

Université de Montréal

Violence, sexualité et double: Les représentations féminines dans *Perfect Blue* et
Paprika de Kon Satoshi

par:
Gabrielle Scott

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures en vue de l'obtention du grade
de Maître es arts (M.A.)

Avril, 2010

© Gabrielle Scott, 2010

Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé:

Violence, sexualité et double: Les représentations féminines dans *Perfect Blue* et
Paprika de Kon Satoshi

présenté par:

Gabrielle Scott

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes:

Olivier Asselin, directeur de recherche
Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Faculté des arts et
des sciences

Michèle Garneau
Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Faculté des arts et
des sciences

Thomas LaMarre
Département d'études est-asiatiques, Faculté des arts
Université McGill

Mémoire accepté le: Le 22 juin 2010

RÉSUMÉ

Le présent mémoire consiste en une analyse thématique des représentations féminines dans l'œuvre de Satoshi Kon, de *Perfect Blue* à *Paprika*. L'objectif de ce travail est de démontrer que ces images de la femme reflètent la place des femmes dans la société japonaise contemporaine. À cet effet, nous avons examiné les films du réalisateur selon l'approche des études féministes du cinéma. Nous avons divisé notre analyse en trois thèmes : la violence, la sexualité et le double.

Il apparaît que les représentations féminines des longs-métrages de Kon possèdent effectivement des parallèles au sein la société nipponne actuelle. Le réalisateur emploie des figures et des motifs narratifs communs au Japon et l'*anime* afin de produire et reproduire les stéréotypes de genre. Par ailleurs, il utilise les éléments filmiques et les particularités du médium de l'*anime* pour appuyer ces définitions des rôles sexuels.

Cette étude est originale par son angle d'approche féministe et psychanalytique qui est rarement adopté par les théoriciens de l'*anime*. Les études portant sur ce médium sont d'ailleurs récentes et s'intéressent généralement à l'esthétique de l'*anime* ou à la formation d'une identité nationale japonaise plutôt qu'à la construction du genre dans un média de culture populaire.

Mots clefs: Satoshi Kon, *Perfect Blue*, *Paprika*, *anime*, animation japonaise, théories féministes du cinéma, femmes au Japon, violence, sexualité, double

SUMMARY

The present thesis consists of a thematic analysis of the feminine representations in Satoshi Kon's work, from *Perfect Blue* to *Paprika*. Our objective is to demonstrate that these female depictions reflect the status of women in contemporary Japanese society. To this end, we examined the director's movies according to feminist film theory. Also, we separated our analysis in three themes : violence, sexuality and the double.

It seems that Kon's feminine representations possess parallels to the present Japanese society. Indeed, the director uses figures and narrative motifs common to Japan and *anime* in order to produce and reproduce gender stereotypes. In addition, he utilizes filmic elements and the particularities of the *anime* medium to support these definitions of sexual roles.

This study is original in its feminist and psychoanalytic approach which is rarely employed by *anime* theorists. Furthermore, the studies regarding this medium are fairly new and usually focus on the *anime* aesthetic and the establishment of a Japanese national identity rather than the construction of gender in a popular culture media.

Key words: Satoshi Kon, *Perfect Blue*, *Paprika*, *anime*, Japanese animation, feminist film theory, women in Japan, violence, sexuality, double

TABLE DES MATIÈRES

Résumé.....	i
Summary (résumé en anglais)	ii
Table des matières	iii
Dédicace.....	v
Remerciements	vi
Introduction.....	1
Chapitre 1 : Satoshi Kon, l'anime et les études féministes	7
1.1 Satoshi Kon.....	7
1.1.1 L'oeuvre	8
1.1.2 Les études sur l'oeuvre	9
1.2 L'anime et les théories féministes.....	12
Chapitre 2 : La violence	18
2.1 Le harcèlement	19
2.1.1 Le cyberspace.....	20
2.1.2 Le mauvais <i>otaku</i>	23
2.1.3 Le <i>slasher</i>	26
2.2 Le viol.....	30
2.2.1 Le <i>slasher</i>	31
2.2.2 La « Final Girl »	33
2.2.3 La « rape-avenger »	34
2.3 Les tensions entre les genres dans la société japonaise contemporaine.....	37
Chapitre 3 : La sexualité	43
3.1 La femme-image.....	44
3.1.1 La <i>shôjo</i>	46
3.1.2 L' <i>aidoru</i>	51
3.1.3 Le bon <i>otaku</i>	54
3.2 La monstruosité.....	56
3.2.1 Les corps grotesques.....	57
3.2.2 Les métamorphoses	62
3.2.3 Le carnaval.....	66
3.3 L'image de la femme dans la société japonaise contemporaine	68

Chapitre 4 : Le double	73
4.1 La mise en abyme	74
4.1.1 Le film dans le film.....	75
4.1.2 L'intermédialité.....	78
4.2 Le dédoublement	80
4.2.1 Le cyborg	81
4.2.2 Le double	87
4.3 La technologie et le genre dans la société japonaise contemporaine.....	92
Conclusion	96
Bibliographie	101

DÉDICACE

Je voudrais dédicacer ce mémoire à ma sœur cadette qui m'a soutenue et encouragée
tout au long de ce projet.

À Joelle, sans qui ce mémoire n'aurait jamais vu le jour.

REMERCIEMENTS

Je tiens d'abord à remercier mon directeur de mémoire, M. Olivier Asselin pour la confiance qu'il m'a démontrée au cours de ma démarche, ainsi que l'aide et le temps qu'il m'a accordés.

Je désire aussi remercier Mme Livia Monnet, professeure titulaire du département de littérature comparée de l'Université de Montréal, qui m'a aiguillée vers le choix de mon sujet et m'a aidée à organiser le développement de mon analyse.

Je suis particulièrement reconnaissante envers mes parents qui m'ont encouragée dans toutes mes démarches académiques; mon père, André, qui m'a permis d'étudier en me consacrant uniquement à cette activité et ma mère, Édith, qui a toujours valorisé l'éducation et m'a permis de mener à bien ce projet.

Merci aussi à mes sœurs, Nathalie et Joelle, et mon beau-frère, Bryan, pour leur soutien et leur appui continu, ainsi que leur contribution à mon travail de recherche et leurs critiques constructives.

Enfin, merci à ma nièce Héloïse qui a su égayer les moments difficiles.

INTRODUCTION

Quel enfant aujourd'hui ne connaît pas les *Pokémon*, *Digimon* et autres monstres animés? Quel jeune adulte n'a pas grandi en écoutant *Sailor Moon*, *Candy Candy* ou l'une ou l'autre des très nombreuses séries *Gundam*? Le cinéma d'animation japonais, ou plus précisément *anime*¹, fait maintenant partie intégrante du quotidien de presque tout l'Occident. Des films « grand public » d'Hayao Miyazaki aux moins connus d'Isao Takahata, tous sont familiers avec la forme artistique et savent reconnaître le style particulier du médium. De plus, ce qui était autrefois un passe-temps nécessitant efforts et patience est désormais à la portée de tous; grâce à la présence de nombreuses boutiques spécialisées, aux sections consacrées à l'*anime* dans les magasins et l'accessibilité que confère l'internet, entre autres, à travers les échanges P2P. Pourtant, la culture *anime*, considérée comme culture de masse au Japon, demeure une sous-culture relativement fermée dans l'Ouest, même si le médium lui-même s'adresse à tous les publics (Napier 2005 p.3). Cette présence de la forme artistique japonaise dans le quotidien a aussi créé un engouement non seulement pour le cinéma d'animation nippon, mais aussi pour le pays tout entier et pour sa culture. En effet, afin de véritablement comprendre

¹ Le terme *anime*, アニメ en katakana, est une expression japonaise dérivée du terme anglais « animation », アニメーション, qui se prononce a-ni-mé. Le mot désigne spécifiquement le cinéma d'animation du Japon et est employé pour les séries télévisées, les films et les OAV ou OVA (« original animation video », films d'animation distribués directement en format VHS ou DVD (Drazen 2003 p.x)). Puisqu'il s'agit d'un terme en langue étrangère et afin de conserver la particularité du médium auquel il fait référence, *anime* sera toujours accordé au masculin singulier dans ce texte.

l'*anime*, il faut d'abord connaître le Japon et son unicité que certains appellent « *japaneseness* » (LaMarre 2002b p.336).

Cette spécificité nippone pourrait aujourd'hui se définir comme un mélange de traditions et de modernité, d'emprunts et d'exceptions. Tout comme la langue écrite qui comprend plusieurs types de caractères, la culture du Japon s'est forgée à travers les échanges culturels et l'adaptation². D'abord basée sur les croyances shintoïstes qui désignent le peuple japonais comme élu des dieux³, la culture populaire japonaise s'est peu à peu développée à travers les échanges commerciaux avec la Chine et la Corée, notamment après l'arrivée du bouddhisme⁴. L'évolution subséquente du pays l'a mené à se distinguer d'autant plus par l'isolement auto-imposé des japonais suite à la fermeture du pays pendant près de deux cents ans, ainsi que par de nombreux changements au cours des 19^e et 20^e siècles. En effet, le Japon a d'abord connu une période de modernisation rapide, suivie d'un régime totalitaire et de plusieurs guerres. L'archipel est, jusqu'à maintenant, le seul pays au monde ayant vécu la dévastation atomique ainsi que les statuts d'empire colonial et de pays

² La langue japonaise écrite se distingue par l'emploi de quatre formes de caractères. Elle comprend deux syllabaires particuliers au pays, hiragana et katakana, ainsi que les symboles chinois, appelé kanji, et l'alphabet latin, ou « romaji ».

³ Le shintoïsme est une religion animiste spécifique au Japon qui s'est développée à l'époque Yayoi (-250 à 250 D.N.E.) et qui est encore populaire aujourd'hui. Il est important d'en faire mention car cette foi ancre les origines divines de la lignée impériale nippone en désignant l'empereur comme descendant direct de la déesse solaire Amaterasu (Hane 1991 p.9).

⁴ La religion bouddhiste est un bon exemple du processus d'assimilation de la culture japonaise, puisque le pays a développé sa propre branche de la foi; le bouddhisme Zen.

colonisé⁵. Au cours des années 50 à 70, le Japon a connu un essor important, appelé « miracle économique ». Ces grands mouvements d'industrialisation ont, à l'instar de l'Occident, mené les mouvements féministes à transformer la place de la femme dans la société japonaise. Les échanges culturels ont aussi poussé le Japon à préserver sa particularité, entre autres, en spécialisant ses arts, parfois empruntés. La bande dessinée américaine est ainsi devenue le manga, ce qui a entraîné le développement du dessin animé vers l'actuel *anime*.

Les études sur l'*anime* sont récentes et encore peu nombreuses, notamment dans le cas du réalisateur Satoshi Kon⁶ dont l'ensemble de l'œuvre, quoiqu'encore restreinte, se distingue, entre autres par sa manière particulière de mélanger la réalité et la fiction. Ses films, acclamés par la critique et le public, participent à la culture populaire nipponne et à sa spécificité par leur style et leurs thèmes. Ils présentent aussi des personnages principaux féminins qui s'écartent et se rapprochent à la fois des stéréotypes véhiculés par la société.

En étudiant davantage les longs-métrages *Perfect Blue*⁷ et *Paprika*⁸, le présent mémoire examinera le rapport entre la réalité et la fiction dans le contexte de la

⁵ L'Occupation américaine a été établie suite à la Seconde Guerre Mondiale et s'est terminée au cours des années 50. Cette période relativement courte a tout de même créé un lien durable entre la culture japonaise et la culture américaine.

⁶ Dans le texte, le nom du réalisateur sera toujours mentionné selon l'ordre prénom, nom, contrairement à l'ordre traditionnel japonais (nom, prénom), soit Satoshi Kon plutôt que Kon Satoshi.

⁷ L'appellation originale de l'œuvre était パーフェクトブルー, ou *Pāfekuto burū*, mais la version anglicisée du titre sera utilisée pour toutes les références au film. Ceci sera aussi le cas pour chacune des œuvres de Satoshi Kon.

⁸ Le titre originel du film était パプリカ ou *Papurika*.

culture populaire au Japon. Plus précisément, ce sont les représentations féminines dépeintes dans les œuvres de Satoshi Kon qui seront analysées, afin de mieux expliquer la place des femmes dans la société japonaise contemporaine. En effet, l'*anime* n'est pas uniquement le reflet de la culture populaire nipponne, mais il participe aussi à la reproduction de cette même culture (Grigsby 1998 p.61). Ce faisant, les personnages féminins des films et séries animées véhiculent non seulement les conventions de la culture, mais aussi des dérogations aux stéréotypes et peuvent contribuer aux changements de mentalité. L'examen des représentations féminines et des relations entre les hommes et les femmes japonais dans les films de Kon permettront de déterminer comment les valeurs du pays sont transmises par les clichés et les exceptions du médium. Grâce au cadre théorique des études féministes du cinéma, ainsi que des études de l'*anime* et de travaux anthropologiques, il sera possible d'affirmer que, même si les personnages féminins de Satoshi Kon ne sont pas des femmes, elles représentent tout de même la situation des femmes au Japon.

Afin de mettre en lumière les éléments importants pouvant aider à mieux comprendre le travail de l'*anime* comme médium, ainsi que la situation actuelle des femmes dans la société japonaise, les films de Kon seront d'abord situés dans le contexte de l'*anime* et des théories concernant le médium. Nous procéderons ensuite à l'analyse des représentations féminines des œuvres selon trois thèmes principaux qui touchent de différentes manières les rapports entre les genres. Tout d'abord, la thématique de la violence dans l'œuvre du réalisateur permettra de mieux cerner les différentes tensions existant entre les sexes au Japon. Cet aspect sera examiné sous

deux formes mettant en relation de domination les rapports de genres; le harcèlement et le viol. Ensuite, le thème de la sexualité sera abordé afin de mieux comprendre les représentations féminines et la place des femmes dans la société japonaise contemporaine. Ce concept sera développé sous les angles de la femme-image et de la monstruosité qui présentent les extrêmes de la sexualité féminine dans la culture. Finalement, le thème du double sera employé dans le but de définir le rôle de la technologie dans la création des genres. Nous utiliserons alors les sous-thématiques de la mise en abyme et du dédoublement pour démontrer le processus d'identification ayant lieu dans les films.

Par cette recherche analytique à caractère anthropologique, nous désirons contribuer à l'approfondissement des connaissances dans le domaine de l'*anime* et du travail de réalisation de Satoshi Kon, notamment dans le cadre des études en langue française. Il existe peu de documents consacrés à l'animation japonaise, principalement parce que le médium était, jusqu'à récemment, considéré avec condescendance. Les études féministes dans le domaine sont encore moins répandues et il n'y a que peu de travaux se consacrant à l'œuvre de Kon. Pourtant, l'analyse des représentations féminines dans le cadre d'un médium de culture populaire est important afin de mieux comprendre la société qui les produit, les consomme et les reproduit. En effet, les stéréotypes propagés dans les médias de masse, en tant que mythes culturels et sociaux, présentent la mentalité du peuple qui les construit, ainsi que les changements et les tensions existant dans cette société.

Dans le cadre de cette étude sur le genre, il importe de définir certains termes pouvant porter à confusion. Nous emploierons donc le mot sexe afin de définir la dichotomie biologique qui existe entre les hommes et les femmes⁹. Le terme genre sera plutôt utilisé en ce qui concerne la construction sociale du féminin et du masculin¹⁰. De plus, les termes rôles sociaux et stéréotypes seront privilégiés afin de référer aux constructions sociales d'identité sexuelle.

⁹ Même si la différence biologique est utilisée ici, il est important de noter que certains auteurs, tel Butler, considèrent que même le genre anatomique est une construction sociale.

¹⁰ Voir Smelick, de Lauretis, Harraway, etc.

CHAPITRE 1

SATOSHI KON, L'ANIME ET LES ÉTUDES FÉMINISTES DU CINÉMA

1.1 Satoshi Kon

Satoshi Kon, comme bon nombre de ses pairs, a débuté sa carrière en tant que *mangaka*, c'est-à-dire comme dessinateur de bandes dessinées japonaises appelées mangas (Ortabasi 2008 p.274). Il a poursuivi sa carrière à titre d'animateur, puis de directeur artistique et scénariste pour le segment intitulé *Kanojo no omoide* du film *Memories*, lequel a été réalisé entre autres par Katsuhiro Ōtomo, plus connu pour le révolutionnaire *Akira* (*ibid.*, p.275). Par la suite, il a commencé à réaliser ses propres longs-métrages dont *Millenium Actress* et *Paprika* sont les plus connus. Les films de Satoshi Kon visent généralement un public adulte (*ibid.*, p.274). Ils sont ancrés dans le Tokyo moderne — à l'exception de *Millenium Actress* — et évitent certains clichés de l'*anime* comme les représentations de personnages non réalistes¹¹ (Napier 2006 p. 24).

Ce qui différencie particulièrement le réalisateur de ses pairs demeure pourtant le fait qu'il ait introduit de « nouvelles idées au sein du médium »¹², entre autres en mélangeant la réalité et l'illusion de manière indissociable (Ortabasi 2008 p. 274-275). La limite entre le réel et l'imaginaire, entre le matériel et le virtuel, la vérité

¹¹ Napier fait ici référence au style typique de l'*anime* où les personnages possèdent des cheveux de couleurs non naturels ou de très grands yeux.

¹² Traduction libre de l'anglais.

et l'apparence, est effectivement au centre des préoccupations de Kon en tant que réalisateur et se trouve dans chacune de ses productions, à différents degrés. Le réalisateur nippon s'intéresse aussi beaucoup au rôle du cinéma en rapport à la culture populaire, au thème de la prestation et au lien qui existe entre les médias et la réalité (Napier 2006 p.24-29).

1.1.1 L'œuvre : *Perfect Blue*, *Millenium Actress*, *Tokyo Godfathers* et *Paprika*

Kon a défini certaines de ses thématiques dès sa première expérience d'écriture de scénario, soit la séquence intitulée *Magnetic Rose*¹³ du film en co-réalisation, *Memories*. Il a ensuite connu le succès avec sa première réalisation : le film d'horreur gothique *Perfect Blue*¹⁴. Ce film, adaptation du roman éponyme de Yoshikazu Takeuchi, raconte les déboires d'une *aidoru*¹⁵ traquée par un admirateur dépité par sa décision de quitter son groupe pour devenir une actrice sérieuse. Mima est le personnage central du long-métrage au cours duquel la jeune femme, qui doute de sa décision, sombre dans un délire schizophrène. Alors que les hommes transformant son image d'idole sont assassinés, Mima perd son sens de la réalité et de sa propre identité, ne sachant différencier le personnage, c'est-à-dire l'*aidoru*, de la personne. Cette incertitude quant à son identité est dépeinte visuellement alors que la

¹³ Le titre japonais du segment est en fait *Kanojo no Omoide* qui se traduit par « ses souvenirs à elle ».

¹⁴ La trame narrative et les techniques visuelles complexes rendent le film difficile à classer dans une seule catégorie, il appartient tant au film d'horreur qu'au thriller psychologique. Dans le cadre de cette recherche, il sera associé au genre de l'horreur.

¹⁵ Le terme *aidoru* est emprunté à la langue anglaise et désigne une vedette de la chanson populaire. Au Japon, il est courant pour ses stars de *j-pop* (musique populaire nipponne) de jouer dans des séries télévisées, appelées *dorama*, et même de prêter leur voix à des personnages de séries animées.

caméra présente le monde réel diégétique qui se mêle au monde imaginaire de Mima sans différenciation entre les deux (Patten cité dans Ortabasi 2008 p.275).

La seconde production de Satoshi Kon, *Millenium Actress*¹⁶, est un long-métrage plus « grand public » qui relate la vie d'une actrice, Chiyoko, connue à travers les films dans lesquels elle a joué. L'existence de Chiyoko prend alors vie sur l'écran alors que son histoire, celle du Japon et celle du cinéma japonais sont narrées par l'actrice interrogée dans le cadre d'un documentaire. Alors que l'entrevue est filmée par Genya et son caméraman, ces derniers sont entraînés dans les souvenirs de Chiyoko jusqu'à y participer et changer l'histoire collective. À travers la mémoire de l'actrice se succèdent les époques, les genres cinématographiques et les styles artistiques japonais. Dans ce film, Kon explore entre autres le rôle des médias dans la représentation de l'histoire et, donc, leur responsabilité dans la construction d'une culture nationale (Ortabasi 2008 p.292).

Pour son troisième film, le réalisateur a créé un conte de Noël où trois rois mages improbables tentent de sauver un bébé. Dans *Tokyo Godfathers*¹⁷, trois sans-abri — un alcoolique, un travesti et une fugueuse — découvrent un enfant abandonné et décident de partir à la recherche de ses parents. Le film conserve certains des thèmes habituels de Kon autour du personnage de Hana, le travesti qui crée l'illusion de sa féminité et en mélangeant la réalité et les souvenirs des personnages. De plus,

¹⁶ Le titre original de *Millenium Actress* était *Sennen joyū*.

¹⁷ Le titre original du film était *Tōkyō goddofāzāzu*.

trois personnages sont nommés Kiyoko¹⁸, ce qui signifie et représente « l'enfant pur ».

Kon a ensuite créé une série télévisée intitulée *Paranoia Agent*¹⁹ où l'on découvre une réalité pouvant être transformée par l'esprit humain. L'émission débute alors qu'une créatrice de personnages timide est attaquée par un garçon armé d'un bâton de baseball qui sera accusé de nombreuses autres agressions. Au cours du déroulement de l'enquête, la réalité se mêle à l'imaginaire jusqu'à atteindre la menace du matériel par le virtuel.

Enfin, la dernière œuvre de Kon est le film de science-fiction *Paprika* qui suit le personnage du docteur Atsuko Chiba, laquelle tente d'aider des patients grâce à la thérapie des rêves, par l'entremise de son alter ego, Paprika. Mais avant que le projet ne puisse être rendu légal, trois appareils permettant de pénétrer les rêves, des DC Mini, sont volés. Le docteur Chiba doit alors enquêter sur le cambriolage, autant dans la réalité que dans l'univers des songes sous le déguisement de son personnage, Paprika. Alors que plusieurs personnes sont attirées et emprisonnées dans leur propre inconscience, l'imaginaire se mêle peu à peu au monde matériel.

¹⁸ Le film présente en effet trois personnages secondaires féminins nommés Kiyoko : la fille de Gin, le bébé récupéré par Hana et la fille d'un *yakuza*. « Enfant pur » est la traduction du nom Kiyoko.

¹⁹ L'appellation japonaise de la série est *Môsô dairinin*.

1.1.2 Les études sur l'œuvre de Satoshi Kon

Il existe peu de documents traitant exclusivement du travail de Kon. Même si certains de ses longs-métrages sont parfois mentionnés²⁰ dans des articles, nous n'avons trouvé que deux textes s'intéressant exclusivement aux films du réalisateur. Le premier, « National History as Otaku Fantasy : Satoshi Kon's *Millenium Actress* » par Melek Ortabasi explore le phénomène de l'*otaku* dans la société japonaise, ainsi que son traitement dans les films de Kon. Ce dernier explicite aussi la relation du fan à son idole et le rapport entre ce dernier et l'identité nationale nipponne. Ortabasi s'intéresse aussi au médium de l'*anime* comme modificateur de hiérarchie en ce qui concerne la diffusion de l'histoire. Son travail nous permettra de reconnaître l'importance du rapport entre l'*otaku* et l'*anime* et donc, dans le processus de création d'images.

Dans le second texte, « 'Excuse Me, Who Are You?': Performance, the Gaze, and the Female in the Works of Kon Satoshi », Susan Napier étudie les films du réalisateur d'après les études féministes du cinéma en les comparant au cinéma d'auteur d'Alfred Hitchcock. Elle examine aussi l'œuvre de Kon en s'intéressant à la notion de la prestation et du regard cinématographique qu'elle affirme être bisexuel dans les films du réalisateur. Napier observe l'inversion des rapports de pouvoir et de

²⁰ Il est ici question de passages traitant du travail du réalisateur dans *Le cinéma d'animation* de Bernard Génin, *100 anime* de Philip Brophy, *Anime : From Akira to Howl's Moving Castle* de Susan Napier et l'article *Otaku Movement* de Thomas LaMarre.

contrôle dans les relations entre les personnages féminins et masculins et l'importance du regard dans le travail de Kon.

Nous approcherons le texte cinématographique différemment en considérant plutôt le cinéma de Kon comme reproduisant des stéréotypes féminins. En nous intéressant aux représentations féminines et au rapport entre les genres dans le cinéma de Satoshi Kon, nous expliciterons le rapport entre l'*anime* et la création des rôles sociaux. Nous nous intéresserons donc davantage à la construction et à la propagation du genre féminin par les longs-métrages et le médium de l'*anime*. En nous appuyant entre autres sur les figures récurrentes de l'*anime*, nous examinerons comment cette technologie crée et reproduit les images de la femme stéréotypée.

1.2 L'*anime* et les théories féministes du cinéma

Les études sur l'*anime* sont récentes et peu nombreuses, notamment parce que le médium a longtemps été perçu comme d'intérêt et de qualité inférieurs au cinéma dit *live action*²¹ (Brown 2006b p.1). Pourtant, l'art du dessin animé japonais se distingue, dans l'ensemble du cinéma, comme un médium à part entière. L'*anime* est en effet davantage l'égal du septième art qu'une branche de celui-ci et, contrairement au cinéma d'animation occidental traditionnel, s'adresse à de nombreux publics, sous plusieurs genres²². Les dessins animés japonais sont un mode d'expression nouveau

²¹ L'expression anglaise *live action* est employée lorsque l'on parle de cinéma non animé en faisant référence à une action filmée lorsqu'elle se déroule. Ces termes sont utilisés lorsque l'on étudie le cinéma d'animation, particulièrement d'*anime*.

²² L'*anime* n'est pas considéré, à l'instar du cinéma d'animation occidentale, comme un genre pour les enfants. Au contraire, même s'il existe de nombreux films visant un public juvénile, il en existe tout autant ciblant une clientèle plus mature (Drazen 2003 p.vii).

de la culture populaire qui s'inscrit dans l'unicité du pays qui l'a créé. L'*anime* est d'ailleurs un médium particulier au Japon, conçu par et pour les habitants de l'archipel qui se transmettent leurs valeurs et leur culture singulière par l'entremise de l'animation (Drazen 2003 p.viii).

Les théories concernant le médium se sont développées il y a quelques années seulement, lorsque l'*anime* a commencé à être perçu comme intellectuellement stimulant (Napier 2005 p.3). Pourtant, la plupart des textes concernant le cinéma d'animation japonais se concentrent sur une approche plus générale du médium. Des documents comme ceux de Drazen, Antonia Levi et Gilles Poitras sont plutôt des manuels d'introduction à l'*anime* présentant les clichés du genre et quelques indications sur la culture japonaise.

Dans le cadre de recherches plus poussées, certains auteurs se sont intéressés à l'esthétique particulière du médium, comme Thomas LaMarre et Livia Monnet qui ont approfondi l'idée d'un style significatif. LaMarre a entre autres exploré le potentiel de l'animation limitée²³ afin de créer une nouvelle expérience cinématographique (2002b p.329). L'auteur a aussi examiné comment les contraintes techniques se sont transformées en préoccupations pour les conditions minimales de la vie, c'est-à-dire comment la vie est créée à partir des mouvements (*ibid.*, p.340).

²³ L'animation limitée désigne le procédé d'animation, développé au Japon dans les années 60 afin de réduire les coûts de production, où moins d'images sont dessinées pour chaque seconde de tournage. L'animation limitée implique aussi l'utilisation de mouvements de caméra réels plutôt que simulé par les dessins, ainsi que l'emploi de celluloïds — feuilles de plastique sur lesquelles sont les images — qui offrent une absence de profondeur et qui sont physiquement déplacés devant la caméra afin de simuler le mouvement (LaMarre 2002b p.336-338).

Monnet quant à elle s'est plutôt penchée sur l'intermédialité dans l'*anime*, ainsi que sur la fluidité et la transformation inter-images²⁴. Elle a avancé que le cinéma et les médias d'images en mouvement construisent les concepts de cinéma et d'animation (Monnet 2002 p.229).

Néanmoins, la majorité des études sur l'*anime* s'attardent au contexte de diffusion et de réception des œuvres, donc à la relation entre le spectateur et l'écran d'*anime*. Certains, comme Brown, s'intéressent davantage au lien entre le mode de construction de l'*anime* et sa réception. Aussi, les textes d'auteurs occidentaux, tels que Grigsby et Napier, se penchent sur la propagation et le niveau d'acceptation du médium dans la culture nord-américaine. Ces textes admettent tous le rôle culturel de l'*anime* comme média de masse.

Il existe peu de textes traitant des représentations féminines dans le médium ou employant les études féministes du cinéma. Peut-être est-ce dû au fait que les conventions de l'*anime* sont parfois très stéréotypés. Cependant, lorsqu'ils examinent les figures de l'*anime*, les auteurs créent un lien très clair entre la réalité nippone et la fiction. Monnet a abordé la question du genre dans les représentations fantastiques et technologiques de la femme et comment leur potentiel subversif est contenu par la culture nationale nippone (2002 p.227). Kotani s'est aussi préoccupée du lien entre l'hypersexualisation des personnages féminins et des femmes japonaises. Elle s'est

²⁴ L'auteur s'intéresse entre autres à la notion de « tesseract », c'est-à-dire à la transformation d'un objet en mouvement à travers l'espace et le temps (Monnet 2002 p.227).

d'ailleurs penchée sur les images et figures féminines présentant un caractère pouvant changer les mentalités.

Malgré cela, Susan Napier demeure la figure dominante des études féministes en analyse d'*anime* japonais. Dans *Anime : From Akira to Howl's Moving Castle*, l'auteur s'est notamment attardée aux figures féminines, aux relations entre les hommes et les femmes au Japon et à l'importance des personnages féminins dans les films fantastiques. Elle a entre autres démontré comment l'*anime* et ses qualités surnaturelles participent à la propagation d'images féminines perturbatrices dans la société nippone. Son approche assez optimiste des capacités subversives de l'*anime* laisse croire qu'elle perçoit le médium comme l'éventuel catalyseur des changements de mentalités en ce qui concerne la place des femmes dans la société nippone. L'approche féministe dans le cadre de l'*anime* est généralement associée à des approches anthropologiques souvent peu approfondies quant à la situation réelle des Japonaises dans la société.

Nous examinerons les films de Kon un peu différemment en nous intéressant davantage au rôle de l'*anime* comme constructeur de genre. En examinant les représentations féminines dans l'œuvre du réalisateur à l'aide des théories féministes, nous explorerons comment le médium de l'*anime* construit et diffuse les images de la femme. Pour ce faire, nous aurons recours aux études féministes du cinéma, particulièrement celles de Mulvey, de Laurotis et Smelick. La première a abordé la question du regard cinématographique, l'associant au regard masculin posé sur la

femme. Elle l'a décrit comme « scopophile » et voyeur, établissant une relation entre les genres où l'homme est le sujet actif regardant la femme, objet passif (1989 p. 13-19-20). de Lauretis a, quant à elle, exposé le cinéma comme technologie créatrice de genre (1987 p.13). L'auteure a écrit sur la construction du sujet et le processus d'identification inhérent au processus filmique (1984 p.137). Smelick affirme aussi le rôle du cinéma comme constructeur des significations « à propos des femmes et de la féminité » (2001 p.9).

Nous emploierons aussi certains textes psychanalytiques, notamment *Pouvoirs de l'horreur : essai sur l'abjection* de Julia Kristeva qui définit l'abject comme la menace de l'identité par les transgressions des limites (1980 p.12). Nous utiliserons aussi la mise en contexte de ses théories par Barbara Creed, alors qu'elle applique l'abject aux représentations cinématographiques féminines dans *The Monstrous-Feminine : Film, Feminism and Psychoanalysis*. Nous nous tournerons aussi vers les études de genres cinématographiques, pour déterminer comment les rapport de genre sont exposées dans la narration du film d'horreur, avec *Men, Women and Chainsaws : Gender in the Modern Horror Film* par Carol Clover. De plus, les textes de Donna Haraway nous permettrons de décrire la figure du cyborg et le rapport entre le genre et les technologies.

Enfin, nous nous servirons de documents anthropologiques sur les Japonaises afin de parachever notre approche analytique, notamment les descriptions de la condition féminine nippone de Takie Sugiyama Lebra. Les études féministes des

représentations de la femme dans la société japonaise de Miller et Bardsley nous serons aussi utile pour décrire les relations entre les genres et l'image de la femme véhiculées par la culture populaire du pays.

Le présent texte se veut en effet être une analyse du lien existant entre le médium de culture populaire qu'est l'*anime* et la place réelle des femmes dans la société japonaise. L'intérêt du travail réside principalement dans l'affirmation du médium comme véhicule de la culture nippone et donc, des mythes et croyances populaires qui forment les relations entre les genres. Il est ici question de distinguer comment l'*anime* crée, répète et propage les stéréotypes ancrés dans la mentalité du pays. L'analyse des films de Satoshi Kon permettra d'établir la corrélation entre le média de masse et la situation sociale effective au Japon. Le texte tentera d'énoncer comment, à travers des longs-métrages, les rapports entre les genres sont conservés et recréés dans la réalité.

CHAPITRE 2

LA VIOLENCE

Le premier thème important récurrent dans les films de Satoshi Kon est celui de la violence. À travers cette thématique, il est possible d'explorer les tensions qui existent dans les relations entre les hommes et les femmes, autant dans la société japonaise contemporaine que dans l'œuvre du réalisateur. Les actes violents sont importants dans les échanges entre les sexes puisqu'ils représentent le rapport de pouvoir entre les genres. En effet, la violence faite aux femmes est un moyen de domination et d'oppression qui cherche à rétablir les relations entre hommes et femmes tels que prescrits par la société. Les agressions servent à renforcer les rôles sexuels d'une collectivité en établissant le masculin comme dominant le féminin. Cette violence tend à révéler un malaise social, soit celui de la masculinité en crise qui tente de reprendre son pouvoir et sa supériorité en disciplinant la femme par la violence physique (Schubart 2007 p.27-86). D'ailleurs, les victimes d'actes violents sont généralement des femmes ayant outrepassé les règles de conduite encouragées par la société. Effectivement, les femmes agressées sont souvent celles qui ont empiété sur le territoire traditionnel des hommes, soit en entreprenant une carrière ou en refusant le rôle et le statut social préconisé par la communauté. Elles doivent donc être punies et reprendre la place que la société leur impose. L'*anime*, tout comme le cinéma, est un site de production, de reproduction et de représentation de ces histoires où sont créés et recréés le masculin et le féminin (Smelick 2001 p.7). Les films

animés sont donc un lieu privilégié de construction et de reproduction de conventions sociales. Les personnages féminins de Kon tendent à dépasser les stéréotypes, mais y sont inévitablement confinés par la violence de la narration. Dans les films du réalisateur, les actes violents prennent plusieurs formes, dont celles du harcèlement et du viol.

2.1 Le harcèlement

Dans les films de Kon, la violence apparaît souvent en tant que harcèlement dont sont victimes les personnages féminins. Le harcèlement prend la forme d'attaques répétées et de continuelles pressions exercées à l'encontre des femmes et qui peuvent être de nature sexuelle, comme dans le cas de l'*otaku*. Cette première forme d'agressivité est révélatrice des tensions qui existent entre les sexes, dans les rapports de domination et de pouvoir. L'oppression des personnages féminins devient ainsi un rappel de la pression imposée aux femmes qui désirent endosser des rôles différents de ceux prônés par la société, soit les rôles de mère et d'épouse. En effet, les femmes sont traquées, poursuivies, menacées afin de les enfermer dans les conventions auxquelles elles tentent d'échapper. Cette chasse de la femme devient une tentative de rétablissement de l'ordre patriarcal en reprenant possession de la femme. L'homme doit retrouver le contrôle sur la femme, récupérer l'objet de son désir afin de redevenir sujet (Smelick 2001 p.16). Le harcèlement devient alors une arme redoutable car elle rend sa victime impuissante face à une attaque souvent distante. Cette incapacité d'action renforce les stéréotypes de genre qui associe le

masculin à l'action et le féminin à la passivité (*ibid.*, p.10). Dans les films de Kon, un lieu et plusieurs figures tentent de reprendre la maîtrise des femmes par le harcèlement, notamment le cyberspace, le mauvais *otaku* et le *slasher*.

2.1.1 Le cyberspace

Premièrement, dans l'œuvre de Satoshi Kon, le harcèlement des femmes se réalise d'abord par l'entremise du cyberspace ou de la virtualité. Le réalisateur emploie le monde imaginaire et l'internet — des personnages virtuels, l'usurpation d'identité, etc. — afin de forcer le rétablissement des conventions sociales. Les personnages féminins sont mis en danger par l'espace infini du monde virtuel. Le principal danger du cyberspace est l'absence de frontières et de délimitations pourtant nécessaires à la construction du sujet. En effet, à travers l'absence de limite, le soi se décompose et la Loi est menacée (Creed 1993 p.9-11). Le corps étant relié à la notion d'individualité et de sujet, l'univers spectral du virtuel met en péril toutes notions de soi (*ibid.*). Par la menace de l'intégrité corporelle, ce sont les corps sociaux qui sont mis en danger (McRoy 2008 p.25). Puisque le cyberspace permet la décomposition corporelle, il menace l'intégrité des individus. Ce danger peut être associé à celui de la mère archaïque qui englobe tout et où tout se termine (Creed 1993 p.17). Elle symbolise l'abysse originel rempli et vide à la fois et est présente dans les films d'horreur sous la forme de l'extinction, de la mort (*ibid.*, p.28). Le cyberspace devient alors abject puisqu'il transgresse les limites du corps et de l'identité (Kristeva 1980 p.86).

Le cyberspace est aussi menaçant envers les personnages féminins en ce qu'il crée une surcharge de possibilités qui met en péril leur individualité. Effectivement, en tant qu'hallucination collective, le cyberspace devient une réalité virtuelle paranoïaque où un trop grand nombre d'articulations possibles, c'est-à-dire de connexions éventuelles, menace d'engouffrer le monde (Haraway 2004 p.187). En perdant la singularité, l'individu perd aussi son identité. L'abject et l'horreur proviennent donc du dépassement des frontières corporelles et de l'infini des possibilités qu'accordent l'internet et l'imagination.

Ceci nous amène à un autre aspect du cyberspace, soit le rejet des personnages féminins. En effet, dans les films de Kon, les femmes sont les victimes du monde virtuel et ce sont aussi elles qui rétablissent l'ordre social. Le virtuel, lieu du nouveau et du possible, pourrait les libérer de leur corps et leur accorder l'émancipation (Grosz citée dans Long 2007 p.160). En perdant leur corps, elles pourraient transcender le genre grâce à la virtualité (Adam 2000 p.282). Pourtant, ce privilège d'autonomie de l'enveloppe corporelle leur est refusé par la menace que présente le cyberspace. Ce sont plutôt leurs ennemis qui profitent du potentiel libérateur de la virtualité et se libèrent de leurs contraintes physiques. Le cyberspace devient alors une source de menaces pour les personnages féminins de Kon qui se voient attaquées par des rivaux abjects. La narration pousse alors les femmes, typiquement associées à la nature (Napier 2001 p.350), à rétablir les lois naturelles enfreintes par des excès technologiques (Freeland 2000 p.26). Ce faisant, elles remettent en place l'ordre patriarcal et les rôles sexuels.

Dans *Perfect Blue*, Mima se voit d'abord harcelée par le site internet Mima's Room. Le personnage est alors persécuté par les innombrables possibilités du monde virtuel où sa propre identité est dédoublée et mise en danger. Elle n'a plus le contrôle de sa propre personnalité usurpée par l'auteure du site web. Cette dernière emploie aussi l'internet afin de mettre la vie de Mima en danger. En effet, c'est à travers une correspondance virtuelle que Romy encourage les tendances meurtrières de Me-Mania. Le cyberespace permet aussi à cette dernière d'endosser l'identité d'une autre et d'éliminer les limites du soi de Mima. L'actrice sombre alors dans la schizophrénie, ne sachant plus qui est la véritable Mima, la Mima de l'internet ou elle-même. Le cyberespace devient alors une menace envers l'identité humaine, puisqu'il dépasse les limites du corps humain et outrepassé celle de l'individu.

Dans *Paprika*, la menace du virtuel est présente alors que l'humanité risque d'être engloutie par la parade des rêves. Dans l'*anime*, les gens sont peu à peu absorbés par le rêve commun où l'individualité est perdue au profit du collectif. Paprika doit combattre, d'abord pour sauver des gens prisonniers de la parade, puis, pour se sauver elle-même de la collectivité et conserver son intégrité. Le personnage est aussi pourchassé et puni au cours du film pour avoir employé le DC Mini et avoir pénétré les rêves des Hommes. C'est pourtant Paprika qui, parce qu'elle possède un corps féminin, réussit à vaincre Seijirō et ainsi rétablir l'ordre du monde. Ce sont alors les abus technologiques masculins qui doivent être punis et contrecarrés par la nature féminine.

Ainsi, le harcèlement du cyberspace peut être vu comme la crainte des écarts sociaux et des dépassements des limites du corps. Les personnages féminins de Kon sont menacés de perdre leur intégrité dans l'univers virtuel et doivent combattre afin de rétablir les conventions sociales imposées à leur genre. Tout le potentiel émancipateur du cyberspace leur est aussi refusé par la narration qui les pousse à être elles-mêmes les protectrices de l'ordre patriarcal.

2.1.2 Le mauvais *otaku*

La première figure harcelant les personnages féminins dans l'œuvre de Kon est celle du mauvais *otaku*, c'est-à-dire, de l'admirateur obsédé par l'objet de son désir. Au Japon, le phénomène s'est généralisé depuis plusieurs années : des gens, surtout des hommes, sont pris de passion pour les manga, les *anime*, les jeux vidéos et tous leurs sous-produits. Le terme *otaku* est péjoratif et s'applique généralement à des hommes ne quittant plus leur demeure, préférant consacrer leur temps à la réception et la dissémination d'images (LaMarre 2006 p.369). L'*otaku* est aussi fétichiste puisqu'il impute à ses objets de dévotion, les images, son désir sexuel. Afin d'éviter la connaissance de la différence sexuelle, il devient obnubilé par un objet substitutif immuable (Mulvey 1989 p.xi). Il dénie la différence sexuelle, c'est-à-dire il déplace « la vue de la castration imaginaire de la femme sur une variété d'objets rassurants » qui deviennent le « signe du phallus »²⁵ (*ibid.*, p.10). Le fétiche sert à détourner l'attention des organes sexuels féminins qui font resurgir la crainte de perdre le

²⁵ Traduction libre de l'anglais.

phallus, ce qui affirme la castration (*ibid.*). Pour conserver cette distance par rapport à la sexualité féminine et au traumatisme de la castration, l'*otaku* s'éloigne des femmes réelles et des rôles sociaux masculins traditionnels, n'ayant que des relations vides et refusant l'emploi traditionnel japonais de *salaryman*²⁶ (LaMarre 2006 p.369-376). Cette obsession pour la culture *kawaii*²⁷ et ce refus d'interactions sociales rend l'*otaku* dangereux pour l'ordre patriarcal puisqu'il se marginalise et refuse les conventions préétablies. Néanmoins, par son caractère fétichiste, l'*otaku* reproduit la différence sexuelle par les images auxquelles il se dévoue. En effet, les images *anime*, en tant que productions culturelles de masse, propagent les rôles sexuels conventionnels. En fétichisant des images stéréotypées, l'*otaku* tente d'affirmer sa masculinité pourtant menacée par la crainte de la castration. Il renforce ainsi la différence sexuelle et les rôles sociaux traditionnels.

Dans *Perfect Blue*, c'est la figure du mauvais *otaku* qui est présentée à travers le personnage de Me-Mania, l'admirateur meurtrier de Mima. Ce dernier est socialement dangereux, notamment parce qu'il ne différencie plus la réalité du fantasme (Ortabasi 2008 p.283). Me-Mania est envoûté par la Mima du site internet Mima's Room et croit les affirmations d'une créature virtuelle. Elle devient, par son immatérialité et son statut d'image, l'objet de son désir et le fétiche qu'il doit

²⁶ Le terme *salaryman*, ou サラマン, est un néologisme d'origine anglophone qui désigne des gens dont les rentes sont basées sur le salaire, généralement des cadres d'entreprises. Il implique aussi un mode de vie masculin où le travail tient la place principale.

²⁷ La culture *kawaii* est en fait la culture du mignon, ou adorable, qui est l'essence de la culture japonaise depuis l'après-après-Seconde Guerre Mondiale (Ortabasi 2008 p.282). Le *kawaii* s'étend à la mode, au jouet, aux divertissements et même à la manière d'être, particulièrement chez les jeunes femmes. Quelques exemples de personnages *kawaii* sont Hello Kitty et Pikachu.

absolument conserver pour dénier la différence sexuelle. En tant qu'*otaku*, il désire posséder les images auxquelles il est dévoué, tel qu'on peut le constater dans la première séquence du film alors que la caméra nous présente le point de vue subjectif de Me-Mania positionnant sa main afin d'y placer Mima. Cette même scène avertit le spectateur du caractère asocial et marginal du personnage physiquement étrange, alors qu'il n'est en relation avec personne et qu'il entre en conflit avec un groupe de délinquants pour protéger l'objet de son désir. Me-Mania devient violent lorsque ce même objet, Mima, décide de se retirer de la chanson populaire afin de devenir actrice. Ce changement, pouvant être perçu comme un mouvement d'évolution de l'adolescence à l'âge adulte, menace l'immuabilité de l'image fétiche de l'*otaku*. Il commence alors à harceler Mima, lui apparaissant parfois comme une hallucination et même une vision fantomatique dans un couloir. Il renforce la paranoïa de Mima en la hantant, ce qui la pousse davantage dans son délire. Me-Mania poursuit aussi Mima afin de la posséder, entre autres à travers la technologie et le site Mima's Room (Napier 2006 p.32).

Me-Mania réinscrit les rôles sexuels en choisissant l'image plutôt que la femme, l'objet plutôt que le sujet qu'elle pourrait devenir. Il préfère l'image idéalisée de la femme qui constitue son fantasme. Pourtant, dans sa volonté de retrouver l'image de son désir, il force la vraie femme à se conformer à sa représentation (Lamarre 2006 p.382). L'icône domine la réalité et la femme devient l'image d'une féminité magnifiée. Ainsi, en surimposant l'image de la femme sur le personnage

féminin, le mauvais *otaku* tente de réinscrire son fantasme dans les conventions sociales auxquelles il appartient : la femme n'est plus femme, elle est image.

2.1.3 Le *slasher*

La dernière figure importante du harcèlement dans l'œuvre de Kon est celle du *slasher*²⁸, ou tueur en série à l'arme blanche. Il sévit dans les films d'horreur, tuant majoritairement des jeunes femmes à l'aide d'un outil tranchant jusqu'à sa propre fin aux mains de l'unique survivante (Clover 1992 p.21). Le *slasher* est souvent un homme dont la masculinité est en crise et l'identité sexuelle remise en cause (*ibid.*, p. 23). Souvent féminisé et parfois associé à une déviance sexuelle ou à l'impuissance, le tueur n'est pas entièrement masculin (*ibid.*, p.47). Il emploie une arme tranchante qui a fonction de phallus pour commettre ses crimes (Freeland 2000 p.181). Le meurtrier est donc fétichiste puisqu'il transpose sa crainte de la castration féminine sur un objet n'ayant aucun lien direct avec le pénis (Mulvey 1989 p.10). Cet artefact permet au tueur de conserver une distance par rapport aux femmes et donc d'éviter la connaissance de la différence sexuelle. L'association de l'arme avec le phallus, ainsi que le trouble de l'identité sexuelle du tueur, est la principale raison pour laquelle la majorité des victimes sont des femmes. L'intégrité du tueur est menacée, autant par la distance qui le sépare du phallus que par celle qui l'éloigne du réel. Il projette alors sur la femme le « manque » qu'il ne peut accepter chez lui-même (Silverman 1988 p. 24). De plus, lorsque les victimes sont masculines, leur mort est rapide et reste hors

²⁸ Certains exemples de tueurs de type *slasher* sont Freddy Krueger de *A Nightmare on Elm Street*, Jason Voorhees de *Friday the 13th* et Michael Myers de *Halloween*.

champs, refusant à la caméra le meurtre d'un homme par un objet phallique (Clover 1992 p.35).

Les meurtres du *slasher* sont généralement brutaux et sanglants, présentant des corps mutilés et abjects (Freeland 2000 p.181). Ces cadavres peuvent être démembrés et ainsi devenir des symboliques de la castration, particulièrement lorsque les yeux sont arrachés (Schubart 2007 p.73). Dans le cas du film d'horreur de type *slasher*, la femme est donc menacée de castration par le tueur, mais puisque le personnage féminin est déjà associé à la dépossession, la violence n'est qu'une répétition du traumatisme de la castration (Silverman 1988 p.27). En attaquant des femmes, il tente de manifester sa propre domination et leur impuissance, c'est-à-dire l'assujettissement du féminin par le masculin (*ibid.*, p.24). Par contre, lorsque l'acte est perpétré à l'encontre d'un personnage masculin, il s'agit d'une véritable castration (Schubart 2007 p.74). Les hommes tués au cours de ces films, surtout aveuglés, sont alors les victimes émasculées d'un fantasme masochiste masculin (*ibid.*, p.73). Comme le cyberspace, ces représentations de la malléabilité et de la désintégration corporelles dérangent les notions d'identité, notamment sexuelle (McRoy 2008 p.23).

L'un des aspects féminisant du *slasher* est l'endroit où il tend à commettre ses meurtres. Il s'agit généralement de lieux lugubres et sombres rappelant un univers intra-utérin que Clover nomme « Terrible Place » ou endroit terrible (1992 p.48). Ce lieu peut d'abord paraître rassurant et protecteur, comme une maison, mais, lorsque le tueur le pénètre, il devient la prison qui empêche la victime de s'enfuir (*ibid.*, p.31).

Le monde dans lequel évolue le tueur en est donc un de lieux fermés, menaçants et parfois humides pouvant être associés à la mère archaïque. Cette dernière est souvent reliée négativement à la mort dans les films d'horreurs, étant le siège de la perte des limites (Creed 1993 p.30).

Le caractère féminin de ce personnage peut aussi être lié à une femme faisant figure d'autorité sur le *slasher*. Parfois, son esprit peut même être divisé entre lui-même et sa mère (Clover 1992 p.47). Dans de rares cas, le tueur peut même être une femme. Lorsque cela se produit, sa colère est rarement le fruit de l'ambivalence sexuelle, mais plutôt du traumatisme, à l'âge adulte, d'avoir été abandonnée par les hommes (*ibid.*, p.29).

Rumi, dans *Perfect Blue*, en est un exemple. Elle a perdu son statut d'idole, et donc d'image fétiche, lorsqu'elle a vieilli. Ayant vécu elle-même la situation de Mima, elle s'identifie au personnage de la jeune chanteuse, jusqu'à sombrer dans la psychose. Elle orchestre alors les tentatives d'assassinat de la jeune femme et des hommes qui gèrent sa carrière, en devenant la figure maternelle qui dirige les actes de Me-Mania. Ses actions peuvent alors être perçues comme une tentative de la part de Rumi de protéger l'image idéalisée de Mima, à laquelle elle s'associe, du regard masculin destructeur (Napier 2006 p.33). La gérante peut aussi être vue comme la mère jalouse qui, de son regard étouffant, empêche sa fille de grandir (*ibid.*, p.35). Elle harcèle Mima à travers le site internet Mima's Room et dirige les attaques sur ses proches qui bouleversent l'actrice.

Me-Mania, quant à lui, est le quasi *slasher* qui est sexuellement ambigu et qui tente d'assurer sa masculinité par le meurtre. Son arme est un symbole phallique avec lequel il castré les personnages masculins du film en leur arrachant les yeux. Il évolue et tue ses victimes dans des lieux utérins, tel un ascenseur ou un appartement sombre. Sa sexualité est remise en question d'abord par son apparence physique, ses longs cheveux lui conférant un aspect féminin. Il entre aussi dans la catégorie de l'*otaku* qui est socialement inapte et fétichise l'image de son idole. Il n'entre donc pas dans les conventions sociales du rôle masculin et possède une sexualité perverse qui le marginalise davantage. Me-Mania, sous la forme du *slasher*, harcèle Mima en attaquant ceux qui l'entourent ou qui menacent sa représentation. Il tente ainsi de renforcer les rôles sexuels, en cherchant à reprendre possession de sa masculinité par le meurtre et la castration des personnages masculins.

Enfin, par le cyberspace, la figure de l'*otaku* et celle du *slasher*, les films de Satoshi Kon présentent une forme de violence qui produit et reproduit les stéréotypes de genres et le harcèlement qui en découle. En effet, la menace de désintégration de l'identité par le monde virtuel qui met temporairement l'ordre patriarcal en péril est subjuguée par les personnages féminins. Les femmes qui pourraient se libérer de leur corps et des stéréotypes associés au genre féminin remettent en place l'ordre symbolique, construisant et reconstruisant ainsi les genres. Puis, à travers l'*otaku*, Kon réaffirme le statut de la femme en tant que représentation et objet du désir masculin. Enfin, dans l'œuvre du réalisateur, la figure du *slasher* tente de réinscrire

les genres en affirmant sa masculinité par la domination de personnages féminins ou féminisés.

2.2 Le viol

La seconde forme de violence présente dans les longs-métrages de Satoshi Kon est le viol. Contrairement au harcèlement, il s'agit d'une forme d'agression physiquement marquante pour la victime féminine qui est entièrement soumise et dominée par son attaquant. Ainsi, par l'assujettissement de la femme, le viol réitère les rôles sociaux dans les rapports de pouvoir entre les genres. Une telle attaque n'est pas motivée par un désir sexuel autant que par un besoin d'autorité et de contrôle. En effet, le viol est plutôt la réponse à une anxiété quant à la masculinité. Il s'agit d'un moyen de défendre et de protéger le genre masculin en subjuguant la femme (Schubart 2007 p.86). Dans *Three Essays on the Theory of Sexuality*, Freud affirme que la sexualité masculine comporte toujours une forme d'agressivité et un désir de dominer (1975 p.23). Néanmoins, dans le cas du viol, il s'agit d'établir une relation de pouvoir entre les sexes, c'est-à-dire de décider quel type de masculinité est dominant et quel type est marginalisé (Schubart 2007 p.86). Malgré l'absence de désir, cette agression demeure une forme de violence sexuelle au sens où l'acte sexualise l'attaquant et la victime. Le rapport de pouvoir qui s'installe entre eux produit une position d'agresseur et une position d'agressé, le premier étant masculinisé et le second féminisé au point de vue social (MacKinnon citée dans de Lauretis 1987 p.37). Le genre est en effet une construction sociale formée par les

représentations et, dans le cas du féminin, en comparaison au masculin (de Lauretis 1987 p.15). Il est donc aisé de constater que l'identification sexuelle passe par l'expérience de la sexualité (MacKinnon citée dans de Lauretis 1987 p.166). Le viol étant une perversion agressive de l'acte sexuel, il est lui aussi générateur de genre. Dans les films de Kon, le viol sert à renforcer les rôles sexuels et ce, à travers trois figures : celle du *slasher*, celle de la *Final Girl* et celle de la *rape-avenger*.

2.1.2 Le *slasher*

Le *slasher* est une figure ambivalente sexuellement et agressive envers les femmes. De plus, le tueur est aussi un violeur, par couteau interposé. En effet, comme Clover le remarque, toutes les armes n'ont pas les propriétés nécessaires pour représenter l'agression sexuelle des victimes, mais une attaque à l'aide d'une lame courte permet de symboliser le viol (1992 p.32). Ainsi, le tueur ne commet pas uniquement des meurtres, mais fait aussi preuve de violence sexuelle. Encore une fois, il tente de rétablir l'ordre patriarcal en s'imposant comme dominant vis-à-vis des personnages féminins. Même si le personnage est souvent un homme, c'est par l'acte violent de la pénétration du couteau dans les corps que le *slasher* se sexualise comme masculin. Le sexe du tueur est pourtant nécessaire afin de permettre le spectacle de la violence envers la femme qui établit les rôles sexuels dans la narration (Freeland 2000 p.188). Le sexe des victimes permet aussi de relier l'assassinat au viol puisqu'il établit le type de violence perpétrée à son encontre comme une violence sexuelle (de

Lauretis 1987 p.42). L'agresseur se définit toujours comme masculin puisqu'il est le sujet de la violence, tout comme l'homme est le sujet de tout acte social (*ibid.*, p.43).

L'absence générale de viol réel dans ce type de film d'horreur, soit le *slasher*²⁹, s'explique entre autres par la substitution de l'acte sexuel par les meurtres (Clover 1992 p.29). Le caractère féminisé du *slasher* en est lui aussi responsable et entraîne la défaite finale du personnage. En effet, lorsqu'il affronte sa dernière victime, sa masculinité incomplète le fait échouer et il meurt aux mains de la « Final Girl » qui achève sa castration (*ibid.*, p.49).

Dans *Perfect Blue*, le personnage de Me-Mania fait office de *slasher*, autant en terme d'harceleur que de violeur. En tuant ses victimes avec des objets courts et pointus et en les castrant par l'extraction de leurs yeux, le personnage reprend possession de sa masculinité. Même si les morts sont des hommes, ils sont socialement féminins par leur statut de victime. Me-Mania est aussi un agresseur sexuel lorsqu'il tente de violer Mima sur la scène de son précédent viol. Il tente alors, non seulement de l'attaquer symboliquement, mais aussi physiquement, ce qui mène à sa perte. En effet, n'étant pas tout à fait un homme, il ne peut être sexuellement puissant et sa tentative d'agression est vouée à l'échec. Les rôles s'inversent alors et c'est Mima qui prend le dessus et le tue, complétant ainsi son émasculatation. Les rôles sociaux sont donc reproduits par le personnage du *slasher* dont la féminisation est parachevée; le féminin est finalement subjugué par le masculin.

²⁹ Le genre de l'horreur peut se diviser en plusieurs sous-genres comme le *slasher*, où l'on retrouve le personnage du tueur en série mentionné ci-haut, l'occulte, etc. (voir Clover).

2.2.2 La « Final Girl »

Les films de Kon revisitent certains éléments du film d'horreur de type *slasher*, notamment la figure féminine qui survit inévitablement au tueur auquel tous les autres succombent. Elle est ce que Clover nomme la « Final Girl », ou fille finale, la survivante (Clover 1992 p.35). Elle est le personnage principal qui se démarque des autres par son inactivité sexuelle et sa prudence. Alors que les victimes du tueur comprennent leur destin quelques instants avant leur mort, la « Final Girl » est consciente de la menace qui pèse sur elle avant qu'elle n'en soit victime. Dans l'assassinat des autres personnages, elle perçoit l'horreur de ce qui l'attend et du danger dans lequel elle se trouve. Elle sera poursuivie par le tueur, blessée et piégée par celui-ci, mais elle parviendra à survivre, soit en demeurant en vie jusqu'à ce qu'on la sauve, soit en tuant le *slasher* elle-même. Clover décrit aussi la « Final Girl » comme étant masculine, s'opposant ainsi au tueur mâle mais féminisé (1992 p.40). Selon l'auteure, elle est ingénieuse et compétente, donc active, ce qui la rapproche des hommes de son entourage et du meurtrier. Elle peut être davantage liée au meurtrier lors de l'affrontement final lorsqu'elle prend possession de l'arme, symboliquement phallique, et l'emploie afin de tuer, violer et castrer son agresseur (*ibid.*, p.48-49). La « Final Girl » vient ainsi réinscrire les conventions sociales des genres en utilisant sa masculinité afin de vaincre et de dominer un homme féminisé.

Dans l'œuvre de Satoshi Kon, Mima demeure le personnage pouvant être associé le plus aisément à la « Final Girl ». Elle est effectivement l'unique survivante

d'un *slasher*. Elle possède plusieurs des caractéristiques de la « fille finale » comme l'absence de réelle activité sexuelle, ce qui la rapproche des personnages masculins et du tueur. De plus, ses cheveux courts font écho aux cheveux longs de Me-Mania et la masculinisent. En outre, Mima est présentée comme une victime, harcelée et agressée, qui sombre dans la paranoïa, mais reconnaît malgré tout le danger où elle se trouve. Elle est aussi la dernière victime de Me-Mania et celle qui le vaincra finalement. Lorsqu'elle est attaquée sur le plateau de tournage par le *slasher*, elle se défend et tente de lui échapper. Lorsqu'il s'apprête à la violer, elle le frappe à la tête et le tue, interrompant ainsi l'agression.

Alors qu'elle brouille les limites du genre féminin, Mima doit affronter le second tueur du film, Rumi, sous le déguisement de la Mima du groupe CHAM. La tueuse se jette alors sur la vraie Mima, d'abord avec un pic à glace, puis avec un parapluie, s'attribuant ainsi le phallus. Rumi poignarde Mima avec son arme et s'empale elle-même dans une vitre brisée. Ainsi, même si Mima était masculinisée en tuant Me-Mania, elle est féminisée de nouveau au cours son affrontement avec Rumi. Mima garantit le rétablissement des genres en étant un personnage masculin qui combat et domine un ennemi féminin, et en étant finalement féminisée par la narration.

2.2.3 La « rape-avenger »

Enfin, la dernière figure importante dans films de Kon qui confirme les genres autour du viol est celle de la « rape-avenger », ou vengeresse du viol. Selon Schubart,

ce personnage type se définit comme une femme victime d'abus sexuel qui, plutôt que d'être matée par son agression, sort des conventions et endosse le rôle de la femme fatale (2007 p.27). Ce personnage, commun dans le film noir, représente le féminin comme dangereux en accentuant le corps et en menaçant l'intégrité de l'identité (Doane 1991 p.2). Elle met en péril le sujet en signifiant la perte de contrôle, de limites. La « rape-avenger » devient effectivement une femme dangereuse puisqu'elle utilise les armes des hommes contre ceux qui l'ont agressée (Schubart 2007 p.28). Tout comme la femme fatale, elle porte le masque de la féminité pour attirer les hommes à elle et les tuer. Mais en tant que meurtrière, cette figure n'est plus complètement féminine. Elle menace donc, sans les bouleverser, les rôles sociaux sexués. Le viol qui aurait dû lui imposer le genre féminin l'a plutôt transformée en monstre masculinisé capable d'obtenir vengeance (*ibid.*). Si avant son agression, elle était douce et fragile, elle est désormais en mesure d'exercer un pouvoir masculin. Mais ses agresseurs, n'étant pas attirants, ne sont pas réellement des hommes (*ibid.*, p.90). Les rôles sociaux conventionnels sont donc respectés puisque la « rape-avenger » est masculine et que ses victimes mâles sont féminisées.

Dans les films de Kon, plusieurs personnages peuvent être associés à la « rape-avenger », notamment Paprika qui subit une tentative de viol aux mains d'Osanai. Ce personnage ne peut être perçu comme entièrement masculin puisqu'il partage son corps et son esprit avec un autre homme. En effet, afin de survivre dans la situation de co-dépendance d'Osanai et de Seijirō, les personnages doivent être diminués dans leur masculinité. Alors que Seijirō est handicapé, réduisant sa capacité

d'agir et sa virilité, c'est l'incapacité d'Osanaï d'être attirant pour le docteur Chiba qui fait de lui un homme réduit. Paprika échappe à l'agression, mais ressort de l'expérience plus forte et plus apte à combattre, ce qui lui permet finalement de vaincre les deux personnages réunis.

Dans *Perfect Blue*, le personnage de Mima peut aussi endosser le rôle de la « rape-avenger » à deux reprises. Tout d'abord, lorsque Mima tue Me-Mania, elle assume le rôle de la vengeresse, arrêtant le viol qu'il tente de lui faire subir et vengeant son viol précédent. C'est effectivement après la première agression, c'est-à-dire l'attaque fictive vécue par son personnage dans la série télévisée *Double Bind*, que Mima se transforme peu à peu en vengeresse du viol. Elle est alors agressée sur scène par plusieurs hommes, une attaque symbolisant les épreuves qu'elle traverse lors de son changement de carrière. Chronologiquement, la première fois où Mima apparaît comme « rape-avenger » est lorsqu'elle s'imagine tuant le photographe qui l'a convaincue de se dénuder. Le spectateur sait qu'il s'agit en fait du meurtre perpétré par Me-Mania, mais, dans le délire hallucinatoire de Mima, cette dernière se venge en violant symboliquement l'un de ses agresseurs. Dans l'esprit de l'actrice, le viol ne s'est pas uniquement produit dans la série, où l'attaquant était le scénariste, mais aussi au moment où sa pureté a été mise en danger. Pourtant, le meurtre n'étant pas vraiment l'œuvre de Mima, les rôles traditionnels sont conservés.

Ainsi, à travers les figures du *slasher*, de la « Final Girl » et de la « rape-avenger », le viol appuie et renforce les rôles sexuels. Les films de Kon semblent

parfois inverser les rôles sexuels et les relations de domination, mais ils maintiennent toujours la différence sexuelle et confirment finalement les constructions sociales de genre. Les personnages féminins ne sont capables de vaincre leurs agresseurs mâles que parce qu'elles sont masculinisées.

2.3 Les tensions entre les genres dans la société japonaise contemporaine

Depuis le début de la modernité japonaise de nombreux changements ont transformé les relations entre les hommes et les femmes de l'archipel. Historiquement, les femmes étaient associées au foyer, au domaine domestique et tentaient de remplir les rôles de « bonne épouse et de mère parfaite »³⁰ (Lebra 1984 p. 2-34). Elles devaient se présenter comme soumises et humbles en société; la féminité étant associée au silence et à la modestie (*ibid.*, p. 42-43). Au cours de la période Meiji, les premiers mouvements féministes se sont formés, ils étaient alors principalement associés aux mouvements de travailleurs (Sievers 1983 p.113-114). Lors de l'Occupation américaine, suite à la défaite de la Seconde Guerre Mondiale, le suffrage universel fut octroyé aux Japonais par la nouvelle Constitution. Par la suite, le Japon connut une seconde vague de féminisme dans les années 60, 70 et 80 dont les intérêts étaient alors plutôt centrés autour de la sexualité (Mackie 2003 p.159). En fait, l'avortement ayant été légalisé au Japon avant l'invention de la pilule contraceptive, cette dernière souleva les débats. Craignant une révolution sexuelle et

³⁰ Traduction libre de l'expression anglophone « good wife, perfect mother » qui est souvent employée afin de décrire le rôle social tenu par les femmes japonaises depuis le début de l'ère Meiji. L'archétype de la mère parfaite est celui d'une mère entièrement dévouée à ses enfants et demeure dans la mentalité japonaise contemporaine (Fujimura-Fanselow et Kameda 1995 p.205).

la perversion des mœurs sexuelles, le gouvernement japonais interdit la pilule à faible dose jusqu'en 1999 (Norgren 2001 p.103-104)³¹. Le travail, chez la femme japonaise, demeure, encore aujourd'hui, souvent temporaire, étant abandonné après le mariage ou la grossesse et pouvant être repris après l'éducation des enfants³². Malgré tous les progrès quant à la place des femmes dans la société japonaise — le droit de vote, la légalisation de la contraception et les lois sur l'égalité des chances au travail — les mouvements féministes sont toujours considérés comme égoïstes dans l'archipel (Condon 1985 p.61). En fait, au Japon, le collectif l'emporte généralement sur l'individu³³ et le rejet des responsabilités familiales, particulièrement dans une société ayant un faible taux de natalité (Norgren 2001 p.123), est souvent perçu comme égocentrique et même, non patriotique (Miller et Bardsley 2005 p.42). La société japonaise a en effet tendance à percevoir la décision de certaines femmes de se concentrer sur leur carrière comme mauvaise puisqu'elle est contraire aux traditions et que ces femmes ne participent pas à la reproduction (Miller et Bardsley 2005 p.33).

À l'inverse des femmes qui ont su obtenir une certaine forme d'égalité depuis l'avènement de la Modernité, la situation des hommes a connu des changements défavorables. En effet, la défaite lors de la Seconde Guerre Mondiale, ainsi que la

³¹ Malgré sa légalisation, la pilule contraceptive est tout de même peu utilisée au Japon, notamment à cause de la crainte des effets secondaires suscitée lors des quarante années de débat. L'avortement demeure le moyen de contraception le plus commun.

³² La courbe en « M » présente bien la tendance des femmes à quitter leur emploi selon leur cycle de vie (Ogawa *et al.* 1995 p.14-15 ; Brinton 1993 p.168).

³³ L'individu est conçu, selon la langue japonaise, comme faisant constamment partie d'une multitude de relations sociales (Kondo 1990 p.31).

diminution de la première figure masculine du pays, l'empereur (Napier 2005 p.227), ajoutées aux avancées des mouvements féministes ont affaibli le sentiment de puissance et de virilité des hommes nippons. Le rapport à l'Histoire des habitants de l'archipel peut être considéré, au mieux, comme ambigu. Il existe pourtant une thématique récurrente dans la culture populaire, celle de la victimisation, de la dépossession, de la perte (Napier 2005 p.276). Au cours de l'Occupation américaine, les Japonais ont dû reconstruire leur identité nationale, tout en essayant de conserver leur spécificité (Yoda 2006 p.38). Pour ce faire, beaucoup se sont tournés vers le passé, vers les traditions, la stabilité et la résistance aux changements (Martinez 1998b p.8). Selon Napier, dans ce contexte, il semblerait que l'homme traditionnel en soit venu à être considéré comme le modèle de l'homme puissant et viril (Napier 1998 p.360). L'absence de personnages conventionnels sexuellement actifs dans les films d'*hentai*³⁴ indiquerait que l'activité sexuelle et l'identité ne sont pas encore intégrées à la vie quotidienne nipponne.

Le viol et le harcèlement font partie de la réalité des Japonaises qui, aujourd'hui encore, voient la première forme d'agression comme honteuse et la seconde comme faisant partie de la vie courante. Le harcèlement sexuel fut en effet considéré comme un « simple détail »³⁵ et ce, jusqu'en 1999 (Chan-Tiberghien 2004 p.57). La première plainte remportée contre ce type d'agression ne l'a été qu'en 1992 (*ibid.*, p.56). En 1990, seulement 22% des femmes victimes d'harcèlement en milieu

³⁴ Le terme *hentai* est un mot japonais qui peut se traduire par étrange ou anormal et qui renvoie aujourd'hui aux films pornographiques animés.

³⁵ Traduction libre de l'anglais.

de travail portaient plainte, alors que les autres acceptaient en silence ou l'ignoraient simplement (*ibid.*). Une autre forme de harcèlement d'usage courant dans le folklore nippon est l'*ijime*, ou la persécution (Harvey 1998 p.143). Le motif de ce rite initiatique est récurrent lorsque les femmes quittent la sécurité de leur milieu familial et pénètrent dans un nouvel environnement, soit en tant qu'épouses ou travailleuses (*ibid.*). En ce qui concerne le viol, on estime que le nombre de cas est de dix à vingt fois supérieur à celui déclaré par les femmes. Ces dernières se taisent, craignant les médisances, la désapprobation sociale et les accusations d'avoir séduit leur agresseur (Condon 1985 p.83). Les agressions ne sont pas non plus nécessairement cachées puisqu'il n'est pas rare pour une femme d'être touchée contre sa volonté dans le métro. La situation n'est que rarement déclarée par les victimes, mais elle était telle que certaines lignes de métro offrent maintenant des wagons réservés aux femmes (*ibid.*).

Enfin, malgré tous les changements récents quant à la condition féminine, il existe de nettes distinctions entre les domaines masculins et féminins au Japon (Martinez 1998b p.7). Des tensions entre les sexes sont donc présentes et donnent parfois lieu à des agressions. Même si le Japon a connu de grands bouleversements accordant aux femmes une forme d'émancipation, la mentalité traditionnelle concernant les rôles sociaux des hommes et des femmes demeure importante dans le pays. L'œuvre cinématographique de Kon reflète donc cette situation où, malgré une certaine remise en question, les rôles sexuels sont reproduits et diffusés dans la culture. Il apparaît donc logique pour un médium de culture populaire comme l'*anime*

de renforcer les constructions de genres en les répétant. Les films de Satoshi Kon sont donc représentatifs de la société japonaise contemporaine en ce qu'ils retransmettent les conventions sociales et rétablissent la distinction entre les sexes. Ils présentent des personnages féminins masculinisés qui dépassent les stéréotypes, mais qui sont confinés aux rôles sexuels traditionnels par la violence et la narration.

L'œuvre du réalisateur réitère aussi les stéréotypes par leur utilisation des éléments filmiques. C'est notamment le champ-contre-champ et les angles de caméra qui présentent le rapport de domination entre Mima et Me-Mania, et entre Paprika et Seijirō au cours de leur dernier affrontement respectif. Dans *Perfect Blue*, l'actrice est présentée en plongée et son agresseur en contre-plongée, marquant son pouvoir, jusqu'au coup fatal que Mima lui porte, les angles s'inversent alors. Le même procédé est employé lorsque Paprika aspire graduellement son ennemi; elle est d'abord vue de haut, contrairement à Seijirō, jusqu'à la disparition de ce dernier où Paprika apparaît en contre-plongée. La relation de pouvoir entre les genres est aussi montrée dans Paprika lorsque le détective Konakawa aperçoit cette dernière sur une affiche où Osanai la tient dans la paume de sa main. Cette image rappelle le début de *Perfect Blue*, où le plan subjectif dévoile comment Me-Mania positionne sa main afin d'avoir l'illusion de posséder Mima. De plus, l'atmosphère générale de ce film, contrôlée par les décors urbains et emprisonnants et la musique sinistre, illustre l'anxiété du personnage principal. Les mouvements de caméra brusques lors de la première scène du tournage de *Double Bind* évoquent aussi la crainte de Mima. Le montage rapide et saccadé, qui alterne entre le tournage de la série et les scènes où

Mima se trouve dans sa chambre, accentue la perte de contrôle et la menace qui pèsent sur Mima et son identité. La continuité narrative est interrompue, ce qui évoque la crise identitaire du personnage. Le travail cinématographique fait ainsi écho à la narration en présentant visuellement les rapports de domination entre les personnages masculins et féminins, ainsi que le danger de la dissolution d'identité.

CHAPITRE 3

LA SEXUALITÉ

La seconde thématique importante dans l'œuvre de Satoshi Kon est la sexualité. Ce thème est significatif dans les discussions sur les représentations féminines puisqu'il est nécessairement relié aux questions de genre. Il existe un consensus selon lequel les catégories de genre sont socialement construites tout en se basant sur la distinction biologique préexistante³⁶ (Kirkup 2000b p.4). De plus, les femmes acquièrent une identité sexuelle par l'expérience de la sexualité (MacKinnon citée dans de Lauretis 1984 p.166). Ceci implique que le genre n'est acquis qu'à travers une relation et qu'il représente cette même relation. Plus encore, « la construction du genre serait à la fois le produit et le processus de sa représentation »³⁷ (de Lauretis 1987 p.4-5). Dans le cas du féminin, la relation qui le définit est avec le masculin, c'est-à-dire que le féminin est ce que le masculin n'est pas (*ibid.*, p.14). La femme, dans l'ordre patriarcal, est « Autre »; elle n'est que la projection du désir de l'homme (Haraway 2004 p.140). Elle est, comme Irigaray l'écrit, « le sexe qui n'en est pas un »³⁸, c'est-à-dire qu'en étant l'opposé du masculin, le féminin n'est pas sujet, seulement objet (Irigaray citée dans Butler 2006 p.13). Ce faisant, le genre féminin devient porteur de sens, sans en être créateur, et représente les fantasmes

³⁶ Rappelons que certains théoriciens, comme Wittig et Butler, remettent en question l'idée d'un donné biologique et considèrent le sexe lui-même comme une construction sociale.

³⁷ Traduction libre de l'anglais.

³⁸ Traduction libre de l'anglais.

masculins à travers son image (Mulvey 1989 p.15). La femme se fait alors l'incarnation de la chair; son rôle d'objet de désir plaçant la sexualité au cœur de sa réalité (de Lauretis 2007 p.155). Cette même vocation en tant qu'objet du désir masculin hétérosexuel implique que la femme devient le phallus (Butler 2006 p.59). En tant que tel, la femme est vulnérable au contrôle de l'homme qui lui impose sa propre sexualité, se maintenant pur et la condamnant au statut de « sexualité incarnée »³⁹ (Miller et Bardsley 2005 p.27). C'est-à-dire que l'homme rejète son désir sexuel sur le corps féminin qui ne représente alors plus que la sexualité. Dans les films de Kon, même si certains personnages tendent à la subversion des stéréotypes en possédant des qualités masculines, elles sont obligatoirement confinés aux rôles sexuels traditionnels par la narration qui les associe à la sexualité. La sexualité féminine peut être présentée sous plusieurs formes, mais sera ici analysée sous l'angle du rôle de la femme en tant qu'image et sous son aspect négatif, soit sa monstruosité.

3.1 La femme-image

L'œuvre de Satoshi Kon est parsemée d'images de la femme : de photographies aux films en passant par les projections psychologiques. Ses films sont ainsi remplis de femmes-images, c'est-à-dire de projections du désir masculin sur des représentations féminines. Les structures du cinéma étant ancrées dans l'ordre patriarcal, le septième art s'adresse à un spectateur masculin et est conçu pour

³⁹ Traduction libre de l'anglais.

comblent son désir⁴⁰ (Smelick 2001 p.11). Dans *Visual and Other Pleasures*, Mulvey identifie ce regard masculin à la « scopophilie »⁴¹, c'est-à-dire au plaisir obtenu en regardant des personnes devenues objets sous un regard contrôlant (1989 p.16). Dans le cadre du cinéma, c'est le regard masculin hétérosexuel qui transforme les femmes en objets exhibés pour être observés et fixés par les hommes (*ibid.*, p.13). Le regard posé sur la femme au cinéma est « scopophile » et fétichiste, c'est-à-dire qu'il prend plaisir en fétichisant le corps féminin, en totalité ou en partie (Clover 1992 p.8). Le corps féminin est donc un objet conçu pour être observé, violé et torturé (Napier 2001 p.344). Dans tous les cas, la femme est l'image (Doane 1991 p.22), toujours exposée au regard masculin (Silverman 1988 p.31).

La domination de ce regard est d'autant plus importante dans le cadre de l'*anime* puisque le médium privilégie la simulation (Napier 2005 p.6). L'animation se situe quelque part « entre la *mimesis* et l'abstraction »⁴² (Wells 2002 p.5), c'est-à-dire qu'elle est le produit de l'imitation du réel et de l'imagination. Dans l'*anime*, tout est construit et créé, y compris les personnages féminins et leurs corps. Alors qu'au cinéma l'image de la femme est indicielle⁴³, en animation, seule sa voix pourrait lui appartenir. Pourtant, cette même voix est écrite et dirigée par le réalisateur qui contrôle donc la femme en entier (Silverman 1988 p.31). En tant qu'objet du désir,

⁴⁰ Ceci est peut-être davantage le cas pour l'*anime* dont le public est formé entre autres d'*otaku*,

⁴¹ Traduction libre de l'anglais.

⁴² Traduction libre de l'anglais.

⁴³ Nous entendons par là que l'image de la femme est directement relié au corps féminin, contrairement à l'*anime* où le lien n'est qu'icônique, c'est-à-dire qu'il n'existe que dans la ressemblance à la réalité.

lieu de la sexualité et corps destiné à être regardé, la femme devient spectacle (de Lauretis 1984 p.4). Les représentations de la femme sont donc stéréotypées, au cinéma comme dans l'*anime*. Néanmoins, le dessin animé l'est davantage par sa nature artificielle fondée uniquement sur l'imagination. Dans les deux cas, la femme n'est qu'image. À la base de cette femme-image se trouve les stéréotypes de genre. En effet, la femme, en tant qu'objet du regard, devient l'« Autre », l'opposée de l'homme et reproduit ainsi la construction sociale du genre (*ibid.*, p.15). Il en est de même pour les films de Satoshi Kon où la femme-image apparaît sous les traits de la *shôjo*⁴⁴ et de l'*aidoru*⁴⁵, et à travers le regard du bon *otaku*.

3.1.1 La *shôjo*

La *shôjo* est une figure originale et typique des médiums de l'*anime* et du manga et unique au Japon (Napier 1998 p.94). Le terme, se traduisant littéralement par « femme qui n'est pas encore tout à fait une femme »⁴⁶, désigne une catégorie de personnages féminins ambigus (Robertson citée dans Miller et Bardsley 2005 p.67). Associée à l'innocence et à la culture *kawaii*, la *shôjo* représente une femme essentiellement non-menaçante et immature; « la fille qui ne vieillit jamais »⁴⁷

⁴⁴ Le terme *shôjo*, ou 少女 en kanji, est un terme japonais qui désigne des jeunes filles, mais dont la traduction « fille » est incomplète. Puisqu'il s'agit d'un terme en langue étrangère, *shôjo* sera toujours accordé au féminin singulier dans ce texte.

⁴⁵ Le terme *aidoru*, ou アイドル en katakana, est une expression japonaise dérivée du terme anglais « idol » et qui désigne des jeunes vedettes de la chanson populaire. Puisqu'il s'agit d'un terme en langue étrangère, *aidoru* sera toujours accordé au féminin singulier dans ce texte.

⁴⁶ Traduction libre de l'anglais.

⁴⁷ Traduction libre de l'anglais.

(Napier 1998 p.94). Elle incarne un idéal hyperféminin limitrophe, ou intermédiaire, qui, même s'il est identifié comme féminin, n'a pas une position sociale claire : elle n'est ni la fille ni la femme de quelqu'un (Miller et Bardsley 2005 p.67-68). Jeune Lolita (Kotani 2007 p.57), la figure évolue effectivement dans un entre-deux, alors qu'elle est sexualisée et chaste (Miller et Bardsley 2005 p.67-68).

Son alternance entre l'enfant et la femme adulte sensuelle lui permet d'outrepasser les rôles traditionnels féminins (Grigsby 1998 p.72). Elle est, tout en étant hypersexualisée, asexuée (Napier 1998 p.94). De plus, étant sur le point de devenir femme, la *shôjo* possède tous les pouvoirs et toutes les possibilités du sexe féminin, typiquement neutralisés chez la femme adulte (Long 2007 p.160). En effet, puisqu'elle fait partie de l'ordre patriarcal, la femme, et sa puissance, est contenue par l'ordre symbolique et le langage (Miller et Bardsley 2005 p.16). L'entredeux où se situe la *shôjo* lui confère le potentiel d'agir et même de combattre sous les formes de la « Hyper-Girl » — super *shôjo* — et de la « Battling Beauty » — la guerrière — deux filles garçonne (Kotani 2006 p.162-166). Sa virginité lui permet ainsi de repousser les limites du personnage féminin sans troubler les genres sociaux. Elle n'est pas réellement une femme, elle ne peut donc pas bouleverser le sexe féminin.

Dans l'évolution du sujet, la *shôjo* pourrait être située au stade du miroir tel que l'entendait Lacan⁴⁸, c'est-à-dire qu'elle tente de définir son identité à travers son

⁴⁸ Le stade du miroir de Lacan ou « mirror stage » est l'étape du processus d'identification où l'enfant s'identifie à une image de lui-même, comme s'il voyait son reflet dans un miroir (Lunning 2007 p. 271).

corps et les comportements spécifiques à son sexe (Lunning 2007 p.269). Elle est fétichisée, par son apparence à la fois juvénile et érotique, notamment à travers les costumes qui la caractérisent. Le meilleur exemple de cette fétichisation de la *shôjo* est sans doute le costume de marin que portent les lycéennes japonaises et souvent les jeunes femmes dans les *anime* pornographiques (Grigsby 1998 p.73). La *shôjo* est souvent associée à la consommation, soit en tant que consommatrice elle-même, soit en tant qu'objet de consommation pour les hommes (Napier 2005 p.170). En effet, elle est le reflet du désir masculin qui lui dicte son apparence et sa personnalité (Long 2007 p.166). Ainsi, la figure est une femme-image qui existe afin d'être regardée par l'homme. Elle ne met pas en danger les rôles sexuels traditionnels puisqu'elle ne peut être considérée comme une femme, mais les renforce plutôt en étant l'image sexualisée et fétichisée de la femme.

Dans l'œuvre de Satoshi Kon, la *shôjo* apparaît sous le visage de trois personnages : Mima, Paprika et Chiyoko. La première, personnage principal de *Perfect Blue*, est en crise d'identité. Elle vit seule, loin du foyer familial, et vient de quitter un emploi qui la définissait depuis l'enfance, comme sa mère le lui rappelle au téléphone lors de leur unique communication. Mima se retrouve soudainement sur le seuil d'une nouvelle carrière et d'une nouvelle image d'elle-même en tant que véritable actrice, ou véritable femme. Elle est « jolie, innocente et accommodante »⁴⁹, la page blanche sur laquelle les hommes de son entourage projettent leurs fantasmes (Napier 2006 p.34). Mima se voit confrontée à de nombreuses images d'elle-même,

⁴⁹ Traduction libre de l'anglais.

sans savoir à laquelle s'identifier : la Mima du groupe CHAM, son personnage dans *Double Bind*, série télévisée dans laquelle elle joue, ou son reflet dans le miroir. Tout en demeurant innocente, elle est hypersexualisée, à travers les costumes scéniques de son groupe, durant la séance photo où elle se dénude et dans le viol. Son monde, comme sa propre identité, est confus et non défini jusqu'au combat final contre Rumi où elle affirme être elle-même. La dernière image de Mima que présente le film est celle d'une femme adulte alors qu'elle aperçoit son reflet dans le rétroviseur de sa voiture. Elle est alors maquillée et a abandonné sa coupe garçonne au profit de cheveux longs, se reconnaissant désormais comme femme.

Le personnage de Paprika est, quant à lui, une *shôjo* qui peut aussi être associée aux figures de la « Hyper-Girl » et de la « Battling Beauty ». Ses pouvoirs surnaturels et de transformation la rapproche de la première alors que son agressivité la lie à la seconde (Kotani 2007 p.166). Paprika est l'alter ego *shôjo* d'Atsuko Chiba, c'est-à-dire qu'elle est l'expression visuelle du statut limitrophe de la scientifique. Elle aussi porte la coupe garçonne et est nettement plus juvénile que le docteur, ce qui lui permet de dépasser les rôles traditionnels féminins. En tant que création de l'esprit, Paprika n'est pas une femme sociale, elle est affirmée comme fantasme. Elle se présente comme jolie, serviable et asexuée. Son image est pourtant très sexualisée par les costumes qu'elle porte, entre autres ceux du papillon et de la fée. Elle évolue dans un univers tout aussi limitrophe qu'elle, soit celui des rêves. Pourtant, par sa nature irréelle et par ses attributs masculins, notamment les cheveux courts, l'ingéniosité et l'agressivité, qui lui confèrent le droit d'agir et de combattre, elle ne

met pas vraiment en question les rôles de genre. Au contraire, le fait qu'elle se détache finalement de Chiba et que celle-ci se marie renforce la différence sexuelle : à la fin du film, la véritable femme choisit un rôle traditionnel féminin et abandonne son alter ego masculin.

Dans *Millenium Actress*, le personnage de Chiyoko est la *shôjo* par excellence en ce qu'elle ne possède presque aucun attribut masculinisant. En tant qu'actrice, Chiyoko est une image, celle de la femme type du cinéma japonais. Elle est la jeune fille qui ne grandit pas, éternellement figée dans cet entredeux, puisque ses films conservent le souvenir de sa jeunesse. Son histoire est racontée à travers ces images d'elle plus jeune et, même lorsqu'elle meurt, elle est présentée poursuivant sa quête dans les films. Elle est donc éternellement jeune, jolie et accommodante, même en apprenant la mort de celui qu'elle aime. Chiyoko est aussi un fantasme masculin, celui de Genya⁵⁰, et réitère les stéréotypes de genre en incarnant tour à tour les rôles féminins traditionnels japonais : la fille, la femme et la geisha (Grigsby 1998 p.76).

La *shôjo* peut donc être perçue comme l'image idéalisée de la femme, c'est-à-dire la projection des fantasmes masculins. Elle est jeune, mignonne, docile et non menaçante. Elle est l'image inaccessible de la femme, idéale pour le voyeur (Metz cité dans Doane 1991 p.21). La *shôjo*, en reflétant le désir masculin, participe au processus de production et de reproduction du genre par l'*anime*.

⁵⁰ Rappelons que Genya est le documentariste, admirateur de Chiyoko. Voir p.9.

3.1.2 L'aidoru

L'*aidoru* est avant tout une *shôjo*, néanmoins, elle s'en distingue par le fait qu'elle est aussi la femme-spectacle. Le terme provient du phénomène d'exportation américaine de chanteurs populaires idolâtrés au Japon. Il s'agit généralement de jeunes femmes dont la carrière est de courte durée et qui accentuent leur aspect *kawaii* (Drazen 2003 p.170-171). En plus de chanter, elles prêtent souvent leur voix à des *anime* et jouent dans des séries télévisées, nommées *dorama* (*ibid.*, p.173). Leur célébrité est construite à partir de leurs images (Dixon 2009 p.117) qui offrent une vision déformée de la réalité sociale japonaise (Stefánsson 1998 p.155). Ce phénomène, basé sur le fétichisme des idoles, tient autant du fantasme que de la réalité (Ortabasi 2008 p.286; Drazen 2003 p.169). L'*aidoru* est, comme la *shôjo*, une construction idéalisée de la femme (Kotani 2007 p.59) qui demeure toujours à distance (Ortabasi 2008 p.286). Elle est conçue comme un spectacle pour le regard masculin, en tant que *shôjo* et en tant qu'artiste (Napier 2006 p.25). Elle s'exhibe comme spectacle érotique pour l'homme, codifiée pour produire un impact visuel fort et signaler son statut d'objet à être regardé (Mulvey 1989 p.19). Ses costumes font partie de la mascarade et lui permettent à la fois de montrer et de dissimuler son corps pour en faire un objet de désir (Schubart 2007 p.97). La féminité étant un comportement social appris, il est interprété par la femme comme rôle (*ibid.*, p. 196-203-204). Tout comme la femme fatale, l'*aidoru* porte le masque de la féminité,

créant ainsi une distance entre son image et elle (Doane 1991 p.25-26). Un écart nécessaire pour demeurer l'idole intouchable de ses fans, statut accentué par le fait qu'elle est un personnage d'*anime* (Bolton 2007 p.140). En s'hyperféminisant, elle se fait image et confirme la construction sociale de la différence sexuelle en incarnant les fantasmes masculins.

Deux des films de Kon centralisent la figure de l'*aidoru*, soit *Perfect Blue* et *Millenium Actress*. Dans le second long-métrage, Chiyoko incarne d'abord l'idole de par son métier d'actrice. Elle se met en spectacle et accepte de jouer des rôles devant la caméra. Elle porte alors les costumes de ses personnages hyperféminisés, comme l'épouse et la geisha, et fait étalage de sa beauté pour être consommée par les hommes (Ortabasi 2008 p.286). Chiyoko repousse les limites de l'*aidoru* en laissant sa « vraie »⁵¹ personnalité se mélanger à celle des divers rôles qu'elle incarne, éliminant de ce fait la femme au profit de son image, au profit du fantasme. En effet, Chiyoko apparaît d'abord indirectement au spectateur, à travers l'image d'un de ses personnages, puis, par l'entremise de photos de magazines et d'affiches de films. Son histoire, y compris sa mort, est racontée par l'intermédiaire de sa carrière cinématographique. Elle n'est pas une femme, mais plutôt le spectacle de la femme. De plus, Chiyoko est l'*aidoru* idéale car elle conserve éternellement ses attributs féminins, tel son caractère mignon et ingénu, malgré la vieillesse (Ortabasi 2008 p. 286). « Elle est l'objet idéal d'admiration, [fait] pour être regardé par l'oeil masculin

⁵¹ Vraie est mis entre guillemets puisque plusieurs commentateurs critiquent le manque de développement du personnage de Chiyoko (Ortabasi 2008 p.286).

hétérosexuel »⁵² (*ibid.*, p.284). En tant que femme-image et femme-spectacle, Chiyoko est l'expression des désirs masculins et contribue à la propagation des stéréotypes sexuels.

Dans *Perfect Blue*, l'*aidoru* est présentée sous deux formes grâce au personnage de Mima, qui est à la fois chanteuse populaire et actrice. Dans CHAM, elle incarne l'*aidoru* typique, arborant costumes à la fois enfantins et sexualisés et interprétant des chansons d'amour légères et divertissantes. Dans le film, elle apparaît d'abord dans sa loge, déjà en costume, alors qu'elle s'apprête à monter sur scène. Elle cherche ensuite à délaissier le personnage de la chanteuse pour celui de l'actrice, mais le premier la poursuit. En effet, la Mima de CHAM continue d'exister à travers les hallucinations de Mima et la dévotion de ses admirateurs. L'image et le soi réel sont alors confondus par l'actrice puisque, même si elle ne porte plus les costumes de son groupe, son identité est toujours largement déterminée par son image. En tant qu'actrice, elle se met en spectacle, ce qui apparaît clairement lors du tournage de la scène du viol. Elle est alors littéralement sur scène, jouant le rôle d'une effeuilleuse en pleine représentation. De même, dans la peau de son personnage télévisuel, Mima se définit en tant que représentation des désirs masculins. *Perfect Blue* présente aussi la construction de la célébrité de Mima en tant qu'image dans une scène où ses fans discutent de photographies où elle apparaît nue, mettant ainsi en danger son statut d'*aidoru*. Elle conserve pourtant son aspect « spectacle » lorsqu'elle incarne les fantasmes du scénariste de *Double Bind* et du photographe. Même si Mima réussit

⁵² Traduction libre de l'anglais.

finalement à se distancer de son personnage d'idole, elle demeure un spectacle pour les hommes dans la dernière scène du film où elle est présentée en pleine mascarade, dans son costume de femme.

L'*aidoru*, en tant que *shôjo* et en tant que femme-spectacle, tend à reproduire les rôles sexuels sociaux en s'hyperféminisant et en s'assumant comme objet de désir masculin. Par son statut d'objet du regard et de jeune fille sexualisée, l'*aidoru* devient un fétiche pour les voyeurs et donc, une réflexion de leurs fantasmes.

3.1.3 Le bon *otaku*

L'*otaku* est un amateur dévoué de manga, d'*anime*, de jeux vidéos et aussi, d'*aidoru*. Mais, par opposition à sa version négative⁵³, le bon *otaku* n'est pas socialement dangereux. Au contraire, il est parfois le garant de la culture. En effet, il peut être perçu comme l'emblème de la culture japonaise, autant dans l'archipel que dans le reste du monde (Okada cité dans Ortabasi 2008 p.281). De plus, par ses activités de reproduction et de transmission des images de l'*anime*, il participe à la propagation de la culture populaire nippone (LaMarre 2006 p.358). Néanmoins, l'accumulation d'images laisse croire que l'*otaku* tente de combler un manque, soit celui du phallus, en collectionnant les images de la femme (*ibid.*, p.381). Les images *anime* nient le « manque » et deviennent donc un fétiche de l'admirateur (Mulvey 1989 p.xi). Son désir pour l'idole fétichisée se transforme donc en désir de posséder son image (Ortabasi 2008 p.284). Ainsi, en reproduisant et en distribuant ces éléments

⁵³ Voir p.23.

de la culture populaire en général, et l'image de la femme en particulier, l'*otaku* participe à la construction du genre au Japon.

Dans l'œuvre de Satoshi Kon, on retrouve la figure du bon *otaku* dans *Perfect Blue* alors que des fans se réunissent pour partager et d'échanger des produits de la culture populaire. Il se reconnaît aussi dans le personnage du détective Konakawa, lequel est hanté par son rêve de devenir réalisateur. Il devient alors obsédé par le devoir de terminer son film et de reproduire et de communiquer l'histoire et la culture. L'*otaku* participe à la diffusion de la culture et par le fait même, à la propagation des rôles sexuels.

Pourtant, le meilleur exemple du bon *otaku* dans l'œuvre de Kon demeure le personnage de Genya Tachibana dans *Millenium Actress*. Il est d'abord présenté en pleine activité *otaku*, c'est-à-dire alors qu'il consomme l'image de la femme en regardant son idole sur un écran. Puis, il incarne le rôle de « consommateur *otaku* en tant que producteur »⁵⁴ en tournant un documentaire sur la vie de son idole (Ortabasi 2008 p.284). Genya génère et distribue alors l'image de la femme et participe à la création du genre dans la société. Il tient aussi le rôle de gardien de la culture et de l'histoire en enregistrant la vie de Chiyoko, à travers ses films, conservant et figeant à la fois l'image immuable de l'actrice et celle du Japon. En tant que bon *otaku*, Genya se présente comme propagateur de la culture et de l'identité japonaise, notamment en transmettant un idéal féminin nostalgique (Ortabasi 2008 p.286).

⁵⁴ Traduction libre de l'anglais.

Ainsi, le bon *otaku* produit et reproduit les stéréotypes liés au genre dans la culture japonaise, en s'appropriant l'image de la femme. Par la conservation et la diffusion des images, il participe à la formation de l'identité nationale japonaise, ainsi qu'à la définition des rôles sexués de la société (Ortabasi 2008 p.281).

3.2 La monstruosité

La monstruosité représente l'aspect négatif de la sexualité féminine et est tout aussi présente dans l'œuvre cinématographique de Kon que peut l'être la femme-image. Ici, c'est par l'horreur du corps féminin et de ses capacités métamorphiques que les différences sexuelles sont renforcées. La femme devient horrible lorsque son corps est hors de contrôle. La croyance populaire veut que le corps féminin soit plus près de la nature et plus soumis à la biologie (Freeland 2000 p.82). Bien des mythes japonais présentent d'ailleurs la femme comme l'inconnu et l'incontrôlable, aussi féconde que destructrice (Miller et Bardsley 2005 p. 16). Le corps de la femme est fluide et changeant, il est imprévisible et instable (Doane 1991 p.46). Ceci est d'autant plus vrai dans le cas de l'*anime* où le corps est mutable, aussi indestructible qu'immatériel (Wells 2002 p.62). L'effroyable réside aussi dans l'ambivalence entre l'être et le paraître du corps féminin. Il apparaît souvent comme familier et étranger à la fois, ce qui le rend étrangement inquiétant (Freud 2003 p.124-125). Pourtant, c'est surtout le pouvoir reproducteur de la femme, son utérus et sa sexualité qui font d'elle une menace pour l'ordre patriarcal. La femme est pleine de possibilités, souvent associées à une magie naturelle (Napier 2001 p.350), et doit donc être contrôlée par le

langage (Miller et Bardsley 2005 p.16). Sa sexualité est dangereuse puisqu'elle est dotée, par l'homme, d'un caractère castrateur (Creed 1993 p.87). Le pouvoir dangereux de la sexualité féminine réside particulièrement dans sa matrice dévorante ou dans le *vagina dentata* (*ibid.*, p.107). De plus, à cause de sa capacité reproductrice, le corps féminin est aussi abject. Son abjection réside dans son instabilité : le corps féminin et maternel devient abject dans les menstruations et la naissance, il met en question les limites du corps, l'intégrité même du sujet (Kristeva 1980 p.11-86). Le féminin est aussi abject car il rappelle la pénétrabilité et la fragilité du corps. En présentant la puissance féminine négativement, comme une sexualité monstrueuse, ces images reproduisent les polarisations traditionnelles, les rôles sexuels et les genres. Cette thématique de la sexualité monstrueuse apparaît de trois manières distinctes dans l'œuvre cinématographique de Kon, soit à travers les corps grotesques, les métamorphoses et le carnaval.

3.2.1 Les corps grotesques

Kon aborde d'abord la monstruosité de la sexualité féminine grâce aux corps grotesques ou horribles, difformes et perméables, les corps fragiles ou inhumains qui menacent l'ordre patriarcal et doivent être contrôlés. La monstruosité se retrouve d'abord dans le corps humain abject qui suinte et le cadavre. L'abject, selon Kristeva, provient du dépassement des limites et des règles, de tout ce qui menace l'identité et l'individualité, de l'ambiguïté et de l'entredeux (1980 p.12-86). La femme est présentée comme une menace de l'extérieur, une « Autre » qui met en péril l'individu,

le sujet masculin (*ibid.*, p.86). L'horreur de la pénétration provient de la crainte de perdre les limites du soi (de Lauretis 1991 p.116). Les choses abjectes sont celles qui mettent en question les limites du corps et l'intégrité du sujet, comme le cadavre, la pire forme de l'abjection (Creed 1993 p.9-10). Dans le film d'horreur de type *slasher*, les corps morts sont féminins ou féminisés, associant ainsi l'abjection au corps pénétrable de la femme (Clover 1992 p.34). De plus, le cadavre est à la fois familier et étranger et participe donc au *unheimlich*⁵⁵ de Freud, c'est-à-dire à ce qui est effrayant parce qu'il est connu, mais non reconnaissable (2003 p. 132). D'autres objets participent à l'inquiétante étrangeté, notamment les poupées et les automates qui ont l'apparence du corps humain, sans en être réellement (*ibid.*, p.135). Les poupées peuvent d'ailleurs être perçues comme une métaphore de la mort, un corps inanimé (Kotani 2007 p.50). Dans le film d'horreur, l'abjection des corps se fait aussi par l'extériorisation des fluides corporels qui dépassent les limites de la peau (Creed 1993 p.9). La répulsion provient de la représentation du corps comme perméable, c'est-à-dire fragile, comme la Loi (*ibid.*, p.10).

Dans le cinéma japonais, le motif des corps en péril et de l'intégrité menacée est récurrent, mais, paradoxalement, la destruction des limites renforce souvent les identités (McRoy 2008 p. 25-55). En effet, l'horreur et l'*unheimlich* manifestent l'arbitraire des frontières du corps et encouragent la répétition de ces mêmes séparations. La sexualité féminine est perçue comme monstrueuse lorsqu'elle menace

⁵⁵ Le terme allemand *unheimlich* peut se traduire en anglais par *uncanny* et en français par l'expression « inquiétante étrangeté ».

le sujet masculin de castration, comme un « vagin denté », capable de l'engloutir et de détruire son identité (Creed 1993 p.105-109). Cependant, elle peut aussi, par les mécanismes de défense qu'elle nourrit, encourager la reproduction des genres et des identités sexuelles traditionnelles.

Dans l'œuvre de Kon, la monstruosité des corps grotesques apparaît d'abord dans *Perfect Blue*, à travers les meurtres, les cadavres et la personne du tueur lui-même. Contrairement aux victimes traditionnelles du *slasher*, ce sont ici des hommes qui sont tués, transposant de ce fait l'horreur du corps féminin perméable sur les corps masculins. Le sujet est alors menacé d'une désintégration, qui est évoquée par la castration oculaire des victimes (Freud 2003 p.139). La monstruosité demeure féminine puisque, même si elles sont de sexe masculin, les victimes sont féminisées par l'ablation de leurs yeux. L'abject provient aussi du sang projeté hors des victimes, évoquant ainsi la mort de l'individu (Kristeva 1980 p.86). La mort est abjecte puisque l'intégrité de la victime a été détruite par une force extérieure. L'horreur provient de la fragilité de la peau, qui est censée protéger l'individu, sa vie, marquer les limites de son corps et de son identité. Me-Mania incarne lui aussi une forme d'abjection puisque, sous la figure du *slasher*, il se situe dans un entre-deux. Même s'il est reconnaissable en tant qu'homme, le tueur est féminisé par ses cheveux, mais ses traits, la difformité de son visage, le signalent comme un inconnu, monstrueux. En évoquant constamment ce qui menace l'intégrité humaine, *Perfect Blue* renforce les stéréotypes de genre. L'abject et le monstrueux, en mettant en danger l'ordre patriarcal, renforcent les identités sexuelles en déclenchant un mécanisme de défense.

L'horreur des corps grotesques est aussi présente dans *Paprika*, premièrement, où elle caractérise certains personnages masculins. En effet, l'obésité du docteur Tokita nous le présente tout d'abord comme dépassant presque les limites de son corps. Sa difformité l'annonce comme n'étant pas tout à fait un homme puisqu'il est physiquement mou et malléable. Il apparaît aussi pénétrable lorsque Paprika s'introduit dans le robot Tokita. Il est alors tout à fait perméable et a une pénétrabilité associée à la féminité. L'autre personnage masculin représentant la perméabilité féminine est Seijirō. Il est réduit en tant qu'homme par son handicap physique qui le fragilise et par sa dépendance à l'égard d'Osanaï. Il tente d'unir le monde dans la parade des rêves, c'est-à-dire le défilé onirique qui traverse le film, et de détruire l'intégrité humaine en absorbant les individus dans les songes. Le personnage présente donc la fragilité de la Loi et de l'ordre symbolique qui doit finalement être contrôlé et rétabli, tout comme la différence sexuelle. La monstruosité de la sexualité féminine est aussi évoquée par les poupées qui parsèment le film, notamment celle d'Himuro, l'assistant du docteur Chiba. Lui aussi prend un aspect féminin avec le costume de poupée qu'il porte et qui crée un effet d'inquiétante étrangeté parce qu'il ressemble à un pantin. Cet accoutrement met en question l'identité, tout en préservant le sujet masculin. L'invention du DC Mini constitue aussi une menace à l'individualité et à l'ordre patriarcal car elle permet l'invasion du corps et de l'esprit humain⁵⁶. L'appareil est encore plus dangereux lorsqu'il pénètre les corps masculins perméables de Tokita et d'Himuro. Pourtant, malgré toutes les transgressions des

⁵⁶ Le DC Mini est l'appareil conçu par le docteur Tokita qui se place sur la tête et permet d'entrer dans les rêves.

frontières corporelles du film, *Paprika* réitère et renforce les identités sexuelles sociales. En menaçant les identités, le film offre l'occasion de réaffirmer les stéréotypes de genre.

Enfin, c'est dans le corps gigantesque de Paprika, lors du mélange des mondes onirique et réel, que se trouve la plus grande forme de monstruosité féminine de l'œuvre de Kon, soit le *vagina dentata*. En effet, lorsqu'elle se voit confrontée à un Seijirō immense, elle plonge dans le robot Tokita afin de devenir elle-même énorme. Paprika prend alors l'apparence d'une enfant qui, graduellement, aspire son ennemi, vieillissant par la même occasion. Elle devient alors la représentation du « vagin denté » qui se nourrit de l'homme et l'engloutit. Comme Creed l'explique, toute image de bouche menaçante symbolise cette figure de la sexualité féminine monstrueuse qui oblitère l'individualité du sujet masculin. Dans le film, Paprika devient pourtant le *vagina dentata* afin de sauver le monde de la destruction. Puisque son ennemi est présenté comme étant moins qu'un homme, le danger de la castration est annulé ou du moins, diminué. La sexualité féminine demeure donc horrible, mais tolérable puisqu'ici, elle protège la Loi.

Les corps grotesques présentent donc une forme de sexualité féminine monstrueuse qui manifeste la fragilité de l'intégrité du sujet. Comme l'abject, la difformité des corps et leur perméabilité constituent une menace à l'intégrité et sont, en retour, l'occasion de reconstruire les limites et de renforcer les identités sexuelles

(McRoy 2008 p.55). De plus, la présentation du « vagin denté » est l'occasion d'une répression de la menace et d'un retour à l'ordre.

3.2.2 Les métamorphoses

Le second aspect monstrueux de la sexualité féminine présent dans l'œuvre de Kon est le pouvoir de métamorphose. Effectivement, la fluidité des corps féminins et leurs transformations constituent une menace pour l'ordre patriarcal et l'intégrité du sujet, et encouragent un renforcement des stéréotypes de genre. Puisque le corps physique est généralement associé à l'identité, la transgression de ses limites naturelles met en péril l'ordre symbolique (Balsamo 2000 p.155). Ceci est d'autant plus vrai dans le cas du corps féminin qui est généralement considéré comme plus près de la nature (Doane 1991 p.23). De plus, Luce Irigaray écrit que les femmes sont « le sexe qui n'est pas 'un', mais multiple »⁵⁷ (Irigaray citée dans Butler 2006 p.13). Leur identité est donc changeante et instable, entraînant des transformations corporelles. Lorsque le personnage féminin connaît une modification de sa personnalité, la transformation est présentée visuellement par un changement d'apparence du corps (Schubart 2007 p.158). Cette fluidité du corps féminin est aussi liée à une puissance de nature sexuelle qui prend sa source dans le pouvoir reproducteur de la femme et dans la matrice (Napier 2001 p.351-352). La capacité reproductrice du corps féminin, qui se transforme et crée la vie, donne à la femme sa mutabilité. Cette force doit pourtant être contrôlée par une maîtrise de l'image de la

⁵⁷ Traduction libre de l'anglais.

femme, car elle menace l'ordre patriarcal (*ibid.*, p.351), c'est-à-dire que la nature changeante du féminin entre en conflit avec la Loi et l'ordre symbolique.

Cette capacité de transformation féminine est particulièrement importante dans l'*anime* puisque le médium n'est pas contraint de respecter les lois de la nature et du réalisme (LaMarre 2002b p.347). Au contraire, l'*anime* privilégie l'imagination à la représentation réaliste, surtout parce qu'il possède des capacités technologiques différentes du cinéma traditionnel (Napier 2005 p.6). De plus, le médium a un caractère construit qui lui permet de présenter le monde autrement qu'en *live action* (*ibid.*, 35). Wells suggère aussi que la métamorphose est au cœur même de l'animation qui (Wells cité dans Napier 2005 p.36), par sa forme dessinée, s'impose comme artificielle (Wells 2002 p.11). Monnet parle aussi de l'« attrait du plasma »⁵⁸ dans le cinéma d'animation qui apparaît lorsque les formes changent (2002 p.254). Il se définit comme le pouvoir de l'animation à contenir toutes les formes possibles dans la fluidité de la transformation (Eisenstein cité dans Monnet 2002 p.254). Le corps de l'*anime*, parce qu'il appartient au médium, possède donc la capacité de changer (Wells 2002 p.62). Cette mutabilité corporelle de la femme, décuplée par le pouvoir métamorphique de l'animation, permet de reproduire les genres en mettant l'identité en danger.

Le lien entre le corps féminin et l'identité changeante est d'abord présent dans *Perfect Blue* à travers les transformations physiques de Mima. Elle apparaît pour la

⁵⁸ Traduction libre de l'anglais.

première fois à l'écran dans son costume de scène sous l'identité de Mima l'*aidoru* de CHAM. Elle délaisse ensuite cette personnalité pour endosser celle de l'actrice et du personnage qu'elle joue. Son identité devient alors instable puisque le personnage de l'*aidoru* et celui de *Double Bind* se mêlent à la « vraie » Mima. Son intégrité en tant que personne est menacée par les fluctuations de sa nature féminine et *anime*. D'ailleurs, lors d'un point tournant de l'histoire, elle est présentée, dans son bain, dans une position fœtale qui manifeste la nature métamorphique de la femme en évoquant un retour dans la matrice. Lorsque le film se termine, elle assume un nouveau rôle, en devenant la « femme » Mima. La mutabilité du corps féminin est alors contenue dans l'image de la femme, dans son rôle social sexuel. Enfin, par les transformations physiques et les changements d'apparence, du personnage de Mima, *Perfect Blue* présente le pouvoir de métamorphose de la femme. Cet aspect est présenté négativement dans le film puisqu'il mène le personnage au seuil de la folie tant la fluidité de son caractère met en péril son identité. Ainsi, en montrant le danger des ces métamorphoses, le film contient la femme dans le cadre étroit de la représentation et réitère les stéréotypes de genres.

La capacité de transformation du féminin est encore plus prononcée dans le monde des rêves de *Paprika*. Le danger de la transformation physique pour le sujet y est d'abord exposé à travers le personnage de Seijirō qui emploie la technologie, le DC Mini, afin de réincorporer le monde dans l'abysse matriciel de la mère archaïque, c'est-à-dire le néant. Seijirō menace ainsi l'intégrité du sujet, son individualité et donc, l'ordre patriarcal. Il repousse aussi les limites de son propre corps, se

transformant d'abord en arbre, puis en géant immatériel. En outrepassant ses limites corporelles, Seijirō devient abject et terrifiant. Son pouvoir transformateur lui provient de sa féminisation que lui procure son handicap physique, car il est interdit aux autres personnages masculins tels que le docteur Toratarō et le détective Konakawa. Ce pouvoir est finalement contenu et l'ordre patriarcal est rétabli et, par le fait même, renforcé.

La figure la plus importante de métamorphose comme pouvoir dangereux de la sexualité féminine demeure, dans l'œuvre de Kon, Paprika et son alter ego, Atsuko Chiba. Paprika est un personnage fluide, passant d'une identité à l'autre et se transformant, physiquement et mentalement. Elle est limitrophe et bénéficie donc de toutes les possibilités du pouvoir métamorphique féminin et, lorsqu'elle n'est pas maîtrisée, elle pose un danger pour l'ordre symbolique. Sa capacité de changement est directement liée à son sexe féminin, ainsi qu'à son caractère de *shōjo* hypersexualisée. Elle représente aussi un danger pour l'intégrité individuelle lorsqu'elle pénètre dans les rêves de ses patients ou s'insinue dans le corps du robot Tokita. La force transformatrice de la femme est aussi manifestée par le *vagina dentata* que Paprika devient, lorsque, géante et immatérielle, elle engloutit Seijirō. Ce pouvoir est finalement contenu à la fin du film lorsqu'elle se sépare de son alter ego Chiba qui choisit le rôle traditionnel d'épouse et quitte son état d'entredeux. En assumant le rôle de la femme, Chiba perd en effet sa capacité métamorphique au profit d'une identité sexuelle socialement acceptée. Paprika et son alter ego sont alors

responsables de la restauration de l'ordre patriarcal et participent à la production des genres.

Le corps métamorphosé féminin représente une menace pour l'ordre symbolique puisqu'il est abject et terrifiant, fluide et changeant, qu'il dépasse les limites du corps et de la nature, le corps métamorphosé est abject et terrifiant. Il représente la mise en péril de l'individualité par la capacité de transformation de la femme. Cette dernière puise sa force dans le côté négatif et monstrueux de sa sexualité, laquelle doit donc être restreinte par le genre féminin, afin de préserver l'intégrité du sujet masculin, à l'instar des films de Satoshi Kon.

3.2.3 Le carnaval

La dernière forme que prend la monstruosité de la sexualité féminine dans l'œuvre de Kon est le carnaval, c'est-à-dire, l'inversion des conventions. En effet, le carnaval est un motif récurrent au cinéma qui consiste à célébrer la dissolution temporaire des limites sociales (Napier 2005 p.293). Dans l'univers du carnavalesque, les rôles sociaux sont temporairement mis en question au profit du désordre, afin de mieux être rétablis par la suite. Dans ce contexte, l'image de la femme sert à détruire, puis à reconstruire les structures sociales (de Lauretis 1986 p.215). Le chaos du carnaval permet aux femmes d'échapper provisoirement aux conventions auxquelles elles sont normalement soumises. Puisque la transgression des divisions sociales est liée aux conditions de la représentation, le carnavalesque permet de représenter la femme comme libérée de toutes contraintes (de Lauretis 2007 p.69). Sortie des rôles

typiquement associés à son sexe, le personnage féminin peut alors faire momentanément preuve d'initiative. Dans le cadre de l'*anime*, le carnaval est encore plus libérateur puisque le médium n'est pas contraint par la nature et le réalisme (Napier 2005 p.294). Par l'annihilation temporaire des conventions, le carnavalesque permet en retour la reconstruction des stéréotypes de genre. En présentant l'abject et l'horreur des contraires, le carnaval affirme la nécessité de l'ordre patriarcal et des rôles sociaux.

Le carnaval apparaît d'abord dans l'œuvre de Kon dans le film *Tokyo Godfathers*, alors que trois sans-abri deviennent les héros non conventionnels d'un conte de Noël. Le motif du carnavalesque est surtout associé au personnage de Hana, un travesti. L'homme s'habillant en femme inverse par le fait même les conventions sociales associées à l'identité sexuelle. Hana repousse davantage les limites de son corps en devenant la mère par intérim du bébé Kiyoko. Il devient alors abject car le rôle maternel attribué à un corps masculin outrepassé les limites corporelles. Dans l'univers du carnaval, cette infraction aux règles sociales permet alors, par l'horreur, de rétablir et de renforcer les rôles sexuels. La transgression est horrifique, mais elle est contenue dans le carnavalesque qui, lorsqu'il prend fin, remet en place l'ordre patriarcal.

Le carnaval apparaît aussi dans le film *Paprika*, notamment par la présence du monde des rêves où les conventions sociales ne s'appliquent plus. Le film débute d'ailleurs sous le chapiteau d'un cirque alors que Paprika participe au rêve de

Konakawa. Le carnavalesque est à nouveau présent à travers la parade chaotique des rêves qui traverse l'ensemble du film. Les personnages entièrement séparés de la réalité s'y transforment en créatures étranges qui suscitent l'anarchie. C'est dans ce monde imaginaire que Paprika fait fi des rôles sociaux sexuels, qu'elle peut exister, agir et être l'héroïne du film. Dans ce monde fantasmagorique, elle possède la puissance féminine de transformation et peut dépasser les rôles féminins typiques puisqu'elle évolue dans un monde fantasmagorique. Lorsque Seijirō est vaincu et que Chiba se dissocie de son alter ego et pour assumer le rôle d'épouse, le carnaval prend fin et le monde des rêves disparaît de la narration. Ainsi, en déconstruisant les conventions sociales des genres, le carnaval permet de rétablir les rôles sociaux sexués. Le carnavalesque déconstruit provisoirement l'ordre patriarcal et le remet en place lors de sa propre dissolution.

En tant que motif narratif, le carnaval présente la monstruosité de la sexualité féminine en inversant momentanément les genres. En autorisant la transgression des règles sociales par les personnages féminins et la manifestation de l'abject du corps maternel masculinisé, le festival détruit temporairement les genres pour mieux les reproduire.

3.3 L'image de la femme dans la société japonaise contemporaine

Selon Freud, le fantasme est le moyen par lequel se forme la subjectivité en transformant les représentations sociales en représentations personnelles et de soi (de Lauretis 2007 p.123). En effet, l'image de soi se forme en assimilant les figures

présentées dans la société et dans la culture populaire. Dans la répétition, ces images sociales forgent l'identité sexuelle. Elles sont transmises par des institutions, des médiums et des technologies qui « produisent, promeuvent et 'implantent' les représentations du genre »⁵⁹ (de Lauretis 1987 p. 18). En tant que médium de culture populaire, l'*anime* participe à ce processus de formation et de transmission de l'identité sexuelle (Grigsby 1998 p.61). Ce média, unique au Japon, renforce les mythes culturels du pays, ainsi que les comportements encouragés en s'adressant directement au peuple nippon (Drazen 2003 p.viii). L'*anime* est donc un moyen de propagation des « fantasmes publics »⁶⁰ qui construisent et reproduisent la différence sexuelle (de Lauretis 2007 p. 123).

Dans les mythes de la culture japonaise, l'identité sexuelle féminine est souvent présentée comme image et comme puissance monstrueuse. Le Japon est rempli d'images sexualisées de la femme qui sont tolérées parce qu'elles sont considérées pour hommes seulement (Condon 1985 p.76-80). Le phénomène de la *shôjo* a pour conséquence que la « valeur » d'une femme augmente si elle est mignonne (Fujimura-Fanselow et Kameda 1995 p.79). Cette figure de la jeune fille hypersexualisée est aujourd'hui centrale à la culture nipponne, notamment à travers la culture *kawaii*⁶¹ qui est « l'essence de l'identité japonaise lors de l'après-après-

⁵⁹ Traduction libre de l'anglais.

⁶⁰ Par fantasmes publics, de Lauretis désigne des formes narratives récurrentes et « des scénarios d'imagination populaire » (2007 p.123). Traduction libre de l'anglais.

⁶¹ Voir p.24.

guerre »⁶² (Ortabasi 2008 p.282). L'image de la femme nippone est donc construite comme celle d'une adolescente sensuelle, mais ingénue et innocente.

D'autres mythes japonais de la culture populaire présentent la sexualité féminine, non comme une image inoffensive, mais plutôt comme une force dangereuse qui doit être contrôlée par des règles sociales. En effet, il existe au Japon de nombreuses légendes de femmes démoniaques dont le pouvoir réside dans la matrice⁶³ (Napier 1998 p.97; Drazen 2003 p.100). Tout comme dans la pensée occidentale, la femme japonaise est considérée comme étant plus près de la nature que l'homme. L'une des figures les plus populaires du folklore nippon est d'ailleurs la femme animale (Napier 2001 p.350). L'histoire nippone est aussi parsemée de monstres féminins vivant dans des cavernes et dont le pouvoir réside dans la sexualité monstrueuse et dévorante (Miller et Bardsley 2005 p. 16-17). Ces fables, tout comme les films d'*anime* contemporains, rappellent toujours, que la femme doit être soumise par l'ordre symbolique et le langage (*ibid*). La sexualité monstrueuse de la femme est ainsi construite non seulement par les légendes nippones, mais aussi par les médiums de culture populaires actuels qui reprennent ce motif.

Ainsi, la sexualité de la femme japonaise contemporaine est présentée, tout comme dans les films de Kon, à la fois comme l'image du désir masculin et comme le danger qui menace l'identité. L'*anime*, comme véhicule de la culture populaire

⁶² Traduction libre de l'anglais.

⁶³ Un exemple de monstres féminins est la *yamamba* qui habite les forêts ou les cavernes et s'attaque aux hommes qui s'aventurent trop près de son domaine. Elle attire les hommes avec sa sexualité qui se révèle dévorante (Miller et Bardsley 2005 p.23).

japonaise, contribue à la production, à la reproduction et à la transmission de ces représentations stéréotypées de la femme. Au Japon, comme en Occident, la femme est encore souvent représentée comme une image, sexuelle, comme le reflet du désir masculin.

Ces représentations de la femme comme image de la sexualité sont aussi présentes dans les éléments filmiques de l'œuvre de Satoshi Kon. En effet, *Perfect Blue*, *Paprika* et *Millenium Actress* proposent comme personnage principal une figure féminine hypersexualisée : la *shôjo*. Le caractère *kawaii* des héroïnes est d'ailleurs accentué par les voix aigües des actrices⁶⁴. Ces héroïnes, Mima, Paprika et Chiyoko respectivement, sont d'ailleurs montrées par la caméra comme des images. Paprika apparaît ainsi lorsqu'elle est agressée par Osanai. Le détective Konakawa la voit d'abord sur une affiche de film, puis, sur l'écran de la salle de cinéma. De son côté, Chiyoko est présentée en tant qu'image par les plans de sa table de salon où sont étalés des magazines et des affiches de film. Le regard masculin posé sur elle est constant dans le film de par la présence de Genya et du caméraman, et des contre-champs montrant ces personnages regardant l'actrice. Mima, quant à elle, est souvent vue dans le même cadre que des affiches et des vidéos d'elle. De plus, elle apparaît souvent à travers le regard de personnages masculins, notamment lors de la séance photo où la caméra offre à plusieurs reprises le point de vue subjectif du photographe. Mima se transforme même en image lors d'une entrevue : la caméra est à nouveau

⁶⁴ Le caractère *shôjo* de Paprika est entre autres intensifié par l'opposition qui existe entre la voix grave de Chiba et le ton aigu de la voix de son alter ego.

subjective, montrant le point de vue de l'appareil photo qui capte Mima. Dans un fondu enchaîné, Mima devient alors l'image de Mima. Les éléments cinématographiques répètent donc le stéréotype féminin de la femme-image. Les films de Kon présentent ainsi des personnages féminins qui semblent sujet puisqu'elles sont les personnages principaux des films, mais qui s'avèrent limités aux rôles sexuels par l'association du féminin et de la sexualité, particulièrement à la femme-image.

CHAPITRE 4

LE DOUBLE

Un troisième thème significatif dans l'œuvre de Satoshi Kon est celui du double. Cette thématique est pertinente dans le cadre des représentations féminines puisqu'elle permet d'examiner la construction de l'identité sexuelle. C'est en effet dans un rapport d'opposition entre homme et femme que le genre social se constitue (de Lauretis 1987 p.14). En étant « Autre », le féminin est le double du masculin, son opposé et son miroir (de Lauretis 1984 p.15). Au cinéma, le dédoublement d'un personnage ou du médium illustre le processus de formation de l'identité. Il expose la relation qui existe entre le soi et l'image de soi (Lunning 2007 p.271), ainsi que le caractère illusoire des limites de l'identité (McRoy 2008 p.55). Selon Lacan, le processus d'identification débute lorsque l'enfant aperçoit son reflet dans le miroir et s'associe alors à cette image de lui-même (Lacan cité dans Lunning 2007 p.271). Le double offre donc la possibilité cinématographique d'exposer ce rapport entre le soi et son image, et de montrer le développement de l'identité à travers les représentations. Ce thème permet ainsi d'établir un parallèle entre l'être et le paraître, entre la réalité et la fiction. Il permet aussi de dévoiler le caractère chimérique du cinéma et sa capacité à créer et transmettre les mythes et stéréotypes sociaux liés au genre (Silverman 1988 p.3). Le double, dans l'œuvre de Kon, prend la forme du dédoublement des personnages et de la mise en abyme. Le premier exprime la différence entre les genres ainsi que la construction de l'identité personnelle dans la

relation de soi et de son image. Le second expose le médium et le processus d'identification sociale qu'il nourrit. Par le moyen du double, le cinéma peut rappeler sa dimension illusoire et montrer comment l'identité sociale se forme, tout en assumant sa fonction de créateur de mythes. Plus particulièrement, dans les films de Kon, la thématique du double renforce les stéréotypes de genre en présentant des personnages féminins alternatifs qui sont fatalement confinés à l'altérité.

4.1 La mise en abyme

Le thème de la mise en abyme est particulièrement important dans les films de Satoshi Kon, entre autres en raison de sa récurrence. En tant que médium de culture populaire, l'*anime*, et le cinéma en général, agit comme un miroir de la société qui le produit (Smelick 2001 p.8; Napier 1998 p.91; Martinez 1998b p.2-3). Le médium offre des représentations du réel qui permettent le processus d'identification des spectateurs qui entraîne la formation du genre. La construction du genre est à la fois le « produit et le processus de sa représentation »⁶⁵ et l'*anime* est l'un des lieux privilégiés de cette représentation (de Lauretis 1987 p.5). Le motif narratif du film dans le film introduit une réflexivité et explicite justement ce rapport d'identification du spectateur au personnage en le présentant concrètement à l'écran. Ainsi, le médium s'assume pleinement comme constructeur d'identité sexuelle en s'affirmant comme « représentation d'une représentation »⁶⁶ (Silverman 1988 p.3). Ceci

⁶⁵ Traduction libre de l'anglais.

⁶⁶ Traduction libre de l'anglais.

s'applique d'autant plus dans le cas de l'*anime* puisqu'il s'agit d'un médium qui privilégie la simulation à la captation (Napier 2005 p.6). En n'étant pas contraint de présenter la réalité, l'*anime* recrée le réel à travers l'imaginaire, sans viser la ressemblance ou la vraisemblance. Le choix de ce médium implique donc un rappel de l'illusion du cinéma. Ainsi, dans le cinéma de Kon, l'*anime* permet de présenter le processus de construction des genres, tout comme l'intermédialité qui, à nouveau, réaffirme le caractère factice du cinéma. La mise en abyme est par conséquent le dédoublement du médium qui atteste du médium lui-même.

4.1.1 Le film dans le film

Le motif de la mise en abyme est significatif dans l'œuvre de Satoshi Kon où les personnages féminins sont régulièrement dédoublés en tant que personnage, par le procédé du film dans le film. En effet, les femmes de Kon sont souvent des actrices, ou sont impliquées dans les médias. Elles explicitent de ce fait le processus d'identification du spectateur au film, parfois en vivant elles-mêmes un processus analogue. Dans le cas du film d'horreur, la technique de l'écran dans l'écran permet au spectateur, de s'identifier à la victime (Clover 1992 p.200). Dans ce genre, le regard violent, c'est-à-dire agressant, est généralement associé au tueur qui sera inévitablement puni (*ibid.*, p.186-187). En inversant l'identification, c'est-à-dire en doublant l'acte cinématographique, le spectateur devient la victime du regard violent, mais aussi celui qui lui survit.

La mise en abyme du cinéma révèle aussi comment la réalité et la fiction se mêlent pour devenir le fantasme qui constitue la subjectivité. Selon Freud, la réalité psychique est tout ce qui est perçu comme réel et l'imaginaire est un mécanisme qui transforme les représentations sociales en représentations personnelles (de Lauretis 2007 p.122-123). Le cinéma, comme producteur d'images et d'imagerie, appartient aux fantasmes qui construisent la subjectivité (de Lauretis 1984 p.137). L'écran dans l'écran qui mélange la réalité et la fiction et les niveaux diégétiques, manifeste le sujet du film en présentant visuellement le processus d'identification. Dans les films de Kon, les personnages féminins vivent ce processus d'identification lorsqu'elles assimilent les représentations féminines stéréotypées des personnages qu'elles jouent et, ainsi, reproduisent les rôles traditionnels de genre. La narration sert alors à séduire les femmes pour qu'elles endossent le genre féminin (*ibid.*).

Le premier exemple de la mise en abyme comme reproducteur de stéréotypes féminins se trouve dans *Perfect Blue*. L'identification du spectateur au personnage de Mima, en tant que « Final Girl », lui permet de vivre la crainte de la castration, sans pour autant menacer le sujet puisque le personnage féminin ne peut subir cette émasculatation. La seconde forme de mise en abyme dans *Perfect Blue* survient lorsque Mima s'associe au personnage qu'elle incarne dans *Double Bind*. Son personnage se croit mannequin et elle endosse donc le rôle féminin d'image de la femme, qui est le reflet des désirs masculins. Mima entre alors dans un délire où la réalité et la fiction se mêlent et où elle ne se distingue plus du personnage qu'elle joue. À travers le procédé du film dans le film, la réalité psychique de Mima considère la représentation

de son personnage comme une auto-représentation. Elle est ainsi contrainte par le récit à jouer le rôle de la femme-image.

Aussi, dans *Millenium Actress*, le procédé du film dans le film associe le personnage de Chiyoko, une actrice, aux stéréotypes féminins puisqu'elle représente toutes les femmes du cinéma traditionnel. En effet, Chiyoko ne se différencie pas de ses personnages et son histoire est présentée à travers les rôles qu'elle a joué, soit ceux d'épouse, de geisha, de fille, etc. Elle est filmée à trois niveaux, soit dans le film lui-même, dans le documentaire de Genya et dans les longs-métrages auxquels elle a participé. La mise en abyme, par procédé d'identification de Chiyoko aux rôles qu'elle a tenus et à celui qu'elle tient devant Genya, c'est-à-dire l'*aidoru*, lui fait assumer le rôle de femme-image. Chiyoko reproduit alors les stéréotypes féminins à travers l'identification de l'actrice à son image.

Ainsi, la mise en abyme dans les films de Satoshi Kon contribue à produire, à reproduire et à transmettre les rôles traditionnels féminins en associant les personnages féminins à leurs rôles d'actrices. Le film dans le film illustre le processus du fantasme décrit par Freud, par lequel la représentation sociale est assimilée comme représentation de soi. Le récit filmique encourage ainsi l'adhésion des femmes aux stéréotypes féminins en présentant le même processus à l'écran.

4.1.2 L'intermédialité

L'intermédialité est récurrente dans les films de Kon et est, elle aussi, le lieu d'une confirmation des stéréotypes féminins de la société. En effet, par l'emploi d'autres médiums, d'autres technologies ou d'autres arts dans l'univers diégétique de ses films, Kon utilise les références culturelles qui leur sont associées afin de produire et de reproduire les rôles traditionnels féminins. L'*anime*, parce qu'il n'est pas tenu de représenter le réel et n'est pas contraint par le réalisme photographique, peut explorer les thèmes différemment et avec des moyens plus imaginaires que le cinéma *live action* (Napier 2005 p.35). Il s'agit d'un médium qui réfléchit à sa construction et s'annonce comme étant une image (Wells 2002 p.10-11), notamment par l'animation limitée qui fait prendre conscience au spectateur du processus filmique (LaMarre 2002b p.339). L'*anime* s'exprime différemment, entre autres parce que son statut de dessin le lie à d'autres formes artistiques (LaMarre 2002b p.334-336). Le médium est déjà, par sa conception et son histoire, associé à la fois au cinéma et au manga, deux importantes traditions artistiques du 20^e siècle, mais il puise aussi dans des arts japonais plus anciens, notamment le kabuki⁶⁷ et l'estampe (Napier 2005, p.3). L'*anime* renvoie à d'autres formes artistiques et s'affirme ainsi comme médium, rappelant sa facticité. Il contribue ainsi à la construction des genres et des identités

⁶⁷ Le kabuki est un genre théâtral japonais qui alterne dialogues, chansons et danses et qui se distingue par un jeu d'acteur codifié et un maquillage élaboré.

(Smelick 2001 p.9), notamment nationales puisqu'on attribue souvent au médium une forme de « japaneseness » (LaMarre 2002b p.336).

De plus, lorsque l'*anime* représente certaines technologies de communication, comme Internet, il reproduit les stéréotypes culturels féminins qui leur sont associés. En effet, puisque le corps n'existe pas dans le monde virtuel, le cyberspace devrait pouvoir permettre aux femmes de s'émanciper des rôles sociaux traditionnels. Pourtant, les stéréotypes suivent les femmes dans les nouvelles technologies (Adam 2000 p.286). En effet, même dans leurs formes les plus abstraites, « les métaphores employées pour décrire le paysage virtuel sont tirées du discours [et] impliquées dans des constructions particulières de genre » (Wakeford 2000 p.293). Parce qu'elles impliquent l'interaction humaine codifiée par l'ordre symbolique, les technologies de la communication propagent les rôles sexuels. Ainsi, par la présence d'autres médiums dans l'*anime*, le film assimile le bagage culturel et les stéréotypes qu'ils véhiculent.

L'intermédialité est présente dans les films de Kon, notamment à travers l'utilisation d'Internet dans *Perfect Blue* et *Paprika*, où les doubles, respectivement la Mima de CHAM et Paprika, sont clairement identifiées par leurs genres. Effectivement, la fausse Mima issue du cyberspace est présentée sous la forme de l'*aidoru*, une jeune femme hypersexualisée représentant clairement le stéréotype de la femme-image. De même, Paprika est le produit d'une technologie de visite virtuelle de l'inconscient qui se transmet entre autres par Internet. Elle représente aussi un

stéréotype féminin dans les rêves cinématographiques du détective Konakawa, où elle incarne les rôles traditionnels féminins. L'intermédialité est plus présente encore dans *Millenium Actress*, alors que Kon expose les différents genres du cinéma japonais, ainsi que plusieurs formes d'arts traditionnels telle que l'estampe. En refaisant ainsi l'histoire du pays et l'histoire de son cinéma, Kon se trouve à reproduire les stéréotypes féminins dans la répétition.

Ainsi, à travers l'emploi de la mise en abyme et de l'intermédialité, les films de Kon réitèrent les rôles traditionnels associés au genre féminin. Par l'identification des personnages féminins aux rôles qu'elles interprètent et par la référence à des médiums qui possèdent un bagage culturel, les films de Satoshi Kon produisent et reproduisent les stéréotypes féminins.

4.2 Le dédoublement

Une forme importante du double dans l'œuvre de Kon survient lorsque certains personnages se dédoublent dans l'univers diégétique. L'identité est alors mise en péril par la dissolution de l'individualité. L'intégrité et l'unicité du corps se voient rompues, menaçant ainsi l'ordre symbolique et le sujet et faisant du double une figure de l'abjection (Creed 1993 p.9). Le dédoublement viole les frontières corporelles en décomposant le personnage et donc, outrepassé les limites de l'identité ce qui le rend abject⁶⁸. La division du personnage manifeste aussi la crainte d'être englouti par l'abysse primordial et la perte de l'individualité que représente la mère archaïque

⁶⁸ Voir p.16.

(*ibid.*, p.30). La division du sujet menace le personnage d'une possibilité de retour à l'union originelle et de la mort, c'est-à-dire qu'en perdant son unicité, le personnage est en danger de perdre sa place dans l'ordre symbolique. De plus, le dédoublement fait partie intégrante de la construction de l'identité sexuelle puisque le féminin se définit toujours par contraste avec le masculin (de Lauretis 1987 p.14); le genre féminin n'existe que par opposition au genre masculin, en tant qu'« Autre » (Bland citée dans de Lauretis 1987 p.14). Le double permet cette distinction par contraste en accordant les traits masculins et féminins à deux personnages différents. Enfin, la dichotomie du personnage illustre la difficulté du processus d'identification du personnage à son image, ainsi que le conflit existant entre l'être et le paraître, la réalité et l'illusion. Il met donc en lumière la formation de l'identité et par conséquent, de l'identité sexuelle sociale. Le dédoublement se présente dans les films de Kon sous deux formes principales: le cyborg, créature mi-humaine mi-technologique, et le double, le *Doppelgänger*⁶⁹ ou reflet du personnage.

4.2.1 Le cyborg

Dans les films de Satoshi Kon, le dédoublement des personnages apparaît d'abord sous la figure du cyborg. Cette dernière est une créature mi-humaine mi-machine qui allie biologie et technologie (Haraway 2004 p.7). En ce sens, elle est abjecte puisqu'elle dépasse les limites du corps humain et illustre la fragilité de la frontière corporelle de l'identité (Kristeva 1980 p.12). Le cyborg est un être hybride,

⁶⁹ Le terme *Doppelgänger* désigne un double ou un sosie.

un entre-deux qui menace l'intégrité de l'individu humain et sexué en brouillant les frontières du matériel et du virtuel (Lykke 2000 p.85; James 2000 p.99; Balsamo 2000 p.150). Puisque la technologie n'est pas humaine, mais « Autre », le cyborg est généralement associé au féminin (González 2000 p.68). Son identité, comme celle de la femme, est double, constituée d'une mentalité humaine et d'une réalité matérielle technologique (Balsamo 2000 p.153). Le cyborg et la femme sont à la fois le produit de leur corps et de leurs interactions sociales. Ils transgressent le sujet en étant « Autre » et en démontrant la perméabilité de leur identité. De plus, l'enveloppe corporelle robotique est à la fois active, forte et féminine, ce qui perturbe l'unité des genres et trouble la division binaire du masculin et du féminin (Butler 2006 p.43; Schubart 2007 p.203). Le cyborg devient alors une menace pour l'ordre patriarcal puisqu'il dépasse non seulement les frontières de l'identité, mais aussi celles de l'identité sexuelle. Mais, même s'il transgresse les limites des genres sociaux en associant les pôles du masculin et du féminin, en se présentant comme « Autre », féminin et abject, et en enfreignant les limites corporelles de l'identité, le cyborg renforce les stéréotypes sociaux concernant le genre.

La figure du cyborg défie aussi l'identité humaine par son inquiétante étrangeté (Balsamo 2000 p.149). Le corps cybernétique est à la fois fascinant et menaçant, offrant la possibilité du pouvoir, aux dépens de l'humanité (Napier 2005 p.88). Il est familier et inquiétant, similaire à l'humain, mais fondamentalement différent (*ibid.*, p.110). L'automate, tout comme la poupée, est *unheimlich*⁷⁰ puisqu'il

⁷⁰ Voir p.58.

a l'apparence de la vie, sans la posséder réellement (Freud 2003 p.135). Le cyborg paraît donc menaçant pour l'identité humaine car il se présente comme similaire à l'être humain par son corps, mais étranger par son inertie, par sa mort apparente. La poupée peut aussi être perçue comme une métaphore des contraintes imposées aux femmes dans l'ordre patriarcal, c'est-à-dire comme l'« Autre » inquiétant et dangereux qui établit le sujet par la différence (Kotani 2007 p.50). Ainsi, le cyborg, par son inquiétante étrangeté, menace l'intégrité de l'identité et, en associant ce danger au féminin, à l'« Autre », renforce les stéréotypes sociaux de genre.

Le cyborg met aussi en péril l'identité puisqu'il dénature la reproduction organique de la femme. En étant issue d'une production mécanique, le cyborg illustre une crainte face à la reproduction technologique, déplacée sur le corps féminin, source de reproduction organique (Doane 2000 p.110). Le cyborg est une figure dangereuse puisqu'il est « sans origine », sans mère et sans naissance. C'est pourtant le corps de la mère qui permet « la connaissance de la castration et donc de la différence sexuelle »⁷¹ (*ibid.*, p.117). De plus, la reproduction garantit l'histoire, les souvenirs et, conséquemment, l'identité (*ibid.*, p.118). C'est la séparation originelle d'avec la mère phallique qui permet le développement individuel (Haraway 1991 p. 151). Sans la mère, il n'y a pas d'origine, pas d'histoire et pas de distinction entre le sujet et l'objet. Le cyborg, en tant que produit d'une reproduction technologique sans mère, met en péril l'ordre symbolique et la notion de genre (*ibid.*, p.116).

⁷¹ Traduction libre de l'anglais.

La figure du cyborg met aussi en danger l'identité en rendant possible l'« identité maximale » ou la « terminal identity », où le corps est délaissé au profit d'une identité purement virtuelle (Long 2007 p.158). Le genre disparaît alors puisque le corps est inexistant. La figure du cyborg étant le résultat d'une reproduction sans origine, elle n'a pas d'histoire, pas d'unité initiale ni de séparation (Haraway 1991 p. 151). Puisqu'elle ne possède pas d'attache qui lie son identité à son corps, Haraway la décrit comme appartenant au monde post-genre, c'est-à-dire qu'elle existe au-delà des stéréotypes sociaux du féminin et du masculin (1991 p.150-151). Pourtant, au cinéma en général et dans les films de Kon en particulier, son potentiel émancipateur est contenu en associant le cyborg au corps féminin. Il est alors contrôlé et maîtrisé, puisqu'il devient l'objet du regard masculin. Le corps établit les bases de l'identité et celui du cyborg illustre la construction de l'« Autre » (Balsamo 2000 p.155-156). Aussi, dans ce cinéma, les cyborgs sont associés au féminin et ils tiennent généralement des rôles traditionnels qui reproduisent les stéréotypes de genre (*ibid.*, p.151).

Dans l'œuvre de Kon, la figure du cyborg apparaît d'abord chez les personnages de Mima et de son alter ego, la Mima de CHAM, dans *Perfect Blue*. En effet, Mima peut être perçue comme une cyborg dans la mesure où elle est partiellement biologique, dans son corps, et partiellement technologique, dans sa représentation. Elle est le produit d'elle-même et de la reproduction cinématographique, photographique et télévisuelle d'elle-même et est donc infiniment reproduite techniquement. Mima est sans origine, sans mère et sans souvenir : c'est

au cours du film qu'elle se constitue une histoire. Elle est d'abord restreinte, dans son infraction des limites corporelles et de l'identité, par son corps féminin sexualisé qui représente l'objet du regard masculin. Ainsi confinée au rôle de la femme, Mima devient la représentation des désirs mâles qui la fixent comme image. Cette image est d'ailleurs hors de son contrôle : elle est dirigée par les hommes du film qui la produisent, la reproduisent et la diffusent sans cesse. Elle perd donc tout son potentiel émancipateur puisqu'elle demeure l'image de l'« Autre », finalement contrôlée et possédée par les hommes, à travers leur regard.

La seconde forme de cyborg qui apparaît dans *Perfect Blue* est la Mima de CHAM qui hante la vraie Mima. Elle est aussi une construction hybride humaine et mécanique constituée de Rumi et de la technologie qui lui permet d'exister sous son déguisement de CHAM. L'aspect mécanique du personnage réside principalement dans sa forme virtuelle, notamment en tant que fantasma de Mima elle-même. Elle provient aussi du cyberspace puisqu'elle détient son pouvoir d'action à travers l'internet et les communications qu'elle entretient avec Me-Mania. Le caractère spectral et inquiétant de l'internet accentue aussi le danger de ce cyborg qui dérange les genres par son immatérialité. De plus, le personnage bouleverse les stéréotypes en étant actif et en contrôlant le masculin, Me-Mania. La Mima de CHAM est aussi cyborg dans la mesure où son apparence trahit son inexistence, puisqu'elle n'est physiquement telle que le spectateur la voit que grâce à la technique de l'*anime*. Même si, dans le monde virtuel, cette Mima peut agir, elle est finalement contrainte par son corps féminin. En effet, à la fin du film, le caractère incorporel du personnage

est ramené et figé dans le corps de Rumi, lorsque celui-ci est présenté au spectateur par le reflet dans un miroir. La Mima de CHAM n'est alors plus capable de vaincre Mima, puisqu'elle est contrainte par sa matérialité et son corps féminisé.

Dans *Millenium Actress*, le cyborg peut aussi être aperçu dans le personnage de Chiyoko qui n'existe qu'à travers ses films. L'indistinction de sa réalité et de la fiction de ses films fait aussi de Chiyoko une construction mi-humaine mi-technologique. Même si elle a une origine, le personnage de Chiyoko est rapidement évacué afin qu'il se construise mécaniquement par le moyen du cinéma. Chiyoko est ainsi le produit d'un mélange biologique et technique puisqu'elle naît de la confusion entre les films et la réalité. Cette forme du cyborg est aussi contenue par son image puisque Chiyoko n'existe qu'à travers la caméra et le regard de Genya. Elle ne possède pas sa propre image, laquelle est reproduite dans les photos et les films auxquels elle a participé. Ce sont les hommes du film, le réalisateur et l'*otaku*⁷², qui contrôlent sa représentation. Elle réitère ainsi les stéréotypes sociaux de genres, en n'étant que l'objet du regard masculin.

Enfin, le cyborg est présent dans *Paprika*, où le personnage éponyme n'existe qu'à travers l'union du corps féminin et de la technologie. En effet, Paprika est le résultat de l'hybridation du corps humain de Chiba avec le DC Mini et elle n'existe que dans le monde virtuel, celui des rêves ou celui de l'internet. En alliant la biologie et la mécanique, le personnage de Paprika se définit comme cyborg et, même s'il est

⁷² Voir p.23-54.

d'abord associé au docteur Chiba, il est finalement séparé de son corps pour ne devenir qu'une image technologique. Paprika est, dans un premier temps, contenue par son corps féminin, c'est-à-dire par Chiba, ce qui l'empêche d'agir. Ce n'est que lorsque Paprika atteint « l'identité maximale » en se séparant définitivement de son enveloppe corporelle qu'elle peut vaincre Seijirō. Privée de son corps, Paprika n'est plus femme, elle n'est plus limitée par les stéréotypes féminins et elle peut alors sauver le monde⁷³. Paprika acquiert un pouvoir d'action lors de sa dépossession corporelle, mais il est limité lorsqu'elle est associée au féminin, en raison de son impuissance lors de son association au féminin. Elle réitère ainsi les stéréotypes féminins de passivité et masculins d'activité, puisqu'elle ne peut agir que lorsqu'elle n'est plus liée à une femme.

Ainsi, la figure du cyborg présentée dans les films de Satoshi Kon reconstruit les genres sociaux traditionnels dans la mesure où elle est constamment féminisée et contenue par le regard masculin. Le corps féminin de l'hybride humain-machine réaffirme les stéréotypes de genres de la société japonaise; il est toujours contrôlé par son image et il est incapable d'agir. Ce n'est que lorsque le cyborg est libéré de son enveloppe corporelle féminine qu'il peut combattre et vaincre, même dans le monde virtuel d'où il provient.

4.2.2 Le double

⁷³ Selon LaMarre, les femmes ne désirent pas conquérir, mais régler les problèmes (2002b p.351). Schubart ajoute que les femmes ne sont pas des héroïnes mythiques, mais vivent plutôt des histoires personnelles (2007 p.23).

Le double, motif récurrent de l'œuvre de Satoshi Kon, met en péril l'identité des personnages féminins de ses films. Cette figure représente non seulement la fragmentation de l'identité des personnages, mais l'instabilité du sujet et de la Loi. Le double peut être associé au « stade du miroir » de Lacan où l'enfant débute son processus d'identification et donc, son insertion dans l'ordre symbolique. À cette occasion, l'enfant reconnaît l'image dans le miroir comme une image de lui-même, comme son reflet (Lunning 2007 p.271; de Lauretis 1991 p.126). Il commence alors à se percevoir comme une entité distincte, il se détache progressivement de l'unité dyadique qu'il constituait avec la Mère, sans être entièrement soumis à la Loi du Père (de Lauretis 1991 p.126). Cette situation ambiguë qui le situe dans un entre-deux, fait du double une figure abjecte qui, tout en démarquant l'individu, lui rappelle qu'il est constamment en danger (Kristeva 1980 p.17). En effet, le double confronte le sujet à son désir de se séparer de l'entité maternelle, et donc, a contrario, à la menace d'y être réintégré et de perdre son individualité (*ibid.*, p.20). L'abject de cette figure est celle d'un personnage qui se reconnaît pas encore (*ibid.*, p.15). Le double met ainsi en péril l'identité et l'intégrité des personnages : il les divise, il les jette dans l'incertitude aux limites de la Loi. Le sujet peut tenter de s'émanciper, mais perçoit continuellement le danger de l'incorporation.

Le double menace aussi l'individualité du sujet par son inquiétante étrangeté, qui fait douter de l'identité. Le *Doppelgänger* est le familier devenu effrayant puisqu'il est le sosie qui partage le savoir personnel (Freud 2003 p.142). Le personnage peut alors s'identifier à son double, remettre en question sa propre

identité et même remplacer le soi par l'autre (*ibid.*). L'intégrité du personnage est alors menacée par l'interchangeabilité et l'indistinction qui signifient la mort (*ibid.*). La figure du double met ainsi en péril l'individu qui perd son unicité et devient remplaçable.

Le double est un motif important des « thèmes de vision » lesquels traitent des questions de perception et de représentation, c'est-à-dire d'imagerie (Napier 2005 p. 129-130). La fragmentation de l'identité est alors reliée à la dichotomie être-paraître où l'image de soi est confrontée au soi réel. Dans le cas des représentations féminines, la dualité est avant tout engendrée par le regard masculin posé sur elles, l'objet de désir se retrouvant face au sujet actif du film. La femme peut alors se dédoubler en sujet masculin et en son reflet, le fantasme des désirs masculins projeté sur le corps féminin (Long 2007 p.166). Mais en même temps, le double rétablit alors les stéréotypes sociaux associés au genre en séparant visuellement le féminin du masculin. De plus, dans les films de Kon, la figure du double est toujours associée au domaine du féminin, qui devient l'« Autre », abject et effrayant.

Dans les films de Kon, la figure du double se manifeste d'abord dans *Perfect Blue* avec le dédoublement du personnage de Mima. Cette dernière est confrontée à son alter ego d'*aidoru* qui s'affirme comme étant la véritable Mima. L'actrice se met alors à douter de sa propre identité et de son unicité puisqu'elle peut être copiée et reproduite, aux dépens de son unicité. Le double est alors *unheimlich* car le *Doppelgänger* partage toutes les connaissances et les expériences de Mima. Il est

aussi menaçant car il met la vie du personnage en péril, non seulement en lui faisant perdre son intégrité et le sens des réalités, mais aussi en attendant directement à sa vie. Cette autre Mima suggère que la vraie Mima n'est pas véritablement un sujet, mais un objet car elle est créée par le regard masculin posé sur le personnage. Elle incarne ce qu'Irigaray nomme la « spécularisation », c'est-à-dire le mouvement par lequel les femmes deviennent le miroir des désirs masculins car « ce que les hommes veulent dicte ce que sont les femmes »⁷⁴ (Long 2007 p.166). Cette vision de la femme transparaît tout au long du film, notamment lors de la scène finale de poursuite où l'autre Mima est reconnue comme étant Rumi. Cette dernière n'apparaît qu'à travers son reflet dans un miroir, lequel est souvent associé au regard masculin au cinéma (Smelick 2001 p.117). En effet, les miroirs au cinéma présentent l'image d'une image et ils brisent ainsi l'illusion du cinéma pour faire apparaître le personnage réel. Lorsqu'elle perd son costume d'*aidoru*, Rumi aperçoit alors l'image d'elle-même reflétée par le verre, et donc par le regard masculin. N'étant plus objet de désir, elle s'empale dans une vitre brisée. En tant que *Doppelgänger*, Rumi représente l'image d'elle-même à laquelle Mima s'associe, c'est-à-dire, le stéréotype de la femme-image que devrait être Mima. Or, cette dernière tente d'atteindre le statut de sujet à travers une sorte de « stade du miroir » de Lacan. Elle essaie de se reconnaître comme individu distinct, même si ses efforts sont contrés par son double abject. Cette tentative de se percevoir comme sujet est permise à Mima puisqu'elle est masculinisée par son rôle de survivante du film d'horreur, mais aussi parce que la

⁷⁴ Traduction libre de l'anglais.

menace de désintégration du sujet est contenue dans un corps féminin. Donc, l'abjection de la situation précaire de Mima démontre la fragilité de la Loi, tout en assurant la reproduction des rôles traditionnels puisque la menace est limitée à la femme. En tant que représentation féminine, Mima et son double assurent la propagation des stéréotypes féminins qui, même s'ils démontrent la vulnérabilité de l'ordre symbolique, ne mettent pas en question la différence sexuelle et les identités de genre.

Dans l'œuvre de Kon, le double existe aussi dans *Tokyo Godfathers* où trois personnages féminins portent le même prénom, soit Kiyoko. Le double est encore une fois limité aux femmes, mais il présente de surcroît l'indistinction et l'interchangeabilité des personnages féminins au cinéma. En effet, les trois Kiyoko représentent l'image idéalisée de la fille « innocente »⁷⁵. Elle n'ont pas d'identité propre et ne sont qu'un rôle sexuel, soit celui de la fille, celle de Gin ou celle de Hana.

Enfin, dans *Paprika*, le double est présent à travers le personnage d'Atsuko Chiba qui se transforme en Paprika dans le monde des rêves. Ce dédoublement constitue une dualité masculin-féminin puisque Paprika est active alors que Chiba choisit les rôles sociaux traditionnels. Pourtant, ce n'est qu'à la fin du film que le personnage se divise entièrement. Au départ, la fragmentation de l'identité de Chiba apparaît comme menaçante pour le sujet puisqu'elle démontre la précarité de

⁷⁵ Rappelons que le nom Kiyoko signifie « enfant pur ».

l'individualité. Chiba et Paprika coexistent d'abord, séparément dans les univers auxquels elles appartiennent, mais lorsque le monde des rêves et la réalité se mélangent, l'identité des personnages est brouillée, ce qui suscite l'abjection. Paprika n'est alors plus contrôlable par Chiba et questionne même qui est à l'origine de l'autre. Néanmoins, la division de Chiba et Paprika rétablit les rôles traditionnels de genre : Chiba devient épouse et Paprika, un personnage féminin masculinisé qui demeure pourtant confiné au monde des rêves, distinct de celui de Chiba.

Le double dans les films de Satoshi Kon contribue donc à reproduire les stéréotypes sociaux de genre en manifestant la différence entre le masculin et le féminin. En effet, la menace du dédoublement et de la désintégration de l'identité est contenue dans les corps de femmes qui acceptent finalement les rôles traditionnels féminins. De plus, la figure du double démontre l'interchangeabilité des personnages féminins qui sont le miroir des désirs masculins. Enfin, le double dans l'œuvre de Kon est employé pour contrer la fragilité de l'ordre symbolique et le péril de l'abject qui est attribué au féminin et à l'« Autre ».

4.3 La technologie et le genre dans la société japonaise contemporaine

Le cinéma est une technologie de genre en ce qu'il produit et reproduit des stéréotypes féminins et masculins (de Lauretis 1987 p.13). Le médium appartient à la réalité psychique puisqu'il dépeint un univers réaliste et des formes narratives récurrentes (de Lauretis 2007 p.123) qui « reflètent et renforcent les valeurs de

société en changement »⁷⁶ (Martinez 1998b p.2). À travers le processus d'identification et d'assimilation des représentations sociales comme des représentations de soi, le spectateur construit son identité sexuelle. En effet, le cinéma participe à l'élaboration du genre en présentant à la fois le processus d'identification et ce qu'il produit, c'est-à-dire les représentations sociales et leur assimilation (de Lauretis 1987 p.9). Plus particulièrement, le médium est « une pratique culturelle qui produit activement des significations au sujet des femmes et de la féminité »⁷⁷ (Smelick 2001 p.9). Ce sont donc surtout les stéréotypes féminins qui sont créés à travers le cinéma, notamment comme reflet des désirs masculins.

Pourtant, ce ne sont pas les images elles-mêmes de la femme, mais le contexte dans lequel elles sont distribuées et interprétées qui leur octroie du pouvoir (Miller et Bardsley 2005 p.5). Même les images potentiellement subversives peuvent être neutralisées par leur incorporation dans les médias de masse, entre autres en les présentant comme dangereuses ou répréhensibles (*ibid.*). Pourtant, ces représentations sont importantes pour la société japonaise car elles étendent le champ de ce qui est acceptable (*ibid.*). C'est donc aussi à travers les médiums de la culture populaire que sont renégociés, déconstruits et reproduits les genres (Martinez 1998b p.14).

L'*anime*, comme média de masse, est notamment un important site de négociation des rôles traditionnels féminins et masculins. Même si les films de

⁷⁶ Traduction libre de l'anglais.

⁷⁷ Traduction libre de l'anglais.

Satoshi Kon sont stéréotypés et confirment les rôles des genres, certaines œuvres déplacent les stéréotypes et proposent de nouveaux modèles de genres. En effet, plus qu'un simple reflet de la société nipponne, le cinéma d'animation offre des alternatives aux normes sociales, dont des personnages féminins possédant une puissance qui n'est pas encore accessible aux femmes japonaises (Napier 2005 p.31-33). L'une de ces figures est le cyborg qui éloigne la femme du corps et donc, du sexe biologique. Cette créature de science-fiction apparaît généralement lors de changements culturels et sociaux importants alors que les représentations de genre ne sont plus adéquates (González 2000 p.61). Mais le pouvoir émancipateur de cette figure, ou de toute autre, est souvent contrecarré par le genre cinématographique dans lequel il apparaît, soit la science-fiction ou le fantastique. En effet, les représentations féminines puissantes sont généralement confinées dans des genres non-réalistes, ce qui limite leur pouvoir au monde imaginaire. Il en va de même dans le cas de l'*anime* dont le style en soi est considéré comme imaginaire (Napier 2005 p.35). L'animation limitée, le *superflat*⁷⁸, l'apesanteur et la fluidité sont autant de facteurs qui manifestent la tendance du médium à préférer l'irréalisme au réalisme (LaMarre 2002b p. 337-338-341; Monnet 2002 p.254; Napier 2005 p.6). Ceci dit, dans certains cas, ces représentations imaginaires peuvent néanmoins contribuer à remettre en question et à reconstruire les genres et les relations entre les genres dans la société japonaise.

⁷⁸ *Superflat*, ou super plat, désigne une image où plusieurs niveaux, styles et médias sont écrasés dans une illustration sans hiérarchie (Ortabasi 2008 p.291). Cette absence de profondeur accorde aux images un potentiel « d'interaction, de mouvement et de transformation » (LaMarre 2002b p.338). Traduction libre de l'anglais.

Ainsi, tout comme dans l'œuvre de Satoshi Kon, les représentations de la femme dans l'*anime* et la culture populaire japonaise offrent des visions subversives contenues. Les personnages féminins qui divergent des stéréotypes ont inévitablement contrains par le récit bien sûr qui les marginalisent, mais aussi par le médium lui-même, l'*anime*, le style et le genre cinématographique du fantastique ou de la science-fiction, qui les présentent comme des fictions. Les médias de masse nippons présentent alors des représentations féminines alternatives, qui peuvent parfois élargir le spectre des possibilités de ces rôles, mais qui finissent souvent par confirmer le cadre restreint des rôles traditionnels.

Les éléments cinématographiques des films de Kon réitèrent aussi les stéréotypes de genre alors que les qualités inhérentes à l'*anime* confirment les craintes reliées à la reproduction mécanique. En effet, l'union de l'animation limitée et de l'apesanteur, ou « weightlessness », diminue l'emploi de la technologie dans la composition du film. Dans une analyse des films d'Hayao Miyazaki, Thomas LaMarre, écrit que l'emploi de l'apesanteur illustre une préoccupation du réalisateur, soit « la nécessité pour l'humanité d'utiliser le minimum de technologie, de façon sécuritaire et avec sagesse » (2002b p.342). Cette constatation s'applique aussi à *Paprika*, où l'abus technologique mène à l'apocalypse. Cette crainte de la technologie est alors déplacée sur le corps féminin du cyborg. À l'instar de Miyazaki, Kon accorde au personnage de Paprika le pouvoir de voler et de défier les lois de la nature, non pas grâce à la technologie, mais bien grâce à la fantaisie. Elle est alors contenue dans le genre cinématographique du fantastique, inhibant les pouvoirs de la femme à

l'extérieur de ce contexte. En utilisant l'apesanteur pour signaler l'anxiété causée par la reproduction technologique et en présentant une femme active dans un monde imaginaire, *Paprika* participe ainsi à la production et à la reproduction des stéréotypes de genre.

CONCLUSION

L'*anime*, en tant que médium de la culture populaire, produit et reproduit donc les stéréotypes féminins. Les représentations féminines dans l'œuvre de Satoshi Kon sont des images de la femme qui véhiculent les rôles traditionnels sociaux. Effectivement, l'*anime* participe à la formation et à la transmission des genres tels qu'ils apparaissent dans la société japonaise contemporaine. La culture populaire est le berceau des mythes sociaux et demeure un outil important afin de comprendre la société qui la produit. Puisque le genre est une construction sociale⁷⁹, il est indubitablement créé et reproduit par les médias de masse. Par le traitement des images féminines dans ses films, le réalisateur tente de préserver les rôles sociaux de la culture nationale traditionnelle du Japon.

Dans son œuvre, Kon illustre les tensions qui subsistent dans les rapports entre les genres, particulièrement par de véritables luttes. Ses films abordent le thème de la violence et, par le fait même, les relations de pouvoir et de domination entre les hommes et les femmes. En abordant les actes violents du harcèlement et du viol, *Perfect Blue* et *Paprika* dépeignent le mythe de la supériorité masculine ancré dans la culture nippone (Fujimura-Fanselow et Kameda 1995 p.88). Les longs-métrages présentent des personnages féminins masculinisés afin de vaincre des personnages masculins, ayant été eux-mêmes féminisés. Ils conservent ainsi le rapport de pouvoir traditionnel. La thématique de la violence renforce les stéréotypes de genre dans la

⁷⁹ Voir de Lauretis, Smelick, Kirkup *et al.*, Haraway, etc.

société en opposant le masculin au féminin et en assurant la domination du premier sur le second, même lorsqu'il emprunte les traits de personnages féminins. Kon offre alors une reproduction des rôles sociaux associés au genre et réaffirme l'ascendant du masculin.

Satoshi Kon emploie aussi les possibilités techniques de l'*anime* afin de propager des figures féminines stéréotypées grâce à la thématique de la sexualité. Il reproduit alors les stéréotypes de la femme-image qui reflètent le désir masculin. Les personnages féminins de la *shôjo* et de l'*aidoru* deviennent des représentations de la femme comme objet du désir et du regard masculin. Elles s'offrent en spectacle au regard masculin qui les contrôle. Kon illustre aussi certains mythes culturels concernant la monstruosité de la sexualité féminine, par le pouvoir de transformation du corps féminin et la capacité dévorante de Paprika. Les films de Kon reproduisent ainsi, d'un côté, la passivité de la femme qui n'agit pas, mais n'est que regardée, et de l'autre, la puissance dangereuse du corps féminin qui menace l'individu d'incorporation et de mort. De plus, en présentant l'horreur de l'abjection et de la menace envers l'individualité sur le corps féminin, le réalisateur contient le danger à l'intérieur de la femme et préserve ainsi le sujet masculin. Kon exploite donc la thématique de la sexualité afin de reproduire et de retransmettre les stéréotypes féminins, et par le fait même, les rôles sociaux traditionnels de la société japonaise.

Le réalisateur aborde aussi le genre et la construction de l'identité, notamment à travers le lien existant entre les représentations sociales et l'image de soi. En effet,

le réalisateur emploie régulièrement la dissolution des frontières entre le réel et la fiction intra-diégétique, la réalité du film se mélange donc à son imaginaire. En utilisant cette technique, Kon illustre la relation qui existe entre la réalité et les médias et présente visuellement le processus d'identification présent dans la relation du spectateur au médium. Par l'utilisation du dédoublement, tant du médium que des personnages, Kon illustre non seulement la menace envers l'identité que représentent les reproductions techniques de l'être humain, mais aussi comment ces représentations permettent d'établir l'identité. Le potentiel émancipateur des représentations féminines de Kon est aussi contenu dans le corps féminin et dans la narration qui pousse les femmes à abandonner leur capacité d'agir pour adopter des rôles traditionnels. Ainsi, le réalisateur emploie la technologie dans ses films afin de préserver et de reproduire les genres.

L'utilisation d'un médium de masse comme l'*anime* offre à Kon la possibilité de créer et de transmettre les stéréotypes associés au féminin et au masculin dans la société japonaise. La culture populaire est le lieu de création des mythes sociaux, notamment d'identité sexuelle, et le lien qui unit l'ensemble des membres d'une société. Lorsqu'elle est analysée, la culture populaire permet d'exposer les croyances et les bases de la société dont elle est issue. Ainsi, l'analyse de l'*anime* met en lumière le processus de production et de diffusion des genres et des rôles sociaux traditionnels qui leur sont associés. Une étude des représentations féminines dans un média de masse ne peut donc être effectuée sans tenir compte de la corrélation qui existe entre ces médias de masse et les stéréotypes culturels féminins. Ces derniers

révèlent en effet une mentalité parfois ancrée plus profondément que les réalités sociales.

De ce fait, même si les Japonaises ne sont plus confinées à la maison et que certaines d'entre elles poursuivent des carrières professionnelles, les stéréotypes concernant les rôles traditionnels de « bonne épouse, mère parfaite » demeurent présents et importants dans l'imaginaire nippon (Lebra 1984 p.2). Les images propagées par les médias, particulièrement le cinéma de Satoshi Kon, soulignent effectivement la mentalité réactionnaire de bon nombre de Japonais quant à la place des femmes dans la société contemporaine. Ceci démontre comment l'*anime* peut agir à titre de reflet de la société japonaise et comment le médium peut devenir constructeur de genre en réitérant des stéréotypes sociaux.

Néanmoins, toute recherche nécessitant le choix d'une approche spécifique, il est nécessaire de mentionner que le présent texte n'explicite pas le rôle de l'*anime* comme catalyseur de la culture japonaise. En effet, l'étude des représentations féminines seules ne suffit pas à confirmer l'importance du médium dans la production d'une culture nationale. Le cadre théorique des études féministes du cinéma n'explique pas non plus comment l'*anime* produit et propage le genre masculin. En ne s'attardant qu'aux figures féminines, il n'est pas possible de démontrer comment, dans le cinéma de Kon, la masculinité est aussi en crise. L'*anime* porte les stéréotypes entourant le féminin, ainsi que les raisons pour lesquelles ces clichés sont si puissamment retransmis. La présente recherche ne suffit donc pas à expliciter le

rapport entre les genres au Japon, ni à démontrer comment les représentations féminines conservatrices signalent la perte d'un idéal masculin dans la société nipponne. La disparition de l'homme traditionnel au sein de la modernité et la diminution de la figure paternelle entraînée par la défaite de l'empereur au cours de la Seconde Guerre Mondiale ne sont effectivement pas soulignées dans le contexte d'une étude sur le genre féminin. Aussi, le présent travail ne rend pas compte du lien unissant la culture locale nipponne à la culture globale. Même si quelques similitudes entre les mythes et les stéréotypes féminins transparaissent au cours d'une analyse des représentations féminines, ce document ne considère pas comment la culture populaire est en fait universelle. Et même si nous espérons avoir contribué aux recherches dans le domaine de l'*anime*, du cinéma nippon et de la culture japonaise, il est certain que le domaine est vaste et offre encore de nombreuses avenues de recherche.

BIBLIOGRAPHIE

- Adam, Alison. 2000. « Feminist AI projects and cyberfutures ». Dans Gill Kirkup, Fiona Hovenden, Linda Janes, et Kathryn Woodward (dir.), *The gendered cyborg : A reader*, p. 276-290. New York : Routledge.
- Balsamo, Anne. 2000. « Reading cyborgs writing feminism ». Dans Gill Kirkup, Fiona Hovenden, Linda Janes, et Kathryn Woodward (dir.), *The gendered cyborg : A reader*, p. 148-158. New York : Routledge.
- Bolton, Christopher. 2007. « The quick and the undead : Visual and political dynamics in *Blood : The Last Vampire* ». *Mechademia*, vol. 2, p. 125-141.
- Brinton, Mary C. 1993. *Women and the economic miracle : Gender and work in postwar Japan*. Coll. « California series on social choice and political economy ». Berkeley : University of California Press.
- Brophy, Philip. 2005. *100 anime*. Coll. « BFI screen guides ». Londres : BFI Publishing.
- Brown, Steven T. (dir.). 2006. *Cinema anime : Critical engagements with Japanese animation*. New York : Palgrave Macmillan.
- . 2006. « Screening anime ». Dans Steven T. Brown (dir.), *Cinema anime : Critical engagements with Japanese animation*, p. 1-19. New York : Palgrave Macmillan.
- Buckley, Sandra (dir.). 1997. *Broken silence : Voices of Japanese feminism*. Berkeley : University of California Press.
- Butler, Judith. 2006. *Gender trouble : Feminism and the subversion of identity*. Coll. « Routledge classics ». New York : Routledge.
- Chan-Tiberghien, Jennifer. 2004. *Gender and human rights politics in Japan : Global norms and domestic networks*. Stanford : Stanford University Press.
- Clover, Carol J. 1992. *Men, women, and chainsaws : Gender in the modern horror film*. Princeton : Princeton University Press.
- Condon, Jane. 1985. *A half step behind : Japanese women of the '80s*. New York : Dodd, Mead.

- Creed, Barbara. 1993. *The monstrous-feminine : Film, feminism and psychoanalysis*. Coll. « Popular Fiction Series ». New York : Routledge.
- De Lauretis, Teresa. 1984. *Alice doesn't : Feminism, semiotics, cinema*. Bloomington : Indiana University Press.
- (dir.). 1986. *Feminist studies, critical studies*. Coll. « Theories of contemporary culture ». Bloomington : Indiana University Press.
- . 1987. *Technologies of gender : Essays on theory, film, and fiction*. Coll. « Theories of representation and difference ». Bloomington : Indiana University Press.
- (dir.). 1991. *Queer Theory : Lesbian and gay sexualities*. Coll. « Differences ». Bloomington : Indiana University Press.
- . 2007. *Figures of resistance : Essays in feminist theory*. Édition établie et présentée par Patricia White. Urbana : University of Illinois Press.
- Dixon, Wheeler W. 2009. *Film noir and the cinema of paranoia*. Edimbourg : Edinburgh University Press.
- Doane, Mary Ann. 1991. *Femmes fatales : Feminism, film theory, psychoanalysis*. New York : Routledge.
- . 2000. « Technophilia : Technology, representation, and the feminine ». Dans Gill Kirkup, Fiona Hovenden, Linda Janes, et Kathryn Woodward (dir.), *The gendered cyborg : A reader*, p. 110-121. New York : Routledge.
- Drazen, Patrick. 2003. *Anime explosion! : The what? why? & wow! of Japanese animation*. Berkeley : Stone Bridge Press.
- Freeland, Cynthia A. 2000. *The naked and the undead : Evil and the appeal of horror*. Coll. « Thinking through cinema ». Boulder : Westview Press.
- Freud, Sigmund. 1950. *Beyond the pleasure principle*. Compilé et traduit par James Strachey. Coll. « International psycho-analytical library ». Londres : Hogarth Press.
- . 1975. *Three essays on the theory of sexuality*. Compilé et traduit par James Strachey. Coll. « Basic books 50 years ». New York : Basic Books.

- . 2003. *The uncanny*. Traduit par David McLintock. Coll. « Penguin classics ». New York : Penguin Books.
- Fujimura-Fanselow, Kumiko, et Atsuko Kameda (dir.). 1995. *Japanese women : New feminist perspectives on the past, present, and future*. New York : Feminist Press at the City University of New York.
- Fukumoto, Hidéko, avec la collaboration de Marie Desjardins. 1997. *Femmes à l'aube du Japon moderne*. Paris : Des femmes.
- Génin, Bernard. 2003. *Cinéma d'animation : dessin animé, marionnettes, images de synthèse*. Coll. « Petits cahiers ». Paris : Cahiers du cinéma.
- Gonzalez, Jennifer. 2000. « Envisioning cyborg bodies : Notes from current research ». Dans Gill Kirkup, Fiona Hovenden, Linda Janes, et Kathryn Woodward (dir.), *The gendered cyborg : A reader*, p. 58-73. New York : Routledge.
- Grigsby, Mary. 1998. « *Sailormoon* : Manga (comics) and anime (cartoon) superheroine meets Barbie : Global entertainment commodity comes to the United States ». *Journal of Popular Culture*, vol. 32, n° 1 (été), p. 59-81.
- Hane, Mikiso. 1991. *Premodern Japan : a historical survey*. Boulder : Westview Press.
- Haraway, Donna Jeanne. 1991. *Simians, cyborgs, and women : The reinvention of nature*. New York : Routledge.
- . 2004. *The Haraway reader*. New York : Routledge.
- Harvey, Paul A. S. 1998. « *Nonchan's dream* : NHK morning serialized television novels in the 1980s ». Dans Dolores P. Martinez (dir.), *The worlds of Japanese popular culture : Gender, shifting boundaries and global cultures*, p. 133-152. Cambridge : Cambridge University Press.
- Hayashi, Mizue (dir.). 1987. *Des Japonaises*. Traduit par Catherine Pigeaire et Hideko Fukumoto. Coll. « Femmes de tous les pays ». Paris : Des femmes.
- Imamura, Anne E. (dir.). 1996. *Re-imagining Japanese women*. Berkeley : University of California Press.

- Janes, Linda. 2000. « Introduction to part two ». Dans Gill Kirkup, Fiona Hovenden, Linda Janes, et Kathryn Woodward (dir.), *The gendered cyborg : A reader*, p. 91-100. New York : Routledge.
- Kirkup, Gill, Fiona Hovenden, Linda Janes, et Kathryn Woodward (dir.). 2000a. *The gendered cyborg : A reader*. New York : Routledge.
- Kirkup, Gill. 2000b. « Introduction to part one ». Dans Kirkup, Gill, Fiona Hovenden, Linda Janes, et Kathryn Woodward (dir.). 2000. *The gendered cyborg : A reader*. p.4-10. New York : Routledge.
- Kondo, Dorinne K. 1990. *Crafting selves : Power, gender, and discourses of identity in a Japanese workplace*. Chicago : University of Chicago Press.
- Kotani, Mari. 2006. « Metamorphosis of the Japanese girl : The Girl, the Hyper-girl, and the Battling Beauty ». *Mechademia*, vol. 1, p. 162-169.
- . 2007. « Doll Beauties and cosplay ». *Mechademia*, vol. 2, p. 49-61.
- Kristeva, Julia. 1980. *Pouvoirs de l'horreur : essai sur l'abjection*. Coll. « Tel quel ». Paris : Seuil.
- Lacan, Jacques. 1982. *Feminine sexuality : Jacques Lacan and the école freudienne*. Édition établie par Juliet Mitchell et Jacqueline Rose ; traduit par Jacqueline Rose. New York : Pantheon Books.
- LaMarre, Thomas. 2002a. « Between cinema and anime ». *Japan Forum*, vol. 14, n° 2, (septembre), p. 183-189.
- . 2002b. « From animation to anime : Drawing movements and moving drawings ». *Japan Forum*, vol. 14, n° 2, p. 329-367.
- . 2006. « Otaku movement ». Dans Tomiko Yoda et Harry D. Harootunian (dir.), *Japan after Japan : Social and cultural life from the recessionary 1990s to the present*, p. 358-395. Durham : Duke University Press.
- Lebra, Takie Sugiyama. 1984. *Japanese women : Constraint and fulfillment*. Honolulu : University of Hawaii Press.
- Long, Margherita. 2007. « *Malice@Doll* : Konaka, specularization, and the virtual feminine ». *Mechademia*, vol. 2, p. 157-172.

- Lunning, Frenchy. 2007. « Between the child and the mecha ». *Mechademia*, vol. 2, p. 268-282.
- Lykke, Nina. 1996. « Between monsters, goddesses and cyborgs : Feminist confrontations with science ». Dans Nina Lykke et Rosi Braidotti (dir.), *Between monsters, goddesses, and cyborgs : Feminist confrontations with science, medicine, and cyberspace*, p. 75-88. Londres : Zed Books.
- Mackie, Vera C. 2003. *Feminism in modern Japan : Citizenship, embodiment, and sexuality*. Coll. « Contemporary Japanese Society ». Cambridge : Cambridge University Press.
- Martinez, Dolores P. (dir.). 1998a. *The worlds of Japanese popular culture : Gender, shifting boundaries and global cultures*. Coll. « Contemporary Japanese society ». Cambridge : Cambridge University Press.
- . 1998b. « Gender, shifting boundaries and global cultures ». Dans Dolores P. Martinez (dir.), *The worlds of Japanese popular culture : Gender, shifting boundaries and global cultures*, p. 1-18. Cambridge : Cambridge University Press.
- McRoy, Jay. 2008. *Nightmare Japan : Contemporary Japanese horror cinema*. Coll. « Contemporary cinema ». Amsterdam : Rodopi.
- Miller, Laura. 2006. *Beauty up : Exploring contemporary Japanese body aesthetics*. Berkeley : University of California Press.
- Miller, Laura, et Jan Bardsley (dir.). 2005. *Bad girls of Japan*. New York : Palgrave Macmillan.
- Monnet, Livia. 2002. « Towards the feminine sublime, or the story of “a twinkling monad, shape-shifting across dimension” : Intermediality, fantasy and special effects in cyberpunk film and animation ». *Japan Forum*, vol. 14, n° 2, p. 225-268.
- Mulvey, Laura. 1989. *Visual and other pleasures*. Coll. « Theories of representation and difference ». Bloomington : Indiana University Press.
- Napier, Suzanne. 1998. « Vampires, psychic girls, flying women and sailor scouts : Four faces of the young female in Japanese popular culture ». Dans Dolores P. Martinez (dir.), *The worlds of Japanese popular culture : Gender, shifting boundaries and global cultures*, p. 91-109. Cambridge : Cambridge University Press.

- . 2001. « The frenzy of metamorphosis : The body in Japanese pornographic animation ». Dans Dennis Washburn et Carole Cavanaugh (dir.), *Word and image in Japanese cinema*, p. 342-365. Cambridge : Cambridge University Press.
- (dir.). [2001] 2005. *Anime from Akira to Howl's moving castle : Experiencing contemporary Japanese animation*. Éd. revue et augmentée. New York : Palgrave Macmillan.
- . 2006. « “Excuse me, who are you?” : Performance, the gaze, and the female in the works of Kon Satoshi ». Dans Steven T. Brown (dir.), *Cinema anime : Critical engagements with Japanese animation*, p. 23-42. New York : Palgrave Macmillan.
- Norgren, Christiana A. E. 2001. *Abortion before birth control : The politics of reproduction in postwar Japan*. Coll. « Studies of the East Asian Institute ». Princeton : Princeton University Press.
- Ogawa, Naohiro, Rikiya Matsukura, et Nations Unies. Commission économique et sociale pour l'Asie et le Pacifique. 1995. *Population change, development and women's role and status in Japan*. Coll. « Asian population studies series ». New York : United Nations.
- Ortabasi, Melek. 2008. « National history as otaku fantasy : Satoshi Kon's *Millennium Actress* ». Dans Mark W. MacWilliams (dir.), *Japanese visual culture : Explorations in the world of manga and anime*, p. 274-294. Armonk : M.E. Sharpe.
- Pharr, Susan J. 1981. *Political women in Japan : The search for a place in political life*. Berkeley : University of California Press.
- Richie, Donald. 2005. *Le cinéma japonais*. Traduit par Romain Slocombe ; préface de Paul Schrader. [Monaco] : Rocher.
- Rosenberger, Nancy Ross. 2001. *Gambling with virtue : Japanese women and the search for self in a changing nation*. Honolulu : University of Hawai'i Press.
- Schmidt, Jérôme. 2004. *Génération manga : le monde du manga et de l'animation japonaise*. Coll. « Librio ». Paris : E.J.L.

- Schubart, Rikke. 2007. *Super bitches and action babes : The female hero in popular cinema, 1970-2006*. Jefferson : McFarland & Co.
- Sievers, Sharon L. 1983. *Flowers in salt : The beginnings of feminist consciousness in modern Japan*. Stanford : Stanford University Press.
- Silverman, Kaja. 1988. *The acoustic mirror : The female voice in psychoanalysis and cinema*. Coll. « Theories of representation and difference ». Bloomington : Indiana University Press.
- Smelik, Anneke. 2001. *And the mirror cracked : Feminist cinema and film theory*. New York : Palgrave.
- Stefansson, Halldor. 1998. « Media stories of bliss and mixed blessings ». Dans Dolores P. Martinez (dir.), *The worlds of Japanese popular culture : Gender, shifting boundaries and global cultures*, p. 155-166. Cambridge : Cambridge University Press.
- Thornham, Sue. 2000. *Feminist theory and cultural studies : Stories of unsettled relations*. Coll. « Cultural studies in practice ». Londres : Arnold.
- Tugault, Yves. S.d. « Une enquête sur la condition féminine au Japon ». En ligne. <<http://www.jstor.org/pss/1533245>>. D'abord paru dans *Population*, vol. 46, n° 2 (mars - avril), p. 385-387.
- Wakeford, Nina. 2000. « Gender and the landscapes of computing in an internet café ». Dans Kirkup, Gill, Fiona Hovenden, Linda Janes, et Kathryn Woodward (dir.). 2000. *The gendered cyborg : A reader*. p.291-324 New York : Routledge.
- Wells, Paul. 2002. *Animation : Genre and authorship*. Coll. « Short cuts ». Londres : Wallflower.
- Yoda, Tomiko. 2006. « A roadmap to millennial japan ». Dans Tomiko Yoda et Harry D. Harootunian (dir.), *Japan after Japan : Social and cultural life from the recessionary 1990s to the present*, p. 16-53. Durham : Duke University Press.
- Yoda, Tomiko, et Harry D. Harootunian (dir.). 2006. *Japan after Japan : Social and cultural life from the recessionary 1990s to the present*. Coll. « Asia-Pacific ». Durham : Duke University Press.

