

Ciné-Bulles

Le cinéma d'auteur avant tout

Violence et sexualité dans le cinéma japonais : la quête de l'extrême

Guillaume Roussel-Garneau

Volume 25, numéro 2, printemps 2007

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/33546ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Roussel-Garneau, G. (2007). Violence et sexualité dans le cinéma japonais : la quête de l'extrême. *Ciné-Bulles*, 25, (2), 28-31.

La quête de l'extrême

GUILLAUME ROUSSEL-GARNEAU

Durant les décennies 1960 et 1970, le cinéma japonais a vu apparaître une quête de l'extrême, ou encore un désir de transgresser les tabous. C'était l'époque du cinéaste Nagisa Oshima et de la compagnie Nikkatsu, qui misaient sur la sexualité, et parfois aussi sur la violence, dans l'espoir d'une meilleure rentabilité. Le sadisme sexuel occupait alors une place prédominante dans leurs productions. Cette tendance se poursuit dans les décennies 1980 et 1990 — bien qu'avec moins d'enthousiasme et de résultats intéressants — avec des cinéastes indépendants d'allégeance punk. Par contre, au cours des 10 dernières années, cette quête s'est accrue avec l'arrivée des mouvements cyberpunk, « cool hardcore », hentai (manga porno) et de la collection *Asia Extreme*. On y remarque certains nouveaux penchants dont, entre autres, la présence de la technologie dans les actes agressifs et sexuels ainsi qu'un caractère irréel de ces derniers. Comment la représentation d'une quête de l'extrême a-t-elle évoluée et s'est-elle transformée d'Oshima jusqu'à notre époque? C'est ce que nous verrons.

L'affaire Oshima et Wakamatsu : le désir de transgression

Pour sa liberté de pensée et ses interrogations sur la société nipponne, Nagisa Oshima représente une figure particulière dans l'histoire du cinéma. Il est le chef de file d'une vague de cinéastes (Koji Wakamatsu, Yasuzo Masumura, Toboru Tanaka, etc.) qui ont représenté violence et sexualité de façon singulière, en les associant, entre autres, à un désir d'affirmer une forme de liberté individuelle contre l'autorité.

Pour Oshima, cette quête de l'extrême fut à l'origine de ses démêlés avec la justice. À la suite de la sortie de *L'Empire des sens* (1976), un procès fut intenté au cinéaste par l'État japonais. Rappelons

que ce film racontait l'histoire de deux amants cherchant le paroxysme dans l'acte sexuel sadique alors que la ville est préoccupée par une tentative de coup d'État (celle du 26 février 1936 à Tokyo). Le cinéaste associait d'emblée l'enjeu politique de la représentation sexuelle comme émancipation de l'individu face à l'autorité; la chose fut encore plus claire devant le tribunal. Les 12 années du procès furent l'occasion de débattre de la place de l'obscénité dans l'art. Supporté par Yukio Mishima — écrivain actif politiquement — et d'autres intellectuels japonais, Oshima défendait l'idée qu'une représentation pornographique peut dépasser le statut de « divertissement vulgaire » (expression employée par l'État) et atteindre celui d'œuvre d'art. Le combat du réalisateur fut donc conséquent avec son cinéma : un peu comme ses personnages cherchant à satisfaire leurs désirs de plus en plus intenses, il s'efforçait de défier la censure et l'interdit. Déjà dans *La Pénétration* (1968), le réalisateur avait mis en scène des personnages qui commettent crimes et rapports sexuels devant le drapeau du Soleil Levant. En remportant le procès, c'est une cause qu'Oshima a gagnée contre la censure.

Koji Wakamatsu est lui aussi associé au mouvement du Pink Eiga (« cinéma rose ») plus tard nommé roman porno par la Nikkatsu. Pour Wakamatsu comme pour Oshima — et de façon plus dérangeante chez le premier —, la violence et la sexualité étaient une question politique, une manière de faire de l'agit-prop. *Ecstasy of Angels* (1972) montre les attaques d'un groupe d'activistes et la tentative d'émancipation des membres par l'épanouissement sexuel et sadique. L'approche de Wakamatsu est particulière et révèle un contexte de pauvreté sociale, une frustration et une souffrance psychologique des individus opprimés. Les actes d'agression et d'érotisme sont des tentatives pour échapper à une condition insatisfaisante et frustrante. Oshima nommait « complices

criminels » les spectateurs qui admiraient le cinéma de Wakamatsu en raison du caractère intimiste et provocateur de son cinéma.

Le Pink Eiga abordant la recherche de sensations physiques extrêmes, les formes de violences sexuelles représentées étaient souvent la torture ou le sadomasochisme (c'est vrai aussi de la pornographie japonaise dans son ensemble). **A Wife to be Sacrificed** (1974) de Masaru Konuma illustre bien comment les idées de souffrance et de torture étaient liées à la contemplation esthétique. Son récit est simple : une femme est kidnappée et torturée par son ex-mari dans une maison au fond des bois. La minceur de l'intrigue permet à Konuma de rendre prédominante la contemplation esthétique de la torture. Le spectateur assiste à une suite de procédures rituelles où l'agresseur, comme le réalisateur, s'applique dans un projet artistique. Il existe plusieurs formes d'art de la torture dans la pornographie et les mœurs japonaises et **A Wife to be Sacrificed** en illustre quelques-unes. Le kinbaku et le shibari, par exemple, sont deux formes de bondage où le souci porté aux positions est essentiel pour amplifier le plaisir esthétique et sexuel. Esthétisme, amoralisme et violence sexuelle ne faisaient alors qu'un et le spectateur devenait voyeur de ce désir de transgression.

Depuis, l'hyperviolence et l'hypersexualité sont récurrentes dans le cinéma japonais. Mais le contexte a changé, les visions ne sont plus tout à fait les mêmes. Le Japon s'est affirmé comme une puissance dans le domaine de la technologie de pointe (électronique, informatique et robotique). Pour le cinéma, le résultat est double. D'abord, il y a l'apparition de mouvements artistiques cyberpunk qui anticipent une technologie envahissant la totalité des activités humaines. Ensuite, il y a une transformation réelle des mœurs et coutumes par la consommation des simulacres extrêmes.

Takeshi Miike : la violence irréaliste

Si Nagisa Oshima fut le représentant d'un cinéma révolutionnaire, Takeshi Miike est sans doute celui de la nouvelle génération qu'on nomme d'une façon de plus en plus englobante otaku. Ce terme désigne cette jeunesse surconsommatrice de tout ce qui a trait au simulacre (cinéma, manga, jeu vidéo et Internet) au point de valoriser le retrait social pour profiter à fond des avantages de la virtualité. Les repré-

sentations extrêmes deviennent un moyen de « vivre des expériences intenses » tout en se sauvant du quotidien et en évitant la pression sociale (une pression énorme, comme en témoigne le syndrome du « gogatsubyou » — malaise du mois de mai —, une dépression qui affecte des milliers de jeunes lors de la période d'embauche d'été). En raison de son travail prolifique, de son expertise technique et de son inventivité, Takeshi Miike est la figure de proue d'une nouvelle génération de cinéastes japonais, probablement le plus populaire chez les moins de 30 ans. Miike pousse encore plus loin que ses prédécesseurs la transgression des tabous, cherchant à affecter le spectateur par sa cruauté tout en créant une distance par son humour noir.



L'Empire des sens de Nagisa Oshima

Son cinéma est à la fois désir de transgression et ironie de cette tendance à la surconsommation de la violence et de la sexualité. Il montre par l'absurde un symptôme dans la quête de l'extrême. Comme si cette recherche éperdue avait atteint un certain point : c'est par l'humour noir et l'absurdité que l'on peut dépasser les limites sans tomber dans l'exagération. Les plus sensibles accusent Takeshi Miike de misogynie, de sadisme et de perversion; ses supporters arguent qu'une lecture au deuxième degré est nécessaire, qu'il s'agit en fait d'une critique sociale. Une scène de **Visitor Q** (2001) révèle effectivement une intention de représenter des problèmes sociaux réels. Avec une caméra vidéo, un père se filme en train de violer sa fille prostituée, avant de l'assassiner et de la violer à nouveau pendant que



Imprint de Takeshi Miike

sa femme s'amuse dans la cuisine à faire jaillir le plus de lait possible de ses mamelles. Le père parle à la caméra : « Avez-vous vu cela? Avez-vous vu cela? », alors que le montage nous présente les deux actions en alternance. Cette question que le père pose à une machine, la caméra — et donc à aucun humain directement —, interpelle le spectateur qui, par voyeurisme, veut en « voir toujours plus ». Aussi, il y a dans cette scène une représentation d'un monde où l'arrivée de nouvelles technologies domestiques dévoile par exhibitionnisme les fantasmes et les perversions autrement secrètes d'une famille. Mais à la fin, la brisure du tabou de **Visitor Q** n'a pas besoin d'une lecture réflexive pour susciter l'intérêt : elle est simplement une offrande aux spectateurs éperdus de nouveautés transgressives.

En fait, les films de Miike vont si loin dans la transgression qu'ils atteignent l'irréalisme. Le cinéaste « colle » à la génération otaku du fait que son univers « cartoonésque » répond aux attentes de ceux qui préfèrent les mondes des simulacres à ceux de la réalité. L'amoralisme, l'antisentimentalisme et l'indifférence sont des attitudes typiques des person-

nages de Miike. Ce sont aussi celles qu'on attribue aux otakus. C'est par celles-ci que s'accepte sans complexe le cinéma de l'hyperviolence et de l'hypersexualité.

Son récent **Imprint** (2006), réalisé dans le cadre de la série télévisée *Masters of Horror*, est un petit bijou sanguinaire d'abord destiné au public occidental. Il raconte l'histoire d'un journaliste américain découvrant le monde à la fois exotique et tordu de l'Orient par le récit d'une prostituée défigurée. Le voyageur a de la difficulté à accepter l'horreur qu'il constate. L'histoire prend une tournure si malsaine que la censure britannique en a interdit la diffusion. C'était pourtant l'Angleterre qui avait instauré le projet de réunir les plus grands maîtres de l'horreur. Est-ce à dire que le vent a tourné? Alors que Nagisa Oshima devait affronter la censure étatique dans son propre pays pendant que **L'Empire des sens** était diffusé à maints endroits dans le monde, c'est maintenant vers le Japon que des artistes comme Trevor Brown — peintre britannique connu pour son exploration de la paraphilie — mettent le cap pour favoriser la diffusion et le succès d'œuvres provocantes.

Shinya Tsukamoto, Yutaka Tsuchiya et Mamoru Oshii : l'extrême cybernétique

Shinya Tsukamoto est le représentant de la vague cybernétique. **A Snake of June** (2002), probablement son film le plus intéressant avec **Tetsuo** (1989), est un suspense d'anticipation qui montre la transformation des déviations sexuelles à la suite de l'utopie technologique. Par exemple, une scène représente le Goukan pur, une forme de rituel fétichiste qui consiste à suivre une proie humaine pendant toute une journée dans le but de la violer en soirée. L'activité prend une nouvelle allure grâce aux caméras miniatures, à Internet et aux émetteurs sonores de toutes sortes. Si bien que cette forme de perversion, dans **A Snake of June**, se fait en contrôlant la personne à distance par des émetteurs audio collés à ses vêtements et la menaçant sans qu'elle ne sache où se trouve le pervers qui la traque.

En raison de cette présence technologique, la représentation des mœurs sexuelles s'accompagne d'une réflexion sur l'opposition simulacre vs réalité. Dans une scène de **Peep TV Show** (2004) de Yutaka Tsuchiya, une entreprise internaute strip-web-cam porte le nom de Real Tokyo Girls. Un jeune adepte de l'informatique se masturbe devant son ordinateur. La publicité lui affirme que la jeune femme est réelle. Bien sûr, il s'agit d'un simulacre informatique. Plus d'un jeune geek affirme avoir rêvé qu'il caressait son ordinateur comme s'il s'agissait d'une femme et s'être réveillé avec une forte érection. Ce n'est pas que les otakus confondent la réalité et la virtualité, comme certains le prétendent, c'est qu'ils préfèrent la deuxième à la première en raison des transgressions imaginaires qu'elle permet. Le phénomène laisse croire qu'à l'ère de la cybernétique, cette représentation de l'extrême ne mène pas à l'agression, mais à l'isolement, à l'apathie et à l'indifférence.

Le film **Avalon** (2001) de Mamoru Oshii (à qui l'on doit **Ghost in the Shell**, 1995) est une anticipation fabulatrice des conséquences du simulacre extrême. Dans un futur postapocalyptique, des jeunes s'adonnent à un jeu vidéo illégal du nom d'Avalon. Celui-ci les propulse dans un univers virtuel dans lequel ils peuvent expérimenter une suite de sensations fortes (guerre, attaques, tueries, etc.). Certains esprits de joueurs demeurent à l'intérieur de la virtualité alors que les corps restent dans la réalité, mais dans

un état végétatif. Cette allégorie métaphysique illustre une situation bien réelle : la virtualité technologique fait d'abord et avant tout violence aux corps. Les otakus, véritable phénomène de contre-culture au même titre que le hippisme, possèdent comme drogue non pas des substances chimiques hallucinogènes, mais des machines qui permettent un retrait social, un évitement du réel et créent parfois même une impression de « décorporation ».

C'est sous un angle pessimiste que le cinéma japonais actuel donne à voir la violence et la sexualité (mais c'était vrai aussi de celui de l'époque de la Nikkatsu). Le cinéma japonais de l'extrême s'intéresse au malsain et le questionne comme s'il s'agissait d'une entité universelle de l'être humain. Aujourd'hui libéré de la censure, il recherche toujours la transgression par les moyens que propose la cybernétique. Mais est-il toujours lié à une liberté individuelle contre une forme d'oppression? Il est possible d'interpréter autrement **L'Empire des sens** aujourd'hui, comme l'anticipation d'un isolement attribuable à une quête de la transgression. C'est en s'enfermant que les amants peuvent jouir de leur recherche sadomasochiste. Quant à la violence irréelle du cinéma japonais actuel, elle pose l'hypothèse d'une difficulté à vivre avec la réalité. Au journaliste Steve Erickson de *People* lui demandant s'il existe des images ou des thèmes qu'il juge trop dérangeants ou dégoûtants, Takeshi Miike répond : « Les choses normales, banales que m'apporte la vie de tous les jours, elles me dérangent plus que la violence. » ■



A Snake of June de Shinya Tsukamoto