

## 24 images

24 iMAGES

### Kyoshi Kurosawa

Bruno Dequen

---

100 cinéastes qui font le cinéma contemporain

Number 163, September 2013

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/70320ac>

[See table of contents](#)

---

#### Publisher(s)

24/30 I/S

#### ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

---

#### Cite this article

Dequen, B. (2013). Kyoshi Kurosawa. *24 images*, (163), 31–31.

# Kyoshi Kurosawa

Associé à ses débuts au *j-horror*, ce renouveau du cinéma d'épouvante japonais propulsé par le succès de *Ringu*, Kyoshi Kurosawa a su s'affirmer progressivement comme l'un des grands peintres du malaise contemporain. Chez lui, tout se joue dans le contraste perturbant entre une approche méthodique, voire clinique, de la mise en scène, et un penchant de plus en plus affirmé pour l'anarchie, le dérèglement des conventions. Si l'apocalypse n'est jamais très loin dans les univers de Kurosawa (elle pointe même le bout du nez dans *Charisma* et *Kairo*), elle n'est pas tant perçue comme une catastrophe que comme l'aboutissement logique, et presque souhaité, d'un monde étouffé par sa propre régulation absurde.

Véritable maître de la tension, Kurosawa procède par petites touches imperceptibles, jusqu'à ce que le désordre du monde envahisse l'écran. Dans son film *Séance*, la routine d'un couple de médiums implose sous l'impact de l'enquête sur une jeune fille morte. Si les scènes se répètent, elles ne se

ressemblent pas, et il suffit au cinéaste de modifier subtilement le bruit d'une machine à laver pour que l'espace quotidien devienne subitement source d'angoisse. Or, contrairement au cinéma d'épouvante traditionnel, ce n'est pas tant la peur que cherche à susciter Kurosawa, que le malaise grandissant devant la volonté absurde de ses personnages de maintenir leur vie réglée malgré tout. Ses films deviennent ainsi des odyssées de l'abandon progressif.

À la différence de Michael Haneke, autre cinéaste dont la mise en scène impitoyable n'a de cesse de jouer avec ses personnages et ses spectateurs, la démarche de Kurosawa ne relève d'aucun cynisme moralisateur. Si Kurosawa bouscule ses personnages, c'est pour mieux les sauver. Dans *Tokyo Sonata*, ce n'est qu'en touchant le fond et en devenant littéralement une épave humaine que le père de famille au chômage décide enfin de laisser tomber le masque ridicule du patriarche pourvoyeur. L'avenir demeure incertain, mais les bouleversements radicaux



seront toujours préférables à la répétition du même. Jamais l'anarchie n'a semblé aussi souhaitable que chez ce maître des angles droits. — Bruno Dequen

«... l'apocalypse n'est jamais très loin dans les univers de Kurosawa, [elle est] l'aboutissement logique, et presque souhaité, d'un monde étouffé par sa propre régulation absurde.»

# Chris Landreth



Sous la main du Canadien Chris Landreth, l'animation 3D révèle des possibilités d'expression insoupçonnées. Le cinéaste s'est approprié cette technique, l'a pliée à sa main, créant une série de films à la fois virtuoses et profondément personnels. Son premier court métrage, *The End*, date de 1995, année de la sortie du premier volet de *Toy Story*. La façon dont Landreth y utilise la 3D est encore inédite. Alors que les artisans de Pixar s'efforcent de mettre au point une sorte de caricature du réel, Landreth, lui,

emprunte la voie du surréalisme — ou, pour reprendre un mot qu'il a lui-même forgé, du «psychoréalisme». Il se sert de l'extrême précision photographique que permet le numérique pour tordre le réel, proposant ainsi des images saisissantes et spectaculaires.

Ce psychoréalisme est en fait un réalisme subjectif. Les déformations corporelles qui affectent les personnages de ses films traduisent leur état mental et l'image publique qu'ils projettent. C'est ainsi que dans *Ryan*, Landreth représente le cinéaste d'animation Ryan Larkin sous la forme — littéralement — d'une loque humaine, le corps du réalisateur de *Walking* y apparaissant abîmé, détérioré, tombant en pièces. Plusieurs ont cru à tort que le film avait été tourné en rotoscopie. Son puissant réalisme est ici plutôt le résultat d'une recherche physiologique fine et poussée,

et d'un travail d'observation. Résultat : le vivant y apparaît broyé dans la moulinette du surréalisme.

Aujourd'hui considéré comme une œuvre majeure du documentaire d'animation, *Ryan* se présente comme un dialogue entre Larkin et le cinéaste lui-même. Landreth y découvre et combat ses propres démons face à ce Larkin dont la présence agit comme un détonateur. Les questions de l'identité et de l'introspection sont au cœur de sa démarche en bonne partie autobiographique. Ainsi, ouvertement humoristique, le tout récent *Subconscious Password* emprunte la forme d'un jeu télévisé ringard pour illustrer le processus mental qui s'enclenche chez Landreth lorsqu'il se retrouve devant une vieille connaissance dont il a oublié le nom. — Marco de Blois

«Il se sert de l'extrême précision photographique que permet le numérique pour tordre le réel, proposant ainsi des images saisissantes et spectaculaires.»