Halloween joue sur l'effacement de la frontière entre le monde des morts et celui des vivants, un moment propice pour questionner l'existence et son but. La fin crépusculaire est joliment mise en scène avec ses teintes orangées et un affrontement final magistral.

Les spectateurs peu familiers de la série *Cowboy Bebop* sont tout à fait les bienvenus à bord. Si on retrouve l'influence du polar anglo-saxon, le personnage de Spike Spiegel concentre, lui, la quintessence du cool des héros japonais des années 1970 et 1980, comme *Lupin the IIIrd* ou l'acteur emblématique des années 1970 et 1980, Yusaku Matsuda (1949-1989). Il ne s'interdit pas non plus une certaine vulnérabilité, notamment en présence de la gent féminine, comme lors de la scène de discussion avec le personnage d'Electra en prison.

On apprécie ici pleinement le style syncrétique du réalisateur Shinichiro Watanabe qui aime prendre des univers classiques pour les transformer à la lumière d'un autre genre. Dans *Cowboy Bebop*, il revisite ainsi les aventures de chasseurs de primes avec des vaisseaux spatiaux. La touche fusion de cet amateur de polar et des romans de Raymond Chandler (1888-1959) se retrouve aussi dans ses choix musicaux. Le blues et le jazz teintent ainsi toute la bande-son de l'univers des cow-boys de l'espace, confiée à la compositrice Yoko Kanno. Une musique « old style » là où on attendrait des nappes électroniques pour un récit futuriste.

Les décors sont à l'avenant. L'équipe du studio Sunrise (qui collabore ici avec d'ex-collègues partis fonder le studio Bones) travaille la ville d'Alba City comme un New York des années 1990 mâtiné de technologie : les véhicules volants frôlent les édifices *brownstones* et les murs tagués de graffitis. La métropole martienne à la skyline qui rappelle celle de villes des Etats-Unis ou d'Asie relève de la cité-monde, tout en conservant des quartiers influencés par d'autres régions de la planète. Ainsi Spike est-il amené pour son enquête à déambuler dans une médina. La filiation avec la science-fiction, elle, reste préservée dans une réjouissante scène de course-poursuite en véhicule spatial.

A la différence de certains anime qu'il est laborieux de revoir des décennies après, ce long-métrage, en vieillissant, a vu sa 2D dotée d'une patine qui renforce son ambiance rétrofuturiste. Affranchi des conventions, *Cowboy Bebop* reste dans le coup.

Film d'animation japonais de Shinichiro Watanabe, 2001 (1 h 51). www.splendor-films.com