



PORTAIT DE LÉGENDE

# SATOSHI KON

Forçard-Bels Jade





## PORTRAIT DE LÉGENDE

# SATOSHI KON

Certains destins s'écrivent en accompagnant l'Histoire, des vies passées à accomplir quelque chose que l'on a enfoui en soi. D'autres s'écrivent bien plus vite, certaines vies sont ainsi des explosions brutales de couleurs et d'idées. C'est ainsi que Satoshi Kon est arrivé, a travaillé avec les meilleurs avant de livrer une production courte mais superbe avant de disparaître prématurément. Une étoile filante qui s'amuse avec le concept des réalités subjectives.

**S**atoshi Kon naît en 1963 sur l'île Hokkaidô, partie la plus septentrionale du Japon dont le paysage et le climat ont bien plus à voir avec la Sibérie toute proche que les plateaux fleuris du sud de l'île principale d'Honshû. Dès ses plus jeunes années, il va se révéler être un très grand amateur de mangas et d'animés. Il cite notamment de nombreuses œuvres de science-fiction qui l'ont passionné quand il était au lycée, comme **Yamato** ou **Mobil Suit Gundam**. C'est surtout la lecture du **Domû** de **Katsuhiro Otomo**, œuvre cyberpunk empreinte d'un fort

symbolisme où Otomo esquissera certains thèmes qu'il développera dans **Akira**, qui va convaincre le jeune Kon de faire carrière dans le manga.

Il va alors quitter sa famille pour aller dans une université d'Art près de Tokyo. Alors que la journée il s'attèle à apprendre le dessin académique, le soir il se fait une immense culture cinéma. Étonnamment, il va s'orienter vers le cinéma occidental plus que le cinéma de son pays, même s'il est indéniable qu'**Akira Kurosawa** et certaines trouvailles de plans vont l'influencer. Un réalisateur va notamment grandement



le marquer : **Terry Gilliam**. L'ancien membre des **Monty Python** va laisser une lourde empreinte dans l'esprit du jeune japonais avec des films comme **Bandits, Bandits** ou **Brazil**, où son goût pour les réalités subjectives va se retrouver tout au long de l'œuvre de Kon.

C'est aussi à cette période qu'il découvre le romancier **Yasutaka Tsutsui**, écrivain de science-fiction qui de l'aveu de Satoshi Kon sera sa plus grande influence. Tsutsui théorise dans des œuvres comme **La Traversée du Temps** que l'hypermédiatisation,

qu'il voit comme une extension de la société ultracapitaliste, a tendance à transformer la réalité en fiction en mutant les faits en "événements spectaculaires", où les guerres deviennent des parcs d'attraction, où les identités s'effacent au profit d'un profil informatique (il théorise cela dès les années 80). Pour le romancier, "*notre réalité n'est plus qu'une extension de la*

*métafiction, dans un monde où tout n'est qu'histoire soumis à des codes*". Il va notamment s'attirer les foudres des autorités japonaises quand il va affirmer que "*les héros modernes sont ceux qui s'affranchissent des règles imposées par une classe politique obsédée par*

*la législation*" (qui est selon lui un moyen de fictionnaliser la réalité en créant des règles qui n'existent pas à l'état naturel). Ces thèmes se retrouvent aussi dans l'œuvre de **Philip K. Dick** et il n'est donc pas étonnant de voir que Satoshi Kon a régulièrement

cité le romancier américain dans ses influences.

Alors qu'il est encore à l'université, il travaille sur son premier manga **Toriko** (qui n'a rien à voir avec la fameuse série qui paraît dans le **Shônen Jump**) qui sortira en 1985. Il va remporter un prix pour le meilleur premier manga avec cette histoire courte et va surtout se faire remarquer par

***"Les héros modernes sont ceux qui s'affranchissent des règles imposées par une classe politique obsédée par la législation."***



l'un des plus grands artistes japonais, Katsuhiro Otomo. C'est une forme de juste retour des choses qui s'opère ici, puisque celui qui lui a donné envie de faire du manga avec Dômu va lui proposer de l'assister sur le manga Akira, qui développe les mêmes thèmes avec plus de maturité dans l'écriture. Il travaille sur ce manga tout en finissant ses études. Peu après, il va publier **Kaikisen**, où il évoque un port qui a lié un pacte avec un esprit de l'eau (dans la tradition shintoïste) mais qu'il l'oublie alors que la ville se mute en station balnéaire. Ce sera son premier volume relié. Pendant tout ce temps, il garde contact avec Otomo qui le forme et lui offre de précieux conseils. Il va

même lui donner un gros coup de pouce en lui confiant l'adaptation en manga du film-live **World Apartment Horror**.

## DU MANGA À L'ANIMATION

Toujours en 1991, c'est encore **Katsuhiro Otomo** qui va offrir au mangaka l'opportunité de découvrir ce qui sera son nouveau travail. En effet, le récent vainqueur du **Grand Prix d'Angoulême** s'occupe du scénario de l'OAV **Roujin Z** (dont il tirera plus tard le manga **Zed**), et va penser à son jeune protégé. Il va lui confier la conception des décors et se chargera lui-même de le former au métier d'animateur. **Satoshi Kon** va tellement apprécier ce nouveau travail qu'il découvre, qu'il va continuer dans

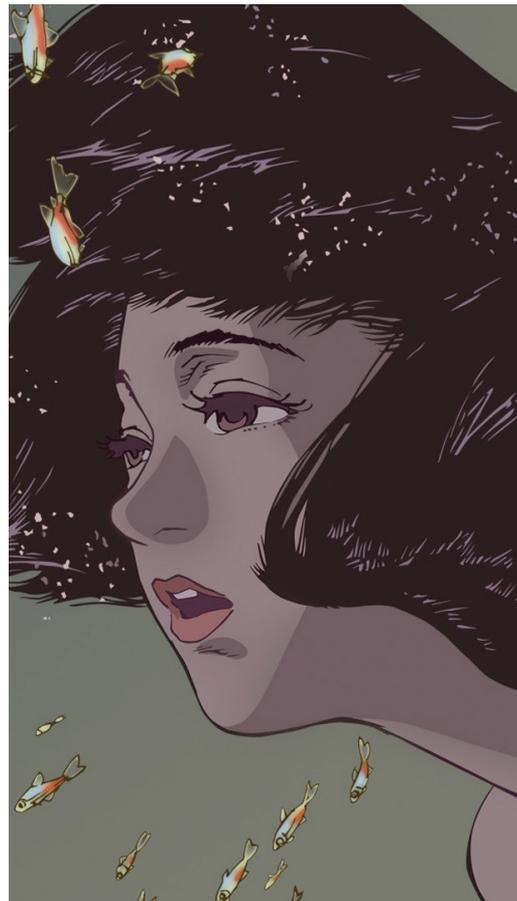


cette voie en signant les layouts de **Hashire Melos!** puis de **Patlabor 2**. C'est lors du tournage de ce dernier qu'il va rencontrer **Mamoru Oshii** qui va comme Otomo le prendre sous son aile.

Les deux artistes vont tellement bien s'entendre qu'ils vont décider de faire un manga ensemble. En 1994 paraît ainsi le premier chapitre de **Seraphim**, qui narre un monde post-apocalyptique où un virus a décimé la population humaine. Deux hommes et un chien ont alors pour mission d'emmener une jeune fille en Asie Centrale où elle pourrait sauver le monde. Un pitch étrange dont les deux hommes ne donneront jamais la conclusion, n'arrivant pas à s'accorder du temps pour aller plus loin que le seul premier volume qui a été publié. On peut toujours admirer ce qu'il reste de cette collaboration magnifique dont **IMHO** a publié ce qui a quand même été fait. D'ailleurs, Oshii a récemment déclaré qu'il finirait l'histoire sur les bases de la suite qu'ils avaient déjà écrit avec Kon, mais en roman cette fois-ci.

Cette dernière expérience avortée (même s'il signera tout de même **Opus**

par la suite) va pousser Satoshi Kon à abandonner le manga pour se tourner exclusivement vers l'animation. Il gagne même en galons puisqu'il va se voir confier le scénario, la réalisation et le storyboard du cinquième OAV de **JoJo's Bizarre Adventure**. Cet essai sera décisif pour Satoshi Kon qui va se découvrir un goût prononcé pour la réalisation. En 1997, on lui en offre une





nouvelle fois l'occasion quand on lui propose d'adapter en film d'animation le roman **Perfect Blue** de **Yoshikazu Takeuchi**. Cependant, pas fan de l'histoire originale, il n'accepte que si on lui laisse le champ-libre pour réécrire l'histoire, ce que les producteurs du **Studio Madhouse** vont accepter.

Il va alors y incorporer une nouvelle fois sa notion de réalité subjective dans



cette histoire qui suit une jeune idole qui souhaite devenir actrice et dont les meutes mystérieux se multiplient dans son entourage. Un film où l'on perd progressivement notre emprise sur la réalité, ayant du mal à séparer le vrai du faux, et qui va avoir un succès fulgurant alors même qu'il était prévu pour sortir en OAV avant que Madhouse n'accorde totalement sa confiance à Kon quand il dévoile son scénario bien plus riche que l'histoire d'horreur initialement proposée par le roman. Le studio va même l'enjoindre à continuer dans cette voie de la réalité subjective. Sa carrière est officiellement lancée.

## LE TEMPS DES CHEFS-D'ŒUVRE

**Satoshi Kon** va retrouver en 2002 le scénariste **Sadayuki Murai** (sur tous ses films, il aura un co-scénariste) et va écrire une histoire originale : **Millenium Actress**. Toujours avec le même petit budget que **Perfect Blue** (1 million de dollars, c'est peu même pour un animé japonais), il va de nouveau expérimenter une narration complexe, où des scènes de la vie d'une



actrice entrecoupées avec des scènes de ses films construisent l'histoire et essaient de reconstituer pourquoi celle-ci a mis un terme à sa carrière. Il va aussi ajouter par à son film précédent le perte de repères temporels, jouant avec le spectateur pour qu'il ne sache jamais quand il se trouve.

L'année suivante, il délaisse la réalité subjective, même s'il continue de faire des trouvailles de narration, dans son nouveau film, **Tokyo Godfathers**. Il

change de co-scénariste pour l'occasion et travaille avec Keiko Nobumoto, qui est déjà confirmée dans le métier puisqu'elle a déjà pu signer des épisodes de **Cowboy Bebop** et **Wolf's Rain**. Le film est une comédie douce-amère où trois sans-abris qui découvrent un bébé dans une poubelle un soir de Noël et qui décident de retrouver ses parents. C'est surtout l'occasion pour Kon de verser dans la critique sociale, qui est sous-entendue dans toute son œuvre mais qui est ici au cœur du propos. Le succès sera encore plus important que pour ses deux précédents films et c'est véritablement le long-métrage qui va le consacrer sur la scène internationale.

Encore un an plus tard, le réalisateur va se lancer dans sa toute première série télévisée avec **Paranoia Agent**. Il va alors renouer avec son sujet de prédilection, la réalité subjective, mais comme une somme de ses précédents travaux, il va aussi énormément appuyer sur la critique sociale. Ainsi, dans cette histoire de légende urbaine qui se propage à vitesse grand V, il mêle des réflexions sur le délitement du lien social, sur l'abandon des aînés,



sur le conflit des générations mais aussi sur la pauvreté galopante au Japon. Ces treize épisodes, toujours animés par le **Studio Madhouse** qui restera avec Kon jusqu'au bout, sont l'opportunité pour lui de mettre toutes les idées de narration qu'il a eut sans pouvoir les utiliser jusque-là. Faut dire qu'en véritable *control freak*, il supervise son film de la pré-production jusqu'au marketing et surtout ne laisse à personne d'autre le soin de faire le

storyboard des épisodes. Une bonne chose si l'on considère les nombreux plans et transitions narratives qu'il a pu ainsi inventer.

Cette série est un véritable trésor, une ode au génie narratif et visuel de Satoshi Kon, qui va précéder son chef-d'œuvre ultime, qui referme une boucle pour le réalisateur. En effet, **Yasutaka Tsutsui**, le romancier qui a insufflé l'obsession de la réalité subjective à Kon, va lui demander après avoir vu



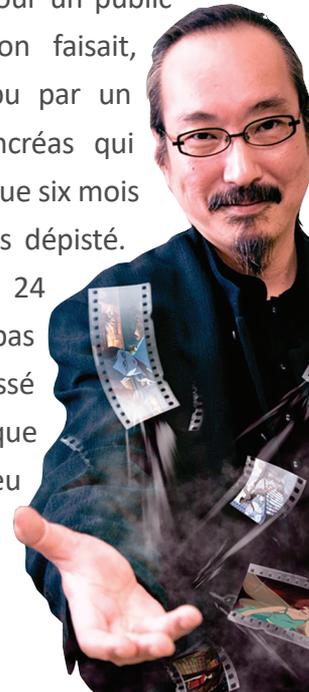


Millenium Actress d'adapter son roman **Paprika**. Justement, le réalisateur voulait en réaliser l'adaptation dès 2003 mais n'avait pas pu le faire car le studio possédant les droits avait fait faillite entretemps. Il va récupérer ces derniers et développer le projet chez Madhouse. Cette histoire de scientifiques qui entrent dans les rêves de leurs patients pour les soigner ne pouvait que convenir à Satoshi Kon qui va s'en donner à cœur-joie pour brouiller les pistes entre rêves et réalité.

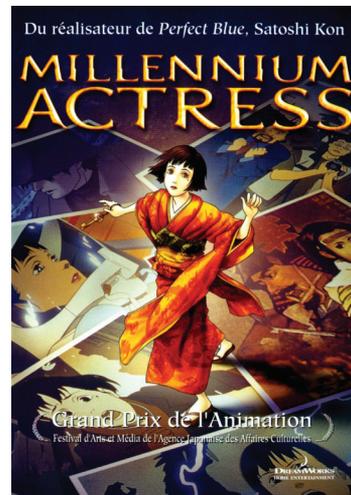
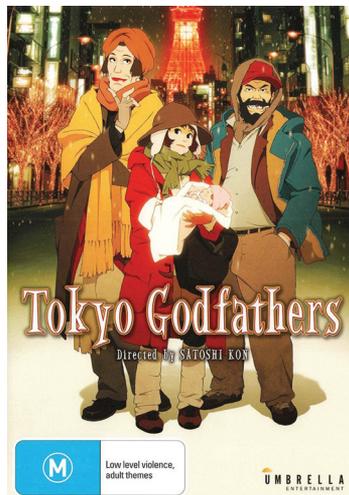
Ce sera son dernier film. Il retrouvera l'année suivante son ami **Mamoru Oshii**. Celui-ci lui parle du projet **Ani-Kuri 15** que la chaîne **NHK** est en train de mettre sur pied, une série de quinze court-métrages d'une minute réalisés par

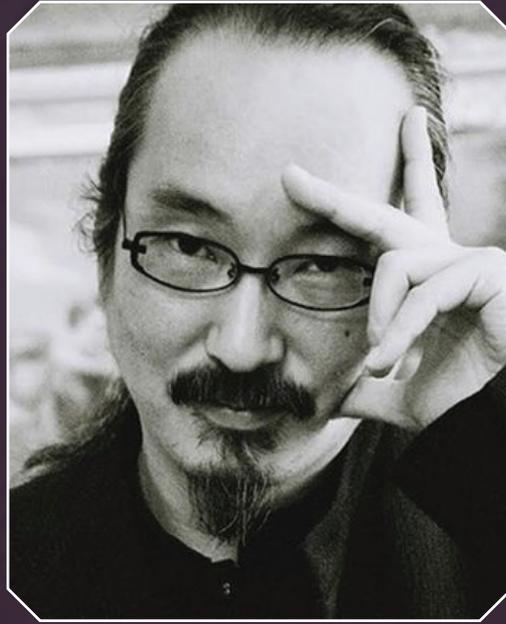
plusieurs studios d'animation japonais. Kon sera le seul avec **Osamu Kobayashi**, le réalisateur de l'animé **Beck**, à faire un court-métrage avec le Studio Madhouse. Ce sera là son dernier travail puisque son dernier projet, qui était le premier film pour un public enfant que Kon faisait, sera interrompu par un cancer au pancréas qui ne lui laissera que six mois à vivre une fois dépisté.

Il s'éteindra le 24 août 2010, pas sans avoir laissé une magnifique lettre d'adieu et une œuvre aussi courte qu'importante.



## QUELQUES ŒUVRES DE SATOSHI KON





**Satoshi Kon** nait en 1963 sur l'île Hokkaidô, partie la plus septentrionale du Japon dont le paysage et le climat ont bien plus à voir avec la Sibérie toute proche que les plateaux fleuris du sud de l'île principale d'Honshû. Dès ses plus jeunes années, il va se révéler être un très grand amateur de mangas et d'animés.