

# Gamera

## Ou le réel à hauteur d'enfant

Alexandre Fontaine Rousseau

Number 194, March 2020

Imaginaires du cinéma pour enfants

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/93095ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Fontaine Rousseau, A. (2020). Gamera : ou le réel à hauteur d'enfant. *24 images*, (194), 94–95.

# Gamera

## Ou le réel à hauteur d'enfant

PAR ALEXANDRE FONTAINE ROUSSEAU



↑ Gamera, The Giant Monster de Noriaki Yuasa (1965)

Aux yeux du gamin, le monde entier paraît géant. C'est peut-être pour cette raison que l'univers disproportionné des *kaijū* s'impose comme une extension naturelle de sa perception des choses. Plus encore que les *Godzilla* produits par sa rivale la Toho, les *Gamera* de la Daiei assument d'ailleurs totalement ce lien privilégié qui unit les jeunes spectateurs aux monstres géants. D'un film à l'autre, la série réaffirme en effet la valeur du regard que posent les enfants sur le monde, leur perception des événements s'avérant presque toujours plus juste que celle des adultes qu'ils côtoient.

Dans le premier film de la série, réalisé par Noriaki Yuasa en 1965, le jeune Toshio comprend Gamera mieux que ses aînés parce qu'il n'y a pas de différence, dans son esprit, entre cette tortue géante et les spécimens de taille normale qu'il affectionne tant. Le film tout entier semble d'ailleurs contaminé par son point de vue sur le réel. Même la solution que l'humanité trouve afin d'enrayer la menace que représente le monstre semble tout droit sortie de l'imaginaire d'un enfant : Gamera est attiré jusqu'à une immense rampe de lancement puis enfermé dans une fusée qui est envoyée vers Mars.

Après *Gamera vs. Barugon* (1966), un second épisode plus sombre au ton plus « sérieux » réalisé par Shigeo Tanaka, la série s'engagera pour de bon dans une direction résolument ludique, s'adressant directement au jeune public à partir de *Gamera vs. Gyaos* (1967). C'est avec ce film que Noriaki Yuasa, de retour derrière la caméra, établit définitivement la formule Gamera : le monstre y devient une bonne fois pour toute une figure bienveillante, protégeant notamment les enfants des innombrables créatures qui font épisodiquement leur apparition afin de terroriser le Japon.

Plus encore que le premier film de la série, *Gamera vs. Gyaos* épouse explicitement le point de vue de son jeune protagoniste, dont la position, par rapport à l'action, renvoie de manière à peine voilée à celle du public. La mise en scène s'applique à partager le mélange d'effroi et d'émerveillement que ressent le petit Eiichi en voyant pour la toute première fois le terrifiant Gyaos. C'est d'ailleurs le jeune homme qui baptise la créature ainsi, en raison du son qu'elle émet. Les adultes, d'abord amusés, finissent par adopter ce patronyme. On ne saurait sous-estimer l'importance symbolique que revêt, dans l'imaginaire de la série, cette validation de l'opinion du garçon par une figure d'autorité.

Le *kaijū eiga*, au fond, place l'adulte et l'enfant sur un pied d'égalité. Même leur différence de taille paraît fort relative, face à l'immensité du monstre. L'adulte, devant ce phénomène qui dépasse largement son entendement, renoue avec cette incompréhension du monde propre à l'enfance. L'enfant, pour sa part, est déjà familier avec ce sentiment. De là l'aisance avec laquelle il s'adapte à la situation, trouvant des solutions que n'auraient jamais pu considérer les plus brillants scientifiques et les généraux les plus décorés.

Tourné pour la modique somme de 20 millions de yens, *Gamera vs. Viras* (1968) est le premier film de la série qui est en bonne partie composé d'extraits des épisodes précédents. Yuasa profite de cette rétrospective pour consolider le mythe selon lequel Gamera est le grand défenseur des tout-petits. Des extraterrestres, après avoir analysé les images « tirées » de la mémoire du monstre, découvrent en effet que le seul véritable point faible de celui-ci est sa volonté de protéger coûte que coûte les enfants en danger. Les rôles seront par la suite inversés dans *Gamera vs. Jiger* (1970), lorsqu'un groupe d'enfants le sauveront d'une infection en allant littéralement à l'intérieur du monstre géant.

La matérialité même du *kaijū eiga* contribue à créer un monde à hauteur d'enfant, une sorte de carré de sable cinématographique où tout paraît tangible. La qualité tactile des effets spéciaux, notamment les maquettes employées afin de mettre en scène des combats épiques possédant de par leur nature concrète, une crédibilité qui transcende leur facticité évidente, renvoie à la réalité physique du jouet. La magie du genre s'exprime à travers des détails simples : la manière dont le rayon supersonique de Gyaos tranche parfaitement les choses qu'il frappe, le petit sous-marin que pilotent deux garçons dans *Gamera vs. Viras* (1968)... Le genre, par ses partis pris esthétiques, crée ainsi un réel « accessible » avec lequel l'enfant peut jouer, s'imaginant à sa guise le défendre ou le détruire, aux côtés de ces titans qui lui permettent de le surplomber temporairement.