

LE PETIT CHAT CURIEUX (KOMANEKO)

programme de 5 courts métrages de Tsuneo Goda

INVENTEUR, SPECTATEUR, ACTEUR ET PERSONNAGE : KOMANEKO, LE CHAT-CINÉMA

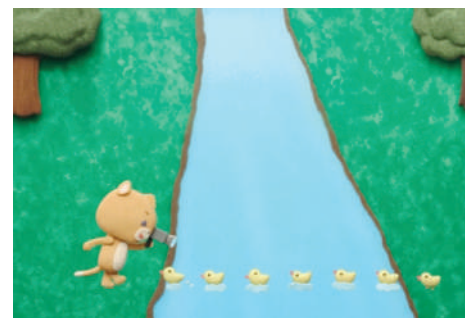
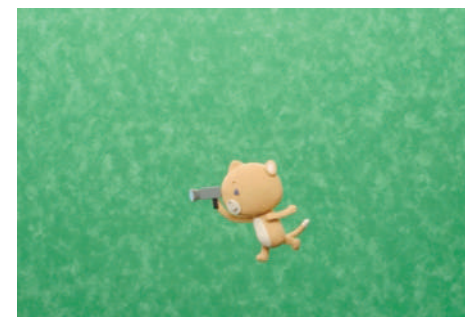
Le point de vue de Stéphane Kahn

Pourquoi filme-t-on ? Comment fait-on un film ? Qu'est-ce que faire un film ? Qu'est-ce même au final qu'un film ? À bien des égards, *Le Petit Chat curieux (Komaneko)*, à travers cinq histoires différentes, pose ces questions de cinéma essentielles et place plus précisément le geste de l'enregistrement par l'image au cœur de plusieurs de ses récits. On soulignera comme cette proposition liminaire est d'ailleurs contenue, en version originale, dans l'intitulé même de ce programme de courts métrages, « koma » pouvant se traduire en japonais par « plan » (de cinéma) et « neko » par « chat ».

C'est pourtant, pour le très jeune spectateur, par un geste a priori bien plus familier que celui de filmer que débute *Le Premier Pas*, premier film du programme : un petit chat dessine sur une feuille de papier. Manière peut-être, dès l'entame, d'impliquer le spectateur dans le processus créatif d'un héros que l'on va vite découvrir apprenti cinéaste. Manière aussi, sans doute, en guise d'introduction, d'expliquer au spectateur débutant comment le programme de courts métrages qu'il va regarder s'est fabriqué. Car c'est bien de cela qu'il s'agira, du moins dans les deux premiers films du programme, de fabriquer, de créer, d'imaginer, *Le Premier Pas* se présentant d'ailleurs tout entier comme une véritable ode à la production artistique.

Ce programme n'est donc pas seulement « du » cinéma, il présente la particularité manifeste de parler « de » cinéma, d'encourager l'imagination, la collaboration avec autrui en vue de produire quelque chose et, pourquoi pas, une œuvre. Il explique incidemment aux plus jeunes que fabriquer des images est un travail, le fruit d'une réflexion, d'une préparation.

Le Petit Chat curieux (Komaneko) n'est pas pour autant, rassurons-nous, un pensum théorique. D'ailleurs, son réalisateur, Tsuneo Goda, délaissera quelque peu, au gré des cinq épisodes tournés sur une période couvrant trois années, le geste diégétique de filmer (au sens de geste intégré au récit). Ainsi, si cette action est abondamment détaillée dans la mise en abyme du *Premier Pas*, film sur lequel nous reviendrons plus précisément, le programme s'achèvera avec une histoire plus longue (*De vrais amis*), tournée trois ans plus tard, où le cinéma en tant que pratique deviendra un argument narratif périphérique, comme s'il s'agissait, au moment d'entreprendre ce film plus ambitieux, de remiser les éclats de méta-cinéma qui faisaient l'originalité des tout premiers épisodes pour leur préférer le déploiement d'une narration plus traditionnelle.



Éloge du stop-motion

Une précision s'impose à ce stade : les films de la série *Komaneko*, commencée en 2003, ont aujourd'hui plus de dix ans, presque quinze pour les premiers. En conséquence, ils font fi du bain numérique dans lequel trempe aujourd'hui le spectateur de cinéma puisqu'ils sont encore contemporains de la projection dite « argentique », sur support film, procédé auquel la projection numérique n'a, d'un point de vue industriel, succédé dans les salles de cinéma qu'au tournant des années 2010.

À l'étape du tournage d'abord, puis à celle de la projection ensuite, *Le Petit Chat curieux (Komaneko)* préfère ainsi envisager le cinéma, la création d'images en mouvement comme un artisanat, un bricolage, privilégiant la matière sensible de la pellicule, la projection mécanique à la froideur des pixels, des codes informatiques et des serveurs automatisés.

Dans le même ordre d'idées, dès le générique de début (dont les crédits se superposent – en japonais – à une épaisse trame de papier), la dimension physique et palpable du projet s'exhibe ; procédé repris au terme de chacune des histoires avec un rudimentaire dessin animé rompant avec l'animation en volume majoritairement privilégiée entre ces brefs intermèdes crayonnés. (*Caméra à la main* et *La bataille de Radi-Bo* faisant, notons-le ici, exceptions puisqu'ils mettent en scène les mêmes protagonistes, non plus en marionnettes en trois dimensions, mais dans une forme d'animation aplanie, plus proche de la 2D).

Pour cette raison, à l'heure où, dès le plus jeune âge, des enfants savent, via les smartphones de leurs parents, ce que (se) filmer ou (se) photographier veut dire, *Le Petit Chat curieux (Komaneko)* pourra d'abord les intriguer avec sa grosse caméra, ses bobines de film qui se déroulent et s'emmêlent, cette machine à écrire sur laquelle un personnage tape un scénario (pensons aussi à la machine à coudre que Koma manipule avec aisance). Par là, le programme invite assez naturellement à expliquer, avant toute chose, comment étaient jusqu'à il y a peu préparés et surtout tournés puis projetés les films.

De cet attachement à la matière et à la pellicule que l'on pourra qualifier de nostalgique de la part du réalisateur découle assez naturellement le type d'animation choisi, le procédé – parmi tous ceux à disposition en matière d'animation – le plus magique, le plus enchanteur sans doute...

Le Premier Pas est d'ailleurs avant tout une commande passée par le Tokyo Metropolitan Museum of Photography au réalisateur Tsuneo Goda – alors connu pour la création d'une marionnette nommée Domo-kun devenue emblème de la chaîne de télévision NHK –, afin de présenter la technique de l'animation image par image. Cela expliquant sans doute en partie le caractère très didactique de ce premier court métrage.

L'animation image par image, aussi appelée stop-motion, consiste pour l'essentiel, rappelons-le, à manipuler des objets (et parfois la caméra) afin de donner l'illusion du mouvement à travers une succession rapide d'images fixes. On songera, pour donner quelques repères dans la production plus ou moins récente de films d'animation, à ceux des studios britanniques Aardman (*Wallace et Gromit*, *Chicken Run*, *Shaun le mouton*), à *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* de Henry Selick, à *Fantastic Mister Fox* de Wes Anderson ou à *Ma Vie de courgette* de Claude Barras.

Si cette illusion du mouvement est bien sûr à la base du cinéma d'animation (dessiné, notamment), ne serait-elle pas aussi, pour aller plus loin, la nature même du cinéma projeté de l'ère prénumérique (et cela, qu'il soit d'animation ou non) ? Expliquons-nous : chaque photogramme de la bobine de film 35 mm traditionnellement projetée au rythme de 24 images par seconde est bel et bien, on le sait, une image fixe, de celles que la mise en série, le défilement, la lumière et la projection contribueront à « animer » ensuite sur l'écran vierge du cinéma.

Ainsi, le procédé de stop-motion, par sa nature, par son redoublement implicite du processus de la projection, pourrait tout à fait être considéré comme l'essence même du cinéma. D'autant plus quand il s'agit d'insuffler mouvement et vie à des volumes a priori inertes (marionnettes, poupées, personnages en pâte à modeler, etc.). On pensera spécifiquement,



pour illustrer cette idée, à l'exemple canonique d'une scène mythique de *Jason et les Argonautes*, de Don Chaffey (1963), quand des morts, figurés par d'inquiétants et belliqueux squelettes, revenaient à la vie, animés par le maître des effets spéciaux, Ray Harryhausen.

Or, cette capacité par le cinéma d'animer d'inertes figures articulées, c'est précisément ce que donne à voir *Le Premier Pas* dans une amusante mise en abyme éclairant le jeune spectateur sur les gestes et les pratiques du cinéaste d'animation.

Koma, cinéaste amateur (construire...)

Koma, marionnette de son état, serait donc naturellement à nos yeux un alter ego du cinéaste Tsuneo Goda dès lors que ce personnage décide de réaliser un film d'animation et de donner vie à son tour à deux petites créatures de feutrine.

Mais, à l'autre bout de la chaîne, n'oublions pas que Koma est aussi le premier spectateur de son propre film. Car il ne suffit pas seulement de dessiner des personnages, de coudre et d'assembler des marionnettes, encore faut-il ensuite les filmer et projeter leur image. Le montage puis la projection font donc partie intégrante du processus créatif tel qu'il est détaillé dans *Le Premier Pas*. La projection en Super 8 sur laquelle se clôt ce premier film en est même l'aboutissement logique (au point que le mot « End » signifiant à notre intention l'achèvement de ce premier court métrage sera endossé par ce film amateur, comme ajouté par Koma lui-même).

On pense assez vite, face à ce *Premier Pas*, à un court métrage d'animation du regretté Guy Jacques, *L'Invité* (1980), dans lequel un vieil ermite (figuré là aussi par une marionnette, cette fois en bois) se mettait à filmer un pantin mal dégrossi pour, par le truchement du cinéma, de la projection et de l'illusion consentie, s'en faire un compagnon bel et bien vivant. Il s'agissait là, déjà, de dédoubler le cinéaste au travail, de donner à voir le caractère laborieux, patient et souvent solitaire de celui qui façonne et anime méticuleusement des marionnettes et

des décors qu'il doit photographier image par image. Jusqu'à donner l'impression du mouvement et de la vie dans une sidérante mise en abyme qui valut à ce beau film mélancolique de nombreux prix, une nomination pour le César du film d'animation et une pérennité jamais démentie.

Koma, lui, n'est pas un solitaire. Non seulement ses aventures sont ponctuées de rencontres, mais surtout il ne vit pas seul mais avec son grand-père. Alors, à sa petite échelle, en Super 8, en donnant vie à des créatures issues de son imagination, ne reproduit-il pas le processus créatif de ce papy avec qui il habite ? On comprend en effet dès le troisième film, *Koma et Radi-Bo*, que ce grand-père est lui-même un cinéaste (ou un scénariste) reconnu. Les affiches de films encadrées le long de l'escalier de la maison de Koma – ceux qu'a signés ce papy moustachu que l'on retrouve à plusieurs reprises au travail, à sa machine à écrire – sont en effet celles de films de science-fiction, de films de monstres évoquant une tradition profondément ancrée dans la cinématographie japonaise depuis les années 50, à travers notamment les films d'Inoshiro Honda, le créateur de *Godzilla*, ce reptile préhistorique géant réveillé par les radiations nucléaires dans le premier film d'une longue série initiée en 1954. Cette parenté, juste allusive dans *Koma et Radi-Bo*, se verra prolongée et plus explicitement confirmée dans le dernier film du programme, *De vrais amis*, qui mettra en scène, face à Koma, une autre créature monstrueuse à mi-chemin, celle-ci, entre le Bigfoot américain et le Yéti népalais. L'hérédité expliquerait-elle alors – dans un contexte de tournage (2003) où la familiarité et l'accessibilité aux outils technologiques permettant d'enregistrer et de diffuser des images en mouvement ne pouvait être telle qu'elle l'est aujourd'hui – l'accès facilité pour Koma aux accessoires compliqués permettant de faire et de projeter un film (caméra, pellicule, table de montage, projecteur) ? Sans doute, oui. Sans doute, imaginez-on, notre héros est-il bien un « ciné-fils » dont le goût pour la prise de vues a été forgé par un illustre grand-père, dans les rares moments où le travail de ce dernier lui laissait un peu de temps à consacrer à sa famille...



Making of

Le *Premier Pas* peut (doit) donc, de ce point de vue, être envisagé comme un petit précis de création cinématographique détaillant les différentes étapes allant de la conception à la réalisation d'un film d'animation.

Mais de quoi, concrètement, s'agit-il alors ?

Eh bien, d'abord, il faut réfléchir, préparer ce que l'on va filmer. Ça ne s'improvise pas. Pourtant, les outils manipulés par Koma à sa première apparition – gomme, feuille et crayons – appartenaient encore, nous l'avons dit, aux objets familiers des jeunes spectateurs. En dessinant déjà les plans qu'il tournera, Koma prépare donc un story-board, cet outil préalable au tournage, permettant de savoir à l'avance ce que l'on va filmer et comment on va le filmer. Mais ça se corse rapidement. Ainsi, faut-il, à défaut d'en avoir une toute prête, concevoir une marionnette articulée ou suffisamment manipulable, puis la coudre, l'assembler, l'habiller. Il faut ensuite colorier un décor (en l'occurrence un ciel) et pour cela revenir au dessin, à la feuille de papier et au pastel. Il faut ensuite savoir où l'on va filmer, en d'autres termes installer un plateau de tournage : ce sera le bureau (avec sa lampe articulée ne tenant pas en place – comme un possible hommage à la lampe-logo des Studios Pixar). Il faut ensuite faire le noir, éclairer artificiellement la scène, manière d'apprendre que de telles actions, de telles décisions, permettent de transformer le réel, de le styliser, d'imprimer sa marque, son regard singulier sur ce que l'on filme. C'est donc déjà, à travers tous ces préparatifs, de la mise en scène. Mouvement créatif parachevé dès lors que Koma collera son œil à l'objectif pour cadrer – et donc sélectionner – une partie seulement de ce que l'œil voit (autrement dit couper, choisir et composer des plans). C'est un travail long et minutieux (le passage à la nuit, à mi-parcours du premier film, en atteste), rendu d'autant plus difficile que Koma est ici seul à prendre en charge des tâches en réalité souvent partagées entre différents collaborateurs du cinéaste (l'un dessinera les décors, un autre concevra les personnages, etc.).

Filmer le réel (réagir...)

Mais alors, tout ce poids de la fabrication, cela ne risquerait-il pas de décourager nos apprentis cinéastes de maternelle ? *Caméra à la main*, le deuxième film du programme, présente ceci d'intéressant qu'il agit comme le pendant parfait de ce constat possiblement démotivant, comme un antidote, en somme, aux lourdeurs du tournage en studio tel qu'il fut présenté dans *Le Premier Pas*. Aux manières d'un Georges Méliès succéderaient, en d'autres termes, celles des frères Lumière. À la maniaquerie du demiurge truqueur succéderait l'ouverture au réel. Où, plutôt que de créer de toutes pièces un univers, il s'agirait dès lors d'aller voir ce qui se passe dehors.

Dans ce deuxième film, Koma s'aventure en effet à filmer autrement, de manière « documentaire », osera-t-on écrire. Il ne s'agit plus pour lui de mettre en scène et de composer une courte séquence inventée de A jusqu'à Z. Il est cette fois « en extérieur » et filme au gré de ce qu'il découvre. C'est Koma qui se déplace, qui déclenche l'impression de la pellicule quand quelque chose l'intéresse. Plus rien à voir, donc, avec le petit bricoleur qui, dans sa chambre, décidait du moindre mouvement de ses personnages. Tsuneo Goda, de son côté, troque l'animation de marionnettes en trois dimensions pour un film formellement en rupture avec ce qui précéda et ce qui suivra, un film où n'existe plus la profondeur de champ, où Koma lui-même se trouve représenté autrement, « à plat » donc (ce sera à nouveau le cas dans le quatrième film, *La bataille de Radi-Bo*).

Ainsi va-t-il croiser d'autres personnages qui ne seront pas, cette fois, de son invention. Et si Koma continue de filmer, ce sera là en continu, plus du tout en stop-motion, redevenu protagoniste parmi d'autres, comme ce sera le cas dans tous les autres films d'un programme abandonnant peu à peu le caractère théorique de son histoire liminaire.

La caméra, ici, sert littéralement à enregistrer le réel (la forêt et ses habitants) sans le transformer (du moins Koma le croit-il). Choix permettant d'introduire le mouvement dans le plan, la notion de hors-champ (nombreuses entrées et sorties de champ du chaton), de changer de décor, de varier les angles



des prises de vues, de tester, d'expérimenter (filmer en mouvement, en contre-plongée, de biais, etc.).

Mais filmer ce qui advient, c'est aussi faire avec les aléas d'un tournage, s'en accommoder et... improviser. Dans *Le Premier Pas*, le tournage était, on l'a vu, fastidieux : les objets ne restaient pas en place. Quand ce n'était pas la lampe qui s'affaissait, c'était l'une des deux marionnettes qui tombait, l'autre qui perdait un œil mal cousu, voire une mouche indésirable qui venait bouleverser le plan de tournage.

Dans *Caméra à la main*, au contraire, filmer est en apparence une activité bien plus ludique, bien moins rébarbative. Koma filme la floraison de la nature, un papillon qui passe. Mais ne nous leurrions pas : tenter de saisir le réel n'est pas non plus de tout repos. Ainsi, quand Koma repère des taupes, celles-ci ont vite fait de retourner dans leur terrier pour réapparaître, malicieuses, à l'autre extrémité du cadre. On peut aussi se retrouver face à... un ours ! Et il se révèle finalement tout aussi difficile de saisir un être vivant sans cesse en mouvement que de faire tenir droites de molles marionnettes. Koma s'en apercevra à nouveau dans *De vrais amis* quand il devra s'armer de patience pour capturer l'image d'un Bigfoot insaisissable dont il entend, par l'enregistrement, prouver l'existence...

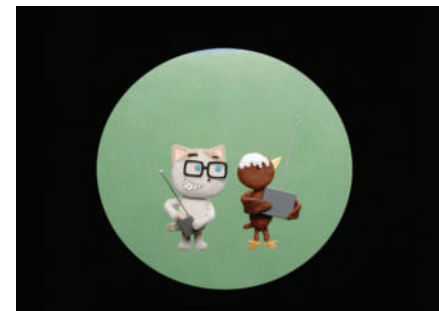
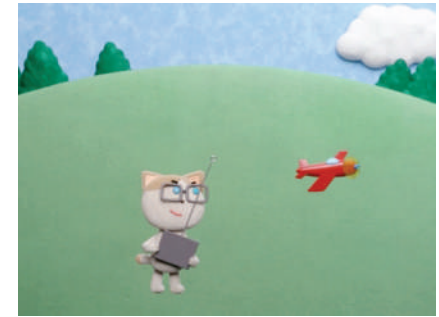
Koma, personnage

D'un film à l'autre, ce que la caméra enregistre de l'étrangeté du monde se substitue parfois au regard de Koma. Ainsi, dans *Caméra à la main*, elle capture bel et bien les simagrées d'un fantôme malicieux tandis que le chaton, par ailleurs occupé puis plus tard endormi, ne les voit pas. La photographie, la vidéo ou le film révélant à contretemps ce qu'un protagoniste n'a su voir, n'est-ce pas d'ailleurs un motif récurrent du cinéma fantastique ? À la caméra, donc, le privilège et la capacité de révéler l'envers du réel, comme dans ces courtes scènes où les petites marionnettes de Koma – Momoiro-chan et Haiirokun – s'animent sans son concours. Pensons notamment à la séquence du *Premier Pas* où celles-ci se gendolent de rire à la vision du simpliste story-board préparé par Koma. Pourtant, les doudous n'ont pas de vie propre. Les enfants le savent. Dans *Le Petit Chat curieux (Komaneko)*, peut-être bien que si !

De vrais amis prend justement ce postulat à revers. La caméra y est un outil intervenant en deuxième lieu seulement. Quand Koma aura découvert un monstre velu à la lisière de la forêt, sa caméra devra être son témoin. Avec elle, il tentera de recueillir une preuve de la réalité de cet être auquel son grand-père, qui a pourtant fait profession de son imagination, ne croit pas. Dans ce film, il n'est plus question pour Koma de figurer son riche imaginaire par le cinéma. L'aventure est là, bien réelle, au détour du chemin, comme elle l'était déjà, de manière moins élaborée et bien moins scénarisée, dans le rudimentaire *Caméra à la main*. Plus besoin de dessiner ou d'inventer des histoires fantastiques. Le monstre de cinéma (de ceux au sujet desquels le grand-père de Koma écrivait et qui incidemment familiarisent le jeune spectateur avec l'une des figures d'altérité fondamentales du cinéma de l'imaginaire) a débordé l'écran pour se cacher dans la forêt.

Si ce monstre ne jaillit pas de l'imaginaire de Koma, il ne s'agit pas moins d'une fiction pour autant. Le fait que ce dernier film s'ouvre sur le chaton habillant ses deux fidèles marionnettes peut rétrospectivement être perçu comme un indice donné d'emblée par Tsuneo Goda sur la nature de ce Bigfoot de contrefaçon. Dès ce premier plan, le réalisateur nous rappelle en effet que le cinéma, c'est aussi des costumes, des habits que comédiens et comédiennes passent pour endosser des rôles. Le tournant narratif de ce film – le plus beau du programme – réside justement dans le dévoilement d'un artifice et d'un mensonge à travers la mise en lumière d'un costume. Car ce Bigfoot, comprend-on, n'en est pas vraiment un. On le retrouve, à ce moment-là du film, dans un intérieur douillet ne cadrant pas avec sa sauvagerie présumée. Derrière les oripeaux de la créature hirsute, la vérité affleure : ce monstre, c'est en fait un enfant fluët et solitaire, un personnage timide à la feinte sauvagerie qui serait comme l'antithèse, malgré un accoutrement approchant, du turbulent Max imaginé par Maurice Sendak dans le livre *Max et les Maximonstres* (1963) ou dans son adaptation cinématographique par Spike Jonze (2009).

Ce costume traînant ensuite sous son lit, comme temporairement délaissé quand la maman d'Inuko vient lui dire bonne nuit, serait à nos yeux un clin d'œil plutôt fin à la terreur enfantine du « monstre sous le lit » ou du « monstre dans le pla-



card », frayeur banale ici pour le moins domestiquée, comme elle l'était déjà, chez Steven Spielberg, quand le jeune Elliott cachait *E.T. l'extra-terrestre* dans un placard de sa chambre...

En gagnant en ampleur, en cessant d'être rivé à Koma, *De vrais amis* dédouble les points de vue (d'abord celui de Koma puis celui d'Inuko), élargit la temporalité (l'histoire se déroule sur plusieurs jours), s'affirme plus complexe et, dans le même mouvement, bien plus émouvant. C'est évidemment le point d'orgue du programme, le film longue durée qui justifie l'existence de cet assemblage et vers lequel les quatre autres courts métrages convergent. Si, jusqu'alors, chacun restait rivé à une idée, à un concept (la mise en abyme, la caméra portée, le combat aérien), *De vrais amis* s'impose en œuvre à part entière : riche, solide et subtile. C'est de fait un film techniquement plus élaboré, plus découpé, doté d'angles et de mouvements de caméra variés et, côté scénario, d'humeurs très contrastées, mêlant la mélancolie d'Inuko à la candeur et à l'enthousiasme inentamés de Koma.

Boy Meets Girl ?

Cette confrontation au monstre (habilement redoublée dans les toutes dernières minutes du film grâce à un « twist » excitant nous révélant que le Bigfoot existe bel et bien) retourne pourtant au cœur du film une interrogation : Koma a-t-il (déjà) vu les films de science-fiction de son grand-père ?

Peu probable, évidemment, tant la candeur du chaton face au Bigfoot confirme la nature enfantine du personnage. Passé la peur initiale (figurée très simplement par des gouttes de sueur en surimpression puis, narrativement, par une séquence résumant quand même une nuit d'inquiétude), Koma n'aura de cesse de s'en faire un ami, d'évacuer sa peur et, plus intéressant encore, de l'attirer dans son propre système de référence en lui confectionnant très vite... une poupée de chiffon à son image (de monstre).

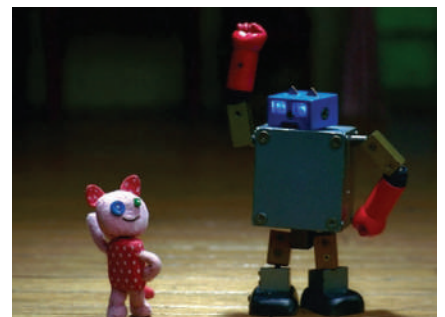
Jusque-là, sans doute n'y avait-il pourtant guère de monstruosité, de dangers et d'altérité dans l'imaginaire « *kawaiï* » (mignon, en japonais) de ce petit chaton. Pour preuve, dans

l'histoire que mit d'abord en scène Koma et dont la projection Super 8 constitua l'épilogue du *Premier Pas*, rappelons-nous qu'on ne voyait guère que des doudous mignons se faisant des bisous...

À l'inverse, lorsque dans la troisième histoire *Radi-Bo* fait irruption dans la chambre de Koma avec un robot-guerrier, on sent bien comme cela laisse notre héros circonspect, passé l'amusement initial.

D'aucuns pourraient alors voir en Koma un personnage plutôt féminin opposé à un *Radi-Bo* sans ambiguïté masculin. Mais cela, c'est une interprétation dont rien ne vérifie l'exactitude, et surtout pas le réalisateur. Le site officiel du studio d'animation à l'origine de ces films définit Koma comme un chaton, sans plus de précision. Et Tsuneo Goda préfère conclure cette histoire d'abord conflictuelle sur une collaboration sans ombre entre les deux personnages, coopération symboliquement précédée d'une courte et improbable chorégraphie associant une des marionnettes de Koma au robot de *Radi-Bo*. Histoire de brouiller ces interrogations relatives au genre ? Peut-être. Reste que dans la quatrième histoire (*La Bataille de Radi-Bo*), épisode de transition assez pauvre, à nouveau en deux dimensions d'ailleurs, où *Radi-Bo* affronte des oiseaux avec son avion miniature, Koma ne sera presque pas présent(e ?), définitivement étranger(e ?) aux représentations belliqueuses qui animent son camarade.

C'est aussi que si Koma a semble-t-il hérité de la fibre artistique de son grand-père, *Radi-Bo* a, lui, un papa bricoleur. Ce dernier apparaît dans la troisième histoire pour réparer la radio du papy de Koma (un autre objet « vintage », notons-le au passage). On ne s'étonne donc pas ensuite de voir *Radi-Bo*, probable figure précoce du geek, affublé d'un robot télécommandé dernier cri. Le plastique et les vis recouvrant celui-ci, sa nature probablement industrielle (quelque part entre *Toy Story* de John Lasseter et *Small Soldiers* de Joe Dante ?) apparaissent comme l'antithèse manifeste de l'assemblage manuel et patient des personnages créés par Koma avec ses ciseaux, sa machine à coudre et surtout une grosse dose d'imagination. Plus encore, c'est la stricte mécanique, les piles, qui per-



mettent à ce robot de se mouvoir tandis que c'est seulement la magie de la succession des images fixes qui, nous l'avons dit, donne plus poétiquement vie à Momoiro-chan et à Haiiro-kun, les deux poupées de feutrine. Manière d'opposer (mais surtout de rassembler ensuite) deux conceptions du jouet et du divertissement enfantin en même temps que deux tendances majeures de la pop culture japonaise : le « kawaiï » d'un côté et le « mecha » de l'autre (popularisé dans les années 70-80 par la série animée Goldorak et plus récemment par le long métrage *Pacific Rim* de Guillermo Del Toro).

Car c'est aussi là un point essentiel de ce programme que de donner à voir très simplement à quel point la collaboration avec l'autre, aussi différent soit-il dans ses goûts, peut se révéler fructueuse.

Pensons simplement à la manière dont Koma et Radi-Bo font d'incidents techniques (le robot frappé d'un court-circuit, le film qui casse) un tremplin pour de nouveaux jeux, comme un

éloge de l'improvisation leur permettant de réinventer, de ré-enchanter le plateau de tournage. Songeons aussi, à travers le personnage d'Inuko dans *De vrais amis*, à comment la solitude et la timidité peuvent être surmontées. Comment, enfin, avec ce Bigfoot pas si méchant malgré son aspect terrifiant, les a priori se renversent. Autant d'aspects renvoyant ce beau programme animé à sa dimension plurielle de récit(s) d'apprentissage prônant tout autant le respect mutuel que la valeur de l'amitié.

