

LE TOMBEAU DES LUCIOLES par **Hervé Joubert-Laurencin** -enseigne l'esthétique du cinéma et l'analyse de film à l'Université Denis Diderot (Paris VII). Il a écrit des ouvrages sur Pasolini, et travaille actuellement à l'archivage et à l'étude des textes d'André Bazin. Sa thèse de doctorat a été publiée aux PSN (Presses de la Sorbonne Nouvelle, Paris, 1997) sous le titre *La Lettre volante Quatre essais sur le cinéma d'animation*.

Avertissement : Ce texte est la mise en forme d'une présentation orale.

À l'inverse du cinéma d'animation de grande consommation, qui est presque exclusivement orienté vers des conditions d'accès **faciles** pour le spectateur (films burlesques et films pour enfants), la tradition la plus répandue de l'animation « d'art » réclame à son spectateur, peut-être par réaction, un travail d'accoutumance, proche en cela des arts plastiques contemporains. Si nous ne sommes pas dans ce cas de figure avec *Le tombeau des lucioles*, qui est un dessin animé de long métrage de forme parfaitement classique et d'une approche aisée du point de vue de sa forme, il n'empêche que notre première réaction face à son contenu est de le percevoir comme « **difficile** ».

Sans doute est-il difficile pour le spectateur enfant, mais probablement l'est-il encore plus pour le spectateur adulte. D'ailleurs les premières questions que pose le film, notamment à des enseignants, sont les suivantes : faut-il considérer *Le tombeau des lucioles* comme un film pour adultes ? pour enfants ? pour adolescents ? À partir de quand un enfant est-il pleinement conscient de l'horreur qui est à la fois visible et latente dans ce film, et ressent-il quelque chose ? Et quoi ? Nos émotions d'adultes sont-elles de même nature que celle des enfants ?, etc. De fait, nous sommes parfois en face d'un film qui peut paraître « insoutenable ». Ces questionnements, éventuellement ces scrupules, trouvent cependant une réponse générique assez simple, si l'on considère qu'il s'agit d'**un film sur le deuil**.

J'ai le souvenir que ma fille, voyant ce film à cinq ans, c'est-à-dire avant de pouvoir lire les sous-titres de la version originale japonaise, n'avait pas été tellement bouleversée –en tous cas, beaucoup moins que les adultes-, signe que le côté douloureux du film se niche, plus qu'on ne pourrait le croire, dans le texte des dialogues du film, souvent cruels et désespérants. Cela signifie que ce dessin animé ne travaille pas uniquement par l'image, par des effets visuels qui seraient créés par un pouvoir obscène du dessin, mais qu'il repose en grande partie sur les **pouvoirs du récit**. Les deux registres du dessiné et du raconté sont, pourrait-on dire, particulièrement co-présents : c'est pourquoi, peut-être, il provoque à ce point l'émotion. En cela, il se rapproche des films de prise de vues directes, paradoxalement en atteignant un degré de perfection dans les décors, les dessins, et surtout, ce qui est le plus important dans le cinéma d'animation –quoique souvent oublié par les commentateurs, sauf les commentateurs vraiment spécialisés qui eux parfois en parlent trop- : dans l'animation, c'est-à-dire dans la qualité des mouvements recréés des personnages. Cette perfection dans l'« effet de vie » concerne, comme presque toujours lorsqu'on peut louer l'animation dans un film d'animation, la **relation entre l'immobilité et le mouvement**.

Dans **l'histoire de l'art du cinéma d'animation**, le long métrage en général n'est ni classique ni naturel. L'animation est un art du film court, le long métrage y constitue une exception. La production japonaise depuis l'après-guerre constitue également, dans son ensemble, une exception historique à cette règle du film court, car c'est une véritable industrie du dessin animé de long métrage qui s'est développée au sein de cette cinématographie, souvent pour le pire, et parfois, notamment avec la fin du siècle, pour le meilleur.

Le Forum des Images programme à Paris depuis 2000 un festival de dessins animés japonais intitulé « Nouvelles images du Japon », qui peut donner une idée de la « néo-cinéphilie »

concernant l'animation japonaise, et contribue à accroître notre connaissance, jusqu'ici très partielle, de cette cinématographie. Il existe une cinéphilie en salle, mais aussi domestique (en DVD ou en cassettes), pour une petite partie de la population française, en majorité jeune, de ce qu'on appelle « manga » mais qui en réalité aujourd'hui, même chez les fans, doit être dit « anime » (prononcer : « animé »).

Au départ, « Manga », est un mot très ancien pour qualifier les images, que l'on emploie au Japon pour désigner, lorsqu'elles commencent à exister dans la presse, les vignettes, les bandes dessinées au sens de « caricature ». Ensuite cela a désigné globalement ce que nous entendons par bandes dessinées. L'importance sociologique de « la manga » ou « du manga » rappelle que le dessin a une importance particulière dans la civilisation japonaise. L'écriture idéographique elle-même est dessinée. Ainsi toutes sortes de passages existent entre l'écriture et le dessin, comme entre l'histoire la plus ancienne du Japon et son histoire la plus moderne. Par ailleurs, la production de bandes dessinées est au Japon sans comparaison avec ce que nous connaissons. Là-dessus est venue se greffer une autre réalité, d'origine cinématographique celle-ci : l'histoire du dessin animé, à peu près semblable à celle qui existe dans les autres pays. Après une utilisation de « manga » dans des mots composés pour désigner la nouvelle réalité cinématographique du dessin « qui bouge », le mot même d'« animation » a été repris tel quel, depuis l'anglais –qui le tenait lui-même du français– et simplement prononcé à la japonaise (« animeishon »), puis coupé en « animé ».

La particularité du Japon, de l'après-guerre jusqu'à nos jours, a été de développer, dans le domaine de l'animation, une industrie atypique, unique au monde : celle des longs métrages de dessin animé. Se sont développés d'une part une production de séries pour la télévision, d'autre part des longs métrages destinés aux salles ou à la télévision, et depuis une dizaine d'années, un troisième marché qui est le marché de la cassette vidéo (les films ne sont alors destinés ni à la diffusion télévisée, ni au grand écran).

Le fait que *Le Tombeau des Lucioles* soit un long métrage est donc à la fois complètement hérétique par rapport à l'art de l'animation, qui est un art du court métrage, et en même temps absolument normal dans le cadre de cette production exceptionnelle qu'est la cinématographie japonaise.

Isao Takahata qui a réalisé *Le tombeau des lucioles* est né en 1935. Il peut être rapproché de Hayao Miyazaki. Si l'on ne retient que deux grands cinéastes d'animation japonais aujourd'hui, ce pourrait être ces deux-là, puisque Miyazaki a réalisé *Princesse Mononoké* qu'on a vu assez récemment, après *Mon voisin Totoro* et *Porco Rosso*. La sortie en France de ces trois films n'a pas suivi l'ordre de leur production, mais ils ont bénéficié d'une vraie diffusion, on peut les voir en cassette et on a pu en discuter dans les revues de cinéma. Miyazaki et Takahata ont le même parcours : ce sont de vieux routiers de l'animation japonaise ; depuis le début des années soixante, ils ont travaillé à la Tôei Animation, c'est-à-dire dans la plus grande société qui réalisait des films. Ensuite ils ont travaillé pendant 20 ou 30 ans dans l'industrie japonaise de la série télévisée là où elle conservait une sorte de qualité artisanale au sein de l'industrie japonaise, puis enfin ils ont réussi à devenir des réalisateurs de longs métrages de plus en plus maîtrisés personnellement d'un point de vue artistique à l'intérieur de l'industrie japonaise. C'est aussi, paradoxalement, parce que le Japon a développé au cours de son histoire moderne une animation peu onéreuse à l'intérieur d'une énorme industrie (comme autrefois avait pu le faire Hollywood avec les *cartoons* qui restaient cependant des films de courts métrages), que des films dessinés d'une qualité exceptionnelle ont pu récemment, et peuvent aujourd'hui encore exister dans ce pays.

L'histoire de ce film, *Le tombeau des lucioles*, est aussi l'histoire du **studio Ghibli** (du nom d'un vent soufflant sur le désert de Lybie), lieu artistique que Takahata et Miyazaki ont réussi

à fonder en 1985. C'est un studio établi dans la banlieue de Tokyo et dont on dit qu'il travaille "à l'euro-péenne" car les deux cinéastes ont des références qui ne sont pas strictement japonaises (ils sont cependant pleinement dans la tradition du dessin animé japonais). Le studio Ghibli a produit son premier film en 1986, et 1988 a vu la double production de deux grands films, qui ont d'ailleurs lancé Ghibli et sa réputation : *Le tombeau des lucioles* de Takahata et *Mon voisin totoro* de Miyazaki. *Mon voisin Totoro* est vraiment un des plus beaux films de l'histoire du cinéma d'animation, tous genres confondus ; il est en opposition totale, certes, mais en parallélisme aussi presque total avec *Le tombeau des lucioles* : les deux films sont complètement opposés et pourtant ils sont très proches l'un de l'autre. L'un est travaillé sur l'espace ouvert, l'autre sur l'espace fermé, comme l'a fait remarquer Takahata dans un entretien, en évoquant le travail des décorateurs respectifs des deux œuvres, mais le schéma de la perte ou éloignement de la mère, par exemple, est identique : dans *Mon voisin totoro*, la mère est malade et ses deux petites filles se retrouvent dans une maison de campagne avec leur père, elles sont un peu livrées à elle-mêmes et découvrent un monde merveilleux autour d'elles avec des êtres fabuleux qui vivent dans la forêt, les *totoros*. Avec *Le tombeau des lucioles*, la mère disparaît de façon beaucoup plus radicale puisqu'elle meurt sous les bombardements et les orphelins sont livrés à eux-mêmes petit à petit, ce qui signifie que l'histoire est similaire, l'une dans la fantaisie et le bonheur, l'autre dans le malheur et dans le mélodrame.

En résumé, *Le tombeau des lucioles* se trouve à la fois complètement pris dans l'histoire et l'industrie de l'animation japonaise et en même temps situé dans une région très préservée et très particulière du point de vue artistique, où le réalisateur peut obtenir les prérogatives d'un « auteur ».

Takahata n'est pas un dessinateur comme les animateurs qui dessinent et conçoivent intégralement les images de leur film. C'est quelqu'un qu'on pourrait comparer au Français René Laloux, qui fait travailler des dessinateurs au style très différent : Topor pour *La planète sauvage* (long métrage de 1973, mais aussi pour les courts-métrages *Les temps morts*, de 1964, et *Les escargots*, de 1965), Moebius/Jean Giraud pour *Les maîtres du temps*, ou encore Philippe Caza pour *Gandahar*. Laloux est un organisateur, c'est un metteur en scène qui sait faire travailler tous les techniciens de l'animation et qui fait venir à lui des dessinateurs pour fabriquer un film. Takahata procède de la même manière. Ces « producteurs », ou « animateurs » au sens ancien de « metteurs en vie » d'un plateau, ne partagent pas avec les autres animateurs-artistes cette implication de leur propre corps, de leur système nerveux qui fait bouger leurs mains pour fabriquer pour ainsi dire intimement un dessin qui vient d'eux-mêmes. Car le cinéma d'animation a cette particularité de donner des images qui sont directement sorties du corps de l'animateur, ce qui n'est pas le cas du cinéma de prise de vue directe dont le rapport au corps est beaucoup plus médiatisé. Takahata et les autres organisateurs engagés comme René Laloux ont ce recul physique dont les autres sont privés : ils ont su faire un atout de cette distance. Voyez la dernière œuvre de Takahata, *Nos voisins les Yamada* : elle n'a strictement aucun rapport, du point de vue du style du dessin ou du style de la narration, avec *Le tombeau des lucioles*. Il s'agit de l'adaptation d'une bande dessinée humoristique, faite de croquis le plus souvent esquissés et qui brossent en quelques lignes expressives des personnages légèrement caricaturaux. Takahata a réussi à tirer des *Yamada*, bande dessinée populaire publiée dans un journal japonais de grande diffusion, un film très long, très construit et très nouveau dans la forme, au style hétérogène toujours surprenant, bref, à l'opposé quasiment du *Tombeau des lucioles* bien que nous soyons, de façon évidente, toujours devant l'œuvre de Takahata.

Le tombeau des lucioles est extrêmement classique du point de vue du dessin, si classique qu'il semble répondre à un **réalisme total**, qui n'est pourtant pas un « hyperréalisme ». On sait qu'en peinture, les tableaux hyperréalistes sont des œuvres peintes qui copient les codes de représentation de la photographie. On peut dire que l'équivalent de cette démarche a existé, et existe aussi en animation ; c'est d'ailleurs le cas de certains travaux très récents du cinéma japonais (je pense à *Perfect Blue* et à *Jin-Roh*), qui constituent des espèces de copies des codes de représentation du cinéma en prise de vue directe. Nous sommes, avec *Le tombeau des lucioles* devant un autre type de réalisme : un travail très poussé sur le récit et la caractérisation des personnages. Certes, tous les manuels d'animation les plus banals racontent qu'il faut d'abord caractériser les personnages et faire des récits solides, mais en réalité cela reste le plus souvent un vœu pieu dans la grande distribution du dessin animé. Plus exactement, cet impératif de réalisme se trouve satisfait à bon compte à travers la réduction à une norme de récit et une norme de caractérisation des personnages particulièrement étouffantes. Or, avec les *Lucioles*, on sort de cette normalisation.

Le film décrit les dommages de guerre causés aux innocents, aux populations civiles ; son intrigue repose sur un fait historique précis : les bombardements américains incendiaires sur la ville de Kobé au Japon. Le film - tiré d'une nouvelle - s'intéresse à l'histoire de deux enfants. Il reprend l'œuvre littéraire dont il est issu quasiment mot pour mot, trait pour trait, description pour description. La nouvelle est extrêmement précise dans l'abomination, dans l'horreur, et le texte écrit semble encore plus terrible parce que plus réaliste dans les détails.

Le tombeau des lucioles (le film) pose la question des larmes au cinéma : pourquoi est-on ému au cinéma ?, qu'est-ce qui fait pleurer ?, y pleure-t-on souvent ? D'ailleurs on peut réagir à ce film également en ricanant, on peut entrer ou rester extérieur à ce mélodrame parce qu'il est trop dur, trop énorme et on en rit peut-être pour s'en dégager.

Au-delà du mélodrame et des larmes, le film renvoie donc au « **travail de deuil** ». Ce terme freudien lui est sans doute le plus approprié. Travail esthétique sans doute, travail cinématographique bien sûr, *Le tombeau des lucioles*, comme son nom l'indique, est d'abord un travail de deuil. Dans la nouvelle originelle (de Akiyuki Nosaka, éd. Picquier poche, 1988) comme dans le film, on note que les morts sont si nombreux que les corps ne peuvent plus être enterrés ou brûlés de façon rituelle. Les corps se retrouvent donc livrés à un anonymat de la mort : d'où la multiplication des « tombeaux ». *La tombe des lucioles* est le titre choisi par le traducteur français de la nouvelle publiée, *Le tombeau des lucioles* celui qu'a choisi le traducteur du film, mais le sens est le même : puisque le tombeau est devenu impossible, puisqu'il n'y a pas de tombes possibles, alors les tombes vont se multiplier, comme les lucioles dans une nuit japonaise des années quarante. On va enterrer de petites choses : des victuailles d'abord, que le grand frère « inhumera » pour survivre, des lucioles mortes ensuite, auxquelles la petite sœur s'attachera, la mère bien sûr, dans une fosse commune (l'épisode décrit dans la nouvelle fait clairement comprendre que l'anonymat de la crémation collective, l'incertitude pour le fils de retrouver les vrais cendres issues du corps propre de sa mère est le début de l'errance des fantômes de l'affection parentale et de la protection nationale-militaire-impériale), enfin, par revanche et pour faire cesser l'errance infinie dans les limbes des morts non accompagnés, la petite sœur qui brûle selon les règles rituelles (à ce moment seulement, l'histoire sans commencement ni fin -puisque'elle est en forme de flash-back et de récit de fantôme, puisqu'elle est prise en charge par un narrateur mort- peut alors *prendre fin*). Là est le fond du film : son intérêt tout à la fois esthétique et éthique, sa relation au cinéma. À partir du moment où le rite de l'accompagnement des morts est devenu impossible et qu'on lui substitue provisoirement d'autres actions, d'autres gestes, alors un récit est possible : on peut encore raconter une histoire.

Si l'on pense à l'autre image récurrente du film, l'autre métaphore filée qui le constitue : celle des **lucioles**, une image poétique très réussie qui complète l'enfermement et le nocturne du tombeau par l'illumination, l'ouverture, la lumière et la multiplicité, on peut dire que le titre est véritablement parfait.

Mon Voisin Totoro de Miyazaki peut être vu comme une sorte de « frère jumeau » très différent du *Tombeau des Lucioles*. *Totoro* jouant dans la douceur et les *Lucioles* dans la douleur. Les deux ont été faits en même temps, au même endroit, avec des collaborateurs communs. Ils ont le même style graphique, proviennent du même studio, et sont faits par deux amis.

Dans le numéro spécial sur le studio Ghibli de la revue spécialisée dans le cinéma d'animation japonais *Animeland*, on peut lire, dans un entretien avec Takahata, une remarque éclairante à ce propos : « Je voudrais attirer votre attention sur une différence entre ces deux films, au niveau des décors. Le monde clos du *Tombeau des Lucioles* dessiné par Yamamoto et le monde à l'inverse très ouvert décrit par Hoga dans *Mon Voisin Totoro* me semblent éminemment significatifs de certaines différences fondamentales dans le travail de ces deux décorateurs. On aurait tort de les confondre et de penser qu'ils font la même chose, ce qui n'est peut-être pas très évident à première vue ». Effectivement, à première vue, on voit plutôt un type de décor très semblable, très travaillé et fouillé. Il nous faudrait faire une analyse du détail des décors des deux films pour vérifier cette analyse de Takahata, mais je constate que l'opposition qu'il évoque est également valable dans une appréhension globale des deux œuvres.

Dans *Le Tombeau des Lucioles* et dans *Mon Voisin Totoro*, nous avons affaire à deux enfants. Le point commun essentiel est que les héros sont des enfants privés de leurs parents. Dans *Le Tombeau des Lucioles*, c'est l'histoire de la fin de la guerre au Japon, avec des bombardiers américains, des B-29, qui lancent des bombes incendiaires sur la ville de Kobé. Les enfants ont dès le début, mais tout d'abord sans le savoir, perdu leur père, officier de marine, qui ne reviendra jamais, toute la flotte ayant été anéantie. Ils perdent leur mère, et c'est l'occasion des images les plus violentes du film avec la mère quasiment momifiée dans des bandelettes sanglantes, puis attaquée par la vermine, enfin brûlée dans une fosse commune. Cela marque le début de l'histoire, et les deux orphelins vivent ensemble, livrés à eux-mêmes, d'abord dans la famille, puis seuls, réfugiés dans une sorte de caverne en pleine nature, jusqu'à mourir de faim, l'un et l'autre.

En parallèle, l'histoire de *Mon Voisin Totoro*, est celle de deux petites filles dont la mère est malade à l'hôpital, - ici elle ne meurt pas - et elles restent avec leur père qui doit aller travailler. Le film commence lorsqu'ils vont tous trois s'installer à la campagne et les fillettes découvrent cette très grande maison de campagne, pleine de mystères, ainsi que la grandeur de la nature (une nature parsemée de références religieuses, animistes, bouddhistes et shintoïstes), des petites bêtes, des gens de la campagne, des arbres, et ceux qui représentent un peu synthétiquement tout cela : des « Totoros », à savoir des grosses bêtes, qui n'existent que pour les yeux des enfants, des sortes de grosses peluches tantôt minuscules, tantôt géantes, nichant dans les racines d'un camphrier géant, où se promenant la nuit quand il pleut. Les « Totoros » apparaissent donc aussi du fait de l'absence des parents : là est le possible parallèle avec les *Le tombeau des lucioles*.

Analyse suivie de quelques passages.

Commençons par le processus de narration. Commençons donc par la fin.

Gros plan sur Setsuko qui s'est piqué le doigt (fin du film)

Nous voici, d'abord, devant un plan d'Hitchcock. Dans le film *Les Oiseaux*, la première attaque des humains par les animaux est perpétrée par une mouette : l'héroïne se rend à *Bodega Bay* pour faire une surprise à l'homme qu'elle a décidé de courtiser, et se fait attaquer par l'oiseau alors qu'elle traverse la baie dans une barque à moteur. Le bec de l'oiseau lui fait un petit trou au sommet du crâne. Elle porte un gant beige et, après qu'elle a porté la main à l'endroit de sa blessure, on voit un instant un très gros plan de son doigt ganté auréolé d'un point très rouge. Ici, nous sommes devant le même plan en dessin animé. Plus de gant, mais le même petit instant, le même insert sur le bout du doigt. Il s'agit, cette fois, d'une petite fille qui s'est blessée avec une aiguille. Le sang apparaît, animé sous la forme d'une tache rouge qui grossit en très gros plan, c'est-à-dire à la fois rapidement et légèrement, car le rouge s'étend comme sur un buvard mais la perte vitale ne saurait dépasser la taille du bout d'un doigt de toute petite fille.

Il ne s'agit pas d'une citation des *Oiseaux* d'Hitchcock, mais d'un plan minuscule dans lequel, idéalement, si on en déplie le sens, le film dans son entier peut être lu. (Autrement dit ce que Leo Spitzer appelait un « clic » ou un « déclic » : un élément stylistique livrant, par l'analyse, l'ensemble de la poétique d'une œuvre.)

Nous sommes d'abord devant l'exhibition (très gros plan) de la souffrance d'un petit enfant. Du point de vue technique (nous sommes dans le dessin animé), cette tache rouge est seulement un point qui grossit, juste de l'encre rouge que l'on a mise sur plusieurs celluloses, sur plusieurs dessins successifs. Et si J.-L. Godard pouvait jouer sur les mots en opposant « une image juste » et « juste une image », en l'occurrence l'expression « encre juste » n'aurait aucun sens. Là est la particularité du dessin animé : être à la fois de l'encre et du sang. « Ce n'est pas du sang, c'est du rouge », disait aussi Godard. Mais ici, ce n'est pas du rouge, c'est de l'encre. Est-ce plus ou moins inhumain ? Car l'on dit toujours que le cinéma d'animation, le dessin animé, est inhumain, or cela dépend de ce que l'on appelle humain puisque l'on ne considère à ce moment-là que ce qu'il y a à l'intérieur du cadre, cette fluorescence que l'on projette sur un écran en deux dimensions : on a bien photographié quelqu'un, mais c'était la caméra, (une machine mécanique) qui le photographiait. Tandis qu'en animation, la même personne est dessinée, elle n'existe pas dans le moment du tournage, mais c'est une main humaine qui l'a fabriquée. « Une main qui tremble », comme disait Dante pour définir l'artiste, tout à la fois un cerveau et un corps, par l'intermédiaire d'un système nerveux, directement, sans médiation mécanique dans un premier temps. Ce doigt, est-il inhumain parce qu'il est dessiné (parce qu'il n'est pas photographié en mouvement) ? ou est-il humain parce que c'est une main dessinante qui a ajouté sur cette main dessinée une tache rouge qui se développe ? Ainsi se pose la question de ce qu'est *l'animation*.

Car, précisément, le rouge, c'est le sang, et le sang, c'est la vie. C'est-à-dire que cette tache qui se développe, c'est aussi un symbole, quasiment une métaphore de « l'animation » entendue comme « mise en vie ». Ici, la vie prime au moment où cela fait mal. D'autant plus que, si l'on replace ce plan dans le récit, cette petite douleur du doigt piqué fait partie d'un flash-back et il faut comprendre que tant que Setsuko saigne encore, cela signifie qu'elle est encore vivante, car nous sommes alors proches du moment où elle va mourir, exsangue.

Le moment est, plus précisément, celui où son grand frère la retrouve, alors qu'elle est totalement affamée et agonise, en train de sucer comme des bonbons les boutons qui constituaient autrefois les fausses pièces enfantines de son porte-monnaie. La couleur rouge de la petite tache de sang renvoie aussi à cette boîte de bonbons qui court dans tout le film et dans laquelle, au dernier acte, finiront les os et les cendres de la petite sœur.

Finale du film

Passons maintenant à la fin du film, pour revenir à son début dans un deuxième temps, puisque début et fin du film se répondent, classiquement.

Le grand frère regarde brûler le corps de sa sœur décédée. Le point de vue s'élève, et découvre, depuis la petite colline de la crémation nocturne, à peine illuminée par les flammèches semblables aux lucioles, une ville moderne et ses innombrables lumières.

Le feu est un des leitmotifs du film. Sa première apparition dans le film a lieu à travers les bombes incendiaires. La musique suture, « matifie » l'émotion. Les flammèches deviennent comme des lucioles. L'apparition du Japon moderne, dans ce dernier plan qui a une vraie ampleur, avec son « mouvement de grue » reconstitué, est une forte surprise : sa signification demeure, du reste, étrange. (L'effet évoque, en tous cas, la fin de *Vertigo* – toujours Hitchcock : une femme vient de mourir en tombant d'un clocher, la cloche sonne, on a vu la religieuse qui la mettait en branle, puis la caméra sort du clocher et s'élève, comme pour épouser ce que l'on appelle parfois, dans les études sur l'énonciation, le « point de vue de Dieu ». Même effet, ici, de reprise en main du récit par un Narrateur extérieur et tout puissant, qui, indubitablement, apaise le spectateur après le dénouement de la tragédie.)

Pourquoi une telle apparition du Japon moderne ? Sans doute pour intégrer autrement que par la reconstitution des décors et des costumes l'Histoire dans le film. C'est aussi un effet qui laisse à penser que le train ou le métro qu'on les voit prendre au début du film est aussi un voyage dans le temps. Tout le film est déjà un long retour en arrière qui fait revenir le fantôme racontant son histoire.

Les enfants sont sur une petite colline, et cela me rappelle que Pasolini avait inventé, dans les *Écrits Corsaires*, l'idée de la « disparition des lucioles », métaphore qui a marqué son temps et dont on se sert encore en Italie. Sur les collines de Rome, il y avait autrefois des lucioles ainsi qu'à la campagne, mais celles-ci ont disparu pour des raisons écologiques dans les années 60. Il n'y a plus de lucioles aujourd'hui sur le Janicule ou sur les autres collines de Rome. Pasolini utilisait cette métaphore pour évoquer le bouleversement général des mœurs, un changement global de la société consécutif à la perte de la tradition paysanne. Il utilisait même le mot « génocide » - qui semble abusif – pour dire l'évanouissement, qu'il percevait en poète, d'une certaine civilisation archaïque qui avait duré des milliers d'années, et qui a disparu assez rapidement dans l'après-guerre, dans les années 1950-1960. On retrouve un peu cela ici, c'est-à-dire ces enfants morts au moment de la défaite, en 1945, qui viennent ici comme des fantômes du passé et qui ramènent les lucioles, symbole d'un Japon rural. Au second plan, on voit progressivement émerger l'autre Japon, celui de la reconstruction et de la modernité. Ainsi, le dernier sens donné aux lucioles est celui de la modernité : les dernières petites lumières vertes et bleues du film, ses ultimes lucioles, sont celles des immeubles du Japon ultramoderne. Peut-être faut-il y voir le deuil de l'empire et de la douleur de l'après-guerre. La musique, devenue très douce, induit une possible fusion entre les lucioles de la modernité et les lucioles du monde ancien. Le monde passé et le monde présent peuvent coexister.

Seïta ferme le cercueil d'incinération de sa petite sœur

Je vous montre le champ/contrechamp qui me paraît le plus important du film. C'est le moment exact de la séparation, de la disparition de l'image de sa sœur, le dernier instant où il la voit, donc l'acmé du film, l'instant où commence le deuil.

C'est un champ/contrechamp très classique, une plongée suivie d'une contre-plongée, un plan à la *Nosferatu* aussi. Je m'explique : *Nosferatu* de Murnau (1922) montre la relation entre le vivant et le mort, ou plus exactement entre le survivant et le « non-mort ». Dans ce film, au moment précis où le personnage découvre le vampire qui dort dans son cercueil dont la planche de dessus est fendue, on voit, par cet entrebâillement, la tête horrifiante de Nosferatu, le vampire, le non-mort. Il s'agit d'un point de vue par-dessus, en plongée, censé donner la vision de Jonathan Harker, celui qui se trouve en position de spectateur, notre représentant dans le film. Or, le cadrage est inversé par rapport aux règles et codes traditionnels du montage. Il est à l'envers, c'est un faux raccord. Avec le vampirisme intervient le renversement des données, l'idée que la nuit devient le jour, que mort et vie peuvent s'échanger, plus généralement que les signifiants sont mobiles.

Le champ/contrechamp d'un personnage penché au-dessus d'un mort correspond à ce que l'on pourrait nommer un protocole compassionnel propre au cinéma. Le cinéma sait faire se pencher un spectateur compassionnel sur un agonisant. La peinture classique a su le faire avant le cinéma, mais pas de la même façon. En peinture, vous avez la Pietà, et le visage de la Vierge tourné vers celui du Christ sur son giron, mais la posture est fixe, et n'existe qu'à travers une seule image. Le cinéma travaille avec une succession d'images.

Avec le champ/contrechamp des *Lucioles*, pas de faux raccord, mais nous retrouvons bien la figure compassionnelle proprement cinématographique. Les deux plans sont immobiles, avec la même grande diagonale barrant le cadre, et l'effet de symétrie de la couleur bleue passant d'un plan à l'autre, signes du partage entre la vie et la mort. Ici, pas d'inversion dramatisée, mais un moment de stase, qui exprime la fusion entre le spectateur et les personnages à travers celle qui unit, par les gestes du deuil, le frère et la sœur.

Début du film

Le grand frère, Seïta, apparaît comme un fantôme (tradition sino-japonaise) dès le début du film. Le récit est donc pris en charge par un personnage qui en principe ne devrait pas pouvoir raconter, puisqu'il est mort. Le culot narratif du début du film et de faire prononcer à son narrateur ces premiers mots : « Je suis mort » (Même effet que dans *L'homme qui rétrécit* de Jack Arnold, sur le versant fantastique). Phrase impossible et pourtant possible parce que nous sommes au cinéma.

Le choix de ce truc narratif est justifié puisque le film traite de la mort, du deuil, de l'au-delà. En concurrence avec la première affirmation, nous assistons à des « animations » successives. À partir d'un décor noir, un premier dessin, pour l'instant immobile, vient à la lumière. C'est déjà l'idée d'une animation - d'une « mise en vie ». Ensuite, les deux personnages se rapprochent, ils sont en fait un seul et même personnage. Puis le son envahit le film, en même temps qu'une lumière nouvelle se répand sur tout le décor. Lorsque le premier personnage constate le décès, décrit le corps promis à la mort (« Quelle vermine ! »), c'est aussi le début de la parole et le film qui se met en vie.

Dans la peinture ancienne, la mouche peinte (*musca depicta*) est une manière de défier la représentation, ou de montrer la représentation elle-même, en faisant croire au spectateur du tableau qu'une vraie mouche s'est posée sur celui-ci. Ici une mouche se pose sur un cadavre, attestant de sa mort. Le dessin est immobile et la mouche vient, seul élément mobile : c'est la « mouche animée » qui vient évoquer la mort, à travers la « vie » du mouvement.

Première apparition de la boîte de bonbons dans le film, qui dans la nuit et dans l'effet graphique général plutôt sombre est lumineuse et rouge. Le garçon va mourir, dit le dialogue, parce qu'il a les yeux grands ouverts. Là encore, le paradoxe est lancé. Les yeux ouverts sont

associés à la mort. Dans le champ/contrechamp évoqué tout à l'heure, c'était Setsuko qui avait les yeux fermés, et Seïta les yeux grands ouverts. De la boîte s'échappent les petits os et les cendres de Setsuko (le spectateur l'apprendra rétrospectivement), mais c'est comme si des lucioles s'échappaient. La rouille de la vieille boîte a disparu en un instant, et le sentiment de mise en vie est simplement rendu par le déploiement du petit corps de Setsuko, qui a l'air de pousser comme un champignon rougeoyant (réminiscence du Petit chaperon rouge) dans les herbes.

Fin du prologue

Ce métro vide de passagers est un train fantôme. Il y a toujours les lucioles qui passent. On commence à observer Setsuko avec ses petits gestes. (Par le témoignage de Takahata, nous savons qu'il a étudié de très près Brigitte Fossey dans *Jeux Interdits*, pour animer et fabriquer le personnage de Setsuko. Dans *Jeux Interdits*, les enfants font une tombe pour un animal, acte inattendu qui donne un des sens du titre : l'acte rituel de l'enterrement serait « interdit » aux enfants. C'est également un des enjeux narratifs du *Tombeau des lucioles*.)

La métaphore des lucioles commence à être filée, puisque nous assistons à ce moment du prologue à la première représentation des bombes incendiaires sur la ville –dans le titre du livre en japonais la graphie du terme « lucioles » fait qu'il signifie aussi « feu qui tombe goutte à goutte »-, figuration encore privée de tout repère d'espace ou de temps. Les deux enfants sont seuls dans le train, comme des fantômes. La lumière orangée est fantomatique et nous ne savons pas où nous nous trouvons. Le film se concluant par les immeubles du Japon moderne, il passe donc de la destruction à la construction.

Les fenêtres de train défilent comme une bande cinématographique. Comme si le film de l'histoire du Japon défilait, jusqu'à une irradiation blanche, qui peut évoquer deux autres bombes, toujours représentées par un tel événement formidable de lumière, qui sont les bombes atomiques.

Revenons à la boîte. Nous la voyons dans le prologue pour la première fois tandis que c'est sa dernière apparition dans l'histoire. Le fait de la lancer fait commencer la narration. Rétrospectivement, la narration a donc l'air de sortir de cette boîte magique. C'est l'anti-Boîte de Pandore, puisque ce qu'il en sort, c'est le bonheur, les lucioles, le passé, les cendres apaisées car ritualisées.

Ce qui sort de la boîte est toujours positif dans le film. La première fois qu'on la voit, elle est cette tache rouge vue dans la grisaille par celui qui nettoie la gare. Puis il la jette –à la manière d'un lanceur de base-ball - et là commence le film. Ensuite, on la voit dans le métro, rétrospectivement, dans l'ordre de l'histoire, elle rejoue les moments heureux, ceux où il y a encore des bonbons dans la boîte, puis elle est synonyme de la famine, il n'y a plus de bonbons, mais le petit frère qui connaît la vie, sait qu'il y a toujours des bonbons collés au fond de la boîte, il la secoue pour retrouver les derniers bonbons et y met de l'eau afin de faire un délicieux jus de fruits pour sa petite sœur, lorsqu'ils n'ont déjà plus grand chose à manger. Avant cela, la boîte est enterrée avec les vivres dans la petite tombe à victuailles que le frère fabrique au tout début du film. Il va ensuite la déterrer pour retrouver les victuailles, avant d'aller chez des parents et lors de ce qui est déjà une espèce d'inhumation, il retrouve la boîte de bonbons, appelée à devenir *in fine* l'urne funéraire de Setsuko.

Ce système d'emboîtements se retrouve au niveau très anecdotique de la petite histoire de la famille comme dans l'ensemble du récit, dans sa relation à la grande histoire. Le Japon est également une boîte bombardée, un pays refermé sur lui-même par l'impérialisme militaire. Les enfants sont enfermés chez la tante, qui est elle-même très désagréable car très militariste

et égoïste. Ensuite ils sont enfermés dans l'ancien abri où ils vont finalement mourir de faim tous deux, au milieu d'une nature qui, comme le dit Takahata, est un décor plutôt travaillé pour évoquer l'enfermement.

Fabriquer la narration par un système de flash-back n'est pas du tout un cliché, mais fonctionne parfaitement avec le système général du film, conçu comme une boîte dans une autre boîte, dans une autre boîte. Ainsi le film n'a ni début, ni fin, et tout y naît toujours d'une autre boîte.

Ce qui permet de sortir de cette infinie spirale, ce sont les lucioles. Le *tombeau*, c'est la fermeture, les *lucioles*, c'est l'ouverture. Le titre du film ne pouvait être plus net.

Rappelons-nous que le terme « **animer** » est un vieux terme de théologie qui signifie « donner la vie », donner l'étincelle de la vie. « Animation » désigne, dans les discussions théologiques du Moyen-Âge, le moment où l'âme entre dans le corps. En réalité, le passage subreptice et impensé, trop fréquemment établi dans la tradition critique attachée au dessin animé et aux diverses techniques de l'image par image, entre la théologie et la définition du cinéma d'animation, n'a rien de naturel ni de si évident. Concernant le fond du travail des animateurs c'est plutôt un travail avec le mort, et avec la mort, qui devrait être considéré comme l'une des vérités de cet art. Travailler avec des poupées inanimées, par exemple, consiste à *réanimer* un petit corps mort, pas à créer une vie en démiurge. Autant dire que l'on œuvre, en animation, beaucoup plus dans le deuil et avec les cadavres que l'on veut bien le dire en vertu des conventions sociales qui font attacher plus de gloire à l'animateur-démiurge qu'à l'animateur en thanatopracteur. Cela n'a pourtant rien de sinistre (André Bazin avait déjà imaginé, en 1945 –*Ontologie de l'image photographique*–, le cinéma dans son entier comme « momie du changement », sans que cette métaphore égyptienne ait rien de morbide), sauf bien sûr quand on veut que le thème soit sinistre : mais *Les lucioles* sont funéraires, ou funèbres, plus que sinistres.

L'animation en soi n'est pas sinistre : elle a plutôt tendance à afficher, à travers sa géométrie calculée des mouvements, joie et spontanéité. Décrire le deuil des parents par deux jeunes orphelins de guerre, et proposer en retour au spectateur l'expérience équivalente du deuil de ces enfants mêmes, qu'il a vu si « vivants » à travers leurs gestes minutieusement reconstruits par un travail d'« animation » fatalement associé par le regard au bonheur d'exister, voilà la véritable fosse du *Tombeau des lucioles*, **sa trappe, sa boîte** : un piège à émotions dont les branchages de la compassion sont d'une autre subtilité que ceux de tous les *Bambi* de l'histoire du dessin animé ou du film pour-enfants-à- l'usage-des-adultes.

Le tombeau des lucioles, avec son travail sur l'immobilité et la mise en vie par le mouvement humain finement observé et rendu, au-delà de son anecdote réaliste, historique, et mélodramatique, se greffe donc sur une des questions fondamentales de l'art de l'animation.