

24 images

Japon : La tête chercheuse

Julien Fonfrède

Cinémas d'Asie
Number 119, October–November 2004

URI: id.erudit.org/iderudit/6809ac

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN 0707-9389 (print)
1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Fonfrède, J. (2004). Japon : La tête chercheuse. *24 images*, (119), 30–31.

Tous droits réservés © 24/30 I/S, 2004

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online. [<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>]



This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research. www.erudit.org

Japon La tête chercheuse

par Julien Fonfrède



Lieu des extrêmes et des contradictions, le cinéma japonais contemporain a été tellement de fois sujet à des définitions contradictoires qu'il faut bel et bien se rendre à l'évidence qu'en Occident, nous avons encore du mal comprendre cette cinématographie si complexe. La raison en est simple : elle nous est encore très difficile d'accès. Cependant, dans notre découverte actuelle des cinémas asiatiques, le Japon n'est pas en reste.

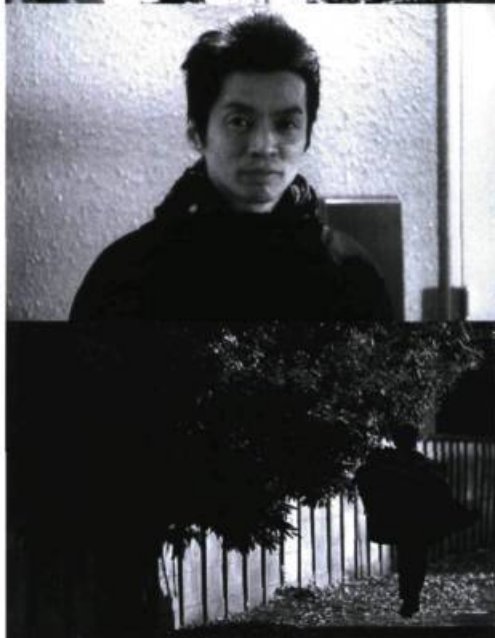
Dernièrement, il y a eu explosion de ce cinéma par le biais d'un genre tout à fait populaire, le film d'horreur. Comme d'habitude, pour ce qui a trait aux cinématographies asiatiques, la découverte et les changements de perception des spectateurs occidentaux se sont faits par le biais de la culture pop, d'abord en passant par l'Europe, avec Kitano et sa démonstration magistrale en matière de détournement de genres (c'est-à-dire le polar, la comédie et récemment les arts martiaux revus dans un contexte de cinéma d'auteur pure race), puis ensuite, par l'Amérique du Nord et sa découverte du phénomène *The Ring*, film emblématique d'une possibilité de lien avec le continent asiatique (il a été numéro un un peu partout en Asie, une première pour un film japonais, amenant une vague déferlante de films du même genre, versions thaïlandaise, coréenne, hongkongaise et même indienne) et véritable phénomène culturel au Japon. Après ce succès historique, accompagné de deux suites japonaises, d'un remake coréen, d'imitations et variations sur le même thème, Hollywood a suivi le mouvement et a sorti son propre remake. Succès commercial massif oblige, plusieurs remakes américains de films de genre japonais sont sur le point d'arriver sur nos écrans (beaucoup sont réalisés par les cinéastes nippons ayant signé les films originaux). Prochaine étape : la sortie en octobre du *Grudge* signé Takashi Shimizu et produit par nul autre que Sam Raimi (*Spider-Man 2*).

Ce qui est intéressant dans le *Ring* japonais, c'est l'extraordinaire dimension artistique du film. Difficile ici de ne parler que d'un simple film d'horreur. Fondamentalement ancré dans une tradi-

tion cinématographique profondément artistique (un cinéma de grands maîtres des plus respectés, de Kurosawa à Oshima en passant par Ozu, Mizoguchi et bien d'autres se devant d'être encore plus largement découverts), le cinéma japonais a en effet toujours eu de la difficulté à être populaire. Mais les choses changent et là-bas le cinéma de genre est en train de se transformer en un véritable laboratoire d'expérimentation.

Les raisons d'un tel avant-gardisme ne datent pas d'aujourd'hui. Elles remontent à l'explosion d'un vrai cinéma indépendant qui, dans les années 1970, a profité de la fin de l'ère des grands studios pour jeter les bases d'une véritable industrie parallèle. Si Shinya Tsukamoto et Sogo Ishii sont encore cités comme les maîtres à penser de ce cinéma indépendant japonais, d'autres commencent à se faire vraiment connaître maintenant, comme le cinéaste Takashi Miike, sorte de terroriste de l'image, pourfendeur de toutes les normes cinématographiques, magistralement obscène et diaboliquement subtil, devenu depuis peu la coqueluche des festivals du monde entier. Même Cannes, Venise et Berlin s'y sont intéressés ces deux dernières années... à la surprise générale. Ce que Miike (et bien d'autres au Japon) a réussi à remettre en cause, c'est la rigidité artistique de la pratique cinématographique, ce qui cache une conception libre du cinéma défiant toutes les normes occidentales et qui confond actuellement quelque peu la critique internationale. Miike est, en effet, un cinéaste qui réalise encore aujourd'hui jusqu'à huit films par année, chacun mélangeant les genres et produisant à la fois une déstabilisation suprême du spectateur et un véritable plaisir de cinéma. Avec Miike, un film n'est plus

un film. Il est une expérience. Tout y est davantage une question d'attitude et moins de contenu. Face à cela, nous devons réajuster nos grilles de compréhension, car il se pourrait bien que là soit la clé d'une libération de la forme cinématographique. Passer d'un drame pur et dur à un film d'horreur ou à une comédie est chose normale pour Miike. De même que faire fusionner tous ces genres dans un même film (voir son légendaire *Dead or Alive*, probable-



Ci-dessus et en médaillon, *Dead End Run* de Sogo Ishii (sur la photo du centre).

Ghost in the Shell 2 : Innocence de Mamoru Oshii

La projection à Cannes de ce film événement (dix ans qu'on l'annonçait) marquait la première fois qu'un film d'animation japonais – *Anime* comme on l'appelle plus communément – recevait les honneurs de la compétition officielle. Beaucoup s'accordent sur le fait qu'il méritait la palme d'or, mais bon, cela est une autre histoire... Force est de constater qu'en Occident nous ignorons encore beaucoup le foisonnement artistique et l'avant-gardisme qui caractérisent au Japon le milieu de l'animation. Ainsi, à Cannes, il y avait clairement deux publics pour ce film. D'un côté, se trouvaient ceux qui, connaissant l'œuvre du cinéaste Oshii, s'attendaient à un film ardu, réflexif et cyber-philosophique. Ils savaient qu'il serait l'un des grands événements cinématographiques de l'année et l'attendaient donc comme certains pouvaient attendre, à l'époque, un film de Stanley Kubrick. De l'autre, il y avait ceux qui allaient voir un film d'animation

fait au Japon. Inutile, ici, de s'attarder sur les terribles préjugés encore attachés à ce cinéma chez nous. À leur plus grand plaisir, ils avaient vu *Shrek II* quelques jours plus tôt et étaient donc, une nouvelle fois, prêts à jouer les grands enfants qu'on divertit. Croyez-le, le choc a été dur face à ce film complexe, gigantesque questionnement pessimiste sur l'humanisme, qui foisonne de citations

allant de Descartes à Asimov ou à Jacob Grimm (voir l'étonnante séquence d'ascenseur où les deux personnages principaux se lancent à n'en plus finir citations sur citations) et de réflexions radicales du genre « si l'enfant existe encore, c'est parce que le robot n'est pas encore parfait ».



Il y a, dans ce film, des réminiscences de *Angel's Egg* (1985), œuvre moins connue du cinéaste qui abordait déjà de façon très sombre les questions des religions organisées, de l'âme humaine face à l'idée (et surtout l'absence) de Dieu ou à celle de la féminité à l'heure de la machine. Si *Angel's Egg* était né d'une crise spirituelle du cinéaste (il venait alors de réaliser que Dieu

n'existe pas), *Ghost in the Shell 2* va, lui, remettre en question la croyance du cinéaste en l'Homme. Dans ce nouveau film, qui porte lui aussi les stigmates d'une sérieuse crise existentielle, il n'y a d'ailleurs plus d'humains « organiques » à 100 %. En 2032, l'homme et la machine ont bel et bien fusionné. Prothèse, implant, chair et robotique ne font plus qu'un et le film débute alors que de nouveaux robots féminins, sont lancés sur le marché à titre de purs objets sexuels. Le seul problème est qu'ils ont la fâcheuse manie de s'attaquer à leur maître et de s'autodétruire, non sans avoir auparavant poussé un angoissant appel à l'aide. Leur mort représente le sacrifice d'une race tragiquement construite à l'image de l'humain. Ce qu'il y a de plus admirable chez Oshii, c'est que l'univers qu'il met en scène se trouve bien au-delà de la simple dichotomie homme / machine. Une fois que celle-ci est dépassée, le cinéaste évite brillamment les pièges faciles

d'un ésotérisme pseudo-mystique à la *Matrix* (film qui n'existerait pas sans le premier *Ghost in the Shell*) et se concentre librement sur de vrais sujets de réflexion comme les notions de perfection et d'imperfection, et surtout le terrible et beau constat que c'est bel et bien dans l'échec que l'on peut dorénavant trouver la vraie définition de l'innocence. – **Julien Fonfrède**



ment le premier vrai film d'action expérimental à voir le jour). Le dernier film de Sogo Ishii, *Dead End Run*, est lui aussi un bon exemple d'expérimentation sur le cinéma de genre et l'« action » au cinéma. Pourquoi la création cinématographique devrait-elle être aussi rigide? En Occident, un cinéaste « est » son film. Pour cette raison, il est donc très difficile, pour un réalisateur, de se défaire du type de cinéma qui le caractérise. En Asie, on tente présentement de démontrer l'inverse et Miike n'est pas le seul à y parvenir.

Johnnie To fait la même chose à Hong Kong et, comme eux, il faut savoir que les cinéastes indiens ont aussi l'habitude de tourner deux à trois films à la fois. C'est de cette même liberté en matière de création cinématographique que le cinéma indépendant japonais est en train de faire la démonstration. Espérons maintenant que ces films commenceront à être plus largement distribués en Occident, car réussir encore à surprendre est un art qui, ces jours-ci, semble se perdre au profit de formules bien établies. **27**