Document généré le 25 avr. 2024 02:33

**24 images**

24 iMAGES

# Gozu

Alexandre Fontaine Rousseau

Numéro 179, octobre–novembre 2016

URI : https://id.erudit.org/iderudit/83651ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)
1923-5097 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Rousseau, A. F. (2016). Gozu. *24 images*, (179), 42–42.

Tous droits réservés © 24/30 I/S, 2016

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

# GOZU

En quelques minutes à peine, ce qui débute tel un énième film de yakuza réalisé par Takashi Miike se transforme, avec l'exécution sommaire mais spectaculaire d'un ridicule petit chien inexplicablement accusé d'être un « chien d'attaque yakuza », en étrange comédie absurde puis en déroutant périple existentialiste aux relents horrifiques de plus en plus perturbants. À la fois grotesque et saugrenu, ***Gozu*** (2003) multiplie les visions insolites, divaguant de manière extravagante sur les thèmes de la mort et de la renaissance, du désir et de l'abjection ; et force est d'admettre qu'il s'agit possiblement de l'objet le plus bizarre et le plus singulier que l'on puisse trouver dans l'immense filmographie de son auteur, ce qui n'est pas peu dire quand on considère ne serait-ce qu'un seul instant la feuille de route de ce dernier.

Le film semble se situer à la lisière des mondes, suspendu quelque part entre le réel et l'au-delà, dans un équilibre précaire qui menace à tout moment d'être rompu ; son intrigue qui n'en est pas une suit le fil décousu d'une enquête qui mène à une résolution des plus improbables et aux conséquences des plus inattendues. Malgré cela, ***Gozu*** s'avère remarquablement maîtrisé, son impeccable cohérence tonale servant d'amarre aux errances de sa narration, comme si Miike savait plus que jamais comment réconcilier ses contradictions et faire cohabiter les extrêmes, plaçant sa propre liberté en tant que créateur au service d'une œuvre ambitieuse qui ne se prend par ailleurs jamais trop au sérieux.

***Gozu***, en ce sens, s'inscrit à n'en pas douter dans le sillage d'***Audition*** (1999) et de ***Visitor Q*** (2001), dont il reprend d'ailleurs certains motifs saisissants tels que ces filets de lait maternel coulant directement de la source ; mais à l'effet de choc s'est substituée une certaine familiarité, comme si le cinéma de Miike ne cherchait plus tant à « provoquer » qu'à s'affranchir totalement des règles et des limites. Tant et si bien que, lorsque le film se termine sur une séquence d'accouchement relevant de l'horreur corporelle absolue, notre réaction initiale de dégoût se transforme très vite en exaltation. Car Miike, avec un enthousiasme qui ne peut qu'être contagieux, se délecte visiblement de l'ivresse de la transgression. – **Alexandre Fontaine Rousseau**

# YOKAI DAISENSÔ

Le titre, ***La grande guerre des fantômes*** (2005), utilise un terme traduit par fantôme (yôkai) qui renvoie plutôt à des esprits, des êtres fabuleux, composites, singuliers de par leurs formes aussi bien que par les lieux auxquels ils sont attachés. Si plusieurs sont convoqués au fil de l'histoire, celle-ci oppose un enfant et des esprits indignés qui doivent faire face aux métamorphoses introduites par l'industrialisation (l'économie de déchets !).

Kato et Agi sont amoureux ; ils détestent les humains pour leur indifférence, crient vengeance, détruisent des droïdes avec des pièces hors d'usage et grâce à l'aide d'esprits démoniaques ! Leur fait face Tadashi, un petit garçon, aidé d'un vieillard à visage rouge, d'un *kappa*, de la Princesse de la rivière, et d'une mascotte (croisement d'un cochon d'Inde et d'un chat). Destiné aux enfants, le film est une invitation à préserver ce sens de l'émerveillement que l'âge fera perdre à Tadashi devenu adulte.

Roues dentées, longues cheminées d'usine, gratte-ciel entassés : dans cet environnement, les humains sont instrumentalisés, perdent leur sens du dévouement et leur altruisme. Ils deviennent de purs outils.

Takashi Miike mélange librement des références anciennes liées aux mythes shintoïstes (cavernes, métamorphoses, puissances associées aux pierres ou aux arbres), au *matsuri* ou au kabuki, tout en privilégiant des éclats d'expression venus du manga de Shigeru Mizuki ou de la télévision, des films d'aventure américains aussi bien que japonais, sans oublier les arts populaires les plus récents. Sans doute une façon pour le

cinéaste de retrouver l'esprit d'une culture sans cesse en mouvement qui se construirait d'association en association, presque au hasard, entremêlant les sources loin de toute idée de pureté identitaire ou d'idéalisation. S'entrecroisent ainsi les références au temps et à la culture. Et le comique fondé sur le détournement de sens des objets ou de la finalité des fonctions organiques vient ajouter à l'esprit carnavalesque du récit.

Avec ses monstres comme avec ses personnages d'enfant, le film de Miike ne refuse aucune des contradictions, bassesses ou grandeurs dont l'être humain est capable au premier chef. Il invite en bout de ligne à triompher du désir d'autodestruction, aussi jubilatoire puisse-t-il être.

Dans ce film comme dans d'autres (***Audition***, notamment), mais de manière peut-être plus amusée ici, Takashi Miike donne le sentiment d'être en phase avec ce point où l'esprit est comme le cœur de la terre… en feu. – **Claude R. Blouin**