



**HAL**  
open science

## Contemplation, marginalité et réalisme : vers une modernisation kitanienne du genre yakuza-eiga

Cécile Ravidat

► **To cite this version:**

Cécile Ravidat. Contemplation, marginalité et réalisme : vers une modernisation kitanienne du genre yakuza-eiga. Art et histoire de l'art. 2014. dumas-01060253

**HAL Id: dumas-01060253**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01060253>**

Submitted on 3 Sep 2014

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Paris I Panthéon Sorbonne,  
UFR d'Arts plastiques (04)

Cécile Ravidat

**Contemplation, marginalité et réalisme : vers une modernisation**

**kitanienne du genre yakuza-eiga**



Master 2 Cinéma et audiovisuel : Esthétique, analyse et création

Mémoire préparé sous la direction de M. José Moure

Mai 2014

## SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	3
<b>I. UN CINEMA ORPHELIN .....</b>	<b>7</b>
1) <u>UN HERITAGE GASPILLE</u> .....	7
2) <u>A LA SAUCE KITANIENNE</u> .....	18
3) <u>DES PERSONNAGES DE PASSAGE</u> .....	31
<b>II. PARADOXE DU YAKUZA <i>KITANIEN</i> : CONTEMPLATION ET VIOLENCE .....</b>	<b>43</b>
1) <u>UNE QUESTION DE RYTHME</u> .....	43
2) <u>UNE VIOLENCE LATENTE : UN ART DE LA BRUTALITE</u> .....	54
3) <u>CONTEMPLATION ET POESIE</u> .....	65
<b>III. UN CINEMA DE LA MARGE .....</b>	<b>75</b>
1) <u>LA BORDURE GEOGRAPHIQUE</u> .....	75
2) <u>LA CONTRADICTION COMME OUTIL DE COMPOSITION DU CADRE</u> .....	85
3) <u>KITANO ET LA REALITE</u> .....	97
<b>CONCLUSION .....</b>	<b>108</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>112</b>
<b>FILMOGRAPHIE.....</b>	<b>114</b>
<b>TABLE DES MATIERES .....</b>	<b>115</b>

## Introduction

Takeshi Kitano, l'enfant insolent du cinéma japonais. Kitano l'orgueilleux. Kitano l'amoureux. Kitano le joyeux. Mais Kitano est aussi violent, tourmenté, sanglant. Kitano est également poétique, lyrique et rêveur. Une personnalité bien complexe à cerner demeurant sous les traits impassibles d'un cinéaste minutieux quand il n'est pas un acteur talentueux. Au-delà d'un portrait encyclopédique du cinéaste, un élément cependant chez lui nous intrigue. Alors que nombreux réalisateurs qualifient eux-mêmes leurs films selon un genre précis, mettant l'intégralité de leur dispositif filmique sous le prisme de ce genre choisi, Kitano, quant à lui, ne favorise pas la simplicité.

« *Le cinéma asiatique est le plus fidèle reflet asiatique<sup>1</sup>* » explique Max Tessier. Kitano se spécialise rapidement dans un genre bien particulier appelé le « *yakuza-eiga* », les films de mafias japonaises, appelées yakuzas. Les films de yakuzas ne remportent pas bien de succès ces vingt dernières années au Japon. Le public s'est lassé, américanisé, endurci. Dans les années quatre-vingt et quatre-vingt dix, une nouvelle vague de jeunes cinéastes japonais apparaît, assoiffés de montrer leur propre vision de la société japonaise contemporaine. Parmi eux, Takashi Miike et Takeshi Kitano. Tandis que le premier se spécialise rapidement dans le thriller/horreur, Kitano, quant à lui, passe par de nombreux soubresauts avant de parvenir aux portes du 7<sup>ème</sup> Art. Ecrivain, peintre, poète, comédien dans un duo de manzai<sup>2</sup>, puis de talento<sup>3</sup>, acteur et enfin metteur en scène. Cette palette de professions exercées explique en partie ses œuvres

---

<sup>1</sup> TEISSIER Max, *Le cinéma japonais*, Cinéma 128, Paris, éditions, Armand Colin Cinéma, 2005, p. 35.

<sup>2</sup> Forme de comédie japonaise qui implique un duo d'acteurs comiques. L'humour repose surtout sur des jeux de mots et des quiproquos rythmés par des gags. (Source : Wikipédia)

<sup>3</sup> Célébrités des médias japonais, animant des émissions télévisées (Source : Wikipédia)

réfléchies, mouvementées et énigmatiques. Car oui, le mystère Kitano demeure difficile à saisir.

Avec la bénédiction de certains parrains du milieu, selon la légende, ces films de yakuzas développent un code d'honneur hérité des samourais, mettant alors au goût du jour des valeurs reçues par les anciennes générations. Le principe fondamental de ce genre cinématographique est d'opposer l'obligation morale du clan et certaines tendances humaines des yakuzas. Déjà, à cet instant, dans le genre même, nous décelons une opposition : obligation et humanité. Dès lors, par ce choix que le cinéaste défend via l'utilisation de sa caméra, nous entrapercevons une ambiguïté, un problème soulevé.

En effet, l'œuvre de Kitano se base principalement sur des principes d'oppositions. Allons même jusqu'à utiliser le mot *paradoxe*. Qu'est-ce qu'un paradoxe sinon « *une opinion aux vues communément admises / un fait qui paraît défier la logique parce qu'il présente des aspects contradictoires*<sup>4</sup> ». Au sein de cette question repose toute la dynamique filmique de Takeshi Kitano. Et les dispositifs mis en place expriment toute la singularité et la complexité de son univers cinématographique. La construction d'un paradoxe procède de l'assemblage de nombreux éléments contraires, qui, ensemble, forme un tout homogène. La question à poser est donc celle-ci : quels dispositifs Kitano utilise-t-il pour rendre visible ce paradoxe cinématographique ? Le cinéma de Kitano se construit sur plusieurs piliers fondateurs : un abandon de l'héritage ancestral, une cadence réglée comme du papier à musique ainsi qu'une marginalité socio-esthétique.

---

<sup>4</sup> Source : Dictionnaire Larousse

« *Je respecte les traditions (...) mais nous pouvons y apporter de nouvelles choses*<sup>5</sup> » indique le réalisateur. La caméra de Kitano se pose sur une société qui file à vive allure, rongée par les avancées technologiques, laissant de côté l'héritage culturel des anciens. C'est pourquoi le cinéaste japonais porte un regard critique sur les clans de yakuzas. Il met en avant, par la mise en scène et le choix de ses personnages, des gangs qui implorent, des codes ridiculisés et, bien sûr, la mort comme seule échappatoire à ce monde qui prend fin. Tout comme les nouveaux chefs de clans rejettent les traditions, Kitano crée ses propres conventions cinématographiques.

La cadence millimétrée repose principalement sur une nette confrontation entre la contemplation et la violence, « *faisant alterner des plages contemplatives et des clignotements de violence sèche*<sup>6</sup> ». Davantage qu'une simple rivalité, un dialogue s'instaure, une complémentarité entre les deux. Le lyrisme a besoin de la brutalité pour exister au sein des films de Kitano, et inversement. Un nouveau mystère apparaît lorsque le réalisateur joue avec cette violence, l'accompagnant de séquences gracieuses, uniquement portées par la musique. Nous retrouvons une nouvelle fois la forme du paradoxe comme génératrice de dynamisme.

Enfin, troisième et ultime pilier de l'univers *kitanien* : la marginalité. Qu'elle soit géographique ou seulement due au cadrage, Kitano place ses protagonistes ainsi que son cinéma lui-même, en bordure. Encore une fois, la contradiction devient un outil de mise en scène, de composition de cadre. Mais, en parlant de marginalité, qu'elle est donc la place de Kitano dans l'industrie du cinéma japonais sinon un réalisateur ouvertement critiqué ?

---

<sup>5</sup> THOMAS Benjamin, *Takeshi Kitano – Outremarge*, Paris, Aléas Editions, 2007, p. 13.

<sup>6</sup> BOUJUT Michel, *Rencontres du 7<sup>ème</sup> Art*, Takeshi Kitano, Paris, éditions Arléa, 2000, p. 10.

Afin de développer en image cette question du paradoxe comme dynamisme du cinéma de Takeshi Kitano, quatre films serviront d'appui. Trois longs-métrages appartenant au genre du *yakuza-eiga* : *Violent Cop* (1989), *Sonatine – Mélodie mortelle* (1993), *Outrage* (2010) et enfin *Outrage Beyond* (2012). Pourquoi ce choix ? Parce que ce sont trois objets symboliques dans l'œuvre du réalisateur. *Violent Cop* est son premier film. *Sonatine*, lui, suit l'accident de moto qui a failli lui coûter la vie. *Outrage* est devenu un classique du genre depuis sa sortie. Et enfin *Outrage Beyond* car c'est son dernier long-métrage en date, la suite directe du film précédent et son appui nous servira d'ouverture afin de conclure ce travail. Ces quatre longs-métrages sont aussi très représentatifs de la ligne directrice de l'œuvre de Kitano. En nous concentrant uniquement sur ces quatre objets nous pourrions répondre à l'interrogation soulevée précédemment : comment expliquer la singularité des films de Kitano si ce n'est par l'utilisation de dispositifs filmiques qui rendent le fameux paradoxe principalement cinématographique ?

## I. UN CINÉMA ORPHELIN

### 1) Un héritage gaspillé

#### a) *Explosion des clans et disparition de la hiérarchie*

Kitano apporte un regard neuf sur le milieu des yakuzas. Malgré un héritage cinématographique fort, le réalisateur choisit de s'en éloigner. Tout d'abord : l'explosion des clans. Le clan n'est plus un lieu fraternel sûr. La démystification des yakuzas commence par la destruction de ces clans. En effet, dans *Sonatine*, l'idée de clan se métamorphose en retrouvailles entre amis. Forcés à l'exil, les personnages du film se rendent dans une cabane au bord de la plage. A partir de cet instant, la hiérarchie n'existe plus. Aniki Murakawa, le personnage joué par Takeshi Kitano, abandonne petit à petit sa carapace de chef de famille pour devenir un homme plus ordinaire. Les ex-yakuzas deviennent une bande complice qui passe son temps à se distraire sur la plage. Un nouveau clan improvisé se met en route.

Au début, un semblant de hiérarchie dans le clan existe encore. Murakawa se trouve face à la caméra et les jeunes recrues arrivent dans son dos, face à nous également. Ils se présentent chacun leur tour, jusqu'à ce que Murakawa en reconnaisse un et se retourne. Pourtant le jeune insiste, voyant la mission proposée comme un honneur. A cet instant, un ancien l'insulte de « *blancs-becs* » et la situation dégénère. Un jeune plante son couteau dans le ventre de celui qui a prononcé ces mots. Ce geste impulsif réussit à convaincre Murakawa du courage de la jeunesse. Ce personnage effectue tendrement un « *déplacement du père aux frères*<sup>7</sup> » comme le note Noël Burch. Il s'exprime même sur le sujet : « *C'est vous ma famille les gars* ».

---

<sup>7</sup> *Pour un observateur lointain*, collection Les Cahier du cinéma, Paris, éditions Gallimard, 1983, p. 70.

Lors d'une scène sur la plage, Murakawa joue à la roulette russe avec deux recrues. Il les forme en leur faisant croire qu'ils effleurent la mort. Or, le chargeur est vide. Lorsque Murakawa accomplit seul sa vengeance, un jeune vient l'observer de l'extérieur, les yeux pleins d'admiration. Nous pouvons remarquer que Murakawa demeure le chef puisque c'est lui qui creuse des pièges dans le sable pour ses camarades, alors que lui ne subit aucune plaisanterie. Les jeunes, au contraire dans ce film, passent pour ratés, empotés, et pourtant ils sont la relève du milieu.



La fascination que Kitano a pour ces hommes est perceptible grâce à son insistance sur les notions d'honneur et de respect tel que le *gokudo - la voie extrême*, hérité de certaines règles samouraïs – dont le cinquième commandement est : *Tu devras obéissance et respect à ton supérieur*<sup>8</sup>. Mais ces règles sont rapidement balayées par l'implosion des clans. Saga Junichi, médecin et écrivain japonais, indique dans son livre *Mémoires d'un yakuza* : « Il y avait des règles précises pour pratiquement tout - de la façon dont on salue quelqu'un au-dessous ou au-dessus de soi, la façon de parler aux gens, la façon d'indiquer que vous les écoutez, tout. C'est un monde féodal, très

---

<sup>8</sup> Source : Wikipédia

*différent de la vie ordinaire extérieure.* ». Ce havre de paix, appelant à la solidarité, n'est qu'une cruelle illusion. Les personnages d'*Outrage* précisent de nombreuses fois leurs liens par des phrases comme : « *Nous avons fraternisé par le sang* ». Cependant, le respect de la hiérarchie disparaît peu à peu derrière l'égo de chacun.

Le clan devient un lieu de discorde, les personnages ne formant plus une unité solide. Or, ils doivent tous obéissance au parrain au sommet de la hiérarchie, « *l'allégeance au chef est primordiale* » exprime un mafieux dans *Outrage*, le film qui justifie le mieux cette implosion des clans. Le personnage joué par Kitano, Ôtomo, refuse de suivre les directives de ses chefs. A partir de l'instant où ce dernier montre publiquement qu'il refuse de coopérer, Ôtomo devient alors l'ennemi numéro un de ses anciens frères yakuzas. Sans obéissance ni respect, alors l'idée même de clan n'a plus aucun sens. Mais si un membre décide ne serait-ce qu'une seule fois de céder à l'individualisme, alors le château de cartes s'effondre et chaque yakuza, en tant qu'homme, se retrouve en position dangereuse.

Le cas de *Violent Cop* diverge des autres films étudiés car le personnage principal exerce le métier de policier. Il n'appartient pas réellement à un clan à proprement parler, mais n'obéit plus à l'autorité de son chef, préférant lire le journal que de répondre à son appel. Mais, en plus d'être en marge de ces collègues par sa façon de travailler, il évolue seul durant une grande partie du film. Il se rend avec un collègue dans un bar de jeux, et demande de l'argent pour parier, son collègue lui chuchotant « *Mais c'est interdit !* ». Azuma agit de manière insolente, sans cesse à demander des prêts d'argent. L'unique clan dont Azuma aurait pu être à la fois le fondateur et le

dirigeant reste sa famille, sa sœur. « *C'est un film avant tout sur les liens du sang*<sup>9</sup> » précise le réalisateur. Hélas, comme tout symbole familial dans le cinéma de Kitano, celui-ci finit également par exploser, Azuma appuyant sur la détente qui tuera sa sœur.

Kitano explose l'idée de clan et de famille, la hiérarchie n'a plus de sens, le monde avançant trop vite pour des codes qui reposent encore sur des valeurs féodales. Ces codes fondant toutes les règles des yakuzas sont tournés en ridicule par le réalisateur, qui, lui le premier, n'y croit plus.

---

<sup>9</sup> B. Thomas, *Takeshi Kitano – Outremarge*, Paris, Aléas Editions, 2007, p. 128.

*b) Ces codes ancestraux qui n'ont plus de sens*

Le sujet des yakuzas, objet fascinant, image séduisante : un puissant sentiment de communauté ainsi qu'une stricte hiérarchie, fondée sur un héritage samouraï. Mais hélas, le mythe des codes chevaleresques conduisant les hommes avec dignité n'existe désormais plus. L'image de chaque famille possédant son propre blason accroché dans son bureau reflète l'existence d'un temps où les valeurs yakuzas étaient encore respectées.



Dans le premier plan d'*Outrage*, un long travelling latéral droite/gauche montrant les gardes du corps devant les voitures à l'extérieur nous met dans l'atmosphère d'un film de mafia. Un cut oppose alors les chefs de famille mangeant autour d'une table. Les notions d'honneur et de respect sont exagérées au point que les révérences ne deviennent que de vulgaires courbettes. Lorsque le chef de famille se lève de table, les autres convives cessent de manger, se lèvent et saluent. Le parrain passe simplement devant ses protégés qui s'inclinent au fur et à mesure de son

avancée. La longueur du plan met en valeur l'aspect désuet de ces salutations aux allures de cortège cérémonieux. Dans *Sonatine*, lors d'une séquence dans un bar, le chef

finit son verre et indique à ses hommes « *Vous pouvez fumer* », et tous s'exécutent immédiatement, sauf Murakawa qui s'était autorisé à fumer bien avant qu'on ne lui donne le droit.

Le scénario de ce long-métrage traite directement du sujet. Ôtomo, un yakuza de la vieille école refuse catégoriquement de se plier aux manigances des plus jeunes. Les valeurs dites nobles ne sont qu'une grande porte ouverte à la révolte individuelle. C'est exactement ce qui se déroule dans *Outrage*, puisque le personnage joué par Kitano se métamorphose assassin de ses supérieurs. L'Homme ne peut rester soumis à des codes ancestraux si ceux-ci ne sont plus possibles dans le présent, appelant à une rébellion proche de la mutinerie. La société est en pleine progression sociale et technologique, si bien que leurs règlements moyenâgeux n'en suivent plus les avancées. Même si les dos tatoués des yakuzas sont filmés – appelés *irezumis*, preuve de courage et de fidélité envers sa famille – les dos courbés, quant à eux, trahissent une fierté qui n'existe plus. Un policier ose quand même dire à Ôtomo qu'il n'a « *plus du tout l'air d'un yakuza* », belle preuve que cette régression se voit, le traitant de « *yakuza à deux balles* ».

Même si tout ce manège prend une apparence cérémoniale et superficielle, le trop plein de tous ces détails désuets prouve qu'une époque s'achève. Un yakuza affirme à Ôtomo que « *se couper le doigt est une pratique inutile de nos jours* », alors que c'était une façon de demander pardon que d'offrir son doigt mutilé à la personne offensée, en signe de respect et de fidélité, acte appelé le *shini-yubi*. « *On ne badine pas avec l'allégeance et le dévouement. (...) lorsque l'un de ces messieurs a besoin d'exhiber la sincérité de son âme, il passe à l'acte (...): il se coupe un peu le petit doigt, ou*

*simplement se rase le crane. On ne peut mieux servir la tradition !<sup>10</sup>* » précise l'anthropologue Maurice Pinguet. Or, Kitano montre au contraire une disparition du sentiment d'appartenance à un clan, quel qu'il soit.

Dans *Violent Cop*, un des policiers s'arrête pour jouer avec des enfants pendant que ses collègues montent enquêter dans

un appartement. Le petit groupe est filmé en plan d'ensemble. Mais parmi eux un enfant regarde de notre côté. L'enfant est



le premier à voir la fuite du suspect sautant

d'un balcon. Alors seulement à cet instant le policier qui est avec eux se retourne et



le voit à son tour. Les policiers sont devenus en grande partie incompetents, au

point d'avoir besoin d'aide d'enfants pour voir ce qui se déroule autour d'eux. Le



personnage d'Azuma montre clairement un non-respect des codes de la police. Il en

arrive à frapper violemment des suspects, tellement violemment que ses collègues sont obligés de se placer entre Azuma et la victime pour le supplier d'arrêter. Azuma, vexé, doit d'ailleurs écrire des excuses, « *comme d'habitude* » précise son supérieur.

Quand les codes ne sont pas ridiculisés par la mise en scène de Kitano, ils sont carrément mis à part du récit. C'est le cas de *Sonatine*. Une fois sur le bord de la plage,

---

<sup>10</sup> *La mort volontaire au Japon*, collection Tel , Paris, éditions Gallimard, 1984, p. 271.

les yakuzas oublient totalement l'existence d'un quelconque règlement. L'ancienneté des règles est critiquée uniquement par le biais de leur abandon au cours du film, prouvant que des hommes peuvent s'entendre sans être sous le joug de cette loi héritée des samouraïs. Nous en oublions presque que *Sonatine* est un film de yakuza. Mais, contrairement aux valeurs inculquées, Murakawa accomplira sa vengeance seul, puisqu'il demeure le dernier de son clan encore vivant.

En plus de renouveler le genre, Kitano joue sur les clichés, sans jamais humilier mais montrant seulement que certains codes ne sont peut-être plus très actuels. Les révérences sont contrastées par l'arrivée des jeunes recrues, qui seront également la relève de leurs chefs. De cette manière, le cinéaste pointe du doigt un détail bien plus important : une nouvelle génération se laissant corrompre par les nouveautés du Monde, abandonnant les valeurs fondamentales pour lesquelles leurs pères se sont battus jusqu'alors.

*c) Des yakuzas pervertis par la modernité du monde : « frictions entre deux générations<sup>11</sup> »*

« L'orgueil des anciens guerriers se perpétue dans les règlements de compte qui ont pour théâtre les bars louches<sup>12</sup> ». Cette citation introduit parfaitement ce que sont devenus les yakuzas de Kitano. Héritage des samourais, les yakuzas sont issus de la noblesse japonaise. Après la loi Antigang de 1992, seulement administrative et non-pénale, force les yakuzas à afficher leur appartenance à un gang ainsi qu'un recensement officiel des bandes. C'est pourquoi, très rapidement, les yakuzas chutent dans la clandestinité et les trafics moins glorieux. Le vote de cette loi implique une dégradation des activités plus traditionnelles, compensées par des trafics de drogue divers ainsi qu'une prostitution bas de gamme.

Dans *Outrage*, les mafieux ont recourt à des statuts d'entrepreneurs pour masquer leurs activités douteuses. Mais petit à petit, ils s'y perdent et le capitalisme naissant parasite l'esprit du clan. Ils louent un préfabriqué avec l'aide d'un ambassadeur américain pour y dissimuler une salle de jeux. Certains yakuzas deviennent cupides, avides d'argent. Cette démonstration des yakuzas ridiculisés, barbotant dans leur argent sale, est semblable à la vision d'enfants dans un bac à sable. Les personnages en question sont bien trop vieux pour ce genre de commerce.

Les nouvelles recrues sont attirées par une nouvelle forme de trafic : la drogue. Les Anciens exprime clairement leur dégoût pour ce genre de pratique « : « *Il écoule de la came (...) pas le bon exemple* ». Un propriétaire de bar dans *Violent Cop* précisant même « *Le trafic d'armes est démodé !* ». Le quatrième commandement du *gokudo*

---

<sup>11</sup> B. Thomas, *Outremarge*, op. cit., p. 13.

<sup>12</sup> M. Pinguet, *La mort volontaire*, op. cit., p. 271.

affirme pourtant : « *Tu ne te drogueras pas*<sup>13</sup> ». Les jeunes se lancent dans ce nouveau marché, présent en réalité que depuis 1992, suite à l'expansion mondiale des yakuzas. Les Anciens ne peuvent plus gérer cette industrie qu'ils connaissent très mal ; « *Je suis trop vieux pour ces conneries* » exprime un parrain, las, « *Le monde est fou* » souffle un yakuza dans *Violent Cop*. Murakawa, quant à lui, exprime son désir de se retirer du milieu : « *J'aimerais prendre ma retraite. J'en peux plus* ». *Outrage* traite clairement de ce problème-là, lié à l'intégration des gangs dans un monde en pleine expansion.

Le dépassement de la modernité sur les codes ancestraux met en scène une jeunesse pervertie. Dans *Violent Cop*, dès les premiers plans, Kitano met en scène une jeunesse délinquante. Une bande d'adolescents bat à mort un mendiant, une autre jette des canettes d'un pont sur les bateaux en contre-bas. Les futures générations ont les mains sales dès le plus jeune âge. Un plan, plus tard dans le film, vient souligner l'origine de ce problème : un mafieux assomme un policier avec une batte de baseball, sous le regard d'enfants horrifiés. Ces derniers sont plongés dans cette violence quotidienne depuis tout petit, expliquant en partie leur enrôlement dans les gangs. Le parrain dans *Outrage* explique à son bras droit : « *Tu pourrais au moins leur enseigner correctement les règles* ». En effet, tout le savoir passe par une éducation transmise. Kato, jusque-là seulement bras droit met en place un plan machiavélique afin d'éliminer tous les yakuzas qui gênent son ascension, car, comme l'a instruit son mentor, le parrain, « *Il faut être fin psychologue pour atteindre le sommet* ». Le parrain lui-même s'est fait doubler, trouvant un adversaire plus puissant que lui. Kato va jusqu'à mettre en scène la mort de son patron, faisant croire à un règlement de comptes. Lors du plan final, Kato est habillé exactement comme le parrain décédé plus tôt, Ishihara à ses côtés.

---

<sup>13</sup> Source : Wikipédia

Il en est de même pour les policiers qui s'allient aux yakuzas en fermant les yeux sur leurs trafics. Dans *Violent Cop*, la passation du flambeau se fait cinématographiquement. Le plan de fin souligne déjà dans ce premier film la relève de la jeunesse. En effet, un jeune policier, acolyte d'Azuma, avance sur un pont, filmé en plan d'ensemble. Or, au début du film, le même plan est montré, sauf que c'est Azuma qui marche vers nous, sur un thème musical identique. Le jeune se rend chez le chef des yakuzas responsable de la mort de Kitano et lui propose ses services en tant que policier infiltré. La boucle est bouclée. Alors qu'Azuma n'a jamais aidé la pègre et avait une certaine soif de justice, son prédécesseur saisit immédiatement cette opportunité.

*Azuma à gauche / Son ancien nartenaire à droite*



Tout comme la nouvelle vague de cinéastes japonais dans laquelle Kitano prend place, le réalisateur est à son tour perverti par la modernité du monde, s'écartant des chemins bienveillants de ses pères, gaspillant l'héritage qui lui est offert, en appréhendant le film de yakuza avec un tout nouveau traitement cinématographique.

## 2) A la sauce kitanienne

### a) *Le hors-champ, un premier rejet des conventions cinématographiques*

Le cinéaste apprécie particulièrement la participation du spectateur, et encore davantage de son imaginaire. C'est pourquoi il met en scène le hors-champ, car « *le cadre, par nature, génère le manque*<sup>14</sup> », explique si justement Philippe Durand. Le cadre, fenêtre sur notre monde, segmente notre réalité pour n'en retenir que certains morceaux. Choisir de filmer ici ou là, c'est d'abord affirmer une cruelle décision. Choisir, voire même isoler, ce que Durand appelle « *les champs élus*<sup>15</sup> » et « *les champs inéluctablement refusés*<sup>16</sup> ». Le champ est roi, le champ est maître, et seul ce souverain possède le pouvoir de désigner les bienheureux qui auront l'honneur d'être sous le feu des projecteurs.

Le hors-champ se définit comme « *la portion d'espace diégétique non visible et immédiatement contiguë au champ, comme son prolongement naturel*<sup>17</sup> ». Ce hors-champ mystérieux peut faire naître un mini-suspense dans le montage. Par exemple, dans *Outrage*, Ôtomo et Mizuno retrouvent Murase, un chef de clan, alors qu'il est chez le dentiste. Un plan dans la salle d'attente nous montre le garde du corps de Murase retenu par un autre homme. Un bruit se fait entendre : celui d'une fraise. Le hors-champ dans ce cas est principalement sonore, la source de ce son ne se manifestant pas encore à l'écran. Cela produit un léger effet d'attente pour le spectateur qui ne découvre que dans le plan suivant Murase avec la fraise dans la bouche, ensanglanté.

---

<sup>14</sup> *Cinéma et montage : un art de l'ellipse*, collection 7ème art, Paris, édition du cerf, 1993, p.91.

<sup>15</sup> *Ibidem*, p. 96.

<sup>16</sup> *Ibidem*

<sup>17</sup> GIDES André et BESSALEL Jean, *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, collection 7ème Art, Paris, éditions du Cerf, 1992, p. 109.

Aussi, dans cette même séquence, la menace émanant des personnages est mise en valeur par l'utilisation du gros plan, lui aussi outil du hors-champ tyrannique. « *Un espace affranchi des références à l'échelle humaine*<sup>18</sup> », d'après Durand. Ce qui se trouve dans le champ n'est qu'un échantillon du hors-cadre, beaucoup plus vaste. Un gros plan sur un visage suggère évidemment que le corps tout entier ne se trouve pas bien loin de cette « *tête flottante*<sup>19</sup> ». Même le plan d'ensemble, pourtant la vision d'un monde complet, est susceptible à son tour de subir une fragmentation.

Le hors-champ peut également être le résultat d'un mouvement de caméra stoppé dans son élan, frustrant terriblement le spectateur qui n'a pas accès à ce qu'il ne lui est pas donné de voir. Par exemple, dans *Sonatine*, lorsque les yakuzas visitent leurs futurs locaux, les personnages sont filmés en plan américain, en train de regarder les pièces. L'audience s'attend à voir le contre-champ pour découvrir elle aussi les lieux. Mais aucun autre plan ne les montrera. En choisissant une caméra frontale et quasiment immobile, Kitano prive son spectateur de voir et met en scène un hors-champ invisible.

Cet espace hors du champ, que nous ne voyons pas mais dont nous connaissons l'existence, peut être créé dans le plan lui-même. Explications. Kitano, malmène le plan, rompant avec les conventions cinématographiques classiques. C'est le cas par exemple dans *Violent Cop* lorsque, au cours d'un dialogue entre deux personnages, l'un assis derrière un bureau, l'autre en face sur une chaise, Kitano se permet une amorce tellement importante qu'elle en vient à obstruer une partie de notre champ de vision et du cadre lui-même. Le protagoniste se trouvant à droite, Kiyohiro, cache une partie de l'objectif. Dans *Sonatine*, un serveur passe devant la caméra, s'avancant quasiment

---

<sup>18</sup> P. Durand, *Cinéma et montage : un art de l'ellipse*, op. cit., p. 112.

<sup>19</sup> Comme les nommaient les premiers spectateurs abasourdis de l'effet de guillotine que produisait le gros plan à l'écran.

jusqu'à elle et camouflant cette fois une grande partie du cadre, avant de disparaître du champ par la droite. Dans tous ces cas, deux zones se créent dans le cadre : celle que nous voyons et celle qui nous est dissimulée de plein grès par le cinéaste. Il n'y a pas de hors-champ à proprement parler comme une portion de cadre qui serait dissimulée via le montage, placé dans un contre-champ invisible. Non, Kitano travaille avec davantage de subtilité, plaçant le hors-champ dans le champ lui-même, mais décidant volontairement de nous le dissimuler.



*Violent Cop et Sonatine, les cadres obstrués*

Nous aurons plus tard toute une partie dédiée à la violence dans les films de Kitano. Cependant, un point mérite notre attention ici, la chorégraphie d'une scène typique d'un film de mafieux : la section d'un membre. Le réalisateur joue avec le rôle de témoin du spectateur, ne lui donnant pas tout à voir. Dans *Outrage*, Ôtomo se coupe un doigt pour l'offrir à son supérieur. La mutilation n'est pas directement montrée. Pourtant, nous avons bel et bien l'impression de voir le doigt coupé, ce qui est faux. Pourtant, le spectateur, malgré lui complète les morceaux manquants dans son inconscient et la violence de l'acte est d'autant plus impressionnante qu'elle n'existe concrètement que dans notre imaginaire. Impossible de refouler la violence via l'écran puisqu'elle n'y est pas présente. Voir ou ne pas voir, Takeshi Kitano pose clairement la question avec son travail sur le hors-champ visuel ou sonore.

*L'illusion d'une torture motive l'imagination du spectateur*



Kitano utilise donc le hors-champ comme un moyen de briser les protocoles classiques dans lesquelles il aurait pu s'inscrire par tradition. Or, le réalisateur s'éloigne vivement de toutes conventions en commençant par torturer l'organe même du cinéma : le plan.

## **b) La nature du plan malmenée par Kitano**

« Le plan relève exclusivement du cinéma comme langage, incluant une durée dans son signifiant. Le plan peut alors être envisagé soit comme unité de tournage, soit comme unité de montage<sup>20</sup> ». Pour Max Tessier, considéré comme le plus grand spécialiste français de cinéma japonais, Takeshi Kitano est à la fois « difficile, compliqué et violent<sup>21</sup> » mais aussi « esthétiquement raffiné, pudique et poétique<sup>22</sup> ». Encore une fois, nous retrouvons la présence de ce paradoxe dynamisant la narration du réalisateur, et même son langage. Cette complémentarité entre la violence de son esthétique et son aspect poétique se construit au cœur du langage, c'est-à-dire au cinéma : le plan. Le plan comme « une unité organique<sup>23</sup> » et « filmique<sup>24</sup> » devient obligatoirement la première victime des cinéastes. Kitano travaille une opposition forte entre les plans courts, voire furtifs, ainsi que les plans plus longs. Le réalisateur offre une nouvelle vie au plan, lui donnant une toute autre dimension, travaillant sur les effets de distorsion qui touche la nature du plan, c'est-à-dire les ralentis, les accélérés ou encore les différents angles de prise de vue.

Tout d'abord, l'effet appelé ralenti. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un procédé lié étroitement à la temporalité du film. Techniquement, c'est une accélération de la cadence de prise de vue afin qu'à la projection les mouvements du sujet filmé soient ralentis, donc plus lents. Kitano use de ce moyen pour ajouter une note davantage dramatique, lors d'une séquence de fusillade, par exemple. Vers la fin de *Sonatine*, des yakuzas se font descendre par un mystérieux personnage habillé en pêcheur. Les deux

---

<sup>20</sup> A. Gides et J. Bessalel, *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, op. cit., p. 164.

<sup>21</sup> M. Tessier, *Le cinéma japonais*, op. cit., p. 98.

<sup>22</sup> *Ibidem*

<sup>23</sup> MITRY Jean, *Esthétique et psychologie du cinéma*, collection 7<sup>ème</sup> Art, Paris, éditions du cerf, 2001, p. 100.

<sup>24</sup> *Ibidem*, p. 93.

gardes du corps tombent chacun leur tour, lentement, suivi de près par leur chef. L'utilisation de ce trucage temporel permet de rendre perceptibles à l'œil nu des moments insaisissables, importants mais se déroulant beaucoup trop rapidement pour l'œil humain. La dilatation du temps rend l'instant encore plus intense, car le déroulement de la fusillade nous apparaît plus étendue.

*Violent Cop* et *Outrage* montrent tous les deux une utilisation semblable de ce procédé. Dans le premier, un policier se rue sur un fugitif pour le stopper dans sa course. La scène a lieu devant le regard apeuré d'enfants. Le ralenti magnifie l'impulsion courageuse du policier accomplissant son devoir. Dans le second exemple, *Outrage*, des yakuzas entrent dans la maison-mère de la famille d'Ôtomo alors que ce dernier est absent. Les nouvelles recrues et les autres hommes présents se font descendre. Le spectateur sait à ce moment-là de la narration que les tueries ont été commanditées par le patron. Le ralenti ne fait que grandir dans l'esprit du spectateur un immense sentiment d'injustice à l'égard de ces yakuzas qui sont mis en scènes tels des martyrs de leur propre système. De plus, Kitano filme ces images au ralenti, mais, en laissant le son diégétique des mitraillettes, accentuant cette sensation d'une puissance tyrannique.

Un dérivé du ralenti serait l'arrêt sur image, le temps se ralentissant petit à petit jusqu'à son immobilité totale. C'est le cas pour le dernier plan de *Violent Cop* dans lequel le personnage du jeune policier corrompu sort du bureau du nouveau parrain. Pendant que l'homme sort du cadre, la caméra effectue un léger zoom sur une secrétaire qui suit des yeux la trajectoire du policier. Au lieu de finir ici son film par un fondu ou simple cut, le réalisateur choisit d'achever en interrompant la narration avant que le

générique ne débute, marquant l'arrêt total du déroulement du récit. La secrétaire était l'unique témoin de l'entretien entre les deux hommes ainsi que du lourd secret qui en découle. Ce personnage devient le miroir du spectateur, auditeur immobile depuis le début de son visionnage.



De même, à la fin d'*Outrage*, alors que les derniers survivants sont à l'extérieur autour d'une table, Kitano choisit d'arrêter net la progression de la temporalité pour la figer. L'instant immortalisé, ni le spectateur ni les personnages ne peuvent plus se mouvoir, n'ayant plus aucune conscience du déroulement du temps. Aussi, par ce plan plongé dans l'éternité, Kitano tient à prouver que ces engrenages machiavéliques entre la police et les yakuzas ne prendront jamais fin réellement. La narration filmique se stoppe, s'immobilise, se coagule, contrairement à la narration de notre réel, répétant depuis longtemps les mêmes actions indéfiniment. Une autre forme d'éternité que les images figées, en somme.

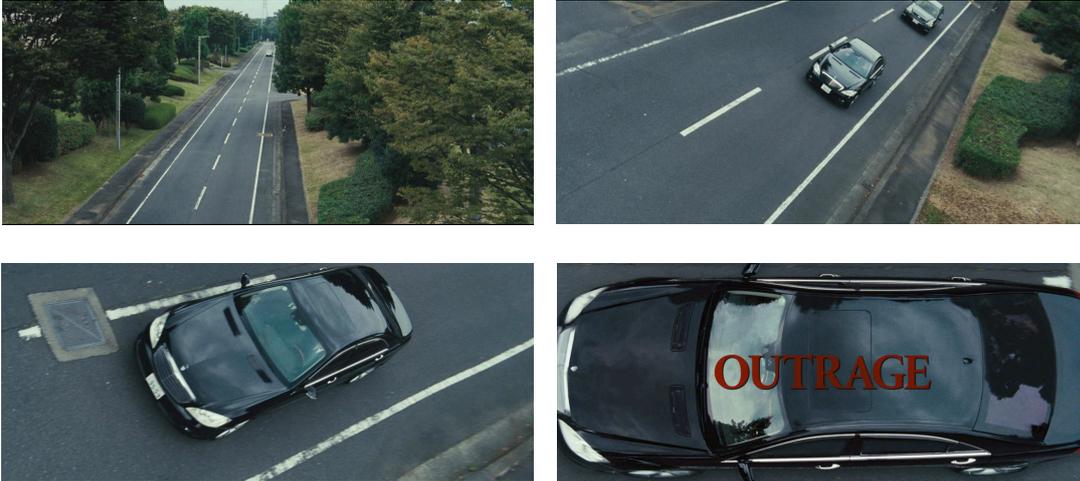
Mais, en plus du ralenti, le réalisateur influe d'une toute autre manière sur le cadre et la temporalité par son travail sur le montage. Dans *Violent Cop*, Kiyohiro, l'antagoniste d'Azuma se trouve sur le toit d'un immeuble avec un autre personnage, un dealer qu'il a pour mission de tuer. L'homme tombe du toit. A cet instant, la temporalité semble à la fois se figer et s'accélérer. Le montage, très rapide, entrechoque plusieurs plans avec une transition cut. Aussi, ces mêmes plans sont très courts, ce qui crée une addition dynamique. Mais Kitano ne s'arrête pas là. La chute du dealer depuis le toit est

multipliée par le montage, seuls les angles de prise de vue sont modifiés, jusqu'à intégrer même un court plan subjectif de la victime en train de tomber dans le vide. De cette manière, sans même utiliser d'artifices temporels, le réalisateur parvient malgré tout à insuffler des chocs dans la temporalité de son film.



En plus de créer des espaces invisibles dans le champ et de malmener l'unité du plan, Kitano contorsionne le plan dans le but d'atteindre une nouvelle dimension. Le réalisateur cherche constamment un moyen de repousser les limites du cadre. Le cinéaste est un grand amateur des plongées totales, outil filmique que Kitano introduit dès le début d'*Outrage* puisqu'une série de voitures sont filmées en plan d'ensemble, se rapprochant dans le champ. Et lorsqu'elles ne se trouvent plus qu'en plan rapproché, la caméra, sans couper, pivote légèrement vers la gauche. Les voitures ne sont plus à l'horizontal dans le plan mais en diagonal. Le toit de la première voiture passe devant l'endroit où se trouve le dispositif filmique. Arrêt sur image. Le titre apparaît en lettres rouges. Puis Kitano redémarre la caméra, le temps reprend son cours. Grâce à ce

changement d'angle de prise de vue, pendant un instant, la simplicité du plan n'est plus, ce que Jean Mitry appelle les « *images impossibles*<sup>25</sup> ».



*Les « images impossibles »*

Kitano bouscule les conventions en utilisant le plan comme sa propre langue. Le travail sur le hors-champ, entre autre, permet d'abolir ces limites entre les plans et de créer un nouvel espace disponible dans le cadre. En plus de la création du hors-champ invisible ainsi qu'un plan dénaturé par l'utilisation de nombreux artifices temporels et visuels, le réalisateur nippon arpente un autre domaine dans lequel briser encore quelques règles classiques : celui de la bande-son.

---

<sup>25</sup> J. Mitry, *Esthétique et psychologie du cinéma*, op. cit., p. 302.

c) *Un travail minutieux sur la bande-son*

La bande sonore devient le nouvel espace dans lequel Kitano peut alimenter le paradoxe présent au sein de son œuvre. Les bruits deviennent acteurs dramatiques de la narration quand ils ne traduisent pas simplement une vision esthétique. Dans *Violent Cop*, le dealer qui chutera du toit se cache dans la pénombre, à l'abri du regard de Kiyohiro. Le bruit de la barre résonnant dans l'immeuble abandonné trahit la présence de l'homme, semblable à une sentence fatale.



Kitano amplifie le son des objets dans l'espace, créant une forte résonance qui accentue l'aspect dramatique. La détente d'un pistolet dans le vieux hangar de *Violent Cop* ou un coup de barre de fer sur la tête d'un yakuza dans *Outrage*. Les sons se propageant dans une pièce donnent une idée de l'espace dans laquelle se déroule la scène. En plus d'exploiter le cadre dans ses moindres recoins visuels, Kitano explore son acoustique, jusqu'à diffuser le son jusqu'au hors-champ invisible. C'est le cas dans *Outrage* par exemple. Ôtomo vient de s'entretenir avec un policier dans un restaurant et se rend aux toilettes. Alors qu'il est face au miroir, une explosion retentit. Quand il revient sur les lieux, une grande partie du restaurant est en ruine. Encore une fois, le son tient le rôle d'une épée de Damoclès à laquelle les personnages échappent ou non. Ainsi, nous ne voyons pas l'explosion à l'écran mais seulement ses résultats : Ôtomo est en vie et le restaurant détruit.

Le son élargit l'espace, ne le limitant plus seulement au cadre mais à des lieux non-filmés, pourtant présent dans la continuité narrative. Il en est de même dans *Violent*

*Cop* quand une sonnerie de téléphone retentit dans le plan précédant le yakuza qui le décroche. Kitano prend le parti de briser les limites du cadre, faisant interagir un élément sonore sur la suite de l'action. De cette manière, la sonnerie de téléphone annonce le plan qui va suivre.

Dans *Outrage*, une scène retient notre attention pour ce qui est du travail sur le son. Les yakuzas se rendent dans un restaurant. Ce dernier est pratiquement vide. Quand



ils commencent à discuter vivement avec le propriétaire du restaurant, un jeune homme entre, des écouteurs dans les oreilles et s'installe tranquillement à une table. Nous n'avons pas accès à la musique qu'écoute le personnage. Le jeune homme se trouve dans le fond du cadre, complètement coupé de ce qui se passe autour de lui. A cet instant que Mizuno coupe les doigts du patron. Mêmes doigts qui sont envoyés dans bol

de nouilles à proximité. Le bol est servi au jeune, qui n'a toujours pas relevé les yeux. Horrifié, il regarde devant lui, voit enfin les yakuzas et se précipite à l'extérieur. Dans le cadre Kitano crée une opposition forte entre les actions qui se déroulent et ce personnage assourdi par ce qu'il écoute. Le décalage est intéressant visuellement car notre attention reste focalisée sur le figurant en arrière fond, se demandant s'il va, à un moment, prendre pied dans la réalité.

Les sons permettent également la création d'un temps suspendu. Rappelons-nous, dans *Violent Cop*, la scène au ralenti durant laquelle le policier se fait frapper par une batte de baseball par le fugitif qu'il a tenté d'intercepter, devant un petit groupe d'enfants. Durant le ralenti, le son diégétique n'est plus perceptible par le spectateur, accentuant encore une fois la douleur de l'acte. Lorsque le policier reçoit le coup, le son revient soudainement, au moment du choc sur la tête. Le silence soupèse l'aspect dramatique de l'action, le bruit du coup donné rappelle le spectateur à la réalité du récit. A la fin d'*Outrage*, lorsqu'Ozawa se fait tirer dessus par Kato, le son de la détente des pistolets résonnent alors que les personnages se trouvent à l'extérieur. Par cette opposition spatiale et sonore liés dans le même cadre, le réalisateur met en avant l'aspect purement dramatique et esthétique de cette scène.

Concernant les dialogues, les personnages *kitaniens* semblent avoir fait vœux de silence. En général les conversations sont brèves, surtout basées sur une répartie cinglantes. Le dialogue est serviteur de la dramaturgie. Lorsque Kiyohiro tue le dealer dans *Violent Cop* : la scène se déroule en extérieur mais aucune parole n'est prononcée. Jean Mitry dit très justement que « *la parole au cinéma n'a pas pour objet d'ajouter des idées aux images*<sup>26</sup> ». Un dialogue de Kiyohiro dans ce contexte aurait été déplacé au vu du caractère taciturne du personnage. Mais, comme l'indique une nouvelle fois Jean Mitry : « *un des avantages du cinéma sonore est de valoriser le silence*<sup>27</sup> ». De fait, le silence a un poids dramatique bien plus important quand il est mis en scène dans le cinéma sonore puisque il vient marquer un contre-point avec tout élément de la bande-son.

---

<sup>26</sup> J. Mitry, *Esthétique et psychologie du cinéma*, op. cit., p. 325.

<sup>27</sup> *Ibidem*

Par son travail de la bande sonore associé à celui sur la création d'un hors champ invisible ainsi que la torture du plan, Kitano s'éloigne des conventions, abolissant l'héritage de ses pères. C'est aussi de cette manière que ses personnages semblent de furtifs acteurs d'un récit dans lequel ils ne sont que de passage, engloutissant l'image du yakuza classique.

### 3) Des personnages de passage

#### a) *Suicide et autodestruction*

Le destin rattrape constamment les personnages *kitaniens*. « *Dans Sonatine, il n'y a pas de surprise, la mort est au rendez-vous*<sup>28</sup> », explique le réalisateur. A partir du moment où les protagonistes sont des yakuzas, le spectateur prend en compte ce « *ce risque accepté d'avance, couru en permanence*<sup>29</sup> ». Les héros marchent vers leur autodestruction, sans aucun salut possible, car cette fatalité fait intégralement partie de du milieu dans lequel ils évoluent. Gérard Lenne parle de la « *mort-dénouement*<sup>30</sup> » comme d'un aspect pratique au niveau scénaristique amenant à la fin du film. Or, par le geste du suicide, dans *Sonatine* tout au moins, nous pouvons y voir une forme de repentir. Le cinéaste ajoute même que « *c'est de cette manière que la société japonaise leur pardonne*<sup>31</sup> ». C'est le seul moment où ce personnage peut demander pardon, pour plusieurs raisons. A la société, ensuite, pour ses actes meurtriers. Et à ses frères, enfin, pour une vengeance efficace, qui salira hélas la mémoire de leur clan et ne fera que propager les guerres de gang par la suite. Une forme modernisée du seppuku<sup>32</sup> (ou hara-kiri), en somme.

Les yakuzas sont animés par un mal-être permanent, ne parvenant plus à s'intégrer honorablement dans un monde nouveau. Murakawa, le héros de *Sonatine*, une fois sa vengeance accomplie, ne trouve plus aucun sens à sa vie. Ce parrain déchu, détruit de s'être retourné contre ceux envers qui il avait mis tant d'espoir, met fin à ses

---

<sup>28</sup> TEMMAN Michel, *Kitano par Kitano*, Paris, éditions Grasset et Fasquelle, 2010, p. 137.

<sup>29</sup> LENNE Gérard, *La mort à voir*, collection 7<sup>ème</sup> Art, Paris, éditions du Cerf, 1977, p. 33.

<sup>30</sup> *Ibidem*, p. 37.

<sup>31</sup> M. Temman, *Kitano par Kitano*, *op. cit.*, p. 138.

<sup>32</sup> Forme rituelle de suicide par éviscération apparue dans la classe des samouraïs au XII<sup>ème</sup> siècle, un moyen de se repentir d'un péché impardonnable.

jours dans une voiture. Plusieurs fois dans le récit, Murakawa fait allusion au geste suicidaire. Il le dissimule la première fois derrière un gag devant les jeunes recrues, ne chargeant pas le pistolet. Le yakuza rit de la mort comme avec une partenaire de jeu, sans montrer aucune frayeur à son égard. Selon Lenne, par ce geste fatal le personnage s'exprime une dernière fois à l'Univers tout entier : « *le suicide par le feu est la forme la plus extrême de témoignage. C'est une manière de dire, ultime et désespérée, une manière de récupérer la parole confisquée*<sup>33</sup> ». Cette idée complète parfaitement le caractère taciturne du personnage de Murakawa.



Les trois suicides de Murakawa :

- Par jeu
- Dans un songe
- A la fin de *Sonatine*



---

<sup>33</sup> *Ibidem*, p. 127.

Le suicide de Murakawa peut être perçu comme son ultime coup de grâce, car « *se donner la mort, c'est presque obligatoirement, on le sait bien, se donner en spectacle*<sup>34</sup> ». La caméra est focalisée sur lui ainsi que toute notre attention. La mise en scène ne désire pas rendre la mort spectaculaire. Filmé en cadre serré, de face, de l'extérieur de la voiture, Murakawa brandit le pistolet et le pose sur sa tempe. Au moment de la détente, un raccord cut fait basculer le cadre de profil. La scène est filmée simplement, sans effets dramatiques forts, et pourtant. Remontons un peu plus tôt dans le film. Miyuki attend tristement Murakawa sur le bord de la route. Une camionnette passe à côté d'elle. Changement de plan : sur un chemin de terre, la même camionnette arrive du fond du cadre et avance dans le champ. La voiture de Murakawa se trouve sur le bas-côté. L'atmosphère dramatique est engendrée par le simple passage de cette camionnette, liant les deux amants sans qu'ils aient connaissance de leur présence l'un à l'autre, pourtant proche. Le spectateur demeure frustré de ces retrouvailles manquées, de si peu.



<sup>34</sup> *Ibidem*, p. 118.

Kitano inclue certaines nuances dans sa large palette de personnages. Azuma, le policier réservé de *Violent Cop*, semble accomplir sa vengeance comme un suicide préparé. Il sait parfaitement qu'il ne pourra survivre seul à cette attaque. Azuma avance vers sa propre mort à partir du moment où il laisse vivant le témoin de son meurtre précédent : celui de Nito, le parrain. Azuma sait parfaitement que l'adjoint le suivra et se vengera à son tour. Comme un personnage de polar noir où la mort marche dans chacun de ses pas, Azuma ne peut affronter cet ultime adversaire. « *Les Japonais, contrairement aux Occidentaux, n'ont jamais pensé que le suicide était un acte négatif, c'est-à-dire une faute (...) Quant au Japonais extrémiste qui se suicide, il le fait en général par respect pour sa hiérarchie !<sup>35</sup>* », explique vivement Takeshi Kitano. A partir du moment où un yakuza entre dans un gang, il y voue son être tout entier, jusqu'à la mort même. « *Après avoir commis des méfaits et des crimes, ils n'hésitent pas à se donner la mort, sans broncher, comme une évidence, selon les us et coutumes<sup>36</sup>* ». Le suicide pour le clan et non pas à des fins uniquement personnelles est vu comme un honneur pour les yakuzas.

Le suicide au Japon, surtout dans les gangs, n'est ni banalisé ni jugé comme il pourrait l'être en Occident. L'acte meurtrier devient une preuve de courage et une preuve de l'entière fidélité d'un homme envers sa *famille*. Nous savons par avance que ces personnages auront un destin funeste devant la caméra de Kitano. Le réalisateur met la mort au centre de ses films comme un passage irrévocable. Ces anti-héros aux tendances meurtrières et/ou suicidaires viennent briser l'image que nous pouvions avoir des yakuzas.

---

<sup>35</sup> M. Temman, *Kitano par Kitano*, op. cit., p. 138.

<sup>36</sup> *Ibidem*

## **b) Iconoclasme et anti-héros**

Les héros *kitaniens* sont loin d'être des citoyens ordinaires mais davantage des mafieux ayant perdu de leur superbe. Nous les qualifierons d'anti-héros iconoclastes. Explications par quelques définitions. Selon le dictionnaire Larousse, l'iconoclasme est : « *Une doctrine religieuse qui condamne le culte des images saintes* » et une personne iconoclaste, quant à elle, devient un « *ennemi de toute tradition, cherchant à faire disparaître tout ce qui est le passé* ». Finalement, nous pouvons affirmer que Kitano lui-même crée un cinéma aux valeurs iconoclastes, car, au vu du paradoxe au sein de chacun de ses films, le cinéaste cherche à s'éloigner des valeurs inculquées par ses pères réalisateurs. La nuance s'installe dans le fait que Kitano ne désire pas la destruction de la tradition, ni de faire disparaître ce qui appartient au passé. En revanche, il rebondit sur cet héritage culturel pour prouver qu'une certaine époque est terminée.

Suivant la définition du Larousse, un anti-héros est « *un personnage d'une œuvre littéraire aux caractéristiques contraires à celles du héros traditionnel. Un personnage du nouveau roman, sans identité ni psychologie* ». Nous n'irons pas jusqu'à dire qu'Azuma, Murakawa et Ôtomo soient tous les trois dénués d'identité et de psychologie mais nous prendrons le terme dans le sens où ces protagonistes ne sont pas animés de sentiments altruistes, suscitant quand même une certaine admiration de la part du spectateur. Le journaliste Didier Péron qualifie Murakawa d'« *anti-héros hermétique*<sup>37</sup> ». Les yakuzas ne sont plus des mythes vivants, devenus des fantômes d'un passé accompli.

---

<sup>37</sup> Tiré de la critique « *Sonatine en noir majeur et tao mineur* », Libération du 3 mai 1995, critique présente sur le site.

Commençons par le personnage d'Azuma, le policier à contre-courant de *Violent Cop*. Ce protagoniste se définit comme un anti-héros par ses actes violents, auxquels il a bien trop souvent recouru alors qu'il est censé combattre cette brutalité. Il ne cherche pas à faire disparaître l'héritage du métier de policier mais n'y prend simplement pas parti, obéissant seulement à sa propre loi. Azuma montre les caractéristiques premières d'un héros de polar noir : solitaire, pessimiste, fatigué, lassé, porteur d'une blessure intérieure inguérissable. Cet homme au passé lourd – pourtant Kitano n'y fait aucune allusion directe – s'éloigne du policier japonais classique. Azuma ne boit plus de Saké, mais commande un Bourbon. Il fume cigarette sur cigarette et achète une arme au marché noir.

Cet homme accablé, se détournant des valeurs honorables liées à son métier, capable d'excès de violence aussi soudains qu'injustifiés, est complétée par celle d'un autre personnage : Kiyohiro. Azuma et le yakuza forment à eux deux une même personnalité, confondant leur obstination ainsi que leur violence impitoyable dans



un jeu de miroir fascinant. Symboliquement, nous observons l'opposition des couleurs, Azuma en noir, Kiyohiro en costume blanc, ce dernier portant une croix autour du cou, comme si sa justice était dictée par une quelconque loi divine. Le policier refoule son désir de démission et de liberté, contrairement à Kiyohiro, libre de ses actes sans aucune

répression, une fois exclu par le parrain. Tous deux se complètent, se poursuivent, s'affrontent, et ce jusqu'à la mort.

Azuma, personnage complexe aux failles dissimulées, manifeste son individualisme ainsi que son mal-être par une violence sans limite. Absolue au point de se rendre chez un adolescent délinquant, de monter dans sa chambre et de le frapper sans aucun remord malgré le jeune âge de son adversaire. Encore un point commun avec son antagoniste Kiyohiro qui est défini par son ex-patron comme un homme « *tuant pour le plaisir* », traduisant ses méthodes immoralement démesurées. Cet homme cynique, doté d'une autodérision<sup>38</sup> systématique, laisse entrevoir toute sa morosité. Azuma en arrive au point de trafiquer lui-même des preuves afin d'emmener légalement Kiyohiro au commissariat. Cinématographiquement parlant, cette domination autoritaire d'Azuma se manifeste par de nombreux contre-jour. Filmé de face, assis à califourchon sur un banc ou simplement debout, la lumière se trouve bien souvent dans son dos, mettant en valeur sa démarche à contre-sens de la norme et de la morale. Après avoir tué sa sœur, il se tourne face à l'extérieur, s'avancant pour sortir, et son visage est inondé de lumière, comme libéré.



---

<sup>38</sup> Alors qu'une nouvelle recrue lui demande comment il est entré dans la police, Azuma répond « *J'ai eu un piston* ».

Ôtomo, quant à lui, représente une autre forme d'anti-héros. En effet, lui fait partie d'un gang de yakuza, donc, par nature, est déjà dans l'illégalité. D'après le policier corrompu, Ôtomo n'est qu'un « *yakuza sur la mauvaise pente* ». Les yakuzas d'*Outrage* sont perfides et hypocrites. Rapidement Kitano construit une ironie dramatique à laquelle nous sommes donc invités : le parrain réalise tout ce qui est en son possible pour détruire les gangs existants, envoyer Murase en retraite et récupérer son territoire. La loyauté ainsi que les sentiments fraternels n'existent plus. Ôtomo s'oppose fermement à ce plan machiavélique. Vêtu de blanc face aux autres mafieux en noir, le héros affirme son désaccord.

Or, bien qu'il soit le personnage principal de ce long-métrage, Ôtomo disparaît de la narration pendant un certain temps. Evoqué uniquement dans les dialogues, nous savons que sa réapparition sera synonyme de sang versé. Et c'est exactement ce qui arrive car le point commun entre ces trois héros *kitaniens* demeure leur objectif premier, c'est-à-dire l'accomplissement d'une vengeance. Dans le récit, leur sentiment d'existence ne tourne qu'autour de cette question de représailles et de punition. Comme le dit un des personnages : « *la vengeance, c'est la retraite* ». La révolte individuelle devient, selon eux, le seul moyen de retrouver leur honneur. Le réalisateur porte un discours critique sur les yakuzas, mettant en avant la futilité et le vide présent dans leur vie. Au delà, une énorme difficulté est mise en avant : celle de se construire sa propre identité, oscillant entre la tyrannie du clan et le désir d'individualité propre à chaque Homme.

Comme nous avons pu le voir dans la partie précédente pour ce qui est du personnage de Murakawa, ce yakuza exprime clairement une sensation de manque. Sa

blessure intérieure provient d'une absence de figure paternelle qu'il a lui-même détruite. Il explique à Miyuki qui lui demande qu'elle est la première personne qu'il a tué : « *mon père, parce qu'il voulait m'empêcher de baiser* ». Son détachement face à la mort fait de lui un personnage distant, nonchalant<sup>39</sup>, solitaire et, aussi, terriblement cynique. Quand Murakawa tire sur d'autres yakuzas, son visage demeure impassible, calme, comme si le pistolet dans sa main terminait le bout de son bras.

Les héros de Kitano ressemblent à des rois déchus, tourmentés. Ces yakuzas demeurent des fantômes, des spectres de leur propre passé et de leur gloire révolue, des anti-héros porteurs de valeurs antisociales, voire corrompues. Mais, comme nous l'avons compris, l'œuvre de Kitano est habitée par ce mystérieux paradoxe. Dans le cas de ses protagonistes, le cinéaste, n'hésite pas à leur donner un comportement parfois enfantin, cassant une nouvelle fois l'image typique des mafieux.

---

<sup>39</sup> « *Il est mort. Tant pis* » prononce Murakawa comme une habitude après la torture du propriétaire de la salle de jeu.

### c) *Retour en enfance*

Pour terminer la dérision de ses personnages, en plus de l'abolition des codes ancestraux et de la destruction de la figure du héros classique, Kitano décide de faire de ses protagonistes de grands enfants redécouvrant leur innocence jusque-là perdue. Le réalisateur le dit lui-même, c'est un « *portrait au vitriol des gangsters traditionnels (...) je voulais que les membres de gangs qui s'affrontent aient l'air de gamins candides à l'écran*<sup>40</sup> ». Mais les retrouvailles avec la candeur ont un prix : leur vie.

L'exemple le plus démonstratif se trouve dans le film *Sonatine*, qui traite plus particulièrement de ces yakuzas renouant avec l'enfance. Comme nous l'avons évoqué plus tôt, le gang de Murakawa s'exile sur la plage d'Okinawa, un archipel au large des côtes japonaises. Le choix de ce lieu n'est pas laissé au hasard puisque les habitants d'Okinawa revendiquent leurs différences culturelles avec le Japon<sup>41</sup>. De cette manière subtile, Kitano place ses personnages en marge de la société japonaise. En privant le gang des influences de la grande ville, les yakuzas laissent libre cours à leur conduite infantile. Nous n'avons aucun mal à voir les nouvelles recrues jouer aux sumos sur la plage. La situation devient déroutante lorsque les Anciens s'y mettent, participant vivement et encourageant les plus jeunes à recommencer. Ils vont même jusqu'à imiter un champ de bataille en usant de feux d'artifices comme projectiles. Nous les entendons rire et le spectateur est ému. Certes, Kitano tourne en dérision l'image des yakuzas, mais pas seulement. Il profite de cette occasion pour nous montrer que n'importe qui, même les plus durs à cuire, peuvent se laisser à nouveau envahir par leur candeur trop

---

<sup>40</sup> M. Temman, *Kitano par Kitano*, op. cit., p. 137.

<sup>41</sup> Entre autre au niveau des formes d'habitation. Nous troquons les immeubles gris et délabrés de la grande ville pour une maison aux allures de cabane familiale sur une plage déserte. La culture okinawaïenne est un mélange de mœurs japonaises et chinoises, ce qui explique les protestations de ses habitants.

longtemps refoulée. Aussi, de cette manière, nous avons la preuve que les yakuzas ne demeurent pas des clones robotisés et endoctrinés. Un moyen d'exorciser la douleur d'une vie passée sous la tutelle tyrannique des clans.



Cependant, malgré la spécificité prêtée à l'atmosphère enfantine, certains traits de caractère sont amplifiés par les jeux puérils. Murakawa, par exemple, est plusieurs fois traité de « *tricheur* » par les plus jeunes. Même si cette particularité n'a pas de grande portée dans ce contexte, elle fait écho au reste du film. Pour faciliter sa vengeance, le yakuza va couper le courant de tout l'immeuble afin de surprendre ses ennemis. Stratégie totalement compréhensible. Néanmoins, la ruse reste un moyen de profiter de la position faible de ses adversaires pour attaquer. Elle vient affirmer ce que les recrues disaient sur la plage : Murakawa est bel et bien un tricheur. Toutefois, l'obsession de Murakawa pour la mort subsiste dans les jeux, au premier abord enfantins. Jouer avec un revolver, pourtant, peut s'avérer dangereux. Dans n'importe quelle circonstance la mort demeure une compagne de jeu pour le protagoniste. Insouciant, pratiquant la roulette russe avec des novices qui n'ont sûrement jamais tenu

un revolver chargé entre leurs mains, Murakawa les effraie sans se soucier des conséquences.

Azuma, le policier, de son côté, préfère aller jouer au bar et parier de l'argent que d'attendre, enfermé dans son bureau. Il ressemble à un mauvais garçon bagarreur et impulsif, n'hésitant pas à faire des croche-pattes à ses collègues dans les escaliers. Il ne cesse de se moquer de la naïveté de son collègue novice. Ses détails laissent transpar tre une part enfantine de ce policier  go ste et malicieux, d montrant encore son caract re individualiste.

Le r alisateur filme la s quence de la poursuite de fa on   la rendre maladroite. Les plans longs favorisent l'id e d'amateurisme, Kitano ne lui donnant aucun effet spectaculaire mais plut t r aliste. Aussi, le coll gue novice d'Azuma se couvre de ridicule en allumant la sir ne durant la poursuite, seul moyen de se faire rep rer par l'homme en fuite. La course para t anormalement longue, soulign e par une musique aux consonances de jazz, agissant en parfait contre-point avec le th me de la s quence. Azuma ne parvient pas   rattraper le suspect imm diatement, essouffl  par sa course. Le cin aste nippon affirme clairement sa position sur le sujet : les forces de l'ordre ne sont plus ce qu'elles  taient, maintenant affaiblies.

Kitano d cide de traiter ses personnages dit « *de passage* » comme des  tres errants dans leur propre fiction, aux comportements tant t suicidaires ou infantiles. Anti-h ros ou victime d'une enfance vol e au prix d'une place dans un gang ? Au c ur du paradoxe *kitanien*, le cin ma tente de joindre les deux bouts : violence et contemplation, ma tres mots de cet univers po tiquement absolu.

## II. PARADOXE DU YAKUZA KITANIEN : CONTEMPLATION ET VIOLENCE

### 1) Une question de rythme

#### a) *Des longs-métrages qualifiés de « films de marche<sup>42</sup> »*

Le terme « *films de marche* » vient du critique et universitaire japonais Shigehiko Hasumi qui qualifie ainsi l'ensemble de l'esthétique *kitanienne*, à caractère déambulatoire. Elle peut en effet être nommée ainsi pour deux raisons. La première : les personnages se déplacent dans le cadre en marchant, de manière linéaire. La seconde raison découle de la précédente : pour les suivre, la caméra se voit dans l'obligation d'exécuter les mêmes mouvements. Ainsi, la mobilité de la caméra dépend entièrement de la déambulation des protagonistes. Le réalisateur n'utilise des panoramiques et des travellings uniquement de manière occasionnelle ainsi que fonctionnelle. La marche crée une atmosphère vaporeuse empreinte de réalisme qui devient rapidement une marque de fabrique de Kitano. Benjamin Thomas qualifiant même ces personnages de « *funambules<sup>43</sup>* ».

Jean Mitry décrit le travelling comme « *un ensemble de plans successifs, tout comme un cercle est une succession de lignes droites<sup>44</sup>* ». Cette définition ne réduit pas le déplacement de la caméra simplement à un œil mécanique mais comme une addition de plans, qui, ensembles, donnent naissance au mouvement. Le plan long, travelling ou panoramique, permet des changements d'angles et de points de vue dans une seule impulsion. Bien souvent, nous suivons de près les personnages qui avancent de dos,

---

<sup>42</sup> Documentaire de LIMOSIN Jean-Pierre, *Takeshi Kitano, L'imprévisible*, France, 11 mai 2005, 68 minutes, avec Kitano et Shigehiko Hasumi, collection *Mk2 Cinéastes de notre temps*.

<sup>43</sup> B. Thomas, *Outremarge*, *op. cit.*, p. 29.

<sup>44</sup> J. Mitry, *Esthétique et psychologie du cinéma*, *op. cit.*, p. 97.

dans des lieux assez étroits comme des couloirs. Lorsque Ôtomo se rend dans les thermes pour assassiner Murase et ses hommes, le personnage conduit la caméra jusqu'à son objectif. En effet, c'est lui qui est en tête, tirant les rênes, et nous l'accompagnons, forcés par le réalisateur. Ce type de mouvement donne à la psychologie du protagoniste beaucoup de détermination, libre d'agir dans la fiction.



La complexité des mouvements combinés (travelling + panoramique, ou inversement) offre un nouvel espace dans le cadre, créant une ambiance quasiment aérienne. Par exemple lorsque le jeune dealer de *Violent cop* se cache de Kiyohiro, la caméra effectue un déplacement complexe qui s'éloigne du yakuza pour nous révéler où le second personnage est dissimulé. Un court instant, le spectateur est mis dans la confiance. Cette addition permet également au spectateur de découvrir les lieux et de voir les yakuzas se les approprier. Dans *Sonatine*, Murakawa se lève de table et se dirige vers le téléphone. La caméra effectue d'abord un travelling arrière, puis un bref panoramique pour remettre le cadre dans l'axe de la marche du personnage et enfin un

travelling avant, dépassant même Murakawa qui s'est stoppé en route pour décrocher le téléphone. De cette façon, nous voyons combien le déplacement du personnage ainsi que celui de la caméra dans le lieu forme un tout. Ici, Murakawa ne peut s'échapper du cadre puisque nous le devançons et nous le suivons. Encore une fois, nous pouvons remarquer que c'est le héros qui donne l'impulsion du mouvement, mû par ses propres désirs. Alors que nous étions juste derrière lui, le yakuza s'arrête mais la caméra continue tout droit, comme si le protagoniste lui-même pouvait se débarrasser de son emprise.

Cependant, la mobilité n'est pas uniquement due au déplacement de la caméra mais également aux mouvements des personnages à l'intérieur du plan. Le cadre demeure fixe, mais les protagonistes y effectuent quand même leurs déplacements. Nous avons une impression de mouvement car nous sommes captivés par les figures qui se meuvent dans le champ. Ce choix permet à Kitano de mettre en scène des actions longues, sans pour autant jouer avec la mobilité de son dispositif filmique. Tout d'abord, l'immobilité permet aux personnages d'aller et venir dans le cadre, disposant du hors-champ invisible dont nous avons traité précédemment. Nous suivons du regard les déplacements des personnages, notre pupille étant à l'origine du mouvement, et non la caméra.

Les plans longs font partie de la trousse à outils de Kitano. Ces derniers permettent de créer une certaine tension. Jean Mitry ajoute ceci : « *L'intensité d'un plan dépend de la quantité de mouvements (physiques, dramatiques ou psychologiques) qu'il contient et de la durée dans laquelle il se produit*<sup>45</sup> ». Prenons un exemple tiré de

---

<sup>45</sup> J. Mitry, *Esthétique et psychologie du cinéma, op. cit.*, p. 182.

*Violent Cop* pour éclaircir cette citation. Azuma vient de retrouver le jeune dealer dans les toilettes d'un club dansant. Il le surplombe, accroupi, alors que naturellement le dealer a deux, voire trois, têtes de plus que le policier. Azuma commence alors à gifler l'homme. Les deux personnages sont filmés en plan rapproché, durant un temps qui semble durer une éternité. Azuma frappe le dealer dix-sept fois en trente secondes, soit une claque toutes les deux secondes environ. L'utilisation du plan long, sans cut, donne à chacune des gifles une impulsion encore plus forte de la part d'Azuma.

Ensuite, « *montage créateur de mouvement*<sup>46</sup> ». En effet, l'utilisation du montage permet une animation dans la continuité temporelle. Lors d'une scène de fusillade dans *Outrage*, alors que nous pensons le personnage menacé par le yakuza en face de lui, une voiture surgit dans son dos et lui tire dessus. D'autres mafieux, situés autour du véhicule, brandissent leurs armes, finissant d'exécuter l'homme à terre. La mort jaillit d'un endroit impensable. Et cet effet surprenant est souligné par une succession de plans fixes sur les tireurs, offrant à la scène plusieurs angles de vues qui, dans l'esprit du spectateur, fonctionnent tels un mouvement de caméra.

Mais, comme rien n'est simple dans l'univers *kitanien*, le fameux paradoxe réside encore, confrontant l'immobilité et le mouvement dans un combat incessant. Le cinéaste expérimental Peter Kubelka explique que : « *Le cinéma n'est pas le mouvement. Le cinéma est une projection d'images – qui ne bougent pas – à un rythme très rapide*<sup>47</sup> ». Opposons donc au mouvement ce que nous appellerons : le mystère des figures immobiles.

---

<sup>46</sup> MARTIN Marcel, *Le langage cinématographique*, Collection 7<sup>ème</sup> Art, Paris, Editions du Cerf, 2001, p. 164.

<sup>47</sup> Cité par BOUHOURS Jean-Michel, dans *L'art du mouvement*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996, p. 14.

### ***b) Le mystère des figures immobiles***

Sur le tournage de *Violent Cop*, le premier film du réalisateur, son équipe technique lui faisait ces remarques : « *C'est son premier film, il ne sait pas bouger la caméra !*<sup>48</sup> ». Ce à quoi Kitano répondit plus tard : « *C'est la dimension furtive qui donne la force aux images*<sup>49</sup> ». En effet, Kitano prend le parti de l'observation, de l'arrêt sur image. De cette façon, le spectateur est obligé de prendre lui aussi le temps de regarder. Ainsi, un lien fort se crée entre le long-métrage et le spectateur. Le réalisateur choisit d'exposer sa galerie de personnages comme lors d'une exposition picturale.



Nous voyons comment Kitano traduit son désir d'émancipation du genre du film de yakuza en opposant non seulement les thèmes mais également les formes. En plus des plans très longs, quasiment langoureux ainsi que des mouvements simplement linéaires, le réalisateur favorise une esthétique frontale et fixe, donnant à ses images des allures de tableaux. Dans *Sonatine* par exemple, les yakuzas sont répartis sur deux rangées, debout, observant la torture du propriétaire du tripot. Ils semblent figer devant le spectacle morbide sans pouvoir en détourner le regard. « *Le figement désigne la privation de mouvement due à son paroxysme émotionnel : il correspond à une immobilisation de l'image ou des corps, médusés par l'effroi ou le plaisir extrême*<sup>50</sup> », indique Ludovic Cortade. Pourtant, nous ne lisons aucune horreur sur leur visage,



<sup>48</sup> M. Boujut, *Rencontres du 7<sup>ème</sup> Art*, op. cit., p. 12.

<sup>49</sup> *Ibidem*

<sup>50</sup> *Le cinéma de l'immobilité, style, politique, réception*, Publications de la Sorbonne, ouvrage publié avec le concours du conseil scientifique de l'Université Paris 1, Paris, 2008, p. 249.

calmes, neutres, impassibles. Le plus troublant réside dans le fait que nous, spectateurs, les regardons en train de regarder une autre scène. Ces personnages immobiles nous servent de relais, de pivot.

L'effet de pivot se traduit également par l'utilisation des images que nous appellerons furtives, c'est-à-dire « *rapide, à la dérobée, de manière à échapper à l'attention*<sup>51</sup> ». Le plan court possède un pouvoir à la fois complexe et puissant. En effet, il nous est parfois difficile de cerner l'ensemble de ce qui s'y déroule, tellement il est rapide. Mais, en même temps, nous sommes pris de court, dérangés par cette intrusion fugace dans la narration. Le caractère soudain de ces images frappent notre rétine et demeurent gravées dans notre mémoire. Aussi, elles sont organiquement liées à nos réactions de spectateur. Dans *Sonatine*, lors de la fusillade dans le bar, il y a un plan très rapide sur les nouvelles recrues qui regardent la scène, tout comme nous.

Durant l'accident de voiture dans *Outrage*, une image furtive montre les passagers surpris, encore une fois comme nous le sommes aussi. La furtivité permet la manifestation d'images interdites. Quand Azuma torture Kiyohiro dans les vestiaires du commissariat, le jeune collègue d'Azuma monte la garde devant la porte et seuls nous parvenons des bruits de lutte. Pourtant, la caméra réalise une brève intrusion de l'autre côté de la cloison : Kiyohiro a le visage ensanglanté. Élément similaire lorsque Murakawa se venge à la fin de *Sonatine*, et qu'un plan brutal nous fait voir les yakuzas en train de se faire fusiller. Sur grand écran se métamorphose la projection de notre propre ressenti, ces éléments furtifs jouant le rôle de notre miroir.

---

<sup>51</sup> *Dictionnaire Larousse*

La difficulté de l'image fixe est la nette distinction de l'élément qui s'est immobilisé : le médium cinéma ou ce qui se trouve dans l'image ? Nuance expliquée de cette manière par Jean Mitry : « *Un travelling suivant à distance égale et à vitesse égale des personnages en mouvement est une forme de plan fixe : c'est le paysage qui a l'air de se déplacer*<sup>52</sup> ». L'illusion de déplacement comme d'immobilité est créée par le cinéaste. Dans *Sonatine*, lors d'une scène qui se déroule dans un ascenseur, nous savons que l'ascenseur est en mouvement puisque nous voyons des personnages entrer aux différents étages. Mais, les protagonistes se tiennent totalement immobiles, se regardant



en chiens de faïence. Le bruit de l'ascenseur prouvent bel et bien qu'il y a un mouvement. Alors que, dans *Outrage*, lors des dernières minutes, Kato tient entre ses bras le parrain récemment décédé et le temps cesse soudainement de se dérouler. Les personnages prennent la pause, immobilisés cette fois par le dispositif technique.

Takeshi Kitano use à de nombreuses reprises de la frontalité totale. Le spectateur se retrouve face à face avec les protagonistes. Pour pousser le vice encore plus loin, le réalisateur met en scène deux regards caméras : dans *Outrage* et *Sonatine*. De cette façon le spectateur a la sensation d'être un témoin, directement sollicité par les protagonistes. La frontalité des cadrages, que cela soit envers les personnages ou les paysages, force l'audience à contempler. Un écho aux héros mis en scène par ce réalisateur eux-mêmes caractérisés par leur aspect silencieux et impassible. Du policier dans *Violent Cop*, en passant par Ôtomo dans *Outrage* ou encore Murakawa dans *Sonatine*, nous pouvons voir combien ces personnages sont peu loquaces, examinant et

---

<sup>52</sup> J. Mitry, *Esthétique et psychologie du cinéma*, op. cit., p. 257.

étudiant leurs interlocuteurs. Sans aucun doute, la frontalité et la fixité relayent le goût que Kitano a pour la peinture. De la même façon, il dépeint ses personnages en les rendant immobiles, comme si ceux-ci posaient pour le dispositif filmique.



Le son d'une détonation résonne. Cut à nouveau, une femme morte est filmée en plan moyen. Par le montage, Kitano lie ces différents décès dans le temps. En effet, il est impossible de dire exactement à quel appartient le son de la détonation qui permet de faire le lien entre les deux scènes. Le point de vue du spectateur est déplacé dans le temps et l'espace, créant encore une fois une illusion de mouvement où il n'y en a cinématographiquement pas.

Takeshi Kitano utilise la fixité et la frontalité comme des principes ancrés au cœur de son cinéma. Par le biais de cette technique, il sollicite son spectateur de façon toute particulière. Cette quasi-immobilité du dispositif instaure un rythme très particulier aux films de Kitano. Ce temps sur lequel Kitano a une emprise totale, faisant de sa narration un véritable puzzle visuel et mental.

### c) *Un puzzle temporel*

Un cinéaste possède la liberté absolue de modifier l'écoulement du temps. Kitano, dans son cas, utilise des outils temporels afin de rompre encore une fois avec les codes préétablis du cinéma classique : une temporalité linéaire et aucun choc visible pour le spectateur. Pour le cinéaste nippon, « *l'essentiel dans le cinéma, ce sont les transitions (...) l'assemblage des éléments, c'est ce qu'il y a de plus amusant pour moi*<sup>53</sup> ». L'utilisation de l'ellipse donne naissance à un ensemble dans lequel tout est étroitement lié, « *une non clôture de l'œuvre poussant le spectateur à reconstituer mentalement les fragments absents de l'intrigue*<sup>54</sup> ». Dans la boîte à outils de Kitano : le cut ainsi que le fondu au noir.

Les fondus ponctuent le récit, à l'image d'une virgule dans une phrase. Le fondu au noir, mécaniquement, est l'assombrissement d'une image jusqu'au noir total avant l'apparition d'une nouvelle image. Marcel Martin le définit comme « *une halte dans le récit*<sup>55</sup> ». En effet, une fois la première image effacée et la naissance de la suivante, toutes les coordonnées spatiales et temporelles de la séquence qui s'ouvre sont à redéfinir. Mitry, pour compléter, parle d'un « *temps meublé*<sup>56</sup> », autrement dit un long temps, que le réalisateur choisit de ne pas mettre en image mais de combler. Dans *Outrage*, une femme avance de dos lors d'un cocktail où se trouve l'ambassadeur africain engagé pour travailler avec les yakuzas. Après un fondu au noir, nous retrouvons la même femme, en compagnie de l'ambassadeur cette fois, ivre. Les finaux d'*Outrage et de Sonatine*, quant à eux, donnent encore une autre utilisation au fondu au noir : l'épilogue. Un gros plan sur le visage d'Ôtomo succède au plan figé du parrain

---

<sup>53</sup> M. Boujut, *Rencontres du 7<sup>ème</sup> Art*, op. cit., p. 36.

<sup>54</sup> B. Thomas, *Outremarge*, op. cit., p. 16.

<sup>55</sup> M. Martin, *Le langage cinématographique*, op. cit., p. 97.

<sup>56</sup> J. Mitry, *Esthétique et psychologie du cinéma*, op. cit., p. 101.

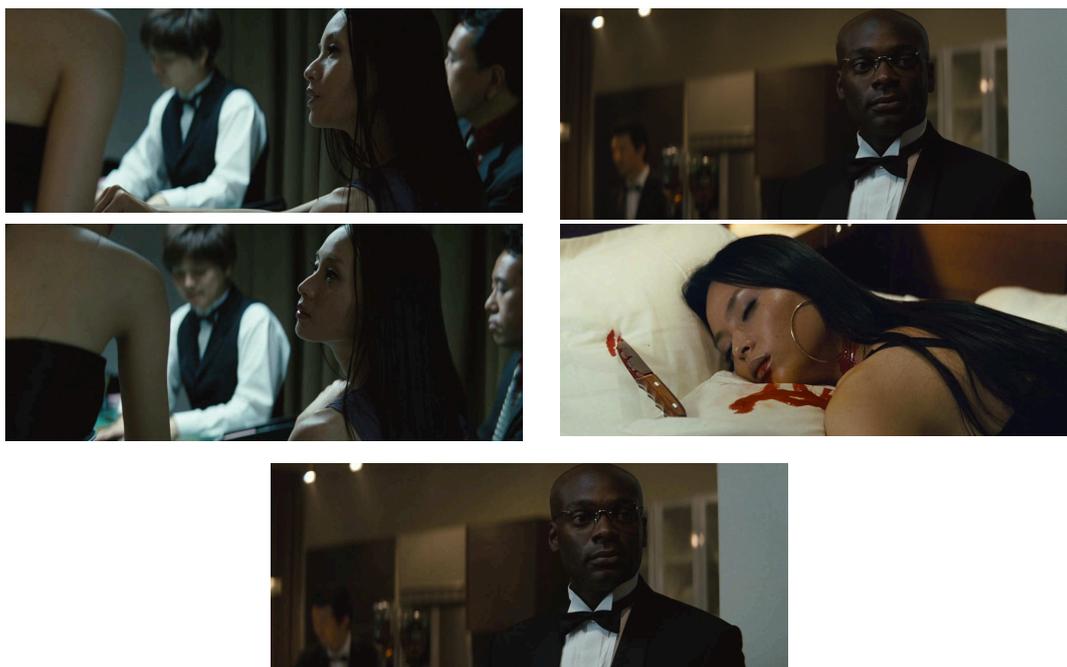
mort dans les bras de Kato. Entre les deux, un fondu au noir marque le passage du temps. Ôtomo est en prison, assis sur un banc et se fait poignarder par un autre prisonnier.

Le montage dans le cinéma de Kitano est majoritairement temporel. Ainsi, il utilise à plusieurs reprises des ellipses, laissant le spectateur reconstituer les parties manquantes. Le montage alterné permet de juxtaposer deux séquences qui divergent par le lieu mais se déroulant au même moment. C'est le cas dans *Violent Cop*, lorsqu'Azuma vient de démissionner et va jouer seul au baseball. Le montage nous donne à voir en même la sœur du policier, violée et droguée par les membres du gang. Nous connaissons le personnage d'Azuma et nous savons parfaitement de quoi il est capable face à des ennemis. Kitano utilise l'ironie dramatique pour nous mettre dans la confiance et avoir ainsi une longueur d'avance sur le protagoniste. Une situation plutôt frustrante pour le spectateur.

Kitano utilise parfois la « *substitution brutale d'une image à une autre*<sup>57</sup> », le cut, dans le même plan. Dans le cas d'*Outrage*, le jeu est plus complexe : un flashback. Alors que l'ambassadeur africain s'est réveillé à côté d'une femme morte, ce dernier se rend dans un cocktail. L'homme y aperçoit la fameuse jeune femme, bien vivante. Il comprend qu'il a été trompé et que le meurtre n'était qu'une mise en scène pour lui faire du chantage. Il la regarde. Cut. Un plan nous remonte la femme soi-disant décédée dans la chambre. Cut à nouveau : le visage de l'ambassadeur en gros plan, neutre. La coupe franche, sans aucun effet visuel, nous fait pénétrer un très court instant dans la mémoire de l'ambassadeur, rompant le déroulement du récit.

---

<sup>57</sup> M. Martin, *Le langage cinématographique, op. cit.*, p. 97.



Le rapport entre la durée de la narration ainsi que la longueur des plans vient complexifier l'ensemble. Le réalisateur mêle intelligemment différents heurts visuels. En plus de jouer avec la lenteur ainsi que la longueur, le cinéaste y ajoute l'immobilité et la frontalité. Le tout est sublimé par une utilisation méticuleuse du montage et des ellipses. Kitano donne à l'ellipse un caractère narratif, faisant écho à son utilisation du hors-champ. L'ellipse crée un espace invisible dans le récit, et plus uniquement dans l'image. Le réalisateur choisit de nous montrer certains éléments, de nous en dissimuler d'autres, au spectateur de combler le manque.

Cependant, nous sentons que le cinéaste vit quelque part hors du monde, traduisant ce paradoxe comme une « *appréhension de la chronologie en résonance avec son appréhension du monde*<sup>58</sup> ». Et ce jeu temporel se poursuit jusqu'à intégrer ce point particulier qui caractérise la cinématographie de Kitano : la violence, soudaine, brutale et surtout réaliste.

---

<sup>58</sup> B. Thomas, *Outremarge*, op. cit., p. 27.

## 2) Une violence latente : un art de la brutalité

### a) *Une violence inattendue et brutale*

La clé du traitement si particulier que Kitano accorde à la violence n'est pas uniquement due à une hémoglobine jaillissante. En effet, les scènes d'affrontement ou de fusillades deviennent d'autant plus terribles à regarder pour le spectateur quand elles sont soudaines. « *Quand la violence explose, rien ne peut l'empêcher d'exploser. Mais, avant, il faut qu'il y ait un moment de calme, un état de compression (...) la rupture brutale de cet état de compression, c'est la base de mon cinéma*<sup>59</sup> ». L'état de compression, nous touchons du doigt l'essence *kitanienne* de cette violence jugée parfois trop excessive. Nous savons par avance qu'un film de yakuzas comprend des meurtres. Gilles Deleuze parle d'« *image-pulsion*<sup>60</sup> », une montée d'adrénaline incontrôlable s'empare des protagonistes, obéissant seulement à leurs pulsions meurtrières. La pulsion existe au niveau filmique, l'image, par le biais de la caméra, se transformant en acte dicté par une pulsion. « *Il n'y a pas de mouvements de caméra. Pas de haut, ni de bas. La violence est comme la comédie : elle arrive soudainement, nous surprend sans nous avertir*<sup>61</sup> », explique le réalisateur nippon.

Dans *Outrage*, pour commencer, voici une scène type de l'explosion de violence après une montée crescendo de la tension. Un yakuza envoyé par une famille rivale se trouve dans les bureaux du gang d'Ôtomo. Les dialogues fusent, le ton monte, les cadres sur les personnages se multiplient. Soudain, un plan frontal sur la future victime. Puis un second plan quand Ôtomo lui lacère le visage avec un cutter. Dans ce cas précis, la violence est précédée par un instant un peu confus, duquel les protagonistes doivent

---

<sup>59</sup> M. Boujut, *Rencontres du 7<sup>ème</sup> Art*, op. cit., p. 66.

<sup>60</sup> *Cinéma I. L'image-mouvement*, Paris, Les Editions de Minuit, 1983, p. 191.

<sup>61</sup> Source : Wikipédia, page du réalisateur

trouver une quelconque issue pour mettre fin à la conversation. Le cinéma de Kitano agit comme un muscle prêt à faire un effort : une contraction, traduite par une forte pression, palpable ici grâce au rythme du montage cut. Et arrive le relâchement. Après l'acte brutal, le muscle se relaxe, laissant retomber toute la tension emmagasinée.



Kitano aime travailler avec des « *silences dérangeants*<sup>62</sup> ». L'immobilité et la frontalité analysées plus haut permettent la surprise d'une action inattendue dans le cadre. Lors de la scène de l'ascenseur de *Sonatine*, aucune échappatoire possible. L'étonnement vient du lieu de l'action lui-même, confiné, dans lequel les yakuzas pénètrent mais ne sortent pas. Il s'en dégage une impression d'immobilité alors que

---

<sup>62</sup> M. Temman, *Kitano par Kitano*, op. cit., p. 129.

l'ascenseur est en mouvement. Edgar Morin s'exprime ainsi : « *cette immobilité n'a de sens, de valeur, de pesanteur qu'en tant qu'attente de la porte qui va s'ouvrir, du coup de feu qui va partir, du mot de délivrance qui va jaillir*<sup>63</sup> ». L'impulsion, la surprise dans le cadre, annonce un proche affrontement.

Dans *Sonatine*, le traitement de la violence diffère des autres films car la violence se prépare tout le long, comme irrévocable. La mort les attend dans chaque recoin du cadre, annoncée en partie par le hors-champ. Durant une scène pendant laquelle les yakuzas se trouvent dans un bar et que le serveur s'approche de Murakawa pour le servir, il se fait tirer dessus. Immédiatement, nous pensons que les derniers arrivants en sont la cause car le réalisateur a insisté en filmant leur entrée. Mais Kitano nous trompe encore une fois. Les tireurs étaient présents avant que Murakawa et ses hommes ne s'installent, donc en hors-champ depuis le début de la séquence, dans notre angle mort. « *Les vrais durs expérimentent rarement beaucoup de tension : de nature ils sont des calmes*<sup>64</sup> » commente le cinéaste. « *Le calme avant la tempête* », l'expression célèbre correspond parfaitement aux soins de mise en scène de Kitano, qui travaille minutieusement le rythme de ses séquences, de leur enchaînement, et particulièrement l'instant bref et précis où tout bascule dans la plus extrême violence. « *Si elle est annoncée, ce n'est plus de la violence, c'est autre chose*<sup>65</sup> », développe Kitano.

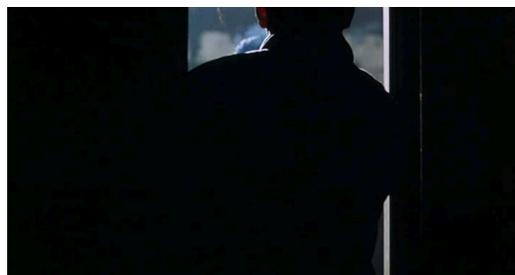
---

<sup>63</sup> *Le cinéma ou l'Homme imaginaire, Essai d'anthropologie sociologique*, Paris, Les Editions de Minuit, 1956, p. 226.

<sup>64</sup> M. Temman, *Kitano par Kitano*, op. cit., p. 270.

<sup>65</sup> B. Thomas, *Outremarge*, op. cit., p. 26.

A certains instants, la violence, au contraire, ne semble plus s'arrêter, créant ce que Benjamin Thomas nomme une « *escalade de violence*<sup>66</sup> ». Lors du final sanglant de *Violent Cop*, l'une des jeunes recrues de Kiyohiro tente de le fuir. Une détonation résonne, le corps tombe et on découvre Azuma présent dans l'embrasure de la porte du hangar : c'est lui qui a tiré. De même, quand le policier avance vers la porte après avoir éliminé son ennemi ainsi que sa sœur, à nouveau un bruit de détente résonne et Azuma tombe raide mort. L'adjoint du parrain décédé revient se venger. La notion d'*escalade* convient à merveille puisque une mort entraîne une autre – le principe même de la vengeance – sans sembler avoir de fin. La surprise ne se situe pas dans les faits eux-mêmes mais dans leurs déroulements.



Kitano traite la violence de manière à ce qu'elle nous surprenne. La mort avance à pas feutrées et surgit dans le cadre. Grâce à ses cadrages minutieux, quasi-mathématiques, le réalisateur nous saisit. Il en est de même pour sa façon de filmer les affrontements, ayant une règle d'or bien précise : « *toujours filmer le poing plutôt que celui qui est frappé*<sup>67</sup> ».

---

<sup>66</sup> *Ibidem*, p. 141.

<sup>67</sup> M. Boujut, *Rencontres du 7<sup>ème</sup> Art*, op. cit., p. 65.

### ***b) Filmer celui qui frappe***

Ce principe ancré dans le cinéma de Kitano approuve une nouvelle fois sa manière si particulière de filmer les scènes violentes. En plus de l'effet de surprise créé par la mise en scène, les affrontements sont avant tout cinématographiques, chorégraphiés. Aux yeux de Kitano, la violence devient nécessaire, car elle fait partie du monde en général et de celui des yakuzas en particulier. Le titre original de *Violent Cop* est : *Sono otoko, kyōbō ni tsuki* (その男凶暴につき), qui se traduit littéralement par « *Attention, cet homme est violent* ». Les héros *kitaniens* se dessinent tels des hommes accomplissant une vengeance personnelle au détriment des autres membres des gangs.

Comme nous avons pu le démontrer, le cinéaste japonais laisse constamment monter une certaine pression avant de laisser ses personnages agir de manière compulsive. Ce travail sur l'état de compression n'empêche pas le cadre de se focaliser sur un seul personnage, mis au centre de la scène. Dans *Outrage*, les scènes de torture mettent en avant Ôtomo, en tant que chef de clan et personnage principal. Revenons sur une scène en particulier, celle durant laquelle Ôtomo lacère le visage d'un autre yakuza. Alors que ses acolytes menacent un homme pour le faire avouer des informations, Ôtomo reste impassible. Lassé de cette discussion sans aboutissements, Ôtomo agit soudainement, comme pour mettre un point final à ce dialogue interminable. Dans ses scènes de violence, Kitano insiste plus particulièrement sur celui qui donne l'impulsion du geste cruel plutôt que sur la victime. De cette manière, la brutalité passe tout d'abord par celui qui assigne le coup et non pas celui qui en souffre. La violence n'est pas mise en valeur par une esthétique sanglante car c'est le bourreau qui est au premier plan de l'action.

La tuerie devient quasiment un geste mécanique. Lors de la scène de viol dans *Sonatine*, lorsque Murakawa intervient, il utilise machinalement son arme contre l'agresseur, sans même que nous voyons son pistolet. Élément similaire dans une voiture, bien plus tard dans le film, le chef de gang fait parler un otage en lui tirant dans la jambe, l'objet à l'origine du tir nous étant dissimulé par le cadrage. De cette manière, Kitano affirme combien pointer son pistolet sur un adversaire devient un réflexe de survie répandu. Les yakuzas agissent instinctivement, réglant leurs différends par le feu et le sang plutôt que par le dialogue. Cet automatisme est également perceptible par le jeu des acteurs, qui se veut neutre et détaché, presque indifférent.

Nous irons même jusqu'à dire que les mafieux sont asservis par leurs armes. En effet, les hommes se retrouvent dépassés par ce qui ne devaient être au départ que des moyens de défense. L'arme prend le dessus sur l'homme, le contrôle, le manipule. En étendant la réflexion, nous touchons du doigt la faiblesse des yakuzas *kitaniens*. Le pistolet, célèbre métaphore de sexualité, ramène ici les hommes à leurs instincts primaires, réduisant leur masculinité à leurs armes à feu. Plus de pistolet, plus de virilité. Leur masculinité ne se réduit qu'au fait d'appartenir à un gang et de se battre avec d'autres hommes pour des histoires de territoires. Kitano met en scène des protagonistes frustrés qui défoulent toutes les tensions emmagasinées par la violence.

« *Azuma n'a d'intérêt pour l'action que si la violence l'accompagne*<sup>68</sup> » explique le réalisateur. En effet, le policier semble être né simplement pour accomplir des actes violents, sans jamais montrer aucun remord. Cinématographiquement, sa psychologie est mise en scène grâce, à nouveau, au travail sur le hors-champ, plaçant la

---

<sup>68</sup> M. Temman, *Kitano par Kitano, op. cit.*, p. 129.

victime hors du cadre. Lorsqu'Azuma se rend chez le jeune délinquant au début du long-métrage, après avoir pénétré dans sa chambre violemment, il le frappe une fois. Le garçon tombe au sol, et le policier continue de lui assener des coups de pied, sans que l'adolescent ne soit filmé. Sans user du hors-champ constamment, Kitano parvient tout de même à mettre au premier plan un personnage par-rapport à un autre.

Ce qui se déroule dans notre imagination peut s'avérer bien pire que les scènes qui ont réellement lieu dans le film. Au début de *Sonatine*, avant que les yakuzas ne se rendent à Okinawa, un plan intrigant est mis en scène. L'un des adjoints de Murakawa se trouve sur la gauche du cadre, regardant quelque chose qui a lieu en hors-champ, à droite. Seuls nous parviennent des bruits de verre cassé ainsi que des cris. Nous devinons que la bagarre se déroule dans une boîte de nuit grâce aux lumières présentes. Jamais nous ne verrons l'homme qui est frappé, ni par qui. Kitano pousse le vice plus loin que son credo « *filmer le poing que celui qui est frappé* », qui pourrait devenir : « *ne filmer ni le poing, ni celui qui est frappé, seulement les personnages qui assistent à la scène* ». Cette situation est frustrante pour le spectateur qui ne peut atteindre le hors-champ pour compléter sa vision.



En filmant davantage les personnages qui accomplissent les actes meurtriers, Kitano met en avant leur aspect d'automate, uniquement régit par leurs pulsions. Il fait d'eux des êtres quasi-robotiques effectuant, sans montrer une once de sentiment à l'égard des victimes. La violence devient un acte viscéral, soulignant le réalisme esthétique que Kitano désire donner à ses films : un divertissement dramatique.

### c) *Un combat contre la violence magnifiée*

Les longs-métrages de Takeshi Kitano sont empreints d'une violence extrême, excessive, voire nerveuse. Le réalisateur témoigne : « *Je ne veux surtout pas magnifier la violence, la rendre esthétique. C'est pour cela que je montre une violence qui éclate brusquement, par flashes, que je la rends vraiment horrible, effrayante*<sup>69</sup> ». L'idée de flashes et de barbarie brusque rejoint la démonstration effectuée plus haut à propos d'une violence devenant d'autant plus sauvage que sa mise en scène est brusque. « *On me compare tout le temps à Tarantino, c'est pénible*<sup>70</sup> » exprime Takeshi Kitano. La différence entre Quentin Tarantino et le réalisateur japonais réside justement dans leur traitement de la violence. Alors que le premier se plaît à la styliser pour la rendre esthétiquement dynamique, le second, quant à lui, ne cherche absolument pas à la magnifier. Les personnages affrontent la mort en face, elle n'est pas détournée par des moyens artistiques. Le suicide final dans *Sonatine* en est un parfait exemple. Murakawa est dans sa voiture, il sort son revolver, le pose contre sa tempe et appuie sur la gâchette. C'est aussi simple que cela chez Kitano. La violence est froide, neutre, surprenante.

Les actes violents compulsifs se traduisent par des plans fixes, parfois frontaux. Les personnages ne peuvent échapper à la mort, qui se dissimule dans chaque recoin du cadre. Que cela soit Azuma qui tue froidement Nito devant son garde du corps ou Ôtomo donnant un violent coup dans la mâchoire d'un autre yakuza qui se coupe la langue, avant de l'achever d'une balle dans la tête. « *Le spectacle du comble de l'horreur fige sur place celui qui a le malheur de la regarder*<sup>71</sup> » explique Ludovic Courtade. En effet, le spectateur d'un acte meurtrier demeure paralysé d'effroi.

---

<sup>69</sup> B. Thomas, *Outremarge*, op. cit., p. 26.

<sup>70</sup> M. Boujut, *Rencontres du 7<sup>ème</sup> Art*, op. cit., p. 48.

<sup>71</sup> *Le cinéma de l'immobilité*, op. cit., p. 40.

L'horreur est tellement insoutenable, inhabituelle et subite que le corps ne répond plus. Cette situation dans la fiction fait écho à notre position de spectateur, pétrifié dans notre siège. Peu importe ce qui se déroule sur l'écran, il nous est impossible de nous mouvoir, à moins de sortir de la salle ou de stopper la diffusion. Encore une fois, les figures immobiles *kitaniennes* servent de pivot avec notre réalité, nous transmettant les sensations grâce à ce jeu de reflet dans un miroir entre les protagonistes et l'audience. « *La violence dans mes films est une violence qui fait très mal. Dans un film, cette douleur permet de neutraliser la violence*<sup>72</sup> ». Grâce à cette citation du réalisateur, nous pouvons parler d'un effet intéressant, appelé en philosophie catharsis. L'être humain, par ce moyen, se libère de ses pulsions, quelles qu'elles soient, en les vivant à travers le héros sur l'écran. En voyant et en testant la douleur ainsi que la violence via un film de fiction, le spectateur y déverse l'ensemble de ses tensions. La violence crue est asphyxiée par la douleur des personnages.

« *Aussi douloureuse soit-elle, il faut la montrer. Car, même entre deux adversaires qui se battent, il y a une forme de communication*<sup>73</sup> ». Kitano donne à ses personnages le pouvoir de s'exprimer par les affrontements. Au début de *Sonatine*, quand Murakawa torture le patron du tripot. Le personnage principal de cette scène est le crochet de la grue à laquelle la victime est accrochée, filmé longuement en gros plan. Plutôt que de les faire dialoguer, le réalisateur choisit de laisser le devant de la scène à l'instrument de torture lui-même. « *La violence, généralement, c'est de la bagarre, des coups de poings et des*



---

<sup>72</sup> M. Boujut, *Rencontres du 7<sup>ème</sup> Art*, op. cit., p. 67.

<sup>73</sup> *Ibidem*, p. 100.

*coups de pieds. Les yakuzas en sont spécialistes*<sup>74</sup> », c'est d'ailleurs leur seul moyen de correspondance : communiquer par le conflit et l'agression physique. De cette façon, Kitano ne magnifie pas la violence mais la rend presque utile pour les protagonistes en tant que dialogues.

A partir du moment où un personnage en tue un autre, Kitano ne déroge pas à sa propre loi qui est celle-ci : « *S'il y a des meurtres dans mes films, je prends toujours la responsabilité de faire mourir celui qui a tué (...) quand on tue quelqu'un, il faut toujours avoir en tête qu'on peut être tué soi-même*<sup>75</sup> ». C'est pourquoi tout acte de violence n'est pas esthétisé, car il peut y avoir des représailles. Aucune tuerie n'est légitime, car, dans le fond, un homme est tout de même assassiné, yakuza ou non. Justicier de ses propres longs-métrages, le cinéaste nippon demeure celui qui punit ceux qui ont déjà tué. Cette idée explique mieux la mort d'Azuma dans *Violent Cop*, sanctionné par l'homme de main.

Kitano semble détaché de ces effusions de violence, au point de les filmer avec un certain naturel. Benjamin Thomas qualifie ces scènes de « *réalisme douloureux*<sup>76</sup> ». Elles ne sont pas surjouées, sans ballets d'hémoglobine. Les séquences de meurtres ne subissent pas de chorégraphies et ne sont pas spécialement photogéniques. Elles donnent au spectateur une forte impression de réel, devenant alors « *témoin d'un acte vrai*<sup>77</sup> ». La mort survient à l'improviste, comme dans la réalité. « *Je ne veux pas montrer la violence dans mes films comme une sorte de divertissement. Je veux garder la cruauté d'une action, son réalisme, montrant ainsi toute l'horreur d'une situation*

---

<sup>74</sup> *Ibidem*, p. 61.

<sup>75</sup> *Ibidem*, p. 67.

<sup>76</sup> B. Thomas, *Outremarge, op.cit.*, p. 25.

<sup>77</sup> *Ibidem*, p. 26.

*critique*<sup>78</sup> ». Même si une mort n'est pas esthétisée, l'acte reste atroce. Dans *Outrage*, Kitano ne nous montre même pas le meurtre de l'un des personnages, préférant le dissimuler dans la pénombre. Un jeune yakuza s'assoit dans un train, quand un autre homme se place à ses côtés, le menaçant avec un pistolet. Ce dernier patiente jusqu'à ce que le convoi passe dans un tunnel pour achever sa mission. Nous voyons seulement les éclairs de lumière provenant de la détonation.



La scène du dentiste dans *Outrage* demeure la plus mémorable concernant la violence soudaine que Kitano met en scène, sans pour autant en faire uniquement sa marque de fabrique. Les séquences agressives sont réglées comme du papier à musique, survenant brutalement dans la narration ainsi que dans le cadre sans que nous ne fussions prêts à les recevoir. Ensuite, nous sommes déstabilisés par sa façon de filmer ces affrontements : en mettant en valeur celui qui frappe et non sa victime. Nous avons pu voir combien ce *credo* sert intelligemment la psychologie des yakuza revisités par Kitano. Enfin, tous ces éléments soutiennent cette non-esthétisation de la violence, le réalisateur ne désirant en aucun cas la mythifier.

Une nouvelle fois, nous nous retrouvons au cœur du paradoxe *kitanien*, opposant les questions de rythme et de violence latente à notre troisième pilier : la contemplation et la poésie. Un film de *yakuza-eiga* peut-il devenir une œuvre empreinte de lyrisme et de mélancolie ? Kitano en relève le défi.

---

<sup>78</sup> *Ibidem*, p. 25.

### 3) Contemplation et poésie

#### a) *Instants de grâce et lyrisme*

Afin de traiter en profondeur cette partie, nous nous appuyerons principalement sur le film *Sonatine*, l'exemple le plus approprié concernant ce sujet. Nous sommes en ce moment même au cœur du mécanisme *kitanien*, mettant à jour les rouages du réalisateur quant à sa ferme intention de renouveler le genre du film de yakuza. Comme nous venons de le voir ci-dessus, Kitano ne renie pas l'un des fondements du genre qui est la violence. Mais, le cinéaste nous propose une alternative à cette brutalité issue du milieu mafieux : la poésie. Les yakuzas demeurent des êtres humains capables d'éprouver des émotions. Le spectateur aussi. Kitano choisit de réaliser des plans plus pensifs et plus mystérieux.

Le lyrisme se définit comme « *un genre littéraire caractérisé par l'expression exaltée des sentiments, des passions*<sup>79</sup> ». Nous parlons évidemment de cinéma, et non de littérature, mais le terme lyrisme s'adapte aussi bien à ce dernier. Cela se concrétise à l'écran par le premier plan de *Sonatine* par exemple : un poisson bleu, sur fond rouge,

transpercé d'un harpon. Hors contexte, ce symbole n'exprime pas grand chose. Mais, remis dans le contexte du film, l'image du poisson transpercé prend tout son sens. Les yakuzas sur la plage



d'Okinawa sont à l'image de ce poisson : hors de l'eau, de leur milieu naturel, ils sont en danger de mort. A partir du moment où Murakawa et ses hommes quittent la ville pour s'isoler, abolissent la hiérarchie et laissent de côté l'univers yakuza, ils risquent de

---

<sup>79</sup> *Dictionnaire Larousse*

se faire transpercer comme le poisson. De plus, le bleu et le rouge symbolisent la mer et le feu, deux éléments contraires, et pourtant indissociables, tout comme la paix et le sang.

Dans le même film, Kitano profite du domaine du rêve pour créer une vraie rupture avec la réalité. Dans un cauchemar, Murakawa pose le pistolet sur sa tempe, rappelant le jeu qu'il effectuait plus tôt sur la plage avec les nouveaux. Sauf que cette fois-ci, le chargeur est plein. Le coup part brutalement, les bruits de la détente et de l'impact résonnant comme dans une vaste pièce alors que la scène se déroule à l'extérieur. La distorsion du son nous rappelle que cette séquence découle d'un songe du personnage. Dans ces instants-là, coupé de la réalité, l'être humain révèle des pans dissimulés de sa personnalité. Ici Murakawa exprime secrètement le désir de prendre sa retraite, symbolisé par le suicide devant les jeunes recrues.

La présence des paysages permet d'alterner plus aisément les séquences brutales et les moments de calme chers au réalisateur. « *Mais nul mieux que lui ne sait introduire la digression au cœur de l'action, faisant alterner des plages contemplatives et des clignotements de violence sèche*<sup>80</sup> ». La nature ne s'exprime pas par elle-même, mais le metteur en scène la fait dialoguer avec ses personnages en les incluant dans les mêmes cadres. Kitano capte les vibrations d'un monde invisible. Cependant, le plus troublant dans le final de *Sonatine*, réside dans les plans post-génériques, montrant les lieux où se trouvaient auparavant les yakuzas. Par cette insistance, le réalisateur oppose le suicide aux paysages vides, comme si Murakawa s'était évaporé parmi les éléments, « *la mise en scène situe l'événement dans le cosmos*<sup>81</sup> ».

---

<sup>80</sup> M. Boujut, *Rencontres du 7<sup>ème</sup> Art*, op. cit., p. 10.

<sup>81</sup> G. Lenne, *La mort à voir*, op. cit., p. 123.



*Les paysages désertés par les yakuzas défunts*

La nature demeure un élément primordial pour refléter le lyrisme. La lune, par exemple, filmée trois fois, devient l'unique témoin des secrets nocturnes. Les yakuzas jouent au frisbee sur la plage. Juste avant, des chefs de gangs se font faire assassiner près d'un bosquet de fleurs rouges. S'en suit le plan d'un ciel bleu vers lequel sont jetées les fleurs rouges de l'arbuste précédent. Ensuite, les fleurs lancées au ralenti sont accompagnées d'un fondu enchaîné avec un frisbee rouge, créant un rappel thématique, lié aux deux couleurs semblables : le rouge de la mort, symbole de l'innocence retrouvé des yakuzas. Déjà, cela annonce le destin funeste des personnages présents sur la plage. Le montage devient ici la clé de l'émotion créée : « *Effet montage : ce qui résulte de*



*l'association, arbitraire ou non, de deux images A et B qui, rapportées l'une à l'autre, déterminent dans la conscience qui les perçoit une idée, une émotion, un sentiment*<sup>82</sup> ».

« *L'empire du Japon est, de tous les pays du monde, celui qui offre le plus d'attrait aux imaginations*<sup>83</sup> » nous dit René Prédal. Il insinue donc que le caractère

poétique et lyrique fait intrinsèquement partie du cinéma japonais. Le réalisateur nous donne à voir quelques scènes au caractère quasi-irréel, comme l'image de la jeune femme de *Sonatine* illuminée par la lumière blanche de la lune attendant Murakawa sur la plage. Cette luminosité lui donne un aspect fantomatique, comme si elle portait déjà le deuil de son amant.



Mais encore, à la toute fin de *Sonatine* après le suicide de Murakawa, il y a un silence long et pesant avant le retour du bruissement du vent, comme pour laisser digérer l'action au spectateur au lieu de le faire retourner brutalement à la réalité.

Kitano oppose la contemplation à ses scènes violentes, créant le paradoxe qui est devenu l'essence de son cinéma. A ces instants suspendus s'ajoute l'utilisation de la musique, portant aux nues les séquences dramatiques et permettant au réalisateur d'accomplir l'impossible mélange entre sang et lyrisme.

---

<sup>82</sup> J. Mitry, *Esthétique et psychologie du cinéma*, op. cit., p. 185.

<sup>83</sup> *Fantastique et science-fiction dans le cinéma japonais*, Magazine Image et Son, n°222, décembre 1968, p. 48.

## **b) Utilisation de la musique**

« *Le cinéma est aujourd'hui le seul art total, le seul dans lequel on peut mettre des éléments d'origines diverses*<sup>84</sup> » explique lui-même le réalisateur. La musique est un outil cinématographique inconsciemment ignoré par les spectateurs car elle reste inséparable de la bande sonore filmique. Elle possède un pouvoir émotionnel fort, surtout quand elle est utilisée sous forme d'un leitmotiv. L'univers musical détient une fonction fortement expressive, se transformant même en guide émotif pour l'auditoire. Ainsi, en plus des nombreux éléments cinématographiques dont use Kitano pour orienter les émotions du spectateur, la musique a un pouvoir tout aussi puissant.

La musique peut souligner un mouvement de caméra ainsi que celui d'un personnage. Dans *Outrage*, pour commencer, lorsque Kitano entre dans les bains afin de tuer Murase et ses hommes, une mélodie puissante intensifie l'entrée du personnage et appuie sa démarche exterminatrice. Lors de la scène du dentiste, une musique, cette fois bien plus discrète, avertit du danger qui va suivre. Elle débute quand les personnages entre dans la salle d'attente et repoussent violemment l'homme qui montait la garde. Le rôle de la bande son devient essentiel dans ces instants dramatiquement importants. Certes l'action ne dure pas, mais la mélodie prévient le spectateur qu'une menace rôde. Il en est de même dans *Violent Cop* quand Kiyohiro cherche le jeune dealer dans l'immeuble abandonné. Des percussions résonnent, grandissant l'idée d'avertissement.

De plus, nous avons vu que Kitano aime particulièrement faire surgir la violence. Aussi, il laisse l'ambiance musicale amener la séquence subtilement, et l'acte violent inattendu viendra encore rompre avec la fluidité de la narration. Ce procédé est

---

<sup>84</sup> M. Boujut, *Rencontres du 7<sup>ème</sup> Art*, op. cit., p. 107.

de nombreuses fois utilisé dans *Violent Cop*, rappelant le spectateur au cœur de l'action par le changement soudain de rythme. L'arrêt brutal de la musique renforce l'effet de surprise ainsi que l'acte agressif lui-même. Par exemple, dans *Sonatine*, la même mélodie accompagne Murakawa quand il accomplit sa vengeance. Elle ne prend fin uniquement au moment où le yakuza se suicide dans sa voiture, laissant place au bruissement du vent en bord de mer : Murakawa a enfin trouvé la paix et la sérénité. Au delà de produire de brusques ascenseurs émotifs pour le public, le travail sur la partition musicale offre davantage de place au silence, lui aussi créateur dramatique. Lorsque Murakawa et ses hommes s'exilent sur la plage, ils transportent un homme blessé dans leur voiture. Durant le trajet ils font une halte afin d'enterrer le corps du défunt. A cet instant, seul le souffle du vent règne, respectant ces funérailles inopinées.

Le nô, par ailleurs, repose sur un drame théâtralement stylisé prônant le charme et le saisissement des représentations plutôt qu'aux actions dramatiques elles-mêmes. Cette forme de théâtre traditionnel est en parfaite adéquation avec l'esthétique *kitanienne* : les émotions au profit des exploits physiques. Dans *Sonatine*, Kitano choisit de découper la séquence du spectacle. Des plans sur les comédiens de nô d'abord, créant une subtile mise en abyme, plaçant des comédiens de théâtre au premier plan du cadre de cinéma, ouvrant une brèche de fiction dans la fiction. Au début, le spectateur peut être déstabilisé par ce qui se déroule à l'écran, surtout s'il ne connaît pas du tout la culture japonaise. Le réalisateur ne filme les yakuzas qu'en seconde partie. Le spectacle demeure le plus important car il sera repris plusieurs fois dans la suite du long-métrage. En effet, les hommes de Murakawa ainsi que les jeunes recrues en reprendront les airs quand ils seront sur la plage, en guise de divertissement. La musique est mise au

premier plan à la première vision, afin que le spectateur puisse la reconnaître quand elle sera rejouée plus tard.

Dans le même film, la musique ajoute un élément espiègle à la vision de ces yakuzas retombés en enfance. Une même mélodie lie toutes les séquences sur la plage, exerçant une forte dilatation du temps. Les mélodies gaies soulignent l'effet comique, ainsi que l'exil qui se transforme en colonie de vacances. C'est le cas lors de la séquence de poursuite en voiture dans *Violent Cop*, la musique aux consonances de jazz lui confère une allure maladroite voire même débutante.

Ensuite, il y a également les musiques-thèmes, leitmotiv d'un personnage. Ce détail est surtout marquant dans *Violent Cop*, Azuma possédant sa propre partition musicale. Elle débute au commencement du film, jusqu'à ce que le personnage entre dans le commissariat. Elle accompagne chacune de ses longues marches. A la fin, quand le second d'Azuma prend sa place et qu'il est filmé de la même façon que son prédécesseur avançant sur le pont, nous entendons le thème du héros récemment décédé. La boucle est bouclée, tous les éléments, jusqu'à la musique même, reprennent leurs places initiales.

Kitano utilise la musique afin de souligner les émotions, rires ou pleurs, jouant de nouveau sur l'opposition entre la poésie et les règles imposées par le genre même du film de yakuza. Dans *Violent Cop*, durant la scène avec les enfants regardant le policier se battre avec le suspect, la musique couvre la bande sonore. Cette séquence demeure un parfait exemple du contraste *kitanien* ambiant. Contraste appuyé par un humour nostalgique, liant figures comiques et émotions.

### c) *Des rires empreints de tristesse*

Les longs-métrages signés Kitano inspirent un sentiment de nostalgie, tirant sur la comédie dramatique. Cette atmosphère mélancolique est due à l'humour créé par Kitano, humour derrière lequel nous pouvons percevoir une certaine amertume. Kitano choisit de rompre avec les stéréotypes en offrant à ses yakuzas la possibilité de plaisanter. L'humour se base principalement sur la moquerie et le ridicule. Les rires des pantins-*kitaniens* rompent avec leurs actions meurtrières. Cependant, nous discernons derrière ces rires une forte nostalgie. Par les instants offerts à la contemplation poétique, sublimés par une musique emphatique, Kitano ouvre grand la porte aux fantômes du passé. Les yakuzas semblent hantés par le rôle de leurs ancêtres, se demandant pourtant s'ils sont bien à leur place.

Le réalisateur qualifie *Sonatine* d'« *une farce à balles réelles*<sup>85</sup> » ou encore d'« *une comédie dans un cauchemar*<sup>86</sup> ». Il faut préciser que *Sonatine* parodie<sup>87</sup> le film *Guerre des gangs à Okinawa*, de Kinji Fukasaku (1971), ce qui lui confère par essence un argument moqueur. Ce long-métrage a l'allure d'une plaisanterie, tournant en dérision les yakuzas. En plus de les démystifier, Kitano traduit par leurs divertissements puérils le désir de s'exiler. Par le biais de ces créations estivales, le réalisateur tient à révéler la noirceur de leur monde. Leur univers est cruel et impitoyable. Ils savent malheureusement que la redécouverte joyeuse des petits plaisirs ne peut être qu'éphémère et qu'il reviendra un moment où ils devront répondre à leur devoir. Dans *Sonatine*, Kitano s'approche d'une certaine vérité de ce que sont les sentiments humains, ne plaçant plus ses yakuzas sur un piédestal, inaccessibles.

---

<sup>85</sup> M. Temman, *Kitano par Kitano*, op. cit., p. 136.

<sup>86</sup> *Ibidem*, p. 137.

<sup>87</sup> Principalement la scène de la danse ainsi que la reprise du spectacle par les yakuzas sur la plage.

L'aspect désenchanté se traduit par le simple fait que le personnage d'Uechi, le second de Murakawa, doit porter une chemise aux motifs hawaïens plutôt que les costumes habituels. Ce détail nous fait rire. Cependant nous percevons qu'il est tragique pour le protagoniste d'en arriver à ce point-



là. Le comique repose principalement sur la moquerie : « *J'affirme que le comique est aussi violence. Celui qui regarde rigole alors que, pour l'autre, c'est dramatique*<sup>88</sup> » témoigne Kitano. Mêlant étroitement violence et humour, le réalisateur donne au spectateur l'opportunité de se moquer des personnages, et, donc, de participer à une autre forme de violence, certes moins sanglantes mais tout aussi blessante pour les personnes concernées.

Le ton de Kitano est constamment cynique et ironique. « *T'as l'air fin comme ça !* » lance un yakuza à Murase après l'incident atroce chez le dentiste, dans *Outrage*. Après la torture, Murase porte un masque, qui le ridiculise face à ses



collègues. L'utilisation de l'ironie permet de créer un décalage entre ce qui se passe réellement et la relativisation des personnages par-rapport à leur triste réalité. Dans *Sonatine*, les personnages usent de l'ironie comme d'un moyen de défense. « *On nous souhaite la bienvenue* » annonce un yakuza quand ils se font tirer dessus une fois arrivés à Okinawa. Ou encore, le même yakuza, exprime « *Me voilà au pays des merveilles* »

---

<sup>88</sup> M. Boujut, *Rencontres du 7<sup>ème</sup> Art*, op. cit., p. 92.

qui traduit toute sa lassitude et son écœurement pour les missions qu'ils ont à accomplir.

L'humour de Kitano repose également sur son sens des cadrages. Lors du plan long dans les toilettes de la boîte dans *Violent Cop*, la durée interminable de la scène ajoute une pointe d'humour au fait que le jeune dealer se fasse autant gifler par Azuma en si peu de temps. De plus,



l'absurdité du geste fait sourire : plus le dealer est frappé, moins il est en capacité d'aligner correctement des phrases. Dans *Outrage*, durant la scène de violence dans le restaurant, un plan très court nous montre les doigts coupés du chef cuisinier dans un bol de nouilles. Kitano pousse le vice jusqu'à servir ce même bol au personnage avec ses écouteurs, exclu de la scène jusque-là. Le montage devient créateur de la situation comique. De plus, la frontalité de certains plans additionnée aux postures des protagonistes ne peut que nous tirer un sourire.

En offrant à ses yakuzas le pouvoir de se faire des plaisanteries, plaçant cet humour sous le signe de la nostalgie incurable, Kitano les place en bordure du milieu mafieux. En effet, les yakuzas *kitaniens* repoussent la hiérarchie des ancêtres et explosent les clans. Chaque yakuza devient un électron libre dans un système qui sombre. Le thème de la marginalité demeure précieux aux yeux de Kitano, autant pour ses personnages que pour lui, en tant que cinéaste, trop souvent laissé sur le banc de touche de l'industrie cinématographique.

### III. UN CINÉMA DE LA MARGE

#### 1) La bordure géographique

##### a) *La mer, chère à Kitano*

Les vieilles légendes japonaises laissent penser que le peuple nippon est né de l'océan. « *Des critiques ont même écrit qu'un film de Kitano sans voir la mer est impossible*<sup>89</sup> » explique le réalisateur. La mer est un élément récurrent dans la filmographie du cinéaste nippon, ce à quoi nous pouvons donner plusieurs explications. Tout d'abord, nous avons vu que les protagonistes *kitaniens* étaient placés en marge de la société. Kitano décide, dans *Sonatine* par exemple, de les éloigner des zones urbaines en les projetant en pleine campagne, au bord de la mer. En plus de se trouver loin de la ville, le réalisateur les positionne le long d'une frontière bien déterminée, effleurant la limite géographique entre le monde terrestre et marin, le monde commun et l'inconnu.

A l'image de Christophe Colomb découvrant l'Amérique, les mafieux sont sur le point de franchir un cap, ouvrant une brèche vers une autre dimension et renouant avec ce qu'ils sont réellement.



La mer endosse un rôle à part entière dans *Sonatine*, devenant un élément constamment présent, que ce soit au premier plan ou seulement en décor. Remarquons qu'aucun yakuza ne s'approche trop près de l'eau, allant même jusqu'à se baigner. Kitano témoigne : « *Il ne me viendrait jamais à l'idée d'y entrer, je ne me baigne*

---

<sup>89</sup> M. Temman, *Kitano par Kitano*, op. cit., p. 151.

*jamais*<sup>90</sup> ». A ses yeux, la mer demeure une menace incontrôlable, qui, à elle seule, symbolise parfaitement la violence d'une tension imprévisible. Benjamin Thomas la caractérise comme « *un lieu à la fois désirable mais inatteignable*<sup>91</sup> ». Son calme nous charme, mais la mer peut devenir soudainement dangereuse. La mer fait écho au cimetière, se transformant en lieu où les morts sont jetés pour être oubliés. Dans *Outrage*, le meurtre de Mizuno se déroule juste aux abords d'une grande étendue d'eau. Quant à *Violent Cop*, le corps d'Iwaki pendu est découvert sous un pont. Ou encore, la première apparition de Kiyohiro se passe sur les docks du port, endroit où il assassine violemment son interlocuteur, récupéré plus tard, sans vie, flottant dans les eaux du port. Et dans *Sonatine*, la torture du propriétaire du tripot s'effectue par la noyade, attaché au bout d'une grue. Kitano offre à la mer un puissant pouvoir, renforçant sa réputation d'un élément imprédictible.

Nous avons observé précédemment que dans *Sonatine* les yakuzas mènent une vie hors du temps, idée accentuée par l'éloignement géographique ainsi que le choix d'une césure entre la ville et ce qui semble être le bout du monde. La plage d'Okinawa devient un lieu de réconfort, proche des sources thermales dans lesquelles les vacanciers viennent se ressourcer. De ce retour aux sources s'émane une atmosphère désenchantée, coupée du réel, communément appelé le « *Kitano-blues*<sup>92</sup> ». « *Chez Kitano la mer n'est pas un obstacle mais bel et bien la fin et le but du voyage*<sup>93</sup> » : une fois arrivés sur le rivage, les personnages ne peuvent aller plus loin. Cela n'est pas la métaphore d'une épreuve à surmonter mais, au contraire, d'un lieu où l'on vient chercher un peu de soi-même. Dans *Violent Cop*, le premier paysage qui apparaît à l'extérieur de l'hôpital

---

<sup>90</sup> *Ibidem*, p. 105.

<sup>91</sup> B. Thomas, *Outremarge*, *op. cit.*, p. 149.

<sup>92</sup> M. Temman, *Kitano par Kitano*, *op. cit.*, p. 163.

<sup>93</sup> B. Thomas, *Outremarge*, *op. cit.*, p. 105.

lorsqu'Azuma va chercher sa sœur est une étendue bleue. En retrouvant sa sœur et en l'accueillant chez lui, il retrouve la seule famille qu'il lui reste. C'est un fragment de sa propre personne qu'il trouve en elle, sa marginalité, son silence, sa part de folie aussi. A plusieurs reprises les deux personnages se promènent sur la berge. La bordure de mer devient une bordure de la société, un lieu de refuge et de retrait où les personnages peuvent être eux-mêmes sans être limités par les codes d'un gang ou d'une autre forme de communauté. La mer incarne réellement un personnage au cœur du paradoxe crée de toutes pièces par Kitano, à l'image de « *la promesse d'une possible interaction épanouie que l'individualisme moderne indifférent et le clan trompeur ont oubliée*<sup>94</sup> ». Le cinéaste pointe du doigt la possibilité pour le présent et le passé de dialoguer ensemble sans que l'un des deux soit renié, la modernité incluant son héritage passé.



La mer représente « *le lien ultime du mélodrame masculin kitanien*<sup>95</sup> », la présence féminine la plus manifeste dans cet univers viril. L'étendue maritime fait écho à la Mère nature qui rappelle aux yakuzas les enfants demeurant en eux. Son existence brise l'organisation des hommes, au point de faire éclater en mille morceaux la hiérarchie. Aussi, Miyuki, l'unique femme du récit de *Sonatine*, est en fait l'incarnation sous forme humaine de l'étendue d'eau, comme une personnification de Mère nature sous le regard des hommes. Kitano indique qu'il aime beaucoup trop les femmes pour oser les filmer, reportant alors son dévolu sur la mer. Les œuvres de Kitano sont souvent dites asexuées. La frustration des hommes expliquant alors leur débordement

---

<sup>94</sup> *Ibidem*, p. 111.

<sup>95</sup> *Ibidem*, p. 105.

soudain de violence. La mer produit quand même chez eux un certain apaisement, plaçant à cet endroit bien précis l'affrontement entre l'individu et le clan, les mœurs hérités et un nouvel ordre.

Mais, la mer demeure également le symbole d'une menace omniprésente. Miyuki tire des fusées de détresse en direction de l'océan, dans l'espoir d'empêcher Murakawa de partir accomplir sa vengeance. Toutefois la mort du yakuza est inévitable, l'association du feu et de l'eau demeure impossible. Hélas, le danger demeure, mis en image par le pêcheur, être hybride, capable de pénétrer dans l'espace maritime et terrestre sans aucun mal. Présenté de dos la première fois, il devient clairement une menace pour les yakuzas affaiblis par le retour en enfance, devenant des proies idéales.

Dans *Sonatine*, le pêcheur intervient dans la dernière partie du film, comme si le destin venait sonner à leur porte : ils ne peuvent plus échapper à leurs engagements de yakuzas.



La bordure géographique est ici favorisée par la mise en scène de l'élément maritime, forçant le trait de la frontière et de la division. Néanmoins, les yakuzas passent la majorité de leur temps dans des espaces clos. Les intérieurs devenant alors, eux aussi, un lieu d'expression de la marginalité *kitanienne*.

## ***b) Les décors intérieurs***

L'étude de Kitano sur le décor permet de définir la place de ses protagonistes dans un environnement précis. Ce qui peut paraître un détail s'avère primordial pour la construction intime de chacun des personnages. Une personnalité s'associe à la manière dont l'intérieur de sa demeure est décoré. Dans l'ensemble des films, les yakuzas sont bien souvent assis, ce qui réduit la perception du décor, nous donnant encore moins d'indices pour apprendre à les connaître. Le soin d'un décor, quel qu'il soit, révèle de nombreuses précisions à propos du personnage qui y évolue : la psychologie, les origines sociales, la profession, la vie de couple/famille etc.

Si nous prenons nos trois héros, nous nous apercevons que leur profession détermine leurs lieux de vie. Azuma, policier, habite dans un petit appartement, mais passe une grande partie de son temps au commissariat, ou dans la rue. Ce dernier, difficile à cerner, ne montre aucun élément lié à son intimité. Nous apercevons rapidement son appartement parce que sa sœur s'y trouve mais jamais le personnage ne nous y emmène volontairement. Murakawa et Ôtomo, yakuzas tous les deux, donnent l'impression de constamment errer d'un intérieur à un autre sans réellement s'en approprier un. *Sonatine* se déroule durant une grande partie dans une cabane sur la plage, loin d'un quelconque quartier général yakuza. Murakawa s'adapte à cette maison de secours, mais nous savons parfaitement que son intérieur ne le représente pas. Ôtomo, quant à lui, ne semble pas non plus avoir sa propre demeure. Premièrement, il est rare de le voir seul dans une pièce. Et deuxièmement, en tant que chef de clan, il réside souvent dans la maison dite « familiale » où se trouvent les réunions entre les différents membres de leur gang. En n'offrant aucun lieu hospitalier aux yakuzas, Kitano démontre leur incapacité à vivre seul, loin du troupeau. Nous ne pouvons

atteindre leur intimité car le réalisateur ne nous y donne pas accès. Murakawa et Ôtomo ne possèdent aucun refuge personnel, se dévouant entièrement au clan.

Alors que les Anciens possèdent de grandes villas en bord de mer, nous remarquons que les membres inférieurs doivent se contenter d'immeubles délabrés, de vieux hangars ou de petites pièces. Par exemple, dans *Violent Cop*, alors que la première partie du film se déroule dans des lieux que nous pouvons aisément identifier (le commissariat, la boîte de nuit), une ouverture sur un tout nouvel univers se crée lorsque Kitano filme pour la première fois l'endroit miteux dans lequel se cachent les malfrats. Nous avons aperçu Kiyohiro avec Nito un peu avant, mais rien de plus ne nous permettait de cerner son personnage. Dans la boîte, un personnage téléphone à Kiyohiro. Lorsqu'il décroche, ce dernier est filmé dans son environnement familial avec ses acolytes. Nous découvrons le hangar sale dans lequel il vit avec ses trois jeunes recrues. Le choix de ce décor associé au personnage de Kiyohiro renforce son apparence de gangster de bas étage. La lumière sombre qui accompagne intrinsèquement ce lieu de vie soutient l'âme sombre habitant le cœur de Kiyohiro ainsi que ses obscurs désirs.

Dans *Outrage*, les intérieurs sont construits de manière géométrique, ne laissant place à aucune évasion possible. Evasion qui serait synonyme de retraite. Mais, hélas, toute échappée, même légitime, serait perçue comme une fuite du point de vue des mafieux. La



géométrie des pièces dans lesquels les personnages se trouvent, accentuée par un cadrage bien souvent frontal et fixe, souligne les nombreuses règles intransigeantes auxquelles les gangs se soumettent. Impossible de dissocier les codes yakuzas de l'intimité des protagonistes : ils ne font qu'un. Afin de faire écho à leur devoir d'obéissance, les intérieurs mathématiquement conçus découpent les personnages. Nous développerons la place que tiennent les personnages dans le décor dans une autre partie s'appuyant davantage sur leur marginalité dans le cadre. Les codes stricts sont également mis en valeur par l'environnement dans lequel ils évoluent. Un environnement étroit, sévère, et surtout clos.

Comme dans l'intégralité du cinéma *kitanien*, il réside quelque part un conflit qui ne trouvera aucune résolution. Et ici le conflit est de taille puisqu'il est physique : opposant les intérieurs et les extérieurs. En effet, pour reprendre le paragraphe précédent, plaçons-nous dans le même film afin d'illustrer cette forte opposition entre le monde libre et l'univers limité des yakuzas. Alors qu'ils viennent tout juste d'ouvrir la nouvelle salle de jeux dans un préfabriqué sans vraiment d'allure, un personnage, situé devant une fenêtre se plaint : « *Mais, on voit tout de l'extérieur !* » s'exclame-t-il. Ishihara s'empresse d'actionner la fermeture mécanique des rideaux. La profession des yakuzas n'a rien à faire en vitrine.

Par le soin apporté aux décors intérieurs ainsi qu'à leur cadrage, Kitano semble préciser un désir de franche rupture entre le milieu des yakuzas et le monde extérieur qui continue de tourner librement. Aussi, la vie dans la ville est également mise en scène de façon à transmettre sa conception de ce « *monde-carcen*<sup>96</sup> ».

---

<sup>96</sup> B. Thomas, *Outremarge*, op. cit., p. 28.

### c) *La vie dans la ville*

Une grande partie des longs-métrages se déroulent certes en intérieur mais la vie dans la ville développe l'image des yakuzas offerte par Kitano. En effet, la ville, et les extérieurs en général, ne sont guère plus que des lieux de passage. Le contre-exemple de cette analyse se trouve dans *Violent Cop*, lorsqu'Azuma et sa sœur se promènent sur le bord de mer, pour le simple plaisir. Dans cet exemple, ce n'est pas réellement la vie dans la ville qui est mise en avant mais davantage les retrouvailles d'un frère et de sa sœur. L'extérieur n'est pas décrit par la caméra de Kitano autant que l'intérieur des demeures ou lieux de vie. Impossible de savoir à quoi ressemble la ville dans son ensemble. Elle se résume uniquement à des lieux bien précis, le cinéaste évitant un quelconque plan qui ferait penser à une sommaire visite touristique. Kitano restreint notre vision à quelques décors seulement, sans s'attarder davantage à nous montrer une vue plus globale.

La rue demeure un lieu risqué et sournois. La ville devient rapidement le terrain de jeux des yakuzas qui se la partagent telles des bêtes féroces après du gibier. La notion de territoire reste importante, créant les conflits entre les gangs. Aucune carte n'est montrée durant les films et il est assez difficile d'en visualiser une mentalement<sup>97</sup>. Les frontières entre les différents clans reposent simplement sur des quartiers. Cette accentuation de l'idée de territoires renforce l'idée de géométrie et de zones bien déterminées. Encore une fois, les personnages se retrouvent captifs de prisons invisibles, uniquement nées de leur héritage mafieux. De plus, cette notion fait également ressortir le côté bestial des protagonistes qui doivent sauvagement défendre leurs terres.

---

<sup>97</sup> D'autant plus pour le public européen qui découvre ces films sans connaître la géographie des villes citées.

Le cas de *Sonatine* diffère des deux autres films puisque seul le début se déroule en ville. Murakawa et ses hommes se rendent jusqu'à Okinawa pour venir en aide à un autre gang. Mais, ils tombent dans un piège et s'exilent à nouveau, sur la plage cette fois. Ici, la cité est clairement quittée pour son danger. La ville devient uniquement un lieu de tueries. Lorsque Murakawa doit accomplir sa vengeance, il est forcé de s'y déplacer. Et quand le mystérieux pêcheur apparaît pour les assassiner, c'est un peu comme si la ville elle-même se déplaçait jusqu'aux yakuzas cachés. Contrairement aux longs-métrages de mafias hongkongais tels que *Infernal Affairs*<sup>98</sup> ou encore *Sparrow*<sup>99</sup>, dans lesquels la ville devient un être vivant tentaculaire, emprisonnant les personnages dans un labyrinthe aux immenses buildings vitrés, le cinéaste japonais ne présente pas une vitrine de son pays. Il explique ceci lui-même, voulant montrer « *un Japon que l'on ne connaît pas très bien, que personne ne côtoie vraiment. Les décors sont ceux de villes dortoirs de banlieues, d'immeubles grisâtres, d'usines*<sup>100</sup> ». Rompant une nouvelle fois avec les codes cinématographiques de son temps qui mettent en avant l'aspect traditionnel du Japon, Kitano s'exporte lui-même dans une marge géographique ainsi qu'esthétique.

*Infernal Affairs à gauche / Sparrow à droite*



<sup>98</sup> Réalisé par Andrew Lau et Alan Mak en 2002.

<sup>99</sup> Réalisé par Johnnie To en 2008.

<sup>100</sup> M. Temman, *Kitano par Kitano*, op. cit., pp. 129-130.

L'endroit mélangeant à merveille les deux atmosphères contradictoires de l'intérieur et de l'extérieur se trouve être la voiture. La voiture ne nous permet pas de fuir le danger car celle-ci emmène les personnages, parfois même de force. Se trouver dans un véhicule ne garantit aucune protection, tout dépend où ce dernier se dirige. Mais les déplacements en voiture permettent au spectateur de découvrir partiellement la ville. L'extérieur demeure aux yeux du réalisateur le lieu de l'attente, de l'ennui, du passage – et rarement de l'action physique – des conversations etc. Aussi, dans les sombres ruelles de *Violent Cop*, Azuma erre, blessé, uniquement éclairé par la lune. La nuit, tous les éléments se confondent, n'aidant pas à la distinction des différents lieux dans la cité. Les immeubles se



ressemblent au point que Kitano lui-même les mêle dans le montage. Par exemple, lors du meurtre du jeune dealer par Kiyohiro, le toit duquel tombe le dealer est filmé en contre-plongée. Suit un cut vif, puis un autre immeuble, semblable au premier, lui aussi en contre-plongée.

La marginalité, dirons-nous géographique, est intrinsèquement liée à certains lieux, telle que le bord de mer par exemple, les décors, ou encore des villes à l'apparence morcelée. Kitano nourrit son paradoxe en injectant l'esprit de contradiction dans la moelle de son cinéma : la composition du cadre.

## 2) La contradiction comme outil de composition du cadre

### a) « *Un personnage voué à s'excommunier*<sup>101</sup> » : *s'extraire du commun*

Afin de creuser l'idée de paradoxe au cœur de la cinématographie de Kitano, nous nous tournerons vers la place qu'occupent les personnages dans le cadre, signe évident de leur contradiction avec le clan. Dans les trois films cités, les protagonistes s'isolent d'eux-mêmes ou se détachent de la masse, soit par leur posture, soit par leur position dans le cadre. Ainsi, il y a deux types d'isolement. Le premier relève du personnage qui, de son plein gré, se place en dehors du groupe. C'est le cas d'Azuma lors de l'enterrement d'Iwaki, préférant rester seul tandis que les autres se regroupent.

Le second type d'isolement est dû au réalisateur, qui, par le soin apporté à son cadrage et son montage, oppose brutalement l'individu solitaire et le clan. Dans *Outrage*, Ôtomo est assis sur le canapé et regarde dans un sens alors que ses acolytes, placés dans son dos, debout, tournent la tête dans le sens inverse. Sa



silhouette est décentrée dans le cadre, proche d'une bordure alors que le clan est uniformément réparti sur l'ensemble d'un plan. Dans le premier plan du film, le personnage d'Ôtomo est déjà montré comme marginal. Un travelling latéral droite/gauche présente l'ensemble des gardes du corps qui attendent leur chef qui sont en réunions mais le protagoniste mais la caméra se suspend un instant en arrivant à la hauteur du protagoniste incarné par Kitano. De cette manière, il est différencié du lot des yakuzas. En plus de cela, Ôtomo porte souvent des couleurs inversées aux autres personnages, un ensemble blanc alors que les autres sont en noirs.

---

<sup>101</sup> B. Thomas, *Outremarge*, op. cit., p. 52.

Comme nous l'avons déjà évoqué précédemment, les trois héros incarnés par Kitano se font marcher sur les pieds par une nouvelle génération loin des mœurs qu'ils ont appris. Le cinéaste enferme ses protagonistes dans des carcans desquels ils ne peuvent s'échapper, « *plaçant toujours ses héros au sein d'un monde sans autres voies que la solitude ou la tyrannie*<sup>102</sup> ». C'est pourquoi Azuma, Ôtomo et Murakawa peuvent être autant touchants dans leur innocence perdue qu'effrayants par leur pouvoir autoritaire. Le clan demande une totale implication de la part de ses membres, une relation exclusive, au-dessus de la liberté individuelle. Ce reproche est fait au jeune de *Sonatine* qui travaille encore dans un restaurant.

Benjamin Thomas parle « *d'alternance du pluriel au singulier*<sup>103</sup> », les films de Kitano reposant sur un efficace va-et-vient entre la communauté d'une part et l'individu de l'autre. Ce combat permanent stimule visuellement l'esthétique du réalisateur : « *Kitano construit des plans larges de clans pour les faire voler en éclat par le biais des plans rapprochés*<sup>104</sup> ». Le montage est mis à mal par le désir de paradoxe du cinéaste. Les personnages ont droit à un traitement bien particulier de la part de Kitano dans la construction des plans. Par leur place dans le cadre, nous pouvons dès le premier coup d'œil avoir des indices sur le personnalité et leur rôle au sein de la famille à laquelle ils appartiennent.

---

<sup>102</sup> *Ibidem*, p. 33.

<sup>103</sup> *Ibidem*, p. 110.

<sup>104</sup> *Ibidem*, p. 28.

Nous pouvons remarqué que les gros plans fixes sur les personnages s'opposent clairement aux plans plus larges, mettant en scène plusieurs protagonistes. Cette confrontation crée le rapport de force existant entre un individu et son clan



ainsi que la place de celui-ci dans la hiérarchie mafieuse. Prenons l'exemple d'*Outrage*, qui illustre parfaitement ce traitement des cadres. Kitano met en valeur son personnage principal par des plans plus serrés sur son visage. Mais le clan est également montré en plan d'ensemble, dans une pièce, discutant. Le montage alterne les cadres proches d'Ôtomo et ceux qui embrassent tout le reste du lieu ainsi que les autres protagonistes.

Vers la fin de *Sonatine*, pendant que Murakawa apprend à tirer à Miyuki, ils sont filmés une première fois ensemble dans le même plan puis, chacun dans un cadre, de plus en plus rapprochés. Les plans cut s'additionnent rapidement, séparant clairement les deux personnages alors qu'ils se trouvent côte à côte. Par cet effet dynamique, nous comprenons l'éloignement psychologique des deux amants. A l'image du baseball, qu'Azuma pratique lorsqu'il est renvoyé par son supérieur, un seul joueur est mis en avant, en tant que star, idole, portant l'honneur de son équipe sur ses épaules. C'est exactement le schéma de chaque vengeance, sans la partie show-business, évidemment. Chercher à mener une justice solitaire, sans demander de soutien, prouve encore une fois le désir de solitude inhérent aux personnages.

### *Une séparation offerte par le montage*



Comme expliqué plus haut, Kitano utilise très peu de mouvements de caméra et laisse ses figures se déplacer dans le cadre. Dans *Violent Cop*, un travelling latéral droite/gauche accompagne son personnage principal lors d'une scène de rue. Au lieu de mettre en valeur Azuma, le protagoniste est à moitié coupé par le haut du cadre. Encore une fois, par la singularité de ce cadrage, la marginalité du personnage est mise en valeur. Aussi, sa première



apparition est de dos, marquant la distance avec les autres. Les travellings latéraux sont nombreux dans le cinéma de Kitano, enfermant les hommes entre les bordures du cadre, comme si leur chemin était déjà tout tracé. Dans le même film, l'ennemi d'Azuma est filmé en travelling latéral gauche/droite, inversé à celui du héros, ce qui le conditionne, par le mouvement de caméra, à être le miroir ainsi que l'opposé du personnage principal.

En poussant encore l'interprétation, Kitano n'oppose pas seulement un homme face à un clan, mais les citoyens plus largement à une société. Le personnage du sans-abri au début de *Violent Cop*, un individu sans codes claniques, ou qui en a été privé, cela lui donnant une solitude davantage tragique, comme une « *mise en garde du monde moderne à l'adresse de ceux qui voudraient s'en échapper*<sup>105</sup> ». L'Homme est moins vulnérable s'il rentre dans le rang et ne forme plus qu'un avec son gang. Nos trois héros ont déjà accompli beaucoup pour leurs familles mais : « *Yakuza un jour, yakuza toujours* ». Ils n'ont qu'un seul désir : s'extraire du commun. Le monde a bien évolué depuis les premiers yakuzas, mais impossible pour Murakawa et Ôtomo de trouver une place dans ce renouveau.

La culture japonaise s'oppose par bien des formes à la nôtre, occidentale. L'opposition de l'individu et du clan ne demeure pas uniquement une interprétation européenne mais un fait avoué par les japonais eux-mêmes, tel que Masao Miyamoto, critique culturel et psychiatre japonais, disant ceci : « *Au Japon, on constate que toute grande organisation, à l'instar de l'administration, se fonde sur la négation de l'individualisme*<sup>106</sup> ». La négation de l'individualisme au profit de la communauté ? Kitano use clairement de cette opposition afin de placer ses personnages principaux en marge de cette société. Il continue ce travail minutieux jusque dans le contraste évident entre la symétrie et le désordre.

---

<sup>105</sup> *Ibidem*, p. 45.

<sup>106</sup> *Japon, société camisole de force*, Editions Philippe Picquier, 1996, p. 57.

## **b) Symétrie et désordre**

Selon l'auteur Donald Richie, le cinéma japonais répond à un « *impératif de composition*<sup>107</sup> », soit un souci d'une composition équilibrée. Au delà de sa réputation ordonnée, le cinéma nippon combine différents éléments distincts en vue de créer un tout unifié. André Bazin pousse la comparaison du cinéma à une phrase grammaticalement correcte : « *Sujet, verbe et complément n'ont de sens que relativement entre eux*<sup>108</sup> ». Ainsi, comme le cinéma ajoute des plans les uns aux autres afin de composer un ensemble. La contradiction devient pour Kitano un outil de composition de ses cadres. Il travaille énormément sur espace visuel symétrique. Pour le cinéaste, le soin de la symétrie est un « *un moyen de multiplier les angles à l'infini*<sup>109</sup> » et donc d'exploser encore davantage les limites du cadre, créant des sous-espaces<sup>110</sup>. Les plans sont composés de nombreuses lignes, verticales et horizontales, soulignant une géométrie minutieusement pensée en amont, tels que les champs contre-champs.

« *Lorsque le créateur décide d'un composant de la discontinuité, c'est avec le sentiment de nourrir la continuité d'ensemble*<sup>111</sup> ». De cette façon, lors d'un dialogue découpé par un champ contre-champ (= le « *composant de la discontinuité* »), l'ensemble est fractionné par le montage alors que dans la réalité il se déroule d'une traite. Le contre-champ, mécaniquement, est en fait l'image miroir inversée du champ, relative au même plan, l'inverse étant du coup parfaitement symétrique. Kitano joue avec cette astuce au point de, dans *Violent Cop*, filmer l'entrer d'Azuma à l'intérieur les toilettes de la boîte dans un miroir. Ce genre de ruse porte le spectateur à confusion.

---

<sup>107</sup> *Le cinéma japonais*, Paris, Editions du Rocher, nouvelle édition complétée, 2005, p. 74.

<sup>108</sup> J. Mitry, *Esthétique et psychologie du cinéma*, op. cit., p. 185.

<sup>109</sup> M. Temman, *Kitano par Kitano*, op. cit., p. 128.

<sup>110</sup> Telle que la profondeur de champ que nous approfondirons dans la partie qui suit.

<sup>111</sup> P. Durand, *Cinéma et montage : un art de l'ellipse*, op. cit., p. 264.

Plutôt que de diviser son plan en deux morceaux, le cinéaste place deux parties distinctes dans un seul et même plan. « *L'incidence angulaire est plus sensible si le plan est rapproché<sup>112</sup>* ». En effet, plus le plan sera serré, plus l'angle de cadrage nous apparaîtra. Pour reprendre un exemple déjà cité : la scène du dentiste dans *Outrage*. Les visages des yakuzas nous paraissent d'autant plus effrayants qu'ils sont filmés en contre-plongée totale. L'effet de symétrie ainsi que de miroir né de l'enchaînement de ce plan avec le suivant : Murase, en plongée totale, apeurée. Les trois visages sont filmés d'assez près afin que le spectateur se retrouve au cœur du conflit, situé à équidistance de chaque groupe de protagonistes.



Dans *Violent Cop*, lorsque Kiyohiro se rend chez son patron : le premier point de vue est celui de Nito, assis, la caméra placée dans son dos. Le second point de vue vient de la porte d'entrée, de Kiyohiro, embrassant la pièce du regard à son tour. Soudainement, l'axe de filmage change violemment, allant jusqu'à l'extrême



opposé. Ceci s'avère être un autre moyen d'utiliser le système du miroir sans s'arrêter strictement à l'objet réflecteur. D'après Jean Mitry, le cadrage des personnages révèle le

<sup>112</sup> J. Mitry, *Esthétique et psychologie du cinéma*, op. cit., p. 95.

jugement que leur porte le réalisateur. Or, Kitano les filme frontalement, à interpréter comme si les spectateurs dans la salle se trouvaient sur un pied d'égalité avec les protagonistes à l'écran, reflétant notre image dans la leur, et inversement. L'utilisation du hors-champ permet de semer le désordre dans la symétrie parfaite de Kitano. Dans *Outrage*, alors qu'un homme se fait frapper à terre par Mizuno, seules les prostituées en second plan face à nous voient la scène. La symétrie se joue dans les postures des



différents protagonistes. Alignés, de dos, de face ou encore simplement assis, leur présence à un certain endroit plus qu'à un autre semble calculée au millimètre près.

Le réalisateur crée un effet de symétrie grâce aux mouvements de caméra. Bien souvent, ces mouvements latéraux n'ont pas l'air se terminer mais de s'échouer sur la bordure du cadre afin d'amorcer une suite. Kitano et sa caméra semblent constamment en sursis, cherchant sans cesse à s'échapper d'un univers trop symétrique. Dans *Violent Cop*, quand le policier va chercher sa sœur à l'hôpital, ils sont tous les deux filmés en travelling latéral droite/gauche mais vu de l'extérieur. Leurs visages qui avancent apparaissent découpés dans les cadres des fenêtres devant lesquels ils passent. Cet effet de sur-cadrage accentue encore davantage la symétrie permanente.

Cette immobilité accompagnée d'une frontalité extrême confirme la présence d'une règle géométrique précise dans le cinéma *kitanien*. Un nouvel élément s'ajoute à la balance : la profondeur de champ. Cette technique de cadrage permet encore une fois d'accentuer l'idée de symétrie.

### *c) La profondeur de champ*

Techniquement, la profondeur de champ inclue une disposition favorisant la profondeur à l'intérieur du champ. Cet outil permet à Kitano d'explorer une nouvelle dimension de son cadre cinématographique. Après avoir longuement utilisé les différentes successions de plans – c'est-à-dire le premier, le second, les intermédiaires - le réalisateur décide de placer son action encore au-delà, dans l'arrière-plan. Martin précise ceci concernant la profondeur de champ : elle « *implique une conception de la mise en scène et du cinéma*<sup>113</sup> ». En effet, l'utilisation du dernier plan demande une maîtrise totale de l'ensemble de son cadre, du premier plan à l'arrière.

Cet espace pointant du doigt dans une direction bien précise reste encore un moyen pour Takeshi Kitano de s'échapper des normes conventionnelles et de voguer au cœur de son propre cinéma. Le cinéaste utilise la profondeur de champ afin de créer de nouveaux espaces. Horizontalement le champ se voit limité par les deux bordures du cadre, qui, malgré les mouvements de caméra, sont vouées à rester immobiles. Or, la distance longitudinale, quant à elle, possède une portée quasiment infinie. Jean Mitry précise que, selon lui, la profondeur de champ permet un déplacement volontaire des acteurs par-rapport à la caméra. Le réalisateur respecte le libre arbitre de ses personnages et les laisse s'affranchir du dispositif filmique. Azuma, le policier compulsif, utilise de lui-même la profondeur de champ. Alors qu'un policier tente d'interroger un suspect qui ne daigne pas répondre, Azuma arrive du fond du couloir – et donc du cadre – puis s'approche de l'homme, le

---

<sup>113</sup> M. Martin, *Le langage cinématographique*, op. cit., p. 189.

frappe et s'en retourne de la même façon. Dans *Sonatine*, un effet similaire se produit lorsque les hommes de Murakawa s'écartent pour le laisser passer bien au centre et s'avancer dans le dernier plan.



De plus, par le choix de nouvel outil, Kitano demeure dans son esthétique suspendue. Hormis le caractère purement technique et visuel, la profondeur de champ utilisée comme ce cinéaste le fait, offre à l'ensemble du film une atmosphère réaliste car, le temps que prennent les personnages pour se déplacer dans le cadre n'est ni accéléré ni ralenti. La profondeur de champ possède en son sein la « *vocation dynamique et exploratrice du regard humain*<sup>114</sup> ». C'est pourquoi nous avons cette sensation de vitesse réelle, parce que cet outil s'approche du regard que nous pouvons avoir dans le réel. Martin qualifie cette profondeur ainsi : « *un art du temps qui jouit d'une maîtrise absolue de l'espace*<sup>115</sup> ». Dans cet élément esthétique et cinématographique, la temporalité et l'espace scénique ne font qu'un. Encore dans *Violent Cop*, dans la cachette miteuse des malfrats, pendant que deux d'entre eux se disputent de manière joueuse, le troisième viole la sœur d'Azuma. Tout se déroule dans la même image. La profondeur de champ permet le déroulement de plusieurs actions dans le même champ.

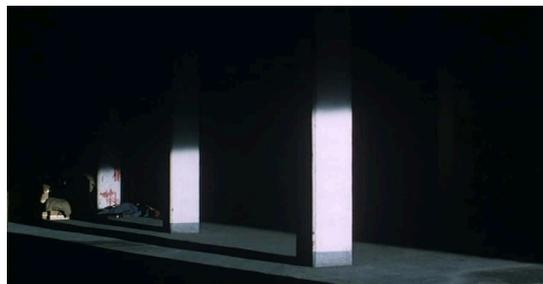
Il n'est pas étonnant une seule seconde que Kitano use de la profondeur de champ dans son cinéma. Cet outil demeure fixe puisque les mouvements sont

---

<sup>114</sup> *Ibidem*, p. 190.

<sup>115</sup> *Ibidem*, p. 239.

uniquement ceux des personnages. Elle évite le changement de plan ou même les mouvements de caméra, ce que Martin trouve bien plus « *synthétique*<sup>116</sup> ». Les personnages évoluent dans l'axe et la caméra n'interfère en rien avec leurs actions. Le dispositif filmique embrasse tout le champ, un détail cependant attire notre regard : le point de fuite, associé à une direction bien précise dans l'espace ainsi que de la construction d'un effet de perspective<sup>117</sup>. Ce point nous interpelle grâce à l'utilisation de la profondeur de champ qui le met en valeur. Dans *Violent Cop*, à nouveau, lors des dernières séquences du film, cet outil permet une annonce bien morbide. Azuma se trouve de dos, et ouvre la porte coulissante du hangar d'un geste brusque. La lumière de l'extérieur illumine le lieu, laissant découvrir au dernier plan Kiyohiro. La caméra met en valeur l'adversaire blessé, et crée de cette manière un affrontement visuel entre le premier plan et le fond du cadre, respectivement le territoire d'Azuma et celui de Kiyohiro.



---

<sup>116</sup> *Ibidem*, p. 190.

<sup>117</sup> En utilisant ces termes artistiques et mathématiques, nous pouvons encore une fois souligner le caractère géométrique du cinéma de Kitano.

Influencé par le théâtre kabuki et bunraku ainsi que par la littérature et la peinture, le cinéma japonais devient un terrain fertile et riche esthétiquement. Nous savons aussi que c'est un art ancien, respectueux des valeurs ancestrales, et nous pouvons voir dans cette utilisation de la profondeur de champ comme un héritage du théâtre traditionnel puisque ce dernier ne se focalise pas sur une simple ligne horizontale mais joue également avec la profondeur de la scène. Kitano utilise cette profondeur comme un objet de contradiction, pour ses personnages d'abord, et entre les différents plans de ses films ensuite. Encore un moyen pour le cinéaste de s'approcher de notre réalité et la faire fusionner avec son univers fictionnel.

### 3) Kitano et la réalité

#### a) *Fusion entre réalisme et fiction*

Par son travail sur le temps réel, enregistrant les actions de ses personnages sans en modifier la durée, Takeshi Kitano semble abattre une frontière et créer une « *rupture du contrat fictionnel*<sup>118</sup> », comme le souligne Benjamin Thomas. Le réalisateur fait prendre conscience au spectateur du cadre en tant que cadre, sans conserver l'illusion du cinéma, du montage invisible, et tout ce qui se rapproche d'une quelconque forme de classicisme. Le premier plan de *Violent Cop* en témoigne. Au lieu de noyer son spectateur dans un récit inconnu, le cinéaste choisit de filmer en plan serré un mendiant en train de manger. Aucune



action ne vient immédiatement bouleverser le cadre frontal. Grâce à cette durée insistante, l'audience finit par se rendre compte de l'immobilité du cadre et donc du dispositif filmique à l'origine du film qu'elle voit. Cet effet de réalisme qui est produit, Benjamin Thomas le qualifie de « *suspension*<sup>119</sup> », les longs plans fixes révélant la présence de la caméra au spectateur.

Le dispositif filmique est mis à nu : il n'y a aucune honte à montrer que la caméra existe. Dans le cinéma classique américain les principes de base sont ceux du montage invisible et d'une caméra servant le film jusqu'à faire oublier son existence. Mais, la lente agonie des personnages condamnés ne nous envoient qu'un seul et unique

---

<sup>118</sup> B. Thomas, *Outremarge*, op. cit., p. 15.

<sup>119</sup> *Ibidem*, p. 14.

message : « *Il faut croire en cette histoire mais elle est un simulacre*<sup>120</sup> ». Ces personnages figés par leur temps révolu nous offrent une image bien avant d'y agir à l'intérieur du cadre. Selon le réalisateur Akira Kurosawa, Kitano est un « *cinéaste du saisissement*<sup>121</sup> ». Cela est visible lors de l'unique scène de sexe dans *Outrage*, qui est filmé en toute simplicité, captant pourtant la beauté du moment. Son sens du saisissement est expliqué par cette citation de Benjamin Thomas : « *Dans le théâtre présentationnel, l'acteur ne perd pas son identité en tant qu'acteur. Le public ne voit pas en lui une personne « vraie » mais un acteur en train de jouer. (...) La scène devient zone d'illustration alors que l'auditorium reste du domaine du réel*<sup>122</sup> ». Ce à quoi Donald Richie ajoute : « *Le présentationnel, quant à lui, présente cela à travers des stylisations variées, sans prétendre exposer la réalité nue*<sup>123</sup> ». Kitano, quant à lui, est dans le présentationnel, tout ce qui appartient à la fiction demeure en tant que tel mais le film ne perd pas de son réalisme dans le sens où le spectateur voit une autre forme de réalité se dérouler sous les yeux. Le réalisateur ne met pas de barrière franche entre la scène (ici le film) et le public, les deux mondes se mélangent.

Jean Mitry, quant à lui, inclue l'aspect nécessaire du cinéma pour parler de la réalité : « *L'image compte d'abord non pour ce qu'elle ajoute à la réalité, mais pour ce qu'elle en révèle*<sup>124</sup> ». Kitano témoigne être allé négocier avec de vrais gangs de yakuzas afin de pouvoir filmer dans certaines rues se trouvant sur leur territoire. Dans ce cas-là, la réalité possède une forte influence sur la fiction, « *le représenté est comme le double du réel visé, tout en étant autre chose, par le fait même de la*

---

<sup>120</sup> *Ibidem*, p. 17.

<sup>121</sup> M. Boujut, *Rencontres du 7ème Art*, op. cit., p. 10.

<sup>122</sup> B. Thomas, *Outremarge*, op. cit., p. 15.

<sup>123</sup> *Le cinéma japonais*, op. cit., p. 18.

<sup>124</sup> J. Mitry, *Esthétique et psychologie du cinéma*, op. cit., p. 185.

*représentation*<sup>125</sup> ». En effet, par le biais du choix de cadrage, des lumières ajoutés sur le plateau, des décors, etc., la réalité est en quelque sorte prédécoupée par le dispositif filmique, sans pouvoir en transmettre la plus complète authenticité.

Pour donner un exemple, prenons un extrait de *Sonatine*, lors de l'arrivée du pêcheur sur la plage où jouent Murakawa et ses hommes. De la bordure droite du cadre surgit un homme déguisé en pêcheur (déjà vu dans une séquence précédente, nous savons qu'il vient pour les tuer). Le plan long et le cadre large permettent de créer un certain suspense dans le temps réel de la fiction. Plutôt que monter sa séquence en plusieurs plans distincts, Kitano choisit de favoriser une forme de réalisme. Le réalisateur prépare la venue du meurtrier dans le cadre, élément que seul le spectateur peut remarquer étant donné son point de vue global.



De plus, Kitano demande à son spectateur de participer à la création de cet univers fictionnel. Le jeu avec le hors-champ et la scission des dialogues favorise l'idée de mince frontière entre le film et la réalité, donnant à son public un « *absent à imaginer*<sup>126</sup> ». Dans la vie de tous les jours, les gens dialoguent et s'entendent mutuellement, dans l'immédiat. Il y a de cela chez Kitano, mais aussi un important travail sur les voix. Souvent, les dialogues dépassent sur les images. Une conversation débute sur un plan et se retrouve sur une autre, alors que, visuellement, elle ne correspond plus aux personnages qui parlaient. La seule frontière existant entre le

---

<sup>125</sup> *Ibidem*, p. 178.

<sup>126</sup> P. Durand, *Cinéma et montage : un art de l'ellipse*, op. cit., p. 85.

réalisateur et son public demeure celle des plans. Un plan est-il une entité aux bordures infranchissables ?

Or, le cinéaste que rien n'arrête ne se limite pas uniquement aux contours du cadre, allant jusqu'à inclure des regards caméras dans ses films, telle une « *adresse au quatrième côté*<sup>127</sup> ». Ce détail prouve le désir de communication du réalisateur avec son spectateur et, surtout, celui de s'affranchir d'un héritage cinématographique bien trop conventionnel. Cette adresse au public pourrait être perçue comme une figure d'insolence. Cette forme de « *transgression de l'interface entre le monde de l'écran et la salle de spectacle*<sup>128</sup> » est un procédé bâtissant une passerelle invisible entre le domaine purement fictionnel et notre réalité. Il désigne du doigt notre place de spectateur mais, nous prouve aussi la « *dignité du partenaire*<sup>129</sup> » qu'il choisit pour confier son récit : nous. De cette façon, nous ne sommes plus seulement un public profiteur mais, à notre tour, acteur du film que nous regardons. En plus de se sentir existé comme sujet à part entière de la fiction, Kitano en personne nous invite à y participer. Qui serait assez fou pour refuser ?

Encore une fois, par l'utilisation de tous ces artifices, de montage, de mise en scène et de cadrage, Kitano abolie totalement l'écran de cinéma. Chacun de ses plans confirme que le spectateur se trouve devant une œuvre purement fictionnelle enregistrée au préalable par un dispositif mécanique. Outre l'aspect traditionnel des jardins des parrains dans *Outrage*, le cinéma de Kitano ne se présente pas comme un héritage esthétique ni une fenêtre culturelle et touristique sur son pays. C'est pourquoi Takeshi Kitano choisit également la voie de la marginalité en tant que cinéaste.

---

<sup>127</sup> *Ibidem*

<sup>128</sup> *Ibidem*

<sup>129</sup> *Ibidem*

## ***b) Kitano dans le cinéma japonais***

Kitano, l'enfant adoptif du cinéma japonais. Arrivé dans ce milieu artistique « *par hasard*<sup>130</sup> » dit-il, il commence par remplacer le réalisateur Kinji Fukasaku sur ce qui devint son premier film : *Violent Cop*. Takeshi Kitano sort des sentiers battus par ses pères de cinéma, décidant de « *boxer hors du ring, peut-être pour mieux secouer le cinéma japonais*<sup>131</sup> », nous confie Temman. Son nouveau cinéma secoue la vitrine du Japon, certains journalistes allant quand même jusqu'à dire que « *la culture du Japon, après 1945, a été ridiculisée par Beat Takeshi. Il a rendu cette culture morose et malade*<sup>132</sup> ». Mais selon le réalisateur, le vrai problème réside dans le fait que le Japon n'arbore plus une réelle fierté par-rapport à sa propre culture, préférant cultiver une image Pop-Japan à travers notamment les mangas et un certain style vestimentaire.

Kitano, qui n'a aucunement peur des mots, et encore moins des journalistes agressifs, se considère lui-même comme le « *cancer*<sup>133</sup> » du cinéma japonais. Il ajoute encore ceci : « *Quant à mes films, ils procèdent d'une réaction contre une tendance actuelle de la société japonaise de plus en plus influencée par la technologie et la philosophie moderne occidentale. Mes films se veulent une réaction très forte contre cette influence grandissante. Mes films sont du pus sur le visage de la culture japonaise*<sup>134</sup> ». Afin de pointer du doigt l'influence occidentale trop imposante, Kitano la tourne en dérision subtilement dans ses longs-métrages. Dans *Sonatine*, tandis qu'un yakuza jette une grenade sur le quartier général de leurs adversaires, celle-ci n'explose

---

<sup>130</sup> M. Temman, *Kitano par Kitano*, op. cit., p. 124.

<sup>131</sup> *Ibidem*, p. 126.

<sup>132</sup> M. Boujut, *Rencontres du 7<sup>ème</sup> Art*, op. cit., p. 105.

<sup>133</sup> *Ibidem*, p. 72.

<sup>134</sup> B. Thomas, *Outremarge*, op. cit., p. 18.

pas. L'un des hommes se tourne vers son collègue et dit simplement : « *Matériel américain, on ne peut pas y faire confiance* ». Tout est dit.

Le réalisateur se plaît à user de cette formule pour comparer les Etats-Unis et le Japon : « *Lorsque les Etats-Unis toussent, le Japon s'enrhume*<sup>135</sup> ». Dans ses propos le cinéaste nippon dénonce la trop forte influence de la culture américaine. Le Japon a encore du mal à se relever de certains traumatismes historiques et ces blessures se traduisent par une puissante quête identitaire. « *Le problème de l'identité de soi n'a cessé de travailler la conscience des Japonais depuis leur ouverture à l'occident. Comment dire, comment vivre le sujet moderne ? La question est restée irrésolue*<sup>136</sup> ». Le réalisateur Yasujiro Ozu témoigne : « *Nous sommes japonais, nous devrions donc faire des choses uniquement japonaises ?*<sup>137</sup> ».

Kitano explore la modernité en remuant son propre héritage, continuant d'user des codes théâtraux et représentatifs typiquement nippons. « *Je respecte les traditions mais mon point de vue est que nous pouvons y apporter de nouvelles choses. Pour que la tradition continue à avoir un sens à notre époque, elle a besoin de renouvellement dans une certaine mesure*<sup>138</sup> ». *Violent Cop* a beaucoup plu quand il est sorti, surtout aux amateurs du genre, pour son humour, sa violence, mais surtout pour son regard lucide sur une société japonaise s'engluant dans la crise économique, donnant naissance à des phénomènes moins glorieux tels que les sans-abris ou la délinquance juvénile. Le réalisateur contrarie, pas uniquement pour le plaisir, mais dans le but de mettre certaines déviances sous le feu des projecteurs afin que la population en prenne conscience.

---

<sup>135</sup> M. Temman, *Kitano par Kitano*, op. cit., p. 254.

<sup>136</sup> *Le Sauvage et l'artifice – Les Japonais devant la nature*, Paris, Gallimard, 1993, p. 173.

<sup>137</sup> D. Richie, *Le cinéma japonais*, op. cit., p. 16.

<sup>138</sup> B. Thomas, *Outremarge*, op. cit., p. 13.

L'affrontement entre esthétique moderne et traditionnelle a de moins en moins lieu. La question se posant réellement demeure celle-ci : de quoi se constitue donc cette nouvelle modernité japonaise ? Le personnage du yakuza solitaire et marginal est aussi une métaphore du Japon moderne. L'opposition entre la ville et la campagne est similaire. Le Japon moderne, citadin, se trouve dans les grandes cités alors que le Japon des campagnes est considéré comme solitaire et loin d'une certaine réalité. L'analogie avec le poisson (premier plan) dans *Sonatine* complète cette vision des hommes marginaux. Une fois sorti de l'eau, ils meurent, parce que leur environnement ne leur convient plus.

« *Le genre dominant aujourd'hui est le genre yakuza. (...) Et, bien entendu, un des noms les plus importants ici est Takeshi Kitano*<sup>139</sup> » approuve le réalisateur Kiyoshi Kurosawa. Bien qu'il ne soit pas apprécié par tout le monde dans le milieu, Kitano assume ses propos sans jouer la demi-mesure. Grâce à son cynisme, le cinéaste pousse la porte de la modernité. Certes, ce geste peut blesser les plus conservateurs, mais notons bien que Kitano ne tire pas un trait sur ce que le passé a apporté à sa culture. Au contraire, il se sert de tout cela comme d'un tremplin vers un nouveau genre de cinéma japonais.

Le paradoxe que nous étudions est intrinsèquement issu de cette modernité japonaise : du conflit germant entre l'actualisation des codes au cœur du *yakuza-eiga*, lui même issu d'un héritage. Pour compléter notre travail et créer une ouverture dynamique nous verrons en quoi *Outrage Beyond*, dernier film de Kitano à ce jour, se plie oui ou non aux différentes règles du paradoxe énoncées en amont.

---

<sup>139</sup> D. Richie, *Le cinéma japonais, op. cit.*, p. 261.

### c) *Outrage Beyond : ultime bombe kitanienne ?*

Le clan Sonno a bien changé depuis que Kato en a pris les rennes. Kitano fait de lui un parrain alourdi de culpabilité suite au meurtre de son ex-patron, sentiment qui le rend particulièrement orgueilleux et menteur. Le réalisateur met une nouvelle fois en scène des yakuzas dont le temps est révolu. Les plus anciens se retrouvent publiquement humiliés. Mais, contrairement à l'opus précédent, les plus anciens parlent entre eux de leurs déceptions. C'est le cas au tout début du film, après une réunion à la maison mère, les anciens commentent : « *Aucun repas servi pendant une réunion, quelle honte !* ». Alors que, dans *Outrage*, l'une des premières scènes du film se déroule durant un repas, auxquels sont invités les parrains de toutes les familles yakuzas. De plus, le personnage d'Ishihara, devenu bras droit et conseiller financier de Kato, est discrédité aux yeux des vétérans. Ceux-ci le jugent suivant deux détails précis : Ishihara n'est jamais allé en prison et ne possède pas ses propres tatouages. Deux caractéristiques d'une certaine notoriété selon les yakuzas, et, comme le dit le policier : « *La réputation est tout ce qui importe pour les yakuzas* ».

La réputation ainsi que la tradition. En effet, nous retrouvons des plans filmés de manière similaire à ceux d'*Outrage* tel que celui des voitures alignées devant le quartier général ainsi que les insistances sur les salutations inclinées. Aussi, Kitano met en avant l'envie des anciens de renouer avec les fondements de leur culture. Kato lors de son procès, est habillé



en kimono traditionnel. Un autre parrain, Fuse, de la famille Hanabishi, reçoit ses



hommes vêtu du même habit. Nous

voyons sur un grand mur les noms de

tous les membres de ce clan, honorés.

Malgré les apparences, les parrains

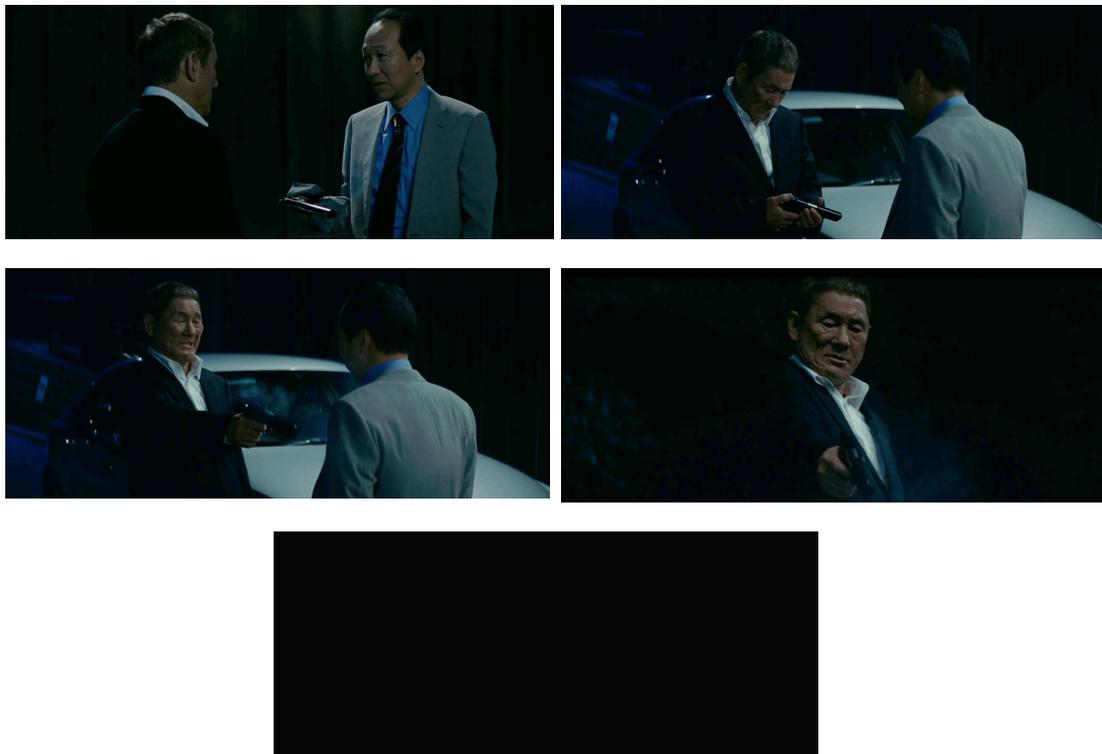
recherchent encore l'aspect traditionnel, tout en devant continuer de vivre dans le

monde actuel. Le conflit règne.

Takeshi Kitano incarne à nouveau un yakuza en proie au mal-être et au plus grand désir de se retirer du milieu mafieux. Ôtomo, libéré après plusieurs années de prison, exprime clairement ceci « *Je suis trop vieux pour ça* », au policier qui veut en faire son arme. En lui disant « *Qu'est-ce qui vous fait croire que je suis encore un yakuza ?* », le mafieux annonce son désir de quitter la mafia. « *Même un yakuza a des principes par lesquels il vit* », cette citation annonçant que, même s'il quitte un clan, il n'en rejoindra pas un autre pour anéantir ses anciens associés.

Kataoka, le policier principal, souhaite anéantir le clan Sonno en utilisant le désir de vengeance d'Ôtomo contre Kato ainsi que ses anciens hommes de main ayant rejoint le nouveau parrain. Kataoka place tous ses espoirs en Ôtomo, lui rappelant sous forme humoristiques ce qu'est réellement un yakuza : « *Es-tu un yakuza ? Non tu es habillé bien trop flashi !* » ou en se moquant ouvertement de ce qu'il devenu : « *C'est un yakuza vieux jeu* ». Espérant de cette façon nourrir sa haine envers Kato et Ishihara, Kataoka lui remémore sans cesse de grandes phrases telles que « *Un yakuza est un yakuza* » et « *The yakuza way* », devenant une forme de grands principes résumant l'ensemble des valeurs mafieuses.

Cependant, contrairement au premier volet, Kitano possède un regard dénonciateur sur les policiers qui mentent eux- aussi à leurs supérieurs pour parvenir à des fins personnelles. Alors qu'un autre policier méprise deux jeunes recrues en leur disant que « *Les yakuzas sont les pires ordures !* », celles-ci lui répondent calmement : « *Vous, les policiers, n'êtes pas si différents* ». Pour la première fois nous voyons un personnage censé incarner une certaine justice devenir aussi trompeur que les yakuzas. D'ailleurs, la scène finale du film montre Ôtomo récupérant le pistolet offert par Kataoka et s'en servir contre lui. Ce final abrupte souligne le caractère toujours efficace du montage de Kitano ainsi qu'une conclusion bien plus immorale que dans ses autres longs-métrages étudiés. Ôtomo fait taire définitivement le policier, qui croyait sincèrement en lui, mais, avait naïvement tort de croire qu'un yakuza pouvait changer sa nature. Aussi, par ce détail, Kitano condamne les yakuzas à leur misérable et triste existence de mafieux.



*Le final abrupte d'Outrage Beyond*

D'un point de vue cinématographique, Kitano s'appuie toujours sur les hors-champs lors des dialogues ainsi que les mouvements de caméra peu nombreux. Nous retrouvons quelques échos visuels au reste de sa filmographie, une scène dans un ascenseur n'est pas sans rappeler celle de *Sonatine*, par exemple. Quant à la violence, Kitano ne filme les corps qu'une fois le meurtre accompli. Rares sont les scènes de violence directe. Dans une autre scène, Kato est filmé de face, des sons de pistolets retentissent. Nous ne découvrons les morts qu'au plan suivant. De même, lors de la mort de Kato, les sons diégétiques s'éteignent petit à petit jusqu'au silence complet. Le cinéaste utilise tous les outils du cinéma, des angles de vue en passant par le soin de la bande sonore, afin de donner matière à ses films.



*Kitano renoue avec ses propres codes*

*Outrage Beyond* met au premier plan l'hypocrisie et la perversion des yakuzas ainsi que l'aspect tentaculaire des différents gangs. Nous retrouvons des motifs phares du cinéma de Kitano. Sans parler de non-renouvellement, nous pouvons voir un approfondissement de ses différents thèmes favoris ainsi que de son esthétique. Ce deuxième opus s'avère beaucoup moins sanglant que ses prédécesseurs. Il s'en échappe cependant, et éternellement, cette nostalgie du temps révolu, celui des samouraïs et de leur honneur à toute épreuve.

## Conclusion

Le cinéma de Kitano laisse penser qu'il n'a pas eu de pères de cinéma. Plutôt que de suivre les sentiers déblayés par les réalisateurs précédents, Kitano choisit la voie de la bordure, de la marginalité. Beat Takeshi offre un nouveau visage au genre du *yakuzza-eiga*, modernisant son aspect féodal hérité des codes ancestraux. Chez lui, les yakuzas ne sont plus seulement des mafieux sans cœur, magnifiés par une caméra aérienne et des *gunfights* à tout va. L'univers des yakuzas est métamorphosé par la réactualisation des codes du genre. Les salutations princières ou les sacrifices de mutilation n'ont plus aucune signification ni valeur. Les mafieux sont devenus des pantins dépassés. L'œuvre de Kitano ne ressemble en rien à ce qui a déjà été fait sur le sujet. Le traitement des yakuzas comme des enfants au paradis perdu dans *Sonatine* ouvre une toute nouvelle vision du genre.

Dans le cinéma de Kitano, les mafieux sont avant tout des hommes submergés par l'arrivée d'une nouvelle génération qui n'a plus le sens des codes ancestraux. Ces personnages ont leurs forces et leurs faiblesses, et non plus uniquement des êtres sans cœur, suivant bestialement les ordres de leurs chefs. Hélas, le seul moyen de délivrer ces yakuzas de leur endoctrinement est la mort, souvent sous une forme de suicide. L'autodestruction reste la clé de cet éclatement des clans, faisant des protagonistes principaux des anti-héros déçus, iconoclastes, trainant derrière eux les derniers signes d'une pègre qui tire à sa fin. Kitano décide de filmer la fin de cet empire en rejetant à son tour les conventions cinématographiques, en utilisant des outils comme le hors-champ invisible, le plan furtif ainsi que les voix fantomatiques.

Les plans longs, souvent frontaux et immobiles, favorisent chez le spectateur une position d'observateur. Kitano choisit la simplicité et le sentimentalisme. Le spectateur est obligé de prendre le temps de regarder. A l'image des figures immobiles sur lesquelles le réalisateur semble arrêter le temps, le rythme demeure une question fondamentale dans le cinéma de Takeshi Kitano. En effet, ce dernier alterne avec élégance les séquences contemplatives et les effusions de violence. Les plans plus paisibles sur des paysages ou simplement des personnages qui marchent, préparent la venue de la brutalité. De cette façon, le réalisateur dialogue avec deux genres dans ses films : le poétisme et le réalisme. La brutalité est présentée comme incontrôlable, surgissant de l'Homme, d'autant plus dévastatrice qu'elle est inattendue.

La violence est évidemment attendue dans un film traitant de la mafia japonaise. Mais le cinéaste nippon prend le parti du réalisme, loin d'un simple divertissement dramatique. On ne joue pas avec la mort chez Kitano. Elle existe mais on ne doit pas rire d'elle ou la prendre à la légère. Les personnages n'ont aucune emprise sur leur propre vie qui est maîtrisée par Kitano via ses outils filmiques fétiches tels que le fondu au noir ou encore les ellipses. Ses protagonistes sont condamnés dès le commencement. Cependant, certains instants dits de grâce, viennent embellir ces histoires tragiques. La musique ainsi que la mise en scène d'un lyrisme accentué permettent tous deux des séquences de contemplation poétique. En plus de donner au spectateur un moment de répit, cette poésie inattendue parmi une violence latente vient confirmer l'existence d'un paradoxe comme essence de l'esthétique *kitanienne*.

Le metteur en scène laisse le temps défilier devant sa caméra, donnant une sensation de réalisme au sein de ses films. Comme si, ce qui se déroulait sous nos yeux,

était simplement un miroir de notre réalité. La fiction est évidente et à aucun moment Kitano n'a une approche documentaire. Pourtant, il demeure un sentiment de réel derrière ces images. L'illusion du dispositif cinématographique, habituellement recherchée par le spectateur, est plusieurs fois affranchie. Que cela soit par un regard caméra ou un travelling latéral – mouvement favori du cinéaste – la magie du cinéma n'est plus. Le public se rend compte qu'il est devant un film. Chez Kitano, rien n'est fait pour entretenir le mystère cinématographique. Les personnages sont des acteurs, les décors des lieux de tournage et la fenêtre sur la fiction le cadre d'une caméra. Tous ces éléments sont perceptibles par la mise en scène réaliste et les règles abolies (comme celle des dialogues qui dépassent d'un plan sur l'autre). Le réalisateur ne cherche pas à recréer un monde de toutes pièces qui n'existerait que dans le domaine de la fiction. Ce monde des yakuzas est étroitement lié au notre, car il en est inspiré.

Aussi, la marginalité et le sentiment de bordure s'émanant des films de Kitano lui donnent un cachet quasi-*underground*. En plus des limites géographiques, les fascinations maritimes ou encore des décors intérieurs dignes de tableaux, le cinéaste est lui-même mis en marge de l'industrie cinématographique japonaise. La modernisation d'un genre comme celui du *yakuza-eiga*, inné dans l'historique artistique nippon, peut être mal vu de la part de ses contemporains. En effet, Kitano franchit la limite de l'acceptable aux yeux des critiques et des autres cinéastes. Par le réalisme dont ses films font preuve, le réalisateur s'exclue lui-même des sentiers battus, choisissant d'apporter un regard neuf sur une classe respectée et des codes ancestraux, souvent répétés bêtement de génération en génération. Mais le renouveau est possible. Sauf que, chez Kitano, il devient destructeur. Les nouvelles recrues ne suivent plus les ordres donnés par les anciens, ce sont eux qui font exploser les clans.

La singularité des films de Kitano s'explique avant toute chose par le choix de ses dispositifs filmiques, qui servent le paradoxe ancré dans son cinéma : celui de la modernisation du film de yakuzas. Contemplation, violence et marginalité sont au rendez-vous de cette rencontre unique entre une époque révolue et une renaissance en devenir. A lui tout seul Kitano repeint le portrait trop longtemps conventionné des films du genre. Cela ne signifie pas que le réalisateur rejette d'un bloc tout l'héritage de ses pères absents. Au contraire, il se sert de ces codes enracinés dans sa propre culture pour en mettre en scène le contre-pied.

*« Bien sûr, comme la plupart des réalisateurs, je pense avoir ma fierté de cinéaste. J'aimerais au moins qu'on me reconnaisse trois vertus. Qu'on dise : un, Kitano est quelqu'un qui aime le cinéma ; deux, qui aime faire des films ; trois, qui a fait quelques bons films... Mais je le répète, je déteste mes films. Tous, sans exception. Aucun de mes films ne trouve grâce à mes yeux. Pas un !<sup>140</sup> ».* Simple ironie du réalisateur envers lui-même ? Kitano se dévoile avec parcimonie dans chacun de ses longs-métrages. C'est un homme discret, que cela soit dans les interviews ou ce que nous pouvons déduire de ses films. Nous pouvons dire sans aucun mal ceci : Takeshi Kitano surpasse, dépasse, transcende le genre du cinéma de yakuza, par l'ensemble de son dispositif cinématographique.

---

<sup>140</sup> M. Temman, *Kitano par Kitano*, p. 186.

## BIBLIOGRAPHIE

### Ouvrages sur Takeshi Kitano :

- BOUJUT Michel, *Rencontres du 7<sup>ème</sup> Art* (Paris, éd. Arléa, 2000)
- TEMMAN Michel, *Kitano par Kitano* (Paris, éd. Grasset et Fasquelle, 2010)
- THOMAS Benjamin, *Takeshi Kitano – Outremarge* (Paris, éd. Aléas, 2007)

### Ouvrages sur le cinéma japonais :

- BURCH Noël, *Pour un observateur lointain* (collection Les Cahiers du Cinéma, Paris, éd. Gallimard, 1982)
- RICHIE Donald, *Le cinéma japonais* (Paris, éd. du Rocher, nouvelle édition complétée, 2005)
- SHILLING Mark, *The Yakuza Movie Book – A guide to Japanese gangsters films* (Berkeley, Californie, éd. Stone Bridge, 2003)
- TESSIER Max, *Le cinéma japonais – Une introduction* (Paris, éd. Nathan Université, 1997)
- TESSIER Max, *Le cinéma japonais – Deuxième édition* (Collection Cinéma 128, Paris, éd. Armand Collin, 2005)

### Ouvrages sur la société japonaise :

- BERQUE Augustin, *Le Sauvage et l'artifice – Les Japonais devant la nature* (Paris, éd. Gallimard, 1993)
- DUBRO Alec et KAPLAN David, *Yakuza, la mafia japonaise* (Collection Picquier Poche n°169, Paris, éd. Philippe Picquier, 1999/2002)
- MIYAMOTO Masao, *Japon, société camisole de force* (Paris, éd. Philippe Picquier, 1996)
- PINGUET Maurice, *La mort volontaire au Japon* (Collection Tel, Paris, éd. Gallimard, 1984)
- PRÉDAL René, « *Fantastique et science-fiction dans le cinéma japonais* » (Magazine Image et Son, n°222, décembre 1968)
- SAGA Junichi, *Mémoires d'un yakuza* (Collection Picquier Poche n°295, Paris, éd. Philippe Picquier, 2007)

### Ouvrages théoriques et esthétiques liés au cinéma :

- BAZIN André, *Qu'est-ce que le cinéma ?* (Paris, éd. du Cerf, 1976/1985)
- CORTADE Ludovic, *Le cinéma de l'immobilité, style, politique, réception* (Paris, Publications de la Sorbonne, avec le concours du conseil scientifique de l'Université Paris 1, 2008)
- DELEUZE Gilles, *Cinéma 1. L'image-mouvement* (Paris, éd. de Minuit, 1983)

- DURAND Philippe, *Cinéma et montage : un art de l'ellipse* (Collection 7<sup>ème</sup> Art, Paris, éd. du Cerf, 1993)
- GIDES André et BESSALEL Jean, *200 mots-clés de la théorie du cinéma* (Collection 7<sup>ème</sup> Art, Paris, éd. du Cerf, 1992)
- LENNE Gérard, *La mort à voir* (Collection 7<sup>ème</sup> Art, Paris, éd. du Cerf, 1977)
- MARTIN Marcel, *Le langage cinématographique* (Collection 7<sup>ème</sup> Art, Paris, éd. du Cerf, 2001)
- MITRY Jean, *Esthétique et psychologie du cinéma* (Collection 7<sup>ème</sup> Art, Paris, éd. du Cerf, 2001)
- MORIN Edgar, *Le cinéma ou l'Homme imaginaire. Essai d'anthropologie sociologique* (Paris, éd. de Minuit, 1956)

**Sites internet :**

- Wikipédia : [fr.wikipedia.org](http://fr.wikipedia.org)
- Allociné : [www.allocine.fr](http://www.allocine.fr)

## FILMOGRAPHIE

### Films de Takeshi Kitano étudiés :

- *Violent Cop*, Japon, sortie en 1989 (103 minutes)

*Résumé* : Azuma, un policier individualiste et taciturne découvre qu'un gang de yakuzas est responsable de la mort de son meilleur ami et du viol de sa jeune sœur. N'hésitant pas à utiliser la violence pour faire respecter sa loi, il se retrouve aux prises à la fois avec sa hiérarchie et un gang dirigé par le truand Kiyohiro.

- *Sonatine, mélodie mortelle*, Japon, sortie en 1993 (94 minutes)

*Résumé* : Murakawa, le bras droit du chef yakuza Kitakima est appelé d'urgence afin de venir en aide au clan Anan en guerre contre un clan rival. Murakawa qui était sur le point de prendre sa retraite perd plusieurs hommes après un attentat à la bombe et une fusillade. Pour se protéger, il se réfugie sur Okinawa avec quelques hommes dans une maison au bord de la mer, le temps que les choses se calment.

- *Outrage*, Japon, sortie en 2010 (109 minutes)

*Résumé* : Aujourd'hui, les yakuzas se laissent gagner, comme le monde entier, par un vent de progrès. Alors que les traditions tendent à s'effacer, les conflits entre clans de yakuzas restent les mêmes, basés sur la stratégie et les complots. Ôtomo, yakuza de la "vieille école", refuse de s'abaisser à corrompre et trahir pour survivre parmi les plus jeunes.

- *Outrage Beyond*, Japon, sortie en 2012 (110 minutes)

*Résumé* : La famille criminelle des Sanno s'est agrandie. De jeunes requins sont désormais aux commandes, mettant de côté les anciens. Le détective Kataoka va tenter de profiter de cette nouvelle hiérarchie pour mettre à mal la famille Sanno.

### Films complémentaires :

- *Infernal Affairs*, réalisé par Andrew Lau et Alan Mak, Hong-Kong, sortie en 2002 (101 minutes)
- *Sparrow*, réalisé par Johnnie To, Hong-Kong, sortie en 2008 (87 minutes)
- *Takeshi Kitano : l'imprévisible*, documentaire réalisé par Jean-Pierre Limosin, France, 2005 (68 minutes), Collection Mk2 Cinéastes de notre temps.

## Table des matières

<b>SOMMAIRE .....</b>	<b>2</b>
<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>3</b>
<b>I. UN CINEMA ORPHELIN .....</b>	<b>7</b>
1) <u>UN HERITAGE GASPILLE</u> .....	7
a) <i>Explosion des clans et disparition de la hiérarchie</i> .....	7
b) <i>Ces codes ancestraux qui n'ont plus de sens</i> .....	11
c) <i>Des yakuzas pervertis par la modernité du monde : « frictions entre deux générations »</i> .....	15
2) <u>A LA SAUCE KITANIENNE</u> .....	18
a) <i>Le hors-champ, un premier rejet des conventions cinématographiques</i> .....	18
b) <i>La nature du plan malmenée par Kitano</i> .....	22
c) <i>Un travail minutieux sur la bande-son</i> .....	27
3) <u>DES PERSONNAGES DE PASSAGE</u> .....	31
a) <i>Suicide et autodestruction</i> .....	31
b) <i>Iconoclasme et anti-héros</i> .....	35
c) <i>Retour en enfance</i> .....	40
<b>II. PARADOXE DU YAKUZA KITANIEN : CONTEMPLATION ET VIOLENCE.....</b>	<b>43</b>
1) <u>UNE QUESTION DE RYTHME</u> .....	43
a) <i>Des longs-métrages qualifiés de « films de marche »</i> .....	43
b) <i>Le mystère des figures immobiles</i> .....	47
c) <i>Un puzzle temporel</i> .....	51

2) <u>UNE VIOLENCE LATENTE : UN ART DE LA BRUTALITE</u> .....	54
a) <i>Une violence inattendue et brutale</i> .....	54
b) <i>Filmer celui qui frappe</i> .....	58
c) <i>Un combat contre la violence magnifiée</i> .....	61
3) <u>CONTEMPLATION ET POESIE</u> .....	65
a) <i>Instants de grâce et lyrisme</i> .....	65
b) <i>Utilisation de la musique</i> .....	69
c) <i>Des rires empreints de tristesse</i> .....	72
<b>III. UN CINEMA DE LA MARGE</b> .....	<b>75</b>
1) <u>LA BORDURE GEOGRAPHIQUE</u> .....	75
a) <i>La mer, chère à Kitano</i> .....	75
b) <i>Les décors intérieurs</i> .....	79
c) <i>La vie dans la ville</i> .....	82
2) <u>LA CONTRADICTION COMME OUTIL DE COMPOSITION DU CADRE</u> .....	85
a) « <i>Un personnage voué à s'excommunier</i> » : <i>s'extraire du commun</i> .....	85
b) <i>Symétrie et désordre</i> .....	90
c) <i>La profondeur de champ</i> .....	93
3) <u>KITANO ET LA REALITE</u> .....	97
a) <i>Fusion entre réalisme et fiction</i> .....	97
b) <i>Kitano dans le cinéma japonais</i> .....	101
c) <i>Outrage Beyond : ultime bombe kitanienne ?</i> .....	104
<b>CONCLUSION</b> .....	<b>108</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	<b>112</b>
<b>FILMOGRAPHIE</b> .....	<b>114</b>
<b>TABLE DES MATIERES</b> .....	<b>115</b>

## Résumé

Toute l'œuvre du réalisateur japonais Takeshi Kitano repose sur une figure de style, simple, mais essentielle dans sa dynamique cinématographique : le paradoxe. En effet, Kitano reprend le mythe des gangs de yakuzas, tout en modifiant la mise en scène habituellement liée genre ainsi que la légende des clans elle-même. Quatre films mis en lumière : *Violent Cop*, *Sonatine*, *Outrage* et *Outrage Beyond*. Le paradoxe du *yakuza-eiga* est celui-ci : allier contemplation et poésie face à une violence aussi inattendue que mathématique. La question qui se pose est donc celle-ci : comment Kitano parvient-il à rendre ce paradoxe cinématographique ? Aussi, nous mettrons en avant dans une première partie un cinéma devenu orphelin par le choix de Kitano de ne pas suivre les pas de ses pères cinéastes dans le genre du film de yakuza. Ensuite, le paradoxe en lui-même, la contemplation, la question du rythme ainsi que la mise en scène de la violence. Enfin, en troisième partie, un cinéma de la marge, autant dans les cadrages que la place de Kitano dans le cinéma japonais. En ouvrant en conclusion sur *Outrage Beyond*, nous observerons combien le réalisateur nippon se base sur cette figure du paradoxe afin de construire ses longs-métrages.

### Cinq mots-clés :

- Takeshi Kitano
- Cinéma japonais
- Films de yakuza
- Violence
- Contemplation